Elementare Gewalten

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

ELEMENTARE GEWALTEN

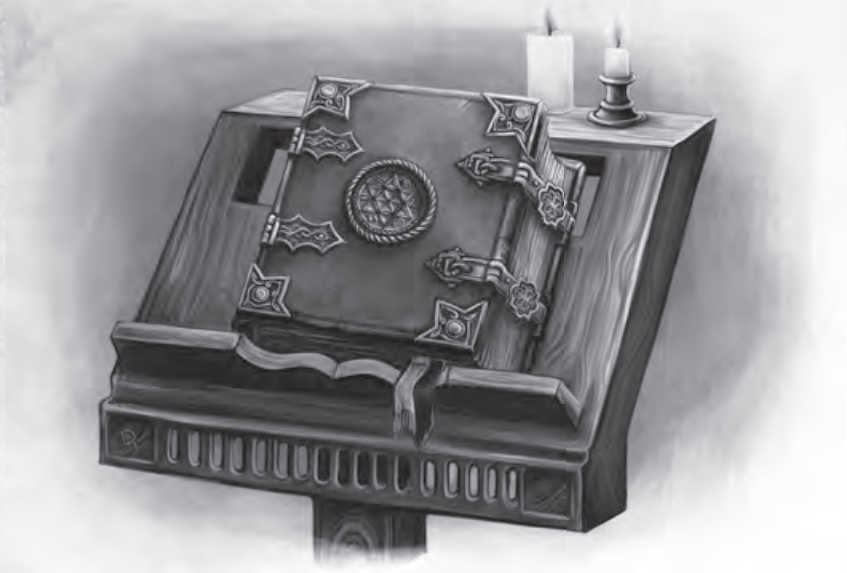
Bandredaktion
Eevie Demirtel

Autoren
Eevie Demirtel, Dominic Hladek und Melanie Meier

Mit aufrichtigem Dank für feurige Inspiration, spritzige Ideen, notwendige Erdung, eiskalte Logik, eine Prise luftigen Humor und vor allem eherne Geduld an

Marco Findeisen, Daniel Heßler, Almuth Hladek, Jean G. Kenert, Muhittin Kerem, Melanie Maier, Hannelore und Manfred Meier, Patrick Noé, Daniel Simon Richter, Florian Schäfer, Alex Spohr, Lena Zeferino und all jene, die in fast 30 Jahren Das Schwarze Auge ihren Teil zum aventurischen Elementarismus beigetragen haben.

ULISSES SPIELE



Redaktion
Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer,
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Umschlaggestaltung
Ralf Berszuck

Innensatz
Christian Lonsing

Coverbild
Karsten Schroers

Innenillustrationen & Karten
Colin Michael Ashcroft, Tristan Denecke, Markus Holzum, Daniel Jödemann, Nele Klumpe, Diana Rahfoth,
Janina Robben, Verena Schneider, Christian Schob, Karsten Schroers, Patrick Soeder, Florian Stitz, Sebastian Wagner

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
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.

Zweite, überarbeitete Auflage

ISBN 978-3-86889-615-2

Inhalt

Inhalt 3
Vorwort 5
Von den sechs Elementen 6
Bestimmungsversuche des Elementaren 6
Die Suche nach der Heptessenz 7
Die elementare Gestalt der Welt 7
Historia Elementorum - Geschichte der Elemente 8
Vom Werden der Elemente 8
Götter, Drachen und Giganten 9
Elementarismus im Spiegel der magischen Traditionen 10
Die magischen Traditionen 10
Die elementare Beschwörung 11
Feuer 13
Das Element Feuer 13
Spekulationen zum flammenden Element 14
Von flammenden Orten 14
Manifestationen des Feuers 17
Lebende Flammen – Von namhaften Feuerdschinnen 17
Flammende Flügel, feurige Mähnen – Elementare Wesen des Feuers 20
Wasser 22
Das Element Wasser 22
Theorien aus unergründlicher Tiefe 23
Orte unter den Wogen 23
Manifestationen des Wassers 26
Herren der Wogen– Von namhaften Wasserdschinnen 27
Wogenreiter und Gischtsirenen– Elementare Wesen des Wassers 29
Humus 31
Stetes Wachstum und Vergehen 31
Orte des Humus 33
Humus – das Element des Lebens 34
Erwachsen aus der Erde – Bekannte Dschinne des Humus 34
Die Wächter der Natur – Von Dschinnen und Geistern des Humus 36
Eis 38
Das Element Eis 38
Spekulation zum kalten Element 38
Orte der Kälte 40
Von den Manifestationen des Eises 42
Zu fester Form erstarrt – Namhafte Dschinne des Eises 43
Erz 47
Das feste Element – Eine analytische Betrachtung 47
Von den Grundfesten des Erzes 48
Geformter Fels – Von Dschinnen und Geistern des Erzes 50
Geboren aus Fels und Stahl – Bekannte Dschinne des Erzes 50
Andere Wesen von eherner Essenz 53
Luft 55
Das Element Luft 55
Spekulationen zum sprunghaften Element 57
Windumtoste Orte 58
Von den Manifestationen der Luft 59
Sturmgeboren – Von den Dschinnen der Lüfte 60

Elementare Mindergeister 67
Ein Wort zur Mindergeisterforschung 66
Die Kategorisierung von Mindergeistern 67
Pervertierte Elemente 70
Die Elementaren Drachen 73
Golemiden - eine elementare Betrachtung 77
Hexalogien - die Macht der Sechs 79
Die Elemente in der Stofflichen Magie 81
Der Mensch - das elementare Wesen 85
Berühmte Elementaristen 89
Bibliotheca Elementaria 98

Regeln und Anhänge 102
Hexalogien und elementare Zauber 102
Spielwerte der Elementaristen 108
Spielwerte Bibliotheca Elementaria 114
Spielwerte Mindergeister 117
Die Entstehung von Mindergeistern 117
Werte von Mindergeistern 118
Übersicht der elementaren Mindergeister 119
Spielwerte - Elementare Drachen 120
Spielwerte - Golemiden 124
Hasrabals Golemiden 124
Golemiden anderer Erbauer 125
Pervertierte Elemente 126
Vinskrapr 126
Verdorbene 127
Elementare Orte - Spielwerte 130
Das Plateau des Feuers 130
Die versunkene Stadt Eshvahar 131
Der lebende Wald 133
Das Äonengrab 134
Die Dschinnenfestung Al'Archamud 135
Der Ratssaal der Dreizehn Winde 137
Regelergänzungen 140
Zusammenfassung 140
Neue Sonderfertigkeiten für Elementaristen 141
Eigenschaften für Elementare 143
Die Dschinnengeborenen 146
Die Beschwörung von Elementarwesen 148
Beschwören leicht gemacht 148
Beschwörung für Experten 148
Fragen und Antworten zu Elementarwesen 150
Hitze- und Kälteschaden 151
Sekundärschäden 152
Spielwerte - Elemente in der Stofflichen Magie 153
Neue Arkanoglyphen 153
Neue Bann- und Schutzkreise 154
Neue elementare Vitkari (Runen) 155
Petromantie 155
Spielwerte der Elementare 156
Eis 156
Erz 158
Feuer 161
Humus 163
Luft 165
Wasser 167

Vorwort

Elementare Gewalten widmet sich einer der wohl aufregendsten und vielseitigsten magischen Traditionen in **Das Schwarze Auge**: dem Elementarismus. In diesem Buch finden Sie eine einzigartige Sammlung aventurischer Quellentexte, die Ihnen das Zusammenspiel, aber auch die Unterschiede der sechs Elemente wortreich illustrieren. Sie alle wurden als Grundlage für eine wissenschaftliche Arbeit von Donatus C. Contador, einem Absolventen der Schule der Hohen Magie zu Punin, zusammengetragen und immer wieder kritisch kommentiert. Im Laufe der Zeit wuchs seine Begeisterung für den Elementarismus stetig und so war er schließlich bereit, den Blick über den Tellerrand zu wagen und sich auch außerhalb staubiger Bibliotheken und mit tatkräftiger Unterstützung seiner Collegae auf die Suche nach weiteren Wahrheiten zu begeben. Bei **Elementare Gewalten** handelt es sich also um ein echtes Unikat, und auch wenn die in diesem Band vorgestellten Quellen zum Teil geheimes Spezialwissen beinhalten, so sind sie doch ausdrücklich zum Einsatz am Spieltisch gedacht.

Im anhängenden Regelteil finden Sie nicht nur Spielwerte für die in diesem Band präsentierten Elementarwesen und Persönlichkeiten, sondern auch zusätzliche Regeln rund um die Elementarbeschwörung und Spielwerte für die *Dschinnengeborenen*, in deren Adern angeblich echtes Dschinnenblut fließen soll. Neue Sonderfertigkeiten für die Elementaristin von Welt sind ebenso enthalten wie ausgearbeitete elementare Hexalogien und einige gänzlich neue Zauber, um Helden als auch Meisterpersonen im Spiel mehr Farbe zu verleihen, so sie sich zu einem der sechs Elemente bekannt haben. Die Zahl der im **Liber Cantiones** festgeschriebenen Formeln ist endlich, inneraventurisch aber ist die Magie keineswegs derartigen Beschränkungen unterworfen und wird ob ihrer Vielfalt wohl niemals zu den vollends erforschten Disziplinen gehören. Mit der Zeit werden einige der in diesem Buch vorgestellten Sprüche eine größere Verbreitung erfahren oder wieder in Vergessenheit geraten, und es liegt allein in Ihrer Hand, wie viele Sie davon in Ihr eigenes Aventurien einbringen.

Wir wünschen Ihnen eine erhellende und vor allem vergnügliche Lektüre und hoffen, dass sie Ihre Phantasie genauso beflügeln wird wie die unsrige.

Eevie Demirtel, Dominic Hladek & Melanie Meier
im Juni 2012

~~Theoria Elementaria~~
von Donatus C. Contador, A. m., Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis
~~de res elementaria~~
Das Zusammenspiel der elementaren Gewalten unter Betrachtung der affinitatis elemen[illegible]
Elementare Affinitäten und ihre Auswirkung auf die Invocatio elementarii?

17. Phex 1026 BF
Das Thema ist zu diffus, ich werde mich wohl einschränken müssen. Zuerst gilt es jedoch, die gesammelten Quellen zu begutachten und weiter zusammenzustellen, um konkrete Thesen für meine Forschungsarbeit herauszuarbeiten. Die Rekonstruktionsversuche für den Igniplano müssen leider als gescheitert betrachtet werden, es gilt also, nach anderen Hinweisen auf eine brauchbare Formel zu suchen.

6. Boron 1027 BF
Die Forschungen haben sich nicht nur als zu umfangreich erwiesen, es gibt außerdem zu vieles, was ich nicht verstehe. Alleine die Mindergeister scheinen eine eigene Arbeit wert zu sein. Der Besuch in Andergast war nicht vergebens, jedoch sehe ich mich um Monate zurückgeworfen ...

29. Praios 1030 BF
Ich muss es zu Ende bringen, oder es endet nie!
Antrag gestellt, Examinatio zum Magus nach welcher Prüfungsordnung? 1030 BF? eher 1031 1034

Postscriptum: Forschungen zu umfangreich! Antrag auf Verlängerung eingereicht am 15. Ingerimm 1034 BF

Postscriptum II: Die Vortragsreihe war erfolgreich, der neue Frostcantus ein voller Erfolg, dennoch sehe ich mich außerstande, diese Arbeit abzuschließen. Man kann die Elemente nicht verstehen, so man ihre Macht nicht selbst erfahren hat — Homines amplius oculis quam auribus credunt. Die bisherigen Aufzeichnungen werden gebunden und zur sicheren Verwahrung an die Bibliotheca gegeben. Es ist beschlossen, ich breche noch heute nach Drakonia auf!
gegeben am 15. Efferd 1035 BF, D.C.C.

Von den sechs Elementen

Bestimmungsversuche des Elementaren

Zum einen benennen wir als Kerndisziplin die Herbeirufung Elementarer Wesen, die sogenannte Magica invocatio elementharii, ebenso finden aber auch die Magica transformatorica sowie die elementare Alchimie Berücksichtigung im Komplex, welcher auch im Volksmund als Elementarismus überliefert ist.
—Von den Unterteilungen der Magie, Encyclopaedia Magica, X. Auflage der Puniner Ausgabe, 1001 BF

Sechs Elemente gibt es, aus denen sich alles Sein zusammenfügt, ganz gleich, ob lebend oder tot. Es mag ein Berg sein, ein Haus, eine Ziege oder deine kleine Schwester, Mhorwedziber. Warum sind es sechs, wirst du fragen, und nicht vier? Recht tust du daran! Nur lass mich dir eine Gegenfrage stellen: Was ergibt denn 6 und deine Frage nach der 4? Lass mich dir erläutern, dass eben in diesem Mysterium die wahre Schönheit der Welt begründet liegt!
—aus den Dialogen Djurmolds des Gespaltenen, 768 BF

Ganz so wirr, wie die maraskanische Philosophie uns glauben machen möchte, verhält es sich selbstredend nicht mit den Elementen. Gemeinhin sollte man aber tunlichst den Unterschied zwischen philosophischer und magietheoretischer Denkrichtung beachten, denn nicht alles, was gedanklich, und somit in der Philosophie, möglich ist, ist in magischen Dingen für uns von Bedeutung. Nicht zuletzt die Encyclopaedia Magica kann hier Aufschluss geben, legt sie die Dinge doch in besonders anschaulicher Weise dar und präsentiert die Elemente in einer klaren Struktur und mit ebenso deutlicher Benennung.

AES = ERZ
AER = LUFT
IGNIS = FEUER
AQUA = WASSER
HUMUS = ERDE
FRIGUS = EIS

Sechs Elemente gibt es, die in der *Ars magica* Relevanz besitzen. Wir können sie beschwören, und somit gilt ihre Existenz als bewiesen. Sie werden gemeinhin als Bestandteil und bildende Materie des Weltenbaumes angeführt, welcher seine Wurzeln in der ersten Sphäre hat und dessen Äste und Ausformungen sich in unserer, der Dritten Sphäre, zu dem verbinden, was wir als unsere stoffliche Welt wahrnehmen. Folglich muss es als richtig gelten, dass sich alles in unserer Sphäre aus den zuvor genannten sechs Elementen zusammensetzt (vgl. Kapitel Der Mensch – das elementare Wesen), welche in gegensätzlichen Paarungen angeordnet sind.

Ein jeder hat eine Neigung zu einem der sechs Elemente. Viele von euch werden es nur niemals feststellen! Warum nur ist das so, werdet ihr euch fragen. Weil die Curricula eine solche nicht berücksichtigen, deswegen! Was wird gelehrt? Natürlich vorzugsweise der Ignifaxius. Und warum? Weil er am weitesten verbreitet ist, seit Jahrzehnten schon. Die meisten Absolventen einschlägiger Akademien beherrschen ihn, bei den Lehrmeistern ist er präsent, und weil wir ihn alle so gut verinnerlicht haben, denken wir gar nicht mehr darüber nach, welche Macht wir damit herabrufen, vollkommen ungeachtet eventueller elementarer Affinitäten des Spruchwirkers. Doch zuerst ein wenig Statistik: In diesem Hörsaal tragen mindestens drei den Namen Ali. Ihr seht, es ist kein Hexenwerk, und ich bin wahrhaftig kein Hellseher. Wenn ich euch aber sage, dass mindestens ebenso viele unter euch rein gar nichts mit dem Element Feuer anfangen können, würdet ihr mich wahrscheinlich auslachen, stünde ich nicht als Gastdozent in diesen ehrwürdigen Räumen. Wir denken, wir beherrschen die Elemente. Lasst mich euch eine Demonstratio geben, die euch die Augen öffnen wird – aber zuvor brauche ich einen Freiwilligen, der bereit ist, mir mit dem Bannkreis zu helfen. Das ist das Schreckliche mit derartigen Gaben – man kann

sie sich nicht durch Fleiß erarbeiten. Ihr könnt gut werden, wenn ihr studiert, das ist richtig. Aber wenn ihr es nicht in eurem Inneren fühlt und eure Veranlagung ignoriert oder sogar dagegen ankämpft, dann verschwendet ihr euer Potenzial. Man kann es sich im Übrigen, entgegen landläufiger Meinung, nicht unbedingt aussuchen, welchem Element man sich hingeben will. Es tut mir ausgesprochen leid, aber auch wenn ich Schiffsmagier bin, ich kann unpassenderweise lediglich mit Feuer dienen.
—Mitschrift einer Gastvorlesung Magister N. Karinors an der Khunchomer Drachenei-Akademie, 1033 BF

Die Suche nach der Heptessenz

Was aber ist unter diesen Voraussetzungen mit der alles durchdringenden Kraft der Magie? Haben wir sie additiv diesem System hinzuzufügen, als externe Kraft, welche, wie die Tulamiden gerne behaupten, den Sternen entspringt? Oder ist es vielmehr so, dass die Zitadelle der Kraft zerschlagen wurde, als Mada die Sphären durchstieß und uns die Gabe der Magie schenkte? Ist es nicht wahrscheinlicher, dass die astrale Kraft außerhalb dieses Gefüges einzuordnen ist? Und wenn sie sich doch als Heptessenz einfügen sollte, welcher Natur ist dann die Oktessenz? Suchen wir nach der Nicht-Magie oder der Anti-Magie, einer sogenannten Gegenkraft? Steckt sie vielleicht im unmagischen Koschbasalt, welcher das arkane Gefüge unterbricht, oder im Wirken eines Arcanum Interdictum, wie es die Geweihten des Praios dank seiner Gnade zu wirken wissen? Unwahrscheinlich ist es nicht, dass ein solches Gegensatzpaar existiert. Bisher bleibt diese These jedoch mangels Evidenz noch unbewiesen. Die folgende Quelle muss daher aufgrund ihrer Herkunft mit Argwohn betrachtet werden.

Sternenkraft = Ashtarra

Ich schwöre, da war nichts als Schwärze! Als blicke man in ein Tor zum Limbus, das alles in die Weite zwischen die Sphären reißt. Doch während der Limbus durchdrungen ist von Magie, sah ich keine Aura, keine Struktur. Selbst die profanste Kreatur mag man mit Zaubern belegen, deren Spuren man mittels der Magica clarobservantia verfolgen kann. Doch weder wollte es mir gelingen, meinen Zauber anzubringen, noch konnte ich auch nur die geringsten Rückstände der arkanen Fäden an der Versuchsperson erkennen! Meine Zauber perlten an ihr ab wie Wasser an einer Lotosblüte! Wie kann denn das sein? Nichts!
—Aussage eines Collega, zur Wiederherstellung in der Schule der Austreibung zu Perricum, 1032 BF

Die elementare Gestalt der Welt

Wenn Dere also die Form einer Kugel hat, die gen Firun an Kälte zunimmt, bis am äußersten Punkt mit der Zitadelle des Eises der absolute Stillstand herrscht, so ist es nur schlüssig, dass sie gen Praios hin an Hitze zunimmt bis zu einem Punkt, an dem ständiges Feuer herrscht und ausnahmslos alles zu Asche und Rauch wird. Dort aber ist der Sitz der Zitadelle des Feuers. Und so, wie kein Mensch im ewigen Stillstand der Eisfeste bestehen kann, so kann keiner die weit über unseren Köpfen schwebende Zitadelle der Luft erreichen. Tief unter unseren Füßen hingegen, an den Wurzeln der Berge, soll die Zitadelle des Erzes verortet sein. Einst glaubte man, weit im Westen liege in einem riesigen Meer die Zitadelle des Wassers. Die Humuszitadelle in der Mitte Aventuriens zu verorten scheint sinnig, widerspricht aber jeglicher hexagonalen Symmetrie.
—Notizen auf einem Traktat zur Elementartheorie, gezeichnet mit N. Karinor, 1025 BF

Dank Eurem werten Collega Rohezal vom Amboss – möge er in Frieden ruhen – wisst Ihr bereits seit einigen Jahren um das Elementare Hexagramm, welches sechs den Elementen zugeschriebene Örtlichkeiten unseres Kontinents miteinander in Korrelation setzt.

- *Der Unsichtbare Turm auf Rohals Zinne im Amboss für Luft*
- *Der Schwarze Turm in den Koschbergen für Erz*
- *Das Bergkloster Tarf El'Hazaqur Mor im nördlichen Raschtullswall für das Feuer*
- *Der Blaue Turm im weidenschen Auen für Wasser*
- *Das Erdheiligtum Al'Zul nahe Altzoll für Humus*
- *Das Kloster Arras de Mott auf der Goldspitze für Eis*

Verbindet man die genannten Orte zu einem – im Übrigen nicht gleichförmigen – Hexagramm, so findet sich Wagenhalt im Zentrum des Sechsecks, jener Ort, wo Rohal der Weise der Legende nach einer Blutulme entstieg. Hier befand sich auch der Zirkel des Hexagramms, eine in im Krieg der Magier zerstörte Academia, an welcher man sich der Lehre der sechs Elemente verschrieben hatte, der Ort, an dem ich selbst einst die Kunst der Magie erlernen durfte. Doch ich will Euch nicht von meiner eigenen sonderbaren Geschichte berichten, sondern von unserem Meister Rohal, welcher in Wahrheit als Erster die Bedeutung des elementaren Gleichgewichts erkannte.
—Eslam von Wagenhalt, Mitglied im Zirkel der Wachenden, auf dem Allaventurischen Konvent 1034 BF in Kuslik

Gewäsch!

Historia Elementorum - Geschichte der Elemente

Vom Werden der Elemente

Chronologisch gesehen beginnen wir mit dem Werden des Elementaren bereits im Ersten Zeitalter beim Fall Sumus und dem Entstehen der Zweiten Sphäre. Hier soll das Sumuryl, das Urelement, entsprungen sein, aus dem sich bis heute jedes Element formt. Ebenso sollen hier die Elementaren Zitadellen wurzeln, welche durch ihr Hinaufreichen in die Dritte Sphäre den Elementen ein geordnetes und kontrolliertes Aufsteigen ermöglichen. Substanz, Farbe und Form erlangen die Elemente offenbar erst beim Übertritt in die Dritte Sphäre. In diesem Zeitalter wird die erste Ordnung der Elemente durch ihr Werden und Wirken vorgenommen.

Aus ihrer letzten Kraft erschuf die Urmutter Zumu eine schützende Sphäre, in die sie all ihre Wünsche, Träume und Hoffnungen wob. Als der Urdrache Lh's Kha dies sah, dauerte ihn sein Handeln, erinnerte er sich doch an die Liebe, die sie einst verband. So legte er seine Klauen über die Kuppel und verband seine Kraft mit der Zumus, auf dass ihr Leib für alle Zeiten geborgen sei. Doch Zumus Leib ruhte noch lange nicht. Drei Mal noch bäumte er sich auf und zerfiel dabei in einzelne Stücke. Dort, wo ihr Lh's Kha die tiefsten, tödlichen Wunden geschlagen, wo sich das Fleisch zerrissen aufschürzte, dort, wo er ihr keine Hoffnung, keine Träume mehr gelassen, dort, wo jeder Wunsch vergebens geworden, dort verhärtete sich Zumus Leib zu dunklem Basalt und Erz. An jeder dieser Wunden wurde ihr Fleisch zu Stein. Ihr lebendiger Atem entwich, einem Stöhnen gleich, weit hinaus, entfernte sich von ihrem Leib und stieg in höchste Höhen, bis zum Rand der Sphären. Wo er diese streifte, wurde er Zumus einstiger Kraft und Hoffnung gewahr. So ward Zumus erstes Aufbäumen zu hoffnungslos erstarrtem Erz und hoffnungsvoll lebendiger Luft.

In ihrem zweiten Bäumen obsiegte die Wut, und ihr liebendes, loderndes, betrogenes Herz ward zu wütendem Brennen und Feuer, ihr Blut ward Lava und quoll in mächtigen Strömen aus ihren Wunden. Doch die kochende Wut wich Zorn und Trauer voller Schwermut. Tränen rannen in großen Flüssen aus ihren Augen, zwischen ihren Fingern hindurch und sammelten sich in ihrem Schoß.

Doch Zumus Leben entwich ihr in einem letzten Bäumen, und als ihr Blick brach, erstarrte ihr Leib für einen kurzen Moment und erkaltete augenblicklich. Für ein Äon herrschte vollkommene Stille. Die Flüsse wurden zu Gletschern, die Meere gefroren, ihr Herz setzte einen Schlag lang aus, und es war, als wäre sie tot. Ihr Leib ward wie Frost und Eis. Doch in diesem Moment tiefster Ruhe fand die Urmutter Frieden und ergab sich dem Sterben. Noch einmal gebar sie Leben aus ihrer Mitte und erschuf einen sprudelnden Quell sich regenerierenden Werdens.

—freie Nacherzählung einer alten Legende aus dem Echsischen, Alter unbestimmt

Zwischen Erstem und Zweitem Zeitalter erlangten Götter und Giganten die Herrschaft über die Elemente und lenkten diese Macht auch gegeneinander, in ihrem Kampf um das himmlische Alveran.
Mit dem Ende des Ersten Drachenkrieges, in dem Famerlor über Pyrdacor triumphierte, begann das Dritte Zeitalter. Pyrdacors Niederlage führte dazu, dass er in der Dritten Sphäre verweilen musste und ihm, als Hüter über die Elemente, die Elementaren Schlüssel anvertraut wurden.
Dieses Zeitalter wurde von den Drachen beherrscht und nahm mit Madas Frevel ein turbulentes Ende. Die Zitadelle der Kraft wurde zerstört, und die Magie konnte unkontrolliert durch den Limbus in die Dritte Sphäre entweichen. Unklar ist hierbei, welche Rolle Pyrdacor und der von ihm verwahrte Schlüssel der Kraft spielten. Wenn der Schlüssel aber mitnichten ein Mythos ist, so steht doch zu befürchten, dass er den Fall der zugehörigen Zitadelle nicht überdauert hat.
Zu Beginn jedes neuen Zeitalters wurden die Elemente einer neuen Ordnung unterworfen, doch nur wenig ist bis zum Zehnten Zeitalter überliefert. Wie die herrschenden Rassen einander ablösten, so verging wohl auch die Dominanz einzelner Elemente mit ihnen.

IV – Steinschrate -> Erz,
IX – Maritime Rassen -> Wasser
X – Echsen -> Humus

Pyrdacors Frevel

Das Zehnte Zeitalter ist eindeutig den Echsenwesen und dem Element des Humus unterworfen. Dieses Zeitalter ist es auch, in dem Pyrdacor die ihm gegebene Macht über die Elemente dazu missbrauchte, mit dem Schlüssel des Humus das Zeitalter der Geschuppten weit in das Elfte hinein auszudehnen. Vermutlich bedingt durch diese Affinität verlor er jedoch nicht nur den Schlüssel des Eises, sondern auch den Zugang zu dessen Zitadelle und folglich die damit verbundene Herrschaft über das Element.

Elementare Kriege

Im Anschluss an das verlängerte Zeitalter des Humus brach daher schließlich eine gewaltige Eiszeit an. Bis hin zum Raschtulswall waren die Gipfel mit Schnee und Frost bedeckt. Der Untergang der Echsenvölker war vorherbestimmt, und Pyrdacor wandte sich einer neuen Rasse zu. Als Gottdrache Pyr offenbarte er sich den Elfen, ließ sie mit dem Bau der Elementaren Städte beginnen und vertraute ihnen den Schlüssel des Erzes an.
Im darauf folgenden Elementarkrieg erschuf er aus Eisen, Stein und Gold Kreaturen von zwergenähnlichem Wuchs und erweckte diese der Legende zufolge zu unnatürlichem Leben, indem er ein ganzes Heer von Elementargeistern versklavte. Diese ersten Golemiden entsandte er gegen die Angroschim, um die ihm verhasste Rasse auszulöschen.
Einige Auserwählte der Zwerge verließen daraufhin mutig die heimischen Stollen, um Pyrdacor mit den eigenen Waffen, den Kräften Sumus, zu trotzen. Diese Wenigen sollten die Begründer des Geodentums werden, die Ersten der ihren, die durch ihr Verständnis der Natur die Elemente zu beeinflussen lernten.
Jener aber, der am schnellsten lernte und täglich an Macht gewann, war Brandan, Sohn des Brodosch, Enkel des Brogar. Durch den kühnen Diebstahl des Erzschlüssels aus Tie'Shianna und seinen gewagten Pakt mit dem Herrn des Erzes verlor Pyrdacor schlussendlich auch die Macht über dieses Element.
Daraufhin erschuf der Alte Drache die elfenähnliche Pyrdona und die menschlich wirkende A'Sar al'Abastra im mächtigsten Kessel der Urkräfte, um durch sie die Herrschaft über Eis und Erz wiederzuerlangen.
Im Kampf gegen das Volk der Riesin Chalwen, welche den Hochelfen die Wahrheit über den Gottdrachen offenbarte, missbrauchte Pyrdacor schließlich erneut die ihm anvertraute Macht. Er versenkte mit Hilfe des elementaren Wasserschlüssels das Reich der Sumurrer, so dass sich heute anstelle von Chalwens Thron an dieser Stelle der Golf von Perricum findet.
Daraufhin stellte Famerlor den Alten Drachen zum Kampf, und obwohl er den Namenlosen selbst um Hilfe anrief, wurde Pyrdacor von den Göttern besiegt, sein Karfunkel zerschlagen. Die Elementaren Schlüssel aber, so sie sich noch in Pyrdacors Besitz befanden, wurden über Dere verstreut.
Erst im Praios 1021 BF verkündete der Allvogel den Magiern und Druiden des Konzils der Elementaren Gewalten das Ende des Elften Zeitalters und somit den Beginn eines Karmakorthäons.
In der Weltzeitwende ringen die Rassen miteinander um die Vorherrschaft, und den Siegern dieser Zeit, so sagt man, sollen auch die Schlüssel der Elemente anvertraut werden. Unklar ist jedoch, ob nur ein einziger oder vielleicht sogar alle in die Hände der vorherrschenden Rasse(n) gegeben werden und was mit jenen Schlüsseln geschieht, deren Verbleib als unbekannt gelten muss.

Elementarismus im Spiegel der magischen Traditionen

Untergegangene Traditionen

Schon die ältesten Völker machten sich die urtümlichste aller Potentiae magicae zunutze, den Elementarismus. Wenig ist bekannt aus den Zeitaltern, in denen Dere noch jung war, doch man weiß, dass schon die **Drachen** elementare Meister waren. Die heutige Scientia magica nennt deshalb meist die Verehrung Pyrdacors als den Ursprung der Elementarmagie im engeren Sinne. Der Hüter der Elementaren Schlüssel wurde nacheinander von zwei Völkern verehrt:

Primo von den **Hochelfen**, welche die Harmonie der Elemente und den Umgang mit ihnen wie kein zweites Volk verstanden. Sie entwickelten zahlreiche, heute nur noch bruchstückhaft bekannte Hexalogien und formten sechs Elementare Städte, deren Namen als Simyala, Vayafendur, Tie'Shianna, Vayavinda, Mandalya und Isiriel überliefert sind. Ihre Lage ist teilweise bekannt, die schwere Erreichbarkeit jedoch spricht Bände über die Möglichkeiten der elementaren Bewegung, die den Elfen zur Verfügung gestanden haben müssen. Mit Wunderwerken wie den Mauern Tie'Shiannas und dem Feuer Mandalyas waren sie ein Denkmal für die Schaffenskraft der Elemente.

Niemals würde ich es wagen, die Macht heutiger **Elfen** zu schmälern, jedoch darf bemerkt werden, dass sie sich zwar oftmals besser als jeder Mensch auf einzelne Elemente einstimmen können, ihr Wissen im Vergleich zu dem ihrer Altvorderen aber nicht mehr als ein schwaches Echo ist. Dennoch ist beachtlich, wie gut die Firnläufer des Nordens das Eis kennen und es mit mächtigen Gesängen beeinflussen können. Auch die Former der Au- und Waldvölker leben im Einklang mit dem Humus ihrer Wälder, während die Steppen- wie auch Wüstenelfen auf uns Kurzlebige wie Manifestationen des Windes oder des Khômsandes wirken. Mancher Elf kennt die hochelfischen Gesänge noch in Teilen, kein Volk jedoch in seiner Gänze.

Secundo sind die **Echsenrassen** zu nennen, deren Blüte in Cultura und Magica lange vergangen ist. Unter Pyrdacor beherrschten sie die Elemente, doch verstehen heute nur noch die **Kristallomanten** das Prinzip des Stofflichen – dies aber auf so obskure Weise, dass kaum ein Mensch ihre kalten Gedanken nachvollziehen kann.

Vermutlich von den Echsen haben sich später die aventurischen Menschen den Elementarismus als Kriegsbeute angeeignet. Dem Zaubersultan Bastrabun folgten die Traditionen der **Mudramulim** und **Kophtanim**, die den tulamidischen Elementarismus mit seinen Vorstellungen über Dschinne und Elementargewalten ebenso stark prägten wie die Tradition tulamidischer Magierschulen. Folgt man der Theorie, dass jede Manifestation elementarer Wesen sich primo nach dem Element und secundo nach den Vorstellungen des Beschwörers richtet (vgl. Systemata magica), darf man behaupten, dass das Antlitz heutiger Dschinne sich nach wie vor aus Erwartungshaltungen formt, für die damals die Grundlagen gelegt wurden.

Neuere Traditionen

Einige der heutigen Traditionen scheren sich nicht um elementare Magie und tauchen in meiner Aufzählung von vornherein nicht auf. Von den elementaraffinen Traditionen aber seien eingangs die **Alchimisten** erwähnt, die sich in vielen ihrer Elixiere der stofflichen Kraft der Elemente bedienen, wenn auch meist in profaner, nichtmagischer Form. Ihrem Handwerk verdanken wir vor allem eine Reihe nützlicher Symbole und Titulaturen.

Die **Schamanen** der Naturvölker haben ein intuitives, aber oftmals absurdes Halbwissen über die Elemente, seien es nun die Kaskjua der Nivesen, die Medizinmänner der Waldmenschen oder die Schamaninnen der Goblins. Meine Forschungsreise in die Nivesenlande hat mir ad significantissima gezeigt, wie sie Totengeister, Dschinne, Feen, Mindergeister und gar Dämonen simplifizierend über einen Kamm scheren und mit allerlei Folklore einfärben. Dennoch muss ich anerkennend sagen, dass ich dort Zeuge bei der Coniuratio eines Elementargeistes des Wassers wurde. Zwar war das Ritual alberner Firlefanz, eher würdig eines Scharlatans, doch das Resultat war passabel. Auch bei anderen Ritualen zeigt sich eine intuitive Verbindung zu den Elementen, die die Umgebung des Schamanen prägen.

Bei **Hexen** und **Druiden** hängt das Verständnis elementarer Kräfte stark von deren Lehrmeistern und regionaler Herkunft ab, weshalb eine Categorisierung schwerfällt. Tendenziell spielt bei den zurückgezogen lebenden Gruppierungen wie der Schwesternschaft der Töchter der Erde oder den Haindruiden und Sumupriestern der intuitive Umgang mit dem Element Humus eine bedeutende Rolle, während urbane Vertreter oft keinen Funken von elementarer Magie verstehen. Den Druiden beinahe näher als den Gilden offenbaren sich die Zauberkundigen aus Olport, die vor allem die Elemente Wasser und Luft beherrschen, aber nur wenig über diesen Tellerrand hinausschauen. Erwähnenswerter hingegen sind die zwergischen **Geoden** und die **Konzilsdruiden** aus Drakonia. Sie haben sich der intensiven Erforschung einzelner Elemen-

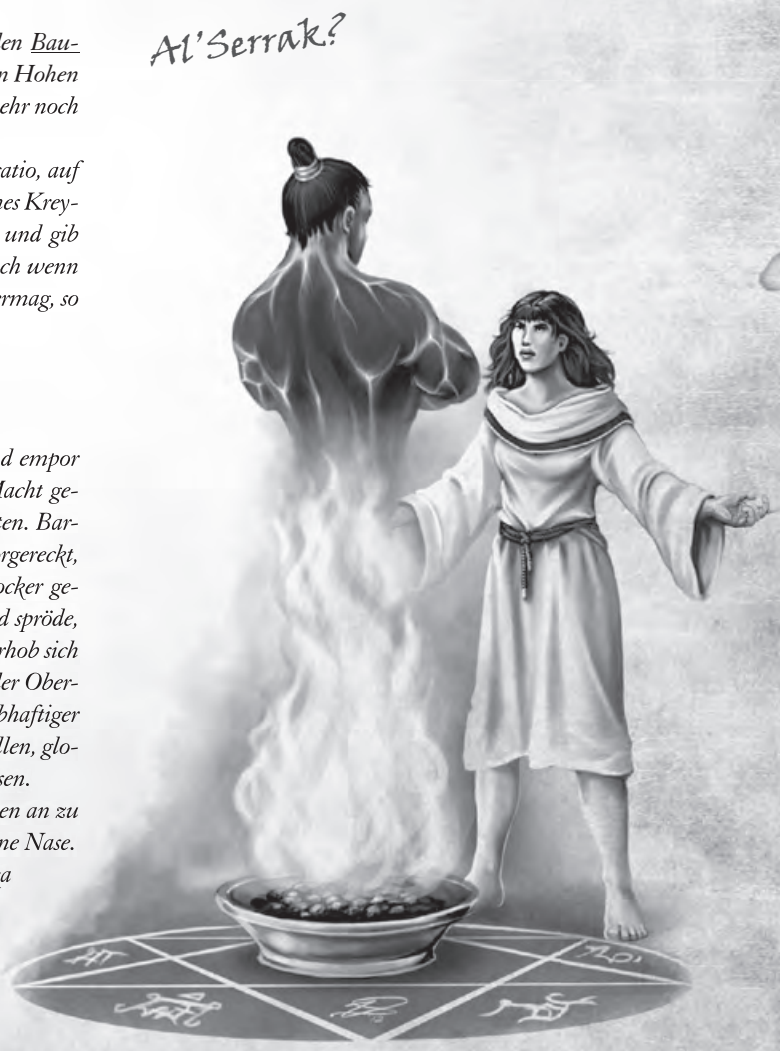
te, jedoch im Context der hexalogischen Harmonie, verschrieben. Während die Zwerge ihr Wissen nicht preisgeben, haben die Forschungsarbeiten Drakonias in den letzten Jahren viele neue Einblicke geliefert.
Schlagen wir den Bogen zur **Gildenmagie**, eröffnet sich uns ein complexes Feld, bei dem wir uns auf wenige Akademien der Grauen Gilde fokussieren müssen, von denen sich Drakonia, Punin, Festum sowie die tulamidischen Akademien besonders hervortun. Heute forschen wir unentwegt sowohl an neuen Möglichkeiten der elementaren Magie als auch an der Wiederentdeckung alter Formulae. Akribisch genau werden anhand bekannter Cantiones immer mehr Rückschlüsse auf deren verschollene hexalogische Ausformungen getroffen – Hesinde weiß, dass wir gerade erst am Anfang dieser Wissenschaft stehen, doch meine Forschungen haben mir die Zuversicht gegeben, dass die Gildenmagie erneut eine Große Elementartheorie entwickeln kann, die dem Wissen der Hochelfen nahekommt. Nur die Gildenmagie sieht die Elemente umfassend und sachlich genug, um hier wahre Forschungsarbeit zu leisten. Dennoch müssen wir die Harmonie mit allen sechs Elementen in dem Ausmaß als Ziel anstreben, das heutige Elfen und mancher Druide und Schamane zumindest in Bezug auf einzelne Elemente bereits besitzen. Ein intensiver Wissensaustausch ist daher essentiell.

—Entwurf nach Prüfungsordnung VII § III – Examinatio zum Magus, Donatus C. Contador

Die elementare Beschwörung

Zuerst zeichne mit Kreyde oder Tinthe die Zeychen zum Schutze Deyner selbt und bereyte den Zirkel der Bannung, auf dasz Dir keyn Leyd geschehe durch die Macht der Elemente.
Dann bringe die Steine herbei und das Erz, auf dasz Du den Baumeyster guethig stimmen magst. Er liebt den Marmor aus den Hohen Eternen oder kostbare Krystalle, und sie schmeycheln ihm mehr noch als die lieblichsten Worte.
Sogleich rufe ihn bey seinem Namen und beginne die Invocatio, auf dasz er erscheynet. Gib aber stets acht, dasz er die Linien Deines Kreyses nicht verwischen tuth, so er aus dem Boden erwaechst, und gib ihm reyflich Zeit, ueber Deyne Bitte nachzusinnen, denn auch wenn er in Windeseyle den praechtigsten aller Palaeste zu bauen vermag, so ist er nicht der Schnellste, gilth es, eyne Wahl zu treffen.
—aus dem Aufsatz Herbeizurufen den Elementaren Geyst, Fridgard von Eberstamm, 754 BF

Die Luft flimmerte vor Hitze, als sie die Arme beschwörend empor hob. Auf dem Boden waren mit Kreide die Zeichen der Macht gemalt, welche sie vor dem Zorn des Dschinnen schützen sollten. Barfüßig stand sie vor dem Feuerbecken, die Handflächen emporgereckt, der Körper nur von einer leichten, knielangen Robe mit locker geschnittenen Ärmeln verhüllt. Ihre Lippen waren trocken und spröde, als sie die Worte sprach, und aus den knisternden Flammen erhob sich dunkler Rauch. Eine Gestalt formte sich aus dem Dunkel, der Oberkörper eines Mannes, dessen Beine im Feuer endeten – ein leibhaftiger Feuerdschinn. Seine Haut war wie Ruß, durchzogen von hellen, glosenden Adern, die seinen Leib gleich Lavaströmen durchflossen.
»Wer wagt es, mich zu rufen?«, zischte er, wie wenn Flammen an zu feuchtem Holz emporlodern, und Brandgeruch stieg in meine Nase. Der Blick aus seinen glühenden Augen war fest auf Harika gerichtet, der vor Anstrengung inzwischen der Schweiß auf der Stirn stand.



»Ich bin Harika saba Tulameth«, sprach sie mit fester Stimme. »Und ich habe dich mittels deines Wahren Namens gerufen, o ehrwürdiger El'Thabar, um einen Dienst von dir zu erbitten.«
Zu meiner Verwunderung neigte sie demütig das Haupt, dass ihr die dunklen Locken in das Gesicht fielen. Harika war die stolzeste Frau, der ich in meinem Leben bisher begegnet war. Ich hätte niemals angenommen, dass sie als Bittstellerin an den Dschinn herantreten würde.
»Ich will deine Bitte hören, Tochter Zulhamins. Dann werden wir sehen, ob du bereit bist, den Preis zu zahlen, welchen ich verlange.«
Ich schluckte, als ich sah, dass er seinen lodernden Blick auf mich gerichtet hatte.
—Brannthagen, G.: Avestos und der Flammenkelch, Seite 12, Absatz 2

Wenngleich diese Passage der Travialiteratur entstammt, zitiere ich sie doch immer wieder gern, denn ebenso stellt man sich gemeinhin die Beschwörung eines Dschinnenwesens vor. Obwohl es sich um eine profane Schilderung einer *Invocatio elementarii* handelt, hat der Autor vieles richtig dargestellt, was wohl umfangreichen Recherchen zu verdanken ist. Natürlich ist dieses Exzerpt nicht zu vergleichen mit einer wissenschaftlichen Darstellung, dennoch sind die wichtigsten Tatsachen auf einfache Art und Weise vermittelt.
ad primum: Die materielle Komponente, in diesem Fall das Feuer, ist für die Beschwörung förderlich, in manchen Fällen sogar notwendig.
ad secundum: Die korrekte Gewandung der Magierin entspricht, soweit beschrieben, den Vorgaben des Codex Albyricus (vgl. s.u.).
ad tertium: Es ist sehr richtig erfasst, dass Dschinne, wie auch Elementarwesen im Allgemeinen, anders als heptasphärische Entitäten nicht befehligt werden. Man erbittet vielmehr einen Dienst von ihnen, den zu erfüllen sie entweder bereit sind oder auch nicht.
ad quartum: Bemerkenswert ist auch die Erwähnung des Wahren Namens, der das Herbeirufen einer bestimmten Entität oft überhaupt erst möglich macht und dem Beschwörer Macht über das herbeigerufene Wesen verleihen soll.
ad quintum: Die Erwähnung eines Bannkreises ist vorbildlich und wird gerade in der Elementarbeschwörung häufig vernachlässigt.

Theorien zur rechten Gewandung

Um es der Deutlichkeit halber noch einmal nach dem Codex Albyricus zusammenzufassen: Das Beschwörungsgewand sei eine schlichte, knielange Tunika von reinweißer Farbe für das Herbeirufen von Elementaren. Sie wird direkt auf der Haut getragen und ist neben dem Gürtel das einzige empfohlene Kleidungsstück. Die Ärmel sollen weit geschnitten sein, um genug Raum für die nötigen Gesten zu lassen. Der Gürtel ist idealerweise aus einfachem Hanf oder Leinen, alternativ auch aus silbern – oder besser noch: mondsilbern – durchwirktem Brokat gefertigt und wird zweifach links um die Leibesmitte gewunden. Haupt und Füße sollen unbedeckt bleiben, vermutlich, um den astralen Fluss nicht zu hemmen.
Diese Empfehlung scheint in der Tat die Herbeirufung von Elementarwesen weniger diffizil zu gestalten, dennoch sind mir im Zuge meiner Recherchen einige Ungereimtheiten aufgefallen, insbesondere, wenn man die Eigenheiten der sechs Elemente berücksichtigt. Ist es denn logisch, in einer weißen Robe ein Wesen des Feuers herbeizurufen? Wäre rot oder arangenfarben hier nicht weit passender? Gar das schlichte Grau der Asche oder ein kohledunkles Schwarz?
Wenn man im Wasser steht, um einen Gischttümmler herbeizurufen, mag eine knielange Robe ja noch nützlich sein. Was aber ist im Ewigen Eis, wo man nur zu leicht Erfrierungen erleiden kann? Von den Druiden ist nicht etwa bekannt, dass sie eigens zur Anrufung ein anderes Gewand überwerfen, noch weniger von den Töchtern Satuarias, die zumeist spontan und gefühlsbetont ihre Sprüche werfen. Auch habe ich nur selten einen tulamidischen Magus gekannt, der nicht ein kostbares, mit elementaren Glyphen besticktes Beschwörungsgewand sein Eigen nennt. Ein Collega von der Halle des Windes schwört sogar darauf, die besten Beschwörungen gänzlich nackt verrichtet zu haben! Durchaus glaubhaft, wenn man bedenkt, dass so nichts den Elementaristen und das zu beschwörende Element mehr trennt.
Die These, dass die Aufmachung des Beschwörers keinerlei Relevanz für das Gelingen besitzt, wage ich nicht aufzuwerfen. Wohl aber halte ich es für wahrscheinlich, dass es weitaus mehr Möglichkeiten der elementaraffinen Gewandung gibt als bisher angenommen.

Feuer

Feuer

Das Element Feuer

Wenn ihr meine Hand anblickt, was seht ihr dann? Nur eine in die Höhe gereckte Faust? Mitnichten! Ich sage euch Grünschnäbeln, was ich sehe, wenn ich die starken, sehnigen Hände der Alumni unserer stolzen Akademie anblicke: Ich sehe Feuer! Reines, elementares, alles versengendes Feuer. Ich rieche sein rauchiges Aroma und genieße es wie ein Hügelzwerg sein Pfeifchen, denn es riecht nach Sieg über die Mächte des Bösen. Feuer ist kurzlebig und kämpferisch, es eifert, treibt Mutwillen, bläht sich zu Bränden auf, gehorcht nicht, sucht das Messen mit dem Seinen, lässt sich nicht erbittern, rechnet mit dem Bösen ab, freut sich über jede Ungerechtigkeit, die es vergelten kann, sowie an der reinen Wahrheit der Flammen; es widersteht, vertreibt, gibt Hoffnung, verbrennt. Feuer fordert und gibt Wärme. Feuer bereitet Leiden, bereut niemals, doch rächt sich stets. Es ergreift Besitz und gibt Freiheit. Wen es verbrennt, blutet er nicht? Wen die züngelnden Flammen kitzeln, lacht er nicht? Wen der Rauch vergiftet, stirbt er nicht? Wer immer das Feuer verspottet, an dem wird es sich rächen.

—Mitschrift einer Eröffnungsrede vor den neuen Scholaren an der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana

Wie dieser einleitende Text zeigt, sind die Eigenschaften der Ordinatio prima als auch secunda des Feuers widersprüchlich wie das Element selbst: Es verkörpert gleichzeitig Wärme und Gefährlichkeit, Herzlichkeit und Aggressivität, Schutz und Zerstörung. Es ist ein aktives, handelndes, bewegtes Element, das nur in Verbindung mit anderen Elementen feste Form annehmen kann. Im Gegensatz zu beispielsweise Erz, Humus oder gar Eis hat das Feuer zumindest in seinem reinen Auftreten niemals eine bleibende, feste Form. Es flammt zeitweise auf, manchmal kurz und heftig (Ignis Ingerimmis), manchmal für eine längere Dauer und gemächlich (Ignis Traviae). Stets jedoch erlischt es wieder und wird erst zu einem anderen Zeitpunkt neu erweckt.

Spekulationen zum flammenden Element

So wie auch die Stadt selbst nahm Panlariêl den Schlüssel des Feuers, der fürderhin in Mandalya aufbewahrt werden sollte, mit in ihre Träume. Seitdem gilt er als verschollen und wird bis heute in der Traumglobule der Elfen Mandalyas gehütet. Und wenn auch aller feuriger Glanz dieser Stadt verschollen ist, so künden Ruinen von Vorposten in den Sichelgebirgen und versunkene Reste von Trabanten im Neunaugensee noch heute davon, welchen Glanz unsere Welt verloren hat, als Panlariêl aus ihr wich.

—aus Feyala – Über das Elfengeschlecht, verfasst von Magistra Ilandaria Feenholde, ins Garethi übersetzt durch Magister Elpheron von Donnerbach

Der Aufenthaltsort der Zitadelle des Feuers ist unbekannt, jedoch gibt es reichlich Spekulationen: Sie sei wahlweise tief im Südkontinent Uthuria oder im Regengebirge verborgen, sie liege unerreichbar für Mensch und Tier im Schlund eines Vulkans im Riesland oder auf einer Dschungelinsel im Westen Aventuriens, sie wird in der gewaltigsten Wüste des Güldenlandes vermutet, sei gemeinsam mit Mandalya unserer Sphäre entrückt oder gar im Echsenreich Zze Tha verborgen. Wenn jedoch eine elementare Feste stets die Seele und Verkörperung ihres Elementes ist, was bedeutet dies im Falle des Feuers? Ändert sie womöglich ihren Standort, flackert auf und erlischt, ist mal ein deutlich sichtbares Fanal, dann wieder für ein Äon verschwunden? Ist womöglich keiner der vermuteten Standorte richtig, oder sind sie es alle einmal gewesen? Wird womöglich der Zitadellenschlüssel des Feuers benötigt, um sie wieder in neuer Kraft aus der Asche zu erheben? Oder wird gar der Elementarherr entscheiden, wann die Zeit dafür gekommen ist?

Ähnlich wie beim Erz wissen wir von einem Pakt zwischen einem zwergischen Geoden und dem Elementarherren des Feuers. Xenos von den Flammen wagt das Spiel mit dem Feuer, beherrschen jedoch kann es niemand, und wer es dennoch versucht, ist töricht. Mögen andere Elemente voraussehbar sein, so ist Feuer das Gegenteil und wird letztlich jeden Unvorsichtigen vernichten.

Von flammenden Orten

Die Relikte der Mandalya-Elfen

Es gilt weithin als gesichert, dass die hochelfische elementare Stadt des Feuers, Mandalya, eine kurze, aber umso heller aufflackernde Geschichte hatte. Für etwa fünf Jahrhunderte war das Licht des Nordens ein hell glühendes Fanal gegen die wilden Völker aus den Sichelgebirgen. Mit viel Pioniergeist müssen die Hochelfen damals diese Stadt inmitten der Vulkaninsel des Neunaugensees errichtet haben, aus Obsidian und Lavagestein, geformt mit uns nahezu unbekannter Feuermagie. Erst seit kurzem forschen wir wieder an einigen Fragmenten und versuchen, wenigstens einen Teil ihres alten Wissens zu rekonstruieren.

Zahlreiche Außenposten soll es damals gegeben haben, unter denen Daleones Flammenhorst der bekannteste ist und auch nach dem rätselhaften Verschwinden der Feuerstadt noch eine Weile existierte, bevor Goblins ihn angriffen und er im Feuer verging.

Erbaut am Rande eines Vulkanschlots, munkelt man auch von unterirdischen Lavaströmen, erloschenen Kraftlinien in Richtung von Mandalya und uralter Spruchmagie, die den Flammenhorst mit Mandayla verband.

Daleone, die Feldherrin Mandalyas, ließ den Himmel brennen und Flammen regnen, so wie auch die Verteidiger mit Feuer im Herzen kämpften. Eine Nacht lang war die Welt ein brennendes Schlachtfeld. Als am Morgen aber trotz verzweifelten Kampfes alles verloren war gegen die Übermacht der Gobionda, da vernichtete Daleone durch den Atem Pyr Daokras das Heer, aber auch die ihren und sich selbst in der Stunde der Niederlage.
—steppenelfische Überlieferung, niedergeschrieben 1026 BF

Unsere Senejlis riefen die Wjassus um Hilfe gegen die Zauberei der Hexe Dalona-tötet-mit-Flammen. Sie wehrten sich so tapfer wie unsere Krieger. Wo unsere Schweine sich einst im Schlamm suhlten, verbrannten die Blogai-Izzak alles in einer Nacht zu toter Asche. Am Morgen war die Hexe dennoch fast bezwungen, doch mit brennendem Hass rief sie ihren Feuermeister herbei, dessen Atem alles verbrannte: unser Heer, aber auch ihre eigenen Kämpfer und sie selbst.
—Goblinschamanin Ukuunna aus der Überlieferung ihres Volkes, niedergeschrieben 1028 BF

Von allerlei Vulkanen und Schloten

Wohl überall, wo Feuer und Ruß aus Sumus Gebeinen fließt und qualmt, haben sich Feuer-Heiligtümer gebildet. Wilde Utulu-Schamanen auf den Waldinseln beten das Feuer an, primitive Völker im Norden nicht weniger, aber auch Orte wie der Schlund sind uns Menschen Heiligtümer des feurigen Aspektes von Ingerimm geworden. Der Feuerschweif in den Hohen Eternen sei ebenso genannt wie der Raschtul Kandscharot, jener größte und ehrwürdigste Vulkan im Raschtulswall, an dem im Jahre 1021 der Allvogel das Karmakorthäon prophezeite.
Ungewöhnlicher noch ist das Kloster Tarf El'Hazaqur Mor, übersetzt „Der wollüstigen Feuermacht Wunderschloss", in dem zurückgezogen die ehemalige Geliebte der Göttin Yasinthe von Tuzak unter Feueranbeterinnen lebt, die den leidenschaftlichen Aspekt des hitzigen Elements zelebrieren.

Das Plateau des Feuers

Ad finalem, ein konkreter Hinweis auf die Existenz des Feuerplateaus! Am heutigen Tage trafen wir auf einen Weidener Ritter, der in dieser gefährlichen Gegend Gerüchten über die Heimstatt eines Drachen nachgeht. Meister Rakorium hat ihn lange befragt und sich unleserliche Notizen gemacht, aus denen ich nur die Worte ‚Echsenbrut', ‚Dracomagica' und ‚Flammenverschwörung' entziffern kann. Zumindest glaube ich, diese Worte erkannt zu haben, als ich einen kurzen Blick auf die

losen Blätter warf. Der Ritter folgt Berichten einiger Hahnfelser, deren Ziegen Opfer eines Drachen geworden sein sollen. Kurzerhand haben wir uns ihm angeschlossen.

[...]

Der Anblick der Hochebene ist überwältigend: Der Boden ist schwarz und besteht aus verkrustetem Lavagestein. Risse ziehen sich durch ihn, so dass man stets achtgeben muss, nicht in hervorquellende, heiße Lava zu treten. Mehrmals sah ich, wie der Boden aufriss und mit einem Mal heißes Magma daraus hervorgespuckt wurde. Die Luft ist fürchterlich heiß, stickig und von dunkelgrauen Ascheflocken durchsetzt. Stellenweise fällt das Atmen schwer, manchmal ist auch die Sicht auf wenige Schritt begrenzt, ansonsten erblickt man die Vulkane der Umgebung. Die feuchten Tücher, die wir uns vor Mund und Nase halten, um die rußige Luft erträglicher zu machen, trocknen binnen kürzester Zeit aus und färben sich schmutzig grau. Am Ende des Aufstiegs befand sich eine Art Schrein, der von irgendjemandem aus Platten erkalteter Lava errichtet worden ist. Reisende haben darin persönliche Gegenstände hinterlassen. Meister Rakorium hielt dies für - ich zitiere - ‚Firlefanz erster Ordinatio, und zudem hochgefährlich, denn Drachen und Echsengezücht könnten damit ein Band zum Besitzer herstellen und ihn beherrschen'. Als meine Reisebegleiter den Schrein verlassen hatten, hinterließ ich dennoch das geflochtene Armband, das mir meine Holde nach den drei sorglosen Nächten in Gradnochsjepengurken überlassen hatte. Ich wünschte, ich wäre jetzt bei ihr. Stattdessen lese ich die in den porösen Stein geritzte Botschaft „Keine Hoffnung".

[...]

Wir hielten stundenlang auf einige große Wegmarken zu, die mir wie steinerne Riesen anmuten, die Entfernung und ihre Höhe sind jedoch kaum abschätzbar. Wir glauben, einen Schatten von etwas Gewaltigem, Fliegendem über den Aschewolken gesehen zu haben. Der Meister ist sich sicher, dass er Flügelschläge und einen Wimpernschlag lang drachische Worte in seinem Kopf gehört hat. Es mag jedoch auch der Mangel an Luft gewesen sein, so räumte er selbst ein. Dennoch bleiben wir wachsam.

[...]

Wir haben einen Strom aus flüssiger Lava überquert. Nachdem wir ihm eine Weile gefolgt waren, stießen wir schließlich auf eine bizarr geformte Brücke. Wie eine erstarrte Flamme aus Obsidian zog sie sich über das glühend heiße, zähflüssige Gestein. Sie war über und über mit verzerrten steinernen Fratzen versehen; ein grausiger Anblick. Als wir sie überquerten, sah ich kurz einen schwarzen Kopf wie den eines Mohas aus der Lavabrühe unter uns schauen und wies sogleich meine Begleiter darauf hin. Da er jedoch bereits wieder abgetaucht war, verspotten sie mich nun als ängstlich. Den Blick der glühenden Kohleaugen vergesse ich jedoch nicht. Mag die dünne Luft einem alten Mann wie Rakorium auch arg zusetzen, ich weiß, was ich gesehen habe!

[...]

Hinter der Brücke folgten wir dem zähen Strom weiter. Die kleinen, glühend heißen Männlein, die aus dem Feuer stiegen, sahen meine Begleiter nun auch. Als der Weidener sich mit gezücktem Schwert auf das „namenlose Gezücht" stürzen wollte, hielt Meister Rakorium ihn jedoch ab und erklärte, dass es sich lediglich um Mindergeister, kleine Magmamännlein handle. Sie entstehen, wenn - wie hier - die Elemente Feuer und Erz ineinander übergehen, ungefährlich, solange man sich ihnen nicht nähert. Wie aufrecht gehende Säuglinge mit gewaltigen Köpfen und hässlichen Gesichtern stapften sie eine Weile unbeholfen über den Boden, bevor sie wieder im Lavafluss abtauchten und eins mit ihren Elementen wurden.

Der Fluss führte uns an einen gewaltigen See aus Feuer. Am anderen Ufer sahen wir, dass er in eine Höhle floss und sich darin zischend irgendwohin ergoss. Auf unserem Rundgang machten wir einen grausigen Fund: ein Leichnam, vielmehr ein völlig verkohltes Skelett, das wahrscheinlich Opfer der lodernden Glut geworden war. Der Meister vermutete sofort Drachen, hier in dieser Flammenebene könnte es aber alles gewesen sein. Schnell gingen wir vorüber, versuchend, nicht daran zu denken, dass uns dasselbe Schicksal ereilen könnte. Wir umrundeten den See zur Hälfte und fanden einen Eingang in den Berg, durch den auch der Lavastrom floss. Kaum waren wir jedoch einige Schritt tief in die Dunkelheit vorgedrungen, leuchteten uns mit einem Mal Facettenaugen von beachtlicher Größe und eine Art gleißend heller Beißzangen wie zwei Dolche entgegen. Aus der Dunkelheit entsprangen Käfer, die kopfgroß waren, ein gewaltiger Brummer sogar größer als ein Hund. Als einer mit seiner Zange mein Bein kniff, spürte ich einen heißen, durchdringenden und brennenden Schmerz. Überall waren die Wesen, deshalb suchten wir unser Heil in der Flucht. Wir entkamen aus der Höhle und entfernten uns wieder vom Feuersee. Erneut richteten wir uns an den Felsgebilden als Wegmarken aus.

[...]

Meister Rakorium und ich stehen am Fuß einer großen Felsnadel. Wir wagen es kaum zu atmen und wenden uns von dem grausigen Mahl des Lindwurms ab. Ich schreibe diese Zeilen unter meinem Gewand, stets ein Auge auf das Maul des Drachen gerichtet. Ich höre das Krachen der Knochen des armen Weideners. Rakorium flüstert, sein Zauber schütze uns vor Entdeckung, aber ich presse mich dennoch dicht an den Fels, auf dessen Spitze der Drache seinen Hort zu haben scheint. Ich will diese Ebene nur noch verlassen und zurück nach Gradnochsjepengurken.

—Reisebericht des Collega Hilbert von Puspereiken, entstanden um 1010 BF, zur Abschrift zur Verfügung gestellt

Manifestationen des Feuers

Die niedere Form der Manifestatio ignis gleicht üblicherweise einer gewöhnlichen Flamme, die nur durch ihr Eigenleben auffällt. Ein still verharrender Geist des Feuers kann deshalb leicht verwechselt werden. Seltener hört man von lavaartiger Schmiedeglut oder gleißend hellem Licht als Formen der Erscheinung.
Interessanter ist hingegen das Bild, das die höheren Geister des Feuers im Laufe der Zeit angenommen haben, denn stärker noch als bei anderen Elementen richtet dieses sich nach dem Rufenden. Ursache mag die stete Wandelbarkeit und flüchtige Struktur des heißen Elementes sein, das sich wohl mangels einer festen Form umso stärker den Erwartungen des Beschwörenden anpasst. So ist denn auch über die Lichtelfen bekannt, dass durch sie beschworene Feuerdschinne nicht selten eine drachenartige Gestalt oder die eines gleißenden Schemen angenommen haben. Sie verkörperten damit umso mehr die für das Elfenvolk wichtige Bedeutung des Lichtes sowie den Bezug zum Gottdrachen Pyrdacor als Gebieter der Elemente.

Durch die Echsenvölker ist die Form des Salamanders bekannt, die eben diesem Tier gleicht, es jedoch ad completum in Flammen hüllt und mit glühenden Schuppen erscheinen lässt.
Im Tulamidischen ist Ifrit die gängige Bezeichnung für Dschinne des Feuers im Allgemeinen, sie meint ursprünglich aber nur eine verbreitete Form des Feuerdschinns: ein Unterkörper, der einem Feuerwirbel gleicht und in einen menschlichen, meist feuerroten und muskulösen Oberkörper übergeht. Der Kopf trägt stets typische Merkmale wie spitze Ohren, kleine Hörner, bullenartige Nasenringe oder scharfe Zähne. Bei Geoden häufig ist die Form eines bronzenen Angroscho mit in Flammen stehendem Haar und Bart, der schmelzende Metallrüstung trägt.

Reine Speculatio. Begründen!

Quelle fraglich! Ifrit ≠ Dämon?

—aus dem Großen Elementarium, gekürzte Abschrift von 972 BF

Lebende Flammen - Von namhaften Feuerdschinnen

Mepharasch, der Feuerwirsch

Mit den Worten ‚Es ist mir Ehre und Vergnügen gleichermaßen' schlüpfte der Dschinn in die Waffe des Sultans. Als der Herrscher in der Schlacht den Speer schwang und damit zustach, zog dieser feurige Kreise, und ein jeder Feind erkannte voll Furcht den Geist: Die Klinge ward spitz wie dessen Kinn, die Flammenkreise glichen seinem steten Grinsen, und das Surren klang wie das Kichern und Heulen des Feuerwesens. Als die Schlacht aber gewonnen war, da befahl der Sultan im Siegestaumel dem Dschinn entgegen des Handels, er solle seiner Klinge für weitere sieben Jahre innewohnen. Zähneknirschend fügte sich der Geist, jedoch begann an diesem Tag der Untergang des Sultanats. Der Große Brand von Madrash sollte die sechs folgenden Plagen einleiten.
—aus dem Märchen der sechs Feuerplagen aus 1001 Rausch

Während die Definitio intensa eine starke feuerelementare Präsenz bereits andeutete, ergab die Analysis structurae weitere Conclusiones über die präzise Natura Artefactae und deren Canti. In den Gegenstand, der sich äußerlich als schlichte Öllampe tulamidischer Machart darstellt, ist ein animus ignis superior, vulgo Dschinn, gebannt. Eher gewöhnlich sind die Matrices verschiedener Cantiones, die offenbar durch den Geist in den Gegenstand gewoben wurden. Erkennbar ist der Flagra-Cantus in selbstverständlich rein elementarer Variante, weiterhin ein offenbar dosierbarer Caldofrigo. Darüber hinaus kann der innewohnende Animus für weitere Serviti invociert werden. Die Auslöser sind ein Entfernen des Wachsstopfens für ein Rufen des Geistes, ein Reiben der Lampe für eine Erwärmung mittels Caldofrigo sowie ein akkustisches Kommandowort für den Flagra-Cantus. Interessanter ist aber die Resultatio der Magica Clarobservantia. Diese zeigte beim gebundenen Animus eine unterdrückte Wut und Langeweile, ja gefühlte Unterforderung des Wesens.

u-Deklination, mask., Plural Cantus

Lampe? Wie profan! Warum nicht ‚Lucerna', werter Collega?

i.e. Brenne, toter Stoff!

kons. Deklination, fem., Plural Servituta. Hätte ‚Dienste' nicht genügt, Collega?

—aus der (korrigierten) Studienarbeit des jungen Collega Vitioso, 1030 BF

Ene mene Feuerbold, brennt dein Dach wird's teuer heut'
Ene mene Feuerwirsch, bricht der Balken, macht es knirsch.
—Almadaner Auszählreim

Wenn ich es Euch doch sage, der Meister hatte die Klinge gerade zur Reparatur erhitzt und setzte die ersten Schläge. Sein Hammer schlug Funken, wie ich es noch nie gesehen hatte. Selbst der Meister runzelte die Stirn. Mit einem Mal stand die Schmiede lichterloh in Flammen, aus denen sich ein zischendes und wie belustigt kicherndes Wesen erhob. Ein kleiner, geflügelter Teufel mit brennenden Fledermausflügeln, spitzen Gesichtszügen und einem Grinsen breit wie ein Stangenbrot huschte aus dem Feuer. Schnell flog er über die Häuser der Nachbarschaft und zog Feuerstreifen hinter sich her, mit denen er die Dächer entzündete. Ich sage Euch, weder mein Meister noch ich stecken hinter dem Ragather Brand. Aber ich sehe schon, Ihr wollt mich dennoch nicht bei Euch in Lohn und Brot nehmen.
—von einem Ragather Schmiedelehrling gehört, neuzeitlich

Al'Jallahir, der flammende Redner und Herr der Menetekel

Es heißt, der Dschinn namens Al'Jallahir wurde bereits von Rohal selbst gerufen, um vor der Schlacht gegen Borbarad den Kampfeswillen seines Heeres zu wecken, denn der ‚flammende Redner' beherrscht es wie kein anderer, wahrhaft den Funken der Begeisterung in jedem Zuhörer zu wecken. Wer einmal seinen anfeuernden Worten lauschen durfte, der weiß von diesem Moment an, zu welcher Einfachheit und Klarheit es die dem Feuer affine Kunst der Sprache bringen kann. Seine Worte brennen sich in den Geist ein, sie entfachen Hoffnung und entzünden die Flamme des Widerstands. Untermalt mit geschwungener Menetekel-Schrift und ausladenden Gesten kann sich niemand seinen Worten widersetzen. Es heißt deshalb, er sei der einzige Dschinn, dem der Herbeirufende seine Wünsche erfüllt und nicht andersherum. So ermutigend seine Stimme für jene ist, die unter seinem Banner kämpfen, so einschüchternd und erschütternd ist sie jedoch für seine Feinde. Sein Wort ist Befehl, seine Stimme Feuersbrunst, sein Kriegsschrei erstickt jede Hoffnung in den Reihen der Feinde, wenn der Dschinn kühn auf seinem Teppich aus Feuer und Qualm seinem Heer vorauseilt und in erster Reihe mit Flammenlanzen und Feuerbällen in der Schlacht mitkämpft.

Feuer

Ein Spiel! Ihr glaubt, es geht um ein Spiel? Welchem Irrtum ihr nur auferlegen seid. Sodann, wenn dies ein Spiel ist, bin ich hier falsch. Meister, entlasst mich bitte aus Eurer Herrschaft, diesem Haufen ist nicht zu helfen. Ah, doch kein Spiel? Mehr als das, höre ich euch sagen? Wartet noch Meister, ich schöpfe Hoffnung.

Also gut. Seht ihr, wie sich eure Gegner dort drüben gebaren? Wie Fürsten, Könige, ach was, wie die Kaiser des Imman führen sich diese sogenannten Drachen auf! Ihr aber seid der Stolz Punins. Bürger aus den Zünften, rechtschaffene Handwerker. Wollt ihr euch etwa von diesen Stutzern auf dem einzigen Feld der Ehre, auf dem ihr das Recht habt, den Vinsalter Adel zu verprügeln, bezwingen lassen? Wollt ihr vor Angst kneifen? Ich glaube nicht. Nein, ich sehe in euren Augen das Feuer brennen, das nach mehr verlangt: nach Gerechtigkeit, nach Rache, nach Kampf, nach Sieg! Atmet diese Wut ein, verinnerlicht sie, konzentriert euch. Und wenn der Korkball fliegt, will ich euch mit einem Kampfschrei auf eure Gegner stürzen sehen, dass ihnen die Knie schlottern. Zeigt ihnen, wozu ein Skorpion fähig ist!

—aus einer Rede des Al'Jallahir vor dem Finale des Kaiser-Reto-Pokals (Skorpion Punin gegen die Vinsalter Drachen), 1005 BF

Sholgothar, die zähe Glut

In den großen Grenzgebirgen aber haust ein Wesen, das zu jeder Morgen- und Abendröte erblickt werden kann, wenn die Sonne die Gipfel der Berge küsst. Aus einem See von brennendem Stein erhebt es sich in diesen Momenten der glühenden Himmelsscheibe entgegen und bildet zähe Arme, die sich flehentlich nach ihr recken. Alles, was ihm zu nahe kommt, geht sofort in Flammen auf, ob Mensch, ob Tier, ob Fleisch oder Metall; alles brennt, denn die Hitze dieses Ifrits, der Sholgothar geheißen wird, ist so gewaltig wie die von tausend strahlenden Sonnen. Seine Gestalt ist dunkel wie geschmolzener Stein, jedoch brennt sie mal, mal tritt rotglühende Lava aus seinem Inneren hervor. Glühende Schlitze dienen ihm als Augen, mit deren Blick er alles in Flammen aufgehen lassen kann, wenn er es will. Seine Form ist stets im Wandel wie das Feuer, doch zäh und dickflüssig wie Magma aus den tiefen eines Vulkans. Als Wächter kennt man ihn, denn die Gipfel der feurigen Berge sind sein Land. Launisch lässt er manche Wanderer passieren, während andere ihr bitteres Ende in seinen glühenden Armen finden, in deren Griff er sie so lange umklammert, bis nur noch ein Häuflein Asche von ihnen übrig ist.

—aus Kreaturen am Rande der Welt, garethische Fassung, um 310 BF

Meister, Meister, die Glut hat Augen – und sie sieht ein wenig aus wie Ihr! Seht doch, ihr Kopf ist kahl wie Eurer, ihre Arme fett wie die Euren, sie riecht nach Kohle wie Ihr, und ihr Gesicht ist hässlich wie... das Eures Nachbarn. Praios steh' mir bei, Ihr habt einen dunklen Zwilling in der Esse!
—vorlauter Puniner Schmiedelehrling, neuzeitlich

Keinesfalls aber zu den Wesen flammender Reinheit gehört all das vielnamige Dämonengezücht, das sich der vernichtenden Macht des Feuers bedient. Nichts Erhebendes oder Wärmendes ist an der Flamme eines Azzitai, nur Chaos. Auch vor Brandleichen oder Geistern der im Feuer Verstorbenen hüte man sich, denn ihre Flammen kennen nur Tod und Vernichtung, sind verdorben und spenden nicht Licht, noch Wärme.
—aus dem Vorwort der Puniner Ausgabe des Großen Elementariums

Flammende Flügel, feurige Mähnen - Elementare Wesen des Feuers

Vielen Geschöpfen der Tsa geben wir in ihrer Mannigfaltigkeit den Namen des Feuers, meist wegen der ein oder anderen Auffälligkeit: Wer hat nicht schon vom giftigen Feuermolch des Orklandes gehört, dem rot- oder gelb-schwarzen Feuersalamander, dem schmerzhaft zustechenden Feuerskorpion oder der bunt schillernden Feuerfliege. Selbst Pflanzen wie dem auf der Haut brennenden Feuerschlick verleihen wir diesen Namen. Die wenigsten davon aber tragen ihren Namen wahrhaft zu Recht.

In Höhlen und Wäldern dagegen trifft man ab und an auf den Feuerkäfer (Scarabaeus ignis), dessen Leib tatsächlich glühend heiß wird, so jemand ihn berührt. Die meisten Exemplare erreichen bestenfalls die Größe einer menschlichen Hand, jedoch gibt es Legenden, die besagen, dass dieses niedere Krabbelgetier durch Wärme, Hitze und Feuer weitaus stärker wachsen kann. Besonders unter wanderndem Volk hält sich hartnäckig die Geschichte vom Feuerkäfer, über dessen unterirdischem Bau eines Nachts Reisende ein Lagerfeuer entzündeten. Durch die Hitze sei das Wesen daraufhin über Nacht so vehement gewachsen, dass es am nächsten Morgen die schlafenden Gesellen mit Haut und Haar verschlungen habe. Zwar ist diese Geschichte ins Reich der Legenden einzuordnen, jedoch kommt man nicht umhin, sich zu fragen, ob womöglich Orte elementarer, feuriger Reinheit ein solches Wachstum zu einem Scarabaeus ignis ingens zumindest über lange Zeiträume ermöglichen könnten.

Ein weiteres Wesen, das in diesem Zusammenhang nicht ungenannt bleiben soll, ist die wahre Feuerfliege, auch Drachenfliege genannt (Musca draconigena flagranta). Es ist ein seltener, erhebender, aber auch gefährlicher Anblick, wenn diese armlange Libelle durch die feuchte und heiße Luft Meridianas oder Maraskans surrt. Fühlt sie sich nämlich bedroht, kann sie durch das aberwitzig schnelle Schlagen ihrer filigranen Flügel die Luft derartig erhitzen, dass diese sich entzündet und in das heiße Element übergeht. Nicht selten entstehen dabei auch Mindergeister, die sich auf Anwesende stürzen. Doch auch ohne diese wird die schnelle Drachenfliege zu einem regelrecht brennenden Geschoss, vor dem man sich in Acht nehmen sollte. Merkwürdiger noch ist ihre Verpuppung, denn noch als dicke, fleischige Raupe wickelt sie sich in einen Kokon, der über Tage immer heißer wird, bis die Drachenfliege ihn in einer feurigen Explosion zerbersten lässt und sich aus seiner Asche erhebt.
—aus dem Bestiarium von Belhanka, neuzeitlich

Feuer

Jedes Kind kennt die fliegenden und kreuchenden Drachen aus Geschichten. Sie speien Feuer, ihr Blut soll kochend heiß sein, und ihre Nüstern dünsten Dampfwolken aus. Welcher Schluss also liegt näher, als dass es sich um Wesen handelt, die dem elementaren Feuer nahestehen? Nicht jeder Drache jedoch ist, wie Klein-Alrik es sich vorstellt. Einige hausen weit im hohen Norden und sind dem Eis näher als dem Feuer, andere fliegen durch die Lüfte ohne Feuer zu spucken, und selbst Wasserdrachen wurden bereits gesichtet. Von den Purpurwürmern heißt es hingegen, sie besitzen das heißeste Drachenfeuer, und auch Kaiserdrachen und Lindwürmer sind deutlich affin zum heißen Element. Im namensgebenden Geplapper der Meckerdrachen manifestiert sich gar die übermäßig verwendete Kunst der Sprache als Merkmal der Ordinatio secunda des Feuers.
—privater Kommentar zur Kusliker Fassung von Prems Tierleben, Verfasser unbekannt

Gar erstaunliche Wesen sind die Feuermähren, von denen man sich erzählt, dass die Hochelfen Mandalyas sie ritten. Kennt man von den Elfenvölkern die Schimmel, die sie aus dem Nichts herbeirufen können, so ist das Wissen um das Rufen der schwarzen Feuerrösser jedoch verloren gegangen, als Mandalya sich vor unseren Augen verbarg. Ihre Mähnen und Hufe sind feuerrot und brennend, sie hinterlassen flammende Spuren und sind im Gegensatz zu ihren schneeweißen Vettern rechte Schlachtrösser, die Furcht in die Herzen ihrer Feinde tragen. Vom Ort, von dem aus sie in unsere Sphären wandern, heißt es, er sei eine flammende Globule des Feuers. Sie sollen der Sprache mächtig sein und tragen die Leidenschaft, Feurigkeit und Freiheitsliebe ihres Elements in sich, so dass sie in ihrer Heimatwelt einen Freiheitskampf gegen Wesen fechten, die weitaus zerstörerischer sind als sie selbst: Feuerrote Stiere, riesige brennende Greifvögel und Drachen aus Qualm sollen diesen stolzen Wesen dort das Leben zur Hölle machen, denn sie wollen sie knechten und zügeln. Wer sie aber zu rufen vermag, dem dienen sie eine Weile, so er sich als würdig erweist.
—aus dem Buch Ueber die Vertheylung der thierischen und menschlichen Anteyle bey den Biestingern

Wasser

Das Element Wasser

Von tiefem Blau oder Blaugrün sind die Fluten des Meeres und der Flüsse, was daher rührt, dass auf ihrem Grund tiefunten das dem Herrn Efferd gefällige Gwen Petryl emporleuchtet. Die Elfen hingegen behaupten, die See sei blau, weil einer der ihren sie so geträumt hätte, und manch einer, der sich für besonders klug hält, glaubt gar, der wahre Grund für diese Farbe sei, dass der blaue Himmel sich in der See spiegele. Wenn man das kühle Nass aber mit den Händen schöpft, ist es farblos und klar. Kommt ein Sturm auf, färbt es sich gräulich, und die Gischt auf den gewaltigen Wellenkämmen scheint zu kochen. Ihr tut also gut daran, das tiefgründigste aller Elemente gründlich zu studieren. Denn selbst das Feuer, welchem gemeinhin die größte zerstörerische Kraft nachgesagt wird, hat nicht annähernd so vielen Zivilisationen den Untergang beschert. Wie viele Städte sind in Feuersbrünsten vergangen? Unzählige, kann ich Euch sagen, und nicht selten ward das Feuer von Menschenhand gelegt.
Wie viele Städte, Länder aber, ja, ganze Kontinente, sind im Meer versunken? Ihre Zahl wird um ein Vielfaches höher sein, doch heute weiß man nur noch von wenigen, denn nichts verschlingt und zerstört so unerbittlich — und vollkommen ohne jedes Menschliche zutun — ganze Zivilisationen. Beherrschen kann man diese launische Naturgewalt wohl kaum, selbst mit dem stärksten Willen nicht. Denn stets wird sich das Wasser einen Weg bahnen, selbst durch die kleinste Lücke in den ehernen Mauern eines Geistes.

—Vortrag von M. eo. Menkirdes dyll Tenos an der Schule der Hohen Magie zu Punin, 1015 BF

Wasser

Trotz der Gefährlichkeit des Wassers, welche die Magistra in obiger Quelle heraufbeschwört, muss festgehalten werden, dass seine destruktive Natura, obwohl evident, nicht überall als Hauptaspekt des Elements wahrgenommen wird. Als tiefgründig und unergründlich wird es oft angesehen, ein sprudelnder Quell der Inspiration, und nicht umsonst wird dem Wasser von den sechs hesindianischen Künsten die Musik zugeordnet.
Die Wandelbarkeit des Elements zeigt sich auch – und insbesondere – in der Alchimie: Gibt man Feuer hinzu und erhitzt das Wasser, so wird es zu Dampf und somit Luft. Fängt man diese nun wiederum mit einem Gefäß auf, verwandelt sich die Luft auf wundersame Weise in Wasser zurück. Auch der Nebel, eine Suspension aus Wasser und Luft, ist scheinbar mit dem Dampf verwandt und vermag es, seine Form stetig zu ändern, sich auszubreiten und zu komprimieren.

Theorien aus unergründlicher Tiefe

Vielerlei Seemannsgarn erzählt man sich auf den Meeren über die Elementare Zitadelle des Wassers. Sie soll als riesiger Mahlstrom über die See ziehen, und nur, wer mutig in ihren Schlund hineinsegele, könne den Weg hinab in die Tiefe finden. Andere behaupten, sie sei in den Weiten der Meere verborgen oder setzen die Elementare Zitadelle des Wassers gar mit dem versunkenen Kontinent Lahmaria, auch Efferdland geheißen, gleich, welcher zum Ende des Neunten Zeitalters in den Fluten versank. Auch das untergegangene A'Tall wird in gängigen Theorien geführt, obwohl es paradoxerweise im Feuermeer vermutet wird.
Der Schlüssel des Wassers ist seit langer Zeit verschollen, und nicht wenige Quellen behaupten, er habe, ganz der Natur seines Elements entsprechend, keine feste Form, sondern bestehe aus Meeresgischt und klarem Quellwasser. Berichte, dass er sich in den Händen der Fischmenschen oder gar des sagenumwobenen Flussvaters befinde, konnten bisher nicht belegt werden.

Mada tanzte. Und als ihr Fuß zum siebten Mal niederging, traf er die westlichen Wasser, und die Fische darinnen fielen ihr zu Füßen und wurden sehend und wissend von ihrem Tanz. Und die Wälle und Mauern der Festung brachen, und die Kraft floss in Strömen aus ihr hervor.

Faszinierend!

—Madas Tanz, siebter Sang. Überlieferung innerhalb der Schwesternschaft der Mada

Noch heute empfinden viele Collegae die Geschichte der Mada nach, wenn sie die rituellen Bewegungen vollziehen. Die obige Überlieferung aber suggeriert eine weit kraftvollere und zerstörerische Tat als gemeinhin angenommen. Was, wenn Mada die Zitadelle der Kraft tatsächlich auf diese Weise zerschlagen hat? Wasser kann selbst durch die feinsten Ritzen einer Mauer dringen und mit suffizienter Gewalt alles mit sich reißen und vernichten. Da das Madamal noch heute großen Einfluss auf die Gezeiten hat – denn ganz offenbar richtet sich das Meer nach seinem Zyklus – wäre es also durchaus möglich, dass es eben auf diese Weise geschah. Die astrale Kraft befindet sich seither in freiem Fluss und hat so möglicherweise die Natur des Wassers übernommen. So vermag sie selbst dorthin vorzudringen, wo ihr normalerweise der Weg versperrt ist. Möglicherweise gibt es noch mehr Parallelen zwischen den beiden Kräften, der Beweis steht jedoch noch aus.

Orte unter den Wogen

Das untergegangene Isiriel

Isiriel die Marmorblaue zu finden sollte unser höchstes Ziel sein. Es muss einen Grund geben, warum aus den Fluten des Yslisees mehrfach hochelfische Artefakte geborgen werden konnten. Die Geheimnisse der elementaren Hochelfenstädte könnten uns den entscheidenden Schritt weiter bringen. Kehre in Bälde mit neuem Material nach Yol-Ghurmak zurück. Sollte Leonardo sich noch immer querstellen, müssen wir wohl Balphemor ein Angebot machen. Halte Dich bereit. Z.
—Nachricht einer verendeten Brieftaube, unter Verschluss in der Schule der Hohen Magie zu Punin,1032 BF

[…] Bauer Emmeran aber behauptet steif und fest, die Statuette im Innern eines gewaltigen Schmierkarpfens gefunden zu haben. Der Streit wird wohl vor Gericht entschieden werden müssen, erhebt doch durch eine Mittelsfrau namens Alrike Geerster ein gewisser Magister Rampe Holb ebenfalls Anspruch auf das Kleinod und behauptet, es entstamme in Wahrheit seiner Sammlung elfischer Kleinkunst. Das Streitobjekt ist 5 Finger hoch, 2 Finger breit und scheint aus einer bläulich schimmernden Silberlegierung. Dargestellt ist eine unbekleidete Elfenjungfer, deren Haar wie ein Wasserfall ihren Körper umfließt. Das linke Bein fehlt. Der Materialwert wurde von Meister Wulger auf rund 25 Dukaten veranschlagt.
—Eintrag in den Chroniken der Stadtgarde von Ysilia, datiert auf den 15. Peraine 1002 BF, erworben aus dem Besitz eines tobrischen Flüchtlings 1030 in Gareth

Dank der Legenden, welche die elementare Stadt des Wassers als eine der prächtigsten Hochelfenstädte preisen, hält die Suche nach Isiriel noch immer viele Forscher gefangen. Einst soll sie sich aus den Ufern des Yslisees erhoben haben, doch schon zu Zeiten der Besiedlung durch die zaubermächtigen Alhanier war sie vom Angesicht Deres getilgt. Je nach Überlieferung werden Drachen und Riesen dafür verantwortlich gemacht, in elfischen Liedern tauchen aber auch *Fialgrâ* (Ork) und *Goblina* (Goblin) auf, wobei es sich hier wohl eher um übliche Territorialkämpfe gehandelt hat. Noch viel diffuser als der Untergang aber ist das Schicksal der Stadt. Es scheint völlig unklar, ob Isiriel dem Erdboden gleichgemacht wurde, in den Fluten des Yslisees versank oder gar einfach nur auf den Grund des Sees entrückt wurde und dort noch bis heute weiterexistiert. Dass bis in unsere Gegenwart noch immer Relikte aus der Zeit der Hochelfen aus dem See geborgen werden, könnte ein Hinweis darauf sein, doch bisher ist es niemandem gelungen, in die Tiefen des Sees vorzudringen und diese These zu verifizieren. Wahrscheinlich bräuchte es für ein solch wahnwitziges Unterfangen eine der Tauchglocken des Leonardo von Havena. Unglücklicherweise herrscht dieser inzwischen, vom Wahnsinn gezeichnet, in Yol-Ghurmak. Eine Kooperation ist also selbst im Dienste der Wissenschaft vollkommen ausgeschlossen.

Die versunkene Stadt Eshvahar

Himmelsrichtung?

Drei Tage hat er nur Irrsinn gebrabbelt, der Kerl. Von einer Stadt unter den Wogen, so nah, dass man den hellen Schimmer unter den Wellen sehen konnte. Ich sage euch, dem hat die Sonne das Hirn verbrannt. Gen Firun fährt da doch keiner entlang, der auch nur einen Funken Verstand hat. Auf den Klippen hat es Gischtsirenen, und alles ist voller Riffe! Wie er es lebend zurück bis nach Phenos geschafft hat, ist mir echt ein Rätsel. Er behauptet ja, ihn hätte ein riesengroßes Seepferdchen getragen. Efferd erbarme sich seiner, der Kerl ist echt hinüber.

—Erzählung eines Leuchtturmwärters der Efferdbrüder,
aufgezeichnet auf Phenos 1029 BF

An Kajoboknospen war kein Herankommen, und selbst wenn, würden uns die seltenen Blüten wohl nicht erlauben, lange genug unter Wasser zu bleiben. Wir müssten deutlich mehr Zeit unter Wasser verbringen, um die Geheimnisse dieser Städte zu erforschen. Die Stadt liegt etwa 60 Schritt unter der Meeresoberfläche, aber an stetes Auftauchen ist nicht zu denken. Das alte Esh'var, wie die gelehrte Dame die versunkene Stadt nennt, wurde wohl nach einer gewaltigen Erschütterung von Sumus Leib getilgt. Noch immer ist ein klaffender Spalt im Meeresboden zu sehen, der vermutlich für den Niedergang der ehemaligen Insel verantwortlich ist.
[…]
Es hat uns ein Vermögen gekostet, die Neckerhauben zu bekommen. Mich selbst hat es einiges an Überwindung gekostet, mir eine Qualle auf den Kopf zu setzen, doch das Ergebnis war in der Tat verblüffend, denn ich vermochte Wasser zu atmen wie ein Fisch!
[…]
Hesinde und Efferd sei Dank, wir sind heil von unserer ersten Exkursion zurückgekehrt. Ich will die Zeit bis zu unserem zweiten Tauchgang nutzen, meine Gedanken niederzuschreiben.

Es scheint, als sei die Stadt just im selben Augenblick von einer Flutwelle getroffen worden, als auch die Erde bebte. Viele Gebäude sind zerstört oder wurden davongeschwemmt. Allein einige monumentale Bauten aus Stein haben das Unglück überstanden. Die sumurrische Architektur ist beeindruckend, auch wenn viele Mauern von der Urgewalt des Wassers zerschmettert wurden. Wir konnten einige der Bauten bereits einem Zweck zuordnen, bei anderen disputieren wir noch. Leider besteht für das eigentliche Ziel unserer Expedition nur noch wenig Hoffnung: Der Tempel des Balashinda ist wohl hinfortgespült worden.

[…]

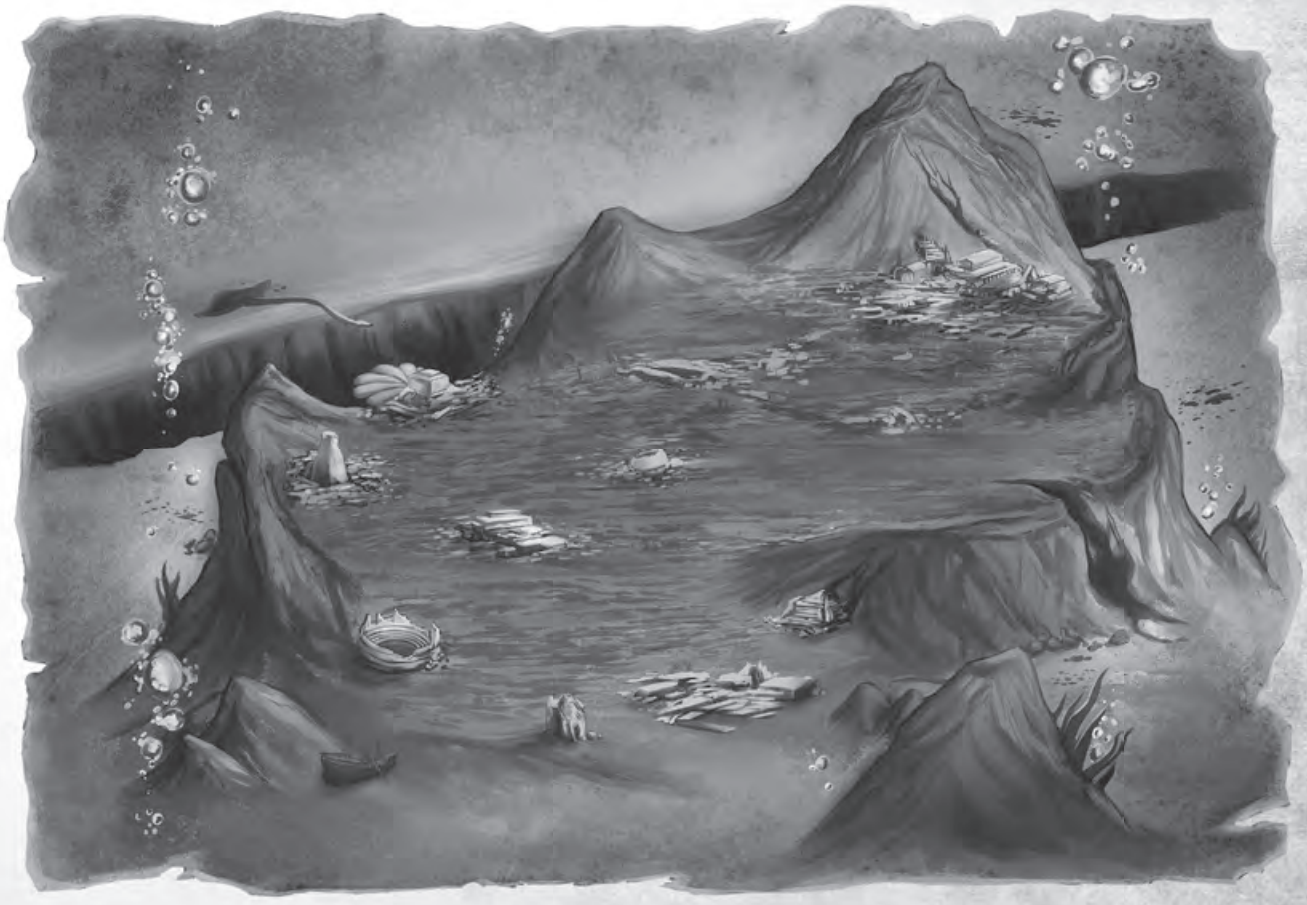
Nahe der Hafenanlagen sind die Reste einer gewaltigen Statue zu sehen, größer noch als der Koloss von Al'Anfa. Es scheint sich um eine Darstellung der Riesin Chalwen auf ihrem Thron zu handeln, die bei den Sumurrern als Kalwen größte Verehrung erfuhr. Im Sockel der Statue befindet sich ein kleines Heiligtum, dessen Wände über und über mit Schriftzeichen versehen sind. Magistra Scriptatore konnte bisher nur wenige von ihnen deuten, hat aber einen Wachsabrieb erstellt. Es scheint sich um weitreichende Prophezeiungen zu handeln, die von der Wiederkehr eines gottgleichen Drachen künden.

Im nahen Hafen findet sich, neben Lagerhäusern und den Überresten einer Werftanlage, auch ein Tempel der Kar'Hapsut, welche hier offenbar in direkter Konkurrenz zu Nominibal als Meeresgottheit angebetet wurde. Das Gebäude ist von Trümmern übersät, lediglich die Kellergewölbe scheinen erhalten und begehbar. Alles ist jedoch von nachtgrünen Algen überwuchert, die wie flüssiges Feuer auf der Haut brennen, und es wimmelt nur so von Muränen. Harydions Bein ist nach dem Biss derart angeschwollen, dass er wohl an der Oberfläche zurückbleiben muss. Die Erkundungen wurden fürs erste vertagt.

[…]

Der zweite Tauchgang führte uns zum Tempel des Nominibal, wo wir so viel Zeit verbrachten, dass der Palast am Gipfel des Berges wohl vorerst unerkundet bleiben muss. Dem sumurrischen Meeresgott wurde hier auf besonders prachtvolle Weise gehuldigt, befand sich der Tempel mit dem weißglänzenden, muschelförmigen Plateau doch wohl einstmals direkt über den Wogen. Heute klafft darunter der unendlich tiefe Riss, aus dem eiskaltes Wasser nach oben dringt. Tückische Strömungen drohen den arglosen Betrachter in die Tiefe zu reißen, und wir mussten uns anseilen, um den Tempel in diese Richtung überhaupt verlassen zu können. Im Inneren aber fanden wir die Überreste unzähliger Körper, die sich scheinbar schutzsuchend vor den Altar des Gottes geworfen hatten. Mich überkommt noch immer ein Schauer, wenn ich daran zurück denke! Die

Pyrdacor? Rakorium fragen!



vgl. Elementare Bücher

Magistra aber saß vor dem Altar, in ein Buch vertieft, das aus reinem Wasser zu bestehen schien. Die Schriftzeichen auf den durchscheinenden Seiten veränderten sich stetig so, wie das Wasser strömte. Auf dem Buchrücken bildeten sich kleine Strudel, und ich schwöre bei Praios, dass sich sogar eine kleine Tentakel aus den Fluten schob! Obwohl uns das Ding nicht geheuer ist, hat sie es an die Oberfläche mitgenommen und studiert es nun eifrig.

[…]

Unser dritter Tauchgang wird wahrscheinlich der letzte sein, denn uns gehen die Quallen aus. Auch wenn die Magistra dank des geheimnisvollen Buches offenbar unter Wasser zu atmen vermag, will ich mich nicht auf solche Unwägbarkeiten einlassen!

Die heutige Erkundung der großen Sternwarte verriet uns jedoch so viel über das Leben der antiken Hochkultur, dass es wohl für ein Leben an Forschungen reichen wird. Offenbar wurden die Gestirne von den Sumurrern als gottgleiche Wesen verehrt, und man schrieb ihnen magische Kräfte zu. Standbilder unzähliger Götzen, einige davon reich verziert mit Perlmutt und Gold, künden von lange vergessenen Riten. Die Himmelskarte, die mit blau strahlendem Gwen Petryl in der Innenseite der hohen Kuppel eingelegt ist, zeigt zahllose Gestirne. Sie scheint aber nicht sehr genau zu sein: Einige Sternbilder wurden anders dargestellt oder befinden sich am völlig falschen Ort.

[…]

Bei dem hohen Turm, welchen Magistra Scriptatore als das Haus der Sieben Pforten bezeichnete, scheint es sich um eine Institution ähnlich unserer Magierakademien zu handeln. Zwar sind die meisten Steintafeln in der Bibliothek zerschmettert und die Papiere verloren, im Untergeschoss jedoch entdeckten wir den wahren Schatz, den dieser Ort birgt: einen Raum, der bis heute den Fluten des Wassers trotzt, und wo ich diese Zeilen nun niederschreibe. Sieben Portale in Form eines Heptagons waren einstmals um das Rund gruppiert. Zwei davon sind inzwischen eingestürzt, ein weiteres wurde mit schwerem Eisen und Bannzeichen versiegelt. In den anderen aber fließt Wasser, gleich einem Spiegel, welches sich wie ein Strudel kräuselt, darüber eingelassen sind die Zeichen der Gestirne und uralte Glyphen. Die Magistra will noch einmal die Schriften konsultieren, aber sie ist zuversichtlich, gefunden zu haben, weswegen wir gekommen sind. Wir haben das Weltentor entdeckt, welches sie zuerst im Haus des Balashinda vermutet hatte! Jacopo wurde als erster hindurch geschickt und berichtete nach seiner Rückkehr von einem seichten See, in dem ihn leuchtende Fischschwärme umspielten und von fremdartigen Dschungelgewächsen über der Oberfläche, die er noch nie zuvor gesehen hat. Wir wollen es wagen, das zweite Tor zu aktivieren, sobald die Magistra die nötigen Vorkehrungen getroffen hat. Wohin es führt, ist noch gänzlich ungewiss. Hesinde stehe uns bei und halte ihre schützenden Hände über uns.

—gewachster Forschungsbericht eines unbekannten Verfassers, geborgen aus den Fluten der südlichen Charyptik durch Kapitän Jacomo Aurandis, 1024 BF

Charyptik???

Manifestationen des Wassers

Die Manifestatio aquatis ist so wandelbar wie das Wasser selbst. Elementare Geister treten als Gischtreiter, in kleinen Strudeln oder auf Wellenkämmen auf. Genauso können sie sich aber auch in den Strömen eines Wasserfalls, in Form eines heftigen, stationären Platzregens oder in einer schlammigen Pfütze am Boden zeigen.

Höhere Elementare nehmen weit häufiger die Gestalt eines Wasserwesens an oder behalten die Liquidität ihres Elements bei, als sich in humanoider Form zu präsentieren. Insbesondere bei den Dschinnen erfreuen sich aber auch die maritimen Rassen wie Risso oder Necker größter Beliebtheit und dienen für die Zeit der Invocatio als Schablone für ihren Corpus.

—aus dem Großen Elementarium, gekürzte Abschrift von 972 BF

Herren der Wogen -
Von namhaften Wasserdschinnen

Abu al'Hamam, der Herr des Bades

Wie einst der legendäre Baradarasch, welcher im Palast des Zaubersultans von Gorien diente, kann Dir Abu al'Hamam zu Diensten sein, Sayid. Eine Wonne wird es sein, wenn Dein erhabener Körper nach den Mühen eines ereignisreichen Tages von der Wärme des duftenden Wassers umfangen wird, welches er für Dich bereitet hat. Abu al'Hamam kennt viele wohlriechende Essenzen, mit denen er Dir wahre Wonnen bereiten kann, und seit hunderten von Jahren ist er als beflissener Diener bekannt, dem nichts mehr Freude bereitet, als seinem Herrn zu gefallen. Wir würden uns glücklich schätzen, die Feinheiten seiner Beschwörung mit Deinen Leibmagiern zu teilen, Sayid. Es würde aber auch keinerlei Umstände bereiten, jemanden eigens nach Fasar zu schicken, um Beschwörung als auch Bindung vorzunehmen. Kein Weg soll uns zu weit sein für Dich, der Du vom Burdj al'Mada auf die Erhabene hinabsiehst.

Ein feqzgefälliges Angebot für solcherlei Dienstleistungen ist Deinem Großwesir bereits zugegangen, Sayid. Wir würden uns über alle Maße glücklich schätzen, so Du bereit wärest, einen der unseren in dieser Angelegenheit zu betrauen.

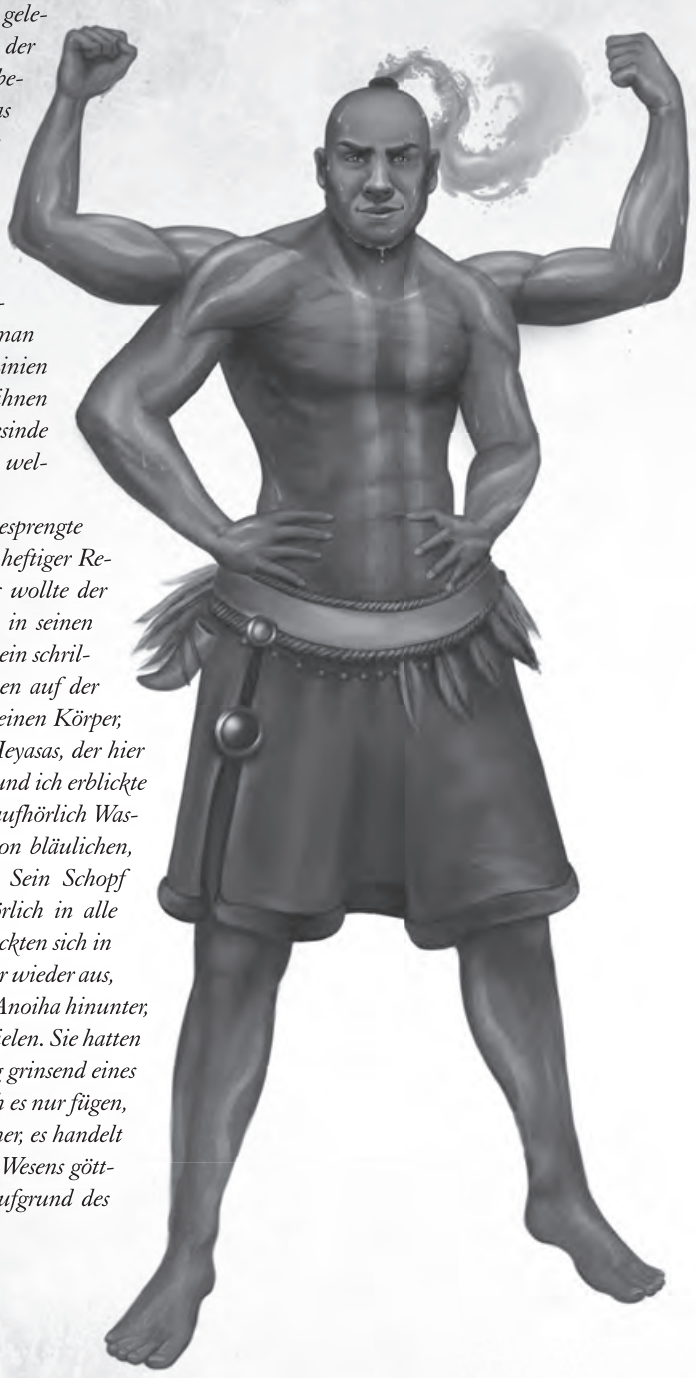
—aus einem Schreiben der Drachenei-Akademie an Fürst Khajid ben Farsid, 1018 BF

Der Wasserdschinn Abu al'Hamam gleicht vom Erscheinungsbild den Menschen sehr, sieht er doch aus wie ein Tulamide von kräftiger Statur. Mit Vorliebe erscheint er in prunkvollen Gewändern aus Seide und Damast, ein prächtiger Turban thront auf seinem Kopf, und bestünde sein Leib nicht aus Wasser und würde er nicht nach unten hin immer durchscheinender, so würde man wahrscheinlich schon bald vergessen, dass man es mit einem Dschinn zu tun hat. Er ist ein vollendeter Diener mit einem subtilen Sinn für Humor, der seinem Herren jeden Wunsch von den Augen abliest. Das Wasser hat stets die gewünschte Temperatur, ja, Abu al'Hamam kann sogar kleine Strudel im Becken erzeugen, die jedwede Verspannung in einem geplagten Rücken lösen. Viel interessanter für uns ist aber, dass er äußerst gesprächig sein kann, wenn man es ihm gestattet. Wie ein Wasserfall plappert er und singt sogar! Vorausgesetzt, es stimmt, was er mir über die Zielperson zugetragen hat, so verfügt er außerdem über ein exzellentes Erinnerungsvermögen und kann uns vielleicht in dieser Sache noch äußerst nützlich sein.

—Auszug eines Berichts der Späherin Pfauenauge an die Mada Basari, 1030 BF

Callofrigo?

Umba-Wani, der Regenbringer



Sie brachten mich zu einer unförmigen Pyramide aus kantigem Stein, welche im tiefsten Dschungel gelegen war, in einem Gebiet, das mir der Schamane der Anoiha zuvor als Ort-aus-dem-Leben-kommt beschrieben hatte. Aus einem Riss im Boden floss das schmale Rinnsal, aus dem sie ihr zauberkräftiges Wasser schöpfen, das selbst meinen revoltierenden Magen nach einigen Tagen zu beruhigen mochte. Sie hatten ihre Gesichter zu Ehren ihres Fruchtbarkeitsgötzen mit Lehm aus dem Flussbett beschmiert und warfen sich unter fremdartigen Gesängen zu Boden. Auch mich hatte man auf diese Art verschönert, mit wellenförmigen Linien auf Wangen und Stirn, und ich warf mich neben ihnen nieder, um nicht unangenehm aufzufallen. Hesinde allein weiß, dass ich niemals einen Götzen, gleich welcher Gestalt er auch sein möge, anbeten würde!

Der Schamane hob seine Knochenkeule und besprengte sich mit dem Wasser aus der Quelle, da ging ein heftiger Regenguss nieder. Für einen Moment schien es, als wollte der Herr Efferd dieses beschauliche Stückchen Erde in seinen Fluten ertränken. Plötzlich stimmten die Anoiha ein schrilles Geheul an, und ich sah, dass eine Gestalt oben auf der Anhöhe stand. Durch die Regenschlieren sah ich einen Körper, so dunkel wie die ihren, sicher so breit wie der Heyasas, der hier der stärkste aller Krieger ist. Der Regen verebbte, und ich erblickte einen hochgewachsenen Waldmenschen, dem unaufhörlich Wasser über den Körper zu rinnen schien und der von bläulichen, stromlinienförmigen Malereien überzogen war. Sein Schopf bestand aus kleinen Wassertropfen, die unaufhörlich in alle Richtungen stoben, und vier muskulöse Arme streckten sich in den Himmel empor. Umba-Wani, riefen sie immer wieder aus, Regenbringer. Lächelnd blickte der Hüne zu den Anoiha hinunter, genoss ihre Ergebenheit und ließ seine Muskeln spielen. Sie hatten ihm Früchte gebracht und boten ihm unterwürfig grinsend eines ihrer schönsten Mädchen an. Herrin, wie kann ich es nur fügen, dass sie ablassen von solchen Dingen? Ich bin sicher, es handelt sich bei diesem Regenbringer mitnichten um ein Wesens göttlichen Ursprungs, auch wenn die Anoiha dies aufgrund des heilkräftigen Wassers gerne glauben mögen.

—aus dem Buch der Schlange der Hesinde-Geweihten Clavia Balliguri, geborgen nahe des Lochs Harodrôl 1029 BF

obligatorisch oder optional? Warum gerade 4?

Wogenreiter und Gischtsirenen – Elementare Wesen des Wassers

Wasser

Wogenreiter

Meine Finger klammerten sich hilflos um das morsche Holz, und meine Kleidung war derart mit Wasser vollgesogen, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis ich untergehen sollte. Ich verfluchte meine Neugier und die dämliche Idee, ausgerechnet die Olportsteine zu bereisen. Der Kahn hätte mich keine zehn Meilen raus aufs Meer gebracht, und ich hätte es wissen müssen! Als meine Finger vor Kälte kaum mehr Halt fanden und die Gebete auf meinen Lippen lange erstorben waren, teilten sich mit einem Mal die Fluten neben mir, und zwei leuchtende, blaue Augen funkelten mich an. Das Wasser neben mir formte sich zu einem fast mannshohen Seepferdchen von tiefblauer Farbe! Ich dachte zuerst, ich hätte nun wahrhaftig den Verstand verloren. Dann hob ich zu großem Wehklagen an, denn es konnte schließlich nur einer von Efferds Getreuen sein, der gekommen war, mich in das kalte Reich des Launischen hinab zu holen. Mein Körper aber war zu schwach, um noch groß zu protestieren, und so lag ich schlaff über dem wippenden Leib , der mit mir durch die Wogen glitt.

Als ich wieder zu mir kam, hatten mich thorwalsche Fischer am Strand von Manrek aufgelesen. Von meiner unerwarteten Rettung erzählte ich nur zögerlich, weil ich fürchtete, man würden mir kein Wort glauben. Wie nicht anders zu erwarten war, erntete ich lautes Gelächter – doch nur, weil es für meine Retter offenbar vollkommen unvorstellbar war, dass ich noch nie von den Wogenreitern gehört hatte. Sie erzählten mir daraufhin von den Wesen des Wassers, den kleinen Flusstümmlern, die man selbst in tiefen Gewässern noch an ihrem bläulichen Glosen erkennt, von den lockenden Gesängen der Gischtsirenen, die ganze Schiffe ins Verderben führen, und von den Wassergeistern, die ihre Galdmader, die Zauberer, zu rufen verstehen.

—aus den Lebenserinnerungen des Aves-Geweihten Almadeo Sforigan, 1017 BF

Bibliothek nachfragen: Sagengut der Olportsteine

Gischtsirenen

Sie war das lieblichste Wesen, dessen ich je ansichtig wurde, und der Gesang des schönen Efferdkindes hat mich getroffen bis ins Mark. Nichts wünsche ich mir sehnlicher, als in ihre Arme zu sinken und ihre Lippen zu kosen, ganz gleich, wie kalt sie auch sein mögen. Ihr nennt es Wahnsinn, weil man mich an einen Mast binden musste, um nicht zu ihr hinzusinken. Ich nenne es Liebe, denn nie zuvor hat eine Frau mein Herz auf diese Art berührt. Auch wenn sie nicht zu sprechen vermag, so sagt mir ihr Gesang alles, was ich wissen muss, und die Bilder, die er in meinem Innern hervorruft, künden von der Glückseligkeit, die unser Zusammensein verheißt. Ach, hätte sie nur Beine und bräuchte nicht die rauen Wasser des Meeres, um nicht zu darben, wir könnten glücklich sein. Verzeiht mir meine Selbstsucht, Vater, doch es gibt nur diesen einen Weg!
—Abschiedsbrief des Aedin ui Niamad, 875 BF

Leichenschau ärgerlicherweise nicht möglich, da Subjekt zu Meerschaum zerflossen ist.
Daher die wichtigsten und zuvor festgestellten Fakten in Kürze:
Statur: 8 Spann 2 Finger groß, Gewicht bei 45, 2 Stein, Oberkörper humanoid, Unterleib maritim
Haut: nach dem Ableben wandelte sich Farbe von türkisgrün zu grau, unmittelbar nach Ende dieser Transformation zerfloss der ganze Corpus zu salzhaltiger Brühe
Augen: übergroß, pupillen- und iridenlos, milchig weiß bis perlmuttfarben
Mund: volle Lippen, spitze, kegelförmige Zähne
Besonderheiten: Schwimmhäute zwischen den Fingern, transparente Flossenausformungen an den Ellen, Kiemen hinter spitz geschwungenen Ohrmuscheln, komplett haarlos, tentakelartige Wurmfortsätze statt Hauptbehaarung, filigrane Häute statt Wimpern und Brauen; stößt helle, schrille Laute unterschiedlicher Tonlage aus
Conclusio: magisch nicht beherrschbar; keine beiderseitige Kommunikation möglich; in Gefangenschaft nur unter erschwerten Bedingungen zu halten, dauernde Wasserzufuhr zwingend erforderlich, da sonst unweigerlich der Tod eintritt; als Sklave absolut unbrauchbar
—Bericht der Medica Catalinya Curanderos an Goldo Paligan, 1024 BF

Wenn der Sturmwind peitscht und dir das Schiff fast wegbricht, dann komm bloß nich zu nah an die Riffe ran. Dass es dich am Felsen zerschmettert, das ist schon gefährlich, bei Efferd. Aber noch viel gefährlicher sind sie! Ich hing in den Rahen und wollt das Segel einholn, weil uns der Wind das sonst zerrissen hätt, da hab ich sie gehört. Leise zuerst, wie das Rauschen der Wellen am Strand, dann immer lauter. Gesang kann man das nich nennen, wahrlich nich, dafür isses zu schrill. Klingt fast so, als ob man ner Seeschnecke in den Arsch bläst … tschuljung! Aber es zieht dich trotzdem. Hat sich mehr als ein Mann in die Wogen gestürzt wegen sowas und selbst manche Matrosin ham wer nich mehr gesehen, wenn die erstmal loslegen. Naja, jedenfalls isses so, dass du trotzdem guckst. Jeder guckt, egal wie oft du's sagst, dasses nich tun sollen. Und auf einem der Felsen, die so scharf sind wie Messer, da sitzt eine und glotzt. Schön sind die ja nicht immer anzuschaun, obwohl man sagt es gäbe solche, da kann nich mal der hübscheste Schiffsjunge mithalten … tschuljung!
Wie so was ausschaut? Die Haut is meist so grau wie die aufgewühlte See, die Haare wie verworrene Algen und die Finger wie bei nem Frosch, so richtig mit Schwimmhäuten, wie man sie nich mal nach Jahren auf See kriegt. Die Lippen sind so voll wie bei nem Moha und die riesengroße Augen starren dich leer und weiß an wie ein toter Fisch. Und die beiden kleinen, festen Brüste bebten im Wind, als ihr geschuppter Schwanz die Wellen zerteilte. Aber mal ganz unter uns: Ich meine, selbst wenn man's wollte, wo soll man ihn denn da reinstecken? In den Mund mit den spitzen Zähnen? Bestimmt nich!
—Polter Huisdorn, 1. Maat der Sturmbraut in der Taverne Mysobwellen, aufgezeichnet in Brabak 1025 BF

H'garuul, auch Hefahsar gerufen, der alles verschlingende Mahlstrom

Berichte von einem Wesen, welches als gigantischer Mahlstrom erscheint, finden sich häufiger in der Überlieferung der Seeleute. Zumeist handelt es sich hierbei um tradiertes Seemannsgarn oder schlichtweg um Hirngespinste. Collega Dhachmani versicherte mir aber bei unserer letzten Unterredung, dass derartige Erzählungen auch auf eine besonders mächtige Wesenheit hindeuten können, bei der es sich aller Wahrscheinlichkeit nach um einen Dschinn oder ein Elementarwesen handelt und mitnichten um eine heptasphärische Erscheinung, welche dann wohl der CPT zuzuordnen wäre. Einen Namen für die Anrufung jedoch konnte auch er mir nicht nennen, weswegen mir wohl nur bleibt, die glaubhaftesten Hinweise zusammenzutragen und weiterhin allen erdenklichen Spuren nachzugehen. Unter dem Namen H'garuul war wohl ein Wesen bekannt, das sich in Gestalt einer gewaltigen Flutwelle manifestierte. Die Sumurrer, welche auf den südlichsten Inseln des Perlenmeers siedelten, verehrten angeblich einen großen Strudel namens Hefashar, dem sie wohl auch Menschenopfer darbrachten. Ob es sich dabei aber um ein und dieselbe Wesenheit handelt, oder ob die Existenz einer solchen, elementar alliierten Entität nichtig ist, bleibt zu beweisen.

Wenn sich die See schwarz färbt um Dich und das Wasser sich langsam dreht, dann kommt er, Dich zu holen! Das weiß doch jedes Kind! Und alles, was Dir dann bleibt, ist, zum Herrn Efferd zu beten. Als die Wahnsinnige ihn absichtlich gerufen hat, hätte ich sie am liebsten kopfüber zu den Fischen geschickt! Genau diese Wahnsinnstat war es aber, die wahrscheinlich unser aller Leben gerettet hat. Denn hätte dieser riesige Strudel nicht das Schiff der Al'Anfaner verschluckt, dann fänden wir uns jetzt wahrscheinlich alle in Ketten oder auf dem Grund des Meeres wieder! Das nenn ich Schneid, einen Strudel zu rufen, der so groß ist wie unsere höchste Rahe. Ich überlege ernsthaft, ob ich nicht Swangard Fridleifsdottir den Posten als Schiffsmagierin anbieten sollte.
—Kapitän ter Brook im Logbuch der Wellenreiter, Eintrag vom 17. Peraine 1005 BF

Humus

Stetes Wachstum und Vergehen

Und aus was meint ihr, besteht euer Leib? Kinder der Erdriesin seid ihr, ein Teil von Sumus Leib, und somit folglich nichts als Humus. Der Lebensfunke aber ist es, was euch von einem Baum unterscheidet oder einem Blatt. Mit ihnen gemeinsam aber habt ihr das Wachstum. Richtig, Studiosa Tannhöfer schießt mit den Jahren ebenso in die Höhe, wie eine junge Birke es tut – es gibt keinen Unterschied. Aber, wie ihr an mir seht, welkt unser Körper mit der Zeit, und wir alle wissen, was mit dem Körper geschieht, wenn ihm kein Leben mehr innewohnt: Er wird wieder zu dem Element, aus dem er entstanden ist. Diese Erkenntnis eröffnet uns auch einen besseren Zugang zur Heilung unseres Körpers, zeigt sie uns doch deutlich die Grenzen dessen auf, was man mit Magie zu richten vermag. Schlägt man einmal eine Kerbe in einen Baum, wird man sie ewig sehen. Ganz gleich, ob Harz austritt oder nicht, man sieht die Spuren, welche das Erz hinterlassen hat. Mit Wunden an den Körpern von Mensch, Elf oder Zwerg, ja, ich behaupte, mit Verletzungen der meisten Lebewesen, verhält es sich ganz ähnlich. Doch dank der Kräfte des Humus können wir eben diese Spuren tilgen, und ich will euch nun zeigen, wie.
—Gastvortrag des Druiden Emmeran an der Halle des Lebens zu Norburg, 1026 BF

Der Mensch sei Teil des Humus. Aufgrund dieser These wird das Element Humus häufig als das dem Menschen am nächsten stehende angenommen, doch gibt es auch weitere Stützpfeiler für diese Behauptung. Das Gegenelement des tödlichen Eises wird als lebensspendendes, gebendes Element wahrgenommen. Wachsen und Werden sind ihm zugeordnet, doch ebenso wird der Verfall des Körpers von vielen als Teil dieses Zyklus' betrachtet, an dessen Ende, je nach Auslegung, der Tod und somit das Ende alles Körperlichen oder die Eingliederung in den Kreislauf von Werden und Vergehen folgt.

Quelle?

unpräzise!

Exzellent!

Von allen Elementen hat Humus den wohl stärksten Einfluss auf unseren Corpus, und es mag daher rühren, dass ihm die Magica curativa als verwandt gilt. Die arkane Struktur der Humuszauberei aber ist nachweislich erkennbar (s. Anlage: Analysis vom 13. Ingerimm 1029 BF), und somit müssen volkstümliche Theorien als widerlegt gelten, welche die Magie der Hexen und Druiden fest im Erdreich verankern.
—Auszug aus der Semesterarbeit „Druidentum und Hexenkult im Spiegel der arcanen Analysis“ des Studioses Alrik Sensendengler, cum laude bewertet, Punin 1030 BF

widerlegt? Chimäre oder heptasphärisch? Pardon?

Von allen Elementaren Städten der Hochelfen wissen wir wohl am meisten über die des Humus. Erst vor wenigen Jahren wurde Simyala durch einige wackere Recken wiederentdeckt, und doch müssen wir uns auf die spärlichen Informationen verlassen, die von der damaligen Expedition hinausgetragen wurden, denn de facto ist die alte Hochelfenstadt im heutigen Reichsforst, geschützt durch jahrtausendealte Magie, weiterhin genauso unzugänglich wie zuvor. Der Gründung durch den überlieferten Hochelfen Simia folgte eine Zeit der Blüte, bevor es dem Namenlosen gelang, die Bewohner der Stadt zu korrumpieren. Der Basiliskenkönig, wahrscheinlich eine primordiale Form der heutigen Basilisken, fiel über die Stadt her und konnte dem Mythos nach erst von Geron dem Einhändigen mit der Klinge Siebenstreich zerschlagen werden. Der Ort der Elementaren Zitadelle ist, als einer der wenigen seiner Art, bekannt und liegt in einem der urtümlichen Wälder des fernen Güldenlands, Ras Tabor genannt. Von dort brachte eine Expedition den Schlüssel nach Aventurien zurück, und noch heute soll der elfische Meisterschütze *Der Rote Pfeil* sein ewiger Wächter in Simyala sein (vgl. Kapitel zu Humus).

Die gütige PERaine aber ließ Felder und Wälder darben und verfaulen, und allein der Hunger hielt Ernte. Die Macht des Humus raubte dem Namenlosen den sechsten Teil seiner Macht, und die überlebenden Frevler wurden zu Waldschraten.
—Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten, Kaiser-Reto-Ausgabe, Gareth, 981 BF

Nicht zitierfähig!

Der Auszug aus den Annalen des Götteralters, den ich zu Forschungszwecken kopieren ließ, war mir in dieser Form bis heute unbekannt. Offenbar scheint es jedoch nicht an der Übersetzung zu liegen, sondern vielmehr an der Tatsache, dass uns die Geschichte zumeist mündlich wiedergegeben wurde und dabei das Augenmerk in der Regel mehr auf die Götter selbst denn auf ihre Waffen gegen den Namenlosen gelenkt wurde.
Plausibel ist es in der Tat, dass die friedliebende Peraine sich der Macht des Humus bediente, doch was war mit den anderen Zwölfen? Folgende Zuordnungen ließen sich anhand unterschiedlicher Ausgaben des Werkes vornehmen:

- Efferd und Rondra – 12 Winde und Donnersturm – Luft
- Efferd – Flut – Wasser
- Ingerimm – Hammer – Erz
- Firun – hundertjähriger Winter – Eis
- Ingerimm – Wildfeuer – Feuer

Jede dieser elementaren Mächte raubte dem Namenlosen Gott der Überlieferung nach ein Sechstel seiner Kraft, und nur so gelang es den Heerscharen Alverans, ihn zu fesseln, ihn seines Namens zu berauben und so letztlich den Sieg davonzutragen. Was aber bedeutet diese Erkenntnis für den Elementarismus? Sind die Affinitäten der Götter etwa von Relevanz für weitere Betrachtungen? Sollten die elementaren Gewalten tatsächlich so mächtig sein, dass sie selbst einen Gott vernichten können, wenn der Dreizehnte als ein solcher gelten muss und nicht als daimonide Kreatur? Ist der ewige Widerstreit zwischen Göttern und Dreizehnten also als nichts anderes zu sehen als eine Ausprägung des Kampfes zwischen den Elementen und den Mächten der siebten Sphäre?

Absurd!

—Fragment aus den Bleikammern des Puniner Schlangentempels, Erkenländer-Nummer 128/20/3/5, Verfasser unbekannt, datiert auf 890 BF

128+20+3+5=156, 156:12=13, 156:13=12

Orte des Humus

Simyala

Die Stadt aus Bäumen lebte und war vom Geist unserer Ahnen durchdrungen und ebenso vom Geiste Simias-der-aus-dem-Licht-trat, dem ersten der ihren, der den Weg ins Sein gegangen war. Nach ihm nannte man Simyala, die Blühende, und sie war tief im Wald gelegen, verborgen vor ihren Feinden, und es war ein Ort des Friedens und der Kunstfertigkeit. Himmelhoch wuchsen die Bäume und waren dem Volk der Elfen Heimstatt, und im Schatten Simyalas lebten sie glücklich und zurückgezogen und konnten sein. Doch das Leben im Jetzt hatte die fenvar auf immer verändert, und Hochmut schlich sich in ihre Herzen, und Überheblichkeit vergiftete ihr Sein. Einige wenige mahnten zur Demut und zogen aus in die weiten Wälder des Nordens, um einen Weg zurück zu ihrem inneren Licht zu finden. Jene aber, die blieben, mussten erleben, wie ein namenloses Übel die Stadt vergiftete. Und als der Basiliskenkönig, die ungeformte Bestie, kam, um Simyala zu verheeren, da verlosch das Licht vieler fenvar. Die wenigen Überlebenden flohen, und der Hort der Gelehrsamkeit und Eintracht, der Simyala eins gewesen, war nicht mehr. Die Ältesten aber hatten diese Wendung bereits in ihren Liedern gespürt, und so woben sie aus Mondlicht und Sternenstaub den Spiegelbann, der die Stadt bis heute vor den Augen der Sterblichen verhüllt. Und so bannten die Zaubersänger das Ungeheuer in ihrem Inneren, auf dass nicht den Landen der Menschen ein ebensolches Schicksal beschieden sei wie dem einst blühenden Simyala. Die tapfersten aber unter den fenvar nahmen die Gestalt von Katzen an und halten noch heute Wacht und führen Krieg mit den Ratten, die in den Wurzeln der Bäume hausen und sie von innen heraus zerfressen.
—Vortrag der halbelfischen Bardin Adiloê Glockenklang, Gareth 1026 BF

Eichbarts Hain

Nicht weit von hier, etwa vier Stunden Fußmarsch gen Praios, da ist ein Teich, und dort findet ihr Eichbarts Hain. Steineichen hat es ja hier so gut wie überall, aber einige von denen sind wohl nicht tief genug verwurzelt. Die laufen herum, und manche von ihnen reden sogar richtig. Nicht nur so knackend und knarzend, wie ihr es von Bäumen im Wind kennt, sondern richtige Worte. So einer ist Eichbart, der größte und klügste von allen. Er hilft dir, wenn du in Not bist, wenn du ihn freundlich bittest und ihm Gaben bringst. Auf Holzfäller aber, da sind die Schrate gar nicht gut zu sprechen, kann ich euch sagen. Dem Wenzel haben sie die Hand zerhauen, weil er sich im Suff an einem der ihren vergangen hat. Dabei weiß doch ein jeder, dass man die Sumen mit Ehrfurcht behandeln muss. Wer es sich mit einem der Waldpriester verdirbt, der kommt nie wieder aus dem Wald, das weiß doch jeder!
—Bauer Firunislaus aus Andergast, notiert im Firun 1031 BF

Der lebendige Wald

Wenn du hineingehst, dann kommst du nie wieder hinaus, das schwöre ich! Ich habe nur Glück gehabt, weil der Magier uns beide rausgezaubert hat. Und selbst das war riskant! Alrik, Swangard, selbst das verdammte Spitzohr … sie alle hab ich nicht wiedergesehen. Egal, wo du hingehst, ist undurchdringliches Grün! Ich kann kein Grün mehr sehen! Der Dschungel von Maraskan war die Hölle? Ich sage dir, ich kann keine Tanne mehr sehen, ohne mir vor Angst die Beinkleider zu nässen! Es erinnert mich alles an damals. Kein Ausweg, ganz egal, wohin du dich wendest. Was der Zauberer gefaselt hat, von einer Lichtung im Inneren, das versteh ich bis heute nicht. Erstaunlich ist nur, dass er zwar seinen Verstand dagelassen hat – weswegen das mit dem Zaubern auch so knifflig war – aber der Kerl sieht glatt zehn Götterläufe jünger aus! Bei Angroschs Bart, ich schwöre, ich hatte nicht ein verdammtes graues Haar, und nun schaue ich aus wie ein ehrwürdiges Väterchen! Ich werde nie wieder auch nur in die Nähe eine Baumes gehen, sag ich dir! Und für den Fall aller Fälle hab ich nun immer eine Axt dabei!
—Bericht des Dwarusch Sohn des Gartosch, aufgezeichnet in Gareth 1029 BF

Manche Orte bleiben besser unentdeckt, und genau so einer ist der Lebendige Wald. Wo er liegt? Das kann dir wohl niemand genau sagen, denn er wandert. Nun sieh mich nicht so an, als wollte ich dir einen Bären aufbinden, es stimmt! Bäume so groß wie der Himmel und Käfer hat es da, die selbst dein Pferd überragen! Da tut sich dann plötzlich das Dickicht auf und lässt dich ein. Wie durch ein Labyrinth musst du wandern, und nur wenn du würdig bist, lässt dich der Wächter des Waldes in den inneren Hain. Dort kannst du ein Mittel finden, das selbst tödlich Verwundete wieder genesen lässt, doch der Wald gibt nichts freiwillig, und du solltest sicher gehen, dass du den Preis zu zahlen bereit bist, den er dir abverlangt. Denn wenn der Lebende Wald eines nicht kennt, dann ist es Gnade. Und dein Körper kann schneller ein Teil von ihm werden, als dir lieb ist.
—Erzählung der Norbardin Aljescha Lennejeff, niedergeschrieben 1020 BF

Humus - das Element des Lebens

Geister des Humus manifestieren sich auf mannigfaltige Art und Weise und sind ebenso wandelbar und vielfältig wie das lebendige Element selbst. Sie mögen sich in ihrer kleinsten Form als sich biegende Blume zeigen, als umherrollender Erdklumpen mit grob menschlichen oder sogar tierischen Zügen, aber es wurde ebenso von Blättern berichtet, die dem Wanderer mit ihrem Blick folgten. In ihrer reinen Form treten sie überall dort auf, wo das Element in besonders urtümlicher Form vorliegt. Es empfiehlt sich also sehr, eine Probe des Elements für eine etwaige *Invocatio elementarii* zu nehmen.

Geistern und Dschinnen des Humus ist gemein, dass sie sehr häufig die Form von Flora und Fauna behalten und wesentlich seltener die Gestalt eines Menschen, Elfen, Zwergen oder Geschuppten annehmen. Weit eher erscheinen sie als Tier oder Pflanze, was an der größeren Nähe dieser zum Element Humus liegen mag.

Über den elementaren Meister hingegen ist, trotz der Expedition zur elementaren Zitadelle, kaum etwas überliefert. Beschrieben wird er zumeist als eine Urgewalt, ein lebender Wald von gigantischen Ausmaßen. Die – hochspekulativen – Aufzeichnungen des Occam von den Nordmarken hingegen schildern ihn als alles durchdringendes Geflecht, welches den Boden mit Leben erfüllt.

Vielen dieser Wesen ist eine freundliche Natur gemein, die sich in ihrer Liebe und Fürsorge für alles Lebende zeigt. Es ist jedoch ein Trugschluss, dass der Humus nicht auch in der Lage wäre, eben jenes Leben zu zerstören. Pflanzliche Gifte, tückische Ranken, die scharfen Zähne eines Raubtieres und sein ebenso untrüglicher Jagdinstinkt, der Humus verfügt über äußerst letale Ausprägungen, auch wenn dies auf den ersten Blick nicht derart evident ist wie bei dem ihm gegengeordneten Element, dem Eis.

Erwachsen aus der Erde - Bekannte Dschinne des Humus

Der Blätterwirbel

Seid unbesorgt, Meister, es ist alles in bester Ordnung und ihr könnt auch getrost nach dem Konvent noch einige Zeit fernbleiben. Ich habe selten einen Gärtner gekannt, der sich auf solch vortreffliche Weise um Euer Anwesen gekümmert hat. Keine Blume muss welken, alles ist trotz der großen Trockenheit saftig und grün und die Arangenbäume tragen Früchte wie schon seit Jahren nicht mehr. Dem Wesen aber bei der Arbeit zuzusehen ist, noch immer ungewohnt für mich, Meister. Wie ein großer Wirbelwind aus fliegenden Blättern bewegt er sich durch den Garten. Wann immer er innehält, schälen sich aus dem Grün die groben Umrisse eines Menschen, sicher zwei Schritt hoch und unscharf, durch die stete Bewegung. Die Blätter aber verändern ihre Farbe und zuerst nahm ich an, dass der Dschinn gar die Jahreszeiten nachahmt mit dieser Veränderung. Stattdessen habe ich nun die Theorie aufgestellt, dass es sich vielmehr so verhält, dass die Stimmung des Wesens erheblichen Einfluss auf seine Gestalt hat. Während wir Menschen mit Haltung, Mimik und Gestik unsere Befindlichkeit unterstreichen, ist dies dem Elementwarwesen aufgrund seiner groben Züge nicht möglich, und so verändert er den Flug seiner Bläter und deren Farbe: lebendiges Grün wie in Frühling und Sommer, wobei das Laub aufgeregt durcheinanderwirbelt, aber auch welke Blätter in Braun und Rot, wenn er anscheinend nicht zufrieden oder traurig ist. Haben denn solchen Wesen Gefühle, Meister? Vergebt mir, aber ich habe keine Vorstellung, wie es sich mit der Befindlichkeit der Dschinne verhält.

Humus

Ein wenig erinnert er mich ja an einen tumben Riesen, der aber, zu meinem großen Erstaunen, offenbar keiner Fliege etwas zuleide tun kann. Eine Familie Springhörnchen siedelte er mit seinen groben Händen geradezu liebevoll um und gab ihnen in der alten Pinie ein neues Zuhause. Überhaupt scheint er alles Lebendige sehr zu lieben, wenn man von so etwas sprechen kann. Als sich die kleine Ayla das Knie stieß, legte er ihr eine Handvoll frischer Erde auf das geschundene Bein und im Nu war die Verletzung verschwunden.
—aus einem Brief an Magister Kolbert, 1034 BF

Besonders beliebt für Gartenarbeiten scheint der Blätterwirbel zu sein, von welchem mir mein geschätzter Collega, Magister Kolbert, auf dem Gildenmagischen Konvent berichtete. Er stieß in einem alten Djinnayat auf Hinweise, die nahelegten, dass das Wesen bereits zu Zeiten der Magiermogule vom Gadang für die Pflege und Aufzucht von Pflanzen beschworen wurde, und beschwor es in der Hoffnung, mehr über die damaligen Gepflogenheiten zu erfahren. Unglücklicherweise entpuppte sich das Gemüt des Blätterwirbels als geradezu kindlich einfach, doch statt der erhofften Erkenntnisse fand der Collega einen vortrefflichen Gärtner, den er seither nicht mehr missen möchte.

Truncus der Schratige, Wächter der Bäume

Im Barbaricum aber war es üblich, die Siedlungen mit Palisaden zu umgeben, und so fielen immer mehr Bäume unter den Hieben der Holzfäller und der Wald wurde zunehmend lichter. Auch die Schrate fielen unter den Äxten und großes Wehklagen erhob sich unter den Baumgleichen ob dieses Frevels. Einer der ihren aber war ein mächtiger Zauberwirker und er rief aus den Tiefen des Waldes den Truncus herbei. Groß wie ein Feigenbaum war er, doch von so abscheulichem Wuchs, dass selbst die tapfersten Legionäre bei seinem Anblick wankten. Verdrehte Wurzeln bildeten seinen Körper und schützten ihn gegen die Klingen seiner Feinde. Die Finger waren zu schrecklichen Klauen verdreht, mit denen er Wunden schlug, die brannten, als habe er Gift in die Adern seiner Opfer gegeben. Er greift aus dem Hinterhalt an und je dichter der Wald um ihn herum, desto stiller und unsichtbarer bewegt er sich. Meist hörst du nur die verzweifelten Schreie jener, die unter seinen Klauen ihr Ende finden.

Ein Baum?

—alte Sage, vermutlich zu Zeiten Dalek II., übertragen aus dem Bosparano 1029 BF

Während die Waldschrate der nördlichen Wälder meist friedlich scheinen und dort wohl auch durch die Bevölkerung große Verehrung erfahren (vgl. Eichbart), verhält es sich mit den Elementarwesen, welche ich hier als Schratige bezeichnen will, offenbar dem entgegengesetzt. Gefürchtet werden sie, doch nicht etwa als streitbare Wächter des Waldes, sondern vielmehr als raubtierhafte Jäger. Der in der obigen Quelle bezeichnete Truncus scheint interessanterweise aber kein Waldwesen zu sein, sondern vielmehr ein Dschinn des Humus. Ist diese Form nun den Waldschraten nachempfunden, oder handelt es sich um eine gänzlich eigene Ausprägung des Elements? Diese Betrachtung führt zu einer vollkommen anderen Frage: Was war zuerst da, der Schrat oder der Dschinn? Die Analysis hilft hierbei nur

bedingt weiter, da die astrale Struktur des Humus in jeglicher Form schwer zu deuten ist, zu sehr pulsierend und von Leben durchdrungen ist selbst die Magie eines solchen Wesens. Die Untersuchung eines jungen Waldschrats, die dieser mir freundlicherweise gestattete, hat jedoch deutliche Unterschiede zu Tage gefördert, und so glaube ich, belegen zu können, dass es sich bei den Schratigen um eine eigene Dschinnengattung handelt. Alles, was es für den finalen Beweis bräuchte, wäre die Formel, den Truncus zu invocieren, um die Strukturen gegeneinander aufzuzeigen. Erhebliche Sicherungsmaßnahmen sind jedoch anzuraten, sollte sich der Name des Dschinnen finden.

Die Wächter der Natur - Von Dschinnen und Geistern des Humus

Lauf nicht zu tief ins Dickicht, sonst holt dich der Dornenwolf. Niemals wird er müde, er hetzt dich, bis deine Beine dich nicht mehr tragen. Sein Körper ist aus Ranken gewirkt, die auf deiner Haut brennen wie die Beißnesseln, die Zähne sind scharf wie Dornen und reißen hässliche Wunden. Den Wald bewachen sie, die Orte, an die du nicht gehen sollst, und sie hetzen gerne im Rudel, so dass es kein Entkommen mehr gibt. Erkennen kannst du sie daran, dass es im Unterholz raschelt, ganz leise, und dann immer lauter. Drum habe stets ein offenes Ohr, wenn du durch die Wälder streifst, es könnte dich als nächsten erwischen.

—Schauergeschichte, gehört in einer Taverne im Weidenschen, neuzeitlich

Während die Dornenwölfe sich normalerweise in den Wäldern des Nordens manifestieren, scheint es in anderen Kulturen Überlieferungen zu geben, die gar von der Form einer Raubkatze oder sogar eines kleingewachsenen Wollnashorns berichten, denen die Form aus Dornen und Blättern gemein zu sein scheint. Die Theorie, dass es sich hierbei um eine Ausprägung derselben elementaren Kraft handelt, muss jedoch noch bewiesen werden.

Oh, Bruderschwester, ich würde mich da nicht so einfach hinsetzen. Das mag zwar alles ganz lieblich riechen, und ich bin sicher, Rur hat sich auch etwas dabei gedacht, aber wenn du dich setzt, dann schläfst du irgendwann ein. Was glaubst du denn, warum kein Vogel darauf landet und selbst die Bienchen einen Bogen um die hübschen Blüten fliegen? Lass dich nicht von den hübschen Blättern täuschen, denn sie sind giftig, allesamt. Du kannst aber in ihrer Nähe manchmal die Rankenjungfern sehen. Aus ihren zarten Wurzeln kann man ein wunderbares Gift gewinnen, das selbst ein Pferd binnen weniger Augenblicke einschlafen lässt. Ja, fast genauso wie diese Blüten hier! Ich würde also schleunigst weiterziehen, wenn ich du wäre!

—Geplapper eines Widerstandskämpfers aus dem Bericht eines Maraskanveteranen, aufgezeichnet in Festum 1020 BF

Humus

Welcher?

Lieblich sind sie anzuschauen, doch leider weiß bis heute kaum jemand, wie man sie beschwört. Die Rede ist von den Rosendschinnen, jenen wundersamen Wesen, die sich im Rosengarten von Zorgan niedergelassen haben und dort zwischen den Ranken leben.
So unterschiedlich die Erscheinung der Rosen, so variiert auch das Äußere der Dschinne. Die Haut des einen mag von sattem Grün sein, die Struktur ein wenig wie weiche Blätter, während eine andere Dschinni das zarte Rot der Blüten tragen mag. Von allen Dschinnen ist ihr Corpus wohl dem der Menschen am ähnlichsten, denn sie sind, abgesehen von den ungewöhnlichen Farben von Haut und Haaren, ebenso gebaut wie wir. Selbst das Geschlecht ahmen sie mit größter Genauigkeit nach, was mir insbesondere für Elementarwesen äußerst ungewöhnlich erscheint. Seit einiger Zeit leben sie nun scheinbar dauerhaft dort im Garten und erfreuen die Geweihten der Schönen Göttin und die Besucher. In letzter Zeit aber sind sie launisch und unberechenbar geworden. Dies mag jedoch daran liegen, dass sie keinem Beschwörer untertan sind. Doch wie kann das geschehen, dass sie einfach auftauchen? In dieser Zahl und derart ungebunden? Oder können sie den Rosengarten nicht verlassen? Die Geweihtenschaft der Rahja vermutete göttliches Wirken, und ich muss zugeben, dass ich nicht sicher bin. Die Natur der Rosendschinne lädt dazu ein, solches zu glauben, denn sie haben sich, so berichtete man mir, willig und leidenschaftlich den Gästen des Gartens hingegeben. Gerüchte, die im vergangenen Mond aufgekommen sind, aber muss man wohl als Hirngespinste abtun. Eine Frau behauptet tatsächlich, dass ihr kürzlich geborener Sohn von einem der Elementarwesen stamme. Es ist jedoch wahrscheinlich, dass sie solches nur daherredet, um den Wert ihres Sprösslings auf dem Heiratsmarkt zu steigern. Schließlich weiß ein jeder, dass es wohl weit lukrativer für sie gewesen wäre, einer Tochter das Leben zu schenken.

—aus einem Brief des Zorganer Privatgelehrten Amirwolf Gerber, 1033 BF

Eis

Das Element Eis

Recordanzia zu Eis und Kälte

Warum Violett?

Messfehler?

Kaltes, berechnendes Logicum ist Adjunctum, wesentliche Eigenschaft. Perfektionierte, strukurierte und geordnete Hypostasis, Substanz. Elementum Unicum, einzigartiges Element.
Alchimie: direkte Commutatio, Wandlung, von Wasser – Eis – Luft; Liquat – Congelat – Sublimat
Allegorien: Dunkelheit, Tod, Rationalität, Gefühllosigkeit, Zeitlosigkeit (vgl. Temporalmagie), Erstarren, Wissen, Schrift, Stillstand, Logik, Egoismus, Berechnung, weiße Farbe, aber auch Violett
Astrologie: Marbo, Satinav-Stern, Sternbilder Rabe, Eisbär und Uthars Pforte, Firunmond
Erzdämonische Affinität: BLS
Kristallomantie: Baryt, durchscheinend, farblos bis leicht grau/blau.
Merkmalszuordnung Spruchzauberei: Temporalzauberei
Petromantie nach Alaar Zhavino: Bergkristall, Quarz, Diamant, Onyx, heller Aquamarin und andere durchsichtige und hellblaue Edelsteine, Meteoreisen, Mondsilber
Affin: selbstredend Eis und Schnee, Vampirzähne, Skarabäus, Silberfuchs, Talaschin, Teile von kälteresistenten Lebewesen
Beschaffenheit: Dichte geringer als die von Wasser, Volumen größer, Ausdehnung beträgt etwa den 10. Teil, Gewichtsverlust analog, ergo 1 Maß Wasser ~ 1,1 Maß Eis?
Reinheiten: Kälte eines Luftzugs bis luftverfestigende Kälte (niederhöllische Kälte), reines Eis besitzt Temperaturen deutlich unter dem Gefrierpunkt, Abhängigkeiten von Formbarkeit und Reinheit der einzelnen Kristalle, als besonders rein gilt Gletschereis von hohem Alter und enormer Festigkeit
Sekundärschäden: Erstarren, Entzug von Körperwärme, Strukturschäden durch vormals enthaltene Feuchtigkeit in Materialien
Hypothesen: Eis ist Stillstand, daher hohe Affinität zu Temporalmagie;
Echsen leichter zu beherrschen bei gesenkter Körpertemperatur?

Spekulation zum kalten Element

Der Schlüssel, Nabel Sumus? nicht Pyrdacor!

Zweite Sphäre?

reine Spekulation!

Nach Pyrdacors Verlust des Elementaren Schlüssels, und damit der Herrschaft über das Element Eis, gilt jener noch heute als zumindest verschollen wenn, nicht gar zerstört.
In einigen sehr alten Schriften ist die Rede davon, Pyrdacor habe den Schlüssel zugunsten der im Zeichen des Humus stehenden echsischen Herrschaft geopfert und somit eine Verlängerung des Zeitalters der Echsenwesen bewirkt. Das dazu notwendige Ritual soll im Herzen des Kontinents stattgefunden haben. Völlig unklar ist jedoch, auf welche Weise oder wem er dieses Opfer erbracht hat und ob der Schlüssel dabei tatsächlich zerstört wurde oder lediglich den Besitzer gewechselt hat.
Einige Quellen der Firun- und Tsa-Kirche erwähnen einen silbernen Schlüssel des Winters sowie einen Goldenen Schlüssel des Sommers. Eine interessante Übereinstimmung dieser Mär mit dem scheinbar bestätigten Aufenthaltsort der Zitadelle des Humus, betrifft die Aussage, die junge Göttin habe den Goldenen Schlüssel des Sommers auf Dere verloren. Der Winterschlüssel jedoch soll nach wie vor in den Händen Firuns oder seiner Tochter Ifirn liegen. Nicht von der Hand zu weisen ist dabei eine Parallele zu der Legende, Ifirn habe den Polardiamanten (rogolan: Agam Bragab, Leuchtapfel) an den Himmel geheftet, wo er als Nordstern erstrahlt und ihr Reich markiert. Hiernach wäre also Ifirn als Hüterin des Schlüssels auch Bewahrerin des Wegs zur Elementaren Zitadelle des Eises.
Ebenso spekulativ wie unbestimmt sind alle weiteren Abhandlungen und Geschichten über eine mögliche Lokalisation der Elementaren Zitadelle. Jene reichen von Märchen und Sagen über den hohen Norden bis hin zu wilden Gerüchten über

Eis

angeblich bereits erwiesene Beziehungen zu güldenländischen, oder nach neuesten Berichten myranisch genannten, Artefakten und Wesenheiten. Insbesondere das ewige Eis und eine genaue Entsprechung der derischen Koordinaten mit der Lokalisation des Nordsterns werden nicht selten – vergebens – Ziel von Expeditionen waghalsiger Abenteurer und fanatischer Forscher.
—Erstarrt – ein Tractatus der Kälte, eingereicht an der Akademie der Hohen Magie 1029 BF, bewertet mit satis bene

vgl. Expedition des Tyros Prahe

Der Eisherr jedoch, selbst Gebieter über die Zitadelle, soll das Gesetz über die gefrorene Zeit hüten und auch das Geheimnis der Ewigen Jugend und somit der Unsterblichkeit. Von keinem Zauberer, gleich wie mächtig er auch sein mochte, ist überliefert, dass er es wagte, den grimmen Herrn des Eises zu rufen. Oder konnte er nur nicht mehr davon berichten, weil alles Leben in ihm erstarrte? Oder etwa, weil er fand, was er suchte und nun gar außerhalb der Zeit existieren mag? Als Gebieter der Gefrorenen Zeit und somit mächtigster Meister der Sechs kennt der Elementarherr alle Geheimnisse des Naranda Ulthagi, jenes legendären Werkes, das die verschollenen Sieben Formeln der Zeit beinhaltet. Er muss sie kennen, denn wie sollte er über das lebensfeindlichste aller Elemente befehligen, so er nicht den absoluten Stillstand kennt.
Doch wird gerade so nicht auch das Schiff genannt, an welches der gehörnte Satinav nach seinem Frevel gekettet wurde? Der Überlieferung nach war es LOS, der ihn zu dieser Existenz verdammte. Was aber genau sagt uns das über den Göttervater? War nicht er es, der SUMU, die Verkörperung des Lebens selbst, erschlug? Und was sagt uns diese Erkenntnis über das Verhältnis zwischen Eis und Humus?

NICHT zitierfähig!

Naranda ulthagi = Schiff des Satinav?

—Kommentar zu einem Auszug der Chroniken von Ilaris, Verfasser unbekannt, Quellentext nicht mehr auffindbar, vermutlich um 932 BF

Orte der Kälte

Arras de Mott

Als erstes zu nennen ist der dem Element Eis zugeordnete Nodix des Elementaren Hexagramms im Finsterkamm, am Saljethweg. Hier erhebt sich das Kloster Arras de Mott, gegründet durch den gleichnamigen Praios-Heiligen im Jahre 849 BF, fertiggestellt 852 BF. Das Gebäude, ehemals Heimstatt des Hüterordens, liegt größtenteils als Ruine darnieder, seit es im Orkensturm 1012 BF zerstört wurde und noch im Wiederaufbau von den Borbaradianern verwüstet wurde. Das bis dahin geltende Arcanum interdictum wurde damals außer Kraft gesetzt, dennoch gestalten sich die Recherchen leider äußerst schwierig, da man mir keinen Zugang gewähren wollte, von einer Analysis ganz zu schweigen! Der Neuaufbau unter der Leitung von Lechmin Lucina von Hartsteen schreitet langsam voran, doch solange die Praioten diesen Ort bewachen, werde ich wohl weiterhin auf taube Ohren stoßen. Es mag wohl etwas daran sein, dass der Orden des Hüters nicht weichen mag von diesem Ort.

Es war uns, als habe eisige Kälte in die schwarzen Fundamente des alten Gemäuers Einzug gehalten. Glatter Basalt ohne Fugen und modrig kühle Luft umgaben uns wie ein Mantel aus Dunkelheit und Stille, welchen ich nur von den Grabgewölben kenne, in denen die Toten unseres Ordens aufgebahrt werden. Unser elfischer Begleiter weigerte sich, die Erkundungen weiter fortzuführen und blieb zurück, während meinen Gefährten das Bewusstsein der eigenen Sterblichkeit deutlich ins Gesicht geschrieben stand, als wir noch tiefer in die kalten Gewölbe eindrangen.

—Eintrag aus dem Reisetagebuch der Golgaritin Alara Beretas, Rahja 1016 BF

Die Dunkle Halle

Die Firnya Kharjanda Sala, wie sie im Isdira genannt wird, ist wohl der Ort auf Dere, wo das Element Eis am stärksten wirkt. In der Phexenskluft gelegen, befindet sie sich mitten in den gespenstischen Nebelzinnen, wo ein kraftvoller Nodix der Schlüssellinie des Eises sein Wirken entfaltet. Durch ein sagenumwobenes Artefakt der Firnelfen, welches diese gegen Pardona einzusetzen gedachten, existiert der Legende nach an diesem Ort eine bestehende Verbindung zur Zitadelle des Eises. Nicht geklärt ist jedoch, ob für die Aktivierung tatsächlich der verschollene Eisschlüssel nötig war und ob man durch die offene Verbindung noch heute einen Weg zur lebensfeindlichsten aller Zitadellen zu finden vermag.

Einzig bekannt ist, dass Tronde Torbenson, ehemaliger Hetmann der Thorwaler, hier seit einigen Jahren eingefroren in einen Eisblock und mit dem Schwert Grimring bewaffnet, seine ewige Wacht gegen Gloranien hält. Aus diesem Grund gilt dieser Ort den Thorwalern auch als heilig. Das *dioy firvar* jedoch, das Tor des Eiswächters, steht nach wie vor offen. Aus einer Prophezeiung des Zyklopen Lar'Lovreen weiß man, dass es sich wohl nicht eher schließt, als bis der Eisige Jäger bezwungen wurde.

Der Himmelsturm

Im Tsa 1007 BF machte die Expedition um Phileasson eine bedeutende Entdeckung. Inmitten des Ewigen Eises der Klirrfrostwüste liegt Vayafendur, der Himmelsturm, eine der sechs legendären hochelfischen Städte, errichtet als Aufbegehren wider das von den Göttern bestimmte Schicksal. Doch dieser Hochmut wurde teuer bezahlt, denn Pardona, jene von Pyrdacor erschaffene und vom Namenlosen korrumpierte Kreatur, brachte Vayafendur bereits kurz nach seiner Entstehung zu Fall. Gletscherwürmer und Nachtalben wurden hier von Pardona erschaffen, ihr zu dienen. Von den Shakagra'e, wie sich die Dunkelalben auch selbst nennen, wird sie noch heute als Göttin verehrt. Der Zugang zu ihren am Meeresgrund errichteten Städten soll sich ebenfalls hier befinden.

Auch wenn sich in der von Ewigem Eis umgebenen mystischen Stadt noch etliche wohl erhaltene Artefakte und arkane Geheimnisse befinden sollen, so ist wohl in diesem Fall jedem davon abzuraten, jene pervertierte Stätte aufzusuchen.

11

Eis

Am äußersten Rand der Klirrfrostöde, umgeben von Fels und Eis, befindet sich ein zugefrorener See, in dessen Mitte der Frostspiegel seine einsame Wacht hält. Nur jenen gewährt er Einlass, die sich seiner Prüfung stellen und bestehen. Im ersten Moment fürchtete ich, das Eis würde unter unseren Füßen brechen, doch das splitternde Geräusch drang hinter dem erstarrten Wasserfall hervor. Darunter hatte sich auf wundersame Weise eine Höhle aufgetan, deren Wände von glitzernden Eiszapfen überzogen waren, die im Licht unserer Fackeln heller funkelten als das legendäre Albenkristall. Obwohl Enko uns gewarnt hatte, konnte Magister Hiligon seinen Wissensdurst nicht zügeln und hat sich als erster in die Kaverne vorgewagt. Gerade noch rechtzeitig konnten wir ihn aus der klaffenden Eisspalte ziehen, die sich nach etwa zwanzig Schritt im Halbdunkeln auftat und ihn um ein Haar verschluckt hätte.

[…]

Da wir keinen anderen Weg finden konnten, beschlossen wir, den Weg hinab zu wagen. Selbst die Luft schien zu gefrieren, so kalt drang es aus dem bodenlosen Dunkel nach oben. Enko stieg als erster in die Tiefe, vorbei an zahllosen zerklüfteten Vorsprüngen aus scharfen Eissplittern. Selbst mit Steigeisen und Eispickel war der Abstieg mehr als mühsam, und das dunkel schimmernde, kantige Eis schnitt durch Stoff und Haut. Starre Gesichter schälten sich aus den Wänden, die uns aus toten, kalten Augen anstarrten, und durchscheinende Hände streckten sich uns aus dem Dunkel entgegen. Mein eigener Atem fraß sich beißend vor Kälte in meine Brust, als Aljenka kreischend in die Tiefe stürzte. Ihr Körper wurde gut fünfzig Schritt unter uns von den nadelspitzen Eiskristallen am Boden aufgespießt, und ich kletterte um mein Leben. Nur wenige Schritt über dem Boden zerbarst mein Seil ob der Kälte unter meinen langsam erstarrenden Handschuhen.

[…]

Wir haben versucht, Aljenkas Körper zu bergen, doch sobald wir uns ihr auch nur nähern, schießen blitzende Eiskristalle, so scharf wie Wehrheimer Stahl, aus den Wänden. Es ist so kalt hier unten, dass ich meine Zehen kaum mehr spüre. Enko beharrt darauf, dass dieser Ort verflucht ist und will keinen Schritt mehr weitergehen. Früher hätte ich das für abergläubisches

Vgl. s. Frostspiegel!

Gewäsch gehalten, doch nachdem ich die gefrorenen Überreste der drei anderen Toten gesehen habe, die Glieder vom Sturz in die Tiefe zerschmettert, die Gesichter zu schreckgezeichneten Fratzen aus Eis verzerrt, weiß ich nicht mehr, was ich glauben soll.

[…]

Ein geschlungener Pfad führte uns zurück unter den erstarrten See, durch einen schmalen Eistunnel, von dessen Ende uns sanftes Licht entgegendrang. Der Anblick, der sich uns von dem kleinen Vorsprung am Ende des Ganges bot, war gleichsam furchteinflößend wie grausam schön. Die kuppelartige Decke der Säulenhalle unter dem gefrorenen See erstreckt sich mindestens 30 Schritt in die Höhe, während unter uns ein Abgrund gähnt, in dessen Tiefe jegliches Licht entschwindet. Aus dem Dunkel wachsen unterschiedlich dicke Eissäulen in die Höhe. In manchen von ihnen vermeint man schemenhafte Umrisse von unterschiedlicher Größe und Form zu erkennen, als sei etwas in ihrem Inneren eingeschlossen. Über den Abgrund führen eisige Stege, wie ein Labyrinth aus Brücken miteinander verbunden, von denen sich manche steil und glatt in die Tiefe winden. Hier vermutet Magister Hiligon die Gefrorene Zeit und drängt zum Aufbruch. Ich habe ein verdammt schlechtes Gefühl bei der Sache.

[…]

Elgors Schreie hätten uns Warnung genug sein sollen, doch der Magister wollte nicht ablassen, zu sehr war er besessen davon, dass ihm die Herrschaft über das Eis letztlich auch Macht über den Fluss der Zeit verleihen mochte. Für die Suche nach dem Äonengrab hat er uns alle auf dem Altar seiner Eitelkeit geopfert, und doch war es eben jene kühle Berechnung, die ihn letztlich zu Fall gebracht hat. Im Dunkel des Eises konnte ich Gestalten aus vergangenen Zeiten sehen, eingeschlossen und für alle Ewigkeit bewahrt. Manche hatten zwei Beine, andere unzählige, einige Säulen waren kaum mehr als eine Hand breit, andere konnten zehn Männer kaum mit ihren Armen umspannen. In der höchsten von ihnen, die in ihrem Innern hohl zu sein schien, lag eingeschlossen, weswegen der Magister uns hergeführt hatte: eine kleine Kugel aus goldenem Metall, die von innen heraus zu leuchten schien und das Eis, das sie fest umschloss, gleichsam schimmern ließ. Als ich schließlich die Stimme in meinem Kopf vernahm und sich ein langgezogenes Antlitz mit einem dritten Auge auf der Stirn vor uns im eisigen Nebel manifestierte, stand Magister Hiligon wie erstarrt. Ich sah noch, dass sich seine Haut mit Reif überzog, seine Augen noch immer erleuchtet von der Erkenntnis. Mit letzter Kraft rannte ich die eisigen Stufen empor und fand Elgor von gewaltigen Klauen zerfleischt, das Blut auf seiner Haut bereits gefroren.

Ich weiß nicht, wie ich die Kraft gefunden habe, die Höhle wieder zu verlassen und noch viel weniger, wie ich den Weg durchs ewige Eis nach Frigorn gefunden habe. Die Götter geben, dass der grimme Herr Firun dieses Kaff bald aus seinem eisigen Griff entlässt, auf dass ich mich auf den Weg zurück in die Zivilisation machen kann.

—Bericht einer Forschungsexpedition, Verfasser unbekannt, gefunden im Nachlass des Zurbaran von Frigorn, datiert auf ca. 975 BF.

Titanium? Eternium?

Von den Manifestationen des Eises

Winterbursche

Der Winterbursche ist eine jener Erscheinungsformen, die ein gewöhnlicher Eis-Djinn gerne annimmt, so er zu Zwecken des Schutzes oder des Kampfs gerufen wird. Klare, scharfe Kanten ohne jegliche Art von weicher Flüchtigkeit herrschen vor. Wie bei jedem Djinn entsprechen Größe und Form auch hier den Vorstellungen des Beschwörers.

Bei anderen elementaren Manifestationen ist oft die Absicht entscheidend, den beschworenen Wesen Gestalt zu verleihen, so sie nicht ohnehin bereits einer solchen Festen Form unterliegen. Das Eis ist hierbei aufgrund seiner Natur als deutlich weniger wandelbar zu betrachten als beispielsweise Wasser oder Humus. Allein Erz mag sogar noch störrischer und weniger formbar durch den Willen des Beschwörers sein.

Man mag Eisblumen sehen, Bilder oder Schriftzeichen in Schnee und Eis oder an glatten Oberflächen; kleinere Schneewirbel oder einen schier undurchdringlichen Eispanzer, der Dinge umschließt und einfriert, dabei aber jegliches Leben in seinem Inneren erstarren lässt.

—Vortrag der halbelfischen Magistra extraordinaria Swanda Frost-auf-den-Gräsern an der Akademie der Hohen Magie zu Punin, 975 BF

Zu fester Form erstarrt - Namhafte Dschinne des Eises

Krystall, die Eistänzerin

Manchmal, wenn zwei gegensätzliche Mächte aufeinander prallen, so entsteht daraus etwas Neues, Einzigartiges. Mal mehr zum Guten, mal mehr zum Bösen, und ab und an auch beides gleichermaßen und doch getrennt. Beide Seiten bleiben jedoch zusammengehörig und ziehen sich ebenso an, wie sie sich entgegenstehen. Von einem solchen Paar und seinem Schicksal möchte ich euch heute berichten.

Es begab sich zu einer Zeit, als das Geschlecht der Menschen noch nicht lange auf Dere wandelte und die Elemente ungezügelt und wild über das Land fegten, scheinbar noch keinem Willen unterworfen. In jener Zeit, in der Kobolde, Feen und Naturgeister frei und ohne Scheu ihr Unwesen trieben, ward einst ein langer Winter. Schnee und Eis wollten nicht weichen und rangen mit Blumen, Wiesen und Wald um die Vorherrschaft. In der Luft prallten Wärme und Kälte so heftig aufeinander, dass sie sich in mannigfaltigen Gewittern und Stürmen entluden. Von einem zum anderen Augenblick wechselte Sonne zu Schnee, Regen zu Hagel, und unzählige Regenbögen überspannten das Land.

Nur langsam wurden Schnee und Eis zurückgedrängt, und mit dem Frühling hielt das Leben wieder Einzug in das Land. Ein Eis-Elementar jedoch wollte nicht weichen. Stark, stur und unnachgiebig forderte er jeden heraus, der ihm seinen Platz streitig machen wollte. Als er bereits einige Gegner niedergeworfen hatte, flüsterten der Wald und die Blumen weithin von einem noch immer zugefrorenen See. Dieses Flüstern kam auch einer Elfe zu Ohren. Da diese das Leben über alles schätzte, machte sie sich auf den Weg, jenem Elementaren gegenüberzutreten und ihn zum Duell zu fordern.

Als die Elfe aus dem schützenden Wald an den Rand des Sees trat, sie einander gewahr wurden und sich ihre Blicke trafen, erkannten beide ineinander ihr gegenseitiges Schicksal. Sieben Tage und Nächte währte ihr Kampf, und ihrer beider Essenzen verflochten sich mit der des anderen, flossen ineinander und wurden auseinandergerissen, als beider Leiber vor Erschöpfung niedersanken.

Als die Elfe wieder zu sich kam, fand sie sich auf dem gefrorenen See liegend. Ihr ehemals so warmer Körper war nun aus Schnee und Eis. Verzweifelt suchte sie nach einer Spur des Elementars, voller Wut über ihr Schicksal und mit dem einzigen Gedanken, ihren Körper wieder zu erlangen. Doch sie bemerkte schnell, dass sie den See, dessen Wasser unter ihren Füßen zu Eis gefror, nicht verlassen konnte, ohne selbst zu schmelzen. Als sie jedoch nach einer Weile nicht einmal den kleinsten Hinweis auf den Verbleib ihres Peinigers finden konnte, begann sie sich zu sorgen, und ein neues Gefühl erwachte in ihr, das sich nach ihm und seiner Nähe sehnte. Voll Hoffnung, ihn irgendwann wiederzufinden, dreht sie noch heute ihre anmutigen Runden über den See und hält nach ihm Ausschau. Man erzählt sich jedoch, dass er, in einen Baum verwandelt, am Rand des Sees steht und ihr zusieht. Jedes Frühjahr sendet er seine Blüten mit dem Wind zu ihr hinüber, ohne dass sie ihn erkennt. Seine Zweige und Wurzeln reichen bis ins Wasser. Jedes Mal, wenn sie an ihm vorbei gleitet und ihn das Eis umschließt, ist der leichte Schmerz dieser Berührung nichts im Gegensatz zu dem, den er fühlt, wenn sie erneut davonschwebt, ohne ihn erkannt zu haben.

—Legende aus dem Bornischen, so gehört von Leumen Grimmfje, Dorfältester, 1025 BF

Transformation Eis -> Humus?

Leider ist es mir nicht geglückt, den Wahrheitsgehalt dieser Legende zu überprüfen und damit den tatsächlichen Ursprung der ungewöhnlichen Erscheinung zu ergründen. Tatsächlich ist die Matrix dieser außerordentlichen Schönheit nicht ausschließlich elementarer Art, wie ich überraschenderweise feststellen musste. Leider verblieb nicht die nötige Zeit, mich eingehender mit diesem Phänomen zu befassen, so dass ich weitere Studien an dem Objekt auf eine spätere Forschungsreise verlegen musste.

Der Frostspiegel

Fern, in der unendlichen Einsamkeit und tödlichen Kälte der Klirrfrostwüste, liegt ein Ahnengrab. Hier fanden bereits Vertreter eines jeden Zeitalters den Tod, und nun sind sie auf ewig im blauen Eis des Labyrinths gefangen. Kalt und still steht ein Wächter vor seinem Eingang und erhebt sich mahnend wie ein dunkler Fingerzeig aus dem Eis. Unaussprechliches zeigte er mir an jenem Tag, und Unaussprechliches verfolgt mich seither in meinen Träumen.

Ich war noch ein Studiosus der Hohen Künste der Magie, als mein Meister mich auf seine Expedition in das Ewige Eis mit sich nahm. Drei Monde lang durchquerten wir die frostigen Schneelandschaften auf der Suche nach etwas, das er seine Bestimmung nannte. Und wahrlich, zu seiner Bestimmung ist es geworden. Wenn ich mich zurückentsinne, so kommen mir die Entbehrungen, der Hunger und die Kälte gar nicht mehr so schlimm vor im Vergleich zu dem, was meinen Geist noch heute foltert. Noch immer kann ich es kaum ertragen, nicht wenigstens ein einziges lebendiges Wesen in meiner Umgebung zu wissen und zu spüren.

[…]

Drei Weggefährten begleiteten meinen Meister und entschwanden unseren Blicken hinter dem Eis des Wasserfalls. Uns Zurückgebliebenen aber war der Weg schon nach kurzer Zeit wieder von einer Wand aus Luft und Eis versperrt, und die Vorräte gingen langsam zur Neige. Lange konnten wir nicht mehr auf den Meister warten, und so beschloss auch ich, mich dem Spiegel zu stellen. Ich näherte mich der von Eissäulen umrahmten, spiegelglatten Fläche aus nachtblauem, undurchsichtigen Eis, die weder mein Spiegelbild noch sonst eine Reflektion zeigte. Etwa drei Schritt hoch ragte er über mir empor, mit Eiszapfen an den Rändern der Fläche. Ich nahm all meinen Mut zusammen und blickte gezielt in die Dunkelheit hinein. Plötzlich überkam mich ein Gefühl, als würde mein Geist aus mir herausgesogen und in die Schwärze hinabgesaugt. Nur mit Mühe konnte ich mich losreißen, doch was ich um mich herum erblickte, jagte mir eisige Schauer über den Rücken und trieb mich, schreiend vor Entsetzen, fort. Es war, als hätte sich die schneebedeckte Fläche aus Eis unter meinen Füßen in Glas verwandelt. Grauenvoll verzerrte Fratzen von Wesen längst vergangener Zeiten starrten mich aus der Tiefe heraus an. Immer neue, noch schrecklichere Kreaturen schienen aus dem Eis nach mir zu greifen und mich zu hetzen, so lange, bis ich den See hinter mir gelassen und wieder normalen Schnee unter den Füßen spürte. Ich wusste, ich hatte versagt. Meinen Meister aber sollte ich niemals wiedersehen.

—Auszug aus dem Reisetagebuch Genovre Heusterkamms, Studiosus der Hohen Künste, Rondra 973 BF, aufbewahrt in der Bibliothek des Telki Elutarkis, Festumer Erzhort des Sacer Ordo Draconis

vgl. Gefrorene Zeit!

Der Frostspiegel ist ein vermutlich von einem mächtigen Magier in diese Form gezwungenes Eis-Elementar. Er befindet sich auf einem zugefrorenen See am nördlichen Rand der Klirrfrostwüste. Es scheint, als stünde er als eine Art Wächter zu einer nahen Grotte, die hinter einem zugefrorenen Wasserfall gelegen ist. In diesem Zusammenhang stieß ich auf die Erwähnung eines Artefakts, welches angeblich in der Lage ist, ewiges Leben zu schenken. Leider war es mir bisher nicht vergönnt herauszufinden, welcher Art genau die Prüfung ist, die man bestehen muss, um Zugang zu erlangen.

Fir'y Sija, der Firnräuber

Hör nur auf mich, kleiner Nurin, und stehle nicht von anderen, sonst holt dich Fir'y Sija im Schlaf und nimmt dich mit ins Ewige Eis. Dort hat er eine Höhle, voll mit wundersamen Schätzen. Die musst du dann zur Strafe den ganzen Tag polieren. Auch wirst du seine Fuchskinder hüten, so lange, bis du selbst zu einem seiner Eisfüchslein wirst. Doch verrichtest du deine Arbeit nicht gewissenhaft und bist du nicht folgsam oder versuchst gar, einen seiner Schätze zu stehlen, so wirst du zu Futter für seine Jungen. Also höre auf mich, kleiner Nurin, dass dich der Firnräuber nicht hole.
—Legende aus dem Nivesischen, gehört und aufgeschrieben von der Bardin Lemea von Tarush, 1012 BF

Tatsächlich existiert einigen Berichten zufolge ein Eis-Elementarwesen, dessen Gestalt der eines Fuchses oder Mähnenwolfs ähnelt. Es ist allerdings in höchstem Maße unwahrscheinlich, dass es unartige Kinder entführt! Der Name des Wesens, Fir'y Sija, stammt ursprünglich aus dem Elfischen (*Fir ye Shiya*, Eis wie Stern) und bedeutet frei übersetzt nichts anderes als *Schneeflocke* oder *Eisleuchten*. Bei den Firnelfen wird die Sichtung dieses Wesens als gutes Omen für Reisende und Träumende betrachtet. Am Tag kaum zu erkennen, soll es des Nachts in einem weichen blassblauen Licht leuchten. Seine Statur ist etwas größer als die eines normalen Fuchses, mit langer weißer Mähne und schlanker, langgezogener Schnauze. Seine schmalen Augen funkeln dunkel in seinem aus klarem Eis bestehenden Kopf mit den langen Ohren. Sein Körperbau, zugleich muskulös wie gertenschlank, ähnlich dem eines Siebenwindläufers, ist ebenso aus dem durchscheinenden und frostigen Element geformt, dessen wir ihn zugehörig achten. Seine ungewöhnlich lange Rute scheint aus langem, buschig weißem Fell zu bestehen. Auf der Stirn und an den oberen Hinterläufen prangen Glyphen, die sein Element symbolisieren. Seine Pfoten aber sind mit scharfen Eiskrallen besetzt und lassen ihn als wehrhaftes Raubtier erkennen.

Immer wieder wird diese scheue Entität in Verbindung mit abhanden gekommenen Gegenständen gebracht. Die Diebstähle ereignen sich dabei meist über Nacht, und es lassen sich auch im lockeren Schnee niemals Spuren finden, die auf den Täter hindeuten könnten. Aus diesem Grund trägt das Wesen wohl auch den Beinamen Firnräuber.

Als das Zauberlied Dhamandra-mha des alten Sängers Kuon langsam verklang, formte er aus Schnee und Eis einen Ikanarya Bhaselya, einen Fuchsgeist. Dieser eisigen Form gab er sein Mandra und sein Sikaryan und verschloss es im Inneren des Wesens mit mächtigen Zauberzeichen, gewebt aus den träumend klingenden Bildern seines letzten Lieds.
—Auszug aus dem Lied über Sha'kashi Bhaselyama, einen mächtigen Zauberweber und Legendensänger alter Zeit

Frosthauch und Hagelschlag – elementare Wesen des Eises

Es fiel wie ein Eiszapfen vom Himmel, so schnell, dass ich es gar nicht richtig erkennen konnte und bohrte sich mit einem Geräusch wie splitterndes Butzenglas in den Schädel meines Herrn. Für einen Moment war mir, als sähe ich Flügel und Krallen, dann war es verschwunden und mein Meister lag tot am Boden.
—Zeugenaussage aus einem Bericht der Stadtgarde in Norburg, 1029 BF

Pfeilschnell, eiskalt und von tödlicher Präzision eignet sich der Hagelfalke daher vortrefflich für die Jagd oder als grimmer Kämpfer. Als Attentäter aber, um gezielt eine Person

Feuerdschinne?

doch heptasphärisch!

dahinzumorden, mag man ihn aber auch anrufen. Da er aus dem Hinterhalt zuschlägt, kann er ebenso tödlich sein wie die niederen Ifriitim, deren Beschwörung jedoch ungleich aufwendiger ist. Unglücklicherweise mangelt es an Eis, so dass sich die Frage der Nützlichkeit dieser Erkenntnis wohl gar nicht stellt. Den Ifriitim ist, ob ihrer steten Verfügbarkeit, eindeutig der Vorzug zu gewähren.

—Djinnayat des Aytan ibn Najara, Übertragen aus dem Ur-Tulamidya, 1008 BF

Wenn Mada nächtens schläft und die Dunkelheit kalt und leer in jede Ritze kriecht, dann, wenn jedes Licht erloschen und jeder Götterfürchtige den Schutz der Zwölfe herabfleht, kannst Du ihre erfrorenen Stimmen in der Stille kreischen hören. Ihr Hass gilt jeglicher Wärme, und ihre Schreie sind so voll kalter Wut auf das Lebendige, dass manch ein Reisender vor Angst und Schrecken den Morgen nicht mehr sah. Nur selten wagen sie sich in die Nähe der Lebenden, und so wirst Du vermutlich niemals ihr schreckliches Antlitz blicken. Sie formen sich aus bitterkaltem Reif und Frost, und sie kennen keinerlei Gnade. Doch obwohl ihre Klauen lang und scharf sind, kommen sie meist erst heran, wenn Dein Fleisch schon lange erkaltet und Deinem Leib vor Furcht jedes Leben entflohen ist, denn sie erfreuen sich an der Furcht und ernähren sich von Tod. Ihre Rufe gehen durch Mark und Bein, und in den Zelten der Nivesen erzählt man sich, sie neiden uns die Wärme unserer Herzen und wollen sie daher zum Erstarren bringen.

—aus einem Brief der Ifirn-Geweihten Ivrain ní Catholainn, 1028 BF

Zuerst dachte ich, die possierlichen Frostigelchen haben so gar nichts mit ihren absonderlichen Vettern, den Eisigeln gemein, welche der Legende nach dem kranken Geist der gefallen Hochelfe Pardona entsprungen sein sollen. Während sie zersplittern und unachtsame Reisende mit ihren Gedankenbildern in den Wahnsinn treiben, sind die Frostigel trotz ihrer Kälte freundliche Wesen. Wir hätten die Nacht im Eis wohl nicht überlebt, hätte uns nicht eines der Tiere zu einer Gletscherspalte geführt, in der wir vor dem Sturm Zuflucht suchen konnten. Man sollte sich von ihrer harmlosen Erscheinung jedoch nicht dazu verleiten lassen, sie zu berühren, denn ihre spitzen Stacheln sind aus funkelndem, scharfen Eis. Sie schnurren und klirren leise, wenn man sie krault und dann zerbersten sie plötzlich! Offenbar sind sie doch nicht so verschieden von ihren elenden Vettern. Alrik hätte um ein Haar zwei seiner Finger verloren, weil sich die Eissplitter so tief in sein Fleisch gebohrt hatten.

—gehört von einer jungen Abenteurerin in Bjaldorn, neuzeitlich

Erz

Das feste Element - Eine analytische Betrachtung

Zur Ordinatio Primus des Erzes zählt man gemeinhin Festigkeit, Stabilität und Stillstand (im Kontrast zur Bewegung des Elementes Luft). Die Ordinatio Secundus überträgt diese Eigenschaften auf den menschlichen Geist, woraus sich Willensstärke, Festhalten an Bestehendem (Traditionalismus), Geduld, Pflichtbewusstsein und feste Grundsätze ergeben. Auch Wahrhaftigkeit (erneut im Gegensatz zur Lüge und Illusion der Luft) sowie Sturheit werden dem Erz zugeordnet. Die Philosophie der Ruhe und Gelassenheit wird in Anlehnung an das Element ‚Archismus' genannt, während die ‚Archäologie' unter Gelehrten als die Kunde der Ausgrabung von unter Stein und Sand verborgenen Bauwerken bekannt ist. Als Kunstform ordnet die hesindianische Lehre dem Erz die Bildhauerei zu, als affiner Edelstein gilt insbesondere der Diamant, das reinste und wertvollste Juwel, von dem man sagt, er entstünde, wenn die unnachgiebige und ewige Kraft des Erzes auf ein simples Stück Kohle über Äonen hinweg einwirkt.

Was aber umfasst das Element Erz? Grundsätzlich ohne Frage jegliches Gestein. Da das Erz aber auch ein schaffendes Element ist, gibt es zahlreiche Erzeugnisse. Darunter fallen Metalle aller Art, aus Stein errichtete Gebäude, Kohle, aber auch pulverisierter Wüstensand. Auch kostbares Glas, Juwelen und Halbedelsteine, Kristalle, Edelmetalle wie Gold und Silber und alle Schmiedeprodukte einschließlich Schmuck, Waffen und Rüstungen sind eine Verarbeitung des Erzes und unterliegen dessen Einfluss.

Eine besondere Kraft des Erzes, die aus dessen Schwere resultiert, ist der Magnetismus. Es ist die Kompaktheit und Festigkeit des Elements, die so enorm ist, dass es alles andere in sich vereinnahmen will. Bestimmte Zauber, aber auch Metalle in ihrem natürlichen Auftreten, können solche Kräfte entwickeln. Bislang ist unerforscht, welche Umstände dies genau sein können.

—Auszug aus dem Großen Elementarium, überarbeitete Puniner Ausgabe

Mumpitz!

vgl. Hexalogie d. elem. Konzentration

Von den Grundfesten des Erzes

Der Schlüssel

Über den Elementaren Schlüssel des Erzes wissen wir im Vergleich zu denen anderer Elemente relativ viel. Er war ursprünglich im Besitz Pyrdacors, wurde aber 4.500 v.BF zur Gründung Tie'Shiannas an die Hochelfen weitergegeben. Damals tobte der sogenannte Elementarkrieg zwischen dem Drachen und den Angroschim. Es gilt als sicher, dass der Schlüssel im Zuge dieses Krieges vom Volk der Zwerge unter Brandan Sohn des Brodosch aus Tie'Shianna geraubt wurde. Brandan ging damit einen Pakt mit dem Elementarherrn des Erzes ein, handelte Frieden mit Pyrdacor aus und wurde für die folgenden Jahrtausende zum Bewahrer des Schlüssels in der Zitadelle des Erzes. Dieser Pakt begründete die Tradition der Geoden. Seit dem Exodus des Volkes der Brillantzwerge aus den Beilunker Bergen ins Bergkönigreich Angralosch nahe Fasar sind diese jedoch zu Hütern des Schlüssels geworden.
Dem Konzil stellt sich nach der Prophezeiung des Lichtvogels nun die Frage, wie dies einzuschätzen ist. Es hieß prinzipiell, dass im neuen Zeitalter die Menschen die elementaren Schlüssel hüten sollen, aber auch der des Humus liegt in den Händen eines Elfen. Die Prophezeiung mag weitreichender sein als angenommen, so dass verschiedene Völker sich dieser Aufgabe annehmen. Oder haben wir bisher nichts weiter als vorläufige Träger? Es wird sich zeigen.

Die Zitadelle

Als aber Raschtul, der größte aller Giganten, von Rondra enthauptet ward, da begrub sein Leib auch den Ort, an dem die Kraft des Erzes sich bündelte. So gewaltig war sein Sturz, dass die Zitadelle 1.000 Meilen tief in Sumus Leib gerammt wurde. Kein Mensch kann sie seitdem mehr erreichen. Der Schlüssel zu dieser Festung jedoch, in der man Unmengen der wertvollsten Metalle, Kristalle und Edelsteine finden soll, befindet sich in der Hand der Zwerge, die ihn den Drachen stahlen. Was aber nutzt ein Schlüssel ohne Schloss? Dies ist die Erklärung, weshalb die kleinen Bärtigen ihre Stollen in die Tiefe treiben: Sie suchen die Zitadelle des Erzes, um endlich ihren Schlüssel verwenden und sich Zutritt zu ungeahnten Reichtümern verschaffen zu können.

—Mhanadischer Volksglaube, notiert im Hesinde 1031 BF

Der Elementarherr

Meine Sicht der Urmacht des ehernen Elementes? Der Ursprung unserer Tradition gründet sich auf den Pakt Brandans mit genau jener Macht. Der Herr des Erzes befiehlt über alles Stoffliche. Er residiert in der Tiefe, wo keine Atemluft ist, kein Feuer, kein Leben, kein Wasserquell, auch keine Kälte, nur Masse und Gestein. Er ist der Stahl, der niemals bricht, der Geist, der niemals schwach wird. Sein Wille geschieht und nimmt Form an nach seinem Wunsch. Er ist das Prinzip der Festigkeit. Ehe er bricht, zerbricht Dere selbst. Ehe er nachgibt, unterwerfen sich die Götter dem Chaos der Siebten Sphäre. Und dennoch hat Brandan ihm einen Pakt abgerungen, einen Schwur, der nicht brechen kann, besiegelt durch Worte so fest wie Stahl.

—aus einem Brief von Archorim Sohn des Arabax, Ingerimm 1032 BF

Die Oschinnenfestung Al'Archamud

Die Späher melden eine Grenzfestung, verlassen, kein Feindkontakt, strategisch günstig auf einem Plateau. Die Kälte der Berge setzt uns zu, und die Männer sehnen die praiosgesegnete Wärme der Wüste mit jedem Tag mehr herbei. Habe Befehl erteilen lassen, die Festung zu untersuchen und als Nachtlager zu prüfen.

[...]

Festung erreicht. Bauart lässt auf eine Burg des Feindes schließen, weist aber einige Absonderlichkeiten auf: Der Stein ist fugenlos und geht am Grund der Festung vom Fels des Bodens in die Mauer nahtlos über. Wie ist das möglich? Der Grundriss ist quadratisch, und eine Kuppel überspannt den Innenhof, während vier Türme die Mauern an den Ecken schützen. Das Tor besteht aus uraltem Holz, bereits versteinert. Darüber ein Schriftzug in der Sprache der Ketzer, irgendein Kauderwelsch mit ‚Fels' und ‚Macht'. Die Festung ist komplett eingerichtet mit steinernem Mobiliar: Tische, Bänke, Bettkästen, sogar eine Schmiede mit einem metallenen Amboss. Nichts lässt sich verrücken, alles scheint fixiert am Boden oder daraus herausgearbeitet. Unklar. Nachtlager errichtet.

[...]

Ein Rumoren aus der Tiefe der Festung hat die Männer alarmiert. Habe einen Trupp eingeteilt, der dem auf den Grund gehen soll. Eine Falle des Feindes? Wir werden sehen.

[...]

Der Suchtrupp ist zurück. Er berichtet von großen Kellerräumen tief im Tafelberg, über Treppen unter den Türmen erreichbar. Geometrischer Aufbau aller Räume, auch hier alles fugenlos und glatt. Die Treppen münden in ein Gewölbe mit einer angeblich gewaltigen Statue auf einem Thron. Ein Götze des Feindes? Aus seinem Leib soll das Rumoren dringen, und der gesamte Raum vibriere so tief in der Magengrube wie Kriegstrommeln.

Ich habe mir den Saal zeigen lassen, der Thron war leer. Die Gebete Bruder Soliodans bestätigen aber, dass die Männer die Wahrheit sprechen. Was geschieht hier? Das Grollen hat geendet.

[...]

Habe Vorräte auffrischen lassen an den Quellen der Umgegend. Morgen Abreise. Wir dürfen keine Zeit verlieren, das Heer der Kaiserin braucht unsere Hilfe.

Nachtrag: Zwei tragische Unfälle am Abend. Ein Legionär geriet ins Taumeln und stürzte von der Mauer. Unser Medicus zeigte mir den Leichnam: Brüche nicht weiter ungewöhnlich, aber das völlig zerstörte Bein war wie ein Felsbrocken in steinerne Trümmer zerbrochen. Ein weiterer Legionär liegt im Sterben, nachdem er von einer offenbar vergifteten Quelle getrunken hat, die aus dem Hochplateau entspringt. Ein Blick in seinen Rachen zeigt graue Versteinerungen. Habe das Trinken aus dieser Quelle verboten.

[...]

Aus Licht sind wir, ins Licht gehen wir! Ehre der Kaiserin Amelthona Praiadne II., die Ihr Leben für Praios' gerechten Kampf gegeben hat! In der Nacht hat Bruder Soliodan eine göttliche Nachricht über den Tod unserer Kaiserin und Botin des Lichts empfangen. Alle Nachschubtruppen sollen vor Ort auf weitere Befehle warten. Wir sind in tiefer Trauer, doch harren wir pflichtbewusst hier, bis wir Näheres erfahren.

[...]

Heute Nacht weiterer Legionär im Keller gefunden. Bis zum Bauch im Marmorboden versunken und jämmerlich gestorben. Niemand hörte ihn schreien, was nicht verwundert, da sein Mund geschlossen und versteinert war, in seinen Augen war großer Schrecken zu erkennen. Habe Befehl erteilt, dass keiner den Vorfall erwähnt, aber dennoch Geflüster über das Geschehnis gehört. Die Moral der Truppe darf nicht unterwandert werden. Legionäre Portia und Helius mit dem Tode bestraft und Richtspruch selbst ausgeführt.

[...]

Weitere Verluste. Mehrere Legionäre zu Statuen versteinert aufgefunden, ein weiterer rannte wie ein kopfloses Huhn über den Hof, bis er gegen eine Wand prallte und sein Kopf in tausend Steinscherben zerbarst. Wir halten weiter unsere Stellung, doch es ist unklar, ob der Khômfeldzug gescheitert ist.

[...]

Heil Gurvan Praiobur II.! Möge seine Herrschaft dem Reich Ruhm bringen. Ein neuer Kaiser ist gewählt, und wir haben Befehl, nach Gareth zurückzukehren. Schnellstmögliche Abreise.«

—aus dem Tagebuch des Sonnenobristen Pradur Goridan, 455 BF

Geformter Fels - Von Dschinnen und Geistern des Erzes

Geister des Erzes

Der Geist des Erzes ist seinem Element gemäß wenig beweglich und wirkt ungeformt und klobig. Er erscheint hauptsächlich in Form eines Felsens mit plumpen Gliedmaßen und Erzadern, die ansatzweise die Form von Gesichtszügen annehmen. An anderen Orten der Herbeirufung mag er sich auch als grob menschlich geformtes Wesen aus Sand, als Männlein aus Eisen oder als flüssige Masse geschmolzenen Stahls manifestieren.

Dschinne des Erzes

Vor den Räubern aber wuchsen drei Statuen aus dem Boden des Palastes:
Die erste war aus purem Marmor, schneeweiß und durchzogen von feinen, blassgrünen Linien. Ihre ebenmäßigen Züge waren filigran und weiblich, ihre Augen waren Smaragde von solch leuchtender Farbe, dass sie die Räuber blendeten.
Die zweite war aus schwarzem Basalt geformt, mächtig und groß, mit starken, vor der Brust verschränkten Armen und Augen aus Rubinen, die bis in den Geist der Räuber eindrangen.
Die dritte aber war aus purem Gold und glänzte so sehr, dass die Räuber ihre gespiegelten Abbilder auf dem Leib erblicken konnten. Ihre Form war geschlechtslos, weder Mann noch Frau, aber klar und kantig. Sie aber blickte die Räuber aus diamantenen Augen an, die so kalt waren wie der Nachtwind der Khôm.
Alle drei wuchsen aus dem Boden: Die erste aus den Marmorplatten des Palastbodens, die zweite aus dem Basalt des langen Ganges dahinter, die dritte aus dem Blattgold um den Thron.

Schöne Beispiele der Manifestation!

—aus dem Märchen Die neun Räuber, enthalten in Geschichten aus 1001 Rausch

Geboren aus Fels und Stahl - Bekannte Dschinne des Erzes

Al'Serak, der Baumeister

Als Bastrabun einst durch das wunderschöne Shadif zog, da gefiel ihm der Ort so sehr, dass er sagte: „Hier will ich einen Palast bauen, prächtig, groß und voll von Springbrunnen, Gärten, Türmen, wärmenden Öfen im Winter und kühlenden Wänden im Sommer." Als dies fünf Dschinni hörten, wollte jeder der erste sein, der dem Zaubersultan seine Wünsche erfüllt: Die Dschinni der Luft umschwärmte Bastrabun mit Ideen der höchsten Türme und filigransten Erker. Der Dschinn des Feuers versprach, glänzende Ziegel zu brennen, blau wie der Himmel über der Khôm. Die Dschinni des Wassers wollte hingegen Brunnen mit so viel Wasser errichten, dass niemand an seinem Palast jemals dürsten werde. Der Dschinn des Eises erklärte darauf, keiner werde im Palast Hitze erleiden. Die Dschinni des Humus zuletzt lockte ihn mit Bäumen voller exotischer Früchte und Gärten voller Datteln und Feigen. Während sie aber um die Gunst des Sultans buhlten, hörten sie ein Grollen aus dem Boden. Die Erde bebte, und Sandwolken verhüllten den Himmel. Als sich der Staub aber legte, da erblickten sie ihren Bruder, die Arme stolz vor der Brust verschränkt, starr wie ein Fels, die Beine fest auf dem Boden. Das Gesicht aber

war so ebenmäßig und ohne jede Regung wie das Antlitz einer Statue. Seine Worte aber drangen fest wie Stahl an Bastrabuns Ohren: „Entschuldigt meine kleinen Schwestern und Brüder, sie sind, wie sie sein müssen: flüchtig, aufbrausend und verspielt. Ich aber bin Al'Serak, der Dschinn des Erzes. Ich handle und baue. Nehmt dieses Geschenk als Wiedergutmachung für die Aufdringlichkeit meiner Geschwister." Und hinter ihm legte sich der Staub, und ein Palast tauchte auf, ganz nach den Vorstellungen des Sultans. Die anderen Dschinne aber ordneten sich ihrem Bruder unter, und ein jeder fand eine Möglichkeit, zu Al'Seraks prächtigem Palast vom eigenen Element beizutragen.
—überlieferte Erzählung aus dem Shadif

Ebenso strukturiert wie das Erz ist auch das Wesen seiner Dschinne. Zwar vermag jeder von ihnen das Erz grundsätzlich zu beeinflussen, für bestimmte Aufgaben aber rufe man eben jene Dschinne, die sie am besten beherrschen.
Al'Serak ist der Baumeister. Ihn rufe man gezielt herbei, wenn man wichtige bauliche Tätigkeiten vollführen will. Er beherrscht die Kunst, freitragende Treppen, hohe Türme, feste Bollwerke, tragende Wände, einsturzsichere Tunnel und filigrane Säulen oder Statuen zu schaffen. Menschliche Bedürfnisse sind ihm jedoch fremd, deshalb gebe man ihm genaue Anweisungen zu den Dimensionen und Eigenheiten der geplanten Gebäude. Auch weiß er ebenso gut, wie man Gebäude zu Fall bringt. Er erschafft auf Wunsch Belagerungsgerät und beschädigt Gebäude an empfindlichen Stellen, so dass er im Krieg nützliche Dienste leisten kann. Doch mag es vorkommen, dass er sich weigert, ein allzu perfektes Gebäude einzureißen, da er die erzene Schönheit darin entdeckt. Sein Wille aber ist Erz, so dass es schwer sein mag, ihn zu überzeugen. Man übe sich deshalb in Langmut und stähle seinen Willen.
Zu erkennen ist Al'Serak an seinem Leib einer Statue, ebenmäßig und formvollendet, knabenhaft und wohldefiniert. Da er den Kontakt zu seinem Element nicht missen möchte, sind die Beine oft wie eine Säule aus dem Fels wachsend. Seine Gestik ist zielgerichtet, stolz und ungebeugt, die Bewegungen geradlinig und ohne einen Schritt oder Wink zu viel. Man erahnt darin die urtümliche und kompromisslose Kraft des Erzes.

Al'Shafeif, das eherne Antlitz

Beginnen wir mit der Analysis superficiae: Das Objectum ist als höherer Animus des festen Elements, vulgo Dschinn des Erzes, identifiziert worden. Die äußere Structura ist mehr als üblich coniunct mit dem Element, in diesem Fall einer Felswand. Der Animus nimmt lediglich die Form eines Gesichtes mit geöffnetem Mund und durchdringenden Augen an. Dieses weist wie üblich aufgrund der Expectatio des Beschwörenden (vgl. Systemata Magica) menschliche Züge auf, die jedoch äußerst starr wirken. Regungslos und ohne sich der Sprache zu bedienen harrt die Manifestation der Befehle des Beschwörenden und führt sie wortlos aus. Der Animus verfügt über die üblichen primären Mächte des Erzes: Schwere, Festigkeit, Dienste wie die Veredelung von Stoffen. Meinen Quellen zufolge soll er seinem Meister aber auch darüber hinausgehende Möglichkeiten der Ordinatio secundus in Form indirekter Eigenschaften des Erzes bieten. Traditionell werden als Tugenden dieses Elements stets Wahrhaftigkeit, Planung, moralische Festigkeit und der sprichwörtliche ‚eiserne Wille' genannt. Nähere Analysen werden sicherlich weitere Aufschlüsse geben.
[...]
Struktur. Ordnung in das Chaos der wimmelnden Gedanken der Sterblichen. Sie sind Luft, müssen geordnet werden, es fehlt an System, Ausgeglichenheit, Reinheit, Wahrhaftigkeit. Alles ist im Wandel, es mangelt an nötigem Stillstand. Wie können sie so existieren?
Sie befehlen Ordnung in ihre eigenen Gedanken, eine Struktur ins Chaos, sie wollen Festigkeit, wer könnte ihnen das verübeln? Ich verknüpfe wilde Gedankengänge, bringe sie zur Ruhe, ich spüre ihre Konzentration steigen, kann die Rastlosigkeit ihres Geistes mildern. Nicht viel, doch für sie müssen Welten dazwischen liegen, was vorher war und was nun ist.
Sie wünschen Wahrheit. Ich verstehe ihre Bitte nicht, warte und denke darüber nach. Mir wird bewusst, dass die Gedanken des einen flüchtig wie Luft sind und die anderen sie nicht erhaschen können. Sie wollen darin Festigkeit, Wahrhaftigkeit finden. Ich gewähre ihnen den Wunsch, doch der Geist des Sterblichen wehrt sich. Weshalb? Wünscht er keine Klarheit in seinen Gedanken, will er nicht das aussprechen, das ist, statt dem, das er ersonnen hat? Ich hinterfrage nicht weiter, ich zwinge, dränge, denn sie wünschen es. Sein Geist bricht. Ich bringe die Wahrheit in seine Gedanken, die ihnen fehlt. Endlich teilt er die Worte mit, die wahr sind, verschweigt jene, die Luft und somit nichtig sind.
Sie fordern Strafe. Der Schluss ist ersichtlich. Doch die Gedanken aller sind falsch und wimmelnd wie die des ersten. Verdienen sie alle Strafe? Sollten sie alle das sprechen, was wahr ist? Sie wünschen es nur von dem einen, nicht von sich selbst. Weshalb? Wünschen sie nicht, selbst die Klarheit zu verspüren und auszusprechen, wie es der eine getan hat? Sie wünschen es nicht, also handle ich wie befohlen. Klingen, ein Schnitt, sauber und glatt, entweichender Humus. Die Ordnung ist hergestellt. Meine Pflicht ist getan.
[...]

Ich habe versucht, das Analysierte annähernd so wiederzugeben wie ich es empfangen habe. Während der Analyse wurde das Objectum nacheinander um die Festigung des Geistes ähnlich einem Psychostabilis Cantus gebeten, darauf folgte ein zur Wahrheit zwingender Effect im Sinne des Respondami und schließlich eine Befehl der Ordinatio primus, ein elementarer Angriff.
—Niederschrift der vollständigen Analyse des als Al'Shafeif bekannten Erzdschinnes

Doryphoros, der unbezwingbare Titan

Die borbaradianischen Truppen hatten uns eingekesselt, und wir alle dachten, unsere letzte Stunde habe geschlagen. Dann begann dieser merkwürdige Glatzkopf mit dem seltsamen Symbol auf der Stirn Worte in einer fremden Sprache zu flüstern. Wir hielten es für ein Gebet und manch einer stimmte mit ein, jeder an seinen Gott. Während der Feind nahte, erhob sich das Flüstern zu einem Brummen, hörte sich bald an wie das Knirschen von Zähnen, dann wie das Mahlen eines Mühlsteines und schließlich beinahe so laut wie das Krachen von Fels. Dann kam Bewegung in den Fels der Schlucht, die uns vom Feind trennte. Aus dem Stein formte sich ein Wesen, das an die Elefanten des Südens erinnerte. Erst wirkte es wie ein zusammengekauerter Felsbrocken, dann erhob es sich erst auf vier, gleich darauf auf zwei gewaltige Beine. Es türmte sich auf, sein Rücken wurde zu einer ehernen Brünne, an seinen Armen formte sich Fels zu stählernen Klingen. Als die vorderste Linie des Feindes zurückweichen wollte, war es bereits zu spät für sie. Durch die hinter ihnen drängenden Söldner war ihnen jede Rückkehr verwehrt, und sie wurden weiter vorgeschoben, mitten auf das titanenhafte Wesen zu, das sie regungslos erwartete.
Entschlossen blickte unser Zauberer auf das Wesen und den dahinter nahenden Feind. Dann rief er mit immer lauter werdender Stimme die Worte in unserer Sprache, die uns allen wieder Mut machten, denn mit ihnen befehligte er das gewaltige Biest: „Doryphoros, Wächter der Elemente, Titan aus Stahl und Stein, ich befehle dir, diese dort…", er deutete auf den Feind, „AUFZUHALTEN! KEINER… DARF… PASSIEREN!"
Sobald diese Worte gesprochen waren, stürmte das Monstrum mit ohrenbetäubendem Gebrüll auf die Feinde los. Seine Hiebe zertrümmerten und zerschnitten die Leiber der Dämonenknechte wie Grashalme. Es war eine Urgewalt. Und es ließ nicht einen Söldner für unsere Schwerter übrig. Erst später erfuhr ich, dass ein leibhaftiger Dschinn des Erzes auf unserer Seite focht, beschworen von einem Magus der Halle der Elemente zu Drakonia. Nur dank diesen beiden kann ich heute vor euch stehen und berichten.
—Bericht eines Veteranen der Dämonenschlacht, neuzeitlich

Doryphoros ist der standhafte Wächter. Ist erwünscht, die manifestierte Festigkeit des Erzes zu rufen, so webe man seinen wahren Namen in den Cantus. Er bewacht jeden Ort sicher vor Eindringlingen, bietet in der Schlacht Schutz für seinen Meister und dessen Getreue und hält jeden Pass, jede Brücke, jedes Tor auch gegen eine Übermacht. Nichts kann ihn beugen oder zu Fall bringen. Gewaltig ist sein Leib und fest wie ein Fels, die Schritte seiner säulenhaften Beine lassen den Boden beben, sein Ansturm ist eine alles zerschmetternde Urgewalt, sein Gebrüll das Donnern einer Felslawine. Er formt Schilde und Harnische aus dem Erz seines Leibes, um sich und seinen Meister zu schützen, Klingen und Speere aus festem Stahl, um seine Gegner in die Knie zu zwingen. Er wankt nicht, kennt keine Furcht und keine Gnade, deshalb kann ihn nur aufhalten, wer ihn gerufen hat. Es gilt also stets zu bedenken, welch große Verantwortung hiermit in die eigenen Hände gelegt wird.

Von den Gagolschwingen

Das Wesen von König Mandariels Feenvolk war flüchtig und wechselhaft wie die Luft. Uns Menschen nacheifernd erschuf es immer neue Dinge: Häuser, Tempel, Burgen, Städte. Sobald aber ein Gebäude errichtet war und Mandariel es eine Weile bewundert hatte, geriet es auch schon wieder in Vergessenheit, denn bald folgte ein noch größeres und schöneres Bauwerk.

[...]

Der Wächter seines Reiches aber war Gagol, dessen geflügelte Diener stets nach Feinden in unserer Welt Ausschau halten sollten. Doch vernachlässigten sie ihre Pflicht und begaben sich immer öfter in unsere Welt, die sie nur beobachten sollten. Als der König dies sah, überkam ihn Zorn auf Gagol: „Verbannt sollen du und die deinen sein aus meinem Reich. In der Welt der Menschen sollt ihr auf ewig bleiben!“

Die schlimmste Strafe aber war, dass die Essenz der Luft aus ihren Körpern wich, so dass sie mehr und mehr zu Erz wurden, je länger sie in der Menschenwelt blieben. Und so gingen die Schwingen Gagols voller Gram und wurden zu den Wächtern, die ihr auf den Häusern Gareths schauen könnt. Doch nehmt euch in Acht, denn sie haben ob ihres Schicksals großen Hass auf uns Sterbliche und erwachen manchmal aus ihrer Starre, um sich zu rächen.«

—aus dem Märchen vom Wasserspeier, Autor unbekannt

Die gildenmagische Lehre geht davon aus, dass es sich bei den Gargylen um fortpflanzungsfähige Golems handelt, die erstmals durch Borbarad erschaffen wurden. Andere Quellen belegen jedoch die Existenz dieser Wesen weit vor seiner Zeit. Werte Collegae, exclamo: Gargyle mögen mit siebtsphärischer Macht zu dem gemacht worden sein, als das wir sie heute kennen, meine Studienreise nach Gareth hat jedoch bahnbrechende Neuerungen ergeben. Ich fasse meine Theorie zusammen:

Wir müssen unterscheiden zwischen zwei Arten von Gargylen, die ich ‚Alae Gagoli‘ (vulgo Gagolschwingen) und ‚Alae Golemi‘ (vulgo Golemschwingen) nenne. Meine Beobachtungen lassen nur den Schluss zu, dass es sich bei den selteneren Gagolschwingen um Globulenwesen handelt, deren Sikaryanverlust ein Ungleichgewicht der Elemente in ihren Körpern zur Folge hat. Die ihnen ureigene Kraft der Luft schwindet, wodurch nach den Paria Contraria des Paramanthus die Kraft des Erzes an Übermacht gewinnt. Die Resultate sind allenthalben erkennbar und der Fachwelt bereits lange bekannt: allmähliche Versteinerung, Verhärtung der Haut – eindeutige Ausprägungen der primären Ordnung des Erzes. Die Resistenz wider Magica clarobservantia und Magica mutanda deutet weiterhin auf eine Ausformung sekundärer Eigenschaften des Erzes hin. Bei der im Gegenzug zu beobachtenden Schwäche gegen Magica controllaria vermute ich ein komplexes Gefüge aus schwindender Essenz der Luft und damit einhergehender geistiger Starre, das sich ein geschickter Magus zunutze machen kann.

Unterscheidbar von Golemschwingen sind sie durch vollkommene Absenz dämonischer Einflüsse. Weiterhin weisen die als Gagolschwingen identifizierte Exemplare häufig Gesichter ähnlich den Tieren des Waldes auf, darunter Eichhörnchen, Wildkatzen, Wölfe und Waldlöwen. Auch die Schwingen erinnern meist mehr an die von Adlern oder Schwänen als an Dämonengezücht.

Wühlschrate

Als ich Stollen 17 nach den Einstürzen inspizierte, hörte ich Tiergeräusche. Wie erwartet stieß ich auf mehrere Kraballim und machte mich bereit, sie mit Feuer zu vertreiben. Die Felsfresser sollten meinen Felsspalter zu schmecken bekommen. Da ich aber weitere Laute vernahm, folgte ich dem Ungeziefer zunächst. Die stümperhaft behauenen Gänge führten zu einer Höhle, an deren Zugang ich mich versteckte. Ein gutes Dutzend Kraballim war zu sehen, ich entschloss mich zum Ausräuchern mitsamt ihrer Brut, die sich sonst doch nur weiter vermehrt. Dann schritt einer hinzu, der sich von den anderen Biestern unterschied: Sein steinerner Leib war behängt mit Fetzen und Unrat, den er gefunden haben musste: alte Kleider von Minenarbeitern, zerrissene Tücher, primitiver Steinschmuck, sogar ein paar Dinge, die von Wanderern an der Oberfläche

Rogolan = grabende Tiere (Wühlschrate)

stammen mussten. Der mit all dem Kruschkrissdull behängte Wühlschrat schien so etwas wie ein Schamane zu sein. Das röhrende Gedröhne der Viecher nahm einen fast gesangsartigen Ton an, und sie warfen sich ihm vor die Füße oder strichen ihm ehrfürchtig über die dicke, alte Steinhaut. Dann begann er, grauen Tuff aus einem Lumpensack zu verteilen, den die Anwesenden mit ihren widerlichen Zähnen kauten und fraßen. Mir wurde speiübel, sowohl vom Anblick als auch vom Geruch, als der Schamane mit seinem Speichel den Stein wie mit Säure zersetzte. Beißender Dampf stieg auf und trieb mir die Tränen in die Augen. Als ich später mit einem Trupp Minenarbeiter zwecks Ausräucherung zurückkehrte, waren sie jedoch wie vom Erdboden verschluckt.

—Augenzeugenbericht eines Ambosszwerges, glaubhaft

Die Petromantie, die man unter den Schamanen der primitiven Völker findet, befasst sich mit der Verwendung wertloser Felsbrocken. Sogar die degenerierten Wühlschrate bringen Petromanten hervor, die ein bemerkenswertes intuitives Gespür für Stein haben. Wer ihren Spuren folgt und sie zu lesen versteht, kann Erstaunliches entdecken. Die Relikte ihrer Rituale zeigen, dass sie aus verschiedenen Gesteinsarten jeweils andere Kräfte ziehen können. So findet man unter den Fetischen an ihren Ritualorten Granitbrocken, oft in besonders langen und großen Tunneln, denn der Granit ist hart, ausdauernd und verleiht den armen Kreaturen ebendiese Kraft. Weicher Tuffstein hingegen ist meist an Orten zu finden, an denen vieles auf Versammlungsplätze der Schrate hindeutet. Offenbar gibt es in den Katakomben und Felshöhlen unter unseren Füßen kultische Handlungen um das rituelle Verspeisen von Stein. Die antimagische Wirkung von Basalt ist wohl auch den Schraten bekannt, denn oft findet man basaltene Steintrümmer, die wie ein Tabu aufgehängt sind und abschrecken sollen. Allen Steinspuren ist gemein, dass sie bearbeitet sind, allerdings nicht von Werkzeug oder Händen, sondern durch die spitzen oder auch stumpf mahlenden Zähne der Tunnelgräber, manchmal gar geätzt. Ja, es scheint fast so, als kauten die Schamanen Stein, um dessen Kräfte in sich aufzunehmen oder sie ihm durch eine derartige Bearbeitung zu entlocken.

—aus De Lithis – Kompendium der wunderwirksamen Steine

Luft

Luft

Das Element Luft

Luft ist wohl von allen Elementen am schwersten greifbar und uns Menschen doch am vertrautesten, da es uns stets umgibt. Es entzieht sich, ganz seiner wandelbaren Natur, jeglicher vernünftigen Analyse durch ständige Veränderung und Bewegung. Bis heute findet man keine respektable wissenschaftliche Erklärung für das Aufkommen von Stürmen und Orkanen. Ein horasisches Sprichwort besagt: „Der Flügelschlag eines Schmetterlings auf den Waldinseln vermag einen Sturm in Thorwal zu entfachen." (sic). Ausgemachter Schwachsinn! Jedoch verweisen Überlegungen wie diese auf das eigentlich Problem, welches eine genaue Bestimmung des Elements schier unmöglich zu machen droht. Das Wirken der Alveranischen Winde zumindest kann wohl nicht für jedes noch so kleine Lüftchen verantwortlich gemacht werden. Es bleibt also die Frage, ob die restliche Bewegung ausschließlich Elementarwesen zuzuordnen ist, oder ob gar gänzlich andere Kräfte wirken.

Anzahl an Elementarwesen > X = Element?

Recordanzia zu Winden und Lüften

Alchimie: Gas als Zustand verschiedenster Stoffe, meist durch extreme Hitze oder Kälteeinwirkung zu erzielen, flüchtig, leicht
Allegorien: Wind und Sturm, stete Bewegung, Flüchtigkeit, Falschheit, Illusion, Unbeständigkeit, Rastlosigkeit, Flinkheit, Gesang, helle und milde Farben, besonders Gelb und gänzliche Farblosigkeit (vgl. Transparenz)
Astrologie: Planet Aves, Elfenstern, Sternbild Pfeil, Nordlichter, Tsa-Mond, Windstag, Rondra
Erzdämonische Affinität: AGM
Kristallomantie: Lapislazuli oder Coelestin, weiß bis zartblau
Merkmalszuordnung Spruchzauberei: Hellsicht, Illusion, Telekinese, Verständigung
Petromantie nach Alaar Zhavino: Lapislazuli, Opal, Quecksilber, Bimsstein, Neunaugenhaar (Gestein), Windkanter, Hellsicht – Aquamarin, Rosenquarz, Herrschaft über den Wind – Bergkristall, Quarz
Affin: klare und farblose Materialien, Gase, Düfte, Räucherwerk, Flugsamen von Löwenzahn, Teile fliegender Lebewesen, v.a. Federn, Schwingen, Schmetterlingsstaub, Sylphenhaar
Beschaffenheit: circa 1 Raumschritt Luft entspricht einem Stein an Gewicht, warme Luft scheint leichter, steigt also auf, vgl. Atem im Winter, warmer Pfeifenrauch, durchlässigstes Element für Laute und Klänge
Reinheiten: kein natürliches Vorkommen absoluter Reinheit bekannt, höchster bekannter Reinheitsgrad auf Berggipfeln und hoher See
Sekundärschäden: Niederwerfen, Luftentzug, folglich Atemlosigkeit und Erschöpfung bis hin zum Ersticken, große Feuer werden entfacht, Gegenstände werden umhergewirbelt, Rammschaden

Aerofugo!

Abgesehen von der schieren Notwendigkeit des Atmens war mir die Luft zuerst ohne rechten Zweck erschienen, aber eben dies entspricht wohl am besten ihrem launischen Naturell. Ohne magische Lenkung wirkt sie oft unnütz und inhaltslos, doch sind im Zuge meiner Recherchen einige interessante Nutzungsmöglichkeiten aufgekommen, die mich nachdenklich gestimmt haben. Ihr werdet schnell ein Einsehen haben, wenn Ihr diese Zeilen lest, und ich hoffe, dass ich auch weiterhin auf Eure monetäre Unterstützung zählen kann, wenn Ihr erst einmal meine aktuellen Forschungsergebnisse studiert habt. Einen kurzen Einblick in meine Arbeit will ich Euch dennoch schon heute gewähren.

Stellt Euch einmal vor, Ihr steht in einer Schmiede, wo Erz, Feuer und Luft aufeinanderprallen. Was Erz und Feuer tun, ist jedem klar, doch wozu nun die Luft?

Wird mittels eines Blasebalgs beim Schmieden Luft zugegeben, vermag das Feuer heißer zu brennen, während es in absentia des flüchtigen Elements unweigerlich erlischt!

Auch in der Seefahrt ist die Luft unabkömmlich, ließen sich sonst Schiffe nur mittels Ruder über die See bewegen, was wohl insbesondere bei langen Hochseereisen, wie mir ein kundiger Kapitän versicherte, ein Dahinsiechen der Mannschaft mit sich brächte, da allein die Winde ein Schiff derart schnell zu bewegen vermögen.

Und wie viele Menschen müssten hungern, gäbe es nicht die Windmühle, welche die Kraft von mehreren Männern substituieren mag, die sich ansonsten am Mühlstein plagen müssten? Die Theorie, die aus diesen Betrachtungen erwachsen ist, scheint mir gleichsam befremdlich wie erschreckend. Was, wenn wir in Wahrheit von einer echten Hexalogie sprechen, und das lange vermutete Siebte Element, die

Luft

Kraft höchstselbst, nichts anderes ist als die Luft, ungreifbar, unsichtbar und doch so voller Stärke? Sie ist um uns, in uns, durchdringt uns, und ohne sie können wir nicht sein!
Ich hoffe, Ihr werdet mich nicht für verrückt erklären, wenn ich Euch nun schreibe, dass meine Versuchsreihe sich dem Ende zuneigt. Aber vielleicht wollt Ihr selbst teilhaben, wenn ich mein großes Werk vollbringe, nachdem Ihr mich all die Jahre so großzügig gefördert habt. Ich will versuchen, einen Raum bar jeglicher Luft zu schaffen, um zu sehen, ob unter diesen Bedingungen das Wirken von Magie überhaupt möglich ist. Die Thesis des Aerofugo Vakuum habe ich verinnerlicht. Wenn ich Recht behalte, werden uns meine Forschungen unsterblich machen!
Hesinde möge Euch erleuchten!
H.d.C.
—Teil eines Briefs aus dem Nachlass des Adepten Hexander di Castelli, datiert auf Boron 1018 BF

Normalerweise wird Wahnsinn dem Wasser zugeordnet. Geistige Verwirrtheit eventuell zuträglich für die Beherrschung des Elements Luft? Theorie zur Verbindung von Luft und Geisteszustand erforschen!

Spekulationen zum sprunghaften Element

Ein Sirren und Klirren, verwirrendes Schwirren,
sich windender Reigen im schwindenden Treiben vergehenden Wehens.
Voll strebendem Leben bewegend zu schweben,
sich lösen und binden, bestehen und schwinden,
in wirbelnden Kreisen die Richtung weisen
und doch niemals finden.
Drehen, singen, tanzen und klingen,
ein flirrendes Irren flüchtiger Schwingen,
strebt auf und auf und rundherum zerstoben gen Sternenhöh
—Beschreibung der Elementaren Zitadelle der Luft aus dem Mund eines durch Luft beseelten Mediums, gehört und notiert 1022 BF

Nur wenig bekannt ist über den Ort, an welchem sich die Elementare Zitadelle der Luft befindet. Die Zeichen deuten jedoch darauf hin, dass sie sich tatsächlich niemals an einem festen Platz, sondern in ständiger und erratischer Bewegung befindet. Auf einem der höchsten Gipfel des Ehernen Schwerts jedoch, in etwa 13 Meilen Höhe, soll sich der Eingang befinden. Es wird an dieser Stelle ein mittels Bewegungsmagie funktionierendes Artefakt oder ein entsprechender Ort vermutet, eventuell sogar der Schlüssel zur Zitadelle selbst. Teleportation, ein Planastrale oder der Transversalis sind durchaus denkbare Varianten. Die Expedition, die zur Klärung des Sachverhalts vor nunmehr sechs Jahren dorthin aufbrach, muss jedoch leider als gescheitert gelten, ist sie doch bis zum heutigen Tag verschollen.
Wie schon erwähnt ist das Element der Luft ein durchaus beherrschbares, jedoch ebenso unberechenbares Element, und so birgt das Herbeirufen eines Elementaren Meisters und vermutlich sogar ein Pakt mit seinem Herrn ein durchaus kalkulierbares Risiko, wie der Pakt des Geoden Eschin vom Quell mit dem Herrn der Lüfte deutlich belegt. Leider ist mir keine Quelle bekannt, die eine Beschreibung seiner Gestalt beinhaltet.

Ein Elementarer Meister jedoch ist vor allem in Form eines Wirbels bekannt und verfügt über die Option, dem Herbeirufenden vorübergehende Flugfähigkeit zu verleihen, was nicht nur seinen gewissen Reiz hat, sondern von ungemeinem Vorteil sein kann.
Wichtig ist bei einem Luftelementar besonders das schnelle Denken und die gehobene Kommunikation, welche meist auf die verschiedensten Arten interpretiert werden kann.

Meine Erwartungen waren höher als die windumtosten Gipfel des Djer Tulam, und dennoch sah ich mich erstaunt über die Wortgewandtheit des wirbelnden Meisters, welcher mit den Zungen meiner Väter und mit der gehobenen Vieldeutigkeit eines alten Propheten das Wort an mich richtete. Es war schwer, seinen Gedanken zu folgen, obschon ich bereits von den gelehrtesten Männern unserer Zeit unterwiesen worden war. So fasziniert von all seinen Fragen und Offenbarungen unterhielten wir uns zu lange, als dass ich zum Schluss noch die Beherrschung aufgebracht hätte, mein Begehren zu äußern. Er war wie ein sprudelnder Quell an ungezügeltem Wissen, aus dem ich für einen winzigen Augenblick schöpfen konnte, und ich ließ mich hinfort tragen, leicht, wie die Wolken vom Wind getrieben werden, und vermochte mich nicht einmal mehr zu entsinnen, wie mein Name war, oder der Name meines Vaters, oder der meines Großvaters. Ich leerte das Gefäß meines Geistes, um zu fassen, was er mir zeigte und flüsterte, und obwohl ich es heute eine Torheit nenne, mich derart auszuliefern, erhielt ich an jenem Tag ein Geschenk, das größer und teurer ist als alle Schätze Al'Ahabads. Denn erst diese Unterredung ermöglichte mir das Verständnis für die Harmonie der Elemente, derer ich mich noch heute bediene und die mich sehen lässt.
Ihr jedoch, die ihr noch lernt, solltet erst einmal damit beginnen, euch der elementaren Fragen bewusst zu werden, bevor ihr auf Antworten hofft.

—Hasrabal ben Yakuban in einem Vortrag zu seiner ersten Begegnung mit einem der Elementaren Meister, 1027 BF

Windumtoste Orte

Der Ratssaal der Dreizehn Winde – Über den Wolken am Rand der Welt

Un wenn ik et euch doch saage, dat Dingen is mir vor ein paar Jahrn gradewechs vom Himmel uffn Kopp jefalln. Uffm freien Feld, da war nix an Wolken zu sehn jewesen. Bei unsereins kann eh niemand lesen, da han ich mir jedenkt ich brings zu euch, Eure Magifizienz. Kommt ja sonst nich viel an jelehrten Herrschaften bei uns rum. Isses denn was wert?
—Bauer Brödlers aus Askenfall, einem Weiler zwischen Ulmenau und Finsterbachquelle, 1011 BF

Tatsächlich ist mir mit diesem Buch ein wahrer Schatz in die Hände gefallen, der Hinweise auf einen einzigartigen Versammlungsort liefert, den Ratssaal der Dreizehn Winde. Das Buch selbst ist ein Quarto von dunklem Ledereinband. Die Seiten sind aus altem Pergament und der Inhalt ist mittels Cryptographo verschlüsselt. Da es mir bisher nicht gelang, zu mehr als einem der Kapitel Zugang zu erlangen, bin ich nicht in der Lage den Autor zu benennen, vermute aber, dass es sich um einen der verschollenen Magier aus der Gruppe um Isfaleon von Rommilys, dem legendären Autor des De Lithis, handelt. Die Eintragungen ähneln denen eines Expeditionstagebuchs und sind mit verschiedensten Notizen, späteren Randbemerkungen und Skizzen versehen. Alles

deutet auf eine Festung über den Wolken hin. Allerdings sind die Hinweise nicht eindeutig, ob sie sich lediglich über den Bergen oder hoch in den Wolken auf See befindet, ja nicht einmal, ob sie überhaupt an einem Ort verweilt oder durch die Lüfte getragen wird.

Unser Meister hatte diesen Ort schon einige Male besucht, bisher aber immer geheim gehalten. Nun, da er sein Werk vollendet hatte, gestattete er uns, ihn zu begleiten.
Der Aufstieg war atemberaubend und die Landschaft sowohl unwirklich wie auch faszinierend in ihrer Beschaffenheit. Nichts übertraf jedoch den Anblick der Wolkenfestung und ihres Innenlebens. […]
Am Ende der kristallblauen Treppe fanden wir, was unseren Meister zu seinem Werk inspiriert hatte, und was er den Ratssaals der Dreizehn Winde getauft hatte. Ein mondsteinernes Podest über einem limbisch anmutenden Strudel, welches die dreizehn Steine beherbergt, derentwegen wir alle gekommen waren.
—Auszug aus einem Expeditionstagebuch, Eintragungen datiert auf 602 BF, Autor unbekannt

Von den Manifestationen der Luft

Die meisten Geister der Luft sind so transparent wie das Element selbst und ebenso wenig greifbar. Kaum eine Barriere gibt es, außer vielleicht das reinste Erz oder die völlige *absentia* ihres Elements, welche sie aufzuhalten vermag und so bedient man sich ihrer hauptsächlich als Mittler, um Nachrichten zu überbringen.
Die minderen Geister sind oft sprunghaft und aufbrausend, vermögen jedoch nur selten wirklichen Schaden anzurichten. Allein großes Chaos vermögen sie zu verursachen, denn sie lieben es offenbar, Dinge durcheinander zu wirbeln und gerade in einer Bibliothek oder Schriftensammlung mag dies zu großer Verzweiflung führen.
Elementare und Dschinne manifestieren in so unterschiedlicher Form, wie es typisch ist für ihr Element. Gemein ist ihnen jedoch meist die Nichtkörperlichkeit, denn nur wenige unter ihnen vermögen ihre Essenz offenbar in eine feste und beständige Gestalt zu zwingen.
So gibt es Berichte, die von lauen Brisen und milden Lüften künden, als auch solche, die von wahren Urgewalten berichten, die sich als dunkle Wolkenfelder mit Blitz und Donner über dem Beschwörer manifestierten.

Sturmgeboren - Von den Dschinnen der Lüfte

Kapitän Dieros Nehqal und die Wolkentänzer

Die Wolkentänzer ist ein Schiff der Lüfte. Wind und Nebel sind ihre Planken, ihre Segel aus Sturm und wilden Blitzen, die über das Deck fegen. Die Mannschaft besteht aus flink umherwirbelnden Luftelementaren, die ihre Aufgaben an Bord geradezu spielerisch zu verrichten scheinen. Am kristallen schimmernden Steuerrad steht ihr Herr und Meister, der in dem geschäftigen, fast chaotischen Treiben immer den Überblick bewahrt.

Kapitän Dieros Nehqal, so will ich meinen, ist ein Djinn der besonderen Art:

Hell sind sein zerzaustes Haar und die makellose Haut. Jungenhaft und doch männlich markant erscheint das Gesicht mit den schalkhaft blickenden, sturmgrauen Augen und dem leicht anzüglichen Lächeln, das seine Mundwinkel umspielt. Ein offenes, zerschlissenes Hemd, leichte Beinkleider und ein blitzdurchzuckter Säbel unterstreichen das wilde Aussehen eines Seefahrers, wie er im Buche steht. Wenn er an einem Wolkenhafen anlegt, umschwärmen ihn Horden von Sylphen und Windsbräuten. Auch so manche Gischtsirene hat sich schon Hals über Kopf unsterblich in den charismatischen Luftfahrer verliebt und harrt sehnsüchtig seiner Vorüberfahrt, wenn sich die Wolken am Horizont zum Sturme brauen.

[…]

Je tobender der Sturm, je größer die aufeinanderprallenden Mächte, desto lauter schallt das Gelächter des Kapitäns über das Deck, ja selbst durch den stärksten Orkan. Dabei ist es, als würden sich Schiff und Mannschaft ihre Stärke aus den elementaren Gewalten ziehen, die jedes andere Gefährt wohl ob ihrer Heftigkeit zerrissen hätten.

Manch einem Reisenden oder Seefahrer war die Wolkentänzer bereits Rettung in höchster Not, doch ihr Erscheinen ist stets begleitet von jähen Sturmböen und steifen Brisen, weshalb Djeros bei den seefahrenden Völkern auch als Kapudan Hahseb bekannt ist.

Kapitän Sturmbringer!

[…]

Tatsächlich ist er ein Djinn der Lüfte, der mit der Wolkentänzer, welche er für eine sichere Überfahrt aus der Kraft eines Beschwörers erschuf, seinen Anker gefunden hat, um als Manifestation bestehen zu bleiben und sich auch – bis zu einem gewissen Maß – dem Willen einer neuerlichen Beschwörung zu widersetzen. Die Wolkentänzer dient ihm wohl dabei als eine Art Fokus, welcher die im Sturm enthaltene elementare Energie über Planken und Steuerrad kanalysiert und Mannschaft als auch Kapitän zufließen lässt.

[…]

Trotz seines luftigen Wesens scheinen ihm Lug und Trug fern zu sein, stattdessen ist sein Handeln meist von Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft geprägt. Dennoch bedarf es einiges an Überzeugungsarbeit, um ihn dazu zu bewegen, einen Reisenden an Bord zu nehmen. Der Preis für solch eine Passage ist jedoch nicht mit Gold und Edelsteinen zu erkaufen, und man tut gut daran, mit wachem Verstand in die Verhandlungen zu gehen. Meine eigene Fahrt kostete mich nicht nur einen Teil meiner magischen Kräfte, sie bescherte mir auch auf Jahr und Tag eine schier unbezähmbare Haarpracht, die wie das Fell einer sich sträubenden Katze vom Kopfe abstand und selbst bei der größten Flaute noch sanft im Wind wehte!
Zu finden ist er sowohl auf dem Meer wie auch im Gebirge, selten jedoch über Land. Wer ihn sucht, findet ihn am ehesten zwischen Südmeer und Meer der Sieben Winde. Im Perlenmeer kreuzt er nur selten, doch magst du ihn rufen, so du seinen Namen kennst.
—Mitschrift einer Vorlesung über Elementare von Magistra Fayrieke ay Revennis, Meisterin der Stürme, Ewiges Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall, Efferd 1027 BF

Der Orkanpardel

Er ist die windgeborene Verkörperung von Schnelligkeit, Anmut und Kraft. Laufen, rennen, vorwärts stürmen, nichts liebt er mehr, nichts anderes ist sein Verlangen.
—aus einem Gespräch über den Orkanpardel mit Hasrabal ben Yakuban, niedergeschrieben 1027 BF

Schon früh während meiner Studien der elementaren Künste stieß ich in mehreren Quellen auf diese und ähnliche Beschreibungen, nie jedoch auf einen konkreten Hinweis für einen Namen oder gar eine Beschwörungsformel. Das Wesen ist unter vielerlei Namen bekannt: Abu al'Sobahar (tul. Vater des Sturmes) bei den Tulamiden, Tornado (vgl. moh. tor-na-do, Winddreht-unten-oben) im Meridianischen oder Orkanpardel, wie ich es nun nennen will. Sehr irritierend waren auch die gänzlich auseinanderdriftenden Maße, welche dem elementaren Wesen zugesprochen wurden, reichten diese doch von zwei Spann bis hin zur Größe einer veritablen Garether Mietskaserne!
Wie mir jedoch seine Spektabilität Hasrabal ben Yakuban, der König der Winde, höchst selbst mitzuteilen geneigt war, handelt es sich bei diesen Angaben mitnichten um einen Fehler, sondern um eine Besonderheit, welche diesem einzigartigen Elementarwesen zu eigen ist. Eine Beschwörung ist wohl nur direkt und unter Verwendung des Wahren Namens möglich, den mir seine Spektabilität so freundlich war, gegen einen Gefallen zu überlassen. Endlich war ich in der Lage, weitere Forschungen durchzuführen, und ich bin seither zu einigen erstaunlichen Ergebnissen gelangt.
Die Größe des Orkanpardels scheint nicht allein von der Macht des Beschwörers, sondern auch von Reinheit und Fluktuation der ihn umgebenden Luft abzuhängen. Gerade in siedlungsarmen Gegenden mit weiten Flächen oder in großen Höhen erscheint er von enormer Größe. Auch der Wunsch des Beschwörers scheint maßgeblich an den Dimensionen des Corpus beteiligt, welchen der Pardel anzunehmen gedenkt. Für eine einfache Botschaft ist er wohl nicht Willens, mehr als die Größe einer Wildkatze anzunehmen, während er für den Transport eines Menschen in etwa die Höhe eines ausgewachsenen Bären erreicht. Gerufen, um seinem Beschwörer im Kampf beizustehen, zeigt er sich jedoch von weitaus furchterregenderer Gestalt: Rein weiß ist sein glattes Fell, und um die Pranken wirbeln kleine Stürme. In rasender Geschwindigkeit fährt er um die Gegner herum und erzeugt somit eine Windhose, die sie gefangen hält oder gar von den Füßen reißt.

Leider ist mir das luftige Element trotz meiner umfassenden Studien nicht annähernd so vertraut, wie ich es wünschte, und die Beherrschung des Pardels erwies sich mitunter als deutlich schwieriger denn gedacht. Wenn es nun nicht meiner eigenen Unfähigkeit geschuldet ist, bestätigt dies jedoch meine Annahme, dass jene Sonderformen der elementaren Wesen durchaus zu eigenem Willen fähig sind. Dennoch war es mir unmöglich, die Beschreibung seiner Spektabilität über einen ganze Schiffe und Häuser verschlingenden Elementarwirbel zu verifizieren.

Blitz, der Wolkenkater und Brise, das Windwiesel

Vielleicht hat jemand von euch bereits einmal die Erfahrung gemacht, dass ihr nach langem Tagwerk nach Hause oder in eure gemütliche Studierstube kommt, doch euer geordnetes Chaos hat sich in ein Schlachtfeld verwandelt. Das Fenster steht sperrangelweit offen, Papiere, Bücher und Dokumente liegen überall verstreut auf Boden, Tisch und Sessel. Das Tintenfass ist verschüttet, und das ein oder andere, höchst seltene Schriftstück wohl für immer zerstört. Doch ihr seid euch ganz sicher, ihr habt das Fenster fest verschlossen, vielleicht sogar magisch gesichert! Immerhin gibt es nichts Schlimmeres als Spione und Langfinger, die sich an eurem Hab und Gut vergreifen, eure wertvollen Bücher betatschen oder gar eure geistigen Schöpfungen an einen Konkurrenten verhökern wollen.

Schnell wird ein Schuldiger für diesen Schlamassel gesucht und häufig auch gefunden. Das neue Zimmermädchen vielleicht, ein vermeintlicher Dieb im Auftrag eures Erzfeindes, oder gar die abscheulichen Nachbarskinder. Wie oft habt ihr der Mutter schon gepredigt, sie solle auf ihre Gören besser aufpassen! Er kann noch so viel leugnen, ihr seid euch sicher, es war euer vermaledeiter Bruder. Dieser nichtsnutzige und spielsüchtige Tölpel hat es euch schon immer geneidet, dass ihr und nicht er die Möglichkeit zum Studium erhalten habt.

Doch welcher Verdacht sich auch immer in euch regen mag, wie sicher ihr euch auch seid, ihr findet keinen Hinweis auf den Täter, und jeder noch so gewitzte Versuch, ein Geständnis zu erwirken, bleibt erfolglos.

Nun versucht euch bitte folgendes Szenario einmal vorzustellen. Es ist ein klarer, sonniger Tag, als sich just vor euer Fenster eine kleine Wolke schiebt, nicht viel größer als ein Demi-Folio. Nach einigen Augenblicken schiebt sich ein schneeweißes Köpfchen mit spitzen Ohren, kecken Augen und kleinen scharfen Zähnen in der schmalen Schnauze aus der weißen Watte heraus, gefolgt von einem wendigen Hals auf dem schmalen Körper und putzigen kleinen Pfoten an den vier schlanken Beinen. Flink klettert das Wesen auf euren Fenstersims oder springt, den langen Schwanz mit dem fedrigen Büschel hinter sich herziehend, direkt durch eure Fensterscheibe. Mit seinen kleinen Pfötchen macht es sich an eurem Riegel zu schaffen und ignoriert dabei scheinbar jegliche Sicherung, ob magisch oder profan, die das Öffnen des Fensters durch Unbefugte verhindern sollte. Steht das Fenster erst einmal offen, so formt sich aus der kleinen Wolke ein luftiges kleines Tierchen, das in seiner Form an ein Katzentier gemahnen mag. Es reckt sich und streckt sich ausgiebig, wie nachdem es sich zu einem Schläfchen zusammengerollt hat und trottet dann gemütlich zu eurem Schreibtisch, wo es sich zunächst genüsslich an eurem Tintenfass reibt, das daraufhin seinen Inhalt über eure Papiere ergießt. Während der kleine Wolkenkater sich das Fell zu putzen beginnt, ist das freche Windwiesel schon dabei, die Bücher in euren Regalen zu inspizieren, indem es jedes einzelne beschnuppert, sich hindurch oder darum herum windet und dann mit einem gezielten Schubs zu Boden wirft. Um das Katerchen herum stieben derweil die losen Blätter in einem wirbelnden Tanz durch die Luft, angestoßen von kleinen Blitzen, die sich aus seinem Fell lösen und über die Dokumente züngeln. Hier und da hinterlassen sie dabei sogar kleine Brandspuren oder Risse im Pergament. So treibt dieses Gespann eine Weile seinen Unfug, bis es, vielleicht durch ein Geräusch aufgeschreckt, wieder verschwindet. Der Kater vergeht knisternd wie ein Blitz, und das Wiesel wird zu

Luft

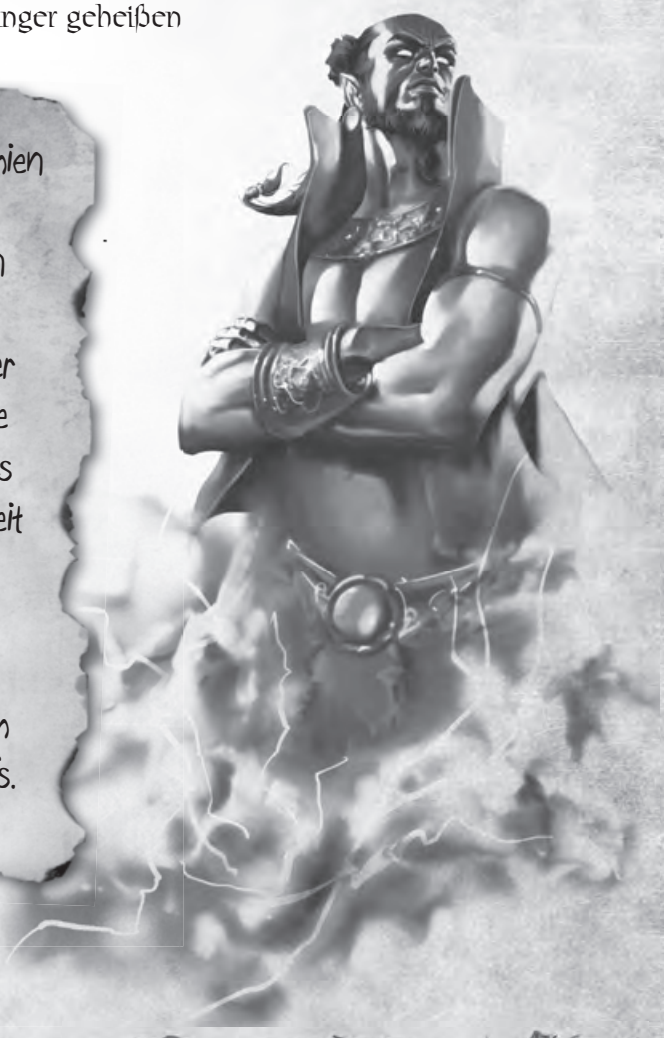
einem leichten Luftzug, der zum Fenster hinausweht. Zurück bleibt nichts als Chaos, der stumme Zeuge ihres kurzen Besuchs.
Ihr glaubt mir nicht? Nun, vielleicht ist dies ja auch bloß die närrische Phantasie eines alten Mannes, der nichts Besseres zu tun hat, als Geschichten für Kinder und leichtgläubige Reisende zu erfinden.
—Erzählung eines alten Mannes in einer Hafenspelunke in Khunchom, 1029 BF

Der alte Mann sprach mich an, nachdem er erfahren hatte, dass ich nach Geschichten und Legenden eben jener Art suche, und gegen ein kleines Entgelt und die Übernahme der Zeche erzählte er mir diese Mär. Als er geendet hatte, trank er den letzten Schluck seines Arraqs, blinzelte mir zu und verließ die Taverne, während mir noch der Mund offen stand von so viel Dreistigkeit! Da fuhr der Wind plötzlich durch die geöffnete Tür, und ich wurde etwas gewahr, was jeden Ärger binnen weniger Herzschläge verlöschen ließ. Der schnurrende Leib einer durchscheinenden Katze schien für einen Moment um die Beine des Fremden zu streichen, und das freche Gesicht eines schneeweißen Wiesels lugte für den Bruchteil einer Sekunde aus seiner weiten Kapuze hervor, die ihm lose auf den Rücken fiel. Ich dachte, es handele sich nur um eine Einbildung, hervorgerufen durch Übernächtigung und den übermäßigen Genuss des dunkelroten Weines. Als aber das nächste Mal das Durcheinander unverschuldet über meine Stube hereinbrach, kam ich nicht umhin, die arkane Struktur des Raumes zu prüfen und fand Spuren, welche die absurde Erzählung des Mannes zumindest möglich erscheinen lassen.

Nochmals verifizieren!

Windfeger, auch Sturmbringer geheißen

Und kaum hatte ich die Lampe gerieben, da erschien er mir. Groß wie drei Kriegselefanten türmten sich die dunklen Wolken über mir auf, aus denen sich eine menschenähnliche Gestalt schälte. Blitze zuckten, Donner grollte und binnen weniger Herzschläge klebte mir der Kaftan am Körper wie eine zweite Haut, so fuhr mir der Sturzregen ins Gesicht, wie man ihn nicht einmal in der Regenzeit an den Ufern des Ehrwürdigen Mhanadi erwartet. Doch nachdem sein Zorn verraucht war, Rastullah sei mein Zeuge, da hat er sogar meine Kleider getrocknet und die Wolken wurden weiß und weich wie das sonnenbeschienene Fell eines Phraischafs.



—neunfach beeidete Aussage des Khunchomer Stadtgardisten Kasim ben Gaftar, aufgezeichnet in Khunchom 1034 BF

Säbelschwinger aber ist ein ganz besonderes Elementar und lässt sich daher nur vom Kundigen rufen. Es erscheint als tanzende, wirbelnde Klinge von gar durchschneidender Wirkung. Die Legende berichtet, man könne mit ihr sogar den Kopf vom Körper eines Mannes trennen, ohne dass dieser es bemerke, bis er plötzlich herunterpoltert. Schade nur, dass sie nicht wie andere Elementare über ein gewisses Maß an Eigeninitiative verfügt, sondern ausschließlich als Waffe gebraucht werden kann. Lasst euch gesagt sein: Ein einfacher Magus sollte sich doch eher auf die ihm eigenen Talente besinnen, als mit einem derart scharfen Gegenstand zu hantieren. Ich gebe einem Kleinkind ja auch keinen Säbel in die Hand und fordere es auf, sich damit sein Brot zu schmieren. Nein, meine Damen und Herren, diese Waffe ist nicht für die Hände eines Uneingeweihten bestimmt. Zu dumm nur, dass viele dieser sogenannten Studierten glauben, sie würden alles beherrschen können, was sie einmal gerufen haben. Leicht wie eine Feder ist die Klinge, und doch ist schon so manche Gliedmaße damit abgetrennt worden! Es ist, als halte man ein Stück erstarrte Luft in Händen, und doch merkt man kaum, dass es überhaupt vorhanden ist. Wenn man es aber achtlos an den Gürtel hängt, sollte man sich der Gefahr stets bewusst sein – der letzte Träger wurde gar versehentlich zum Witwer, als er seine gerettete Geliebte in die Arme schloss! Doch nun will ich euch zeigen, wie scharf die Klinge ist – Ihr, Herr, mit dem prächtigen Backenbart, tretet doch näher!
—Bericht Tjalf Brisenichs, selbsternannter Elementarbändiger und Jahrmarktzauberer, in einer Taverne während der Grangorer Warenschau, 1012 BF

Ihr Zuhause sind die Nebelzinnen, wo sie von Gipfel zu Gipfel springen und mit ihren Artgenossen in luftigen Höhen herumtollen. Zutraulich sind sie und fressen gerne die Flugsamen des Löwenzahns aus der Hand. Ihr Fell ist luftig weich und duftet nach Frühling und Schnee gleichermaßen. Doch glaube nicht, dass du eine von ihnen zähmen kannst, auch wenn sie noch so freundlich wirken. Lasse auch niemals eines deiner Kinder ohne Halteseil auf ihrem Rücken reiten, denn so verspielt sind sie, dass sie das Menschlein geradewegs vergessen und mit sich in luftige, eisige Höhen nehmen. Als mein Sohn noch klein war, liebte er es, wenn die Gazelle mit ihm in die Lüfte stieg und ich ihn am Seil herunterzog, um ihn aufzufangen. Wir wohnen sehr hoch in den Bergen, müsst Ihr wissen, und hüten dort unsere Ziegen. Manchmal mischt sich die ein oder andere Gazelle unter ihre Artverwandten und grast friedlich mit ihnen. Von den gewöhnlichen Berg- oder Hausziegen unterscheiden sie sich jedoch in vielerlei Hinsicht. Ihre Farbe gleicht dem bläulichen Grau des Himmels, und an ihrem Kopf wachsen statt den Hörnern zwei biegsame, lange Fühler mit plüschigen Daunenfederbüscheln am Ende, wie sie auch unter Kinn und Hufen sprießen.

Ideal für Substitution!

Wenn eine Himmelsgazelle vergeht, hinterlässt sie einen Handteller voll blassgelb glitzerndem Pulver, so fein wie Schmetterlingsstaub. Noch heute habe ich etwas davon unter unserer Schwelle vergraben, um das Haus vor missliebigen Geistern zu schützen. Gegen eine entsprechende Entlohnung will ich euch gerne etwas davon überlassen. Doch mein Besuch hier endet bereits morgen, dann kehre ich zurück in meine Heimat im hohen Norden. Ihr solltet euch also schnell entscheiden.
—Verhandlungsgespräch im Hinterzimmer eines Puniner Alchimisten, belauscht 1018 BF

Luft

Man sagt, die Luft sei ein lebenspendendes Element, doch auch, wenn ohne es kaum Leben möglich ist, verhält es sich doch nicht ganz so einfach, wie ein Kurzlebiger auf den ersten Blick glauben mag. Das Element Luft ist immer in Bewegung, unbeständig, heuchlerisch, trügerisch, und ebenso verwirrend und wankelmütig sind auch seine Elementare. Sie narren den Wanderer, ähnlich den bösartigen kleinen Irrlichtern im Moor oder den Gischtsirenen auf See. Berg, Wald und Ebene haben sie sich für ihren Reigen auserkoren und treiben ihren Schabernack mit ahnungslosen Reisenden.

Da gibt es das vermeintlich harmloseste von allen — das Felsenecho — es hallt von den Felsen wieder und narrt jene, die ohne Orientierung sind und sich verlaufen haben. Ich sage euch, es imitiert sogar die Stimmen von Vertrauten und Freunden, nur um die Ahnungslosen noch tiefer in die Berge zu locken, wo die Stimmen dann in einer solchen Stärke und Masse auf sie eindringen, dass sie, wenn nicht vom Stein erschlagen oder abgestürzt, halb taub von ihrer Marter wiederkehren.

In den heißen, ausgetrockneten Wüstenlandschaften haust ein weiteres dieser Ungetüme. Ein Trugbilder vorgaukelndes Wesen, dessen Häme keine Grenzen kennt. Jene, die nach Wasser lechzen, führt es nur noch weiter in die Irre, fort von dem lebensrettenden Nass der Oase, auf die der Dürstende hofft. Nur noch die bleichen Knochen seiner Opfer bleiben zurück auf den Ebenen, während die ausgedörrten Leiber in der Wüste vom Sand verschlungen werden und die mumifizierten Leichname ohne Beisetzung in der Dunkelheit ruhen.

Das schlimmste von allen aber ist das Waldgeflüster, denn es ist nicht so gnädig, seine Opfer zu töten. Das Wispern seiner kleinen, schmeichelnden, sich widersprechenden Stimmchen, das an des Wanderers Ohr dringt und ihn vom Wege abbringt, verwirrt den Geist, auf dass er nur noch ein sabberndes und vor sich hin brabbelndes Wrack ist. Wie ein Ork ernährt er sich von kleinen Tieren, die er dann roh verschlingt, oder von Wurzeln, welche er mit seinen bloßen Händen aus der Erde gräbt, bar jeglichen Verstands. So bleibt er aber dennoch am Leben und ist nur durch Jahrzehnte lange Behandlung wieder zu zusammenhängenden Äußerungen oder annähernd verständlichen Gedankengängen fähig. Nicht zuletzt darum ist es ratsam, einfach unter Tage zu bleiben. Es ist einfach sicherer, mal abgesehen davon, dass es vernünftig ist!

vgl. Wasser

—Toschbar Sohn des Gorbasch, Erz-Geode, 1020 BF

Elementare Mindergeister

Brandlinge im Feuer kreuchen
Krautmann mag die Erde gern
Luftig tanzt der Brisenbursche
Brockenbruders Haut ehern
Plätscherwicht im Wasser wuselt
Eisglanzling im Norden fern

Feuer, Erde, Kokelwurzling
Luft und Feuer Flammerich
Wasser-Eis gibt Hagelweibchen
Erd' und Stein wird Stauderich
Erz und Wasser Staubschwappschwester
Kalte Luft wird Klirrwindling

Reine Elementargeister, Animus minor purus

Mindergeister der ersten Ordnung, Animus minor vicinus

Prasselknacker Eis und Feuer
Nieselfrauchen nasse Luft
Hüt' dich vor dem Frierfelsbrecher
Lavawater ist ein Schuft
Stängelpuster Luft und Humus
Trieftropffrüchtchens sanfter Kuss

Fass nicht an den Siedekerl
Denn Wasser mag den Brand nicht leiden
Eis und Leben sind verquer
Frostkrautburschen deshalb meiden,
Und wird die Luft im Stollen knapp
Vom Grubengasling, da lass ab!

Mindergeister zweiter Ordnung, Animus minor vulgaris

Gegenelement-Mindergeister. Selten! Animus minor contrarius

—garethischer Kinderreim

Ein Wort zur Mindergeisterforschung

Wie dieser wundervolle, einleitende Kinderreim es auf intuitive Art andeutet, teilt man die minderen Elementargeister, vulgo Mindergeister, in vier Kategorien ein, auf die ich sogleich eingehen werde.
Vorweg jedoch eine mir persönlich wichtige Klarstellung: Der größte Feind in der Mindergeisterforschung ist und bleibt der Volksmund, der sich allerlei verwirrende Namen ausdenkt und Halbwahrheiten oder gänzlich falsche Informationen verbreitet. Besonders drei Thesen werden immer wieder von jenen vertreten, die behaupten, sich ein wenig mit der Natur dieser Wesen auszukennen.

Primo: Mindergeister entstünden beim Übergang eines Elementes in ein anderes

Dies ist nur teilweise richtig. Sicherlich trifft man auffallend oft auf beispielsweise Nebelschwadler in nebligen Mooren und Flussauen oder auf Spiegelrutschwirrchen auf gefrorenen Eisflächen. Dennoch gibt es Mindergeisterscheinungen auch an Orten, an denen lediglich ein einzelnes Element wirkt. Man denke nur an die Reifrumpler des Nordens oder gänzlich im Fels lebende Klotzjungfern. Ebensolche Erscheinungen entstehen auch nicht selten aus der Erschaffung elementarer Energien aus reiner Astralkraft heraus. So wurde ich Zeuge, wie stets Brandlinge den Ignifaxius eines Collega begleiteten. Er suchte Hilfe bei mir, da diese ohnehin schwer zu kontrollierende Zauberwirkung durch eben jenen Umstand noch gefährlicher wurde. Ich konnte ihn nur auf Drakonia verweisen und hoffe, die Collegae dort mögen diesem Kuriosum auf den Grund gehen.

Secundo: Mindergeister seien kurzlebig und erschienen nur spontan

Auch dies trifft bei weitem nicht in jedem Fall zu. Man kann Mindergeister gezielt durch Zauberei herbeirufen. Ich habe fürderhin beweisen können, dass man ihre Verweildauer in unserer Sphäre durch entsprechende Artefakte und stetes Zuführen astraler Kraft durchaus verlängern und steuern kann. Meine erprobte Thesis für eine semipermanente Konstruktion unter Ausnutzung von Kraftlinienmagie habe ich nach den kürzlichen Vorfällen zur Optimierung an das Königlich-Nostrische Lehrinstitut für Zauberei ausgehändigt.

Tertio: Mindergeister seien launisch, gemein oder gar bösartig

Ein Mindergeist formt stets Charakteristika, körperliche wie auch scheinbar geistige, eines oder beider Elemente aus, aus denen er entsprungen ist. Er selbst besitzt keinerlei Willen, der analysiert, beherrscht oder auf andere Weise beeinflusst werden könnte. Sein Verhalten entspricht vielmehr der Essenz des oder der Elemente. Wer einen Feuerwusel also als bösartig benennt, tut ihm Unrecht, denn sein Verhalten ist lediglich die logische Verknüpfung des launischen Feuers mit der Verspieltheit der Luft, die zugegeben eine gefährliche Wechselwirkung haben können. So mag er umher fliegen und Brände legen; nicht jedoch, weil er garstig wäre. Es ist sein innerer elementarer Imperativ, der ihm keine andere Option gebietet. Vielfach wird außerdem ob der wenigen, aber leider im Gedächtnis haften bleibenden Zwischenfälle mit Bränden und Verletzten völlig übergangen, dass die elementaren Charakteristika oft von höchstem Nutzen für die Menschheit sind. So bestäuben Blähblättlerinnen mit Vorliebe Blumenwiesen, und in mindestens einem Fall ist nachgewiesen, dass ein Weichkieselbohrer einen verschütteten Bergmann gerettet hat. Ich arbeite derzeit an einem schützenden Artefakt, das bei elementaren Gefahren für den Leib die eigene Kraft ausnutzen soll, um rettende Mindergeister zu rufen. Man stelle sich den Nutzen eines Kleidungsstückes vor, das beim Ausbruch von Lawinen sogleich eine helfende Schneeschwester oder bei Überschwemmungen einen rettenden Plätscherwicht herbeiruft.

Die Kategorisierung von Mindergeistern

Widmen wir uns nun nach dem Ausräumen von Gerüchten und Volksglauben ad finalem den Tatsachen über Mindergeister. Wie gesagt, unterscheidet die moderne Minoranimistik (Mindergeisterforschung) vier Kategorien:

Animus minor purus - die Elementaren Mindergeister

Tatsächlich entsteht die erste Kategorie der Mindergeister (Animus minor purus) gerade in Gebieten, in denen ein einzelnes Element vorherrscht. Diese Geister tragen ganz und allein die Essenz dieses einen Elementes in sich. Tatsächlich sind sie dadurch etwas stabiler und unterscheiden sich nur für den Kenner der Materie von Elementargeistern. Der Unterschied liegt vor allem in der Häufigkeit der spontanen Erscheinung sowie in den ausgeprägteren sekundären Eigenschaften des Elementes, vulgo dessen ‚Charaktereigenschaften'. Im Gegensatz zum willenlosen Elementaren Diener scheint der Mindergeist seinen eigenen Willen zu haben, was – wie bereits erwähnt – ein Trugschluss ist. Wenn man sich einen Elementargeist als einen willenlosen Sklaven vorstellt, so ist ein unielementarer Mindergeist vielmehr als ein mal ungezogenes, mal liebevolles Kind zu betrachten.

I. Kohorte

Animus minor vicinus und vulgaris - die gewöhnlichen Mindergeister

Beim Übergang zweier Elemente ineinander entstehen die Wesen, die man allgemein am meisten mit dem Wort Mindergeist identifiziert. Sie tragen die Eigenschaften beider Elemente in sich, die sich in etwa die Waage halten. Die etwas stabileren der beiden Arten sind die Animi minori vicini, die sich aus zwei affinen Elementen wie Feuer und Luft oder Humus und Erz bilden. Oft harmonieren dabei auch ihre Wesenszüge, so dass sie dem Menschen häufiger als üblich wohlgesonnen sind. Als Beispiel sei das Erdpferd genannt, das sich des Nachts zu Reisenden legt und sie gleichzeitig vor Unbill und Wetter wie ein Fels schützt sowie heilende Kräfte freisetzt.

II. Kohorte

Weniger stabil und in ihrem Wesen etwas aufbrausender sind die Animi minori vulgari, die den Menschen häufig durch ihre Lästigkeit auffallen und durchaus gefährlich werden können. So lösen Gletscherkieslinge beispielweise Eis- und Steinlawinen aus.

Animus minor contrarius - die Furchtgeister

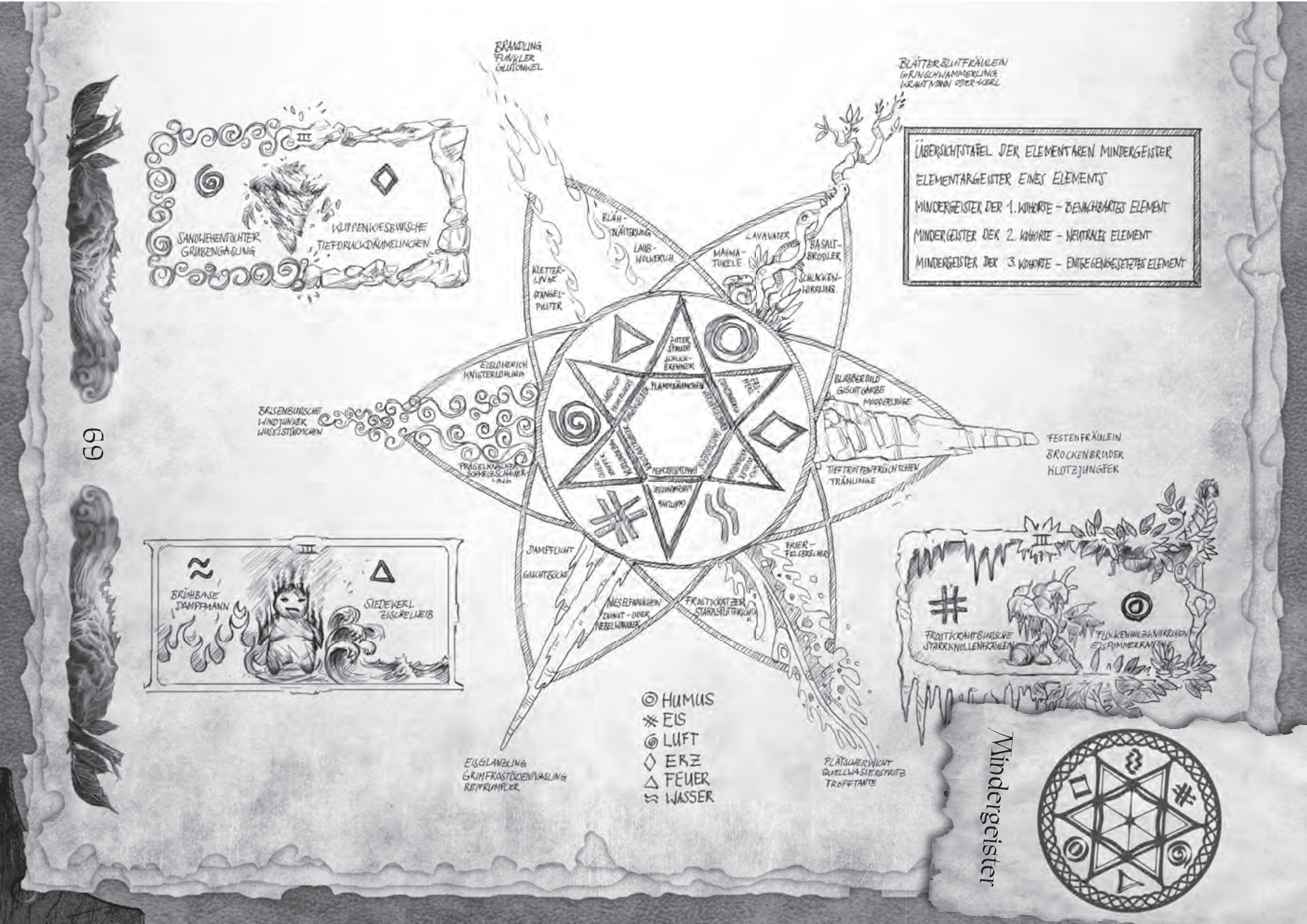
Die letzte Kategorie der Mindergeister setzt sich aus zwei gegensätzlichen Elementen zusammen, also Feuer und Wasser, Humus und Eis oder Erz und Luft. Sie sind mit äußerster Vorsicht zu behandeln, denn sie sind dafür bekannt, schnell zur Gefahr zu werden und manchmal sogar Angstzustände auslösen zu können, die meist in Zusammenhang mit ihren Elementen stehen. So kennt man Meeresangst oder Angst vor Feuer auslösende Brühbasen sowie Beklemmungen verursachende Tiefdruckdäumelinchen. In der Khôm sollen Sandwehentöchter inmitten von gefährlichen Sandstürmen gar Reisende zu Tode erschrecken, wenn man diesen Geschichten Glauben schenken will. Diese Art Mindergeister sind glücklicherweise meist sehr instabil, aber in ihrer kurzen Zeit auf Dere richten sie oft großen Schaden an. Selbst ihre letztliche Auslöschung ist oft vergleichbar mit dem Aufprall zweier großer Mengen der gegensätzlichen Elemente. So verzischen sie in dampfend heißen, verbrühenden Wasserwolken oder zersplittern in eisige, lebensfeindliche Kristalle.

III. Kohorte

—aus einem Vortrag des Magiers Rakoldun, Andergassischer Experte für Mindergeister und Minoranimistiker

Am Rande der Orkschädelsteppe lebt ein Stamm von Affenmenschen, der – auch wenn ihm nicht einmal dieses Wort ein Begriff sein dürfte – auf nandusgefällige Weise die Natur beobachtet und dabei interessante Schlüsse gezogen hat:
Offenbar sind in der rauen Wildnis seiner Heimat Mindergeister so präsent und entstehen so vorhersagbar, dass selbst diese Primitiven begriffen haben, dass starke elementare Übergänge diese Erscheinungen hervorrufen. Diesen Umstand machen sie sich gezielt zunutze. Zwar sind die Gerüchte stark übertrieben, dass die Wilden mit Feuersteinen in einer Art und Weise Geister rufen können, wie wir damit ein Lagerfeuer entzünden, aber dennoch vollbringen sie in ihren urtümlichen Riten Erstaunliches. Sie bereiten durch das Umlenken und Stauen von Gebirgsbächen und das Sammeln von Felsen oder Holz ihre Riten vor. Dann warten sie geduldig auf heftige Gewitter, Schneeschmelzen und ähnliche Naturereignisse und bringen gezielt und auf gänzlich profane Weise (man hörte noch nie von einem magisch begabten Affenmenschen) Mindergeister zum Vorschein, mit denen sie – solange diese Wesen sich zeigen – wilde Reigen tanzen und die sie wie Götzen verehren. Ich durfte einem solchen Schauspiel beiwohnen und werde es meinen Lebtag nicht vergessen. Die Unmengen an Lehm und Holz, aus denen die Wilden einen Damm errichtet hatten, begannen durch die heftigen Regenfälle und das eiskalte Schmelzwasser zu bersten. Man fieberte dem Brechen des Gebildes mit zuckenden Tänzen entgegen. Als er schließlich brach, ergossen sich nicht nur Wasser, sondern auch Dutzende kleiner Geistererscheinungen in das Tal. Sofort brach wildes Geschrei und Gebrüll los. Man zankte sich darum, die Wesen berühren zu dürfen, warf sich vor ihnen flehend in den Dreck wie die heidnischen Novadis vor ihrem Götzen, erhaschte hier und da einen glitschigen Geist und hielt ihn jubelnd für einige Augenblicke in die Höhe. Einer der Halbaffen ertrank beim Versuch, einem schlammigen Wassergeist zu folgen, zwei andere zogen sich solch starke Erfrierungen zu, dass ich einem nur durch Amputation mehrerer Finger das Leben retten konnte. Seitdem bin ich als wahrhafter ‚Geisterdoktor' bei den Affenmenschen willkommen und genieße ihr Vertrauen.

—aus den Archiven der Kaiserlich-Derographischen Gesellschaft, um 1020 BF


BRANDLING
FUNKLER
GLUTONKEL
BLÄTTERBLUTFRÄULEIN
GRÜNSCHWAMMERLING
KRAUTMANN ODER -KERL
ÜBERSICHTSTAFEL DER ELEMENTAREN MINDERGEISTER
ELEMENTARGEISTER EINES ELEMENTS
MINDERGEISTER DER 1. KOHORTE – BENACHBARTES ELEMENT
MINDERGEISTER DER 2. KOHORTE – NEUTRALES ELEMENT
MINDERGEISTER DER 3. KOHORTE – ENTGEGENGESETZTES ELEMENT
SANDWEHENTOCHTER
GRUBENGASLING
KUPPENKIESBURSCHE
TIEFDRUCKDÄMMERLINGCHEN
ELÄH-
BLÄTTERUNG
LAUB-
WOLKERICH
KLETTER-
LIANE
STANGEL-
PILSTER
LAVAVATER
MAGMA-
TOKELE
BASALT-
BRODLER
SCHLACKEN-
WIRBLING
EISLOCHERICH
KNISTERLOHLING
BRISENBURSCHE
WINDJUNKER
WIRBELSTÜRMCHEN
PRASSELKNACKER
SCHMELZSCHAUER
BLUBBERBOLD
GISCHTGARBE
MOORERLINGE
FESTENFRÄULEIN
BROCKENBRUDER
KLOTZJUNGFER
TIEFTROPFENFRÄULEINCHEN
TRÄNLINGE
DAMPFLICHT
GISCHTBÖCKE
FRIER-
FELSBRECHER
NESELFRÄULEIN
ZWIRBEL- ODER
NEBELWINDLER
FROSTKRATZER
STARRSPLITTERICH
BRÜHBASE
DAMPFMANN
SIEDEKERL
ZISCHELWEIB
FROSTKRAUTBURSCHE
STARRKNOLLENFRÄULEIN
FLOCKENHULDWARRCHEN
EISPIMMERKRÄUTCHE
EISGLANZLING
GRIMFROSTÖDENWASLING
REIFRUMPLER
PLÄTSCHERWICHT
QUELLWASSERSPRITZ
TROPFTANTE
HUMUS
EIS
LUFT
ERZ
FEUER
WASSER
Mindergeister

Alagrimm

Schon als ich die ersten Flammen am Horizont sah, wusste ich, dass etwas Gewaltiges bevorstand. Genau für diesen Zweck hatte ich die Stollen unter meinem Hügelhaus angelegt. Ich hatte immer damit gerechnet, dass irgendwann ein Drache hier alles in Schutt und Asche legen würde. Dass es allerdings der Alagrimm sein würde, eine Schauermähr, die ich meinen Kindern erzähle, wenn sie unartig sind, damit hätte ich nicht gerechnet. Ich überprüfte noch einmal die Wasserleitungen, die ich als Kühlung — Drachenfeuer ist ja sehr heiß — zum Angbarer See gelegt hatte. Dann schickte ich die Kinder und Alischka in die Stollen. Ich selbst wollte noch abwarten. Die Flammen kamen unglaublich schnell näher, dann erkannte ich die Form: ein gewaltiger Vogel, ein Adler, der gleißend weiß alles in seiner Umgebung in Brand setzte und sich gleichsam aus Bränden regelrecht zu ernähren schien. Er wurde größer und schneller, und je näher er kam, desto mehr Brandherde entfachte er. Von seinen Flügeln regnete flüssiges Feuer, so wie es die Kaiserlichen manchmal verwenden. Als das Biest über den See flog, sah ich sogar, wie es im Wasser weiterbrannte. Eine halbe Meile musste der Alagrimm noch entfernt gewesen sein, da spürte ich schon die Hitze. Gerade hatte ich die rettenden Stollen erreicht, da versengte mir seine Glut bereits Augenbrauen und Bart. Wir spürten, wie das Ungetüm über unserer Haus flog, es wurde unglaublich heiß im Inneren, und der Schweiß rann uns in Strömen über den Körper. Das kühlende Wasser aus dem See war bald nichts als warme Brühe. Dennoch rettete uns eben diese Kühlung womöglich das Leben, denn als wir uns Stunden später wieder hinaus wagten, war nichts von unserem Hügelhaus übrig als geschmolzene Schlacke. Den heiligen Chor jedoch, den ich hörte, als ich ins Freie trat, werde ich niemals vergessen. Nur durch ein Wunder Angroschs haben wir das Inferno überlebt.

—Bericht eines überlebenden Hügelzwergs von der Angbarer Feuernacht, 1027 BF

Die Vinskrapr

Nicht genug, dass uns die Geheimhaltung des Wissens um die Vitkari zum Vorwurf gemacht wird, manch ein grauer Gildenknecht unterstellt uns gar einen Zusammenhang zwischen ihnen und den Vinskrapr. Die Wahrheit könnte nicht ferner liegen. Die verderbten Elementare, die wir als Erzfeinde betrachten, wurden erschaffen in einem Krieg, der ausgelöst, geführt und im Wahn zur Spitze getrieben wurde von güldenländischen Siedlern. Jene, welche die Erste Dämonenschlacht bestritten haben und in deren Tradition sich viele Akademien gerade des Horasreiches heute noch sehen, tragen durch ihre Paktiererei mit Siebtsphärigen die Verantwortung für die Entstehung der Vinskrapr aus einst reinen Elementarwesen. Verführt und aufgehetzt wurden sie durch Eure Ahnen. Und nun wagt Ihr es, uns als ihre Verbündeten, Schöpfer gar, zu bezeichnen? Ihr sagt, sie laben sich am Blut und können nur mit diesem aus ihren Gefängnissen ausbrechen. Jedoch einen Zusammenhang zu sehen zum freiwilligen Blutopfer unserer tapferen Krieger bei der Auslösung von Runen ist schlichtweg empörend.

Selbst den horasischen, auf jeden Fehltritt lauernden Kräften in der Gilde sollte es wenigstens zu viel der Ehrlosigkeit sein, den feigen Überfall dieser Wesen auf unsere Runajasko so darzustellen, dass wir nicht die Leidtragenden sind, sondern die Auslöser. Mit Mächten, die uns entglitten seien, hätten wir uns eingelassen. Nichts dergleichen ist geschehen, vielmehr haben wir tapfer und unter Opfern diese Gefahr bannen können.
Die Vinskrapr haben unsere Häuser mit Winden eingerissen, die selbst die erfahrensten Seefahrer niemals derart verspürt haben. Sie wehten tapfere Kämpfer viele Schritt in die Höhe und ließen sie stürzen, sie zerrissen vor meinen Augen einen Menschen in zwei Teile durch plötzliche Böen in alle Himmelsrichtungen, sie brachen einem meiner Schüler das Rückgrat durch pure, bösartige Luft. Ich sah einen Mann binnen weniger Herzschläge erfrieren, einen anderen verbluten an den Wunden tausender winziger Eiskristalle, die in seinen Körper schnitten. Und Ihr wagt es, uns ein Bündnis mit diesen Wesen zu unterstellen?
—Meistar Wulfger Wulfgrimmasson von der Runajasko zu Olport in einem Brief an den Großen Rat der Grauen Gilde, Ingerimm 1026 BF

Es gilt als allgemein anerkannt, dass jene von dämonischen Mächten verführten Dschinne um Bosparans Fall in der Zweiten Dämonenschlacht entstanden. In Mhanadistan geht aber eine Legende um, deren historische Fakten ich bestmöglich rekonstruiert habe und deren Eckdaten ich verifizieren konnte. Sie besagt, dass ein Magier namens Yakur al'Khabab vor bereits 2.500 Jahren in ein Krummschwert namens Alran'Kerab (was in der Sprache der Tulamiden Flammenzunge bedeutet) einen Dschinn namens Samur bannte. Die Klinge war ein Geschenk an seinen Sohn, der als Heerführer in den Skorpionkriegen fiel. Es heißt, wenn die Klinge in der Schlacht mit Blut in Verbindung kam, loderten Flammenzungen an ihr entlang, wurde der Stahl heiß und schnitt durch Stein, Eisen, Knochen und Fleisch wie durch heißes Wachs. Die elementare Macht eines Feuerdschinns, ausgelöst durch ein Blutopfer? Sollte ich die Forschungsgelder erhalten, so könnte ich den Beweis für Vinskrapr bereits weit vor der Ersten Dämonenschlacht erbringen. Unglücklicherweise wurde die Klinge wohl mit ihrem Besitzer bestattet, es ist mir aber gelungen, die Lage des Grabs in der Nähe von Samra zu verorten, wo die Magiermogule vom Gadang

—aus den Archiven der Kaiserlich-Derographischen Gesellschaft, verzeichnet durch den Aves-Geweihten Wingar „Nebelfahrer", um 1010 BF

Zu diesen Wesen wage ich zu behaupten: Es ist unumstößliches Gesetz, dass, was nicht in unsere Sphäre gehört, in ihr auch nicht lange von Bestand sein wird. Es verliert an Kraft, braucht astrale Macht zum Bleiben und wird letztlich in seine Heimat verschwinden, wenn die Quelle versiegt. Ob Daimon oder Fey, das Prinzip bleibt stets dasselbe.
Die sechs Elemente jedoch bilden die Basis unserer Sphäre, sind also von Bestand. Mögen die Geister von Luft und Wasser, Feuer und Eis auch vergehen, so bleiben die Elemente selbst doch erhalten oder gehen ineinander über. Was aber, wenn eine elementare Präsenz von dunkler Macht aus jenseitigen Sphären durchströmt und verlockt wird? Hat sich das Böse damit einen bleibenden Platz in unserer Welt erschlichen? Ja und nein, denn mag es sich auch auf Dauer verborgen halten in seinem elementaren Kerker, so kann es doch nur daraus hervorbrechen und seine Wut entfachen, wenn die gleiche Kraft dies ermöglicht, die die Präsenz auch in unsere Sphäre rufen und in ihr erhalten könnte. Madakraft, Blutopfer, düstere Paraphernalia, geraubte Lebenskraft oder Alpträume – derlei Dinge bräuchte es wohl, um den verderbten Dschinn aus seinem Käfig zu holen.

Von den Verdorbenen

Immer häufiger werden auch Berichte über elementare Wesenheiten, die Eigenschaften aufweisen, welche entgegen den üblichen Erfahrungen doch mitunter recht abscheulich und abstoßend sein können. Ich fasse sie einmal unter dem Namen zusammen, den Thil Sonnenkind in seiner Rede ihnen gibt. Es handelt sich jedoch keinesfalls um ein regionales Phänomen in Uhdenberg, wie die folgenden Texte verdeutlichen.

Seht doch, ihr Uhdenberger, die ihr tief in Sumus Leib grabt und die Eingeweide der Gigantin ausweidet, die ihr Bäume abholzt, bis nichts Lebendes mehr euch umgibt, die ihr Holz und Kohle zu schwarzem, erstickendem Qualm verbrennt, um eure Hammerwerke und Schmieden zu betreiben. Dort, wo ihr eure Spuren der Zerstörung hinterlasst, da gedeihen oder vielmehr verrotten sie, die Verdorbenen. Die Elemente selbst werden von Menschenhand geschändet und erheben sich gegen euch, ihre Schänder! Ihre Leiber und Geister welken durch euer Zutun und werden zu abscheulichen Zerrbildern ihrer einstigen Existenz. Das Gleichgewicht der Elemente ist gestört. Nicht durch Sphärenschänder und Dämonenknechte, nein, durch euch, die ihr nicht aufhört, bis auch der letzte Baum gefällt ist und der letzte Fluss ein schlammiger Pfuhl!

Von irrlichtartigen Flammen erzählt ihr euch, die sich aus der Schlacke und Esse erheben und voller Hass auf der Suche nach Opfern durch die nächtliche Stadt geistern. Von verschmutzten Wassergeistern berichtet ihr, deren Leiber zäh und braun wie das Wasser der Abflüsse sind. Von vergifteten Erdwesen flüstert ihr, die eine Spur aus zischendem Gift hinter sich herziehen und deren stinkender Speichel tödlich ist und sich in lebendes Fleisch hineinfrisst. Bedenket bei jedem solchen Anblick, bei jedem Toten in euren Reihen, dass ihr dafür verantwortlich seid. Wie lange wollt ihr euch noch selber solche Schreckgespenster schaffen?

—aus einer Rede des halbelfischen Druiden Thil Sonnenkind auf dem Händlersplatz zu Uhdenberg

Wo die brüchigen Arme der Mulmsape so dick und zäh sind, dass man kaum Land von Wasser zu unterscheiden vermag, da haust ein Wesen, das einst stolzer Diener des Flusswaters war, heute aber nur noch ein Schatten seiner selbst ist. Der Geruch nach totem Fisch und verrottenden Algen ist schon von weitem wahrzunehmen, sein Anblick aber trifft den Atmungslosen mit einer Mischung aus tief empfundenem Mitleid und geradezu körperlicher Übelkeit ob der Widerwärtigkeit seines schauderhaften Antlitzes. Sein Leib ist ein Haufen Algen, Schlamm und Unrat, seine sechs Arme peitschende, fettige Tentakel, sein verformtes, schiefes Gesicht schreit regelrecht nach Erlösung. So lugt es aus dem Moor der Mulmsape und lässt seinen giftigen Speichel ins Wasser tropfen.

—gehört bei einem albernischen Geschichtenerzähler

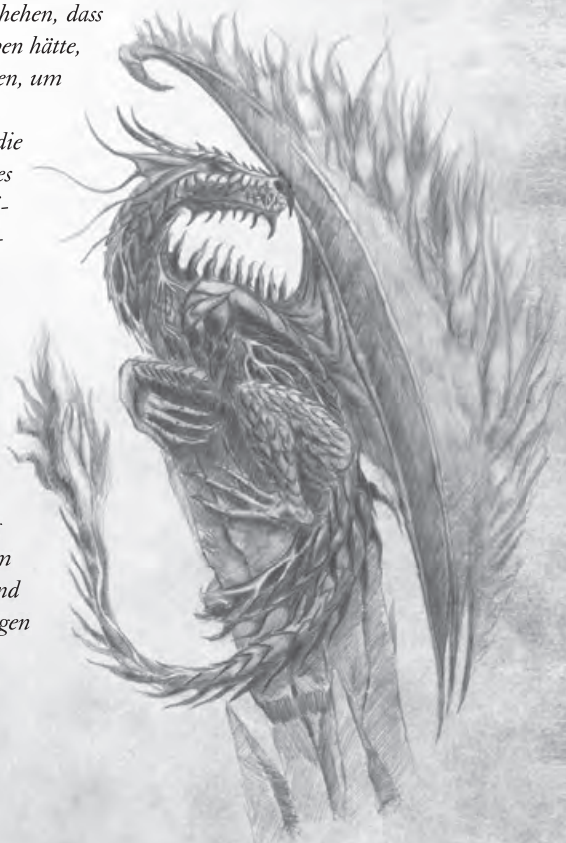
Werter Collega,
ich danke Euch vielmals für die großzügige Spende. Gerne möchte ich Euch deshalb bei Eurer Recherche im Sinne der Kooperation unserer Akademien weiterhelfen. Just als ich auf dem Weg zur Nordlandbank war, um die Summe einzuzahlen, sah ich über dem marustanischen Schmiedeviertel Khunchoms eine Erscheinung, von der ich gerüchteweise bereits gehört hatte: Die qualmenden Schlote sollen sich bisweilen zu dunklen Wolken formen, die ein regelrechtes Eigenleben entwickeln und hustend und keuchend über die Läden ziehen. Dabei schwören die – zugegeben leichtgläubigen – Marustanim des Öfteren, Verwünschungen und Geschimpfe gehört zu haben, als fluche der Geist über sie und ihre Schornsteine. Hinterhältig soll er gar für plötzliches Aufflackern der Schmiedeglut sorgen und damit Brände legen, die bislang alle noch verhindert werden konnten, lediglich ein Schmiedelehrling wurde grässlich entstellt. Unklar ist, ob es sich um ein Wesen des Feuers oder der Luft handelt. Eine simple Mindergeist-Erscheinung ist jedoch ausgeschlossen, dafür ist sein Erscheinen zu beständig. Die Marustanim wollen ihm gar die Würgemorde der letzten Monde in die Schuhe schieben. Man würde solch Lächerlichkeit sogleich abtun, wäre da nicht eine Tatsache, die ich aus gut informierten Kreisen vernommen habe: Alle Erwürgten trugen keinerlei Male an ihrem Hals, ihre Hälse und Gesichter jedoch waren verrußt, obwohl sie alle unter freiem Himmel gefunden wurden.

—Brief des Magisters Yarubman ibn Nasreddin vom Magischen Institut des Dracheneis zu Khunchom, neuzeitlich

Die Elementaren Drachen

Beobachtungen und Theorien

Hätte ich es selbst nicht mit eigenen Augen gesehen, Collega, ich hätte die Existenz dieser erhabenen Wesen ins Reich der Fabeln verbannt. Und selbst so wäre es um ein Haar geschehen, dass ich sie eher dem von Euch erwähnten elementaren Gelege Pyrdacors zugeschrieben hätte, jenen machtvollen Artefakten, aus denen einst die Erben des Zorns erstehen sollen, um ihrem Herren im Kampf gegen den Hohen Drachen Famerlor beizustehen.
Tatsächlich sind die elementaren Drachen gänzlich anderer Natur, sind sie doch die perfekte Symbiose zwischen drachischer und elementarer Macht. Dabei handelt es sich gleichwohl nicht um Elementare in Drachenform, dessen bin ich mir inzwischen sicher. Ich vermute ihren Ursprung vielmehr in einer freiwilligen Verbindung zwischen Element und Drachischem, was Eure Theorie in gänzlich neuem Licht erscheinen lässt.
[...]
Ganz offenbar verfügen sie über einen Karfunkel, was sie sowohl von den Erben des Zorns als auch von gewöhnlichen Elementaren unterscheidet. Wenn sie also als eigenständige Lebewesen gelten müssen, so bleibt die Frage offen, wer sie erschuf und zu welchem Behufe. Noch ist es zu früh, davon auszugehen, dass jedes Element eine solche Art hervorgebracht hat. Bisher kann nur die Existenz von Wasserdrachen, Drachen des Feuers und nun auch, dank meiner Entdeckung des Hortes in den Hohen Eternen, von Winddrachen als gesichert gelten. Warum es aber nur so wenige ihrer Art zu geben scheint, ob sie fortpflanzungsfähig sind oder einfach im Laufe der Jahrhunderte verschwanden, vermag ich zum derzeitigen Stand meiner Forschungen noch nicht zu sagen.
—Auszug eines Briefes an Rakorium Muntagonus,
Verfasser unbekannt, datiert auf 1030 BF



Eisdrachen

Die Eisdrachen oder auch Frostwürmer sind eine Schöpfung des Drachen Pyrdacor. Ihre Grausamkeit ist legendär, und man sagt, sie suchen seit ihrer Erschaffung nach dem von Trollen entführten und im Ewigen Eis versteckten Ersten Schwarzen Auge.
Ihr schlangenähnlicher Leib wird von drei Beinpaaren getragen und ist über und über mit eisigen Schuppen bedeckt. Die Schnauze ist lang und scharf geschnitten, und bei geöffnetem Maul kann man messerscharfe, reinweiße Zähne erkennen sowie eine weiße, lange, dünne und runde Zunge, die zur Spitze hin schmaler wird. Die von Glassplittern durchsetzten Iriden sitzen in tiefen, dunklen Augenhöhlen und lassen grausame Boshaftigkeit erahnen.
Aus den Nüstern eines Eisdrachen dringt weder Feuer noch Rauch, und der Übergang zwischen Kiefer und Hals ist mit Spitzen aus Eis besetzt. Der Rückenkamm besteht aus langen, dicken Zapfen, die am Hinterkopf beginnen und bis zum Ansatz der Flügel kleiner werden. Kantige Schuppen wie Glasscherben bedecken seinen Oberleib, während der Bauch des Drachen mit spitz zusammenführenden, sich überlappenden Lamellen bestückt ist. Die großen ledernen Flügel sind bei den wenigen flugfähigen Exemplaren mit hellsilbern schimmernden, zackigen Linien durchsetzt, Eisdornen prangen an Flügelgelenken. Sein Atem saugt die Wärme aus dem Körper seiner Opfer und umhüllt sie mit einer Schicht aus Eis, bevor sich das gefräßige Untier über seine Beute hermacht.
[...]
Schirr'Zach gilt als erster unter den Frostwürmern und soll bereits im Gelege drei seiner Brüder samt ihrer Essenz verschlungen haben. Er besitzt nicht zuletzt daher eine hohe Intelligenz, was ihn deutlich von den anderen seiner Art abhebt, und er ist zu klarem, logischen Denken fähig. Allerdings scheint er aufgrund dieser Tatsache auch eigene Pläne zu verfolgen und ist, wie alle Elementaren Drachen Pyrdacors, von einer bösartigen Hinterlist beseelt. Seinen frostigen Atem nutzt er nur zu gerne, um jene, die sich in seine Nähe wagen, seiner Sammlung aus Eisstatuen hinzuzufügen.
—Prems Tierleben, Honinger Fassung von 965 BF

Erzdrachen

Aus Erz und Fels geboren, war er der größte der Sechs. Fest verwurzelt mit dem Gestein, ließen seine Schritte die Erde erbeben, sein Rücken war Gebirge, und sein Kamm bildete Berge und Täler. Zwischen seinen Schulterblättern sammelte sich der Regen zu großen Seen, und sein Drachenatem war Gerölllawine und Felssturz. Seine Augen glosten aus eisernem Schoß, seine Klauen rissen tiefe Schluchten in die Erde, und beim Hin- und Her-Peitschen seines Schweifs vernichtete er ganze Wälder und Siedlungen und schuf weite Ebenen. Doch keine Flügel waren ihm gegeben, denn sein Leib, fest gebunden an die Erde, erhob sich niemals mehr in die Lüfte. Sein Verstand war träge und der Drang zu ruhen übermächtig in ihm. Jede noch so kleine Bewegung, und sei es nur ein Augenaufschlag, geschah so langsam, dass ein Menschenleben nicht ausreichen würde, sie zu ermessen. Denn jedem Erzgeborenen ist die Bewegung fremd, und so verbrachte diese Kreatur schon in grauer Vorzeit ganze Jahrhunderte, ohne sich auch nur ein einziges Mal zu regen. Immer mächtiger wurde das Verlangen nach Stille in ihm, und immer hektischer das Leben um ihn herum, dass er es schließlich leid war zu wachen. Er fiel in einen tiefen Schlaf, und während der Jahrtausende versank sein Leib immer tiefer in Fels und Stein, aus dem er geboren. Das Herz des Drachen jedoch soll noch immer schlagen, und in den Legenden heißt es, dieses bestünde aus purem, reinem Erz. Vielleicht lauschen die Zwerge deshalb noch heute auf den Herzschlag des Berges und graben in der Tiefe, sei es, sein Herz für ihre Schatzkammern zu gewinnen, oder dem Wesen endgültig den Garaus zu machen.

—Sagen und Geschichten aus Chababien, Königin-Elissa-Ausgabe, 855 BF

Sollte es derlei Wesen einmal gegeben haben, sind sie wohl alle zu Stein erstarrt und in ihrem Element aufgegangen. Bisher wurde, außer in Märchen oder Hirngespinsten, noch nie von der Sichtung eines Erzdrachen berichtet. Vielleicht aber wohnt den Sagen doch ein wahrer Kern inne, denn in den Hohen Eternen gibt es in der Tat einen Gebirgszug, der sich *Drachenzähne* nennt, und der *Drachenkopf* im Finsterkamm mag an das Haupt eines ebensolchen erinnern.

Feuerdrachen

Man meint, ein Feuerdrache an sich sollte auf Grund der Eigenschaften eines nicht elementaren Drachenwesens der typischste seiner Art sein. Tatsächlich besitzt der Feuerdrache einen Atem aus eben seinem Element, dem Feuer. Doch mit den Drachen an sich verbindet ihn des Weiteren nur die äußere Form, und in seine Nähe zu kommen ist beinahe gleichbedeutend damit, zu einem Häuflein Asche zu verbrennen.

Seine Wohnstatt hat er häufig in aktiven Vulkanen oder Feuerseen innerhalb der Erde, doch nur die Mutigsten vermögen vor seinem Angesicht länger als ein paar Herzschläge zu bestehen, bevor sie das Weite suchen, zu gewaltig ist sein Anblick. Seine riesigen Schwingen sind mit lodernden Flammen bedeckt, unter denen man dennoch lederartige Strukturen erkennen kann. Aus den Flügelspitzen lechzen hungrige Feuerzungen nach Nahrung. Seine glatte, undurchdringliche Haut hat die Farbe dunkelsten Weins und ist von flammend glosenden Adern durchzogen. Sein Bauch jedoch ist Lava und pulsiert im Rhythmus der beißend flirrenden Hitze, die einem bei jedem Atemzug des Untiers entgegenströmt. Sein kolossaler Leib thront auf vier schlanken, aber muskulösen Beinen. Die breite Brust trägt er stolz im Bewusstsein seiner Unbezwingbarkeit und Stärke zur Schau.

Seine Nüstern weiten sich gerne einmal zu einem spöttischen Schnauben. Sein hochmütiges Lachen klingt wie das Kochen eines Vulkans, und sein langer Schwanz mit der fast weiß glühenden Flammenspitze peitscht hin und her, wenn das Ungeheuer ungeduldig wird, oder gar zornig. Großmeister Pyriander Di'Ariarchos hat von ihnen erzählt, und er soll angeblich sogar einen der ihren mit Namen kennen.

—Tagebucheintrag der Yeshila saba Dunchaban, Scholarin des Konzils der elementaren Gewalten, 1018 BF

Pyriander noch immer verschollen, 1026 BF

Humusdrachen

Tief im Dschungel, da gibt es Dschungel-der-da-läuft. Er aufpassen, dass kein Blasshaut geht, wo Fuß nicht sein soll, früher als noch nicht so viele war in Dschungel. Auf Rücken wachsen Bäume und Berge, und Wurzeln sind seine Füße, die tief im Erde gegraben er hat. Nur manchmal bewegt sich Dschungel-der-da-läuft, vielleicht fünf alte Männer lang nicht. Sonst liegt viel und wir leben auf ihm und um ihm. Du merken wahrscheinlich nicht einmal, dass überhaupt da. Aber wir Oijaniha. Wir wissen.

—Erzählung des Waldmenschen Anhe vom Stamme der Oijaniha, niedergeschrieben in Mirham 1030 BF

Drei Wochen waren wir jetzt schon in diesem vermaledeiten Sumpf unterwegs. Die Stiefel waren uns an den Füßen verfault, und Alrijio hatte das Fieber erwischt. Der Hügel war das einzige Stück Erde, das nicht drohte, uns schmatzend zu verschlingen, also hatten wir dort gerastet. Mitten in der Nacht bebt plötzlich der Boden, und wir mussten feststellen, dass wir auf dem Rücken einer gigantischen Schildkröte unser Lager aufgeschlagen hatten – einer Schildkröte mit Flügeln! Ich hätte es ja auf das Fieber geschoben, aber ich schwöre, meine Haut war so kühl wie die Eure, obgleich mir der Angstschweiß in Sturzbächen von der Stirn geronnen ist. Glücklicherweise hat sich das Viech nicht groß für uns interessiert. Es ist einfach losgetrottet und hat sich etwa zwei Meilen weiter wieder hingelegt. Wir sind also mitten in der Nacht runter von dem Ding, wieder raus in den Sumpf. Alrijio konnte zum Glück wieder laufen, aber er hat die ganze Zeit gefaselt, es hätte zu ihm gesprochen und ihn geheilt. Ich hab es auf's Fieber geschoben und dachte, es ginge bald zu Ende mit ihm. Wäre ja nicht das erste Mal, dass jemand kurz vor seinem Tod nochmal schier Übermenschliches vollbringt, ein kurzes Aufbäumen gegen Gevatter Boron. Erst danach hab ich gemerkt, dass seine Augen wieder klar waren und die Stirn kühl.

—Bericht des Entdeckers Prajost Marschenpadder aus Ingfallspeugen von einer Expedition in die Selemer Sümpfe, 1021 BF

Luftdrachen

Wind ist ihr Gefährte, und hoch in den Lüften tanzen sie ihren Reigen. Die biegsamen Leiber winden sich anmutig und geschmeidig in vielerlei Weise. Mit zwei bis vier schlanken Beinpaaren besetzt, glitzern ihre Körper wie durchscheinendes Glas im Licht der Sonne. Grazil, leicht und von solcher Faszination fällt es schwer, nicht stundenlang zu verweilen und ihr Spiel zu beobachten. Ihre Flügel sind wie ein Lufthauch aus allerfeinster Seide und verwehen am Rande mit dem Wind. Ihr Atem ist so süß wie Rosenduft am Morgen, und wenn sie sprechen, ist es, als sängen hundert Elfen zugleich. Ihr Lachen ist glockenhell und lässt einem das Herz vor Freude springen. Die klaren Augen blicken wie wirbelndes Glück in einem verschmitzt lächelnden Gesicht mit langer, schmaler Schnauze. Die glatte, schuppenlose Haut fühlt sich an wie weicher

Samt, und die langen, ledernen Bändern gleichenden Barthaare tasten sich wie zur Begrüßung kitzelnd über Gesicht und Hände, biegsam wie Seidenbänder. Ganz besonders mögen sie es, wenn man ihnen durch den Kinnbart aus flauschig weichem Haar streicht oder sie hinter den langen, grazilen Ohren krault. Das mähnenartige Haar auf dem Kamm dieser verspielten Wesen scheint hervorragend geeignet, um sich bei einem Ritt durch die Wolken daran festzuhalten. Sicher wird mir dieses freundliche Kind der Lüfte eine solche Bitte nicht verweigern.
—Schwärmerei eines Luft-Elementaristen kurz vor seinem spurlosen Verschwinden, 1020 BF

Die Natur der Luftdrachen wird hier wohl äußerst einseitig dargestellt, denn andere Berichte sprechen von einem Wesen, so veränderlich und trügerisch wie das Wetter in den Bergen. Sein Atem kann Orkan wie laues Lüftchen sein, jugendliche Verspieltheit schlägt unvermittelt in heuchlerische Bosheit um. So schmeichelnd die Rede eines solchen Tieres auch sein mag, so darf man ihnen doch kein Wort glauben, denn sie machen es einem ganz offenbar schier unmöglich, zwischen Wahrheit und Lüge zu unterscheiden. Den Berichten nach müssten Luftdrachen der Typus elementarer Drachen mit der größten Verbreitung sein. Als Nist- und Sammelplatz gelten einige der höchsten Berge Aventuriens wie der Djer Tulam im Raschtulswall, die Adlerspitze in der Roten Sichel oder die Drachenzähne, ein Gebirgszug der Hohen Eternen.

Wasserdrachen

Mein Jung, es gibt viele Geschichten von Matrosen und selbst so manchem Offizier, die einen Drachen gesehen haben. Was sie da aber wirklich gesehen haben, ich kann es nicht sagen. Was ich dir aber sagen kann und will, wenn du mir noch ein Bierchen spendierst ... danke, du scheinst ein kluger Bursche zu sein. Der alte Henk hat viel gesehen. Und der alte Henk erzählt dir sicher kein Seemannsgarn. Also, gib acht, Junge. Als wir die Ab'Anfaner am Bug kleben hatten und damals vor Brabak in diesen Sturm geraten sind ... und das war nicht irgendein Sturm, ich hab schon viel erlebt! Das war ein Jahrhundertsturm! Da kam aus den Fluten plötzlich ein Ding geschossen, groß wie die ganze Galeere. Ich dachte schon, das wär'ne Seeschlange, aber es sah nicht aus wie'ne Schlange. Es war aus Wasser und doch nicht ganz aus Wasser, wenn du verstehst. Sein Hals war lang und dünn, der Körper aber wie eine pralle Birne, länglich, aber nicht wie bei einer Seeschlange. Sowas kenn ich doch! Der Schädel war lang und irgendwie plump, aber die Zähne hab ich auf 100 Schritt funkeln sehen, scharf wie Nadeln, und das trotz des Sturms! Zwei lange, tentakelartige Zungen sind daraus hervorgekommen und haben sich Holzbein-Janne gepackt. Saugnäpfe waren da dran, wie bei einem Riesenkraken, das hab ich noch nicht gesehen. Und dann hat das Viech sie unter Wasser gerissen. Der Körper des Ungetüms war von kleinen Schuppen übersät wie ein Fisch, der Bauch aber ähnlich wie der eines Hais, mit glatter, heller Haut. Aber wahrscheinlich kann man da auch nicht einfach so'ne Harpune reinjagen. Ich brüll also aus vollem Hals, dass da grad jemand über Bord gegangen ist, da schießt eine Feuerlanze vom Schiff der verdammten Ab'Anfaner. Hätten die keinen Hexer dabeigehabt, die hätten uns niemals eingeholt! Der hat aber gar nicht auf unser Schiff gezielt, sondern auf das Ungeheuer. Das bäumt sich also vor der Galeere auf und bläst eine Wasserfontäne über das Deck wie ein echter Drache, dass es den Hexer und mindestens noch drei andere einfach ins Wasser spült. Was danach passiert ist, kann ich nicht so genau sagen, ich war zu beschäftigt damit, mich festzuhalten und Efferd zu opfern. Ich hab ja einiges erlebt auf See, aber das Geschaukel war selbst meinem Magen zu viel! Wir haben nur die Schreie gehört aus dem Dunst und das Bersten von Holz. Stunden später haben wir dann eine Handvoll Überlebende aus dem Wasser gezogen. Der Rest der vermaledeiten Bande ist wohl abgesoffen. Ab'Anfaner Pack! Wenn es nach mir gegangen wär, hätten wir die einfach Efferd anempfohlen und wären auf und davon.

—Bericht eines Seemannes in der Schänke Makrele, niedergeschrieben in Khunchom, 1029 BF

Leider war es mir bisher nicht möglich, meine These zu belegen, dass Drachen aller Elemente existieren und wir so von einer eigenen Rasse (oder gar von sechs eigenen) sprechen müssten. Erz und Eis entziehen sich gänzlich, und die Berichte über die Drachen des Humus sind bis dato zu diffus und unbelegt, um sie als wirklich zu erachten.

Golemiden - eine elementare Betrachtung

Golemiden

Stein Wandle! Staub Wandle!

Was aber ist ein Golemid, was ein Golem, ein Homunkulus, eine belebte Statue oder ein Gargyl? Gerade auf dem Gebiet der Creatio vitae artificiosae werden Fakten und Gerüchte, Wahres und Falsches, Halbwissen und Vorurteile vermischt wie in keinem anderen Fachgebiet der Magie. Es ist an der Zeit für eine Definitio Golemidis.

So unterscheide man zwischen dem Golem Daimonicus (vulgo Golem) und dem Golemidus Elementaricus (vulgo Golemid). Erstere Creation ist per definitionem ein durch niederhöllische Macht mittels des Lapis Vade Cantus erschaffenes Wesen, aus dessen Wirken nichts Gutes kommen kann. Beim Golemiden jedoch handelt es sich um ein Wesen elementarer Reinheit, meist aus Sand, das mittels Pulvis Vade belebt wird.

Aus Mherwed kennen wir fürderhin die sehr ähnliche Unterteilung in ‚reine' Goleyman Somashim und verdorbene Goleyman Lamashim. Hierbei gilt, dass nur ein Wesen aus dem Rastullah heiligen Sand, in dem sich Luft und Erz vermählen, als somash gilt, während ‚alles andere' als Echsengezücht angesehen wird. Allein, die Unterscheidung zwischen Golemiden und Dschinnen sowie Golems und Daimoniden ist bei weitem nicht präzise genug und zu stark durch religiöses Colorit verfälscht.

Als spräche dies nicht bereits Bände über die Uneinigkeit der Gelehrten bezüglich des Wesens der Golems, beginnen garethische Magier zu allem Überfluss auch noch Gargylen in Golemschwingen und Gagolschwingen zu unterteilen. Zu Gargylen sei nur gesagt, dass es sich um eine fortpflanzungsfähige Rasse handelt, welche in die Kategorie Golemi daimonici einzuordnen ist. Über die angeblich aus den Feenwelten stammenden Gagolschwingen will ich hier jedoch keine Wertung abgeben.

—aus einer wissenschaftlichen Schrift des Magisters Levius von Kuslik

Pah, Banausen!

3 Ballen alanfanische Seide
12 versiegelte Amphoren mit Vulkansand von den Waldinseln, erworben in Port Corrad
1 Sack Benbukkel von den Waldinseln
2 Fässer Unauer Salzlake
6 Amphoren Tiefseesand aus den Gründen vor Selem
2 Fässer Meereswasser aus 66 Schritt Tiefe
3 Kisten Werkzeuge, Garetien
3 Säcke Kreuzkümmel aus Thalusa
4 Fässer Quarzsand aus dem Ehernen Schwert, Import aus Festum
1 Fass im Tsa gewonnenes Schmelzwasser, ebenfalls Ehernes Schwert, beladen in Festum
1 Ballen Damast aus Mherwed
15 Säcke Hirse

—Warenliste einer Karawane von Khunchom nach Al'Ahabad, 1035 BF

Wie eine Woge aus rotem Sand warf sich das gewaltige Ungetüm auf seine Opfer. Klobig wirkte es, wenn sich die feingemahlenen Körner bei Hieben zusammenballten. Wie eine Sturmwolke schien es hingegen, wenn es seinen Gegnern auswich. Zwei stämmige Beine, dick wie die von fünf Elefanten, ließen den Boden bei jedem Schritt beben, dann wieder glitt es ge-

räuschlos voran wie Sand in der Wüste. Arme, Beine und Kopf waren erkennbar, jedoch so krude, dass sie an die primitiven Feuersteinfiguren der Ferkinas erinnerten. Als unsere Reiter todesmutig auf das Monstrum zustürmten, begrub es sie unter sich im Staub. So wir Speere auf dieses formlose Etwas warfen und Pfeile verschossen, glitten sie einfach durch es hindurch. Und als wir ihm Hiebe mit Säbeln und Keulen versetzten, war es, als kämpften wir gegen einen Sandsturm, denn die Waffen schlugen hindurch und verletzten das Wesen nicht.
—Bericht eines Veterans des 30-Tage-Krieges von Anchopal, 1028 BF

In den vergangenen Jahren ist die Formel *Staub Wandle!* auch nach Punin zur weiteren Analyse gelangt. Leider stammen die bruchstückhaften Thesen aus verschiedenen Quellen, sind mehrfach – durchaus mit Absicht – verfälscht, und man gewinnt unweigerlich den Eindruck, Sultan Hasrabal gebe gerade so viel Wissen preis, dass er selbst stets allen Nachahmern weit voraus ist. Dennoch dringt immer wieder auch Wissen an die interessierten Akademien, das von Rashdul sicherlich nicht freiwillig abgetreten wurde. Zwar bedient sich das Institut der Hohen Magie zu Punin schon allein aus Prinzip an keinerlei Diebesgut, den freundschaftlichen Austausch mit anderen Akademien aber pflegt man sehr.
Ich bin mir sicher, dass eine gemeinsame Anstrengung und eine bessere Communicatio aller in diesem Sektor wichtigen Institute wie Mherwed, Khunchom und Drakonia unter der Leitung von Punin bald dazu führen würde, auch die von Hasrabal bisher geheim gehaltene Variante der Formel zu rekonstruieren, mit der er die einfachen Sandgolemiden überlegenen Fließsandgolemiden erschafft. Bis dahin sei erwähnt, dass wir selbst bei einem Erfolg auch weiterhin im Hintertreffen wären, denn Hasrabal arbeitet offenbar bereits an weiteren Schöpfungen:

O Sahib,
bald ist meine Hand taub, jedoch werde ich bei den sechs Elementen und Rastullahs unermesslicher Macht diesen Brief vor meinem Tode noch schreiben. Diese Djinni der Lüfte ist angewiesen, beim Aussetzen meines Herzens, das von schleichender Lähmung durch das Gift der Kreatur des Sultans befallen ist, die Nachricht sogleich zu Dir zu bringen.
Rastullah sei uns gnädig, sein Wissen ist bereits größer, als wir annahmen! Er forscht an neuen Wesen, die er entgegen des bisherigen Brauches nicht mehr aus dem Sand und dem Wasser der Gor formt, sondern aus seltenen Quarzen ganz Aventuriens. Ja, er lässt sich gezielt Lieferungen verschiedener Arten von Sand schicken, wie die Warenliste zeigt. Ich sah stahlgrauen Quarz aus dem höchsten Norden, zermürbt durch das gnadenlose Wirken von Gletschern, und dunkelbraunen Sand aus den Tiefen des Meeres. Ich sah seine Werke mit eigenen Augen und schwöre bei Rastullahs Lockenpracht, dass er an einem schwarzen Vulkansandgolemiden arbeitet, dessen Form stets zwischen glühend heißem Vulkanstaub und zu Glas geschmolzenem Sand wechselte. Unfertig wirkte er noch, nicht in der Lage, sich zu formen, wie ihm befohlen, doch arbeitet der Sultan unermüdlich an Verbesserungen der Formel, wie ich mir durch Fragen bei seinen Leibdienern habe bestätigen lassen. Meine große Neugier und Unvorsicht waren es nun, die meine Augen mit Blindheit wider die Gefahr schlugen, denn wo ich auch stets Ausschau nach den berüchtigten Fließsandgolemiden hielt, da übersah ich doch das kleine Sandwölkchen, das in meine Kammer flog wie Wüstenwind. Zu spät erst wurde mir klar, dass dies die neueste Kreation des Sultans sein musste und er mir die Ehre erwies, durch dieses und nichts anderes den Tod zu finden. Das Gift der unscheinbaren Sandwolke wirkt schnell, mir wird kalt. Ich hoffe nur, Sahib, die Fragmente seiner Thesen mögen Dir nützen und mein Opfer nicht umsonst sein lassen. Wenn ich auch nur —

—unvollendeter Brief eines Magiers aus Mherwed an seine Spektabilität Mawdli Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah von der Zauberschule des Kalifen

Auch qabalistische Gruppierungen und einzelne Meister experimentieren – sicherlich auf verschiedenen Stufen der Professionalität – mit Varianten der Formel. Bewegt man sich heutzutage in entsprechenden Kreisen in den Tulamidenlanden, kann man den Eindruck gewinnen, jeder zweite habe den ‚Stein der Weisen der Golemidenforschung' für sich entdeckt und hüte eifersüchtig seine meist stümperhaften und fehlerbehafteten Formeln.
In Selem spricht man von quallenförmigen Sandwesen, die ein dortiger Magus anfertigt. Sie stülpen ihren sandigen Körper über den Kopf eines Menschen, um ihn unter Wasser atmen zu lassen oder ihn zu ertränken. Man redet von Eisgolemiden, die selbst einer Glorana trotzen sollen, wahrscheinlich nichts als Märchen! Ein bizarrer Anblick ist jedenfalls der Fasarer Gadang-Lehmgolemid, der von den Einheimischen abergläubisch gemieden wird, wenn er seinen zerfließenden Lehmkörper in die Fluten des braunen Wassers ergießt:

So, wie der Sand der Gor seine besonderen Beschaffenheiten hat, so sind es der Lehm und das Wasser im erhabenen Gadang, im uralten Fluss der Flüsse, die schon die Magiermogule für ihre Werke verwendeten. Flussabwärts der Stadt, an genau jener Stelle, wo das Wasser längst die stinkenden Zelte der Ferkinas passiert hat, wo es das Gebein der Nekropole bereits umspült hat und mit dem Kalk der Knochen angereichert ist, wo es die beißenden Pulver der Waschfrauen aufgesogen und das Madablut zwischen ihren Schenkeln in seine roten Fluten aufgenommen hat, jedoch bevor es die Stadt gänzlich umrundet hat, da bediene man sich am roten Lehm und dem braun schäumenden Wasser des Gadang, denn an jener Stelle sind die Kräfte ausgewogen und taugen für das Werk, einen Lehmgolemiden zu erschaffen, der formbar und weich wie Wasser und Erde seinem Meister zu Diensten ist.
—Schrift eines freischaffenden Magiers und Lehrmeisters in Fasar, neuzeitlich

Hexalogien – die Macht der Sechs

Hex, hex!
—Ausruf einer drakonischen Luftelementaristin nach ihren Elementarformeln

Es ist ein verbreiteter Irrglaube, dass die Wirkungen einzelner elementarer Zauber aus den so genannten Hexalogien sich annähernd gleichen und lediglich eine jeweils andere elementare Nebenwirkung haben. Dieser Glaube mag seinen Ursprung im Wunsch nach Ordnung und Harmonie innerhalb der Wissenschaft der Magie im Allgemeinen und der der Elementarmagie im Speziellen haben. Er birgt jedoch die Gefahr, dass man falsche Annahmen trifft und komplizierte Strukturen zu stark vereinfacht. Auch mögen die wenigen ad completum bekannten Hexalogien wie per exemplum die der elementaren Pfeile allzu gern Pate stehen für andere Hexalogien, die verschollen, vermutet, verloren oder bestenfalls bruchstückhaft bekannt sind. Selbstredend führt die Verzauberung eines solch einfachen Gegenstandes wie eines ballistischen Geschosses zu sehr ähnlichen Effekten, die sich nur leicht nach Element unterscheiden; daraus aber zu schließen, dass selbiges bei einem machtvollen Cantus wie dem Ignisphaero oder gar bei kryptischen Druidenformeln ebenfalls zutrifft, ist schlichtweg unhaltbar. Die komplexen Matrices sowie sichtbaren Auswirkungen schwierig zu meisternder Zauber sind deutlich stärkeren Schwankungen unterworfen und dürfen nicht auf ein simples „Feuer brennt“ und „Wasser macht nass“ heruntergebrochen werden, denn damit täten wir diesem umfangreichen Feld der Magie wahrlich unrecht.

—aus dem Vortrag des Melwyn Stoerrebrandt auf dem Allaventurischen Konvent der Magie zu Kuslik, 1034 BF

Vortragsmanuskript Hexalogia, Entwurf II

Die wissenschaftlich-magische Welt spricht heutzutage allerorten von Hexalogien. Ich möchte an dieser Stelle aber fragen: Ist nicht die Magie selbst das siebte Element, und müssten wir nicht vielmehr nach Heptalogien forschen? Werte Collegae, ich rege an, unseren Geist für Neues zu öffnen:
Wer die *Ignifaxius*-Flammenlanze kennt, hat meist auch den *Fulminictus*-Cantus gelernt. Ist dieser womöglich die heptelementare Erweiterung? Wir reden von elementaren Bewegungen durch Eis und Humus wie dem *Firnlauf* und *Wipfellauf*, schließen gleichzeitig aber den *Planastrale*-Cantus als Bewegung durch das Element der Magie völlig aus. Ist das *Auge des Limbus* womöglich der elementare Wirbel der Magie, mit dessen genauerer Analyse wir unser lückenreiches Wissen über die sechs weiteren elementaren Wirbel auffüllen könnten? Weicht die Magie eines Artefaktes beim *Destructibo*-Cantus nicht in nahezu gleichartiger Weise aus diesem wie die Luft aus einem mit *Aerofugo* verzauberten Raum? Beeinflusst ein *Reversalis* nicht auf ähnliche Art die Madakraft wie es ein *Metamorpho* mit seinem Element tut?

Ich behaupte bewusst provokant: Würden wir uns ernsthaft dieser These öffnen, so gelänge es der magischen Forschung womöglich, Heptalogien zu erforschen, die unseren Horizont erweitern. Man denke nur an elementare Bannschilde ähnlich dem *Gardianum* oder eine elementare *Analysis*, die der von Artefakten gleichen könnte und die alchimistische Forschung revolutionieren würde.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass uns zumindest die Hexalogien der elementaren Geschosse und Geschossverzauberungen allgemein bekannt und mittlerweile in den Lehrplänen vieler Akademien zu finden sind. Von den Elfenvölkern wissen wir um die Existenz der Hexalogien der elementaren Leiber und der Bewegung als Relikt aus Zeiten ihrer hochelfischen Ahnen. Die verheerenden Wirkungen der hexelementaren Explosionen, Wände und Wirbel sind uns ebenfalls nur allzu gut bekannt, und wir können von Glück sagen, dass das Wissen um elementare Flächenwirkungen oder die legendären elementaren Krägen in den Dunklen Zeiten verschollen ist. Alles weitere jedoch ist Spekulation: Verformungen, Verwandlungen des eigenen oder anderer Körper, Wachstum, Kraftkonzentrationen und Bannung – über sie alle wissen wir so gut wie gar nichts.
—aus der Vorlesung Elementarmagie II, Akademie der Hohen Magie zu Punin

Anhand der neuerlich entborbaradianisierten Formeln Hartes Schmelze, Brenne Toter Stoff und Weiches Erstarre gelang mir unter Einsatz meines Wissens über Hexalogien auch die Herleitung sechster Ordnung zu zwei der drei noch ausstehenden elementaren Varianten. Ihre Nützlichkeit scheint mir ähnlich profan und limitiert wie die der drei bekannten Formeln, dennoch möchte ich hier kurz beschreiben, wie der Warmes Gefriere Gegenstände schlagartig erkalten lässt. Die Humus-Variante hingegen beschleunigt den natürlichen Zerfall bereits toter Stoffe und führt diese damit schneller in den Kreislauf alles Derischen zurück. Das Holz meines Tisches war innerhalb kurzer Zeit nur noch als Blumenerde zu gebrauchen – sehr zum Missfallen meines Vermieters, der das gute Möbelstück offenbar von seiner Großmutter erhalten hatte, weshalb ich ihn für den Verlust fürstlich entschädigen musste. Totes Zerfalle ist mein Namensvorschlag für diesen Cantus der Hexalogie des elementaren Zerfalls. Allein zum Festes Verwehe weiß ich bislang nicht mehr als den Namen, den ich mir erdacht habe. Die Thesis scheint ungleich schwieriger zu konstruieren. Anbei deshalb zunächst die Beschreibungen und Zeichnungen der beiden anderen Thesiskerne.
—Randnotiz eines unbekannten Collega im Großen Elementarium, dem offenbar nicht bewusst war, wie wegweisend seine Thesen sein sollten

So findet man oft Hinweise auf die verschollenen hexelementaren Formeln an Orten, an denen man sie nicht vermuten würde. Zahlreiche Augenzeugenberichte aus Fasar deuten auf einen Feuerlauf hin, der von einem Mitglied einer Gauklergruppe gezaubert wird. Desgleichen soll sich manch aranische Fassadenkletterin wie in einem Spinnenlauf an Wänden entlangbewegen. Doch wer könnte all diesen Gerüchten schon nachgehen?
Kürzlich erhaltene Berichte aus der Roten Sichel geben erste konkrete Hinweise auf eine Zauberwirkung, hinter welcher der verschollene Ignimorpho der Mandalya-Elfen aus der Hexalogie der elementaren Verformungen stecken könnte. Hätte ich nur die Gelder für eine Expedition zur Erforschung!
In der Khôm soll ein Rashduler Elementarist Experimente mit ehernen Sandwirbeln betreiben, die dem Mahlstrom im Wasser oder einer Windhose in ihrer Wirkung ähneln. Ich frage jedes eintreffende Handelsschiff aus den Tulamidenlanden danach, doch ernte meist nur Kopfschütteln oder bestenfalls eine allzu phantastische Lügengeschichte.
Es soll Olporter Runenmagier geben, die Wasserschlünde unter feindlichen Schiffen hervorbringen und Firnelfen, die ganze Siedlungen errichten, indem sie mit ihrer Magie Hohlräume im Eis erschaffen. Sind hier womöglich Aquafugo und Glacofugo-Zauber am Werk? Ach, hätte ich nur die Mittel, danach zu forschen!
Von in Stein verwandelten Menschen weiß selbst Klein-Alrik zu berichten, Fragmente aus den Dunklen Zeiten erwähnen aber auch den verwandten Zauber Seelenfeuer Lichterloh, der in eine Feuergestalt umformt.
Geballte Kraft des Erzes wirkt anziehend auf Metalle aller Art, aber wie wirkt wohl eine Kraft des Humus? Man munkelt von druidischen Kultstätten, die der Sumu so heilig seien, dass an solchen Orten die Kranken genesen und alle Wunden verheilen. Aber wer vermag zu sagen, wo ich diese finde? Und ist eine Wettermeisterschaft oder Windstille, wie sie die Olporter kennen, womöglich eine analoge Wirkung von geballter Kraft der Luft?
Ein Märchen aus 1001 Rausch erzählt von einer Zauberhöhle, die man nur öffnen kann, wenn man mit magischen Worten einen Fels verschwinden lässt. Ist dies ein Hinweis auf einen Archofugo? Der Ort im Thalus-Massiv ist sogar relativ genau in der Geschichte beschrieben. Ach, könnte ich nur all diesen Hinweisen, Gerüchten, Fragmenten und Geschichten nachgehen. Ach, wären meine Zeit und meine Mittel nicht so begrenzt!

—aus einem Brief von Alwin K. Wippflügler, Magister an der Halle des Quecksilbers zu Festum

Zuletzt ein Gedankenblitz, den ich an dieser Stelle mitteilen will: Die Manipulation elementarer Reinheit – eine mögliche Hexalogie? Ein Feld der Magie, das so obskur ist, dass man nur Schelmenzauber wie *Zagibu* oder Scharlatanereien wie die *Weihrauchwolke* zu nennen vermag – und sogleich mit einem verächtlichen Wink als Albernheiten abtut. Dennoch, veredeln oder entwerten sie nicht elementare Ausformungen des Erzes und der Luft? Ist ein *Abvenenum* nicht eine Veredelung des Humus oder auch des Wassers? Für solcherlei Dinge gilt es, den Geist zu öffnen, wie mir scheint.

Die Elemente in der stofflichen Magie

Von den Elementen in der Alchimie

In der niederen Alchimie spielen die Elemente als Bausteine alles Stofflichen in erster Linie eine Rolle als grundlegende Ingredienzien und Basis einer jeden Rezeptur. Jede Tinktur und jedes Elixier begründet sich auf den Kräften, die die richtige Mischung des einen oder anderen Elements in dieser oder jener Form und Konzentration ergibt. Ob zerriebene Edelsteine als Essenz des Erzes, ob ein Heilkraut als Auswuchs des Humus, ob ein ätzendes oder entflammbares Mittel als gebändigtes Feuer, ob verschiedene Flüssigkeiten und Gase als Manifestation von Wasser und Luft oder ob ein Erhitzen oder Abkühlen – all dies ist elementares Wirken.

So versteht sich der geübte Alchimist darauf, die Kräfte der Elemente durch immer neue Rezepturen in den Einklang zu bekommen, den er wünscht. Manch Stümper versucht anhand von oftmals weit hergeholten Analogien ein Substitut zu finden, der Kenner der Elementartheorie hingegen beobachtet, wie sich ein Stoff als Element verhält. Er notiert, wie hart oder weich, flüssig oder zäh, warm oder kalt, giftig oder heilsam es ist. Anhand der sechs mal sechs grundlegenden Beschreibungen eines jeden elementaren Stoffes kann er es einteilen und mittels der Tabellen im Appendix ein geeignetes Substitut finden.

Wenngleich die Elemente die Grundlage aller Alchimie bilden, so erkennt man in der Wirkung der meisten Alchimika selten das direkte Wirken elementarer Kräfte. Prominente Ausnahmen sind Brandöle und Spagyrik, bei denen Feuer und Humus deutliche Auswirkungen haben. Grund dafür ist, dass in der Alchimie die primäre Wirkung (Ordinatio primus) eines Elementes häufig in eine sekundäre (Ordinatio secundus) umgewandelt wird. So ist im Wirken eines den Körper festigenden oder in Blutrausch versetzenden Elixiers nur noch sehr indirekt die Hexessenz des Erzes oder Feuers spürbar.

—Elementare Alchimie, kommentierte Neuausgabe, Kuslik 897 BF

Vornehmlich im Ingerimm-Mond wird die Zubereitung des Ignoprotectio empfohlen. Grundstoff ist die in Andergast stets reichlich und bei jedem Köhler verfügbare Holzkohle. Allein zwergische Steinkohle mag gar noch bessere Ergebnisse erzielen. Zerschlage sie und bröckele sie in etwas Salbenfett und Alkohol (wenn möglich rein, aber auch Meskinnes ist brauchbar). Mische alles gründlich und zerreibe es im Mörser, bis es unter Zugabe von zerriebener Alraune seine elementaren Kräfte zu entfalten beginnt und sich langsam aufwärmt. Die Farbe sollte jetzt einen kupferroten Stich annehmen. Lasse alles für sechs Stunden in der Sonne stehen und der rote Farbton müsste sich intensiviert haben. Nun füge die Haut eines Feuersalamanders hinzu und siehe, wie sie sich löst. Danach menge sehr vorsichtig und mit geschützten Händen auch den maraskanischen Pfeffer und den Feuerschlick hinzu. Itzo stelle die Paste noch einmal sechs Stunden in die Wärme eines Ofens oder an ein Lagerfeuer. Die Paste hat nun schon fast die endgültige Form, würde in diesem Zustand aber noch Verbrennungen verursachen. Der wichtigste Kniff zum Ende ist deshalb – wie bei allen elementaren Tinkturen auch – das Hinzufügen einer gegenelementaren Kraft, in diesem Fall also Wasser. Dieses jedoch muss einen sehr hohen Reinheitsgrad haben. Füllt man die Schale

also mit einem halben Teil solchen Wassers je Teil der Paste auf, kann im letzten Schritt das Gebräu in einem Kolben weitere sechs Stunden stark erhitzt werden. Verdampft das Wasser, war es nicht rein genug, kocht sich beides zu einer dickflüssigen, warmen und rot glühenden Masse zusammen, ist die Tinktur fertiggestellt.
—aus einem Brief des Magus Rakoldun über die Elementaren Tinkturen, Andergast, neuzeitlich

Werte Leserschaft!
Der Orden des Roten Salamanders will in dieser Ausgabe der Fachwelt einen phänomenalen Durchbruch in der Alchimie vorstellen. Aus der Hand reisender Abenteurer sind bahnbrechende Rezepturen in den Besitz der Laboratorien der Niederlassung in Andergast gelangt, die als sogenannte „Elementare Tinkturen" bezeichnet wurden – ein Begriff, der zwar nicht treffend genug für diese spezifischen Tränke ist, jedoch schon bald als neuer Fachbereich der Alchimie gelten muss. Er wird ohne jeden Zweifel in nur wenigen Jahren intensiver Forschung in einem Atemzug mit der Spagyrik oder den Elixieren der Tugenden genannt werden.
Was also sind die ursprünglichen ‚Elementaren Tinkturen', für die wir den Namen ‚Elementare Seren' geprägt haben? Es handelt sich um eine komplette Hexalogie von alchimistischen Erzeugnissen, die mit vergleichsweise geringem Aufwand einen ausgeprägten Schutz vor elementaren Gewalten bieten. Im Einzelnen handelt es sich um die warme Masse Ignoprotectio, die bröckelige Gesteinsform namens Saxacuticula, die Contraqua-Flüssigkeit, die Crustumus-Paste, das sprudelnde Aeromurus und das von Eiskristallen durchsetzte Glacalvatio. Sie sind vielseitig einsetzbar und können sowohl oral eingenommen (für einen ganzheitlichen Schutz) als auch punktuell auf die Haut aufgetragen werden (für einen noch größeren Schutz am Ort der Application).
Was also ist so besonderes an diesen Mitteln? Muss die Bedeutung der Entdeckung einer elementaren Hexalogie in der Alchimie tatsächlich noch erklärt werden? Ich glaube kaum. Die Forschung steht gerade erst an ihrem Beginn, aber wir konnten selbst jetzt schon eine weitere Hexalogie entwickeln, die wir als die ‚Elementaren Mutanda' bezeichnen. Aufgrund dieses Wissens, welches wir durch die Elementaren Seren gewinnen konnten, sind die Mutanda durch Anpassungen in der Rezeptur entstanden. Es handelt sich um den Körper kurzzeitig im Sinne des Elementes verändernde Mittel, die Auswirkungen wie die Härtung der Haut (Erz), die Erhöhung der Flinkheit (Luft), eine Aura der Kälte (Eis) und weitere Wirkungen haben. Auch sie können eingenommen oder auf der gewünschten Körperzone verteilt werden, wodurch sich die Wirkung an entsprechender Stelle intensiviert.
Meine Herren, ein neues Zeitalter der Alchimie ist angebrochen! Der Rote Salamander zu Andergast sucht deshalb nach begabten Alchimisten aus ganz Aventurien, die sich diesem neuen Forschungsfeld widmen wollen.

—aus der aktuellen Ausgabe des Salamander, Text aus den Andergaster Laboratorien des Roten Salamanders

Elementare Arkanoglyphen

Nur wenige Glyphen haben spezifische elementare Auswirkungen, die meisten sind allgemeingültige Hexalogien für alle Elemente. Bekannt sind die *Glyphe der Elementaren Bannung* und die der *Elementaren Attraktion*. Sie schützen vor elementaren Auswirkungen und verleihen bei Applikation primäre Eigenschaften ihres Elementes. Die seltene *Glyphe der elementaren Reinheit* ist eine Möglichkeit, das jeweilige Element weiter zu veredeln, und das *Fallensiegel* entfesselt schädigende elementare Kräfte.
Bei allen handelt sich um relativ simple und ersichtliche Effekte erster Ordnung. Komplexer ist die *Glyphe der elementaren Wandlung*, die stets zwei elementare Komponenten besitzt und diese Elemente ineinander übergehen lässt. Daneben soll auch eine *Glyphe des Elementaren Willens* existieren, über die man nur wenig weiß. Man sagt, dass Lebewesen in ihrem Umkreis von den Effekten der *Ordinatio secundae* eines Elementes profitieren, so beispielsweise von eherner Willensstärke. Zusammenfügen müsste man eine solche Glyphe sicherlich aus den Zeichen für das jeweilige Element und dem des Geistes. Ins Reich der Legenden hingegen gehört eine Glyphe, die es ermöglichen soll, elementare Urkräfte zur Infinitisierung anderer Zauberzeichen heranzuziehen.

Bann und Schutzkreise im Zusammenspiel der Elemente

Zunächst unterscheide man tunlichst zwischen Bann- und Schutzkreis. Während der erste etwas in seinem Innern bindet, vermag letzterer etwas von außen am Eindringen zu hindern. Unter den elementaren Schutzkreisen gibt es zahlreiche Varianten:

Am weitesten verbreitet ist der Bann- oder Schutzkreis gegen Elementare allgemein, welcher die Animi minori, die Animi maiori sowie – dies aber eher in der Theoria, da solche Wesen zu mächtig sind und sich über die meisten Schutzkreise hinwegsetzen – die Animi ultimi, vulgo die elementaren Geister, Dschinne und Meister am Eindringen hindert. Ebenso werden Phantasmae elementariae, vulgo Mindergeister, aufgehalten.
Noch mächtiger ist der Bann- und Schutzkreis gegen Elemente, der nicht nur die Animi und Phantasmae in ihre Schranken weist, sondern auch elementares magisches Wirken an sich, sei es mit einem Cantus oder einem Ritual als Quelle. Gerade ein Schutzkreis solcher Machart ist ein formidables Werkzeug zur Abwehr von Schäden. Während ein universaler Schutzkreis äußerst komplex und schwer zu erstellen ist, zeigen sich derlei Kreise gegen ein bestimmtes Element weitaus passabler in der Durchführung. Noch weiter einschränkbar ist er auf Wesen eines bestimmten Elementes statt auf jegliche elementare Magie. Auch existieren Kreise, die jeweils gegen die einzelnen Arten von Animi wirken. Zu den Phantasmae sei in diesem Zusammenhang erwähnt, dass ein Schutz gegen bereits eines der beiden Elemente, die ihre flüchtige Existenz bestimmen, vor dem Wesen bewahrt. Je weiter man sich solche Einschränkungen setzt, desto potenter wird der Kreis. Je universeller man ihn halten möchte, desto mehr Einbußen an Kraft muss man hinnehmen.
—aus dem Großen Elementarium, Puniner Zweitschrift

Elementare Runenmalerei

Seit dem Ausschluss aus der Gilde müssen wir uns immer wieder dieselben Beleidigungen engstirniger Magister anhören, die uns als Geheimniskrämer und Blutmagier bezeichnen. Wie jede andere Akademie der Grauen Gilde behalten wir uns weiterhin das Recht vor, einige unserer selbst erworbenen Forschungsergebnisse nur nach eigenem Ermessen zu teilen. Über unsere Gründe haben wir uns bereits des Öfteren geäußert und werden in diesem Brief deshalb darauf verzichten.
Als Entgegenkommen werden wir jedoch einige Wirkungen unserer Vitkari nennen, um zu zeigen, dass keinerlei dämonisches Wirken damit verbunden ist – und damit jede Angst unbegründet. Im Übrigen konnten sich im Rahmen von gerechtem, gegenseitigem Austausch kürzlich auch die Magier der Sulman al'Nassori davon aus erster Hand überzeugen. Ihr Bericht mag bestätigen, was ich hier noch einmal zusammenfasse.
Den Vitkari kann man keinerlei schädigende Einflüsse nachsagen, weder dämonischer noch anderer schwarzmagischer Natur. Vielmehr sind beispielsweise die Lebens- und die Entgifterrune heilkräftige Zeichen, über deren integre Wirkung wohl kein weiteres Wort verloren werden muss, es sei denn, die Gilde will uns nun auch noch vorwerfen, dass wir uns durch den Schutz vor Gift und Meuchelmord einen ungerechtfertigten Vorteil gegenüber den Mächten des Horasiats verschaffen. Auch einzelne elementare Einflüsse existieren, so vor allem des wohl ureigenen Elementes unseres hjaldingschen Erbes, des Wassers. Mit der Vagarokruna und der Salzwasserrune schützen wir unsere Seefahrer vor Unwetter und Verdursten, mit der Logiruna unsere Häuser vor dem Gegenelement Feuer und mit der ehernen Björgruna uns selbst. Gerüchte über eine eisige Frostruna hingegen, die Kämpferherzen kalt und grausam werden lässt, weisen wir als infame Lügen von uns. Unsere Khunchomer Freunde haben während ihres Aufenthalts nicht nur die Wirkung der Vitkari anstandslos gutgeheißen, sondern uns sogar

bei der Rekonstruktion weiterer Runen und bei deren Anbringen an der Sturmtrotzer unterstützt. Ich kann heute stolz verkünden, dass es sich bei einer um die bereits im Jurga-Lied erwähnte Windruna handelt, die dem Schiff Schnelligkeit und günstige Winde bescheren wird, wo immer es fährt.
Jegliche Behauptungen über die ‚obskure und nicht einschätzbare Wirkung' der Vitkari werden wir von nun an unkommentiert ignorieren, da dieser Brief keine Fragen offen lässt außer dem Wissen um die Anbringung und Aktivierung dieser Runen, über das wir weiterhin schweigen werden.
—Meistar Wulfger Wulfgrimmasson von der Runajasko zu Olport in einem Brief an den Großen Rat der Grauen Gilde, Ingerimm 1026 BF

Edelsteinmagie und Petromantie

Jene sechs Edelsteine aber sollte sich der Meister elementarer Magie besonders merken: Der Diamant als härtester und klarster aller Steine ist dem Erz zugeordnet, während schon ein Blick auf den Rubin genügt, um seine Kraft des Feuers zu erkennen. Die Farbe des Aquamarin zeigt ohne Frage dessen Affinität zum Wasser, während der Lapislazuli für die Luft steht. Die kalten Strukturen von Bergkristallen erinnern an Eis und sind diesem Element affin, der Achat schließlich enthält von allen Edelsteinen am meisten die schaffende Kraft des Humus. Nutze diese Steine bei entsprechender elementarer Magie und sie werden Dir ein nützlich Werkzeug sein.
Von wahrhaft elementarer Macht aber ist der Obsidian. Steingewordenes Feuer, Vulkanglas, geronnenes kochendes Blut der Sumu aus den Tiefen ihres Leibes, das die Essenz der Elemente Erz und Feuer in sich trägt. Man sagt, die Kreaturen des Hetzers sind damit in ihre Schranken weisbar und fürchten schon die Berührung, weshalb es gerade im Norden manchen Recken gibt, der mit Obsidianwaffen in die Schlacht zieht. Die Hochelfen Mandalyas sollen aus diesem kalten Feuer ihre Städte gebaut haben, und Druiden erkennen es als ungeschmiedetes Geschenk der Muttergöttin. Die niedere Alchimie kennt seine Verwendung in Tinkturen, die die Kräfte des Feuers entfachen sollen, während die hohe Alchimie es als formidables Material für rituelle Waffen und elementares Zauberwerk schätzt.
—aus dem Codex Emeraldus, Kusliker Übersetzung, 880 BF

Edelsteine sind wie geschmückte Bräute: Prächtig anzusehen, augenscheinlich gefallend und die Aufmerksamkeit auf sich lenkend. Wer aber weise ist, prüfe, welch eherne Mächte sich weniger anbiedernd offenbaren und scheinbar wertlos und in Fülle vorhanden auf ihren Einsatz harren.
Viele Zaubernde meiden Kreidefels. Totes Erz soll er sein, bar jeder Essenz und deshalb nichtig und uninteressant. Selbst die Angroschim siedeln nicht in der Nähe dieses Gesteins. Doch gerade jene Eigenschaft macht ihn wieder wunderwirksam. Nicht umsonst sind manch' Bann- und Schutzkreise aus Kreide gezeichnet. Gezielt eingesetzt gegen Wesen des Erzes wird deren Wirkung gar potenziert. Feuerstein hingegen wird mit primitiven Völkern verbunden, die kein besseres Material vorweisen können. Auch er und seine elementare Feuerkraft werden unterschätzt und bieten sich für das Anfertigen entsprechender Glyphen und Sigillen an, während die Kraft des Wassers im Tropfstein zu erkennen ist. Wer tiefer in die Kunde der Gesteine eintaucht, wird bald Lignolith als humusaffin und Albenkristall als eisaffin kennen lernen, auch wenn er sie ob ihrer Seltenheit womöglich nie zu Gesicht bekommt. Korallen im Meer beinhalten nicht weniger elementare Kräfte und existieren in zahlreichen Farben, von denen einer jeden verschiedene zaubermächtige Wirkungen nachgesagt werden. Manch einer sagt gar, ein Korallenfeld sei eine einzige große Manifestation von Humus und Wasser, gar ein Lebewesen – was selbstverständlich völlig irrwitzig ist. Dennoch liegen die Affinitäten unbestreitbar bei diesen beiden Elementen.
—De Lithis – Kompendium der wunderwirksamen Steine

Approbatio, Collega! Sehr richtig.

Fließsandgolemiden bündeln die Kräfte des Erzes. Das elementare Gleichgewicht jedoch bildet stets reine Hexalogien, eine einzelne ist nicht sinnig. Stets wurde der in Gorien und im ganzen Süden verwehte Khômsand verwendet. Ist dieser erzaffin, und sind weitere Affinitäten denkbar? Eins ist sechs und sechs ist eins. Schwarzer Vulkansand könnte feueraffin sein, was ist mit Eternenquartz, Sand vom Meeresboden und den Stränden der Küste? Gorsand? Bernsteinsand?

—angeblich aus Sultan Hasrabals Besitz stammendes Fragment

Der Mensch - das elementare Wesen

Der elementare Mensch

Unter den Gelehrten kursieren mehrere Denkschulen über die Beschaffenheit des Menschen vor dem Hintergrund des elementaren Gleichgewichts. Ich möchte an dieser Stelle kurz anhand von Aussagen ihrer Anhänger die Grundsätze dieser Schulen darlegen.

Homo Hexelementaricus - Der Mensch im Gleichgewicht der Elemente

Der Mensch ist stofflich und unterliegt denselben Gesetzen wie alle Materie der dritten Sphäre. Er besteht aus einem Gleichgewicht der sechs Elemente, wobei einige geringer, andere stärker vertreten sind. Im Gegensatz zu totem Stoff jedoch haben sich im Menschen und anderen Kreaturen auch die sekundären Merkmale eines jeden Elementes in unterschiedlicher Stärke ausgeprägt. Dies allein unterscheidet Lebendes von Totem.

Die Knochen des Menschen sind gebildet aus Erz, hart und fest, um den Körper robust zu machen. Die Konstitution ist deshalb die primäre Ausprägung des Erzes, der Wille – nicht umsonst oft ‚eisern' genannt – die sekundäre. Wesen wie Trolle oder Zwerge haben größere Anteile an Erz als Menschen, standhafte und traditionelle Menschen größere als Herumtreiber und Taugenichtse.

Die Körpersäfte (als da wären Blut, Galle, Schweiß, Schleim, Eiter und Samen) bestehen aus Wasser und sorgen für den Ausgleich unserer Kräfte. Krankheiten gehen oft auf ein Ungleichgewicht des Wassers im Körper zurück. Die Beweglichkeit gilt als primäre Ausprägung des Wassers, das Denken und der geistige Wandel als die sekundäre. Aquatische Lebensformen verfügen im Vergleich zum Menschen über einen hohen Anteil dieses Elements, ausgeglichene Menschen und Denker über einen höheren als Dummköpfe.

Das Feuer ist die Wärme im Körper. Bei Anstrengungen und im Eifer der Lust flammt es auf. Ihm werden in erster Ausprägung unsere Stärke zugerechnet, in zweiter unsere Begierden und Lüste. Es heißt, dass schon der Almadaner und Tulamide mehr ‚Feuer in seinen Adern' fließen hat als beispielsweise der Weidener. Auch begeisternden Rednern sagt man Feuer in ihrem Inneren nach.

Luft findet sich im Atem. Unsere Flinkheit und die Arbeit unserer Hände sind ihre primäre Ausprägung, unsere Phantasie und Träume, die in luftige Höhen schweifen, die sekundäre. Fliegende Wesen sind von der Luft besonders erfüllt, aber auch Menschen, deren Geist in die Ferne schweift.

Unser Fleisch und alles Gekröse im Leib ist Humus. Weich und formbar, lebend und pulsierend, werden ihm in erster Ordnung die Gesundheit, Genesungskräfte und Fortpflanzung zugeordnet. Schöpfungskraft und Kreativität sind die sekundäre Ausformung dieses Elements. Es heißt, Elfen und Wesen des Waldes seien reicher an Humus als der Mensch, Künstler und schaffende Handwerker reicher als jene, die nichts von Bedeutung hervorbringen.

Eis zuletzt ist im Körper nur wenig vertreten und deshalb kaum erforscht. Wir wissen, dass es in sekundärer Ausprägung das klare Denken, die kühle Logik und das Frigide und Ernste umfasst, über die Natur der primären Auswirkungen ist uns jedoch wenig bekannt. Kreaturen des hohen Nordens wie Firnelfen oder Eisbarbaren sind besonders ‚kalt'.

Die Frage nach dem siebten Element ist einfach erklärbar: So wie die sechs Elemente prägt es anteilig den Körper. Es ist die Magie, die manche mehr, manche weniger durchströmt.

—aus der Schrift Humanus Hexelementaricus des Denkers Melaion von Teremon, 1020 BF

Homo est Humus - Der Mensch geschaffen aus Humus

Von Sumu kommen wir. Zu Sumu kehren wir zurück.
—druidische Weisheit

Alles Leben ist Humus. Wasser regnet vom Himmel und fließt in Flüssen, Erz verharrt hoch auf den Bergen und tief im Boden, Feuer flammt auf und wärmt oder brennt, Luft umgibt uns. Was immer aber kreucht und fleucht, vom kleinsten Wurm im Boden bis zum gewaltigsten Riesen, von Bäumen im Wald bis zu Fischen im Wasser, von wilden Tieren bis zu denkenden Wesen – alles ist Humus.
Das Eis aber ist der Feind des Lebens. Humus und Eis sind Leben und Tod. Einst floss die Kraft des Humus stärker und die Wesen lebten Jahrtausende, heute kein Jahrhundert mehr. Sumus Kraft schwindet, das Eis naht, der Winter kommt.
—aus der Rede eines Predigers auf dem Markt zu Punin, neuzeitlich

Homo Aquaticus - Der Mensch als Wesen aus Wasser

Ihr mögt meine Versuche belächeln, doch die Wissenschaft darf nicht schweigen! Nur im Tode offenbaren sich die wahren Bestandteile des Menschen, und weder sind wir ganz Humus, noch ein Gleichgewicht der Elemente. Ich habe es gemessen an den Toten: Sieben von zehn Teilen unserer Körper sind Wasser, denn aus dem Wasser kommen wir! Risso und Necker sind unsere Urväter, und ihr Erbe ist allgegenwärtig in uns. Mit Luft verbindet sich das Wasser in uns, nimmt sie auf, verteilt sie in den Adern, denn wir haben uns an das Leben über Wasser angepasst. Ihr Spötter aber erklärt mir: Wie sollen wir vom Land kommen, wenn Erz und Humus nicht einmal den zehnten Teil unserer Leiber ausmachen? Ein wenig Gestein in den Knochen, etwas Humus im Gedärm, das im Tode ausgetrocknet und als kümmerlicher Rest zurückbleibt, wenn all das Wasser aus ihm gewichen ist, das soll unser Erbe des Landes sein? Lachhaft! Feuer schwindet ganz aus unserem Leib und macht nicht einmal den hundertsten Teil unseres Leibes aus, denn es ist der Feind des Wassers.

—Schrift eines verwirrten Vertreters der Lehre der Aquatiker, in Behandlung im Kloster des Schweigens, Perricum 1007 BF

Elementare Leidenschaft - von der Liebe zwischen Mensch und Dschinn

Im Land der ersten Sonne nennt man ein Spitzohr nicht umsonst einen Dschinn und bedrängt ihn obendrein mit Wünschen. Denk mal drüber nach!
—gehört in Gareth von Waschfrau Alrike Hundsköter zu einem Reisenden, neuzeitlich

Und da traten sie aus den Rosenbüschen hervor, von menschlicher Gestalt zwar, aber die Haut von sattem Grün oder den zarten Farben der Rosen. Ihr Antlitz war überderisch schön, ihre Bewegungen huldvoll und anmutig, und der Duft, welcher ihren makellosen Körpern entströmte, war ebenso köstlich wie betörend. So sehr sich die Gläubigen auch wünschten, die holde Rahja habe sie zu ihnen hinabgesandt, glich ihre arkane Struktur doch der gewöhnlicher Dschinne ihres Elements bis aufs Haar. Allzu viel Zeit konnte ich jedoch nicht mit der Analysis verschwenden, wenn ihr versteht. Wir gaben uns ihnen hin und liebten uns im Angesicht der Göttin! Collega, ich habe niemals solche Glückseligkeit erfahren wie in den Armen einer Rosendschinni!

—aus einem Brief des Gilmon D. Cuslicum III., M.eo. der Magica moventia, Belhanka, 1027 BF

Nachkommen?

Der elementare Mensch

Bereits zum wiederholten Male stieß ich auf Berichte über außerordentliche magische Begabungen im Bereich der *Magica elementaria,* und ganz gleich, wie man diese auch bezeichnet, sei es als Begabung oder als besondere Affinität, es drängt sich der Verdacht auf, dass es lohnenswert ist, diese Angelegenheit weiter zu verfolgen. Der obige Brief meines werten Collega hat mich nachsinnen lassen, ob der Legende, dass Mensch und Elementar (spec. Dschinn) sich verbinden können, nicht doch ein wahrer Kern innewohnt und zudem derlei Affinitäten sogar auf ein derartiges Erbe zurückzuführen sein könnten. Insbesondere in den Tulamidenlanden, seit jeher die Wiege der *Invocatio*, gibt es zahllose solcher Geschichten, und einige Familien führen ihre Linie voller Stolz auf ein Dschinnenwesen zurück.

Der wievielte?

Vor langer Zeit, als der weise Sultan Sheranbil über die Menschen herrschte, gab es keinen Dieb, der die schöne Jamilha an Klugheit und Geschick übertroffen hätte. Gleich einer Katze schlich sie des Nachts durch die dunklen Gassen. Jamilha vermochte die höchsten Türme der Erhabenen in Fasar zu erklimmen und in die finstersten Verliesse vorzudringen, selbst wenn findige Zauberer ihre Kostbarkeiten mit Hilfe der Sternenkraft vor den Sterblichen verbargen. Niemand konnte je Hand an sie legen, und flink wie eine Gazelle entglitt sie stets ihren Häschern. Es gab diesseits der Hohen Eternen keinen Palast, in dessen Schatzkammer sie nicht bereits einmal Fuß gesetzt hatte. Sie liebte den Glanz schöner Dinge, und so war sie in viele stolze Schlösser gedrungen. Doch weit mehr als der Reichtum lockte sie die Herausforderung, denn nichts begehrte sie mehr, als die Hitze in ihrem Inneren zu spüren, wenn sie sich der Gefahr aussetzte, entdeckt zu werden.

Eines Tages aber ließ sie sich dazu verführen, in die Schatzkammer des Meisterschmieds Abbas al'Hassim hinabzusteigen, die dieser tief in den Berg unter seiner Festung getrieben hatte, denn er schmiedete seine Klingen in flüssigem Feuer, das aus dem Innern der Erde kroch wie zähfließender Honig.

Jamilha aber schlich vorbei an den grimmen Gesellen, die seine Schätze bewachten. Ihre flinken Finger vermochten jedes noch so starke Schloss zu überlisten, und so tat sie schließlich auch die gewaltige Pforte auf, hinter welcher er seine blitzenden Klingen verbarg. Auf einmal aber umfing Hitze ihren Körper, und eine donnernde Stimme sprach zu ihr: „Wer bist du, dass du es wagst, meinen Herren zu bestehlen, Sterbliche?" Und aus der Grube voller dampfender Lava, welche die Brücke unter ihren Füßen umfloss, erhob sich eine mächtige Gestalt aus lodernden Flammen – Haqib der Feuerpfau, der wohl mächtigste aller Djinnim.

unfug!

—altes tulamidisches Märchen, vorgetragen von Haimamud Khaled Arraikin auf dem Rashduler Basar, 1032 BF

Jamilha aber war entflammt für ihren wundersamen Galan, doch konnte sie ihn nicht einmal berühren, ohne zu vergehen, denn wie alle Dschinne des Feuers bestand er aus Flammen und feuriger Glut. Er erfüllte ihr drei Wünsche, wie es Brauch ist, und noch einmal drei mehr, weil sie ihn bat. Drei weitere schenkte er ihr, weil Haqib sie nämlich ebenso liebte wie sie ihn. Den letzten Wunsch aber vermochte sie lange Zeit nicht auszusprechen, weil es bedeutete, dass sie voneinander Abschied nehmen mussten. Doch Jamilha, die ebenso schön wie klug war, ersann einen Weg, wie sie zumindest einmal die Umarmung ihre feurigen Geliebten erfahren konnte. Sie wünschte sich, dass seine Glut sie nicht versengen mochte, und so lagen sie beieinander für eine Nacht und einen Tag und gaben sich ihrer Leidenschaft hin.

Und als der Mond sich neunmal gewandelt hatte, gebar sie einen Sohn mit flammend rotem Haar, und sein Ashtarra war so stark, dass er wahre Meisterschaft über das Element seines Vaters erlangte, und sein Name wird bis heute an der Al'Pandjashtra in Ehren gehalten.

—altes tulamidisches Märchen, vorgetragen privatim von Suleika Arraikin, Rashdul, 1032 BF

Die Jungfrau aber, die man ihm darbringen wollte, um seinen Zorn zu besänftigen, rührte sein kaltes Herz. Er wusste, dass es sein Ende sein würde, wenn er bei ihr blieb, denn nichts hätte ihn berühren sollen, den Herrn des Eises und der Kälte. Er bewahrte sie vor dem sicheren Tod, welcher der Frost für sie bedeutet hätte, doch die Wärme ihrer Umarmung ließ ihn langsam dahinschmelzen. Weil er aber nicht von ihr lassen konnte, gab er sein ewiges Leben hin, damit sie zusammen sein konnten. Drei Töchter schenkte er seiner Geliebten, eine schöner als die andere. Ihre Herzen und Augen aber waren kalt wie Eis.

—aus Winternacht und Firnglanz, Märchen aus dem Bornischen, aufgeschrieben 870 BF

Hochverehrte Spektabilität, geschätzte Collegae,
da mein kürzlich eingereichter Antrag auf Kostenübernahme für einen fliegenden Teppich (Aktenzeichen 1019-IIG-03) ablehnend beschieden wurde, will ich noch einmal auf diesem Wege insistieren und an Eure Vernunft appellieren! Ihr versperrt Euch gegen bedeutenden magischen Fortschritt und vor allem der ganz und gar hesindegefälligen Suche nach Erkenntnis. Anbei reiche ich zum Beweis für die Förderungswürdigkeit meines Vorhabens ein Schreiben der Hohen Lehrmeisterin zu Elburum ein und bitte Euch, die Angelegenheit noch einmal zu überdenken.
Wie ich bereits schon in meinem ursprünglichen Antrag anführte, ist es von äußerster Wichtigkeit für meine Forschungen — und die arkane Wissenschaft an sich! — dass diese Angelegenheit weiter verfolgt wird. Inzwischen kann ich lückenlos nachweisen, dass die Familie Dhamar, ansässig in Rashdul, sich alle neun Generationen mit Dschinnen der Luft verbindet. Auch wenn kaum einer dieser Nachkommen mehr als nur eine schwach ausgeprägte magische Begabung aufweist, so ist es doch evident, dass gerade in dieser Besonderheit der Ursprung ihrer Handwerkskunst zu suchen ist. Derzeit kann ich mit Fug und Recht behaupten, dass ich den Herstellungsprozess der magischen Gefährte durch meine Quellen nachvollziehen kann wie kaum ein anderer. Die Dhamar weben die Haare ihrer Töchter in das Teppichgespinst ein, deren arcane Struktur sie als ideale Heimstatt der beseelenden Luftelementare qualifiziert. Meine Theorie lässt sich jedoch ad finitem nur dann nachweisen, wenn ich eines dieser Gefährte zwecks einer dedizierten Analysis erwerben kann, wozu mir, wie ich bereits in meinem Antrag vom 10. Ingerimm des letzten Jahres ausführlich darlegte, die nötigen Mittel (lt. Antrag die Summe von 6.666 Dukaten) fehlen. Ich bitte Euch, diese Entscheidung noch einmal zu überdenken und ersuche dringlichst um erneute Evaluation.
Dum spiro, spero!
A.m. Haldan ter Breven,
gegeben zu Punin, Peraine 1020 BF

—aus dem Archiv der Akademie der Hohen Magie zu Punin

Unbedingt überprüfen!

Interessanterweise gibt es unzählige solcher Geschichten, de facto aber nur wenige Überlieferungen, welche die Frucht einer solchen Vereinigung erwähnen. Ich concludiere daher, dass derartige Paarungen meist aufgrund der Humusferne der meisten Dschinne unfruchtbar bleiben müssen. Insbesondere die Verbindung mit Eis scheint äußerst problematisch zu sein. Da Dschinne an sich, als elementare Ausformungen ihres Elements, eigentlich kein Geschlecht besitzen dürften, muss es theoretisch möglich sein, dass auch für Menschen ungewöhnliche Paarungen vorkommen, wobei zu beachten ist, dass mir bisher kein Fall bekannt ist, bei dem der Dschinn, ganz gleich in welcher geschlechtlichen Erscheinungsform, die Leibesfrucht ausgetragen hätte. Es drängt sich also die Theorie auf, dass es eine menschliche Frau braucht, damit die Verbindung zu einer fruchtbaren werden kann. Eine weitere interessante Möglichkeit der Fortpflanzung mit der elementaren Essenz ist das Einfahren eines solchen Wesens in einen menschlichen Körper. Durch diese Occupation, ähnlich der daimonischen oder einer durch Geisterwesen, soll es auch möglich sein, den elementaren Funken an einen unter derartiger Besessenheit gezeugten Nachfahren weiterzugeben. Eine derlei gezielte *Invocatio interna* ist jedoch bisher nur durch Schriften von Abu al'Yeshram und alte Quellen aus dem Aureliani überliefert, in denen jedoch nicht einmal ansatzweise auf einen etwaigen Zeugungsakt eingegangen wird.

Berühmte Elementaristen

Xenos von den Flammen

Was kann man über den Herrn der Lohe noch berichten, das nicht längst in aller Munde ist? Gibt es überhaupt Worte, Gesten, die mit ihrer schnöden Unvollkommenheit dem Mächtigsten unserer Zunft gerecht würden? Wahrlich, ich sage euch, dieser Zwerg sucht seinesgleichen. Und spricht man über ihn in den eigenen Reihen auch nur wenig, und liegt nichts Wahres und Gutes darin, so sprechen seine Taten mehr, denn tausend Worte es je vermögen.

Ich habe mit eigenen Augen gesehen, wozu er imstande ist. Und glaubt mir, wenn ich euch sage, ich habe bei all dem nicht einmal einen Bruchteil seiner Macht geschaut!

Er wagte, was nur wenige vor ihm gewagt haben, und rief einen Meister des Feuers herbei. Mit einer Stimme, unerbittlich, wie nur die heißeste Flamme lodert, begann er die Beschwörung, und seine Augen schienen zu glosen wie von Lavaströmen durchzogener Obsidian. Der Fels unter seinen Füßen begann vor Hitze zu glühen, Haar und Gewänder standen in Flammen, als Väterchen Xenos, der Meister über das Feuer, seinen Diener zu sich rief. Kaum beschworen, beugte dieser das Haupt vor seinem Herrn, denn er erkannte in ihm die Macht, ihn mit einem Wort zu unterwerfen. Doch so mächtig Xenos auch sein mag, er braucht uns, damit wir ihm in seinem Kampf gegen die Dämonen und ihre niederen Knechte zur Seite stehen!

Unsere Zahl ist nicht groß, doch unsere Reihen wachsen stetig, unsere Herzen schlagen im feurigen Einklang und mit lodernder Leidenschaft – fest entschlossen, den Widersachern zu trotzen! Ihm, der die sieben Simia-Flammen aus dem Stein befreite, ihm, der einen Pakt mit dem Elementarherrn des Feuers geschlossen, ihm, der die Kluft zwischen den Völkern schließt und der die Hoffnung in unseren Herzen schürt, ihm wollen wir in seinem Kampf beiseite stehen – der Flamme folgend.

—Rede des Talasar von Bruckling zum Jahrestag der Gründung des Kreises zur weißen Flamme, der Anhängerschaft des Geoden Xenos von den Flammen

Der Rote Pfeil

Die Entdecker der gefallenen hochelfischen Stadt Simyala berichteten vom Schicksal des legendären elfischen Meisterschützen: Selbst zu Baum und Blatt geworden, den Schlüssel des Humus zu bewahren, hält der Rote Pfeil nun in seiner elementaren Form in Simyala Wacht und kämpft gegen die Ausbreitung der verderbten Lande.

So lange die Blumen Simyalas blühen und die Wiesen grünen, so lange das Lied der Dryaden zwischen den Blättern erklingt und die Bäume sich im Wind wiegen, so lange der im Licht Geborene über sie wacht, so lange ist der Kampf nicht vergebens.

—Salandrion Farnion Finkenfarn im Boron 1028 BF, kurz vor seiner Amtsniederlegung

Das Zeitalter der Zwerge und Elfen ist vorbei, und viele der ihren sind der Meinung, es sei an der Zeit, zurück ins Licht zu treten. Doch einige verbleiben im Diesseits, dem Beispiel Taînobhal Totenamsels folgend, was sein eigentlicher Name ist. Er unterwarf sich ganz dem Sein, um das Leben, die ursprünglichste Ausformung des Humus, zu erhalten. Es ist, als habe er einen Weckruf in die Welt des Salasandra entsandt, den Geist seines Volkes aus seiner Lethargie zu lösen und sie sich ihres inneren Strahlens bewusst werden zu lassen. Jenes Leuchtens, das dem Namenlosen schon immer ein Dorn im Auge war, das jedoch im Laufe der Zeit, nicht zuletzt durch die Ränkeschmiede Pardonas, immer mehr getrübt wurde und bei vielen als badoc bekannten Elfen bereits in Vergessenheit geraten ist.

in den vergangenen Jahren stieß ich immer wieder auf Hinweise in alten Schriften, die von einer Frau berichteten, die meiner geschätzten Collega A'Sar al'Abastra aufs Genaueste gleicht. Vielleicht werdet ihr mich nun für vollends verrückt erklären, doch ich bin sicher, dass es nicht mit rechten Dingen zugeht, wenn Ihr versteht. Die Zeichen sind nur zu deutlich: weißes Haar, bronzefarbene Haut, dieselbe verführerische Ausstrahlung, und sich doch dieser nicht im Mindesten bewusst! Wäre meinem Großvater, Boron hab ihn selig, nicht ein derart langes Leben vergönnt gewesen, es wäre mir niemals aufgefallen! Wie kann es sein, dass diese Kreatur, denn von einem Menschen will ich nun gar nicht sprechen, jeglicher Zeit trotzt? Durch alle Länder und Zeiten konnte ich ihren Spuren folgen. Stets kehrte sie wieder, wie Rohal oder der verfluchte Bethanier, und stets war ihr die Herrschaft über das Erz beschieden. Und wisst Ihr, warum dies so ist? Ihr werdet es nicht glauben, doch ich will Euch nicht länger auf die Folter spannen und die Beweise für sich sprechen lassen. Mir selbst fiel es wie Schuppen von den Augen! Recht so, diese Formulierung ist trefflich gewählt angesichts dessen, was ich Euch im zweiten Teil meines Briefes offenbaren werde. Es ist mir gelungen, dieses Schreiben aus den Aufzeichnungen Meister Rakoriums zu extrahieren, doch der Preis, den ich für diese Erkenntnis zahlen musste, war weit höher, als ich gefürchtet hatte. Ich kenne die Wahrheit! Doch lest zuvörderst nur selbst und erkennt das Lügengespinst, mit welchem sich die Verfluchte umgibt. Aber ich muss Euch warnen, mein Freund: Nach der Lektüre dieser Zeilen wird Eure Welt sich wandeln, und nichts wird mehr sein wie zuvor!

Verehrte Afraa saba Djamila,

ich bin hocherfreut, Dich endlich wieder unter den Lebenden zu wissen. Vielleicht wirst Du mir zunächst nicht glauben, doch Deine äußere Erscheinung und Deine Begabung sprechen für sich. Sicherlich hast Du Dich schon oft gefragt, warum Du mit Haar so weiß wie Schnee geboren wurdest. Ich kenne den Grund, aus welchem Dein Vater die Familie verließ, und auch weiß ich, was sich die Waschweiber hinter vorgehaltener Hand über Deine Mutter zuflüstern. Sie nennen sie untreu, eine mannstolle Dirne, ein Djinnenliebchen gar und spucken auf ihren Namen. Sicher hast Du Dich bereits gefragt, warum Deine Träume Dir stets dieselben Bilder zeigen und Du Menschen und Dinge siehst, welche Dir seltsam vertraut vorkommen, obwohl Du sie in Deinem jungen Leben niemals erfahren konntest. Ich weiß auch, dass sie Dich fürchten, wenn wieder die Erde bebt und der Putz von den Wänden prasselt, weil sie Deinen Zorn erregt haben. Und ich sage Dir, es ist nichts Widernatürliches dabei, wie sie Dich glauben lassen wollen, ganz im Gegenteil!

Du bist sehr viel mehr als eine zornige junge Frau, und ich denke, dass Du es in Deinem Inneren bereits geahnt hast, deswegen will ich Dir helfen, Deine wahre Bestimmung zu verstehen. Du bist nicht die, die Du zu sein wähntest. Dein Name lautet auch nicht Afraa saba Djamila, vielmehr ist er ungleich älter und machtvoller und wohlklingender obendrein. Es schmerzt mich sehr, Dich unter diesen Bedingungen und jenseits dessen, was Du sein kannst und sein sollst, aufwachsen zu sehen. Aus diesem Grund will ich Dir ein Geschenk machen zum Jahrestag Deiner Geburt und Dir Deine wahre Herkunft und Bestimmung offenbaren. Erwarte meine Nachricht um Mitternacht auf dem Dach Deines Hauses.

Hochachtungsvoll,
ein alter Bekannter, der nicht länger warten will

Das Schreiben ist über 400 Jahre alt, doch darauf solltet Ihr Euer Augenmerk nicht lenken! Erkennt Ihr die Handschrift wieder? Ich habe die Proben verglichen, und die Wahrheit erschütterte mich bis ins Mark, deuten die Spuren doch nur zu deutlich auf einen: Tubalkain den Tausendjährigen, Eiselementarist und ruchloser Herrscher über Djar'Nod, der sich der Legende nach die Lebenskraft seines ganzen Volkes und Landes über Nacht einverleibte, um Unsterblichkeit zu erlangen. Es scheint, als habe er A'Sars wahre Bestimmung erkannt, den Kreis der Wiedergeburt, den ich in meinem letzten Schreiben erwähnte.
Was aber hat es zu bedeuten, dass Rakorium sich für derlei Dinge interessiert, wo sein Streben doch einzig und allein den Umtrieben der Geschuppten gilt? Ihr kennt ja bereits die Legende, der zufolge die verdammte Elfe Pardona einst von Pyrdacor selbst geschaffen worden sein soll. Was aber, wenn ein Werkzeug dem umtriebigen Gottdrachen nicht genug war? Pardona für Eis und A'Sar für Erz? Ich meine ein Muster zu erkennen, doch sicher bin ich mir nicht. Ich muss nun schließen, die Expedition in die Ruinen des alten Thamorrah steht kurz bevor.

Betet, dass ich nicht finden werde, was ich befürchte
T.

—Abschrift eines Briefwechsels, entdeckt in der Bibliothek der Drachenei-Akademie zu Khunchom, datiert auf etwa 1025 BF

Die Dynastie der Yakubanim

Der großmächtige Hasrabal ben Yakuban, Sultan von Gorien, Herrscher von Rashdul und Amûzgâr der Medresa al'Pandjashtra, Sheik der Beni Avad, Meister aller sechs Elemente, Bezwinger Borbarads und Verschließer des gorischen Sphärenrisses, den die Haimamudim im ganzen Land der Ersten Sonne als den wahren Erben der Magiermoguln preisen und seine Heldentaten in neunundneunzig wohlgefälligen Geschichten niedergeschrieben haben; der an Kindern, Enkeln und Urenkeln reich, entbietet dem Großfürsten Selo ibn Istav Kulibin von Khunchom, den die Winde aller Orten als großzügigen Vater der Gastfreundschaft preisen, seinen Gruß und bittet in aller Bescheidenheit um Datteln, Ziegenmilch und einen Platz in seinem wärmenden Zelt.
—Ankündigung Sultan Hasrabals von Gorien bei seiner Ankunft in Khunchom, 1034 BF

Um kaum einen Herrscher ranken sich so viele Legenden und Gerüchte, schon allein, da wohl keiner unserer Zunft über derartig große weltliche Macht verfügt – abgesehen vielleicht von seiner horaskaiserlichen Majestät, welcher ja schließlich einen leibhaftigen Kaiserdrachen zum Vater hat. Da ihr Euch aber speziell für Hasrabal ben Yakubans dynastische Bestrebungen interessiert, will ich Euch nicht mit Dingen langweilen, die Ihr wahrscheinlich ohnehin bereits in Erfahrung gebracht habt.
Die Zusammenstellung seiner Erben ist leider nur so vollständig, wie es meine Recherchen zuließen. Gerade aufgrund der ausgeweiteten Heiratspolitik der letzten Jahre ist es schwer nachzuvollziehen, welche Affinitäten sich in den Früchten wiederfinden, die den Lenden des Sultans seit Eintreten seiner Zeugungsfähigkeit entsprungen sind. Wie für einen tulamidischen Potentaten üblich, addieren sich zur Summe seiner ehelich geborenen Nachkommen eine schier unüberschaubare Anzahl an Kindern, die in seinem Harem geboren wurden und – wie es in unseren Landen üblich ist – auf den Hausherrn selbst zurückzuführen sind, ganz gleich, was sich hinter verschlossenen Türen abgespielt hat. Egal welcher Herkunft aber, der Sultan fördert Kinder und Kindeskinder, die arkanes Talent besitzen und auch jene, die nicht mit Madas Gabe gesegnet sind, lässt er ausbilden, um wichtige Positionen in seinem Herrschaftsbereich zu besetzen. Während es aufgrund des stark ausgeprägten patriarchalen Denkens üblich ist, dass Söhne eine magische, militärische oder gar diplomatische Laufbahn einschlagen, ist dies bei Töchtern weitaus seltener der Fall. Sie werden stattdessen in die verbündeten Stämme des Kalifats zu einflussreichen Männern nach Rashdul, Fasar oder auch Khunchom in die Ehe gegeben. Prominente Beispiele für eine außergewöhnliche Karriere ungeachtet des Geschlechts sind Hasrabals Tochter Zuloya, welche an der Al'Pandjashtra das Element Erz unterrichtet, und seine Enkelin Madra saba Yakuban, die an der Seite ihres Gatten Stipen Kulibin dereinst über das altehrwürdige Khunchom herrschen wird.
Von großem Interesse wird für Euch sicher die Auswahl von Hasrabals Gattinnen sowie seiner Geliebten sein, welche ich für Euch erstellt habe. Ich hoffe, ihr könnt daraus die nötigen Schlüsse für Eure Forschungen ziehen. Wenn ich Eure Worte bedenke, muss ich sagen, dass es so abwegig gar nicht klingt, wie es mir zunächst erscheinen mochte. Die Entführung der Kalifentochter Nedime, eine Ehe mit einer Tochter aus dem Geschlecht der Dhamar und die gezielte Verheiratung seiner Söhne und Töchter erscheinen so in gänzlich neuem Licht, berücksichtigt man die von Euch vermuteten elementaren Affinitäten.

Möge Feqz über Eure Schritte wachen
K.

PS. Einen Meister der sieben Elemente, einen Sahib al'Sabaa, gibt es nur einer uralten Überlieferung zufolge, die wohl noch aus der Zeit vor den Magiermoguln stammt. Ich will aber gerne versuchen, mehr für Euch in Erfahrung zu bringen. Wenn Ihr vielleicht im Gegenzug so freundlich wäret, mir aus Eurer umfangreichen Akademiebibliothek eine Abschrift der Thesis des Nihilogravo zu besorgen?

PPS. Ich möchte Euch noch einmal ausdrücklich bitten, Stillschweigen in dieser Angelegenheit zu bewahren. Sultan Hasrabal ist nicht nur ein sehr einflussreicher Mann, sondern auch äußerst rigoros, was die Sicherheit seiner Familie betrifft.

—Magistra Kara Nahema sunya al'Mhanach in einem Brief, 1030 BF

vgl. Kap. II.VI sowie III

vgl. Sahib al'Sitta = Meister der Sechs

These: Hasrabal wählt die Mütter seiner Kinder unter elementaren Gesichtspunkten aus und sucht gezielt nach elementaren Affinitäten oder sogar Dschinnengeborenen.

Hasrabals Söhne in der Reihenfolge ihrer Geburt, soweit bekannt:
1) Shochan ben Hasrabal — *Magica controllaria* — ?
2) Nijar ben Hasrabal — *Magica phantasmagorica* — Luft
3) Morgan ben Hasrabal — keine Magiebegabung
4) Harayan ben Hasrabal — keine Magiebegabung
5) Maruban ben Hasrabal — keine bekannte Spezialisierung — ?
6) Yakuban ben Hasrabal — *Magica invocatio elementarii* — Feuer und Wasser
7) Arjan ben Hasrabal — unbekannt
8) Jahandar — unbekannt — Eis?
9) Arkesh — *Magica invocatio elementarii* — Erz oder vllt. Humus?

Pro:
- entführte Nedime lebte später angebl. lange Jahre als Geschichtenerzählerin, trotz fehlender magischer Begabung, Verbindung zu Luft?
- Tochter Zuloya ist klar dem Erz zugeneigt, bei Rahala wird Feuer vermutet
- mindestens drei weitere Enkel mit besonderer Elementarnähe bekannt, weitere zu verifizieren, Namen auf Anfrage mögl., sonst leider nur wenige Fakten
- Emiramis stammt von den Dhamar ab (vgl. fliegende Teppiche in Kapitel II.VI), Sohn Nijar war Illusionist, Magica phantasmagorica = Luft, überprüfen anhand weiterer Tochter aus dieser Verbindung!
- Zirah: flammend rotes Haar, tiefgründiges Wesen, Geisel an Hasrabals Hof, gerüchteweise erst Tage vor Niederkunft geehelicht, Yakuban beherrscht Feuer und Wasser
- Rakhshindas Ahnen aus Gipfeln des Ehernen Schwerts? Jahandar möglicherweise affin zu Eis?

Methodische Probleme:
- nicht alle seiner Kinder sind magisch begabt
- Hasrabals langjährige Hauptfrau Nahema gebar Shochan und Zuloya, Zusammenhang zwischen Sharisad und Erz? Keine Affinität von Shochan bekannt
- wahrscheinlich schwer zu differenzieren zwischen zielgerichteten, also elementar bedeutenden Verbindungen und solchen, die keinen dynastischen Bestrebungen dienen

Bibi AlHazra, die Dschinnengeborene

Ich möchte hier die unverblümte Sprache der Gassen wiedergeben, denn sie fängt wohl das Wesentliche einer womöglich Dschinnengeborenen aus einem völlig anderen Blickwinkel ein, als ich je imstande wäre, es zu tun.

Und nun zum Höhepunkt der heutigen Vorstellung! Ihr habt sie alle erwartet, ach was, ersehnt habt ihr sie, und ihrem Auftritt entgegengefiebert. Fieber ist das richtige Wort, denn ihr Blut kocht, in ihren Adern fließt mehr als nur das Feuer Almadas. Ihr Vater war ein wahrhaftiger Dschinn der Flammen, ihre Mutter eine glutäugige Zahori voll brennender Leidenschaft. Die Frucht von deren sechs Stunden dauerndem Rahjaspiel dürft ihr heute schauen. Rahul, geh und sammle die Heller ein und schicke jene fort, die meinen, sie können einen Auftritt wie den folgenden mit ein paar Kreuzern bezahlen. Ja, ihr habt recht gehört, wir haben eine echte Halbdschinni in unseren Reihen, so wahr ich Shafirio al'Damacht heiße. Ihr flammend rotes Haar allein ist schon ein Wunder ohnegleichen, ob südlich oder nördlich von Punin. Das Feuer in ihren Augen lodert wie die Glut der Zwergenschmieden in den Ambossbergen. Als Sultan Hasrabal sie einst erblickte, hielt er umgehend um ihre Hand an. Und wisst ihr, was sie ihm, dem Zaubersultan und Gebieter über Dschinne erwiderte? Er sei ein zu alter Mann und würde ihre Leidenschaft keine Nacht überstehen. Ich schwöre euch, das waren ihre Worte, ich war selbst dabei. Was er entgegnet hat? Na, was glaubt ihr wohl? Habt ihr hier in Punin etwa die Nachricht seines Todes erhalten? Nein? Natürlich nicht, denn er hat gekniffen.
Hast du das Geld, Rahul? Also gut, dann habe ich die Ehre, euch wertem Publikum die feurige Bibi Al'Hazra zu präsentieren! Nie habt ihr jemanden schauen dürfen, der das Spiel mit den Flammen in solcher Vollendung beherrscht.
Ihr sagt, Feuerspucker habt ihr zur Genüge gesehen? Mag sein, aber war jemals einer dabei, der keine Fackel benötigt?
Ihr sagt, Salti und Seiltänze hängen euch zum Halse raus? Wartet, bis Bibi durch Feuerräder springt und ihren perfekten Körper über brennende Seile tanzen lässt.

Ihr sagt, ihr habt Gaukler gesehen, die über Kohle laufen? Lachhafte Kindereien! Bibi bleibt in offenen Flammen stehen, ohne zu verbrennen, ihr werdet es sehen.
Moment Freundchen, bleib schön zurück. Nur gucken, nicht anfassen! Zumindest nicht für die lumpigen paar Heller, die du aufbringen kannst. Sehe ich da Gold blitzen? Gut, lasst uns nach der Vorstellung noch einmal reden, Effendi. Aber was erzähle ich viel, seht einfach selbst und heißt sie mit einem gebührenden Applaus willkommen: Die Tochter der Flammen, die Gebieterin des Feuers, die Bezwingerin der Glut, die Läuferin über Lava, die einzigartige, unvergleichliche Bibiiiiii Al'Haaaaazraaaaa!
—gehört bei einer Gauklertruppe auf dem Puniner Basar, niedergeschrieben 1030 BF

Ich schwöre Dir bei allen Zwölfen, sie hat die Fackel nur angehaucht und damit entzündet. Und dann spuckte sie Feuer wie ein Drache. Den Dummköpfen in der ersten Reihe hat es glatt die Augenbrauen versengt! Aber das war nur der Anfang. Sie hat sich in eine Holzkiste stecken lassen, die dann angezündet wurde. Wir waren alle starr vor Angst, denn so etwas kann doch niemand überleben. Aber als die Kiste im Feuer knackte und zerbarst, kam sie unversehrt daraus hervor. Ein Trick? Eine Falltür im Boden? Als ich zuletzt auf der Eslamsgasse nachgesehen habe, war da jedenfalls noch keine, mein Freund. Und außerdem, nun ja, als sie aus der Kiste schritt, ich sage nur, ihre Kleidung war nicht so feuerfest wie ihre Haut. Diese Bibi hatte Beine bis zum Boden, so was hast du noch nicht gesehen. Die Vorstellung war allemal ihr Geld wert.
—gehört im Puniner Yaquirhafen nach Al'Hazras Auftritt, niedergeschrieben 1030 BF

Meistar Wulfger Wulfgrimmasson

Wenn auch seine Schule heute aus der Großen Grauen Gilde ausgeschlossen ist und seine Ausdrucksweise ungehobeltes Thorwalsch, so sind seine Fähigkeiten in der elementaren Wassermagie doch beeindruckend. Die freundlicherweise durch einen Collega zur Verfügung gestellte und unredigierte Fassung seines Schreibens zeichnet ein äußerst präzises Bild vom Wesen Meistar Wulfgrimmassons.

Ich bin Meistar Wulfger Wulfgrimmasson, ausgewählt von Haldrunir Windweiser, dem Hetmann der Runajasko, unserem Skolaforradandi, oder, wenn es euch belieben tut, der ‚Spektabilität' der Halle des Windes. Ich soll euch erklären, weshalb wir eure Bedingungen nicht akzeptieren können und was es mit den Vitkari auf sich hat, die vollkommen ungefährlich sind. Ich würde euch Pfeffersäcken und Parfümträgern zwar lieber die Walknochen der Korsagen eurer Gattinnen in den Allerwertesten stecken, bis sie aus euren hässlichen Visagen wieder zum Vorschein kommen, aber ich bin geheißen, taktvoll und diplomatisch zu sein. Seid euch also gewiss, dass ich im Namen aller Meistar und Gandsmidr der Runajasko spreche.

—erste Rohfassung des Briefes Meistar Wulfger Wulfgrimmassons von der Runajasko an den Großen Rat der Grauen Gilde, Ingerimm 1026 BF

Und so stand ich als eingeschüchterte Skolasystir zum ersten Mal in der ehrfurchtgebietenden Halla der Runajasko. Mein Blick schweifte über die versammelten Meistar und den alten Skolaforradandi. Die dicke Frieda aus meiner Ottajasko stieß mich in die Seite, um mich auf den firnelfischen Meistar aufmerksam zu machen, der wohl der Schwarm aller Mädchen im Saal war. Ich aber hatte nur Augen für den Hünen, der als damals jüngster der neun Meistar ganz hinten stand und doch mit

seinen über zwei Schritt Größe alle anderen um einen Kopf überragte. Er hatte langes Haar und einen Bart von güldener Farbe, kräftig und voll. Genauso voll, geradezu gewaltig, klang auch seine Stimme, als er nach der Eröffnungsrede – der ich doch genau lauschen wollte und die ich in seinem Bann praktisch verpasst hatte! – zum Fest aufrief und das Fass anstach. Noch am selben Abend polierte er dem vorlauten Holme Eyriksson gehörig die Fresse, trank mehr als alle Meistar zusammen und scherzte darüber, dass seine Magie ihn befähige, sein Wasser länger halten zu können als jeder andere – eine Wette, die er gewann. Bei Swafnir, was war ich damals verliebt! Ich habe nie zuvor gebetet wie die Pfaffen in Gareth, aber in jener Nacht flehte ich Swafnir an, dass er mir nur hoffentlich ein Talent für die Magie der Meere in die Wiege gelegt hatte, denn so würde ich Wulfgrimmasson vielleicht auf mich aufmerksam machen können.
—aus den persönlichen Aufzeichnungen der Gandkona Hjelga Skyldirsdottir

Ich schwöre es beim weißen Wal, als unser Schiff durch jenes große Unwetter damals zurückkehrte, da glaubte keiner mehr, dass wir den Hafen Olports lebend erreichen würden. Alle Hoffnungen richteten sich auf unseren Gandsmidr. Kampflos wollten wir uns nicht ergeben, offenbar auch nicht Wulfger. Er begann so zu laut brüllen, dass es uns in den Ohren klingelte. Seine Rufe aber begannen, den Sturm zu besänftigen. In einem Kräftemessen, wer lauter schreien könne, rannte er über die Planken und brüllte auf uns ein, auf die gewaltigen Wellen, auf die schwarzen Wolken und den prasselnden Regen. Ich aber schwöre, ich sah Wesen sich unter den Wogen bewegen, die seinen gebellten Befehlen gehorchten. Aus den Tiefen der Meere muss er sie gerufen und gezwungen haben, uns in den sicheren Hafen zu geleiten.
—Bericht eines überlebenden Thorwalers, aufgezeichnet 1028 BF

Saajid von As'Far

So einfach ist das nicht, Bruderschwester! Aber nehmen wir einmal an, du schaffst es tatsächlich, sie im Dschungel zu finden und wirst nicht vorher aufgefressen. Woher willst du wissen, dass sie es wirklich ist? Jeder könnte behaupten, Saajid die Beständige zu sein, und manche tun es, ganz ohne Scheu, um sich einen Spaß mit dir zu machen. Mein Onkel Brinziber der Geschwätzige aus Alrurdan hat sie einmal getroffen, als er mit der Truppe unterwegs zur Heiligen war. Aber das war vor über zwanzig Jahren! Und das Bemerkenswerteste ist, Bruderschwester, dass er bis heute behauptet, sie sei ein Mann gewesen. Azilasab aber, die sie aus der Schwesternschaft kennt, obwohl sie dort nur selten verkehren soll, beschwört, dass es sich um eine Frau handelt. Oder hast du etwa schon einmal von einer männlichen Rächerin gehört? Nun frage ich dich: Wie willst du sicher sein, dass es Saajid ist, die oder der vor dir steht? Du siehst, es wäre klug und weise, dich an eine andere Schwester zu wenden.
—Widerstandskämpferin Alryscha die Widerspenstige in einer Reiseerzählung des Emiglio di Saligari,1020 BF

Saajid von As'Far ist anders als wir, Bruderschwester. Während wir kommen und gehen, lernen und vergessen, ist sie geblieben und bietet aus den Tiefen des Dschungels den Besatzern die Stirn. Garethjas, Haffajas, selbst die Ungeschaffenen erzittern, wenn sie erst einmal ihre Fährte aufgenommen hat. Ihr ganzer Hass aber gilt den Priestern des ach so gerechten Sonnengottes der Fremdijis, und man munkelt, sie sei eine alte Weggefährtin Lycosas, die sich der Wiedergeburt verweigert, um Rache zu nehmen. Wie aber überlebt man 500 Jahre? Anscheinend kehrt Saajid stets in einem anderen Körper zurück, während der Weltendiskus weiter seiner Bahn durch den Äthrajin folgt, und sie erinnert sich an ihre vorigen Leben. Schwester Perjid sagte aber, sie besuche, wenn auch äußerst selten, die Zirkeltreffen im Amdeggyn. Wenn du also einmal weniger Zeit auf das Regieren verschwendest, kannst du dort vielleicht mehr über sie erfahren. Wenn du einen Rat von mir annehmen möchtest: Es wäre ohnehin recht gut, wenn du dich wieder mehr den Belangen der Schwesternschaft widmen würdest. Wir haben bereits zu viele der unseren an die Haffaijas und die Töchter des Srf'Srf verloren. Der friedliche Heerbann braucht dich!

—Kherimasab von Mherweggyn in einem Brief an ihre Schwester Thyrisab, 1030 BF

Als sicher muss inzwischen jedoch gelten, dass beim Massaker am Andeggympass Magie zum Einsatz kam. Der Stoßtrupp Maraskantarantel wurde scheinbar von wildwuchernden Rankengewächsen zerrissen, der einzige Überlebende fiel wenig später dem heimtückischen Gift zum Opfer. Die Angaben zum Tathergang sind widersprüchlich, insbesondere, was die Anzahl der Angreifer betrifft, der Zeuge nannte jedoch einen Namen: Saajid von As'Far. Ich habe inzwischen mit einer sehr betagten Frau aus As'Khunchak gesprochen, die berichtete, sie habe zweimal in ihrem Leben, im Abstand von zehn Jahren, eine Person dieses Namens getroffen. Obwohl besagte Personen gewisse Ähnlichkeiten aufwiesen (starke geistige Verwirrung, beständige Selbstgespräche), kann es sich jedoch unmöglich um dieselbe Person gehandelt haben, denn die erste war eine Frau, klein und pockenmarkig und deutlich älter als 50. Bei ihrer zweiten Begegnung war die derart bezeichnete Person hingegen nicht einmal 30 und obendrein ein hochgewachsener Mann. Recherchen zufolge ist der Name bei verschiedenen Widerstandstruppen bekannt, doch auch die hochnotpeinliche Befragung eines Gefangenen erbrachte keine weiteren Erkenntnisse über den Aufenthaltsort der Zielperson. Agent Ilmenblatt wertet noch den Kladj der letzten Wochen aus, um weitere Hinweise zu erlangen. Die Analysis deutet auf eine naturzauberische Tradition hin, vermutlich satuarischen Ursprungs. Heptasphärische Einflüsse kann ich dank der deutlich hervortretenden elementaren Struktur jedoch explizit ausschließen. Eine detailliertere Darstellung hängt an.

—Bericht der Maraskanabteilung aus den Archiven der KGIA, gezeichnet von Agent Mindorium, heute in der Akademie der Hohen Magie zu Punin, datiert auf 993 BF

Aravan Shivar, Firnelf

Ich stand bereits eine geschlagene Stunde hinter dem Elfen und wartete darauf, dass er sich mir zuwandte. Meine Finger und Zehen waren steif gefroren, und ich trat ein wenig unruhig auf der Stelle. Er musste schon seit einer ganzen Weile dort in dieser unbequemen Haltung hocken, den Blick starr in die Ferne gerichtet, während der eisige Wind in die zugige Felsspalte fuhr und sein weißes Haar noch mehr zerzauste, dennoch erhob er sich in diesem Moment mit geschmeidig fließender Bewegung und wandte sich zu mir um.

Vermutlich hatte ihn meine Ungeduld gestört. Ich musste schlucken ob des stechenden Blicks, der mich aus seinen kristallklaren Augen traf, hoffte jedoch, er habe dies nicht bemerkt. Stolz und ein wenig Eitelkeit waren es wohl, die mich davon abhielten, mir eine entsprechende Schwäche eingestehen zu wollen. Gerade im Angesicht solch edler Perfektion ist es mitunter schwer, sich der eigenen Unzulänglichkeiten nicht überdeutlich bewusst zu werden.

Trotz seines Alters sind seine Gesichtszüge von vollendeter Ebenmäßigkeit und Jugend, und beim Anblick seines athletisch muskulösen Oberkörpers mit der elfenbeinfarbenen Haut verstand ich plötzlich den tulamidischen Volksglauben, Elfen seien Fleisch gewordene Dschinne.

[...]

Ein fein ziseliertes, eisblaues Hautbild, das sich über die Brust bis zum Hals wand, unterstrich die Fremdartigkeit und Unnahbarkeit dieses Wesens, das mir ein aus Eis und Schnee entstandener Traum schien.

Ich stand wie erstarrt, als er so nah an mich herantrat, dass ich nicht nur seinen kühlen Atem, sondern auch die Wärme seiner nackten Haut zu spüren glaubte und schloss die Augen, als seine

Hand durch mein Haar glitt und er eine Strähne davon fordernd um einen seiner Finger wickelte. „Warum bist du hier?“, fragte er. Seine Stimme war nicht mehr als ein sanftes Flüstern an meinem Ohr, doch es lagen eine leichte Schärfe und frostverhüllte Kraft in ihr, die mir eisige Schauder über den Rücken jagten. Trotz der Kälte umfing mich ein angenehm prickelndes Gefühl von Geborgenheit, so dass sich meine steife Haltung wie von selbst löste. Obschon ich Aravan in diesem Moment das erste Mal begegnete, war es mir, als träfe ich einen langjährigen Vertrauten und Freund. Ich kann mich nicht mehr erinnern, was ich auf seine Worte hin antwortete, doch es muss töricht in seinen Ohren geklungen haben, denn ich selbst hatte mir diese Frage niemals zuvor gestellt.

[...]

Nun, da ich erkannt habe, wer zu sein er vermag, habe ich mich nur noch mehr in ihm verloren und werde den eisigen Pfad bis zum Ende mit ihm gehen.

Sein stilles, ernstes Wesen gleicht dem Element, welches ihn erwählt hat und birgt ebenso einen Hauch von düsterer Kälte wie das Geheimnis, das ihn umgibt.

Das Erbe seiner Mutter, einer Tochter Emetiels und machtvollen Zauberweberin, ist stark in ihm und zieht ihn hinunter in jene dunklen Gänge, in denen die Gesänge der Erbauer noch heute erklingen. Doch sein Speer liebt die Weite des schneebedeckten Landes und den kalten Wind in seinem Haar. Bald schon ist die Zeit der Wanderschaft gekommen und er kann seine Suche beenden. Dann wird er frei sein, seinem eigenen Weg zu folgen und mit ihm auch ich.

Viel konnte ich bereits von ihm erlernen, nicht nur aus dem Bereich der arkanen Künste. Ich habe Wunderdinge geschaut, die sich ein einfacher Sterblicher nicht einmal zu träumen wagt. Dennoch ist mir manches noch so fremd wie am ersten Tag und mag mir für immer verborgen bleiben. Aravan Shivar jedoch, Enkel Emetiels, wird zu Recht Geheimnis der Lichthüter genannt, ist er doch manches Mal selbst seiner eigenen Sippe ein Rätsel.

—Tagebucheintrag des Adeptus minor Tinkelstub, Abgänger des Ewigen Konzils der Elementaren Gewalten im Raschtulswall, 1017 BF

Verehrter Magister, tatsächlich war mir das Glück hold, und ein paar Tage nach meinem Eintreffen wurde die Ankunft des Elfen erwartet. Wie man mir mitteilte, weilt er nur während des Hesindemonds in der Gemeinschaft der Sippe und durchstreift den Rest des Jahres die einsamen Weiten der schnee- und eisbedeckten Landschaft. Ich konnte ebenso erfahren, dass er ein angesehenes Mitglied der Sippe sein muss, denn es wurden Vorbereitungen für ein großes Salasandra am Tag seiner Rückkehr getroffen.
Leider durfte ich der Zeremonie nicht beiwohnen, und mein Gespräch mit ihm am darauf folgenden Tag brachte keine neuen Erkenntnisse. Dennoch konnte ich eine erste Analyse vornehmen und fand ein hohes Maß an arkanem Potential sowie eine mir völlig unbekannte Struktur bei dem Elfen vor, ausgehend von dem Hautbild, welches sich über den Oberkörper bis zum Hals hinauf zieht. Es scheint eine Verbindung aus Magica elementaria und Magica naturalis zu sein sowie, zu meiner Verwunderung, einige deutliche Hinweise auf die Magica astralis zu beinhalten. Interessante Strukturen einer mir gänzlich fremden Matrix sind, wie zu erwarten, ebenfalls vorhanden. Bedauerlicherweise war es mir bisher nicht vergönnt, meine Analysen zu vertiefen, und ich befürchte bereits, ungewollte Aufmerksamkeit auf mich gezogen zu haben.
Wie aufgetragen, habe ich ihm das Original des Briefs ausgehändigt, woraufhin er das Gespräch mit mir ohne ein weiteres Wort beendete und zügig den Raum verließ. Ich hoffe auf weitere Erkenntnisse in den nächsten Tagen.

Hochachtungsvoll, Eure Schülerin
Phexandra von Eskenderun

Speculatio. Unwahr!

Archorim Sohn des Arabax

In den Ambossbergen, abseits aller Zugänge zum Bergkönigreich und nur über einen steilen Pfad erreichbar, lebt ein seltsamer Geselle. Ein Ambosszwerg ist er wohl, ein Zauberschmied, der von seiner Sippe wegen seiner Madakraft unter den offenen Himmel verbannt wurde. Er vermag feinen Schmuck und Waffen bester Qualität zu fertigen, weshalb ihn immer wieder Zwerge wie Menschen aufsuchen. Haben sie den mühsamen Weg hinter sich gebracht, erwartet Meister Archorim sie wortlos. Sein Alter ist für unsereins nicht bestimmbar: Der Körper wirkt kraftvoll, ist aber hinter zahlreichen Lagen von Leder und Fell verborgen. Sein Haar ist voll, jedoch so grau wie Stahl, dass man beinahe Eisenspäne darin zu erblicken vermeint. Sein Gesicht ist faltig, doch strahlt es schöpferische Kraft aus, die ihresgleichen sucht. Mit einem Blick, so durchdringend wie der eines Bergadlers, prüft er seine Gäste eingehend, ohne mehr von sich zu geben als bestenfalls ein tiefes Brummen. Allzu wortreiche oder neugierige Gesellen weist er durch einen auf die Lippen gelegten Finger oder eine hochgezogene, buschige Augenbraue mit mehr Nachdruck in die Schranken, als jede noch so laute Schelte es könnte. Aus dem Auftreten und Gerede seiner Gäste schließt Archorim auf deren Begehr und nickt nach Ende seiner Musterung kurz – oder schüttelt nur ablehnend den Kopf und lässt den Bittsteller – ob Bettler oder Edelmann – einfach stehen.

Wen er aber akzeptiert hat, dem fertigt er eine wundersame Waffe oder ein magisches Schmuckstück, auch hilft er durch seine arkanen Mächte oder lehrt sie gar einem Würdigen weiter. Anfangs erfährt dann der Auserwählte wenig über Archorim, ist aber als Gast in der offenen Höhle des Zwerges willkommen. Neben Schmiedewerkzeug und kargen Schlafstätten findet sich hier auch manch Wundersames: Aus der Esse eines in den Fels getriebenen Schmelzofens formt Archorim seine Werkstücke, und in einer tiefer im Berg gelegenen Höhle betreibt er eine faszinierende Kristallzucht. Auf beides angesprochen erwiderte er: „Das feste Element muss geformt, gebändigt und gezwungen werden, sonst ist es nur tumber Stein."

Als Archorim schließlich Vertrauen zu mir gefasst hatte, berichtete er von seinem Zwillingsbruder Archassim, denn nur einer der Söhne des Arabax überlebte die rituelle Feuertaufe. Archorim glaubt, er habe nach jahrzehntelangem Suchen und meditativem Formen des Erzes die Seele seines Bruders in seinem Meisterstück wiedergefunden, oder vielmehr: sie hinein geschmiedet. Sein mit Rogolan-Runen verzierter Felsspalter trägt folglich den Namen Archassim. Dieses Seelenschmieden, sagt er, habe ihn seinen inneren Frieden wieder finden lassen und den luftig verwirrten Geist seines Zwillings in eine eherne, ruhige Form gebracht. Er wisse dies, weil er des Öfteren mit seinem Bruder rede. Was immer Archorim seitdem schmiedet, er achtet stets darauf, einen kleinen Makel in seinen Werken zu hinterlassen, denn nichts, so sagt er, solle mehr so perfekt werden wie sein Felsspalter. Ab und an mag man Archorim auch in Gesellschaft treffen, wenn zwergische Eltern einen Sohn zu ihm bringen, dessen Bruder bei der Feuertaufe starb. Niemals lehnt er einen solchen Schüler ab, sondern lehrt ihn geduldig wie das Erz selbst die Zauberkunst, ist sein Seelenhirte und gibt ihm schließlich mit auf den Weg, wie er die Seele seines Bruders finden und erlösen kann.

—aus den Archiven der Kaiserlich-Derographischen Gesellschaft, verzeichnet durch den Aves-Geweihten Wingar „Nebelfahrer", um 1008 BF

Síon Ketah, Windelementaristin

Früher Boron 1028 BF, kurz außerhalb von Baliho

Der Weg würde beschwerlich werden, denn die Sichelgemarkungen galten zu Recht als unsicheres Land, vor allem, seit die Goblins begonnen hatten, ihr Stammland mit Waffengewalt zurückzuerobern. Doch noch bewegte sich der kleine Tross durch das Land Balihos. Bald erst würden wir den Blick der Falken verlassen – es begann leicht zu schneien.

Síon strich mit einer knappen Handbewegung ihr Haar aus dem Blickfeld. Die von silbergrauen Strähnen bedeckten, nachtschwarzen Haare, die ihr wild bis zur Hüfte hingen, umwehten wie ein Gespinst ihr Haupt. Ihre Finger waren fest um einen schlanken Stab aus dem edlen Holz des Mohagoni geschlossen, an dessen Kopfende eine archaische Sturmspitze aus Lapislazuli glitzerte.

Wie Regentropfen in der Sonne blitzen die sturmgrauen Augen der Elementaristin in ihrem Gesicht mit der bronzefarbenen Haut. Die Reise ging nach Beonspfort, wo der Baron ihr gestattet hatte, in einer uralten Spukruine zu siedeln.

Vermutlich sträubte sich das Kemi-Blut in ihren Adern nicht so sehr gegen Geister wie das der abergläubischen Weidener. Auch gab es in diesem Land Orte der Macht wie den legendären Nachtschattensturm, über die selbst in Rashdul und in Al'Anfa nur in Legendenform gesprochen wurde. Und dann die Hexen des Weidenlandes, geheimnisvoll und unabhängig – wir waren beide gespannt, ob die Frauen uns wohl gut oder schlecht gesonnen wären.

Der Wind jedoch sollte beständig über der Ruine ihrer neuen Heimstatt wehen, den Nebel vertreiben, und ich war mir sicher, Síon sehnte sich nach dem kühlen Schmeicheln der stürmischen Winde.

Zwei Jahre hatte sie das Wesen des Siral und des Kauca studiert. Tief in den Süden des Regenwaldes waren wir gezogen, in das Land ihrer Großmutter, just nachdem wir unseren Adeptenbrief erhalten hatten. Schon zu Studienzeiten hatten wir immer wieder zusammen Rashtuls Atem über dem Perlenmeer gelauscht und sein Wesen zu ergründen gesucht.

Manches Mal saßen wir stundenlang auf der Spitze des höchsten Turms der Akademie und vernahmen seine Stimme.

Sie erzählte mir einst, bereits ihre Kindheit an den schroffen Hängen des Windhags hätte sie den Beleman kennen lernen lassen und den Rondrikan. Sie habe beide geliebt und das Spiel der Windsbräute und Sylphen in ihrem Haar. Doch dann hatten ihre Eltern sie für blitzendes Gold dem stets lächelnden Tulamiden verkauft, der freundlich, aber unheimlich wirkte und sie durch die Kabasch-Pforte nach Rashdul mitnahm, um dort das Vielfache an Gold von der Pentagramm-Akademie zu erhalten. Nurifri, böses Geistlein, hatten manche unserer tulamidischen Miteleven sie stets genannt, denn sie war wie der Nachtwind, ungestüm, aber düster und nicht zu fassen. Oft streifte sie des Nachts in den marmornen Gängen umher und murmelte vor sich hin. Und auch wenn wir mit der Zeit zu guten Freunden wurden, so schwieg sie stets über diese nächtlichen Wanderungen, und wer weiß schon, welch dunkles Geheimnis sie in sich trägt. Trotz aller Hindernisse erkannte der mächtige Windkönig Hasrabal jedoch ihre Gabe und schulte ihre Kräfte.

Nun also würden es Gebelaus und Augrimmer sein, die sie lehren sollten, danach vielleicht Nuianda, der Nebelbringer des Nordens, die Tobrische Brise und im Alter womöglich noch Firunsatem und Drachenodem. Der Wind hielt noch viele Geheimnisse bereit, und ich wusste, Síon würde wie immer lauschen, würde gut lauschen.

Doch dies bedeutete auch für uns, dass sich unsere Wege trennten, denn so sehr ich sie liebte und schätzte, so viel mir unsere Freundschaft auch bedeutete, ich musste meinen eigenen Weg finden und sie den ihren gehen lassen.

—Auszug eines Reisetagebuchs aus dem Nachlass des Tanes Phileas Messeldas, Luft-Elementarist und Abgänger der Pentagramm-Akademie zu Rashdul

Bibliotheca Elementaria

Das Große Elementarium

Dieses schreckliche Buch! Nicht nur, dass mich die Abschriften ein Vermögen gekostet haben und es mir nun kostbare Studienzeit raubt, die ich anderweitig benötige, es ist auch noch unverständlich und obendrein liederlich geschrieben. Ich kann wohl selbst zwischen Feuer und Wasser unterscheiden! Dafür braucht es weder 20 Seiten in diesem furchtbaren Schinken noch eine Demonstratio von Magister Hiligon. Wenn sie uns doch einfach nur den Ignifaxius beibringen würden, das lernt doch inzwischen schon jeder Andergaster. A propos Andergaster – Blasius hat heute Aufsicht im Dormitorium. Wollen wir uns zum Spiel gegen die Garether Rebellen rausschleichen?

—im Unterricht konfiszierte Notiz eines Scholaren in der Vorlesung Einführung in die Elementartheorie I, Akademie der Hohen Magie zu Punin, 1027 BF

Die Elemethe aber zu beherrschen sey dem Kundigen die höchszte Kunst, denn alleyn der Maechthige mag den Dschinnen gebiethen und ueber ihre Krafft verfuegen. Niemals jedoch darf sich eyn Zauberer hochmuethig geben, denn anders als eynen

Daimon vermag man den Elementharen Wesen nicht zu befehlen. Bitten muss man ihresgleychen, erhaben sind sie und voller Stolz. Drum muszt in Demuth Du vor sie treten und ihnen von Deyner Krafft offerieren, denn nichts scheynt sie mehr zu locken als das siebte Element, seyt die Zitadelle der Sterne zerschlagen ward.
—aus der Puniner Zweitschrift des Großen Elementariums

Gleich der göttlichen Ordnung kennen auch die Elementare eine klare Hierarchie: Die Elementarherren stehen als Fürsten über den elementaren Meistern, welche wir wohl mit den Baronen gleichzusetzen haben. Sie befehligen die Ritter, welche wir Dschinne heißen, und diese wiederum befehligen ihren Soldaten, den elementaren Geistern und ihrem Fußvolk, den Mindergeistern.
—Waldbert Boyerk, Kommentare zum Elementarium, um 560 BF, übertragen ins neue Garethi

Anders als bei Feenwesen, Kobolden oder gar Dämonen verhält es sich mit dem Wahren Namen bei einem Elementarwesen, gewährt uns die Kenntnis seiner Essenz doch keine Herrschaft über ihn, sondern erlaubt es uns lediglich, ihn herbeizurufen. Dies mag auf der Tatsache gründen, dass Elementare einer Sphäre der Ordnung entspringen, was wir von all den anderen genannten Wesen nicht sicher wissen oder sogar ausschließen können. Bei der Beschwörung selbst aber kann er uns unschätzbare Dienste erweisen.
—Salandrion Farnion Finkenfarn, Kommentare zur späthorasischen Fassung des Großen Elementariums, überarbeitete 2. Auflage 1025 BF

Das Djinnayat des Abu Al'Yeshram

Diese Schrift soll Zeugnis sein dessen, was ich gesehen und gelernt habe in jenen Jahren, da mein ehrwürdiger Salib mir den ersten Namen der Macht nannte. Nach 3x6x6x6 Monden nun geht mein Leben zu Ende. Die Last der Zeit ruht schwer auf meiner Brust, meine Augen sind trübe und meine Hände zittern. In den letzten mir verbliebenen Tagen will ich niederlegen, welches Wissen sich mir offenbarte, auf dass Du es getreulich an deine Schüler weitergeben magst, sollten sie sich als würdig erweisen.

[...]

Um Al'Jallahir zu rufen, schüre das Feuer, tanze barfüßig in den Funken, nachdem Du den Bann des Lassan Tar gesprochen hast. Flüstere Lügen, die Du ersonnen und Wahrheiten, die Du gehört, und balle die Hand nicht weniger als dreimal zur Faust und recke sie den lodernden Flammen entgegen. Wenn er erscheint, so rufe ihn ehrfürchtig Sayid, denn er liebt es, von Dir hofiert zu werden, auch wenn er die falsche Unterwürfigkeit sofort zu durchschauen vermag. Versichere ihm, dass Du sein Sklave seist, und achte darauf, dass dies nicht Wirklichkeit wird, wenn er Dir seine Wünsche nennt, wie es einem Ifrit nicht ansteht.

[...]

Den Herrn der Kälte aber rufe in einer kalten Wüstennacht, wenn die Gestirne bleich sind und der eisige Boden Deine Glieder schlottern lässt. Zeichne seinen Namen mit dem Fingerknöchel eines Toten in den Sand, denn er verachtet alles Leben und Blühen. So er erscheint, begegne ihm ohne jedes Gefühl, denn er zehrt von allem, was lebt, und ein Blinzeln nur kann Deinen sterblichen Leib dem Untergang weihen. Darum zeichne um Dich zuvor stets den Kreis des Lebens, mit frischen Blättern oder Deinem noch warmen Lebenssaft, um seiner Kälte zu trotzen.

vgl. Kapitel II.1 Feuerbann?

Ligatur, unmöglich zu entziffern, KH-L-L

—Djinnayat des Abu Al'Yeshram, zu Studienzwecken übertragen aus dem Ur-Tulamidya von A.m. D.C. Contador, Original in Privatbesitz in Rashdul

Die Übersetzung dieses Werkes gestaltet sich aufgrund zahlreicher Ligaturen äußerst schwer, es scheint aber ein unerschöpflicher Quell des Wissens zu sein, will man die frühen Praktiken der *Invocatio elementarii* examinieren. Viele der genannten Donaria Beschwörungsgaben erinnern interessanterweise weit eher an die Paraphernalia einer Daimonenbeschwörung. Die Parallele mag sich insbesondere aufgrund der Niederlegung in Konsonanten ergeben, die dargelegten Namen aber weisen dennoch explizit auf eine elementare Anrufung hin.

Elementare Alchimie

ASLHUESU SAW RSOLHHS CFU XSA SAQCIESESH ICJC XSUACUPTEFIUHCZSIU. OLPTELR CZSA LUE, CFG XLS VSHRS WF CPTESH. XASL GIFY ICJC VMSRSH HLPTE XLS SAOCAESES VSHRS SAW WFAFSPQ ICUUSH. XLS KFCILECSE XSU SYEACQEU DSXMPT UESLRE SATSZILPT.

Reinstes Erz gewinne aus der erkalteten Lava des Raschtulsnabels. Wichtig aber ist, auf die Menge ...

A=R, S=E, L=I, H=N

—Elementare Alchimie, kommentierte Neuausgabe, Kuslik 897 BF, Übersetzung von D.C. Contador

Dieses Werk konzentriert sich, anders als das als Kernstück der Elementartheorie in der Alchimie angesehene Macht der Elemente des Gelehrten Pheredonios Melenaar, auf die Theorie dieser Wissenschaft und muss somit als Gegenstück des Groszen Paramanthus gelten. Viele der im Kapitel III ausgeführten Erkenntnisse basieren auf den Thesen und angeführten Beweisen dieses Buches. Es scheint jedoch nicht in einheitlicher Form vorzuliegen, vielmehr handelt es sich um eine durch diverse Urheber erweiterte Schriftensammlung, die erst um 700 BF zusammengefasst wurde. Auch wenn viele Passagen nur mittels erheblichem Aufwad lesbar zu sein scheinen, da unterschiedliche kryptographische Mittel angewandt wurden, den Inhalt vor Unwissenden zu verschleiern, so hat es sich bereits in der Vergangenheit als äußerst nützlich erwiesen, und scheinbar ein jeder Durchbruch in den Belangen der elementaren Alchimie fußt auf Rekonstruktionen aus eben jenem Werk.
Ich concludiere, dass Elementare Alchimie eine ideale und notwendige Ergänzung zu den beiden oben genannten Werken darstellt und eine Abschrift, oder gar das Original zu erwerben, welches sich in Besitz des Bunds des Roten Salamanders befinden soll, dringlichst zu empfehlen ist.
—Auszug aus dem Antrag auf Erweiterung des Bibliotheksbestands der Akdemie der Hohen Magie zu Punin, gestellt durch A.m. D.C. Contador, 1025 BF

Die Elementaren Bücher

Und der Meister des Erzes meißelte seine Weisheit in Stein, wo sie noch heute zu lesen ist. Doch nur der, welcher des Schlüssels würdig ist, mag seine Hinterlassenschaft zu finden, in den Tiefen des Felsendoms, so viele Monde unter Tage, wie die Menschheit alt ist. Bewahrt aber wird das Buch des Erzes von den Kindern Angroschs, welche die Schätze der Tiefe eifersüchtig hüten und zu verhindern trachten, dass die Weisheit des Elementarherren den Dienern des Drachen anheimfällt.

—Notiz des Altertumskundlers Venetus Sextus zu einem Exponat aus dem Besitz des Arn-Horas, vermutlich um 720 v.BF

Aber ach, sie konnten ihre Neugier nicht bezähmen und öffneten das Siegel, welches die Urgewalt in ihrem Innern bannte. Das Wasser schoss darauf hervor und lief über die marmornen Stufen des Thronsaals, riss Statuen um und spülte Sklaven von dannen. Sofort befahl der König, es zu schließen, doch zehn Mann vermochten die Buchdeckel aus klarem Blau nicht mehr zueinander zu führen. Einzig Amenelaos, dem kräftigsten unter ihnen, gelang es, den Fluten für einen kurzen Augenblick Einhalt zu gebieten. Doch da fuhren Tentakeln aus den brodelnden Seiten und würgten ihn und zogen sein Haupt unter Wasser, so dass seine Augen brachen. Und als der vielgerühmte Held und Stolz des Reiches ertrunken war und der König zu den Göttern flehte, erhoben sich die Wellen höher und höher aus dem Buch des Wassers und das glänzende Atalente versank auf immer im Meer.
—Gaius Accius, Der Untergang von Atalente, um 600 v.BF

Immer wieder ist in unterschiedlichsten Werken die Rede von jenen Elementaren Büchern, welche unschätzbares Wissen über ihr jeweiliges Element enthalten sollen. Die Urfassung des Groszen Elementhariums erwähnt einen Folianten „ausz reynem Feuer, welches Hauth und Haar versengen tuth“ und in welchem „die groeszten Geheymnisze der Feuermagie niedergelegt seyen“. Über das Buch des Eises steht in den Fragmenten von Djar'Nod geschrieben, dass es seinen Besitzer gefühllos und kalt werden lasse, ihm dafür aber ermögliche, den Schlüssel des Elements zu erlangen und so zum Herr über die Zeit selbst zu werden. Hinweise auf den Verbleib dieser mythenumwobenen Bücher sind jedoch äußerst rar gesät. Bisher kann ich lediglich Vermutungen anstellen, dass sich das Buch des Wassers einst in der untergegangenen summurrischen Stadt Eshvahar befand. Es wäre logisch, das Buch des Eises im hohen Norden zu vermuten und das Buch des Feuers auf dem legendären Südkontinent Uthuria, zu belegen sind diese Annahmen derzeit jedoch nicht.
Fraglich ist auch, ob diese Bücher, so sie denn existieren, wirklich aus den sechs Elementen geschaffen sind, gestaltet sich dies doch insbesondere beim Element Luft schwierig, oder aber setzt mehr Vorstellungskraft voraus, als mir aufzubringen möglich ist. Offen bliebe außerdem die Frage, wer sie erschuf und zu welchem Behufe. Handelt es sich dabei lediglich um eine Ausformung des jeweiligen Elements? Ein in diese Form gezwungenes mächtiges Elementarwesen? Oder wirklich eine gebannte Urgewalt, wie in obiger Quelle verzeichnet?
Eine Flut bei Wasser, eine Feuersbrunst bei Feuer, Stürme bei Luft und Erdbeben bei Erz, Eisstürme bei Eis – was aber genau geschieht bei Humus? Erwachsen giftige Pflanzen, wird man lebendig begraben oder welkt man gar dahin?

Alle fürchteten sie, dass er die Ifriitim rufe, doch Hassad, der ein Schüler des Assarbad war, lachte grausam und riss die Arme in den Himmel, als wolle er die Wolken selbst greifen. Die Luft flimmerte wie bei einer Fata Morgana in der Hitze der Wüste, und unsichtbare Worte formten sich vor seinem Antlitz. Es schien, als schlüge er die Seiten eines Buches um, und Donnerhall erklang, wann immer er seine Hände bewegte.
[...]
Hassad aber sprach die Worte der Macht und da traf Yesh-Keldar eine gewaltige Sturmböhe, welche die Mauern der Stadt erbeben ließ. Seine Lippen formten Worte, so alt wie der Wind selbst, und Blitz und Sturm trugen sein Gelächter gegen den Stein und zerschmetterten ihn. Als der Staub sich senkte, war vom ehernen Yesh-Keladar nichts geblieben als Trümmer und großes Wehklagen erhob sich, als Hassad den Hügel herunterstieg, um sich unter den Überlebenden die kräftigsten Sklaven zu erwählen.
—Märchen aus den Tulamidenlanden, Alter unbekannt

Wo?

Regeln und Anhänge

Hexalogien und elementare Zauber

Wie das Angesicht des Kontinents hat sich auch die aventurische Magie in den vergangenen Jahrhunderten immer wieder gewandelt. Viele der in diesem Band vorgestellten Sprüche sind in der Vergangenheit in Vergessenheit geraten und harren in alten Folianten oder an geheimen Orten ihrer Wiederentdeckung durch Ihre Helden. Andere Zauber sind nur wenigen Meisterpersonen bekannt, wurden durch Forschungen neu entdeckt oder werden ausschließlich an besonders begabte Schüler oder nach besonderen Verdiensten weitergegeben.

Nutzen Sie die hier vorgestellten Sprüche und die Zauberwerkstatt in **WdZ S. 38f.** um weitere Hexalogien auszuarbeiten, mit denen sie Ihrem Elementaristen im Spiel Farbe verleihen können. Oder gestatten Sie Ihren zauberkundigen Helden selbst, einen dieser Elementarzauber zu entwickeln oder ihn nach einer spannenden Spurensuche zu rekonstruieren.

GLACOFLUMEN FLUSS AUS EIS

Probe: *IN / KO / GE*
Technik: *Der Zaubernde spreizt die Finger seiner Hand und haucht darüber, auf die Fläche, die er mit Eis überziehen will.*
Zauberdauer: *10 Aktionen*
Wirkung: *Vom Zaubernden breitet sich eine glänzende Eisfläche von maximal ZfW x 2 Rechtschritt aus, deren genaue Ausdehnung und Form vor der Probe festgelegt werden muss. Für ZfP* KR wird der Untergrund spiegelglatt und erfordert bei Betreten eine um die ZfP* erschwerte Körperbeherrschungs-Probe, um sich auf den Beinen zu halten. Misslingt sie, kommt man nur mit einer gelungenen Körperbeherrschungs-Probe + ZfP*/2 wieder auf die Beine. Kampfhandlungen sind auf derartigem Untergrund kaum möglich – alle Proben sind um ZfP*/2 Punkte erschwert. Vor jeder Aktion muss außerdem eine einfache GE-Probe bestanden werden, um nicht auf dem Boden zu landen. Hat die Eisfläche keinen festen Ansatzpunkt, bildet der Zauber auf fließenden Gewässern meist eine treibende Eisscholle. Wird er bei besonders hohen Temperaturen gesprochen, kann er nur deutlich erschwert gewirkt werden: Jede Temperaturstufe, angefangen bei Heiß (30-40 Grad, S. 151), erschwert die Zauberprobe um je 2 Punkte.*
Kosten: *3 AsP + 1 AsP pro Rechtschritt*
Zielobjekt: *Zone*
Reichweite: *die Eisfläche entsteht maximal 3 Schritt vom Zaubernden entfernt*
Wirkungsdauer: *ZfP* x 10 KR, das Eis kann aber durch Gewalt oder mittels Feuer zerstört werden (s. S. 106).*
Modifikationen und Varianten: Reichweite, Wirkungsdauer
Reversalis: *-*
Antimagie: *ELEMENTARBANN, VERÄNDERUNG AUFHEBEN*
Merkmale: *Elementar (Eis), Umwelt*
Komplexität: *E*
Repräsentationen und Verbreitung: *Sch 3, Elf 2; Dru, Mag je 1*
Die Formel war wohl in ihrer ursprünglichen Form dazu gedacht, sich einen sicheren Weg durchs Packeis des Hohen Nordens zu bahnen. Da die Fortbewegung auf dieserart erzeugtem Eis jedoch ohne elfische Gewandtheit kaum möglich scheint, ist der Zauber insbesondere bei Schelmen sehr beliebt.

AQUAQUERIS WASSERFLUCH

Probe: *MU / IN / KK (+MR)*
Technik: *Der Zaubernde spricht die Formel und berührt das Opfer zum Ende der Zauberdauer.*
Zauberdauer: *10 Aktionen*
Wirkung: *Die Rachen und Lungen des Opfers füllen sich mit Wasser und es beginnt zu ertrinken. Jede KR muss es eine KO-Probe ablegen, die um die Anzahl der bereits verstrichenen KR erschwert ist (0/+1/+2 usw.). Bei Misslingen erleidet es 1W6 SP, bei Gelingen wird der Schaden halbiert.*
Kosten: *10 AsP + 3 AsP pro KR (A)*
Zielobjekt: *Einzelperson, unfreiwillig*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsdauer: *je nach eingesetzten AsP, maximal aber ZfP* KR*
Modifikationen und Varianten: Erzwingen, Reichweite, Zielobjekt
Reversalis: *-*
Antimagie: *ELEMENTARBANN, SCHADENSZAUBER BANNEN*
Merkmale: *Elementar (Wasser), Schaden*
Komplexität: *D*
Repräsentationen und Verbreitung: *Dru, Mag je 1*
Der Zauber, vermutlich die elementare Transition des seit den Dunklen Zeiten verschollenen IGNIQUERIS, führt auf besonders grausame Art die gnadenlose und zerstörerische Natur des Wassers vor Augen. Er ist nur wenigen besonders düster gesinnten Elementaristen bekannt, die sich dem Wasser verschrieben haben.

AEROPULVIS SANFTER FALL

Probe: *KL / IN / GE*
Technik: *Der Zaubernde spreizt die Arme wie Flügel und spricht die Formel.*
Zauberdauer: *4 Aktionen*
Wirkung: *Der Zaubernde fällt nicht mehr wie ein Stein, sondern wie eine Feder. Er erleidet nur ein Viertel des Schadens bei Stürzen (siehe* ***WdS Seite 144****) und kann so auch den Fall aus großer Höhe*

überleben. Bei der Bestimmung von Sprungreichweite und Höhe dürfen die ZfP zu den übrig behaltenen Talentpunkten hinzuaddiert werden.*
Kosten: *8 AsP*
Zielobjekt: *Einzelperson, freiwillig*
Reichweite: *selbst*
Wirkungsdauer: *ZfP* x 2KR*
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer, Kosten
Reversalis: *-*
Antimagie: *ELEMENTARBANN oder BEWEGUNG STÖREN*
Merkmale: *Telekinese, Elementar (Luft)*
Komplexität: *C*
Repräsentationen und Verbreitung: *Elf 3; Mag 2; Dru, Hex je 1*
Aus alten tulamidischen Legenden kennt man die Ringe des Hassaf al'Jaou, die es ihrem Träger ermöglichten, selbst den Sturz von einem fliegenden Teppich lebend zu überstehen. Vermutlich geht eine ähnliche Formel aber auch auf die Hochelfen aus der fliegenden Stadt Vayavinda zurück.

FESSELRANKEN

Probe: *KL / IN / KK (+MR)*
Technik: *Der Zaubernde ruft die Mächte der Erde an und umschlingt seinen Körper mit den Armen.*
Zauberdauer: *3 Aktionen*
Wirkung: *Steht das Opfer dieses Spruches auf Humusboden, wachsen daraus Ranken hervor, die ihn festhalten. Die GS sinkt um einen Punkt pro 2 übrigbehaltene ZfP*, ebenso viele Punkt muss es von FF, GE, KK, INI, AT- und PA-Basiswert und FK abziehen. Pro KR darf eine KK-Probe abgelegt werden, um sich zu befreien. Alternativ muss den Ranken ZfP* x 2 Punkte Strukturschaden zugefügt werden, um freizukommen. Durch die Ranken ist der RS des Opfers bis zu seiner Befreiung oder dem Ende des Zaubers um 1 Punkt pro 3 übrigbehaltene ZfP* erhöht.*
Kosten: *10 AsP*
Zielobjekt: *Einzelwesen, unfreiwillig*
Reichweite: *7 Schritt*
Wirkungsdauer: *ZfP* KR*
Modifikationen und Varianten: *Erzwingen, Reichweite, Zielobjekt*
- *Gegen* **mehrere Zielobjekte** *kostet der Zauber 8 AsP pro Opfer.*
- ***Stabile Ranken*** *(+3; ab ZfW 9). Die Ranken, die das Opfer umschlingen, sind besonders stabil. Die KK-Proben um freizukommen sind zusätzlich um 3 Punkte erschwert.*
- ***Dornenfessel*** *(+6; ab ZfW 14). Die Ranken bilden Dornen aus und der Gefesselte erleidet zusätzlich 1W6 SP und 2 weitere SP pro KR, wenn er versuchen sollte sich zu befreien oder weiterkämpft.*

Reversalis: *-*
Antimagie: *Ein ELEMENTARBANN erschwert das Wirken des Zaubers.*
Merkmale: *Elementar (Humus), Umwelt*
Komplexität: *C*
Repräsentationen und Verbreitung: *Dru, Geo je 3; Hex 2; Mag, Elf je 1*
Der Zauber ist insbesondere bei den Herren der Erde und den naturverbundenen Töchtern Saturias verbreitet. Elfen und viele Gildenmagier bedienen sich stattdessen meist des geläufigeren BAND UND FESSEL.

FEUERMÄHNE FLAMMENHUF

Probe: *IN / CH / KO*
Technik: *Der Elf ruft mit lauter, klarer Stimme nach dem Pferd*
Zauberdauer: *10 Aktionen*
Wirkung: *Der Elf ruft eine magische Feuermähre (S. 162), die bald darauf in einem imposanten Auftritt aus dem Limbus oder einem Feuer heraus auftaucht; auch das Verschwinden nach Ablauf der Wirkungsdauer erfolgt ähnlich. Sie ist ungehorsam und rebellisch, weshalb der Beschwörer eine anfängliche Abrichten- oder Überzeugen-Probe – denn das Pferd ist der Sprache mächtig und intelligent – ablegen muss, damit es sich bereitwillig unterwirft und sich nicht sträubt. Bei Misslingen sind alle weiteren Proben um 5 erschwert oder es ist gar kein Ritt möglich. Anderen Reitern widersetzt sie sich in jedem Fall. Die Feuermähre lässt sich weder satteln noch einspannen, trägt den Elf jedoch wie ein Streitross.*
Kosten: *15 AsP*
Zielobjekt: *eine Feuermähre*
Reichweite: *Das Pferd erscheint in der Nähe des Elfen*
Wirkungsdauer: *ZfP*/2 Stunden*
Modifikationen und Varianten: *keine bekannt*
Reversalis: *nicht bekannt; vermutlich Bannung des Pferdes.*
Antimagie: *HERBEIRUFUNG VEREITELN, wirkt am Zielort ein FEUERBANN werden die ZfP* gegeneinander aufgerechnet, um zu überprüfen ob das Pferd erscheinen kann.*
Merkmale: *Herbeirufung, Elementar (Feuer)*
Komplexität: *E*
Repräsentationen und Verbreitung: *Elf 1*
Der Zauber stammt von den Elfen Mandalyas und wird von wenigen Steppenelfen und Waldelfen heute noch beherrscht. Es ist denkbar, dass er Teil einer Hexalogie elementarer Rösser ist. Ob der WEISSE MÄHN aus dieser entstand, ist ungewiss.

IGNIFUGO FEUERBANN

Probe: *MU / KO / FF*
Technik: *Der Schelm formt die Hände vor dem Mund zu einem Trichter und prustet laut und feucht ausspuckend auf das Feuer; Scharlatane bevorzugen fächernde Gesten*
Zauberdauer: *8 Aktionen*
Wirkung: *Durch Anwenden dieses Spruches wird ein Feuer gelöscht. Gegen elementare Wesenheiten des Feuers wirkt dieser Zauber verletzend: Mindergeister mit Feuer-Komponente werden vernichtet, andere Elementarwesen des Feuers erleiden ZfP* Schadenspunkte. Gegen Feuermanifestationen wie die WAND AUS FEUER bietet der Zauber ZfP*/2 zur Verringerung des Effekts auf.*
Kosten: *8 AsP + 1 AsP pro 3 Raumschritt*
Zielobjekt: *Zone*
Reichweite: *Das Feuer darf maximal ZfW Schritt vom Zaubernden entfernt sein. Die größte löschbare Ausdehnung beträgt ZfW x 3 Raumschritt.*
Wirkungsdauer: *sofort*
Modifikationen und Varianten: *Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer*
- ***Feuerdiebstahl*** *(+6; ab ZfW 7). Ein maximal fackelgroßes Feuer wird gelöscht und kann vom Scharlatan in der Hand für ZfP* SR mit sich getragen werden*

• **Selbstlöschung** *(+4, Dauer 2 Aktionen). Der brennende Schelm kann sich durch Schütteln des Körperteils und unter einem gerufenen „Heiß, heiß, heiß!" selber löschen. Alle anhaltenden Feuer-Effekte wie Folgeschaden enden augenblicklich.*

Reversalis: *Entfacht das Feuer noch weiter (Ausweitung um ZfP*x10 Prozent)*

Antimagie: *VERÄNDERUNG AUFHEBEN*

Merkmale: *Elementar (Feuer), Umwelt*

Komplexität: *C*

Repräsentationen und Verbreitung: *Sch, Srl je 4; Mag je 2; Dru, Geo je 1*

Auch wenn der Zauber Ähnlichkeit mit dem AEROFUGO hat und womöglich in einer mächtigeren Ursprungsversion zur gleichen Hexalogie gehört, wurde er außerhalb der Akademien vom fahrenden Volk entwickelt. Er ist mittlerweile an die Scharlatanschule zu Zorgan gelangt, ebenso beherrschen ihn zahlreiche Schelme.

IGNIMORPHO FEUERFORM

Probe: *MU / FF / KO*

Technik: *Der Elf formt die Hände, als würde er die Flamme greifen und stellt sich die Form vor, die sie annehmen soll*

Zauberdauer: *4 Aktionen*

Wirkung: *Durch diesen Zauber kann der Elf eine Flamme kontrollieren und Figuren, Bilder und Formen ausbilden, je nach Kunstfertigkeit durchaus filigran und unterhaltend. Die Flamme muss bereits vorhanden sein, eine Variation und Verlagerung der Intensität ist aber möglich, so dass man punktuell Gegenstände entflammen oder schmelzen kann. Wenn die Flamme als Schmelzwerkzeug genutzt wird, um Kunstwerke oder Werkzeuge zu erschaffen, sind Proben auf Handwerkstalente nötig.*

Der Zauber kann auch zur Kontrolle anderer elementarer Feuerzauber z.B. im Kampf genutzt werden. Übertreffen die ZfP die des anderen Zaubernden, kann man die Kontrolle im Rahmen des jeweiligen Zaubers übernehmen, also z.B. einen IGNISPHAERO steuern und bersten lassen oder Breschen in eine WAND AUS FLAMMEN schlagen.*

Kosten: *5 AsP pro Spielrunde Kontrolle über das Feuer*

Zielobjekt: *Ein Feuer von bis zu ZfW Raumschritt Größe*

Reichweite: *ZfW Schritt*

Wirkungsdauer: *augenblicklich (nach den Verformungen existiert das Feuer weiter wie davor oder erlischt je nach Gegebenheiten)*

Modifikationen und Varianten: *Kosten, Zauberdauer*

Reversalis: *unbekannt; womöglich entzieht sich ein Feuer jeglicher Kontrolle*

Antimagie: *OBJEKT ENTZAUBERN oder FEUERBANN behindern als Zone das Wirken des Zaubers.*

Merkmale: *Elementar (Feuer), Objekt*

Komplexität: *D*

Repräsentationen und Verbreitung: *Elf 3; Geo, Dru, Mag (Elf) je 1*

Dieser Zauber stammt von den Hochelfen Mandalyas. Seit kurzem erforschen auch menschliche Magier die Formel in Drakonia, Punin und Festum. Sie soll zusammen mit METAMORPHO GLETSCHERFORM und FELSENFORM zur Hexalogie der elementaren Verformungen gehören.

IGNIPLANO FLÄCHENBRAND

Probe: *MU / IN / KO*

Technik: *Der Magier breitet die Arme waagerecht aus, konzentriert sich auf den Zielbereich des Zaubers, hebt dann beide Hände ruckartig in die Höhe und spricht die Formel.*

Zauberdauer: *8 Aktionen*

Wirkung: *In einer vom Magier bestimmten Zone von maximal 4+ZfP*/2 Schritt Durchmesser lodern Flammen empor, die alle Wesen im Wirkungsbereich erfassen und ihnen 3W6+ZfP* TP zufügen. Wer den Zaubervorgang beobachtet und den Spruch rechtzeitig erkennt, kann versuchen sich mit einem gewagten Sprung in Sicherheit zu bringen. Die Ausweichen-Probe ist wegen der variablen Ausdehnung nach Maßgabe des Meisters erschwert, mindestens aber um 6 Punkte. Je 10 TP senken den Rüstungsschutz (außer bei nichtmagischer oder natürlicher Rüstung) um 1. Alles Brennbare innerhalb dieser Zone geht in Flammen auf und brennt auch nach Ablauf der Wirkungdauer weiter, so es nicht gelöscht wird.*

Kosten: *25 AsP + 1W6+2 LeP plus 2 Punkte Erschöpfung*

Zielobjekt: *Zone*

Reichweite: *49 Schritt*

Wirkungsdauer: *augenblicklich*

Modifikationen und Varianten: *Zauberdauer, Kosten*

Reversalis: *vermutet, soll ähnlich dem IGNIFUGO alle Flammen innerhalb des Wirkungsbereiches ersticken*

Antimagie: *SCHADENSZAUBER BANNEN, FEUERBANN, LEIB DES FEUERS vermindert den erlittenen Schaden*

Merkmale: *Elementar (Feuer), Schaden, Umwelt*

Komplexität: *F*

Repräsentationen und Verbreitung: *Mag 1*

Bisher sind die meisten Rekonstruktionsversuche der seit den Dunklen Zeiten verschollenen Formel erfolglos geblieben. Ein Puniner Magister, dem vor einigen Jahren der Durchbruch gelang, verbrannte nach einem verhängnisvollen Fehler mitsamt seiner Forschungsberichte. Erst kürzlich wurde die Formel als Al'Dschahîm ausgerechnet in Mherwed wiederentdeckt und wird dort eifersüchtig gehütet.

KRAFT DES HUMUS

Probe: *IN / CH / KO*

Technik: *Der Zaubernde schließt die Augen, stimmt sich geistig auf die elementaren Humuskräfte ein und lässt sich von seiner Intutition zum geeignetsten Gegenstand leiten, den er für die Zauberdauer berührt.*

Zauberdauer: *40 Aktionen*

Wirkung: *Das größte, auffälligste Objekt aus Humus (ein Baum, ein mit Moos bedeckter Stein) wird von elementarer Lebenskraft erfüllt. Als Nebeneffekt sprießen Triebe und Blüten hervor. Hauptsächlich aber geht eine heilende Wirkung von ihm aus: Pro Stunde ruhendem Aufenthalt im Wirkungsradius wird 1 LeP geheilt und alle KO-Proben zur Wundheilung sind um ZfP*/2 erleichtert. Je 7 zurückgewonnene LeP heilen eine Wunde vollständig.*

Kosten: *12 AsP*

Zielobjekt: *Zone*

Reichweite: *ZfW Schritt (Entfernung Zaubernder – Gegenstand sowie Wirkungsradius der Zone)*
Wirkungsdauer: *ZfP* Stunden*
Modifikationen und Varianten: *Zauberdauer, Reichweite, Wirkungsdauer*
• **Heiliger Hain** *(+12; ab ZfW 12, Zauberdauer 12 Stunden). Die Wirkungsdauer wird permanent. Allerdings heilt die Zone nur zusätzliche W6 LeP pro Regenerationsphase im Wirkungsradius. Der Zauber kostet 30 AsP, davon 3 AsP permanent.*
• **Lebenskraft stärken** *(+5; ab ZfW 11). Die LeP der Personen in der Zone können auch über ihren maximalen Wert anwachsen. Durch Verlust dieser LeP oder nach ZfP* Stunden nach Verlassen der Zone baut sich dieses Übermaß wieder ab. Nicht in Verbindung mit Variante Heiliger Hain möglich.*
Reversalis: *Vermutet wird ein lebensraubender Eis-Effekt (MACHT DES EISES)*
Antimagie: *HEILKRAFT BANNEN oder HUMUSBANN*
Merkmale: *Elementar (Humus), Heilung*
Komplexität: *D*
Repräsentationen und Verbreitung: *Geo 4, Dru, Hex je 3; Ach, Elf, Mag (Dru) je 2*
Die Wiederentdeckung dieses Zaubers, der sich bei Dienern Sumus, Druiden und Hexen wachsender Beliebtheit erfreut und mittlerweile in Drakonia in druidischer Repräsentation gelernt werden kann, lässt Schlüsse auf einen Zusammenhang mit der Hexalogie der elementaren Konzentration zu. Während beim KRAFT DES ERZES magnetische Kräfte freigesetzt werden, ist es in diesem Fall die heilende Kraft des Humus. KRAFT DES EISES hat wahrscheinlich schädigenden Einfluss, während KRAFT DER LUFT womöglich Gegenstände vom Gegenstand wegdrückt.

STIMMEN DES WINDES

Probe: *MU / IN / IN*
Technik: *Der Elf hebt die Arme zum Himmel und konzentriert sich auf die elementaren Kräfte, während er einen Windgesang anstimmt.*
Zauberdauer: *2 Spielrunden*
Wirkung: *Während der Zauberdauer wird der Elf langsam durchscheinender, einzelne Körperteile lösen sich auf und werden vom Wind verweht, bis sein Körper ganz verschwindet. In Luftform treibt der Elf, ohne es selbst kontrollieren zu können, mit dem Wind und bekommt die unzähligen Stimmen, Geräusche und Gerüche in ZfW Meilen Umkreis zugeflüstert und angetragen. Er kann bestimmte Geräusche oder Gerüche gezielt wahrzunehmen versuchen (Sinnenschärfe-Probe erschwert nach Intensität, Entfernung und Dauer der Verwandlung).*
Die Wirkungsdauer muss vorher festgelegt werden, nur in extremen Stürmen kann es zu einer vorzeitigen Rückverwandlung kommen. Sie erfolgt – ob freiwillig oder unfreiwillig – dort, wohin der Elf vom Wind getragen wurde. Die Probe ist um 1 Punkt pro Stunde erschwert, die der Zauber wirken soll. Bei einem Zauberpatzer kann es passieren, dass der Elf den Rest seines kurzen Lebens als Luft verbringt, bevor sein Geist langsam verweht wird.
Kosten: *6 AsP + 3 AsP pro weitere Stunde nach der ersten*
Zielobjekt: *Einzelperson, freiwillig*
Reichweite: *selbst*
Wirkungsdauer: *nach AsP-Einsatz (beim Zaubervorgang festzulegen), maximal ZfW Stunden*
Modifikationen und Varianten: *Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer*
Reversalis: *hebt die Verwandlung auf*
Antimagie: *VERWANDLUNG BEENDEN oder LUFTBANN*
Merkmale: *Form, Elementar (Luft)*
Komplexität: *D*
Repräsentationen und Verbreitung: *Elf 4; Geo, Dru je 3; Mag (Dru) 2; Hex (Geo) 1*
Der Zauber gehört zu einer Hexalogie elementarer Verkörperungen wie die WEISHEIT DER BÄUME. Es soll im hohen Norden einen Zauber EISKALTES STRATEGEM geben, bei dem man sich in Eis verwandelt und die klarsten Gedanken ohne störende Gefühle fassen kann.

SUMPFSTRUDEL

Probe: *MU / IN / KK*
Technik: *Der Zaubernde fährt mit drehenden Bewegungen seiner Arme über den Boden*
Zauberdauer: *16 Aktionen*
Wirkung: *Dieser Zauber lässt ein Stück humusaffinen Boden zu einem quirlenden Morast werden, in dem man unweigerlich steckenbleibt oder sogar versinkt. Eine Befreiung ist nur durch die Ansammlung von (ZfP*+Radius) TaP* in einem passenden Talent (Körperbeherrschung, Reiten, Fahrzeug Lenken) möglich, welche jede KR durchgeführt werden kann und um die ZfP* erschwert ist. Jede Probe verursacht 1W6 SP(A). Bis zum Erfolg ist keine Fortbewegung möglich. Sinken AuP oder TaP* (bei misslungenen Proben je –W6 TaP*) unter 0, erleidet das Opfer jede KR Erstickungsschaden (***WdS 146 f.***). Fahrzeuge erhalten 1W6 TP* Strukturschaden je KR wie bei sekundären Humus-Effekten. Der Wirbel betrifft auch den Zaubernden selbst, sollte er sich in der Zone aufhalten.*
Kosten: *3 AsP pro Schritt Radius*
Zielobjekt: *Zone*
Reichweite: *Der Strudel entsteht maximal ZfW mal 20 Schritt vom Zaubernden entfernt; der Wirkungsradius beträgt maximal ZfW mal 2 Schritt und hängt von den eingesetzten AsP ab.*
Wirkungsdauer: *30 Kampfrunden (A)*
Modifikationen und Varianten: *Zauberdauer, Kosten, Reichweite, Wirkungsdauer*
• **Erdranken** *(+6; ab ZfW 10). Zusätzlich wickeln sich peitschende Ranken und Wurzeln um die Opfer und ziehen sie tiefer in den Morast. Die Talentproben sind um weitere 5 Punkte erschwert und in jeder KR im Strudel erleidet man 1W6+1 TP.*
Reversalis: *hebt den Zauber auf und kann natürliche Sümpfe punktuell trockenlegen*
Antimagie: *VERÄNDERUNG AUFHEBEN oder HUMUSBANN*
Merkmale: *Elementar (Humus), Umwelt*

Komplexität: *D*
Repräsentationen und Verbreitung: *Geo 3, Dru 2, Mag 2, Elf 1*
Wie WINDHOSE und MAHLSTROM gehört der Zauber einer Hexalogie elementarer Wirbel an. Ein FEUERSTURM, MALMKREIS (oder TREIBSAND) sowie EISWIRBEL werden vermutet. Geoden und Druiden in den tiefen Wäldern Aventuriens lehren diesen Spruch ebenso wie druidische Magister am Konzil der Elemente. Auch einige Waldelfen sollen ihn angeblich kennen.

WAND AUS (ELEMENT)

Probe: *MU / KL / CH*
Technik: *Der Zaubernde legt beide Handflächen vor der Brust zusammen, breitet dann die Arme aus (Handflächen nach außen) und konzentriert sich*
Zauberdauer: *30 Aktionen*
Wirkung: *Diese sechs Einzelzauber erschaffen im Sichtfeld des Zaubernden eine Wand des jeweiligen Elements. Die Höhe beträgt etwa drei Schritt, die Länge ergibt sich aus den Kosten (bei Ringen entspricht die Länge dem dreifachen Durchmesser des Kreises). Die Wand muss auf festem Boden oder ihrem eigenen Element entwachsen. Alle Wände können weder von Geschossen noch von Zauberei durchdrungen werden, einige können aber durchquert werden, was ZfP* Aktionen dauert und eine bestandene MU-Probe voraussetzt, die eventuell um eine passende Angst erschwert ist. Während jeder Aktion erhält man dabei ZfP*/2 TP.*
WAND AUS DORNEN: Eine Zerstörung ist aufgrund regenerativer Kräfte nicht möglich. Zum Durchqueren müssen zusätzlich innerhalb von 5 KR ZfP x ZfP* SP gegen einen RS von 3 angerichtet werden. Bei längerer Dauer wächst die Stelle wieder zu. Die Gesamt-LE der Wand ist unendlich.*
WAND AUS FLAMMEN: Ein Hindurchschreiten verursacht ZfP TP Schaden und sekundäre Feuereffekte (S. 152). Ein Löschen der Wand ist möglich, aber das Feuer regeneriert sich: Innerhalb von 5 KR müssen ZfP* x ZfP* SP durch Wasser angerichtet werden (Eimer = 1W3 SP, elementare Wasserzauber ihren entsprechenden Schaden, anhaltender Wasserstrahl 1W6 SP je KR).*
GLETSCHERWAND: (StP ZfP/2 x 10, Härte ZfP*/2, Struktur ZfP*/2). Sie kann nach den Regeln für Strukturpunkte (**WdS 191 f.**) zerstört werden und verfügt automatisch über eine Elementare Aura (Eis) wie bei der Variante Elementare Ausstrahlung. Zum Schmelzen müssen obige Werte überwunden werden, wobei Feuer TP* anrichtet, was sowohl für elementare Feuerzauber gilt als auch für gewöhnliches Feuer (Fackel 1W6 TP*, Lagerfeuer 1W6+3 TP* je KR). Ein Durchqueren ist nicht möglich.*
STEINMAUER: (StP ZfP x 10, Härte ZfP*, Struktur ZfP*). Sie kann nach den Regeln für Strukturpunkte (**WdS 191 f.**) zerstört werden. Ein Durchqueren ist nicht möglich.*
WASSERWALL: Nicht ohne Magie zerstörbar. Während jeder KR zur Durchquerung ist zusätzlich eine KO-Probe nötig, die je KR weiter um 1 erschwert wird (+0/+1/+2...). Misslingen führt zu 1W6 TP(A) durch Ertrinken, und beide Aktionen gehen verloren und werden nicht zur Dauer der Durchquerung angerechnet.
WINDBARRIERE: Nicht ohne Magie zerstörbar. Während jeder KR der Durchquerung ist zusätzlich eine KK-Probe nötig, die je KR weiter um 1 erschwert wird (+0/+1/+2...). Misslingen führt zu einem Herausschleudern an der Stelle, an der man die Mauer betreten hat, und wirkt wie ein 2W6 TP Angriff zum Niederwerfen.
Kosten: *5 AsP plus 2 AsP pro Schritt Länge der Barriere*
Zielobjekt: *Zone*
Reichweite: *Die Wand darf bei ihrer Entstehung maximal 7 Schritt vom Zaubernden entfernt sein; danach verbleibt sie an dem Ort, an dem sie beschworen wurde. Die maximale Länge der Wand beträgt ZfW x 2 Schritt.*
Wirkungsdauer: *ZfP* Spielrunden*
Modifikationen und Varianten: *Zauberdauer, Kosten, Reichweite (Entfernung vom Geoden), Wirkungsdauer*
• **Hohe Wand** *(+3). Für 3 ZfP kann die Wand eine Höhe von ZfW/2 Schritt haben.*
• **Elementare Ausstrahlung** *(+4, ab ZfW 10). Die Wand verfügt zusätzlich über eine Aura ihres Elements (S. 143), wobei DK H einer Berührung, DK N bis 1 Schritt und DK S bis 2 Schritt Nähe zur Wand entspricht.*
Reversalis: *Es entsteht eine Wand des jeweiligen Gegenelements*
Antimagie: *ELEMENTARBANN (je nach Element)*
Merkmale: *Elementar (verschieden)*
Komplexität: *D*
Repräsentationen und Verbreitung: *Geo 4; Dru, Mag je 3, Elf 1 (allgemein; WAND AUS FLAMMEN Dru, Mag je 4, GLETSCHERWAND Dru 2; Geo 1)*
Jede elementare Wand ist ein einzeln zu erlernender Zauber aus der Hexalogie der elementaren Wände. Geoden und Druiden kennen die Hexalogie relativ gut, Magier können sie in Punin, Rashdul oder im Konzil der Elementaren Gewalten lernen, einzelne Waldelfen beherrschen die WAND AUS DORNEN, einzelne Firnelfen die GLETSCHERWAND, einzelne Steppenelfen die WINDBARRIERE. Eine Rekonstruktion aus dem Großen Elementarium (alle Fassungen) ist möglich.

WARMES GEFRIERE

Probe: *MU / KL / KK*
Technik: *Der Zaubernde legt die Hand auf den Gegenstand, den er gefrieren will und spricht die Formel.*
Zauberdauer: *2 Aktionen*
Wirkung: *Der Zauber lässt eine bestimmte Menge eines harten oder flüssigen Materials schlagartig gefrieren. Nach Ende der Wirkungsdauer taut die Materie wieder, durch Frost entstandene Schäden sind jedoch permanent. Der Zauber wirkt nur gegen tote, nichtmagische Materie. Träger vereister Rüstungen erleiden ZfP*/3 SP pro KR, das weitere Festhalten gefrorener Gegenstände erfordert eine Selbstbeherrschung-Probe erschwert um ZfP*/2. Der BF steigt während der Wirkungsdauer um ZfP*, danach permanent um ZfP*/4. Die Härte und Struktur sinkt während der Wirkungsdauer um ZfP*, danach permanent um ZfP*/4.*
Kosten: *3 AsP pro Raumschritt, mindestens aber 7 AsP*

Zielobjekt: *Einzelobjekt oder Teil eines solchen*
Reichweite: *Berührung*
Wirkungsdauer: *ZfP*/2 KR; das Gefrieren geschieht augenblicklich und ist danach natürlichen Tauprozessen unterworfen*
Modifikationen und Varianten: *Zauberdauer, Kosten, Reichweite*
Reversalis: *spekulativ; taut Gefrorenes wieder auf, könnte aber auch einen noch unbekannten Humus-Effekt haben*
Antimagie: *in Zonen des OBJEKT ENTZAUBERN und des EISBANN nur erschwert zu wirken und mit den genannten Zaubern während der Zauberdauer aufzuheben.*
Merkmale: *Objekt, Elementar (Eis)*
Komplexität: *C*
Repräsentationen und Verbreitung: *Mag 3*
Seit der Deborbaradianisierung der Formeln BRENNE TOTER STOFF, HARTES SCHMELZE und WEICHES ERSTARRE haben die Akademien zu Khunchom in Gemeinschaft mit Festum und Punin die Entwicklung dieser Formel vorangetrieben. Al'Anfa hat die Formel bereits mit Interesse erworben, wo sie sich als Luxuszauber zur Kühlung großer Beliebtheit erfreut. Angeblich ist dort auch bereits eine tödliche Weiterentwicklung in Arbeit. Der LEBENDES GEFRIERE (Merkmale Form und Elementar (Eis)) wird derzeit jedoch nicht weitergegeben, da die Formel nicht nur hochgefährlich, sondern bisweilen auch in ihren Auswirkungen unberechenbar scheint. Aus Punin stammt die Erkenntnis, dass die Zauber Teil einer Hexalogie der elementaren Umformungen sind. Forschungen an einem FESTES VERWEHE sowie weiteren Umformungen sind im Gange.

WINDGEFLÜSTER

Probe: *KL / IN / IN*
Technik: *Der Zaubernde spricht eine kurze Botschaft in seine geschlossene linke Hand. Dann benennt er den Ort oder die Person, der die Nachricht gilt, öffnet seine Finger und bläst sanft darüber, um seine Worte der Luft zu überantworten.*
Zauberdauer: *5 Aktionen*
Wirkung: *Die Botschaft von maximal 6 KR Dauer wird innerhalb kurzer Zeit (1 Minute pro Meile Entfernung) durch die Luft bis an ihr Ziel getragen, solange dieses sich innerhalb der Reichweite des Zaubers befindet. Dort wird sie geflüstert wiedergegeben, die Stimme des Zaubernden ist dabei jedoch nicht unmittelbar erkennbar. Schläft der Empfänger, ist er unaufmerksam oder durch äußere Einflüsse abgelenkt (Sinnenschärfe-Probe nach Ermessen des Meisters) verhallt die Botschaft möglicherweise ungehört. An Orten, die von sehr viel Erz umgeben sind (ein unterirdisches Verlies oder eine alte Zwergenbinge) kann eine solche Nachricht, die von Luftelementaren weitergeflüstert wird, nur schwer vordringen. Es besteht eine erhöhte Wahrscheinlichkeit (15-20 auf W20) dass sie ihr Ziel nicht erreicht.*
Kosten: *6 AsP*
Zielobjekt: *Einzelperson, freiwillig, kann auch auf einen bestimmten Ort ausgerichtet werden*
Reichweite: *selbst, die Botschaft wird bis zu ZfP* Meilen weit getragen*
Wirkungsdauer: *augenblicklich*
Modifikationen und Varianten: Zauberdauer
• **Sturmgebrüll** *(+4; ab ZfW 11). Die Nachricht des Zaubernden wird am Zielort entsprechend laut wiedergegeben und mag klingen wie wilde Sturmböen oder wütender Donnerhall. Eine Sinnenschärfe-Probe ist nicht erforderlich, allerdings ist eine auf diesem Wege übermittelte Botschaft alles andere als privat.*
Reversalis: *Man hört für einen kurzen Augenblick (6 KR), was am Zielort oder in unmittelbarer Nähe der Zielperson geschieht, allerdings mit 1 Minute Verzögerung pro Meile Entfernung. Individuelle Stimmen können nicht herausgehört werden, wohl aber Gesprochenes und Geräusche. Auch hier entscheiden bei entsprechender Geräuschkulisse Sinnenschärfe-Proben über das Gehörte. Interessanterweise werden bei der herkömmlichen Version des WINDGEFLÜSTER keine Hintergrundgeräusche übermittelt. Dies mag aber in der zielgerichteten Natur des Zaubers liegen, welche in der reversalisierten Ausführung verlorengeht.*
Antimagie: *In einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN kann dieser Zauber nur erschwert gewirkt werden. Wirkt am Zielort ein ELEMENTARBAND, werden die ZfP* gegeneinander aufgerechnet, um zu überprüfen, ob die Nachricht ihr Ziel erreicht. Wirkt dort ein AEROFUGO oder ELEMENTARBANN (LUFT) vergeht die Nachricht.*
Merkmale: *Verständigung, Elementar (Luft)*
Komplexität: *B*
Repräsentationen und Verbreitung: *Dru , Elf und Mag je 1*
Der ursprünglich wohl aus dem STIMMEN DES WINDES entwickelte Zauber wird außer von einigen wenigen Luftelementaristen bisher nur am Konzil der Elementaren Gewalten in Drakonia gelehrt. Die Elfen kennen eine eigene Variante, die jedoch mit der Zeit durch den GEDANKENBILDER weitgehend in Vergessenheit geraten ist.

Spielwerte der Elementaristen

Bibi alHazra, die Dschinnengeborene

Bei der Gauklerin handelt es sich in der Tat um eine dschinnengeborene Magiedilettantin, deren übernatürliche Begabungen beim elementaren Feuer liegen. In ihrer sehr von Ehre und Rachsucht geprägten Zahori-Sippe kursiert ein feuerelementares Erbe, was man auch stets voller Stolz betont. Nur selten jedoch, bestenfalls alle drei Generationen, hat tatsächlich ein Sippenmitglied eine magische Begabung. Weil man diese *Hazrati* in einer seltsamen abergläubischen Mischung sowohl verehrt als auch fürchtet, und weil meist auch ihr Charakter extrem feurig ausgeprägt ist, lässt man sie ihre eigenen Wege gehen – denn wer könnte schon das fleischgewordene Feuer aufhalten wollen?
Bibi ist eine solche *Hazrata* und hat sich auf eigene Pfade begeben, folgt mal dieser und mal jener Gauklertruppe eine Weile und sucht das Abenteuer.

Geboren: 28. Rahja 1012 BF
Größe: 1,65 Schritt
Haarfarbe: feuerrot
Augenfarbe: scheinbar brennend (Stigma)
Kurzcharakteristik: kompetente Gauklerin, durchschnittliche Herumtreiberin, erfahrene Magiedilettantin
Wichtige Vor- und Nachteile: Balance, Dschinnengeboren, Gutaussehend, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit; Eitelkeit 8, Impulsiv, Neugier 7, Rachsucht 6, Stigma (4, scheinbar brennende Iriden)
Beziehungen: gering (ansehnlich unter Zahori)
Finanzkraft: gering
Ausrüstung: hinlänglich

MU 14 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 15
FF 13 **GE** 15 **KO** 11 **KK** 11

Langdolch: **INI** 11+1W6 **AT** 13 **PA** 12
TP 1W6+2 **DK** H

Wurfdolche: **FK** 14 **TP** 1W6+1
TP+ +1/0/0/0/-1 **RW** 2/4/6/8/15

LeP 29 **AuP** 30 **AsP** 17 **WS** 6
MR 3 **GS** 6
RS 0 (leichte Kleidung)
Wichtige Talente: Akrobatik 10, Athletik 8, Gaukeleien 9 (Feuerkunst 12), Körperbeherrschung 12, Schleichen 6, Betören 9, Tanzen 7, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 7, Überreden 9
Übernatürliche Begabungen: ATTRIBUTO 6, BRENNE TOTER STOFF! 6, LEIB DES FEUERS 5, IGNIFUGO 5, SEIDENZUNGE 5
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada), Ausweichen II (14), Finte, Gezielter Stich, Schnellziehen, Standfest
Verhalten im Kampf: sehr schnelle, geschickte und mit ATTRIBUTO verstärkte Kämpferin, die mit *Finten* die Gelegenheit aufbaut, um einen *Gezielten Stich* zu setzen. Gerne stiftet sie auch mit BRENNE TOTER STOFF! Chaos.
Verwendung im Spiel: Maid in Nöten, Ziel einer Entführung, Mittelpunkt einer Blutfehde, Sündenbock bei Verbrechen wie Brandstiftung, Anlaufpunkt bei der Forschung nach Dschinnengeborenen, farbenfroher Anblick in grauen Städten, nützliche und gleichsam schwierige Begleiterin, leidenschaftliche Geliebte
Zitate: *„Vorsicht heiß! Nur gucken, nicht anfassen..."*
„Bei der Macht des Dschinnenfeuers, beim Blute meiner Ahnen, bei Bastrabuns flammendem Bart: Brenne, Ring aus Feuer!"
„Einen Schritt weiter und ich schwöre dir, dein Blut wird kochen, dein Fleisch braten und dein Haar in Flammen stehen!"

Meistar Wulfger Wulfgrimmasson

Wulfger ist Meistar (Magister) an der Runajasko zu Olport mit dem Lehrgebiet Elementarmagie des Wassers. Seine Stimmung ist so launisch wie das Wasser selbst und kann von ausgelassen freundlich zu äußerst zornig reichen. Je nachdem wie man ihm begegnet, kann er deshalb zu einem guten Freund oder einem unangenehmen Feind werden, zumal er ein Meister der Hammerfaust ist und mächtige Kampfzauber in seinem Repertoire hat. In seiner Rolle als Sprachrohr der Runajasko gegenüber den Gilden muss er sich oft beherrschen, findet aber als ausgezeichneter Menschenkenner letztlich doch meist die richtigen Worte – wenn auch manchmal erst nach leichter Zensur. Gäste wie zuletzt die Magier von der Sulman al'Nassori behandelt er freundlich und herzlich. Gerade von diesem Besuch hat er auch stark in seinen Fähigkeiten profitiert und sogar das Wissen um einige Glyphen als Ergänzung zu seinen Vitkari erlernt.

Geboren: 10. Efferd 990 BF
Größe: 2,10 Schritt
Haarfarbe: blond
Augenfarbe: blau
Kurzcharakteristik: brillanter Wassermagier, meisterlicher Nahkämpfer und Lehrmeister, kompetenter Draufgänger, erfahrener Diplomat

Wichtige Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Ausdauernder Zauberer, Begabung für Merkmal Elementar (Wasser), Eisern, Kälteresistenz, Richtungssinn; Aberglaube 6, Impulsiv, Jähzorn 8, Neugier 7, unangenehme Stimme (Lautstärke), Vorurteile (Graue Gilde3, Horasier und Dämonenknechte jeweils 5)

Finanzkraft: ansehnlich

Ausrüstung: groß

MU 15 **KL** 15 **IN** 12 **CH** 15 **FF** 13 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 15

Skraja: **INI** 11+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

Gandstafr *Vatnfällr:* **INI** 11+1W6 **AT** 10 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** NS

Raufen/Ringen (Hammerfaust):

INI 11+1W6 **AT** 18 **PA** 16 **TP** 1W6(A)* **DK** H

LeP 40 **AuP** 38 **AsP** 51 **WS** 10 **MR** 7 **GS** 6

RS 3 (Krötenhaut)

Wichtige Talente: Athletik 10, Etikette 4, Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 7, Singen 7, Zechen 10, Lehren 15, Orientierung 10, Wettervorhersage 11, Magiekunde 14, Sagen und Legenden 15, Schriftlicher Ausdruck 3, Boote Fahren 10, Holzbearbeitung 9, Malen/Zeichnen 9, Tätowieren 7

Wichtige Zauber: AQUAFAXIUS 14, AQUAQUERIS 9, AQUASPHAERO 12, ELEMENTARBANN 12, ELEMENTARER DIENER 14, HARTES SCHMELZE 10, MAHLSTROM 15, MANIFESTO 10, MEISTER DER ELEMENTE 8, NEBELWAND 16, SILENTIUM 8, WASSERWALL 11, WARMES GEFRIERE 8, WELLENLAUF 7, WETTERMEISTERSCHAFT 11, WINDHOSE 7, WINDSTILLE 8

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Astrale Meditation, Ausweichen II (14), Elementarist, Fernzauberei, Finte, Kampf im Wasser, Kulturkunde (Thorwal), Meereskundig, Merkmalskenntnis (Luft, Wasser, Umwelt), Niederwerfen, Ottagaldr, Runenkunde, Simultanzaubern, Spontanzeichen (Arkanoglyphen, Runenkunde), Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag

Rituale (Gildenmagie): Bindung, Kraftfokus, Stabverlängerung, Zauberspeicher (RkW 11)

Rituale (Runenzauberei): Drachenrune, Furchtrune, Nebelrune, Rauschrune, Salzwasserrune, Windruna, Wogensturmrune (RkW 15)

Arkanoglyphen: Glyphe der elementaren Attraktion, Glyphe der elementaren Bannung, Glyphe der elementaren Wandlung, Glyphe des elementaren Willens, Schutzsiegel, Zusatzzeichen Elementarquellenspeisung, Zusatzzeichen Potenzierung

Bann- und Schutzkreise: Geister, niedere Dämonen, Elementare, Eis, Feuer

Verhalten im Kampf: Wulfger kämpf gerne und mit Leidenschaft, am liebsten jedoch in ‚harmlosen' Prügeleien, die andernorts als waschechte Kämpfe auf Leben und Tod angesehen würden und in denen er seine *Hammerfaust*-Manöver einsetzt. Seine gefürchteten *Ausfälle* gehören – ob mit oder ohne Waffen – neben *Wuchtschlägen* und *Niederwerfen* zu seinen bevorzugten Manövern. Auf seine Zauber greift er nur in Bedrängnis zurück, denn ein mächtiger AQUASPHAERO oder ein einschüchternder AQUAQUERIS entscheiden Kämpfe meist viel zu schnell. Einen dieser Zauber hält er für den Notfall als Zauberspeicher in seinem Stab *Vatnfällr* – ein Name, der Programm ist, denn er bedeutet soviel wie *Vernichter mit Wasser*.

Verwendung im Spiel: umgänglicher oder auch aufbrausender Lehrmeister, Kontaktmann und Sprecher der Runajasko gegenüber Magiergilden, Quelle für Wissen über Runenmagie und das Element Wasser, Retter aus Seenot oder Gegner im Schiffskampf, Saufkumpan bei Gelagen oder Legendenerzähler in langen Winternächten

Zitat: *„Höre ich jetzt bald einen kräftigen Gesang oder soll ich eure Kehlen mit Meerwasser spülen?! Wer bei drei nicht rudert wie ein tulamidischer Wassergeist im Mahlstrom, darf heute Nacht Flim Flam üben bis die Finger brennen, während wir anderen den Skaldinnen aus dem Nabel saufen! Also los, ihr Mindergeister, an die Ruder!"*

Saajid von As'Far

Ursprünglich stammt Saajid aus dem kleinen Ort As'Far, doch seit ihre Schwester von den Truppen der damals herrschenden Kriegs-Weyziradim vor ihren Augen ermordet wurde, hat sie nur selten noch einen Fuß in die Stadt gesetzt. Auch in den Reihen ihrer Schwesternschaft fand sie keinen Trost und so lebt die weltfremde und vom Wahnsinn gezeichnete Rächerin Lycosas seit fast 200 Jahren im Dschungel des Amdeggyn-Massivs und kämpft gegen die Bedrohungen ihrer selbsterwählten Heimat, ganz gleich, ob es sich dabei um Schergen der Schwarzen Lande, Abtrünnige Rächerinnen, Echsenkultisten oder Fremde auf der Durchreise handelt. In ihrem fortschreitenden Wahnsinn sieht sie sich als Teil des Heerbanns der friedlichen Schwestern und hat schon lange verlernt, unter Menschen zu leben. Nur selten hat sie Kontakt zu Rebellengruppen wie den *Mari Marasna*, stattdessen spricht sie lieber mit Tieren, Pflanzen oder sich selbst über die Schönheit der Welt.

Sajid nimmt nur sehr selten eine Schülerin bei sich auf und auch den meisten anderen Hexen ihrer Schwesternschaft begegnet sie mit Argwohn, fühlt sie sich doch in ihrem Kampf seit Jahrzehnten alleingelassen. Auch Fremden gegenüber ist sie meist misstrauisch, aber nicht grundsätzlich feindselig. So kann sie ihnen auch als letzte Rettung vor dem Heerbann oder schwarzmaraskanischen Truppen offenbaren.

Entgegen anderslautenden Gerüchten ist Saajid keine Eigeborene, sondern verlängert ihr Leben, in dem sie mittels SEELENWANDERUNG einen neuen Körper, ganz gleich welchen Geschlechts, in Besitz nimmt, um so ihr Wissen auch über den Tod hinaus zu bewahren. Ein Vertrautentier hat sie sich nie genommen, da sie sich dem Heerbann der friedlichen Schwestern verbunden fühlt.

Geboren: 15. Phex 845 BF

Größe: 1,72 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: wahnsinnige Rächerin, erfahrene Wildniskundige, meisterliche Widerstandskämpferin, meisterliche Hexe und Elementaristin

Wichtige Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 7, Verhüllte Aura, Tierfreund, Vollzauberer; Arroganz 5, Feste Gewohnheit, Gesucht 1, Höhenangst 6, Rachsucht 12, Selbstgespräche, Unfähigkeit: Gesellschaftliche Talente, Vorurteile (Nichtmaraskaner) 8, Weltfremd 6 (städtisches Treiben, Geld), Wahnvorstellungen

Beziehungen: gering (einige Dschungelmilizen, vereinzelte Rächerinnen)

Finanzkraft: minimal

Ausrüstung: gering

MU 15 **KL** 12 **IN** 16 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12

Kurzschwert: **INI** 12+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+2* **DK** H N

Rur'Uzat: INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 12

TP(A) 1W6, Tritte 2W6 **DK** H

Diskus: FK 18 **TP** 1W6+3 **TP+** +1/0/0/0/-1 **RW** 5/10/20/30/60

LeP 33 **AuP** 34 **AsP** 69 **WS** 7 **MR** 10 **GS** 8

RS 3 (Hartholzharnisch)

*vergiftet mit dem Extrakt der Trichterwurzel (Waffengift, ST 4): AT, PA, INI, GE und KL je -2 für 2 Stunden, beginn nach 3 KR, bei gelungener KO-Probe +4 werden Abzüge und Wirkungsdauer halbiert, wurde maximal 2 Stunden zuvor Knoblauch gegessen, muss nur eine einfach KO-Probe abgelegt werden

Wichtige Talente: Athletik 7, Fliegen 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Schleichen 8, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe 15, Menschenkenntnis 6, Überreden 6, viele Naturtalente auf 8+, Wildnisleben 12, Geschichtswissen 8, Heraldik 3, Magiekunde 14, Pflanzenkunde 18, Philosophie 8, Sagen und Legenden 10, Tierkunde 12, Heilkunde Gift 15, Heilkunde Krankheiten 9, Heilkunde Wunden 12, Holzbearbeitung 9, Kochen (Tränke) 12, Schneidern 6

Wichtige Zauber: ABVENENUM 8, ÄNGSTE LINDERN 7, ATTRIBUTO 8, BLICK IN DIE GEDANKEN 12, DSCHINNENRUF 10, FESSELRANKEN 12, EINFLUSS BANNEN 8, EINS MIT DER NATUR 10, ELEMENTARBANN 7, GROSSE GIER 8, HARMLOSE GESTALT 8, HELLSICHT TRÜBEN 9, HEXENBLICK 10, HEXENKNOTEN 12, HEXENSPEICHEL 12, HUMOFAXIUS 8, KLARUM PURUM 17, KRABBELNDER SCHRECKEN 12, KRAFT DES HUMUS 13, LEIB DER ERDE 8, LEIB DES HUMUS 10, MANIFESTO 10, RADAU 12, SANFTMUT 14, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT 8, SEELENWANDERUNG 10, SENSIBAR 8, SPINNENLAUF 10, SUMPFSTRUDEL 12, SUMUS ELIXIERE 12, TIERE BESPRECHEN 10, ZAUBERZWANG 14, ZORN DER ELEMENTE 15, WAND AUS DORNEN 17

Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung: Hitze, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Merkmalskenntnisse (Einfluss, Elementar (Humus), Heilung, Schaden), Große Meditation, Kraftlinienmagie I, Maraskankundig, Ortskenntnis (Gegend um As'Far), Regeneration II, Repräsentation: Hexe, Verbotene Pforten Ritualkenntnis: Hexe, Waffenloser Kampfstil: Hruruzat (Rur'Uzat), Wuchtschlag, Zauberkontrolle

Rituale (Hexenflüche): Beute, Hexenschuss, Kornfäule, Pestilenz, Todesfluch, Unfruchtbarkeit, Zunge lähmen, Ängste mehren (RkW 15)

Verhalten im Kampf: greift meist aus dem Hinterhalt an und benutzt wechselnde Gifte, nutzt ihre Magie (SPINNENLAUF, ATTRIBUTO) um sich Vorteile zu verschaffen, agiert sehr erratisch und ist schwer einzuschätzen

Besonderheiten: Saajid ist äußerst erdverbunden und hat, auch wenn es für eine Hexe untypisch ist, große Höhenangst. Daher fliegt sie nur in Notfällen mit ihrem Hartholzharnisch und klettert eigentlich nie höher als vier Schritt, wenn möglich hat sie ständig Bodenkontakt.

Verwendung im Spiel: Unsichtbare Bedrohung aus dem Dschungel, Rettung vor den Gefahren des maraskanischen Dschungels oder schwarzmaraskanischen Schergen, weltfremde Mystikerin und Philosophin, unerwartete Verbündete im Kampf gegen die Umtriebe der Skrechu, Lehrmeisterin mit tiefen Einsichten in das Wesen des Humus

Zitate: *„Chazuul! Ein Käfer der schwarz und rot ist, ist etwas Schönes, Bruderschwester. Diese Farben aber an dir zu sehen, erfüllt uns mit großer Traurigkeit!"*

„Seid die Wasser des Talued nicht mehr fließen hat sich das Antlitz der Welt gewandelt. Diese Insel stirbt, wie wir sterben, wenn wir nicht kämpfen. Auch wenn sie alle wiederkehren, es werden nicht mehr genug sein, um ... wenn nur die Schmetterlinge mehr Kladj herbeitragen würden, dann ... sie flüstern so leise." (zu sich selbst)

„Wir müssen bleiben, um nicht zu vergessen. Wer soll sonst Rache nehmen? Wer wird das Wissen bewahren? Wer ihnen Einhalt gebieten?"

Aravan Shivar

Aravan hütet, wie schon seine Mutter vor ihm, die Artefaktkammern im Frostpalast der Lichthüter-Sippe, welche sich tief unten im Eislabyrinth aus dunklen Gängen und Räumen befinden. Die Tätowierung auf seiner Haut dient nicht nur zur Öffnung der Kammern, sondern hilft ihm bei dem Verständnis von Funktion und Anwendung der verschiedenen Artefakte. Doch auch er versteht bei weitem nicht alles was er in den Archiven findet. So erforscht er die Weiten des Ewigen Eises nach Hinweisen und neuen Erkenntnissen und kehrt einmal im Jahr für einen Mond zu seiner Sippe zurück, um die neuen Erfahrungen zu teilen.

In der Lichthüter-Sippe genießt er zwar hohes Ansehen ob seiner Position, allerdings auch die damit einhergehende Ehrfurcht. Da er der Einzige ist, der mit dem alten Erbe, welches ihnen von den Hochelfen überlassen wurde, umgehen kann, hat er den Ruf eines Mystikers und Einzelgängers und wird besonders von den jüngeren Elfen gemieden.

Seine Freundschaft zu einem jungen Adepten endete tragisch, als dieser mit einigen Artefakten aus den Gewölben verschwand. Seither hegt Aravan großes Misstrauen gegenüber Fremden, insbesondere Magiern, und ahnt nicht, dass in Wahrheit ein machthungriger und vom *Badoc* befallener Elf seiner Sippe den jungen Zauberer zwang, die Artefakte für ihn zu entwenden. Der junge Adeptus aber wurde von Aravans Gegenspieler in eine Eisstatue verwandelt und harrt in einer dunklen Grotte noch immer seiner Erlösung.

Geboren: 5. Hesinde 678 BF
Größe: 1,86 Schritt
Haarfarbe: silberweiß
Augenfarbe: eisgrau
Kurzcharakteristik: meisterlicher firnelfischer Zauberweber, erfahrener Hüter elfischer Geheimnisse, Suchender zwischen den Welten
Wichtige Vor- und Nachteile: wie Firnelfen, Arroganz 6, Innerer Kompass, Neugier 7, Verpflichtungen (Sippe), Vorurteile (Magier) 8, Wahrer Name
Beziehungen: groß (Sippe der Lichthüter), sonst gering
Finanzkraft: gering

MU 13 **KL** 15 **IN** 18 **CH** 14 **FF** 11 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 12
Elfischer Jagdspieß: **INI** 12 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+6 **DK** S
Wurfspeer: **FK** 24 **TP** 1W6+4
TP +3/+1/0/-1/-1 **RW** 5/10/15/25/40
LeP 30 **AuP** 41 **AsP** 64 **WS** 7 **MR** 9 **GS** 6
RS 2 (Lederhose, Fellumhang)

Wichtige Talente: Lesen/Schreiben Asdharia 17, Sinnenschärfe 16, Selbstbeherrschung 12, Wildnisleben (Ewiges Eis) 12, Überzeugen 9, Geschichtswissen (Lichthütersippe) 12 (14), Magiekunde 12, Sagen und Legenden (Firnelfen) 12 (14), Musizieren 14

Wichtige Zauber: ADLERSCHWINGE (SILBERFUCHS) 12, ANALYS (Mag) 17, ARCANOVI 18, BÄRENRUHE 10, FIRNLAUF 10, FULMINICTUS 12, FRIGIFAXIUS 10, GEDANKENBILDER 18, LEIB DES EISES 10, OBJECTOVOCO 11, ODEM ARCANUM 16, PFEIL DES EISES 15, UNITATIO 15, zahlreiche weitere elfische Zauber auf 7+, außerdem einige Zauber in Gildenmagischer Repräsentation

Wichtige Elfenlieder: Freundschaftslied, Lied der Reinheit, Sorgenlied, Windgeflüster, Zaubermelodie

Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Eiserner Wille II, Finte, Gezielter Stich, Große Meditation, Kraftlinienmagie I, Matrixverständnis, Meisterliche Regeneration, Meisterparade

Verhalten im Kampf: Aravan verabscheut rohe Gewalt und versucht sich aus direkten Konfrontationen weitestgehend herauszuhalten. So lange seinen Gefährten oder ihm selbst keine wirkliche Gefahr droht, wird er sich bei Kämpfen eher zurückhalten, als tatsächlich selbst einzugreifen. Einmal in einen Kampf verwickelt, ist er jedoch unerbittlich und bevorzugt das schnelle Ende seines Gegners, wozu er gerne den FULMINICTUS benutzt, einen präzisen Schuss seines Bogens oder einen *Gezielten Stich* seines Jagdspießes.

Verwendung im Spiel: Die Helden können ihm auf einer seiner Wanderschaften im Ewigen Eis des Hohen Nordens begegnen, oder ihn im Hesinde-Mond im Kreise der Lichthüter-Sippe aufsuchen. Allerdings müssen sich die Helden erst einmal beweisen und seine Vorurteile überwinden, bevor er sie als Gefährten auf seiner Suche akzeptiert oder sich ihnen sogar auf ihrer Mission anschließt. Bis sie sein Vertrauen errungen haben, ist er misstrauisch, schweigsam und so kalt und abweisend wie das ewige Eis. Jede Information über Artefakte der Hochelfen und deren Anwendung ist ihm jedoch sehr willkommen. Als Experte für hochelfische und firnelfische Artefakte kann er aber umgekehrt auch als Ansprechpartner für forschende Helden dienen.

Zitat: *„Das iamanda des sala mandra ist gestört, ich muss gehen, es zu richten."*
„Ich verstehe nicht ..."
„Ja, ich spreche deine Sprache, Talar! Ich habe einmal einem Menschen getraut. Sage mir, warum ich diesen Fehler noch einmal machen sollte?"

Archorim Sohn des Arabax

Archorim ist ein ungewöhnlicher Geode, dessen Philosophie mehr zu den Herren der Erde als den Dienern Sumus tendiert. Dennoch geht der Ambosszwerg seinen eigenen Weg – und diesen schon seit über zwei Jahrhunderten. Zwar verehrt er die Elemente, allen voran das Erz, formt sie aber nach seinem Willen. Wo seine Leidenschaft, das Kristallwachstum, noch mit gängiger geodischer Weltanschauung vereinbar ist, da schlägt er mit dem Schmieden magischer Artefakte einen Weg ein, der ihn selbst unter den oft ausgegrenzten Geoden zu einem Sonderling macht. Er lebt einsiedlerisch in einer Höhle im Ambossgebirge und schert sich nicht um die Ansichten seiner Brüder im Geiste. Jene, die demütig um Hilfe bittend zu ihm kommen, prüft er eingehend und hilft den Würdigen geduldig und loyal. Ebenso beharrlich geht er gegen seine Feinde vor.

Geboren: 6. Ingerimm 760 BF
Größe: 1,33 Schritt
Haarfarbe: eisenspanfarben
Augenfarbe: stahlgrau
Kurzcharakteristik: Meisterlicher Geode, kompetenter Lehrmeister und Zauberschmied
Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung für Merkmal Elementar (Erz), Dämmerungssicht, Eisenaffine Aura, Eisern, Meisterhandwerk (Grobschmied), Resistenz (mineralische Gift, Krankheiten); Arroganz 7, Behäbig, Farbenblind, Meeresangst 9, Randgruppe, Platzangst 6, Weltfremd (Geld 4, Städtisches Treiben 5), Zwergenwuchs
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Ausrüstung: ansehnlich

MU 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 15 **FF** 14 **GE** 8 **KO** 16 **KK** 14
Felsspalter *Archassim*: **INI** 10+1W6 **AT** 14 **PA** 16 **TP** 2W6+3 **DK** N
LeP 45 **AuP** 40 **AsP** 52 **WS** 10 **MR** 10 **GS** 4
RS 3 (Lederrüstung)

Wichtige Talente: Klettern 5, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 7, Lehren 14, Menschenkenntnis 8, Überzeugen 8, Orientierung 8, Wettervorhersage 6, Gesteinskunde 12, Magiekunde 14, Sagen und Legenden 8, Grobschmied 14, Heilkunde Seele 12, Kristallzucht 10

Wichtige Zauber: ADAMANTIUM 10, ARCHOFAXIUS 8, ARCANOVI 14, ARCANOVI (MATRIXGEBER) 7, ARMATRUTZ 6, BEHERRSCHUNGEN BRECHEN 9, BÖSER BLICK 8, DSCHINNENRUF 9, ELEMENTARER DIENER 11, EXPOSAMI 6, GRANIT UND MARMOR 9, HERR ÜBER DAS TIERREICH 8, KRAFT DES ERZES 12, LEIB DES ERZES 8, MEISTER DER ELEMENTE 9, METAMORPHO 10, PLUMBUMBARUM 7, STEINWAND 12, WEICHES ERSTARRE 8, ZORN DER ELEMENTE 10, ZAUBERKLINGE 12

Wichtige Rituale: Weihe der Schlange, Magnetismus, Macht des Lebens, Kräfte der Natur, Weg durch Sumus Leib (RkW 15)
Ritualkenntnis (Petromantie) 8: Hauch des Erzes (I), Aufmerksamer Wächter, Erzkraft, Stimme des Felsens (II)

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Höhlenkundig, Wuchtschlag; Eiserner Wille II, Flüsterer der 1000 Namen, Große Meditation, Kraftspeicher, Matrixgeber, Merkmalskenntnis (Erz, Herrschaft, Objekt)

Verhalten im Kampf: Archorim ist ein Bollwerk, dessen *Defensiver Kampfstil* und *Meisterparaden* in Kombination mit einem ARMATRUTZ nicht einfach zu überwinden sind, besonders wenn die eigenen Arme durch PLUMBUMBARUM schwer wie Blei sind oder die Waffen durch KRAFT DES ERZES aus den Händen gerissen wurden. In diesen Genuss kommen aber ohnehin nur diejenigen, die Archorim vor einem drohenden Kampf nicht bereits mit BÖSER BLICK, ARCHOFAXIUS oder ZORN DER ELEMENTE zur Räson gebracht hat oder die er sich nicht gleich durch eine STEINWAND vom Halse hält.

Besonderheiten:

- Archorim hat insgesamt 60 Karat an ungeschliffenen Diamanten, Obsidian und Magnetiten bei sich, die er durch seine Petromantiekenntnisse bei Zaubern und Ritualen einsetzen kann (Seite 154).
- Der persönliche Felsspalter *Archassim* (INI, TP, PA je um 1 erhöht) ist mit der Variante *Permanenz* der ZAUBERKLINGE kreiert worden. Er ist benannt nach dem Totengeist, von dem er beseelt ist (Archorims Bruder, diesem gegenüber LO 15, ansonsten LO 8). Bei einer 1-3 beim AT-Wurf oder durch 1 Aktion Konzentration und eine LO-Probe erhält die Waffe für einen Angriff die Eigenschaft *Durch Erz dringen*, wodurch die Klinge durch metallene oder steinerne Waffen und Rüstungen nicht aufgehalten werden kann, sondern hindurchgleitet (PA misslingt automatisch, RS wird ignoriert, gilt als *Gute AT*). Waffen aus anderen Materialien sind nicht betroffen. Hat man Schaden durch die Waffe erlitten, kann für 2W6 Tage ein Fluch wie *Beiss auf Granit* (**WdZ S. 118**), der Verlust des Vorteils *Eisern* oder ein KO-Verlust um W6 Punkte ausgelöst werden.
- Artefakte von Archorim tragen immer einen Makel in sich. Orientieren Sie sich dabei an der Liste der magischen Nebeneffekte in **WdA S. 102 f.** oder würfeln darauf mit W20+9. Artefakte könnten beispielsweise ein klobiger *Panzerhandschuh des Widerstands* (wie Kraftgürtel mit KO, danach für 10 Aktionen KO -3, **WdA S. 115**), eine *Elementare Gemme* (einmalig DSCHINNENRUF eines Erz-Dschinns, dessen Beherrschung um 3 erschwert ist) oder eine ZAUBERKLINGE sein, deren Gewicht bewusst nicht ideal ist (INI oder WM -1).

Verwendung im Spiel: geduldiger und anspruchsvoller Lehrmeister, Mentor eines geodischen Helden, Beteiligter in einem geodischen Kräftemessen oder einem Streit, Opfer von Vorurteilen, Zauberschmied für ein Artefakt, unangenehmer und hartnäckiger Feind

Zitat: *„Sei wie der Fels, Schüler! Stark und ausdauernd, vor allem aber ruhig."*
„Hmmm ..."

Síon Ketah

Die Rashduler Magierin besitzt nicht nur eine angeborene Affinität zu Elementaren der Luft, sondern übt offenbar eine geradezu magische Anziehung auf Geisterwesen aus. Schon früh musste sie deshalb lernen, sich dieser zu erwehren und mit ihnen zu kommunizieren. Manchmal hört sie die Stimmen der Geister auch, ohne dass sie sie hierzu in die Dritte Sphäre rufen muss und erahnt ihre Nähe schneller als andere Menschen. Die meiste Zeit stört sie sich nicht daran, und so bewohnt sie sogar eine verlassene Burgruine bei Beonspfort, in der es spukt. Mit einem der hier ansässigen Geister, mit dem sie in ihrer Freizeit gerne *Rote-und-Weiße-Kamele* spielt, ist sie sogar einen Pakt eingegangen. Freiwillig hat sie sich dazu verpflichtet, ihn gemeinsam mit den anderen fünf dort spukenden Rondrianern, die bereits seit Zeiten der Priesterkaiser umgehen, zu erlösen. Zeichen für diesen Pakt ist ein halb weiß, halb schwarz gewirktes Seidenband, das sich geisterhaft flatternd um ihren linken Arm windet und nicht gelöst werden kann, solange die Geister noch im Diesseits verharren. Um ihre Aufgabe zu erfüllen sucht Síon seit Jahren schon nach den Weiheschwertern und den persönlichen Rondrarien der Gefallenen und ist für jeden Hinweis dankbar. Auf ihrer Suche erforscht die Elementaristin jedes noch so abgelegene Gebiet, meidet hierbei aber die Schattenlande bislang wie ein gehörnter Dämon die Stadt des Lichts.

Geboren: 23. Phex 1004 BF
Größe: 1,62 Schritt
Haarfarbe: schwarz, mit weißen und grauen Strähnen
Augenfarbe: sturmgrau
Kurzcharakteristik: kompetente Windelementaristin mit mystisch-düsterer Ausstrahlung
Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung für Elementar (Luft), Arroganz 6, Einbildungen, Neugier 6, Raumangst 8, Angst vor Menschenmassen 5, Eitelkeit 5, Balance, Medium
Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering

MU 14 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 15 **FF** 12 **GE** 16 **KO** 10 **KK** 8
Magierstab/Speer: **INI** 10+1W6 **AT** 12 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** N S
LeP 25 **AuP** 32 **AsP** 51 **WS** 4 **MR** 11 **GS** 9
RS 0 (Leichte Kleidung)

Wichtige Talente: Magiekunde 16, Athletik 8, Fliegen 12, Körperbeherrschung 10, Tanzen 9, Etikette 8, Betören 8, Lehren 9, Menschenkenntnis 11, Schriftlicher Ausdruck 8, Überreden 10, Brett-/Kartenspiel 12, Geschichtswissen 10, Rechnen 10, Sagen und Legenden 11, Sternkunde 12, Alchimie 8, Malen/Zeichnen 10

Wichtige Zauber: AEOLITUS 16, AEROGELO 8, ANALYS 10, APPLICATUS 12, ARCANOVI 10, BALSAM SALABUNDE 7, BEWEGUNG STÖREN 6, DSCHINNENRUF 16, ELEMENTARBANN 10, ELEMENTARER DIENER 13, GEISTERBANN 14, GEISTERRUF 11, MANIFESTO 12, MEISTER DER ELEMENTE 8, MOTORICUS 15, NEBELWAND 10, ODEM 12, ORCANOFAXIUS 12, ORCANOSPHAERO 12, ORKANWAND 10, PENTAGRAMMA 14, SAEPEFACTA 9, UNITATIO 12, WINDHOSE 10, WINDSTILLE 8

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Ausweichen II (12), Bannschwert, Eiserner Wille I, Elementarist, Merkmalskenntnis (Luft, Bewegung, Geisterwesen), Regeneration I, Signaturkenntnis, Simultanzaubern, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Zauberzeichen

Rituale (Gildenmagie): Bindung, Fackel, Kraftfokus, Modifikationsfokus, Seil, Zauberspeicher, Bannschwert (RkW 11)

Arkanoglyphen: Glyphe der elementaren Attraktion, Glyphe der elementaren Bannung, Glyphe der elementaren Wandlung, Glyphe des elementaren Willens, Satinavs Siegel, Schutzkreis gegen Ungeziefer, Zusatzzeichen Elementarquellenspeisung (RkW Gildenmagie 11)

Bann- und Schutzkreise: Geister, Elementare, Feuer

Verhalten im Kampf: Blutigen Auseinandersetzungen geht Síon am liebsten aus dem Weg oder lässt andere für sich kämpfen. Im Notfall nutzt sie gerne magische Amulette oder Ringe, die sie zuvor mit NEBELWAND oder ORKANWAND besprochen hat.

Besonderheiten: Síons ganzer Stolz ist ihr fliegender Teppich Hawali (verspielt, bockig und *krankhaft reinlich*), mit dem sie die meisten ihrer Reisen unternimmt.

Verwendung im Spiel: Aufgrund ihrer eingegangenen Verpflichtung nimmt Síon gerne auch mal die hilfe von Abenteurern in Anspruch. Dabei ist sie jedoch auf ihre Überredungskunst angewiesen, da sie keinerlei Mittel besitzt um die Angeworbenen zu entlohnen. Sie ist daher auch gerne zu einem Handel bereit, der eine mögliche Gegenleistung von ihrer Seite aus beinhaltet.
Sie ist keine Verführerin und bettelt nicht, sondern verhandelt auf Augenhöhe und mit Würde. Den wahren Grund für ihr Anliegen wird sie dabei jedoch niemals preisgeben.

Zitat: *„Der Zug war unbedacht!"* (beim Kamelespiel)
„Blutleere Schwächlinge! Niemals werdet ihr lebend den Weg nach Tesh Alem-Kh'arr finden!" (von einem Geist besessen)
„Mach es am besten wie die Luft – geh mir aus den Augen! Du bist ein Nichts und wirst ein solches bleiben. Selbst deine Enkel werden sich deiner nicht mehr entsinnen."

Spielwerte Bibliotheca Elementaria

Das Große Elementarium - Kompendium der elementaren Beschwörungen

Dieses Buch bietet einen umfassenden Überblick über die sechs Elemente in ihren unterschiedlichen Erscheinungsformen. Auch die ihnen zugeordneten Wesenheiten, vom Mindergeist bis hin zum Elementaren Meister, werden behandelt, und es wird ausführlich auf ihre Beschwörung und Beherrschung eingegangen. Die Urfassung, das *Grosze Elementharium*, wurde zur Zeit der Eroberung des Diamantenen Sultanats durch bosparanische Magier zusammengetragen. Bis heute existieren nur vier originalgetreue Abschriften dieses Werks, in dem die enthaltenen Thesen exakt ausformuliert sind. Neuere Abschriften sind zwar häufig zum besseren Verständnis kommentiert, dafür aber auch an entscheidenden Stellen gekürzt. Viele der Formeln müssen daher mühsam selbst hergeleitet werden. Dafür sind einige Kapitel der allgemeinen Elementartheorie erweitert, und bis heute gilt das Große Elementarium als eines der Standardwerke des Elementarismus.

Erscheinungsweise: 650-seitiger, überformatiger Foliant, basierend auf dem *Groszen Elementharium*, und etwa 165 bis 185 BF in Gareth von Magiern verschiedener Kulturkreise zusammengetragen; Urfassung in Bosparano (Gareth); vier originalgetreue Abschriften in Drakonia, Khunchom, Mherwed und Punin; vereinfachte Abschriften zumeist in Bosparano, vereinzelt in Tulamidya; etwa 300 Exemplare, Auszüge häufig in anderen Werken zitiert

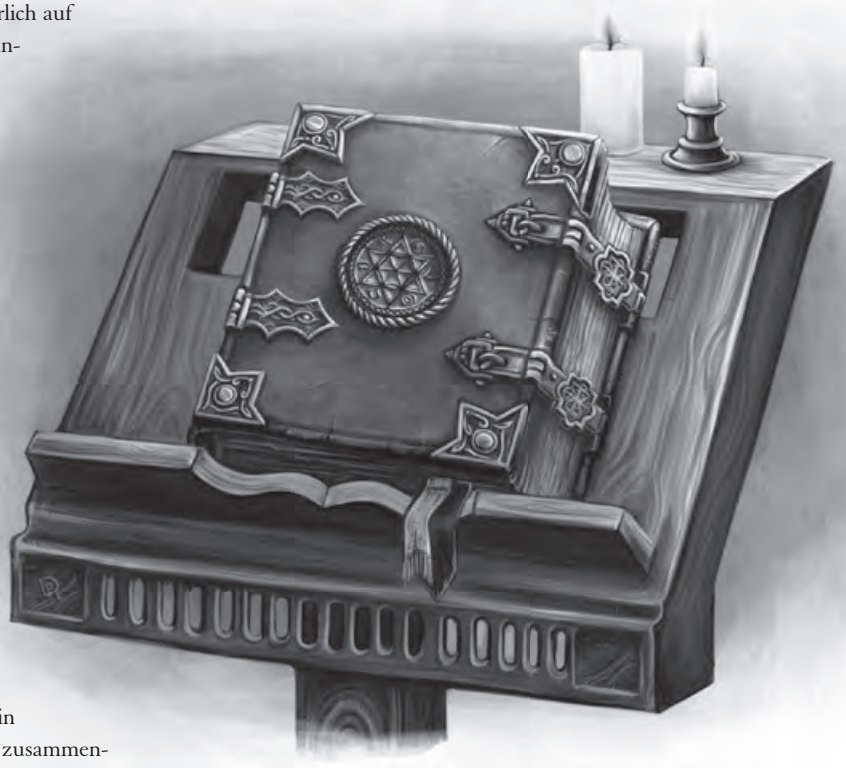
Wert: etwa 250 D; Auszüge je nach Umfang ab 10 D; Urfassung unverkäuflich

Voraussetzungen: V 3; K 8 (alle Sprachen); KL 14, Magiekunde 10

Das Buch im Spiel: (Elementar (gesamt) 3/8)

Aus den neueren Ausgaben können AEOLITUS, DSCHINNENRUF (700/4x7/30), IGNIFAXIUS, MANIFESTO, MEISTER DER ELEMENTE und WAND AUS ELEMENT (700/4x7/40) rekonstruiert werden. Sie enthalten zudem Hinweise auf LEIB DES FEUERS, IGNISPHAERO und LEIB DES WINDES sowie 1W6 *Wahre Namen* mit einer Qualität von 1W3.

In der Urfassung findet sich die Thesis zu allen genannten Zaubern außer IGNISPHAERO (Rekonstruktion aus der Urfassung: 2500/4x12/15) und LEIB DES FEUERS, und sie enthält Hinweise auf AQUAQUERIS, FESSELRANKEN und WINDGEFLÜSTER. Enthalten sind weiterhin die *Bann- und Schutzkreise gegen Elementare*, die *Glyphe der Elementaren Attraktion* und die *Glyphe der Elementaren Bannung*. Weiterhin sind in den Abschriften der Urfassung 1W6 Wahre Namen mit einer Qualität von je 1W6 enthalten. Wer das Werk intensiv studiert und verstanden hat (200/1x10/0), darf alle Kontrollproben bei Elementarwesen zukünftig um 1 Punkt erleichtert ablegen.



Kommentare zum Großen Elementarium

Waldbert Boyerks *Kommentare zum Elementarium* aus der späten Rohalszeit gelten heutzutage als veraltet. Weit häufiger werden die Kommentare zur späthorasischen Fassung, zusammengestellt von einer Puniner Arbeitsgruppe unter Salandrion Finkenfarn, sowie die der ehemaligen Rashduler Spektabilität Dschelef ibn Jassafer genutzt.

Erscheinungsweise: 80 bis 120-seitige Loseblattsammlung, Bosparano und Garethi (Boyerksche und Puniner Kommentare) oder Tulamidya (Rashduler Kommentare)

Wert: ab 70 D (Boyerksche Ausgabe), etwa 120 D (Puniner und Rashduler Ausgabe)

Voraussetzungen: V 5; K 7 (Sprachen je nach Ausgabe); KL 13, Magiekunde 8

Das Buch im Spiel: senkt die KL-Voraussetzung des Hauptwerks auf 13 (Puniner und Rashduler Ausgabe), und gewährt beim Erlernen der rekonstruierten Formeln zwei *Spezielle Erfahrungen* nach Wahl. Die

Puniner sowie die Rashduler Fassung enthalten zusätzlich zwei *Wahre Namen* mit einer Qualität von je 1W6-2. Die Boyerkschen Kommentare machen die Lektüre komplexer (Magiekunde 11), dafür erhält man mit ihrer Hilfe Hinweise auf zwei weitere Zauber: SUMPFSTRUDEL und FESSELRANKEN.

Elementare Alchimie

Elementare Alchimie ist eine Schriftensammlung, die in Wahrheit als eine der Grundlagen für Pheredonius Melenaars *Die Macht der Elemente* diente. Seine Schülerin Hexandria Phanos war es, die schließlich die Manuskripte ihres Meisters, die er für unzureichend oder gar zu gefährlich hielt, mit den Ergebnissen ihrer eigenen Forschungen 720 BF zu einem Octavo binden ließ. Ihre eigenen Schüler durften jedoch stets nur Teile des Werkes übertragen, so dass alle späteren Ausgaben als unvollständig gelten müssen. Sie wurden jedoch häufig bearbeitet, kommentiert und durch eigene Erkenntnisse ergänzt. Die Erstausgabe gilt schon als deutlich schwerer lesbar als Melenaars Hauptwerk, setzte Hexandria Phanos für die Lektüre doch äußerst profundes Wissen in der Alchimie voraus und hält sich nur selten mit Erläuterungen auf. Je nachdem, welche Ausgabe man in Händen hält, lässt sie sich unter Umständen leichter oder sogar schwerer lesen. Manche sind stark chiffriert und ohne Schlüssel kaum lesbar, andere sind wesentlich praxisorientierter und enthalten Rezepte oder sogar konkrete elementare Substitutionsvorschläge.

Erscheinungsweise: Octavo von 200 Seiten (Urfassung), 100-180 Seiten (Erstabschriften) oder weniger (spätere Kopien), 720 BF von der Alchimistin Hexandria Phanos aus den Schriften ihres Meister zusammengestellt, etwa 10 Erstabschriften, ungefähr 150 spätere Kopien von schwankender Qualität; Original vermutlich in Privatbesitz; viele Schaubilder und Diagramme zu elementaren Affinitäten; altertümliches Garethi mit vielen bosparanischen Fachbegriffen, einige Passagen sind in Nanduria oder Gimaril gehalten oder verschlüsselt niedergelegt, einige (Teil-)Abschriften in Tulamidya

Wert: Original sicher 800 D, etwa 200 D für eine Erstabschrift, zwischen 60 und 120 D für eine spätere Abschrift je nach Qualität und Umfang

Voraussetzungen: V 2; K 10/7 (Garethi oder Tulamidya), außerdem Nanduria oder Gimaril mindestens auf TaW 5; KL 14, je nach Ausgabe Alchimie 7-14, weiterhin sind Grundkenntnisse (TaW 3+) in Kryptographie empfehlenswert

Das Buch im Spiel: je nach Ausgabe Alchimie SE/9 bis hin zu Alchimie SE/17, in den meisten Ausgaben 1W6+2 alchimistische Rezepte nach Maßgabe des Meisters. Wer sich hinreichend mit den Texten beschäftigt (100 TaP*/1 Probe pro Woche *intensiven Studiums*) kann die beiden Sonderfertigkeiten *Elementares Gleichgewicht* und *Binder der Hexessenz* rekonstruieren. In einigen Ausgaben (1-6 auf W20) sind in einem verschlüsselten Text (*Kryptographie*-Probe +6, 40 TaP*/1 Probe pro Woche) außerdem die Zauberzeichen *Glyphe der Elementaren Reinheit* und *Glyphe der Elementaren Wandlung* enthalten. In der Urfassung finden sich weiterhin die Thesis von MANIFESTO (18), CALDOFRIGO (16) sowie WAND AUS (ELEMENT) (14).

Das Djinnayat des Abu Al'Yeshram

Das Djinnayat des tulamidischen Magiers und Universalgelehrten Abu Al'Yeshram gilt bis heute als eine der umfangreichsten Namenssammlungen für Elementarwesen und manch ein Beschwörer würde töten, um es in seinem Besitz zu wissen. Die meisten Abschriften sind stark gekürzt und enthalten zwar ausufernde Beschreibungen der Elementarwesen und Hinweise zu deren Beschwörung. Die Wahren Namen aber wurden bewusst weggelassen oder geschickt im Text und komplizierten Zahlenspielen verborgen, so dass nur der Wissende sie zu entschlüsseln vermag.

Erscheinungsweise: Octavo (Urfassung), 6 x 6 x 6 Seiten, etwa ein Dutzend ausführlichere Abschriften (12 x 12 Seiten), Teilabschriften oft mit 3 x 3 x 3 x 3 Seiten in unterschiedlichen Formaten (insgesamt etwa 300 Stück); um 1400 v.BF in Fasar verfasst; Original in Privatbesitz in Rashdul; eine ausführliche Abschrift befindet sich im Besitz von Sultan Hasrabal; meist wie das Original in Ur-Tulamidya oder Tulamidya, einige wenige Ausgaben in Bosparano oder Garethi

Wert: Urfassung mindestens 1000 D, bis zu 400 D für eine ausführliche Abschrift in Ur-Tulamidya, gekürzte Ausgaben in Tulamidya, Bosparano oder Garethi ab 100 D

Voraussetzungen: V 0/1/3; K 9/8 (Ur-Tulamidya und Tulamidya oder Bosparano und Garethi); KL 15, *Magiekunde* 10, aufgrund zahlreicher kababylothischer Verklausulierungen ist ein grundsätzliches Verständnis der tulamidischen Zahlenmystik empfehlenswert und eine profunde Kenntnis der Algebra (*Rechne*n 10+) unerlässlich.

Das Buch im Spiel: Urfassung und ausführliche Abschriften *Rechnen* SE/15, Magiekunde SE 15. Erlernt werden können die Sonderfertigkeiten *Elementarist* und *Flüsterer der Tausend Namen* und *Meister der Wünsche*. Es lassen sich zudem bis zu 2W20 *Wahre Namen* von Elementarwesen in einer Qualität von je 1W6-2 aus den Werken entnehmen. Weitere 1W6 Namen liegen sogar in einer Qualität von 1W6+1 vor. Für die Rekonstruktion bedarf es allerdings 99 TaP* aus *Rechnen*-Proben +9 (1 Probe/Woche erlaubt). Pro misslungener Probe fällt die Qualität des zu ermittelnden *Wahren Namens* um 1 Punkt. Sinkt dieser Wert auf 0, gilt die Rekonstruktion als gescheitert.

Aus Teilabschriften müssen die *Wahren Namen* (Qualität 1W6-2) oft erst mühsam rekonstruiert werden (60 TaP* aus *Rechnen*- oder *Magiekunde*-Probe +7, 1 Probe pro Woche), dafür enthalten einige von ihnen recht genaue Beschreibungen der Sonderfertigkeit *Meister der Wünsche*. Zudem gewähren sie manchmal profunde Einsichten in die tulamidischen Wissenschaften wie Zahlenmystik (*Rechnen* SE/17) oder Astrologie (*Sternkunde* SE/16) oder ermöglichen die Rekonstruktion des *Bann- und Schutzkreises gegen Elementare*.

Die Elementaren Bücher

Flammende Lettern, die sich aus dunklem Rauch bilden; komplizierte Matrizen aus Eiskristallen, die sich auf einer glatten Spiegeloberfläche bilden; saftige Ranken, in deren Muster sich die Thesis eines Zaubers ablesen lässt. Viele Legenden ranken sich um die Existenz der elementaren

Bücher, die angeblich nicht nur die letzten elementaren Geheimnisse enthalten, sondern auch in der Lage sein sollen, ein wahres elementares Inferno zu entfesseln. Tatsächlich handelt es sich bei den Büchern um Ausformungen der Elemente selbst, die vor langer Zeit durch die mächtige Magie der Archäer in ihre jetzige Form gezwungen wurden. Über die Zeitalter wurden sie mehrere Male von anderen Völkern entdeckt, und die mächtigsten Zauberwirker lernten aus ihnen und legten ihr eigenes Wissen darin nieder. In Wahrheit wurden die elementaren Bücher jedoch zu einem ganz anderen Zweck geschaffen, um den heute so gut wie niemand mehr weiß. Sie dienten als Waffen in den Gigantenkriegen und waren, richtig eingesetzt, mit ihrer ursprünglichen elementaren Gewalt in der Lage, selbst unsterbliche Wesen zu verletzen, vielleicht letztendlich sogar zu vernichten. Die Worte, um ein solches Inferno zu entfesseln, sind jedoch seit vielen Generationen vergessen, und es würde wohl mehrere Menschenleben dauern, sie allein aus der Magie eines der Bücher zu rekonstruieren. Das siebte elementare Buch, das Buch der Kraft, verging der Legende nach mit der dazugehörigen Zitadelle, als Mada die Sphären durchstieß.

Erscheinungsweise: Folio von sicher 500 Seiten, geschaffen von den Bashuriden aus dem jeweiligen Element; das Werk ist in *Arkanil* verfasst und ist heute für kaum jemanden mehr lesbar, denn die zauberkräftige Schrift des Bashurischen lässt sich nur mittels Magie verstehen und entschlüsseln. Einzelne Seiten der Elementaren Bücher, die später niedergelegt wurden, mögen sich aber auch in anderen Sprachen oder sogar mittels Gedankenbildern offenbaren. Alle sechs Folianten sind seit Jahrhunderten verschollen und nicht selten haben Gelehrte ihr ganzes Leben nach Hinweisen auf ihren Verbleib geforscht. Sie manifestieren sich aber zumeist an Orten großer elementarer Kraft und Reinheit, das Buch des Wassers beispielsweise in der versunkenen Stadt Eshvahar (S. 95).

Wert: unbezahlbar

Voraussetzungen: V 0; K 17 (Arkanil); KL 18 und IN 15 oder umgekehrt, mindestens Viertelzauberer, Magiekunde 15, keine Affinität zum Gegenelement

Die Bücher im Spiel: Die sechs elementaren Bücher enthalten alle Zauberthesen mit dem Merkmal des jeweiligen Elements (23), darüber hinaus können aus ihnen alle in diesem Band vorgestellten elementaren Sonderfertigkeiten erlernt werden. Ein Bruchteil der zerstörerischen Kräfte, die den Büchern innewohnt, wurde in der Vergangenheit von Sterblichen entfesselt, um ganze Inseln in den Fluten zu versenken, Länder unter Eis und Schnee erstarren zu lassen, oder ganze Städte dem Erdboden gleichzumachen. Wenn Sie die Auswirkung gerne etwas abschwächen möchten, orientieren sie sich am besten an den Auswirkungen der elementaren IGNISPHAERO-Varianten. Welche Seiten und Inhalte die Bücher weiterhin offenbaren, wenn sie den Leser für würdig befinden, legen wir ganz in die Hand des Meisters.

Das Djinnayat des ...

Wenn sie auf die Schnelle selbst eine solche Sammlung wahrer Namen benötigen, würfeln sie zwei W20 und lesen Sie das Ergebnis von den folgenden Tabellen ab. Bitte beachten Sie, dass es für Elementarwesen, anders als für Dämonen, bisher nur sehr wenige verzeichnete *Wahre Namen* in Aventurien gibt und dass ein solcher eine echte Erleichterung bei der Beschwörung darstellt.

W20	**das Djinnayat enthält …**
1	1W6 *Wahre Namen*
2-7	1W6-1* *Wahre Namen*
8-13	1W3 *Wahre Namen*
14-19	1W2 *Wahre Namen*
20	den Namen eines Dämons

W20	**in der Qualität von …**
1	1W6 Punkten
2-7	1W6-1* Punkten
8-13	1W3 Punkten
14-19	1W2 Punkten
20	2W6-2W6* Punkten

*mindestens 1

Mindergeister

Die Entstehung von Mindergeistern

Mindergeister können neben dem Ruf durch MEISTER MINDERER GEISTER auch zu jeder Zeit spontan erscheinen und wieder verschwinden, wenn elementare Magie gewirkt wird oder einfach nur auf natürliche Weise Elemente ineinander übergehen. Orte elementarer Kraft begünstigen solch ein spontanes Auftreten, seien es mächtige Wasserfälle, Vulkane, schmelzende Gletscher oder gar elementare Heiligtümer an Kraftlinien. Generell können Sie nach eigenem Ermessen entscheiden, ob und wann Mindergeister erscheinen. Gerade bei elementarer Magie durch Meisterpersonen oder Spielerhelden können Sie aber auch folgende Schritte durchführen, um Mindergeister aus dem Ärmel zu zaubern, wann immer ein Zauber oder Ritual mit Merkmal *Elementar* gewirkt wird.

Schritt 1: Wahrscheinlichkeit des Erscheinens

Würfeln Sie mit W20:
+1 pro 6 AsP des Zaubers/Rituals
+6 beim Nachteil *Lästige Mindergeister* des Zaubernden
+2 an einem Ort natürlicher elementarer Kraft (Wasserfall, Vulkan, Gletscher...)
+3 an einer elementaren Kraftlinie
+6 an einem elementaren Heiligtum oder Kraftlinien-Nodix

Ergebnis:
1-15: Kein Mindergeist erscheint. Brechen Sie die restlichen Schritte ab.
16-17: Ein Elementarer Mindergeist erster Ordnung erscheint (bestehend nur aus dem *Primärelement*).
18+: Ein Mindergeist erscheint (bestehend aus *Primär-* und *Sekundärelement* und je nach Kombination zweiter bis vierter Ordnung).

Schritt 2: Bestimmung von Primär- und Sekundärelement

Erscheint ein Geist, bestimmen Sie die ein oder zwei Elemente, aus denen er besteht.

Das *Primärelement* entspricht dabei dem elementaren Merkmal des Zaubers (Feuer bei IGNISPHAERO, Humus bei LEIB DER ERDE, Wasser beim HARTES SCHMELZE)

Das *Sekundärelement* variiert je nach Situation:
- ein zweites elementares Merkmal des Zaubers, falls vorhanden (z.B. Wasser bzw. Luft beim NEBELLEIB oder Feuer bzw. Eis beim CALDOFRIGO)
- ein reichlich in der Umgebung vorhandenes Element (oft Luft, aber je nach Umgebung auch andere Elemente möglich: Humus im Reichsforst, Wasser auf dem Perlenmeer, Eis im Wengenholmer Winter, Erz in einer Zwergenbinge)
- ein Element, in das oder aus dem das primäre übergeht (z.B. Erz oder Humus beim HARTES SCHMELZE)
- ein Element, das durch einen elementaren Ort oder eine Kraftlinie besonders begünstigt wird (das jeweilige Element von elementaren Schlüssellinien oder bei den hier im Band vorgestellten elementaraffinen Orten)

Schritt 3: Festlegen der Kategorie

Aus dem Primär- und Sekundärelement ergibt sich die Kategorie des Geistes:
- Geister der ersten Ordnung (auch: Elementare Mindergeister oder Animus minor purus) bestehen nur aus einem einzigen der sechs Elemente, z.B. nur aus Wasser.
- Geister zweiter Ordnung (auch: Gewöhnliche Mindergeister oder Animus minor vicinus) bestehen aus zwei benachbarten Elementen, z.B. Humus zu Feuer und Erz.
- Geister dritter Ordnung (auch: gewöhnliche Mindergeister oder Animus minor vulgaris) bestehen aus zwei Elementen, die neutral zueinander stehen, z.B. Humus zu Luft und Wasser.
- Geister vierter Ordnung (auch: Furchtgeister oder Animus minor contrarius) bestehen aus zwei entgegengesetzten Elementen, also Feuer und Wasser, Humus und Eis oder Erz und Luft.

Je nach Kategorie werden Lebensdauer (Schritt 4) sowie die Werte modifiziert. Ein ANALYS oder eine längere Betrachtung per OCULUS verraten die Elemente, aus denen sie zusammengesetzt sind und damit gegebenenfalls auch ihre Kategorie (*Magiekunde*-Probe).

Schritt 4: Lebensdauer

Das modifizierte Ergebnis des obigen W20-Wurfs zum Erscheinen entspricht der Lebensdauer des Geistes in KR. Bei einer gewürfelten 20 sowie beim Würfeln von mindestens einer 1 oder 20 bei der Zauber-/Ritualprobe handelt es sich sogar um Spielrunden (SR) statt Kampfrunden (KR).
Multiplizieren Sie die Dauer mit 3 für Geister erster Ordnung (Elementare Mindergeister), mit 2 für Geister zweiter Ordnung (aus zwei benachbarten Elementen) oder teilen Sie sie durch 2 für Geister vierter Ordnung (Furchtgeister zweier entgegengesetzter Elemente).

Schritt 5: Bestimmung der Stärke

Die *Stärke* des Geistes würfeln Sie mit W6 aus:
+1 pro 12 AsP des Zaubers/Rituals
+1 an einem Ort natürlicher elementarer Kraft
+2 an einer elementaren Kraftlinie
+3 an einem elementaren Heiligtum oder Kraftlinien-Nodix

Das Ergebnis gibt an, wie viele elementare Stufen Sie auf die Basiswerte aufaddieren. Bei elementaren Mindergeistern erster Ordnung summiert sich die Vorlage für das Primärelement, bei allen anderen wird das Ergebnis gleichmäßig auf Primär- und Sekundärelement verteilt und beträgt minimal 2 (also mindestens je eine Stufe von Primär- und Sekundärelement). Die einzelnen elementaren Stufen finden Sie im folgenden Abschnitt. Sie werden auf die Basiswerte addiert.

Werte von Mindergeistern

Mindergeister können in den verschiedensten Formen auftreten und auch in ihren Spielwerten je nach Element(en), Kategorie und Größe stark variieren. Um sich schnell einen Mindergeist zu erstellen, verwenden Sie die im Folgenden angegebenen Werte als Basis und addieren Sie die Modifikatoren aus den einzelnen Elementen im Anschluss so oft auf wie durch die Stärke (Schritt 5) vorgegeben. Wählen Sie zudem eine Eigenschaft aus der jeweiligen Liste pro Anwendung der Vorlage aus.

Basiswerte

Typ: Mindergeist
Element: (verschieden)
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 6+1W6 **PA** 6 **LeP** 2W6 **AsP** – **RS** 0 **WS** –
Faust: DK H **AT** 10 **TP** 1W+1
GS 6 **MR** 6 **GW** 6
Eigenschaften: Immunität (Gifte, Krankheiten, Schaden aus eigenem Element, profane und geweihte Angriffe), Unbelebt, Verschmelzen mit Element, Blinkende Unsichtbarkeit

Luft

INI +2 **PA** +1 **LeP** +0 **RS** +0
AT +1 **TP** +0 **GS** +2 **MR** +0 **GW** +1
Eine der folgenden Eigenschaften: Angriff mit Luft (2W6 TP, 3 Schritt), Aura (Wind), Durch Luft gehen, Luft-Griff/Biss, Formlosigkeit I, Formlosigkeit II, Langer Arm, Nebel, Rauch, Regeneration I

Wasser

INI +1 **PA** +1 **LeP** +2 **RS** +0
AT +0 **TP** +0 **GS** +1 **MR** +1 **GW** +1
Eine der folgenden Eigenschaften: Angriff mit Wasser (2W6 TP, 3 Schritt), Aura (Wasser), Durch Wasser gehen, Elementarer Griff (Ersäufende Hand), Elementarer Biss (Nässende Wunde), Ersäufen, Formlosigkeit I, Langer Arm, Nebel, Regeneration I

Humus

INI +0 **PA** +2 **LeP** +4 **RS** +1
AT +0 **TP** +0 **GS** +0 **MR** +0 **GW** +1
Eine der folgenden Eigenschaften: Angriff mit Humus (2W6 TP, 3 Schritt), Aura (Dornen), Durch Humus gehen, Elementarer Griff (Ranken), Elementarer Biss (Gift), Langer Arm, Lebenssinn, Regeneration I, Steinhaut, Versinken, Wildwuchs, Zerschellender Panzer

Erz

INI +0 **PA** +1 **LeP** +2 **RS** +2
AT +0 **TP** +1 **GS** +0 **MR** +1 **GW** +1
Eine der folgenden Eigenschaften: Angriff mit Erz (2W6 TP, 3 Schritt), Aura (Fräsender Sand), Durch Erz gehen, Elementarer Biss (Stahlgebiss), Elementarer Griff (Eiserne Klammer), Glut, Langer Arm, Regeneration I, Steinhaut, Zerbersten, Zerschellender Panzer

Feuer

INI +1 **PA** +0 **LeP** +0 **RS** +0
AT +1 **TP** +2 **GS** +1 **MR** +1 **GW** +1
Eine der folgenden Eigenschaften: Angriff mit Feuer (2W6 TP, 3 Schritt), Aura (Feuer), Durch Feuer gehen, Elementarer Griff (Flammenhand), Elementarer Biss (Glühende Zähne), Glut, Kochendes Blut, Langer Arm, Rauch, Regeneration I, Zerbersten

Eis

INI +0 **PA** +1 **LeP** +2 **RS** +1
AT +0 **TP** +1 **GS** +0 **MR** +2 **GW** +1

Eine der folgenden Eigenschaften: Angriff mit Eis (2W6 TP, 3 Schritt), Aura (Frost), Durch Eis gehen, Elementarer Griff (Kältegriff), Elementarer Biss (Frostbiss), Langer Arm, Regeneration I, Zerbersten

Furchtgeister

Mindergeister vierter Ordnung erhalten anfangs sowie für je 3 weitere Stufen zusätzlich eine der folgenden Eigenschaften:
Schreckgestalt I, Ängste auslösen (Aberglaube oder je nach Element: Angst vor Feuer, Meeresangst für Wasser, Raumangst für Erz, Höhenangst für Luft, Totenangst für Eis oder Humus), Gestank, Lebensraub I, Raserei

Übersicht der elementaren Mindergeister

Wenn Sie spontan Mindergeister auftreten lassen möchten, können Sie anhand der Beispiele in der folgenden Tabelle bestimmen, was für ein Geist erscheint. Zu jeder Elementkombination sind je sechs Geister gelistet, Sie können den erscheinenden Mindergeist also auch gerne mit dem W6 zufällig ermitteln.

	Feuer	Wasser	Humus	Eis	Erz	Luft
Feuer	Brandling Feuerling Flämmling Funkler Glutonkel Zunderbase	Brodelmuhme Brühbase Dampfmann Siedekerl Wallerich Zischelweib	Feuerzähne Flammbäumchen Kokelwurzling Rußborkerich Schlickbrenner Zitterstaude	Eisloherich Irrglanz Knisterlohling Prasselknacker Schmelzschauerling Starrglutler	Basaltbrodler Bleisiederich Lavavater Magmatorele Schlackenwirrling Schlackengeist	Flammerich Feuerwisch Feuerwusel Funkenweiber Lohenläufer Waberwicht
Wasser	Brodelmuhme Brühbase Dampfmann Siedekerl Wallerich Zischelweib	Pfützenplatscher Plätscherwicht Quellwasserspritz Strudelflutchen Tropftante Wellenwusler	Blubberbold Blütentropfer Gischtgarbe Modderling Tieftropffrüchtchen Tränlinge	Glättling Hagelweibchen Kurzgraupler Rutschwirrchen Schollengleiter Tropfzapferich	Flusskieselbursche Kataraktchen Quellenmännlein Sandstrudlerin Staubschwappler Wachwusler	Dampflicht Dunstschwadler Gischböcke Nieselfrauchen Schaumspritzer Sprudelschwimmer
Humus	Feuerzähne Flammbäumchen Kokelwurzling Rußborkerich Schlickbrenner Zitterstaude	Blubberbold Blütentropfer Gischtgarbe Modderling Tieftropffrüchtchen Tränlinge	Blätterblutfräulein Dungschwammerl Erdwichtel Grinschwammerling Krautmann- oder Kerl Lehmglitscher	Eispommerrantze Flockenholzknarrchen Frostkrautbursche Frostwurzler Reifblütenjungfer Starrknollenfräulein	Borkenkiesler Erdpferd Hartleibhölzchen Weichkieselbohrer Steineichnmaid Steinstauderich	Blähblätterling Buchflatterling Geästheuler Kletterlinge Laubwolkerich Stängelpuster
Eis	Eisloherich Irrglanz Knisterlohling Prasselknacker Schmelzschauerling Starrglutler	Glättling Hagelweibchen Kurzgraupler Rutschwirrchen Schollengleiter Tropfzapferich	Eispommerrantze Flockenholzknarrchen Frostkrautbursche Frostwurzler Reifblütenjungfer Starrknollenfräulein	Eisglanzling Firnling Grimmfrostödennasling Reifrumpler Schneeschwester Zapfenknechte	Frostkratzer Friefelsbrecher Frostbohrer Gletscherkiesling Starrsplitterich Zapfenschlägel	Frostbläserich Klirrwindling Kristallstrudler Querzapfer Raureifliebchen Schneewehchen
Erz	Basaltbrodler Bleisiederich Lavavater Magmatorele Schlackenwirrling Schlackengeist	Flusskieselbursche Kataraktchen Quellenmännlein Sandstrudlerin Staubschwappler Wachwusler	Borkenkiesler Erdpferd Hartleibhölzchen Weichkieselbohrer Steineichenmaid Steinstauderich	Frostkratzer Friefelsbrecher Frostbohrer Gletscherkiesling Starrsplitterich Zapfenschlägel	Brockenbruder Erzmännchen Festenfräulein Kieselhopser Klotzjungfer Steinmännchen	Glimmerstäubchen Grubengasling Klippenkiesbursche Sandwehentochter Schotterstürmchen Tiefdruckdäumelinchen
Luft	Flammerich Feuerwisch Feuerwusel Funkenweiber Lohenläufer Waberwicht	Dampflicht Dunstschwadler Gischböcke Nieselfrauchen Schaumspritzer Sprudelschwimmer	Blähblätterling Buchflatterling Geästheuler Kletterlinge Laubwolkerich Stängelpuster	Frostbläserich Klirrwindling Kristallstrudler Querzapfer Raureifliebchen Schneewehchen	Glimmerstäubchen Grubengasling Klippenkiesbursche Sandwehentochter Schotterstürmchen Tiefdruckdäumelinchen	Brisenbursche Flatterlinge Windjunker Windsbraut Windwusel Wuselstürmchen

Spielwerte - Elementare Drachen

Der Feuerdrache Letobhok - Die Zornesflamme

Element: Feuer
Schuppenfarbe: schwarzes Rot
Größe: 16 Schritt Länge, 5 Schritt hoch, 18 Schritt Spannweite
Vorkommen: aktive Vulkankrater, Lavaseen, extrem selten, einzeln
Kurzcharakteristik: zornig brennende Bestie, unberechenbar
Herausragende Eigenschaften: MU 20, KL 18, CH 16, KK 60
Vor- und Nachteile: immun gegen Feuer (Schaden durch Feuer wird ihm im Verhältnis 3:1 als Regeneration gutgeschrieben), empfindlich gegen Wasser, Flugfähigkeit, Jähzorn 10

INI 11+1W6	**LeP** 200	**RS*** 9		
Biss: DK HNS		**AT** 14	**PA** 11	
		TP 4W6 / 4W6+1 / 4W6+3		
Halsschwenker: DK NS		**AT** 9	**PA** –	**TP** 1W6+1
Schwanzschlag: DK HNSP		**AT** 12	**PA** 4	**TP** 2W6+2
Prankenhieb: DK HN		**AT** 8	**PA** 5	**TP** 2W6+2
Trampeln: DK H		**AT** 5	**PA** –	**TP** 3W6+3
Flammenstrahl (alle 2 KR):				
DK 49 Schritt		**AT** 14		**TP** 3W6
GS 5 / 10	**AuP** 150	**AsP** 125	**MR** 18	

Feuerdrache

Besondere Kampfregeln: Aura des Elements, gezielter Flammenstrahl (s.o.), sehr großer Gegner, Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Umklammern (3), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (10) / Umklammern (10, Klauen), Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb)
Zauberkenntnisse: Vollendet (Freizauberer) *Elementar (Feuer)*, meisterlich in *Herrschaft*, kompetent in *Hellsicht, Kraft, Schaden* und *Verständigung*
Verwendung im Spiel: Ein Feuerdrache ist wie sein Element, unberechenbar, zornig, hungrig und unzähmbar. Dennoch besitzt er ein hohes Maß an Intelligenz und spielt gerne mit den Lebewesen, die sein Reich betreten. Er ist durchaus in der Lage, sein Lechzen nach brennendem Fleisch zu unterdrücken und einen größeren Nutzen zu erkennen, wenn die Helden einen solchen anbieten können. Denkbar wäre z.B. ein Szenario, in dem die Helden das geraubte Ei eines Feuerdrachen wiederbeschaffen sollen. Der Feuerdrache ist zusammen mit dem Luftdrachen der einzige unter den Elementaren Drachen, der die Intelligenz zum höheren Verständnis seines Elements besitzt und dieses auf beinahe beliebige Art und Weise zu formen und zu nutzen versteht.

Der Eisdrache Gorku - Der Frostwurm

Element: Eis
Schuppenfarbe: weiß bis eisgrau
Größe: 8 Schritt Länge, 3 Schritt hoch, 4 Schritt Spannweite
Vorkommen: Ewiges Eis, selten, einzeln
Kurzcharakteristik: Schrecken des Ewigen Eises, bösartig
Herausragende Eigenschaften: MU 25, FF 5, KL 6, KO 32, KK 32
Vor- und Nachteile: immun gegen Eis, empfindlich gegen Feuer und Humus, Flugfähigkeit

INI 12+1W6		**LeP** 110	**RS** 7	
Biss: DK HNS		**AT** 14	**PA** 10	**TP** 1W6+8
Prankenhieb: DK HN		**AT** 6	**PA** 5	**TP** 2W6+3
Trampeln: DK H		**AT** 5	**PA** –	**TP** 3W6
GS 8/10	**AuP** 75	**AsP** 28	**MR** 9	

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (15), Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Trampeln / Niederwerfen (6) / Umklammern (9, Klauen), Frosthauch (1 SP pro KR auf 10 Schritt), sehr großer Gegner, Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (6) / Umklammern (8), Niederwerfen (Klauen aus dem Flug heraus 9), Prankenhieb (5)
Zauberkenntnisse: kompetent im Merkmal *Elementar (Eis),* freizauberische *Telekinese* (max. 30 Stein), Frosthauch (s.o.)
Verwendung im Spiel: Der Forstwurm an sich besitzt keine nennenswerte Intelligenz und ist weder sprachbegabt, noch

zu sinnvollen und überlegten Gedankengängen fähig. Er gilt zu Recht als gefräßiges und gnadenloses Raubtier, das besessen ist von schwarzen Gegenständen. Er ist als Räuber oder Jäger im ewigen Eis denkbar oder als Dieb eines von den Helden gesuchten (schwarzen) Artefakts, aber auch als Jäger eines Gegenstands oder einer schwarzgekleideten Person mit persönlicher Bedeutung für die Helden.

Shir'Zach, der erste unter den Frostwürmern

Die einzige Ausnahme zu den rein instinktiv getriebenen Würmern bildet Shir'Zach. Als Erster und Einziger seiner Art besitzt er die Fähigkeit der Sprachbegabung und einen eigenen Willen. Ein besonderes Vergnügen bereitet ihm das Spiel mit der Beute, welche er wie Steine auf einem Garadan-Brett hin und her zu schieben weiß, bevor er sie als Trophäe in den erstarrten Reigen seines Eisstatuen-Gartens einreiht. Sollten die Helden dennoch versuchen ihn zu etwas zu bewegen oder ihn für etwas zu gewinnen, so ist es durchaus denkbar, dass er zunächst zustimmt und einen Handel mit ihnen eingeht. Da er jedoch keinerlei Ehre kennt, ist es sehr wahrscheinlich, dass die Helden sich vorsehen müssen, nicht zu Eisstatuen oder einer Mahlzeit zu werden.

Erzdrache

Element: Erz
Schuppenfarbe: schiefergrau bis obsidianschwarz
Größe: bis zur Größe eines Gebirgszugs
Vorkommen: in Erz aufgegangen, kein aktives Exemplar
Kurzcharakteristik: gigantischer Koloss
Herausragende Eigenschaften: –
Vor- und Nachteile: –
Besondere Kampfregeln: –
Zauberkenntnisse: –
Verwendung im Spiel: Die Erzdrachen sind vor langer Zeit mit ihrem Element verschmolzen und sind nunmehr bloß noch Bestandteil alter Sagen und Märchen. Vielleicht werden sie eines fernen Tages wieder auferstehen. Bis dahin lassen Sie die Helden beim Krabbeln durch enge Stollen, tief im Innern des Berges, dem Herzschlag des Drachen lauschen und an seinen Träumen teilhaben, oder wecken Sie deren Abenteuerlust mit einer mystischen Erzählung über den riesigen Hort eines Erzdrachen und seinen Karfunkel.

Humusdrache, Dschungel-der-da-läuft

Element: Humus
Schuppenfarbe: Erd- und Grüntöne
Größe: 30 Schritt Länge, 10 Schritt hoch, 16 Schritt Spannweite
Vorkommen: Dichte Wälder, Dschungel, Sümpfe, extrem selten, einzeln

Eisdrache

Kurzcharakteristik: gemütlich und ortsverbunden, Teil der Natur um ihn herum
Herausragende Eigenschaften: FF 19 (Ranken), GE 5, KK 50, KO 70, Träge 12
Vor- und Nachteile: immun gegen Schaden durch Humus (auch totes Holz und alles Lebendige), empfindlich gegen Eis, Feuer und Untotes, Flugfähigkeit (fliegt aber nur äußerst selten)

INI 7+1W6	**LeP** 400	**RS** 10		
Biss: DK HNS		**AT** 10	**PA** 7	**TP** 4W6+2
Halsschwenker: DK NS		**AT** 9	**PA** –	**TP** 1W6+3
Schwanzschlag: DK HNSP		**AT** 7	**PA** 2	**TP** 2W6
Prankenhieb: DK HN		**AT** 6	**PA** 3	**TP** 2W6+5
Trampeln: DK H		**AT** 4	**PA** –	**TP** 5W6
Fesselranken (alle 2 KR): DK HNSP			**AT** 15	

TP –, der Gegner wird festgehalten und kann sich nur mittels zunehmend schwerer werdender GE- oder KK-Proben oder mit roher Gewalt wieder befreien

GS 4 / 5 **AuP** 350 **AsP** 130 **MR** 20

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wald), Niederwerfen (15), Überrennen (14, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner
Zauberkenntnisse: brillant in *Elementar (Humus)*, meisterlich in *Umwelt, Eigenschaften*, *Hellsicht* und *Heilung*
Verwendung im Spiel: Humusdrachen sind äußerst friedliebende Kreaturen, die meist völlig in den Kreislauf der Natur um sie herum eingebettet sind. Sie bewegen sich selten und sind meist äußerst gut getarnt, so dass Helden möglicherweise aus Versehen ihr Lager auf dem Rücken eines solchen Tieres aufschlagen. Aufgrund ihres freundlichen Wesens können sie aber auch als Retter in der Not auftreten und den Helden Unterschlupf oder Heilung anbieten. Einzig wenn jemand ihren Lebensraum bedroht, wenden sie sich entschlossen gegen die Frevler.

Humusdrache

Der Luftdrache Nathagaot – Die Windschlange

Element: Luft
Schuppenfarbe: durchscheinend weiß-blau
Größe: 12 Schritt Länge, 3 Schritt hoch, 10 Schritt Spannweite
Vorkommen: Hohe Gebirgslagen, sehr selten, meist in Gruppen zu 1W6 Exemplaren
Kurzcharakteristik: listiger Verführer
Herausragende Eigenschaften: KL 21, IN 35, GE 70, Impulsiv, Neugier 12
Vor- und Nachteile: immun gegen Schaden durch Luft und Blitze, empfindlich gegen Erz und antimagische Zauber wie BEWEGUNG STÖREN, Flugfähigkeit (fliegt eigentlich immer)

INI 14+1W6	**LeP** 150	**RS** 7 (ihr Körper ist teilweise durchlässig)		
Biss: DK HNS		**AT** 12	**PA** *	**TP** 3W6
Halsschwenker: DK NS		**AT** 10	**PA** *	**TP** 1W6+1
Schwanzschlag: DK HNSP		**AT** 10	**PA** *	**TP** 2W6
Prankenhieb: DK HN		**AT** 8	**PA** *	**TP** 1W6+4
Sturmböe (alle 2 KR, Niederwerfen):				
	DK 49 Schritt		**AT** 14	**TP** 2W6
GS 12 (fliegt immer)	**AuP** 300	**AsP** 90	**MR** 16	

*Luftdrachen weichen Angriffen immer angesagt aus (Ausweichen 15)

Besondere Kampfregeln: Aura des Elements, Sturmböe (s.o.), sehr großer Gegner, Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Umklammern (3), Flugangriff (10), Gezielter Angriff (Beißen), Gezielter Angriff (Prankenhieb), Luftdrachen lassen Gegner auch gerne aus großer Höhe fallen
Zauberkenntnisse: Vollendet (Freizauberer) in *Elementar (Luft)*, meisterlich in *Hellsicht, Illusion, Telekinese, Einfluss* und *Verständigung*

Verwendung im Spiel: Luftdrachen sind sehr verspielt und neugierig und entführen manchmal aus reiner Langeweile oder Neugier Menschen in ihren Hort, die es für ihre Helden zu retten gilt. Sie lieben Rätsel und Gerüchte und gehören zu den anstrengendsten und sprunghaftesten Gesprächspartnern, die man sich vorstellen kann. Mit etwas Glück kann man sie auch überzeugen, dass sie einen auf ihrem Rücken tragen – ein Ritt, den Ihre Helden sicher so schnell nicht vergessen werden.

Luftdrache

Der Wasserdrache Blalysor – das Blaue Leuchten

Element: Wasser
Schuppenfarbe: meerfarben, mit leuchtend blauem Adergeflecht durchzogen
Größe: 20 Schritt Länge, 6 Schritt hoch
Vorkommen: tiefer Ozean und unergründliche Seen, sehr selten, einzeln
Kurzcharakteristik: Schrecken der Meere, Untier
Herausragende Eigenschaften: MU 22, KK 50, Jähzorn 12
Vor- und Nachteile: immun gegen Wasserschaden, empfindlich gegen Feuer und Eis

INI 10+1W6	**LeP** 180	**RS** 9		
Biss: DK HNS		**AT** 14	**PA** 3	**TP** 3W6+3
Halsschwenker: DK NS		**AT** 10	**PA** 4	**TP** 1W6+1
Schwanzschlag: DK HNSP		**AT** 10	**PA** 5	**TP** 2W6+2
Flossenschlag: DK HN		**AT** 9	**PA** 4	**TP** 2W6
Wasseratem (alle 2 KR):				
	DK 21 Schritt		**AT** 12	**TP** 3W6
GS 9 (Land) / 14 (Wasser)		**AuP** 160	**AsP** 75	**MR** 16

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), sehr großer Gegner, Verbeißen
Zauberkenntnisse: brillant in *Elementar (Wasser)*, meisterlich in *Umwelt* und *Schaden*, kompetent in *Kraft*
Verwendung im Spiel: Wasserdrachen sind so unterschiedlich in ihrer Natur wie das Wasser in dem sie leben. Sie sind meist Einzelgänger und als solche äußerst empfindlich, sollte man in ihr Revier eindringen. Meist sind sie relativ friedliebend, solange ihnen niemand ihre Jagdbeute streitig macht. Je nach Gemütslage können sie, ähnlich wie eine Seeschlange, auch eine ernsthafte Bedrohung für ein Schiff darstellen.

Wasserdrache

Spielwerte - Golemiden

Die Konstruktion von Golemiden

Elementare Golemiden werden mittels STAUB WANDLE (**LCD 250**) erhoben. Ihre Konstruktionsthesis wird nach den Regeln für Golem-erschaffung wie in **WdZ** beschrieben erstellt. Folgende Unterschiede gibt es zu den dämonisch erhobenen Golems:

- Als Material kommen nur bestimmte Arten von Sand oder Lehm in Frage (siehe unten)
- Das Merkmal Elementar von STAUB WANDLE passt sich an das Element des Golemiden an
- Automatische Eigenschaften der beschriebenen Elementaren Golemiden sind: Immunität gegen das Merkmal Form und Elementar (eigenes Element), Immunität gegen kritische Treffer, Formlosigkeit I, Immunitäten und Verwundbarkeiten je nach Material (nicht aber die allgemeinen Verwundbarkeiten von Golems)
- Für Dienste und Eigenschaften haben sie die gleiche Auswahl wie Golems, zusätzlich stehen die von Elementarwesen zur Verfügung

Material	IB	AT	PA	TP	LE	AU	RS	GS	MR	Besonderheiten
Sand	11	14	4	2W6	50	200	4	3	15	Immunität (Feuer, Stich), Verwundbarkeit (Schnitt)
Gorsand	13	15	5	2W6	60	200	2	6	15	Immunität (Feuer, Stich)
Gadang-Lehm	9	10	3	2W6+1	80	300	3	4	15	Immunität (Feuer, Stich)
Khômstaub	15	17	4	2W6-1	40	250	1	7	12	Immunität (Feuer, Stich)
Quarz des Ehernen Schwerts	10	13	5	2W6+2	70	300	5	2	15	Immunität (Stich)
Selemer Tiefseesand	12	13	5	2W6	40	300	2	4	15	Immunität (Stich)
Vulkansand	16	16	3	2W6+3	60	150	2	5	10	Immunität (Feuer, Stich)

Material	MU	KL, IN, CH	FF	GE	KO	KK	Startloyalität	Element
Sand	12	je 2	8	12	14	12	1W6+7	Erz
Gorsand	14	je 2	10	12	17	12	1W6+7	Erz
Gadang-Lehm	12	je 1	5	11	16	13	1W6+8	Humus
Khômstaub	10	je 2	10	14	12	10	1W6+6	Luft
Quarz des Ehernen Schwerts	16	je 2	6	10	18	14	1W6+5	Eis
Selemer Tiefseesand	12	je 3	9	13	13	12	1W6+9	Wasser
Vulkansand	16	je 1	8	12	15	13	1W6+4	Feuer

Hasrabals Golemiden

Fließsandgolemid (klein)

Typ: Golemid **Element:** Erz
Beschwörung: +41 **Beherrschung:** +8
Wahrer Name: 2/6 (nur Sultan Hasrabal und wenige Rashduler Magier)
MU 14 **KL** 7 **IN** 2 **CH** 2
FF 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 10
INI 13+1W6 **PA** 6 **LeP** 45
AsP – **RS** 2 **WS** 8
Ringen: DK H **AT** 16 **TP** 1W6(A)
GS 6 **AuP** 200 **MR** 15
Startloyalität: 1W6+7
Eigenschaften: (Golemid), Angriff mit Erz (6 Schritt, 2W6 TP), Immunität gegen profane Waffen
Kampfregeln und -manöver: Der Fließsandgolemid ist schwer wahrzunehmen, die Sinnenschärfe-Probe dazu ist um 4 Punkte erschwert.
Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Schutz, Suche oder Spionage, Kampf, Warte
Talente: Spionage 8

Fließsandgolemid

Riesengolemid ‚Roter Sandriese' (sehr groß)

Typ: Golemid **Element:** Erz
Beschwörung: +60 **Beherrschung:** +6
Wahrer Name: 1/6 (nur Sultan Hasrabal)
MU 14 **KL** 6 **IN** 2 **CH** 2
FF 6 **GE** 8 **KO** 21 **KK** 16
INI 11+1W6 **PA** 6 **LeP** 95
AsP – **RS** 4 **WS** 11
Faust: DK NS **AT** 17 **TP** 4W6+3
GS 4 **AuP** 200 **MR** 15
Startloyalität: 1W6+7
Eigenschaften: (Golemid), Angriff mit Erz (12 Schritt, 3W6 TP), Immunität gegen profane Waffen
Kampfregeln und -manöver: Sehr großer Gegner, Trampeln, Überrennen, Wuchtschlag
Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Schutz, Wache, Warte
Talente: –

Spionage-Golemid ‚Wüstenhauch' (sehr klein)

Typ: Golemid **Element:** Luft
Beschwörung: +50 **Beherrschung:** +10
Wahrer Name: 1/6 (nur Sultan Hasrabal)
MU 14 **KL** 8 **IN** 2 **CH** 2
FF 16 **GE** 18 **KO** 11 **KK** 6
INI 15+1W6 **PA** 4 **LeP** 45 **AsP** – **RS** 1 **WS** 6
Ringen: DK H **AT** 17 **TP** 1W3(A)
GS 7 **AuP** 250 **MR** 12
Startloyalität: 1W6+6
Eigenschaften: (Golemid), Angriff mit Erz (3 Schritt, 1W6+3 TP), Formlosigkeit II, Gift (Stufe 10 mineralisch), Immunität gegen profane Waffen, Verbindung zum Beschwörer
Kampfregeln und -manöver: Ausweichen II (15), Der Wüstenhauch ist sehr schwer wahrzunehmen, die Sinnenschärfe-Probe dazu ist um 10 Punkte erschwert.
Mögliche Dienste: Bewegung, Diebstahl, Gefolgschaft, Suche, Spionage, Warte
Talente: Spionage 11, Diebstahl 11

Experimenteller Vulkansandgolemid (mittel)

Typ: Golemid **Element:** Feuer
Beschwörung: +45 **Beherrschung:** +5
Wahrer Name: 1/6 (nur Sultan Hasrabal)
MU 15 **KL** 5 **IN** 2 **CH** 2 **FF** 11 **GE** 17–* **KO** 10+* **KK** 10+*
INI 17+1W6-* **PA** 5 **LeP** 60 **AsP** – **RS** 0+* **WS** KO/2
Ringen: DK H **AT** 17–* **TP** 2W6+*
GS 7–* **AuP** 200 **MR** 15
Startloyalität: 1W6+4
Eigenschaften: (Golemid), Angriff mit Feuer (9 Schritt, 3W6 TP), Immunität gegen profane Waffen und Feuer, Zerbersten (Feuer)
Kampfregeln und -manöver: *Instabilität: Die markierten Werte ändern sich durch die instabile Form alle 6 KR. Würfeln Sie zu Beginn dieser Zeit je einen W6 und addieren bzw. subtrahieren Sie das Ergebnis. Die Form des Golemiden schwankt zwischen einer Vulkanstaubwolke (1) und einer vor Hitze verkrusteten Statue (6, Verlust von *Formlosigkeit*).
Mögliche Dienste: Bewegung, Elementare Manifestation (Feuer; einfache LO-Probe), Gefolgschaft, Kampf, Kontrolle über Feuer (LO-Probe 0/+2/+4), Transport durch Feuer (einfache LO-Probe alle GS x 2 Schritt), Warte, Vernichtung
Talente: -

Golemiden anderer Erbauer

Sandgolemid (mittel)

Typ: Golemid **Element:** Erz
Beschwörung: +23 **Beherrschung:** +2
Wahrer Name: 3/6
MU 12 **KL** 2 **IN** 2 **CH** 2
FF 8 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 12
INI 11+1W6 **PA** 4 **LeP** 50 **AsP** – **RS** 4 **WS** 7
Faust: DK N **AT** 14 **TP** 2W6
GS 3 **AuP** 200 **MR** 15
Startloyalität: 1W6+7
Eigenschaften: (Golemid), Immunität (Feuer, Stich), Verwundbarkeit (Schnitt)
Kampfregeln und -manöver: –
Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Suche, Kampf, Warte
Talente: –

Gadang-Lehmdiener (mittel)

Typ: Golemid **Element:** Humus
Beschwörung: +20 **Beherrschung:** +1
Wahrer Name: 3/6
MU 12 **KL** 1 **IN** 1 **CH** 1
FF 5 **GE** 11 **KO** 17 **KK** 13
INI 9+1W6 **PA** 3 **LeP** 80 **AsP** – **RS** 3 **WS** 9
Faust: DK N **AT** 10 **TP** 2W6+1
GS 5 **AuP** 300 **MR** 15
Startloyalität: 1W6+8
Eigenschaften: (Golemid), Angriff mit Humus (3 Schritt, 3W6 TP), Durch Humus Gehen, Ersäufen, Immunität (Feuer, Stich)
Kampfregeln und -manöver: –
Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Suche, Lastentransport, Transport durch Humus, Wache, Warte
Talente: –

Selemer Meersandqualle (sehr klein)

Typ: Golemid **Element:** Wasser
Beschwörung: +17 **Beherrschung:** +3
Wahrer Name: 2/6
MU 12 **KL** 4 **IN** 5 **CH** 3 **FF** 13 **GE** 17 **KO** 9 **KK** 8
INI 14+1W6 **PA** 5 **LeP** 30 **AsP** – **RS** 3 **WS** 5
Rammstoß: DK H **AT** 14 **TP** 1W6
GS 7 (Wasser) **AuP** 300 **MR** 15
Startloyalität: 1W6+9
Eigenschaften: (Golemid), Angriff mit Wasser (6 Schritt, 2W6 TP), Durch Wasser gehen, Ersäufen
Kampfregeln und -manöver: Unterwasserkampf
Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Suche, Transport durch Wasser, Warte
Talente: –

Frostquarzgolemid (groß)

Typ: Golemid **Element:** Eis
Beschwörung: +26 **Beherrschung:** +4
Wahrer Name: 2/6
MU 12 **KL** 4 **IN** 2 **CH** 2 **FF** 4 **GE** 8 **KO** 20 **KK** 16
INI 10+1W6 **PA** 5 **LeP** 85 **AsP** – **RS** 5 **WS** 10
Faust: DK N **AT** 15 **TP** 3W6+1
GS 2 **AuP** 300 **MR** 15
Startloyalität: 1W6+5
Eigenschaften: (Golemid), Angriff mit Eis (9 Schritt, 3W6 TP), Elementarer Griff (2, Kälte), Frost
Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen / Kaltes Grab (Das Opfer erleidet die sekundären Eigenschaften von Eis und kann vom Golemid durch Verzicht auf beide Aktionen unter dem kalten Quarz begraben werden. Jede KR ist eine KK-Probe zur Befreiung möglich), Wuchtschlag
Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Suche, Kampf, Warte
Talente: –

Pervertierte Elemente

Alagrimm

Typ: Elementarwesen
Element: Feuer
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 15+1W6 **PA** 11 **LeP** 70 **AsP** 100 **RS** 0
Feuerschwingen: **DK** SP **AT** 20 **TP** 2W20+5
Feuerschnabel: DK HN **AT** 17 **TP** 5W6+5
GS 10 **MR** 15
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Feuer (21 Schritt), Aura (Feuer), Glut, Elementarer Griff (3, Feuer), Elementares Inferno (Feuer), Elementares Wachstum, Zusätzliche Aktionen (Schnabel und zwei Feuerschwingen)
Kampfregeln und -manöver: Großer Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Bevorzugte Dienste: -
Talente: Elementare Hellsicht 10
Zauber: Alle Zauber Elementar (Feuer) 16, IGNIPLANO 18, IGNISPHAERO 20

Alagrimm

Vinskrapr

Diese dämonisch verführten Dschinne überdauern die Zeit meist verkümmert und zurückgezogen an einsamen Orten oder gebunden in ein Artefakt. Zwar sind sie selten, doch könnte man generell überall auf sie treffen. Ihnen allen ist gemein, dass sie jeweils ein auslösendes Moment haben, einen Stoff, der ihnen Macht verleiht und durch den sie sich aus ihren Gefängnissen befreien und kurzzeitig gewaltige Kräfte entwickeln können. Oft ist es Blut, aber auch andere Stoffe sind denkbar.

Blizzantil, der eisige Sturm

Gefangen in einer Höhle im Ewigen Eis Gloranias wartet Blizzantil als Eissäule. Er benötigt die Lebenskraft Erfrierender und labt sich an deren weichendem Leben. Immer wenn sich ein Opfer zu ihm verirrt und sein kaltes Grab in der Höhle findet, kann er kurzzeitig zornig und wild über die Eisebene fauchen und alles angreifen, was sich dort bewegt.

Typ: Vinskrapr
Element: (Pervertiertes) Eis
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 5+1W6/12+1W6* **PA** 4/8* **LeP** 15/30+* **AsP** 48 **RS** 5
Schwarze Eisklinge: DK** HN **AT** 6/16* **TP** 1W6+2/3W6+8*
Schwarze Eisgeschosse: FK** 8/18* **TP** 1W6+4
Reichweiten 5/10/20/40/60 **TP+**(+2/+1/+0/+0/-1) **Laden** 1 KR
GS 6 **MR** 12
Eigenschaften:* Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten, sobald er (durch Lebensraub) LE 30 oder mehr hat. Je SR in diesem Zustand verliert er 1 LeP, bis er nur noch 15 LeP oder weniger hat, wodurch er wieder in seinen lethargischen Ursprungszustand sinkt. Über Zauber und Eigenschaften mit * verfügt er generell nur in aktivem Zustand.
(Elementar), Angriff mit pervertiertem (3 Schritt), Aura (Eis-Sturm)*, Elementarer Griff (2, Eis), Fächenangriff mit Eis*, Lebensraub I, Zerbersten**
Kampfregeln und -manöver: ** Verletzungen durch diese Angriffe können langfristig die Auswirkungen von Schwarzem Eis (**Nordlicht** S. **174**) haben;

Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Kampf, Vernichtung
Talente: Elementare Hellsicht 6*
Zauber: Alle Zauber Elementar (Eis) bis Komplexität D 10*, AEOLITUS 7*, DUNKELHEIT 8, FRIGOSPHAERO 14*, WETTERMEISTERSCHAFT 13*, WINDHOSE 9*

Alran'Kerab, die Flammenklinge Samurs

TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	DK
1W+5	11/4	70	85	unzerbrechlich	+2	+1/0	N

Talent: *Säbel Schwerter*
Aussehen: Die fabelhaft gearbeitete, gebogene Klinge zeigt auch nach Jahrhunderten nicht die geringsten Spuren von Verfall, sondern wirkt wie frisch geschliffen. Sie glänzt in mattem Dunkelrot. Das Leder des Griffs ist Drachenleder, der Knauf stellt eine Flamme mit zwei Rubinaugen dar.
Besonderheiten: Sobald die Klinge mit Blut in Berührung kommt, entfaltet der darin gebannte Vinskrapr Samur seine Kräfte: *Ausfall*, *Gezielter Stich* und *Todesstoß* sind um 2 erleichtert. Flammen umgeben die Klinge und ihren Träger, verletzen ihn aber nicht. Er erhält dadurch die Eigenschaft Aura (Flammen). Ein Treffer mit dem Schwert wirkt zusätzlich zum Schaden wie ein Elementarer Griff (2, Feuer). Die Wirkung endet, sobald die Klinge kein frisches Blut mehr schmecken kann (3 KR lang keine SP mehr verursacht).

Vinskrapr

Verdorbene

Verdorbene sind nur dort beschwörbar, wo sich eine entsprechende Menge eines verschmutzten, verseuchten oder unreinen Elements befindet. Sie verfügen über die zusätzliche Eigenschaft Schreckgestalt I, die Eigenschaften Fluch, Folgeschaden, Gestank, Gift, Infektion mit Krankheit, Lebensraub I / II, Mutation, Raserei und Schreckgestalt II sind für sie zu kaufen. Der Dienst Elementare Reinheit wird zur Unreinheit und wirkt genau entgegengesetzt, ihre elementare Kunstfertigkeit ist ihnen abhanden gekommen. Es existieren lediglich pervertierte Dschinne; Elementargeister verfügen nicht über genügend freien Willen, um auf diese Art beeinflusst zu werden, während bislang keine (ohnehin seltenen) Elementaren Meister bekannt sind, sei es, weil sie zu mächtig sind, oder weil keine dermaßen verunreinigten Mengen eines Elements bekannt sind, dass ein Elementarer Meister daraus entstehen könnte.
Die Werte eines Verdorbenen auf Basis eines Dschinns sind wie folgt modifziert:

Beherrschung +4 **LeP** -20% **AsP** -20%
AT +2 **TP** +3 **Talente und Zauber** je -3

Verdorbener des Erzes

Typ: Verdorbener
Element: (Pervertiertes) Erz
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
INI 10+1W6 **PA** 4 **LeP** 26 **AsP** 48 **RS** 8 **WS** –
Faust: DK N **AT** 17 **TP** 4W6+9
GS 5 **MR** 15
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit pervertiertem Erz (3 Schritt), Schreckgestalt I, Zerschellender Panzer
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 4
Zauber: Alle Zauber Elementar (Erz) bis Komplexität D 9

Verdorbener des Feuers

Typ: Verdorbener
Element: (Pervertiertes) Feuer
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
INI 14+1W6 **PA** 8 **LeP** 26 **AsP** 48 **RS** 0 **WS** –
Flammenhand: DK HN **AT** 23 **TP** 3W6+11
GS 10 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit pervertiertem Feuer (7 Schritt), Schreckgestalt I
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 4
Zauber: Alle Zauber Elementar (Feuer) bis Komplexität D 9

Verdorbener des Wassers

Typ: Verdorbener
Element: (Pervertiertes) Wasser
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
INI 12+1W6 **PA** 14 **LeP** 26 **AsP** 48 **RS** 2 **WS** –
Tentakel: DK N **AT** 21 **TP** 3W6+6
GS 10 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit pervertiertem Wasser (7 Schritt), Schreckgestalt I
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 4
Zauber: Alle Zauber Elementar (Wasser) bis Komplexität D 9

Verdorbener des Humus

Verdorbener der Luft

Typ: Verdorbener
Element: (Pervertierte) Luft
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
INI 13+1W6 **PA** 18 **LeP** 26 **AsP** 48 **RS** 0 **WS** –
Giftige Luft: DK H **AT** 20 **TP** W6+5
GS 30 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit pervertierter Luft (21 Schritt), Schreckgestalt I
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 4
Zauber: Alle Zauber Elementar (Luft) bis Komplexität D 9

Verdorbener des Humus

Typ: Verdorbener
Element: (Pervertierter) Humus
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
INI 12+1W6 **PA** 10 **LeP** 26 **AsP** 48 **RS** 4 **WS** –
Rankenangriff: DK NS **AT** 20 **TP** 3W6+5
GS 9 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit pervertiertem Humus (3 Schritt), Schreckgestalt I
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 4
Zauber: Alle Zauber Elementar (Humus) bis Komplexität D 9

Verdorbener des Eises

Typ: Verdorbener
Element: (Pervertiertes) Eis
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
INI 12+1W6 **PA** 6 **LeP** 26 **AsP** 48 **RS** 6 **WS** –
Eisschwert: DK HN **AT** 17 **TP** W6+7
GS 6 **MR** 15
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit pervertiertem Eis (3 Schritt), Schreckgestalt I
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 4
Zauber: Alle Zauber Elementar (Eis) bis Komplexität D 9

Einige bekannte Einzelwesen sind:

Der Uhdenberger Schlackenmann

Der Schlackenmann erscheint vorwiegend in stillgelegten Minenschächten, den Großschmieden und am Rande verunreinigter Gewässer rund um Uhdenberg, also überall, wo Reste rostigen Metalls und stinkender Schlacke zu finden sind. Er macht die Menschen für seinen Zustand verantwortlich und hasst sie. Er soll Vergiftungen, Epidemien und qualvolle Tode verursachen und sieht aus wie ein formloser, rostiger Haufen Schlacke, aus dem ein Oberkörper wächst, der nicht mehr in der Lage ist, seine Form zu halten. Aus diesem Grund fällt er immer wieder in sich zusammen und baut sich neu auf, stets voller Makel wie zusätzlicher oder fehlender Gliedmaßen, Blasen werfender Haut und Ähnlichem.

Typ: Verdorbener
Element: (Pervertiertes) Erz
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +10
INI 10+1W6 **PA** 4 **LeP** 26 **AsP** 48 **RS** 8 **WS** –
Faust: DK N **AT** 17 **TP** 4W6+9
GS 5 **MR** 15
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit pervertiertem Erz (3 Schritt), Elementarer Griff (1, giftige Schlacke), Formlosigkeit I, Gestank, Gift (Tulmadron), Infektion mit Aussatz, Schreckgestalt I, Zerschellender Panzer
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Elementare (Un)reinheit, Kampf, Vernichtung, Wahnsinn
Talente: Elementare Hellsicht 4
Zauber: Alle Zauber Elementar (Erz) bis Komplexität D 9, ARCHOSPHAERO 11, DUNKELHEIT 8, EISENROST 15, HARTES SCHMELZE 13, KRAFT DES ERZES 10, ZORN DER ELEMENTE 13

Der Schlürfende Holm

Dieses Wesen mutet wie ein wild wuchernder Hügel aus Tang, verdorrten Wurzeln und schleimigen Ranken an, aus dem überwucherte Gliedmaßen und ein krötenartiger Kopf ragen.

Typ: Verdorbener
Element: (Pervertierter) Humus
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
INI 12+1W6 **PA** 10 **LeP** 26 **AsP** 48 **RS** 4 **WS** –
Rankenangriff: DK NS **AT** 20 **TP** 3W6+5
GS 9 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit pervertiertem Humus (3 Schritt), Aura (Ranken), Elementare Fessel (Dornenranken), Folgeschaden, Gestank, Gift (Goldleim), Mutation, Schreckgestalt I, Versinken, Wildwuchs
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Elementare (Un)reinheit, Vernichtung
Talente: Elementare Hellsicht 4
Zauber: Alle Zauber Elementar (Humus) bis Komplexität D 9, SALANDER 15, SCHELMENKLEISTER 10, SERPENTIALIS 13

Shambaal, Schrecken der Muhrsape

Typ: Verdorbener
Element: (Pervertiertes) Wasser
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +8
INI 10+1W6 **PA** 12 **LeP** 40 **AsP** 30 **RS** 2 **WS** –
Tangarme: DK NS **AT** 12 **TP** 2W6+2
GS 8 **MR** 8
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit pervertiertem Wasser (7 Schritt), Ersäufen, Formlosigkeit I, Gestank, Schreckgestalt I, Versinken
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 4
Zauber: Alle Zauber Elementar (Wasser) bis Komplexität D 9, MAHLSTROM 11, ATEMNOT 10

Elementare Orte - Spielwerte

Das Plateau des Feuers

Beim **Aufstieg (1)** über die Gipfel der Roten Sichel verhindern Geröll und Abgründe das Vorankommen (*Klettern*-Proben; bei Misslingen 1W-1 bis 6W-6 SP Sturzschaden). Der **Schrein (2)** am Ende des Pfades enthält wie Opfergaben anmutende Schmuckstücke und persönliche Gegenstände von Reisenden (Wert 14 D), darunter *Furchtlos-Tropfen* D (**WdA 55**) und ein *Ignoprotectio* B.

Auf dem **Plateau (3)** herrscht *Khômglut* (S. 151). In den Aschewolken herrschen Sichtverhältnisse wie bei *Nebel* (**WdS 93**). Überall kann es zu Ausbrüchen heißer Lava aus dem Boden kommen. Je SR geschieht dies bei 20 auf W20 in Sichtweite und bei anschließender 6 auf W6 in Nähe eines Helden, so dass 3W6 TP Schaden mit sekundärem Feuereffekt (S. 152) entstehen, wenn kein *Ausweichen* gelingt. Abgründe führen bis zu 8 Schritt (8W-8 SP Sturzschaden) in die Tiefe. Die Beschwörung von Elementarwesen des Feuers ist um 3 erleichtert, die von Wesen des Wassers um 3 erschwert.

Die **Brücke (4)** aus Obsidian hat die Form einer gewaltigen Flamme und wurde vor ihrem Erstarren mit einem IGNIMORPHO-Zauber von den Elfen Mandalyas erzeugt, die die Hochebene entdeckten und inmitten der wilden Länder der Roten Sichel als Heiligtum verehrten. Die Fratzen und Gesichter an der Brücke sind über die Jahrtausende durch Mindergeister entstanden, die sich bevorzugt in ihrer Nähe ausformten und wieder mit ihr verschmolzen. Überall im und am **Feuerfluss (5)** kann es zu Sichtungen von *Mindergeistern* (Feuer-Erz), kommen. Je SR bei 20 auf W20, an der Brücke bei 17-20, am **Feuersee (6)** bei 19-20. In See und Fluss herrscht *Vulkanglut* (**LCD 52**). Das **Heiligtum (7)** im Feuersee wurde von den Elfen Mandalyas angelegt und wird von einem freien *Sholgothar* (S. 162) bewohnt, der auch im Feuersee oder –fluss aktiv ist.

Zum Inneren des Berges führt östlich eine **Höhle (8)**. Westlich gibt es einen Eingang, hinter dem sich ein **Käfernest (10)** von 2W6+2 *Feuerkäfern* (S. 162) befindet. Am Nordende des Berges ergießt sich

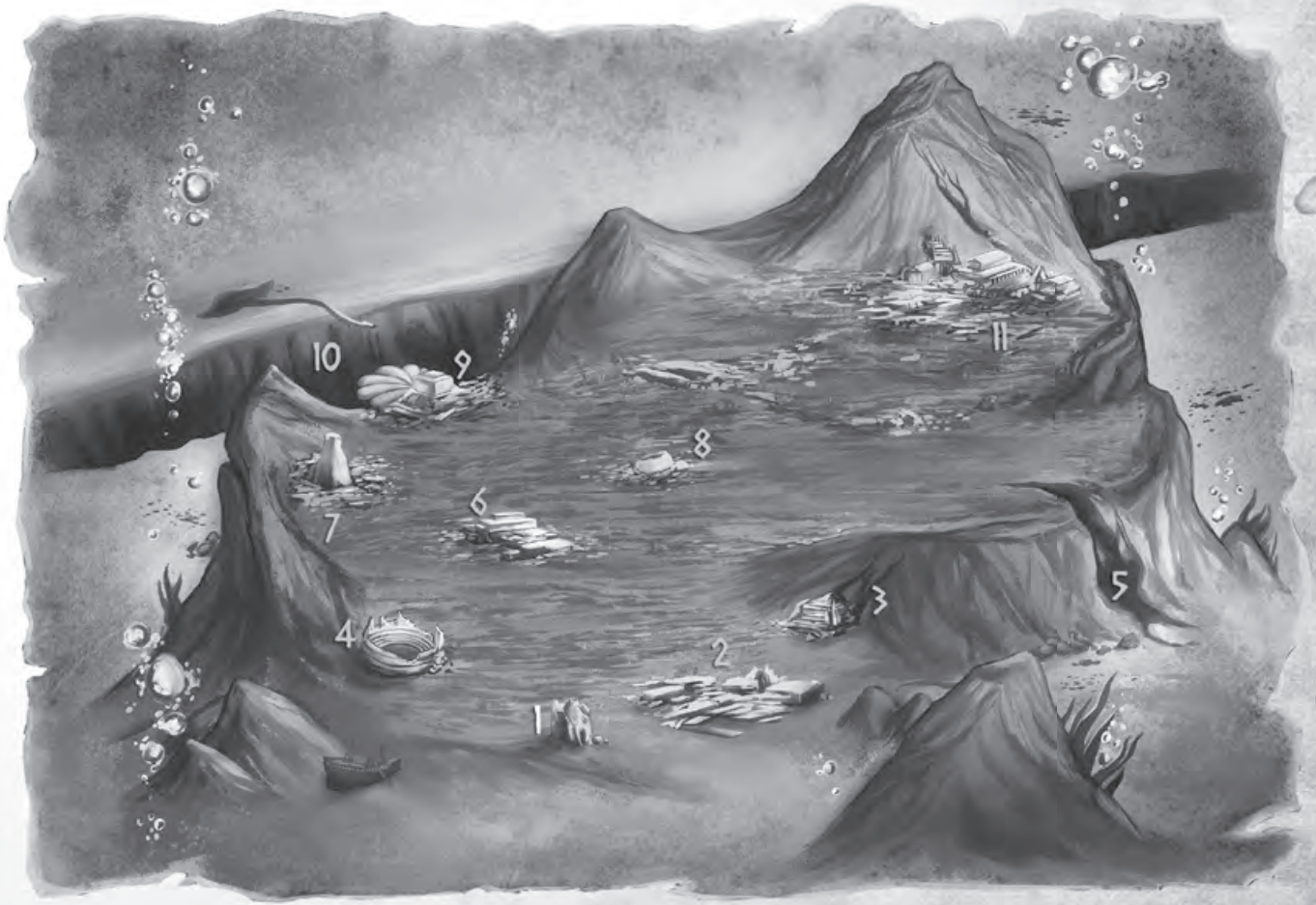
die Lava in **Feuerfällen (9)** 50 Schritt tief (Mindergeister Feuer-Luft statt Erz). Bei der Felsformation **‚Gigant' (11)** handelt es sich um einen verstorbenen und zu Stein erstarrten Troll. Die Felsnadel mit dem **Drachenhorst (12)** ist das Heim eines Perldrachen (**Zoo-Botanica 84**, 120 Jahre), der bei 1-12 auf W20 anwesend ist. Bei 1-6 schläft er. In diesem Fall ist je SR Aufenthalt eine *Schleichen*-Probe notwendig, um das Untier nicht zu wecken.
Um seine Höhle zu erreichen, sind geeignetes Werkzeug und drei *Klettern*-Proben (+3/+6/+9) nötig, bei deren Misslingen man aus 10, 15 bzw. 20 Schritt Höhe stürzt. Im Hort finden sich Waffen, Rüstungen und Wertgegenstände im Wert von 300 D. Neben W6 Tränken (Elixiere der 8 Eigenschaften, Willenstrunk, Zielwasser, Waffenbalsam, Heiltrank; Wirkung C-E, **WdA ab S. 39**) findet sich auch ein *Blutdorn* (**WdA 110-111**) elfischer Herkunft, dessen Artefaktseele alles Echsische hasst und deshalb einem neuen Träger im Kampf gegen solche Wesen schnell Vertrauen schenkt. Gleichzeitig ist sie übermutig und gefährdet heimliche Aktionen durch plötzliche laute Hiebe gegen Fels (KK-Probe, um dies zu verhindern).

Die versunkene Stadt Eshvahar

Kurz unterhalb der Wasseroberfläche, zwischen den Riffen nordöstlich von Phenos gelegen, liegt die versunkene Stadt Eshvahar, in der zu Hochzeiten über 50.000 Menschen lebten. Viele Gebäude sind verfallen oder zerstört, und nur wenige monumentale Steingebäude erheben sich noch aus den Trümmern. Teile der Gebäude sind mit Muscheln oder Korallen bewachsen. Die Sumurrer siedelten vor etwa 9.000 Jahren auf der heute untergegangenen Insel. Sie lebten in Frieden und Wohlstand, verehrten ihre unzähligen Götter, widmeten sich Wissenschaft, Kunst und Handwerk und erkundeten als kühne Seefahrer die Meere.

Der Untergang

Auf den ersten Blick sieht es so aus, als hätten die Mächte der Kar'Hapsut, eine Verkörperung der Erzdämonin Charyptoroth, die Stadt vernichtet. Die Wahrheit ist jedoch ungleich schrecklicher und zeugt nachdrücklich von der Launenhaftigkeit des Wassers:
Die Priester der beiden Meeresgottheiten stritten heftig um die Vorherrschaft, und ihre Anhänger hetzten gegeneinander, bis schließlich die Priesterin der Kar'Hapsut in maßloser Hybris das



Blut eines jungen Prinzen auf dem Altar vergoss und damit die Mächte ihrer Göttin entfesselte. Die Orakelsprüche der Kalwe-Priester sagten das Unglück voraus, doch niemand wollte ihnen Glauben schenken. Der eigentlich friedliche Nominibal konnte nicht untätig dabei zusehen, wie sein Volk den Lehren seiner ärgsten Widersacherin verfiel, und obwohl seine Priester versuchten, ihn zu besänftigen, versenkte er Eshvahar in den Fluten.

Stumme Zeugen der Zerstörung

Die **Statue der Kalwe (1)** nahe der ehemaligen **Hafenanlagen (2)** birgt ein kleines Heiligtum in ihrem Innern. An den Wänden sind umfangreiche Prophezeiungen niedergeschrieben, die das Ende der Stadt und sogar den Untergang von Chalwens Thron voraussagen. Einige der Orakelsprüche reichen aber auch bis in neuere Zeit. Sie künden von einer erneuten Erschütterung des Sphärengefüges, vom Fluch des Belyabel, der eines seiner Kinder gefesselt hält, bis ein Aar den Raben in die Fluten stürzt, und in äußerst kryptischer Form sogar vom Wiedererwachen des Echsenherren Ppyrr.

Der **Tempel der Kar'Hapsut (3)** wurde mit am stärksten vom Zorn des Nominibal verheert. Das Innere ist verwüstet, und allein der trutzigen Bauweise ist es geschuldet, dass nicht alles längst eingestürzt ist. Bei allzu unbedachten Bewegungen besteht die Gefahr, von einer Säule oder herabfallenden Trümmerstücken begraben zu werden (*Ausweichen*-Probe, bei Misslingen 2W6 SP). Die Kellerräume, die hinunter ins Heiligtum führen, sind von dunklen Algen überwuchert, die auf der Haut brennen (1W3 SP bei Berührung), und Muränen lauern stets im Dunkeln.

Muräne

INI 10+1W6 **PA** 2 **LeP** 14 **RS** 1 **KO** 12
Biss: DK H **AT** 12 **TP** 1W6+1(+Gift)*
GS 8 **AuP** 15 **MR** 5 **GW** 6

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (8), sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

*Gift der Stufe 2 (einmalig), Wirkung: ab sofort 1 SP pro KR für insgesamt 2W6 KR

Viele Tiere und Elementare in der Nähe des Gebäudes sind durch den dämonischen Einfluss pervertiert. Nutzen Sie zur Darstellung die **Zoobotanica**, oder orientieren Sie sich an den Werten der in diesem Band ab Seite 126 vorgestellten pervertierten Elementare.

Die große **Arena (4)** diente als Theater und Vergnügungsstätte, aber auch für öffentliche Schauprozesse. Als das Unglück über die Stadt hereinbrach, wurde das Gebäude während einer Darbietung von der ersten Flutwelle getroffen, und viele Sumurrer ertranken in den Gängen. Noch heute kommt es hier besonders häufig zu Geistererscheinungen.

Die **Höhle des Wasserdrachen (5)** führt tief in den Berg hinein. Auf den darüber gelegenen Klippen wurden früher Jungfrauen und -männer geopfert, wovon noch die Ketten künden, an denen man die Opfer herunterließ. Häufig tummelt sich der hier ansässige Wasserdrache im **Riss**, da seine Heimstatt von dämonisch verseuchten Wasserwesen heimgesucht wird, und er reagiert zunehmend aggressiver, sollte jemand in sein Revier eindringen.

Die **Basarhallen (6)** sind zu großen Teilen durch die Fluten ihrer Waren beraubt worden, doch aus den Scherben und Fundstücken kann man noch heute viel Wissen über die alte Hochkultur ziehen. Zwischen den Trümmern finden sich mit ein wenig Glück auch noch kostbare Schmuckstücke oder Waffen sowie Essgeschirr und steinernes Kunsthandwerk, welches es zu bergen gilt.

Im **Haus der Sieben Pforten (7)** kamen Geweihte und Magier zusammen, um unter ihresgleichen zu forschen. Besonders in der Magie des Wassers waren sie bewandert, und so finden sich auf alten Steintafeln noch immer Hinweise auf verschollene oder seltene Zauberformeln. Dank ihres Wissens um die Gestirne konnten die Sumurrer sieben von Meteoreisen ummantelte Sphärenportale schaffen, die an ferne Orte und sogar in unbekannte Welten führen. Die astrale Struktur der Tore wurde jedoch durch den Untergang Eshvahars schwer erschüttert, und nur drei von ihnen sind noch funktionsfähig. Ihre Nutzung stellt jedoch eine ernste Gefahr für Leib und Leben dar, denn je nachdem, welche Symbole aktiviert werden, können sie den Reisenden in die untergegangene Stadt Lahmaria, auf die Gipfel des Ehernen Schwertes, ins ferne Riesland, oder in die dampfenden Dschungel Uthurias tragen. So man nicht zwischen den Sphären zerrissen wird, kann man jedoch alternativ hierzu auch im Packeis der Grimmfrostöde, den Limbus oder tausende Meilen von jeglichem Festland entfernt auf offener See enden.

Inmitten der Stadt liegt die große **Sternwarte (8),** deren geöffnetes Kuppeldach einem Sternenhimmel nachempfunden ist. Die Gestirne sind mit leuchtenden Gwen-Petryl-Steinen in den dunklen Marmor gesetzt. Die Darstellung ist von größter Genauigkeit, unglücklicherweise jedoch bildet sie den Nachthimmel von vor knapp 9.000 Jahren ab. Bis heute haben sich etliche Sternbilder durch Sphärenerschütterungen verschoben. Ein kundiger Astronom kann die Veränderungen jedoch nachvollziehen (60 TaP* aus *Sternenkunde*-Proben nötig, eine Probe/Woche) und so unschätzbares Wissen über die Gestirne sammeln. Er bekommt in diesem Fall zwei *Spezielle Erfahrungen* auf *Sternenkunde* und ist in der Lage, die Gestirnsymbole auf den Weltentoren zuzuordnen.

Der **Tempel des Nominibal (9)** liegt an einer ehemals steilen Klippe, und das Muschelplateau ragt seit dem Untergang der Stadt direkt über dem Riss empor. Im Innern finden sich Darstellungen des Gotts als gewaltiger Rochen, der einer Muschel entschlüpft. Die Nachkommen der ihm heiligen Riesenrochen suchen noch heute häufig die Nähe des Tempels. Auf dem Altar wurde jahrhundertelang das *Elementare Buch des Wassers* (s. S. 115f.) bewahrt, welches Sie heute beliebig auf Aventurien verorten können. Um den Altar liegen die sterblichen Überreste von Männern, Frauen und Kindern, die verzweifelt im Heiligtum ihres Gottes vor den Fluten Schutz suchten.

Unmittelbar neben der Stadt klafft ein gewaltiger **Riss (10)** im Meeresboden, der hinunter in unendliche Tiefen führt. Die Strömung ist hier äußerst tückisch und kann einen unerfahrenen Schwimmer leicht nach unten ziehen (*Schwimmen*-Probe +5). Jede Runde ist eine KO-Probe erforderlich, um nicht 1W6 TP(A) Schaden zu nehmen. Will er sich aus dem Sog der Tiefe befreien,

muss eine *Schwimmen*-Probe gelingen, die jede Runde um einen Punkt schwerer wird. Verliert der Schwimmer das Bewusstsein, sinkt er hinab in die Dunkelheit. Viele Wasserelementare suchen die Nähe des Risses, und so kann es zu einer Begegnung mit einem der in diesem Band vorgestellten Wasserwesen kommen.
Der **Palast (11)** ist das höchstgelegene und daher wohl das am besten erhaltene Gebäude der Stadt. Mehrere Höfe umschließen einen gewaltigen Bau, in dem die Herrscherfamilie des kleinen Inselreiches lebte. Die vergangene Pracht lässt sich bestenfalls noch erahnen, denn die bunt bemalten Mauern sind von der See kahlgewaschen, viele Schätze im Laufe der Jahrhunderte entdeckt und geborgen worden. Bisher ist es jedoch noch niemandem gelungen, in die von Fallen gesicherte Schatzkammer einzudringen, die von einem wehrhaften und äußerst sturen Dschinn des Erzes (Werte s. S. 158) bewacht wird.

Der lebende Wald

Die hier beschriebene Lichtung können Sie gerne in einem beliebigen Waldstück in Aventurien verorten. Wichtig ist eigentlich nur, dass die Natur so ursprünglich und unerforscht ist wie möglich, damit die Kräfte des Humus noch möglichst frei fließen können. Möglich sind beispielsweise der Bornwald, Teile des Reichsforstes aber auch ebenso der undurchdringliche Dschungel Maraskans oder der Waldinseln.
Der Weg dorthin sollte in jedem Fall von einigen Herausforderungen gepflastert sein, ganz gleich ob sich die Helden auf einer Forschungsexpedition oder auf Großwildjagd befinden. Vielleicht haben sie sich auch einfach nur in dem undurchdringlichen Dickicht verlaufen oder sind gar auf der Flucht. **Wege des Entdeckers** bietet jede Menge Regeln und Begegnungen für solche Umgebungen und in der **ZooBotanica** finden Sie Werte für passende Tierbegegnungen und weiterführende Informationen über Flora und Fauna.

Der größte Wald des Kontinents?

Langsam verändert sich die Landschaft um die Helden herum. Riesenhaft gewachsene Bäume umrahmen das satte Grün, auf dem das Gras übermannshoch wächst und die Helden sind im Vergleich zur Umgebung geradezu winzig. Tatsächlich ist aufgrund der starken an diesem Ort wirkenden Humuskräfte alles viel größer. Ein Busch mag als gigantisches Heckenlabyrinth erscheinen, Hirschkäfer sind groß genug, dass man auf ihnen reiten kann. Ein Kaninchen hat die Ausmaße eines Elefanten und ein Hirsch oder ein ähnlich großer Waldbewohner reicht in seiner Höhe sicher an einen Drachen heran. Lassen Sie Ihre Helden die Welt aus der Froschperspektive erkunden. Sollte es zu Kämpfen kommen, wählen Sie aus der **Zoobotanica** einfach die Werte eines ähnlichen Tieres der nächstgrößeren Kategorie und bedenken Sie bitte, dass man vielen Attacken derartig großer Wesen nur ausweichen kann. Die meisten Bewohner des lebenden Waldes verhalten sich nicht übermäßig aggressiv. So klein, wie die Helden aber im Vergleich zu ihrer Umwelt sind, mögen sie durchaus auf dem Speiseplan eines Tieres wie einer Raupe oder einer Ameise landen, das sich ansonsten nicht groß für Menschen interessiert.

Die Lichtung des Lebens

Der Wald öffnet sich hin zu einer Lichtung, die einem Gemälde entsprungen zu sein scheint und doch geradezu pulsiert vor Leben und Kraft. In der Mitte erwächst ein gewaltiger lebender Baum, dessen Wurzeln das Erdreich durchdringen und das Kernstück des lebenden Waldes bilden – der Hüter des Waldes, ein Elementarer Meister. Der ganze Ort ist von Leben durchdrungen. Die Regeration von LeP ist um 5 Punkte pro Ruhephase erhöht. So sich die Helden nicht gegen den Wald und seine Bewohner versündigt haben, mag es sogar sein, dass der Hüter des Waldes zu ihnen spricht – für einen Druiden oder sehr naturverbundenen Charakter sicher ein einmaliges Ereignis. Das Harz des Lebensbaumes vermag selbst schwerste Verletzungen und Verstümmelungen zu heilen und ist sogar in der Lage, verlorenes Sikaryan wieder herzustellen. Obwohl der Baum des Lebens meist sorgenvoll die Blätter schüttelt, wenn man ihm von der Welt außerhalb seines Waldes berichtet, liebt er Neuigkeiten und erkundigt sich häufig nach seinen Freunden den Tierkönigen. Es mag sogar sein, dass er darum bittet, dem Igelkönig im Feidewald oder der Eulenkönigin Oropheïa im Blautann Grüße zu bestellen und den Helden im Gegenzug etwas von seinem heilkräftigen Harz schenkt (heilt insgesamt 10W6 SP, beliebig aufteilbar).
Sollten die Helden sich wie die sprichwörtliche Axt im Wald verhalten, müssen sie damit rechnen, dass der Wald selbst sich gegen sie wendet. Undurchdringliches Tannicht tut sich vor ihnen auf, Pilze sondern giftige Dämpfe ab, Dornenranken zerren an ihrer Kleidung. Je näher sie der Lichtung kommen, desto wahrscheinlicher ist es auch, dass sich ihnen ein Rudel Dornenwölfe (S. 164) oder ein Schratiger (S. 164) in den Weg stellt.

Das Äonengrab

Der **Eissee** liegt auf einer Insel nördlich von Yetiland, noch jenseits der kartographierten Gebiete. Nur wenige alte Quellen künden noch vom Geheimnis der *Gefrorenen Zeit*, doch manche Gelehrten vermuten im hohen Norden den Primoptolith, das legendäre erste Schwarze Auge, oder trachten danach, die unterseeischen Städte der Dunkelelfen zu erkunden. Und so wagen hin und wieder Forschungsexpeditionen die gefahrvolle Reise über das Packeis, wo meist strenger *Frost* herrscht. Mehr über Expeditionen und Reisen im ewigen Eis finden sie in **Nordlicht** auf den Seiten 150f. und in **WdE**.

Der Zugang in das **Äonengrab** erfolgt durch den erstarrten **Wasserfall**. Der Eingang ist jedoch unter dichtem Eis verborgen und offenbart sich erst, nachdem man die Prüfungen des **Frostspiegels** (s.S. 157) bestanden hat. Der nun folgende Abstieg durch die **Eisspalte** ist ein äußerst gefährliches Unterfangen und ohne entsprechende Kletterausrüstung geradezu selbstmörderisch (je Schritt Fallhöhe 1W6+1 TP).

Im kristallgespickten Schacht herrscht strenger *Firunsfrost* (1W6 kTP/SR, siehe auch Seite 151). Um sich die 50 Schritt nach unten abzuseilen, sind 3 Klettern-Proben +7 nötig, wobei die scharfen Eiskristalle und die Kälte das Wagnis noch zusätzlich erschweren. Eine misslungene *Klettern*-Probe bedeutet dank der vielen Vorsprünge zwar nicht zwingend das Ende, in jedem Fall aber einige brennende Schnittverletzungen.

Im **Eistunnel**, der unter den See führt, herrscht lediglich leichter *Frost* (1W6 kTP/Viertelstunde), und er führt direkt auf ein kleines Plateau, von dem man einen beeindruckenden Blick über das **Labyrinth** aus Eistreppen hinunter in die große Säulenhalle des **Äonengrabs** hat. Die Treppen enden häufig im Nichts und sind schmal, rutschig und an manchen Stellen sogar brüchig. Verlangen Sie Ihren Helden fordernde Kombinationen auf *Orientierung* und *Körperbeherrschung* ab, um dem Rechnung zu tragen. Auf ihrem Weg durch das **Labyrinth** passieren die Helden wiederholt große Eissäulen, hinter deren Eis noch immer Kreaturen aus

vergangenen Zeiten schlummern. Einige wenige haben es geschafft zu entkommen, und ihr Gefängnis birgt noch den ein oder anderen Hinweis auf das hier einstmals gefangene Wesen.

W6	Wesen	Hinterlassenschaft im Eis
1	ein gigantisches Spinnenwesen	ein schwarzes, haariges Bein
2	ein als Reittier abgerichteter Westwinddrache	silbrig-grün schillernde Schuppen
3	ein großer, haariger Yeti	ein großer Fußabdruck im Eis
4	eine fauchende Katze mit gefederten Schwingen	einige Federn und weiche Katzenhaare
5	ein Mitglied einer frühen Forschungsexpedition	ein altes Tagebuch oder ein Karte
6	ein erstarrter Nachtalb	ein Rüstungsstück aus Schwarzstahl

Die große **Säulenhalle** ist ein Grab für Kreaturen, deren Existenz bis ins Dritte Zeitalter zurückreicht und die allesamt vom unerbittlichen Eis verschlungen wurden, auf der Suche nach dem Versprechen des ewigen Lebens, dem Geheimnis der *Gefrorenen Zeit*. Die etwa faustgroße Kugel aus einer Eterniumlegierung ist von einer dünnen, aber schier undurchdringlichen Eisschicht umschlossen. Dahinter ruht auf einem kleinen Podest im Eis eine *Triopta*, eine Halbmaske mit einem dritten Auge auf der Stirn aus niemals schmelzenden Eiskristallen. Sobald sich ein vernunftbegabtes Wesen den Artefakten nähert, erwacht der Geist des Bashuriden, der hier seine ewige Wacht hält.

Die Geheimnisse des Äonengrabs

Als Mada die Zitadelle der Kraft zerschlug, floss die Magie ungebändigt und wild in die Sphären, und ihr auserwähltes Volk, die Bashuriden, war nun mächtiger denn je. Einer von ihnen, der sich besonders der elementaren Kraft des Eises widmete, erbaute an dieser Stelle seine Behausung und erschuf den Frostspiegel, um sich vor Eindringlingen zu schützen. Als er schlussendlich starb, blieb ein Teil seines Wesens und seiner Kraft an diesem Ort zurück. Der größte Teil ging in ein Artefakt über, das als *Gefrorene Zeit* bezeichnet wird. Die aus einer Eterniumlegierung geformte, leuchtende Kugel vermag einen Körper in eisige Starre zu versetzen und wieder daraus zu erlösen, ohne das Seelenband zu durchtrennen. Das Artefakt ist jedoch vom Geist des Bashuriden beseelt, der das Leben so sehr verachtet, dass er sein eigenes hingab, um auf ewig mit dem Element Eis verbunden zu sein – sein letzter Schritt zum wahren Meister. Sein Wirken ist auf die unmittelbare Umgebung beschränkt, seine Macht jedoch so groß, dass er jeden in eine der Eissäulen bannt, den er für unwürdig hält. In jeder der Eissäulen ist somit ein Wesen gefangen, das versucht hat, das Artefakt zu stehlen oder aus dem eigensüchtigen Wunsch nach ewigem Leben zu benutzen. Tatsächlich ist den Gefangenen so etwas wie das ewige Leben durchaus geschenkt worden, denn die Körper sind im Eis konserviert, während die Seelen noch immer in diesen Hallen gefangen sind.
Respekt hat der Bashuride lediglich vor der kalten Vernunft und der absoluten Logik eines wachen Verstandes. Nur jene lässt er wieder gehen, die sich im Geistduell beweisen, und allein einem in seinen Augen wahrhaft Auserwählten wird er seine Triopta aus dem Eis übergeben, auf dass er seine Suche nach der Zitadelle des Eises fortsetze.

Die Triopta des Eises

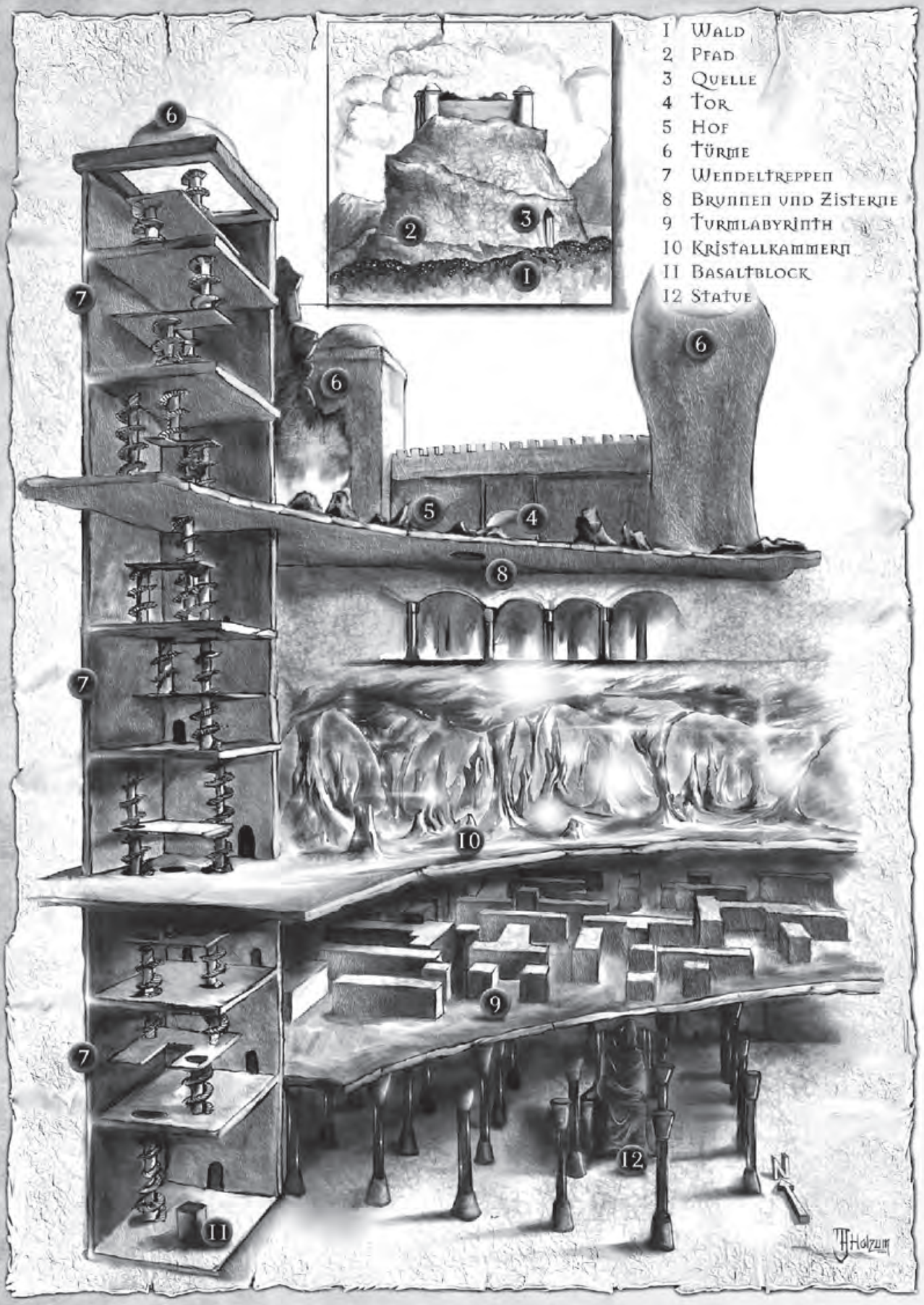
Die kunstvoll verzierte Triopta gehörte einst dem in der Höhle verstorbenen Bashuriden und nahm über die Jahrhunderte seiner Existenz die Affinität ihres Herrn zum Element Eis an. Mit ihrer Hilfe hoffte er, die Elementare Zitadelle zu finden, und bis heute hat sich die Halbmaske mit dem geöffneten dritten Auge auf der Stirn einen Teil ihrer magischen Macht bewahrt, die von ihrem Träger in sie übergegangen ist. Trotz ihrer frostigen Beschaffenheit liegt sie angenehm kühl auf der Haut und schützt vor den negativen Auswirkungen jeglicher Kälte bis hin zum *Grimmfrost*. Als Beschwörungsfokus erleichtert sie das Herbeirufen von Eis-Elementaren um 3, die Beherrschung ist zudem um 1 Punkt erleichtert. Wirkt der Träger Hellsichtmagie, vermag er jegliche Zauber mit Merkmal *Elementar (Eis)* nach Maßgabe des Spielleiters detaillierter zu analysieren, und auch die elementare Affinität von Kraftlinien kann mit dem Artefakt deutlich leichter erkannt werden.

Die Oschinnenfestung Al'Archamud

Vom **Wald (1)** aus schlängelt sich ein **Pfad (2)** um den Bergsockel auf das Plateau. Er passiert eine **Quelle (3)** und endet vor dem soliden **Tor (4)** (StP 70, H 11, S 15), durch das man in den **Hof (5)** der Festung gelangt. Über dem Tor prangt ein verwitterter Schriftzug, der mit Kenntnissen in *Ur-Tulamidya* entzifferbar ist: *„Möge die Macht des Felses/Erzes/Schutzes für alle Zeit in diesen Mauern herrschen"*. Die Grenzfestung wurde durch Erzdschinne im Auftrag urtulamidischer Herrscher zum Schutz vor Feinden im Raschtulswall errichtet. Bis heute herrscht hier eine elementare Erzkraft, gespeist durch die Kraftlinie des *Elementaren Hexagramms* (**WdZ 367**). Die Herbeirufung von Elementarwesen des Erzes ist um 4 erleichtert.

Täglich kommt es es zu W3–1 der folgenden Phänomene:

- Spontane, permanent wirkende Umwandlungen verschiedener Elemente zu Erz (wie WEICHES ERSTARRE); auch Versteinerungen von Körpern (GRANIT UND MARMOR) oder von Körperteilen treten auf. Die Effekte wirken wie mit 12 ZfP*.
- Ausformung eherner Kräfte wie KRAFT DER ERZES, WAND AUS ERZ, METAMORPHO FELSENFORM und ähnliche (ebenfalls 12 ZfP*).
- Erscheinen von Mindergeistern des Erzes in Verbindung mit Luft (Turm- und Mauerkronen), Humus (im Wald sowie nahe Lebewesen), Wasser (Quelle, Brunnen und Zisterne), Eis (bei großer Kälte) und selten Feuer.


1 Wald
2 Pfad
3 Quelle
4 Tor
5 Hof
6 Türme
7 Wendeltreppen
8 Brunnen und Zisterne
9 Turmlabyrinth
10 Kristallkammern
11 Basaltblock
12 Statue
N

- Manifestation elementarer Wesen des Erzes, insbesondere Dschinne des Erzes (unter anderem Al'Shafeif und Al'Serak auf S. 159).

Die Kuppel über dem Hof ist eingestürzt, hat sich aber einst in einem perfekten Halbkreis über dem Hof gewölbt. Die Mauern sind trutzig und dick (StP 120, H 35, S 19), ebenso die vier **Türme (6)** mit quadratischer Grundform. In der Mitte des Hofes steht ein Brunnen, der sein Wasser aus einer **Zisterne (8)** bezieht.

Die Räume im Inneren sind voller stabiler Möbel aus Stein. In jeder Außenecke eines Turmes verläuft eine **Wendeltreppe (7)**, die die Stockwerke miteinander verbindet und in die Tiefe des Bergsockels führt. Im Westturm wird diese Treppe durch ein mehrstöckiges **Labyrinth (9)** aus Steinquadern unterbrochen, in dem man sich leicht verirrt (*Orientierung*-Proben). Am Fuß des Westturms steht ein **Basaltblock (11)**, an dem Waffen und Metallgegenstände aus Jahrtausenden prangen. Auf ihm wirkt ein permanenter KRAFT DES ERZES mit 12 ZfP*. Die anderen drei Türme weisen ähnliche, frei wählbare Phänomene auf. Auch in den Kellern unter dem Hof finden sich mehrere erzaffine Orte, darunter **Kristallkammern (10)** mit wertvollen Bergkristallen (Wert 200 D). Sie werden in regelmäßigen Abständen von einem Wühlschrat-Schamanen (S. 160) als Heiligtum aufgesucht, der auf Fremde äußerst feindselig reagiert. In der Tiefe am Fuß des Felsens befindet sich eine gewaltige Säulenhalle, in der unregelmäßig ein elementarer *Herr des Erzes* in Form einer **Statue (12)** erscheint. Er hütet den Ort und bringt ‚Ordnung' in das Chaos: Trümmer werden von ihm vernichtet und Beschädigungen repariert. Er kümmert sich dabei nicht um die Auswirkungen auf eventuell Anwesende, sondern sieht sie vielmehr ebenfalls als die Ordnung störende Faktoren.

Der Ratssaal der Dreizehn Winde – Über den Wolken am Rand der Welt

Auf hoher See – Begegnungen mit der Wolkenfeste

Es gibt unterschiedliche Wege hinauf zur Wolkenfestung. Sollten Ihre Helden nicht fliegend unterwegs sein, bietet sich auch eine Begegnung auf hohen Berggipfeln oder, wie hier vorgestellt, auf See an:

Am Rand eines Sturmgebiets auf Hoher See, das normalerweise großräumig von Schiffen umfahren wird, befindet sich eine Wasserfontäne, welche nach oben hin erst zu Nebel und dann zu Wolken wird. Erkennbar ist diese nur durch nahes Heranfahren, da sich auch die Wellen an ihren Außenkanten brechen. Es handelt sich um ein gebundenes Luftelementar, das sich in geringem Abstand über dem Wasser befindet und einen nach oben wirkenden Sog erzeugt. Alles, was eindringt (in diesem Fall das Wasser), wird nach oben getragen. Das Wasser wird dabei durch einen leichten Wirbel in immer kleinere Tröpfchen aufgespalten und bildet eine dicke Wolkenschicht in etwa 30 Schritt Höhe. Sollten ihre Helden den „Aufzug" betreten wollen, müssen sie zuerst eine MU-Probe +2 bestehen, erschwert um eine vorhandene *Höhenangst*.

Aufstieg im Wind, Nebelfeld und Wolkenlandschaft

Wer in den Einzugsbereich des Elementars gelangt, wird von dem Sog erfasst, bis knapp über die dichte Wolkendecke getragen und unsanft auf einen weichen Untergrund geworfen. Maximal kann das Elementar etwa 400 Stein auf einmal in die Höhe hieven. Um keine Prellungen oder Blessuren davonzutragen, ist eine Probe *Körperbeherrschung* + 6 notwendig, bei Misslingen werden 1W6 +4 TP fällig. Hier ist die Sicht noch immer eingeschränkt durch dichten Nebel. Lassen Sie im Umkreis von 400 Schritt um die Nebelsäule daher alle 50 Schritt *Orientierungs*-Proben unterschiedlicher Schwierigkeit würfeln.

Am Rand des dichten Nebelfelds reißen Windböen den Nebel in Fetzen und geben die Sicht auf eine Wolkenlandschaft frei. Die Landschaft wird durch dicke, watteweiche, aber äußerst stabile Wolken gebildet, die sich jedoch langsam verschieben und immer neue Formen bilden, wie etwa Hügel, steile Felswände, weite Ebenen und auch Nachahmungen von Flora und Fauna. Es weht ein permanenter, mittelstarker Wind, der es vermag, Umhänge und Kleidung zu bauschen, aber einen nicht am Vorankommen hindert. Immer wieder tauchen auch mehr oder weniger neugierige Luftelementare auf, die den Helden mal wohlgesonnen sind, aber auch gerne Spaß mit ihnen treiben oder die Helden sogar als Eindringlinge betrachten und ihnen das Vorankommen erheblich erschweren.

Ereignisse und Begegnungen über den Wolken

Ermitteln Sie Ereignisse und Begegnungen beliebig oft mit einem W6 oder wählen Sie aus der folgenden Liste.

1: Die himmlischen Weidegründe
Um die Helden erwächst eine Herde aus Wolkenschafen aus dem Boden, die friedlich vor sich hin grasen und den Störenfrieden keinerlei Beachtung schenken.
Auswirkungen: keine

2: Ein Brummen und Surren …
In der Luft ist ein Gebrumm wie von einem Bienenschwarm zu vernehmen. Zu sehen ist jedoch nichts.
Auswirkungen: Eine Horde lästiger Mindergeister ist auf die Helden aufmerksam geworden und umschwirrt sie in Gestalt eines unsichtbaren Bienenschwarms.
Es erfordert jede SR eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3, um nicht entnervt oder sogar panisch um sich zu schlagen. Bei Misslingen greifen die Geister W6 SR lang mit ihren kleinen

Luft-Stacheln an. Der Held erleidet 1W6 Stiche an ungeschützten Stellen (1 SP pro Stich). Gelingt eine KO-Probe geschieht nichts, misslingt sie, leidet der Held die nächsten W6 Stunden unter *Einbildungen*. Leichter Verfolgungswahn ist ebenso möglich wie abstruse Verschwörungstheorien oder das Flüstern der allgegenwärtigen Stimmen.

3: Eine luftige Verehrerin
Der Held mit dem höchsten CH-Wert wird von einer lieblichen Luft-Dschinni umschwärmt, die bereit ist, ihm – und nur ihm – hier und jetzt einen Dienst zu gewähren (außer Kampf), wenn er ihr eine Strähne seines Haars überlässt. Für eine Heldin bietet sich natürlich auch ein ebenso schmucker Brisenbursche an.
Auswirkungen: Für diesen Dienst können 30 + Charisma-Wert des Helden AsP aufgewandt werden. Eine Kontrollprobe ist nicht erforderlich.

4: Man sieht ja die Hand vor Augen nicht …
Vor den Helden türmt sich plötzlich eine immer dichter werdende Nebelbank auf, die sie zu umschließen droht.
Auswirkungen: Sollten die Helden sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen (*Ausweichen* +4), werden sie vom Nebel umschlossen und sinkt ihr KO-Wert für jede SR, die sie dem Wolkendickicht nicht entrinnen können, um 1 Punkt. *Orientieren*-Proben, um dem Wolkendickicht zu entkommen, sind um die Anzahl der bereits verstrichenen SR erschwert.

5: Der unleidliche Dschinn
Vor den Helden manifestiert sich ein Gesicht aus einer Wolke und blickt sie zornerfüllt an. Dann holt es Luft und pustet ihnen eine starke Böe entgegen. In ihren Köpfen formt sich zugleich ein einziges, gewaltiges Wort: „VERSCHWINDET“!
Auswirkung: Die Helden erleiden jeweils W6 +2 TP(A), wenn keine *Ausweichen*-Probe +4 gelingt. Außerdem wird eine Probe auf *Körperbeherrschung* +7 fällig, um nicht von den Beinen geholt zu werden. Sollten die Helden trotz der Aufforderung ihren Weg fortsetzen, taucht der unleidliche Dschinn immer wieder auf, um die Helden mit einem Angriff aus seinem Repertoire zu attackieren (z.B. PFEIL DER LUFT oder WINDHOSE).

6: Die himmlische Herde
Eine Herde geflügelter Pferde zieht in einiger Entfernung an den Helden vorbei.
Auswirkungen: Die Helden könnten auf die Idee kommen, eines oder mehrere der Tiere einzufangen, um auf ihnen zur Wolkenfestung zu reiten. Die Pferde sind jedoch sehr wild und kaum zu zähmen. Lassen Sie einen Helden mit *Tierfreund* oder *Wohlklang* dennoch Erfolg haben, wenn er eine Probe auf CH +5 schafft. Alternativ beitet sich auch derjenige mit dem höchsten TaW in *Reiten* an.

Das Wolkenschloss

Im Zentrum der Landschaft erhebt sich ein Wolkengebilde, das an ein Schloss oder eine Burg auf einem Felsplateau erinnert. Die äußere Wolkenform ist unscharf und bildet immer neue Formen aus. Mal ähnelt die Fassade einer Trutzburg, mal einem Märchenschloss mit hunderten von Türmchen, Erkern und Wasserspeiern. Im Innern befindet sich jedoch eine kristallene Halle von 40 Schritt Durchmesser und 80 Schritt Höhe.
Von unten sieht man bereits ein riesiges, offen stehendes Eingangsportal, manchmal eher an einen Torbogen erinnernd, manchmal mit zwei großen Flügeltüren, die sich aus den Wolken herausbilden. Was dahinter liegt, ist jedoch durch einen zarten

Nebelschleier verborgen. Ein Pfad am Fuß des Wolkenplateaus windet sich gute 100 Schritt in schmalen Serpentinen in die Höhe. Eine Treppe ist ebenfalls vorhanden und führt auf geradem Weg bis zum Tor des Schlosses. Beide beginnen mittig am Fuß des Plateaus und kreuzen sich drei weitere Mal.

Mittendrin am Rand der Welt

Betritt man das Innere des Wolkenschlosses durch den Nebelschleier, so ist es, als fahre ein kühler, reinigender Wind durch einen hindurch.

Für einen Moment ist man geblendet von der gleißenden Helligkeit, die in der Halle herrscht. Aus diesem Grund ist die erste Wahrnehmung ein permanent an- und abschwellendes Klingen und Läuten, Pfeifen und Singen sowie ein schwingendes, quirliges Tönen, das von überall her zu kommen scheint und den Raum mit harmonischen Klängen erfüllt. Erst danach schälen sich langsam die Konturen heraus und geben den Blick auf eine einzige, riesige Halle frei.

Etwa vier Schritte hinter dem Eingang beginnt eine frei schwebende Wendeltreppe aus azurblauem Gestein, durchzogen von silbergrauen bis schwarzen Sprenkeln und Marmorierungen. Ein Blick nach oben lässt erkennen, dass die Halle weder Kuppel noch Decke besitzt, sondern den Blick auf den freien Himmel zulässt.

Am Ende einer beinahe unendlich scheinenden Wendeltreppe gelangt man auf eine Galerie, deren Boden aus Luft und Licht zu bestehen scheint. In ihrem Zentrum ist das Ende einer großen, von bläulichen Nebeln umflossenen Säule zu sehen, die einen schmalen Durchlass gegenüber des Treppenaufgangs offenbart. Dahinter befindet sich ein schmaler Lichtsteg, der auf eine kleine Plattform führt. Unterhalb des Stegs schaut man in einen Strudel hinab, der einen leichten Sog ausübt – ein Auge des Limbus, das die hier lebenden Elementare entschieden gegen Eindringlinge aus dem Limbus verteidigen.

In dieser Halle kommen der Legende nach alle sechs Jahre die Winde zum Rat zusammen. Ob dies der Wahrheit entspricht, oder es sich dabei nur um eine Geschichte handelt und die Wolkenfeste einfach die Wohnstätte eines sehr mächtigen Luftelementars ist, sei Ihrer eigenen Phantasie überlassen.

Erz und Luft in Einklang

Am Rand der Plattform erhebt sich ein rundes Podest aus milchigweiß glänzendem Gestein, ähnlich einem Lesepult. Hier liegen ein aufgeschlagener Foliant sowie zwölf verschiedene Edelsteine in kleinen Kuhlen am äußeren Rand des Podests.

Bei dem Folianten handelt es sich um eine Arbeitskopie des Buches *De Lithis: Kompendium der wunderwirksamen Steine*, (s. **WdZ S. 88**) inklusive Randbemerkungen des Autors. Hebt man das Buch beiseite, findet man darunter eine weitere Kuhle, in der sich ein weiterer Stein befindet (der des Dreizehnten Windes, der Amethyst).

In dem Folianten befindet sich außerdem ein loses Blatt mit folgendem Inhalt:

Ich bin mir sicher, dass es sich bei dieser Halle um den legendären Treffpunkt der Alveranischen Winde handelt. Interessant zu sehen, dass es dreizehn sind und nicht zwölf. Jeder dieser wunderbaren Steine ist so voller Eigenschaften und Leben, dass ich meine einzigartigen Forschungen an ihnen vervollkommnen konnte.

Je nach Eigenschaft von Stein und Wind ist eine Matrix enthalten, die mir zwar fremd erscheint, aufgeladen allerdings stets einen Zauber auslöst, dessen Auswirkungen mir weitestgehend geläufig sind. Ich habe mir diese Zugehörigkeiten bei meinen eigenen Experimenten mehr als einmal zunutze machen können.

Aussagen der Elementare rund herum, derer wir habhaft werden konnten, lassen darauf schließen, dass sich die Winde alle sechs Jahre Mitte Efferd zum Rat zusammenfinden. Ich werde diese Aussagen wohl erst in zwei Jahren überprüfen können. Zunächst interessiert es mich jedoch, wohin genau das Auge des Limbus führt, das sich unter unseren Füßen befindet, denn es enthält eine Strukturkomponente, die sich wie in Schleier hüllt. Wir haben beschlossen, den Versuch zu wagen, und sind auf alles vorbereitet.

Gegeben im Rahja 620 BF, Isfaleon von Rommilys

Matrixgeber im Ratssaal der Dreizehn Winde

Die Steine sind Matrixgeber (s. **WdA S.76**), in die nach den vermuteten Affinitäten des Isfaleon von Rommilys jeweils eine Formel eingebunden wurde. Mit ihrer Hilfe kann man durch das bloße Zuführen von AsP den in ihnen verankerten Zauber auslösen. Die Artefakte können jeweils für insgesamt 6 Anwendungen genutzt werden, bevor sich ihre Matrix destabilisiert. Bestimmen sie die ZfP* der gebundenen Sprüche mit 3W6.

Wind	Stein	Matrixgeber für
Rondrican	Rubin	Wettermeisterschaft
Beleman	Achat	Haselbusch und Ginsterkraut
Nuianna	Aventurin	Nebelwand und Morgendunst
Askanische Brise	Lapislazuli	Leib des Windes
Harunka	Smaragd	Pfeil der Luft
Katla	Aquamarin	Aquasphaero
Firunsatem	Bergkristall	Memorans Gedächtniskraft
Kauca	Obsidian	Zorn der Elemente
Siral	Karneol	Geisterbann
Gebelaus	Coelestin	Windhose
Drachenodem	Onyx	Seelenwanderung
Tobrische Brise	Saphir	Auge des Limbus
Rastullahs Atem	Amethyst	Levthans Feuer

Regelergänzungen

Zusammenfassung

Automatische Eigenschaften Elementarer Wesen

Eigenschaft	Beschreibung
Durch (eigenes) Element gehen	**WdZ 232**
Elementare Hellsicht	**WdZ 232**
Elementare Kunstfertigkeit	**WdZ 183**
Elementare Regeneration	S. 143
Elementare Gewalt	S. 143
Empfindlichkeit (Leicht, Dämonisch verfluchter Boden)	**WdZ 232**
Immunität (Gifte)	**WdZ 235**
Immunität (Krankheiten)	**WdZ 235**
Immunität (Schaden aus eigenem Element)	**WdZ 235**
Immunität (Profane und geweihte Angriffe)	**WdZ 235**
Immunität (Merkmale Eigenschaften, Einfluss, Eigenes Element, Form, Heilung, Hellsicht, Herrschaft, Illusion, Verständigung)	**WdZ 235**
Immunität (Wunden)	S. 144
Verwundbarkeit (Gegenelement und dämonisches Gegenelement)	**WdZ 236**
Unendliche Ausdauer	**WdZ 235**

Automatische Kampfsonderfertigkeiten Elementarer Wesen

Elementargeister: *Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen, Gegenhalten*

Dschinne und Elementare Meister: *Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand*

Mögliche Eigenschaften Elementarer Wesen

Eigenschaft	Kosten	Beschreibung
Ängste auslösen	5 ZfP*	S. 143
Artefaktbeseelung	speziell	S. 143
Astralsinn	5 ZfP*	**WdZ 232**
Aura (Element)	5 ZfP*	S. 143
Blinkende Unsichtbarkeit	6 ZfP*	S. 143
Elementare Fessel	5 ZfP*	S. 143
Elementare Gewalt	nur automatisch	S. 143
Elementare Regeneration	nur automatisch	S. 143
Elementarer Griff (Stufe)	speziell	S. 143
Elementares Inferno	8 ZfP*	S. 143
Elementares Wachstum	7 ZfP*	S. 143
Elementarkritische Konsistenz	nur automatisch	S. 143
Ersäufen	4 ZfP*	S. 143
Flächenangriff mit [Element]	7 ZfP*	S. 144
Flugfähigkeit	5 ZfP*	S. 144
Formlosigkeit I / II	nur automatisch	**WdZ 233**
Fortpflanzungsfähigkeit	speziell	**WdZ 233**
Frost	3 ZfP*	S. 144
Gesang	nur automatisch	S. 144
Glut	3 ZfP*	S. 144
Immunität gegen Kritische Treffer	2 ZfP*	S. 144
Individuelle Eigenschaften	speziell	**WdZ 236**
Kochendes Blut	5 ZfP*	S. 144
Langer Arm	3 ZfP* pro DK	**WdZ 234**
Lebenshauch	nur automatisch	S. 144
Lebenssinn	4 ZfP*	**WdZ 234**
Nebel	2 ZfP*	S. 144
Rauch	4 ZfP*	S. 144
Regeneration I / II	4 / 7 ZfP*	**WdZ 234**
Resistenz / Immunität (Elementare Angriffe)	3 / 7 ZfP*	**WdZ 235**
Resistenz / Immunität (Magische Angriffe)	5 / 10 ZfP*	**WdZ 235**
Resistenz / Immunität (Merkmal)	5 / 10 ZfP*	**WdZ 235**
Resistenz / Immunität (Profane Angriffe)	nur automatisch	**WdZ 235**
Resistenz / Immunität (von [Gottheit] geweihte Angriffe)	nur automatisch	**WdZ 235**
Starre	speziell	S. 145
Steinfraß	speziell	S. 145
Steinhaut	speziell	S. 145
Unbelebt	nur automatisch	S. 145
Verschmelzen mit Element	7 ZfP*	S. 145
Versinken	6 ZfP*	S. 145
Verwundbarkeiten	+1–3 ZfP*	**WdZ 236**
Wasserwesen	nur automatisch	**WdZ 236**
Wildwuchs	7 ZfP*	S. 146
Zerbersten (Element)	4 ZfP*	S. 146
Zerschellender Panzer	3 ZfP*	S. 146
Zusätzliche Aktionen	9 ZfP*	**WdZ 236**

Mögliche Eigenschaften Pervertierter Elementarwesen

Eigenschaft	Kosten	Beschreibung
Fluch	7 ZfP*	**WdZ 232**
Folgeschaden	4 ZfP*	**WdZ 232-233**
Gestank	3 ZfP*	S. 144
Gift	je nach Gift	**WdZ 233**
Infektion mit Krankheit	Stufe der Krankheit ZfP*	**WdZ 233-234**
Lebensraub I / II	nur automatisch	**WdZ 234**
Mutation	5 ZfP*	**WdZ 234**
Raserei	5 ZfP*	**WdZ 234**
Schreckgestalt I / II	4 / 8 ZfP*	**WdZ 235**
Zerbersten	4 ZfP*	S. 145

Mögliche Werte-Modifikationen für Elementare Wesen

Modifikation	Kosten	Beschreibung
LeP +5	2 ZfP*	**WdZ 178**
INI, RS,GS oder MR +1	3 ZfP*	**WdZ 178**
AT, PA oder TP +1	4 ZfP*	**WdZ 178**
Eigenschaft +1	5 ZfP*	**WdZ 178**
Neues Talent (TaW 1)	4 ZfP*	**WdZ 178**
TaW oder ZfW +2	1 ZfP*	**WdZ 178**

Automatische Dienste Elementarer Wesen

Dienst	Beschreibung
Bann des (eigenen) Elements	**WdZ 181**
Beratung (nur Dschinne und Elementare Meister)	**WdZ 181**
Bereitstellung besonderer Fähigkeiten	**WdZ 181**
Bewegung	**WdZ 182**
Bindung	**WdZ 182**
Elementare Manifestation	**WdZ 182**
Elementare Reinheit	**WdZ 183**
Heilung (Ausnahme: Eis)	**WdZ 183**
Kampf (gegen Dämonen)	**WdZ 183**
Kontrolle über (eigenes) Element	**WdZ 183**
Körperliche Hilfe	**WdZ 183**
Schutz	**WdZ 184**
Transport einer Person	**WdZ 184**
Transport durch (eigenes) Element	**WdZ 184**
Zauber (alle mit Merkmal des eigenen Elements bis Komplexität D auf ZfW 12 (Dschinn) bzw. 20 (Elementarer Meister))	**WdZ 185**

Neue Sonderfertigkeiten für Elementaristen

Binder der Hexessenz

Voraussetzungen: MU 15, TaW Alchimie 11, SF *Elementares Gleichgewicht*
Verbreitung: 3
Kosten: 150 AP

Mit Kenntnis dieser Fähigkeit kann ein Alchimist sich der AsP eines elementaren Wesens unter seiner Kontrolle bedienen, um alchimistische Produkte zu verbessern. Die AsP werden analog wie bei der Astralen Aufladung von Tränken mit eigener AE verwendet (**WdA 19**). Dieser neue Dienst *Alchimistische Veredelung* steht bei der Beschwörung eines Elementarwesens bei Kenntnis der SF *Binder der Hexessenz* als automatischer zusätzlicher Dienst zur Verfügung, ansonsten kann er nach üblichen Regeln erworben werden.

Es ist weiterhin möglich, das Elementarwesen komplett in ein alchimistisches Produkt zu binden (über den Dienst *Bindung*). Neben dem Qualitätsbonus für die gesamten noch übrigen AsP des Wesens kann man damit weiterhin einen beliebigen Zauber mit Ziel Einzelperson aus der Liste des Elementarwesens in das Erzeugnis binden, der zusätzlich zur Wirkung des Trankes einmalig bei Benutzung auf den Anwender ausgelöst wird.

Edelsteinmagie

Voraussetzungen: Merkmalskenntnis Elementar (Erz)
Verbreitung: 3
Kosten: 150 AP

Kenner dieser Sonderfertigkeit haben folgende Möglichkeiten:

- Die Vorteile aus (Edel)steinen als materielle Komponenten zu nutzen. Sie verringern die Kosten von Zaubern bestimmter Merkmale je nach Art als Spontanmodifikation, wobei sie verbraucht werden.
- Weiterhin können sie zum Erzielen von Boni auf Zauber mit dem Merkmal Elementar genutzt werden, wobei sie ebenfalls verbraucht werden. Mehr hierzu entnehmen Sie der Liste auf Seite 155.

Elementares Gleichgewicht

Voraussetzungen: TaW Alchimie 11
Verbreitung: 4
Kosten: 50 AP

Die Kenntnis dieser Sonderfertigkeit ermöglicht es, elementare Substitutionen durchzuführen.

Elementarharmonisierte Aura

Voraussetzungen: KL 15, IN 15, Magiekunde 12, Merkmalskenntnis / Begabung in einem Element. Dauer 6 Monate. Kein Nachteil Affinität zu Dämonen, Animalische Magie, Arkanophobie, Astraler Block, Schwache Ausstrahlung, Schwacher Astralkörper oder Unstet. Keine Merkmalskenntnis / Begabung in einem dämonischen Merkmal, kein Paktierer
Verbreitung: 2, fast ausschließlich bei Elementaristen der gildenmagischen, druidischen oder geodischen Tradition
Kosten: 700 AP (bei Affinität zu Elementaren 500 AP)
Der Zauberer kann die Merkmalskenntnis des Gegenelements seines bevorzugten Elements erlernen und ist dann in der Lage, Zauber des Gegenelements ohne Einschränkungen zu sprechen. Diese Sonderfertigkeit muss für die drei Elementpaare jeweils neu erworben werden.

Elementarist

Voraussetzungen: CH 15, TaW Magiekunde 11, Merkmalskenntnis Elementar (beliebig), ZfW Dschinnenruf oder Elementarer Diener oder Meister der Elemente 11
Verbreitung: 2
Kosten: 250 AP
Als Vertiefung der Kenntnisse in elementarer Herbeirufung kann diese Sonderfertigkeit erworben werden. Sie bietet folgende Verbesserungen:

- Die Beschwörungsschwierigkeit von elementaren Wesen aller Art ist um 3 Punkte niedriger und sie erhalten zwei weitere Dienste automatisch.
- Die Kontrollprobe ist um 3 Punkte erleichtert.
- Die AE der beschworenen Wesen ist um 5/10/20 Punkte für Elementargeister / Dschinne / Elementare Meister erhöht.
- Der Elementarist kann soeben herbeigerufene Wesen mit besonderen Eigenschaften ausstatten. Die Kosten hierfür betragen das Dreifache der auf S. 140f. gelisteten ZfP*.

Flüsterer der 1000 Namen

Voraussetzungen: Elementarist *oder* Golembauer
Verbreitung: 2
Kosten: 75 AP
Mit dieser Sonderfertigkeit können *Wahre Namen* von Elementarwesen für die Hälfte der Kosten erlernt werden (S. 150f.). Aufgrund dieses erweiterten Verständnisses für die Magie der Namen gilt zudem folgende Regelung: Wird die Qualität eines *Wahren Namen* zufällig ermittelt, ist die Qualität um einen Punkt erhöht.

Golemidenbauer

Voraussetzungen: MU 15, TaW Magiekunde 11, STEIN WANDLE oder STAUB WANDLE 11
Verbreitung: 2, (in der elementaren Ausprägung: Sultan Hasrabal, eine Handvoll Rashduler Magier, persönliche Freunde und Familie des Zaubersultans)
Kosten: 250 AP

- Die Konstruktionsschwierigkeit von selbst geschaffenen Golems eines Golembauers ist um 3 Punkte niedriger und der Golem erhält zwei weitere Dienste automatisch.
- Alle Proben zur Entwicklung einer Konstruktionsthesis und zur Herstellung des Golemkörpers sind für ihn um 3 Punkte erleichtert.
- Ein Golembauer zahlt nur 1/50 der Gesamtkosten an permanenten AsP.
- Die von einem Golembauer kontrollierten Konstrukte haben die maximale Startloyalität und erhalten automatisch den Dienst Gefolgschaft.
- Der Golembauer kann gerade beschworenen Golems noch besondere Eigenschaften mitgeben.

Meister der Wünsche

Voraussetzungen: Elementarist, CH 15, Magiekunde 13
Verbreitung: 2
Kosten: 200 AP
Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Beschwörer seine ZfP* noch gezielter einsetzen:

- Die ZfP* können im Verhältnis 1 ZfP* pro 3 AsP in Astralenergie für das Elementarwesen umgewandelt werden
- Die Reichweite beim Ausüben der Wünsche kann durch ZfP* erhöht werden (pro eingesetzten ZfP* Erhöhung um nochmals die Grund-Reichweite)
- ZfP* können durch das Ausgeben zusätzlicher AsP erhöht werden. Die Umwandlung geschieht im Verhältnis 1:1 und kann zu jedem Zeitpunkt der Beschwörung durchgeführt werden.

Für alle drei Möglichkeiten gilt, dass jeweils maximal die Hälfte der ZfP* (bei ungeraden Zahlen nur der kleinere Teil) entsprechend umgewandelt werden können.

Ritualkenntnis (Petromantie)

Voraussetzungen: Merkmalskenntnis Elementar (Erz)
Verbreitung: 1; Die Ritualkenntnis Petromantie kann bisher nur von Archorim Sohn des Arabax erlernt werden. Die beim Wühlschrat-Petromant auf S. 160 aufgeführte schamanistische Petromantie ist nicht frei erlernbar, sondern fest mit der Profession des Wühlschrat-Schamanen verknüpft.
Kosten: 200 AP
Kenner dieser Sonderfertigkeit können Rituale der Petromantie wirken (Seite 155).

Eigenschaften für Elementare

Die folgenden Eigenschaften besitzen die in diesem Band vorgestellten Wesen entweder automatisch, oder sie können den Elementarwesen von ihrem Beschwörer für ZfP* hinzugekauft werden. Ist eine Eigenschaft nur für ein oder mehrere bestimmte Elemente verfügbar, ist dies in Klammern angegeben.

Ängste auslösen (bestimmte Angst oder Schlechte Eigenschaft Aberglaube)
Wer ein solches Wesen überraschend erblickt und über die entsprechende Angst oder schlechte Eigenschaft verfügt, dem muss eine MU-Probe erschwert um diesen Wert gelingen, um nicht für eine Spielrunde so erschüttert zu sein, dass er mit dem halben MU-Wert auskommen muss. In dieser Zeit erscheint ihm das Wesen und/oder dessen Umgebung wie das auslösende Moment für seine Angst.
Kosten: 5 ZfP*

Artefaktbeseelung
Ein Wesen mit dieser Eigenschaft ist besonders für den Dienst Bindung in Artefakte geeignet. Alle Proben sind um die Stufe (maximal 3) erleichtert, die Schlüsselwerte des Artefaktes werden um die Stufe erhöht (Boni auf TP, RS sowie Talent- und Zauberwerte), wenn sie affin zum Element des Wesens sind. Die Patzerwahrscheinlichkeit liegt allerdings schon bei (20-Stufe) bis 20.
Kosten: (Stufe) x 3 ZfP*

Aura (Element)
Das elementare Wesen ist von einer Aura des Elementes umgeben, die jede KR Schaden bei allen Gegnern anrichtet, die sich in DK S oder näher befinden: In DK S: 1 SP, in DK N: 2 SP, in DK H: 3 SP. Möglich ist zum Beispiel eine brennende Feuer- oder erstickende Rauch-Aura (Feuer), eine Kälte-Aura (Eis), eine ertränkende Aura (Wasser), eine stürmische Wolke (Luft), eine dornige Ranken-Aura (Humus) oder ein Wirbel aus scharfen Steinen oder fräsendem Sand (Erz).
*Kosten:*5 ZfP*

Blinkende Unsichtbarkeit
Das Wesen kann sich schlagartig als freie Aktion unsichtbar machen und diese Fähigkeit auch als PA mit Wert 18 verwenden. Die Unsichtbarkeit dauert W6 KR an, in denen man das Wesen nur durch entsprechende Antimagie, ODEM oder OCULUS erkennt. Diese Fähigkeit kann erst W6 KR nach dem Wiedereinsetzen der Sichtbarkeit erneut genutzt werden.
Kosten: 6 ZfP*

Ersäufen
Das elementare Wasserwesen kann seinen Gegner unter Wasser ziehen oder pressen. Gelingt ein solcher Angriff und misslingt die Verteidigung, erleidet das Opfer pro KR unter Wasser 1W6 TP(A). Um aufzutauchen, kann es jede KR einen KK-Probe ablegen, die um die Anzahl an KR unter Wasser erschwert ist. Ebenso löst bei einem Treffer von 10+ TP das Elementarwesen seinen Griff. Es kann maximal einen Gegner gleichzeitig unter Wasser halten.
Kosten: 4 ZfP* (Wasser)

Elementare Gewalt
Die Angriffe von Elementaren richten magischen und elementaren (je nach Element) Schaden an, hinzukommen noch die elementaren Sekundäreffekte (S. 152).
Kosten: nur automatisch

Elementare Fessel
Eine Schlinge des Elements des Wesens legt sich um ein beliebiges Körperteil des Opfers. Es wird auf den AT-Wert des Wesens gewürfelt, die Reichweite beträgt 7 Schritt. Die Auswirkungen variieren je nach gefesseltem Körperteil.
Hals: Wirkung wie das waffenlose Manöver *Schwitzkasten* (**WdS 92**)
Arme oder Beine: Wirkung wie das waffenlose Manöver *Griff* (**WdS 91**)
Kosten: 5 ZfP*

Elementares Inferno
In einer Zone von 4+Beherrschungsschwierigkeit Schritt Radius schießt ein elementares Inferno hervor (je nach Wesen Flammen, spitze Felssäulen, Luftwirbel...), das alle Wesen im Wirkungsbereich erfasst und ihnen 3W6+ZfP* TP zufügen. Zusätzlich kommt es zu elementaren Sekundärschäden. Der Einsatz der Eigenschaft dauert 8 Aktionen und kostet 25 AsP.
Kosten: 8 ZfP*

Elementarer Griff (Stufe)
Jeder Angriff, den das Elementarwesen mit seinem Körper ausführt, richtet 1 SP pro Stufe extra bei Gegnern an, zusätzlich elementare Sekundäreffekte und *Folgeschaden* von 1 SP pro KR für 3 KR. Das Berühren beziehungsweise Überlaufen von zum Beispiel brennbaren Gegenständen kann diese entzünden (Feuer), Wasseroberflächen erstarren lassen (Eis) und Ähnliches je nach Element (S. 152).
Kosten: Stufe x 7 ZfP*

Elementare Regeneration
Elementarwesen regenerieren pro Stunde Aufenthalt in ihrem Element einen LeP und 1W6 AsP.
Kosten: nur automatisch

Elementares Wachstum
Das Elementarwesen wird durch die Nähe zu einem bestimmten Element langsam größer und mächtiger. Es erhält permanente LeP in Höhe von 1 pro 3 Monate Aufenthalt in einem Gebiet von elementarer Urkraft. Pro 15 so gewonnene LeP über den Grundwert hinaus erhält das Wesen +1 auf AT, PA, INI und TP. Je 50 LeP über den Grundwert hinaus steigern die DK sowie die Größenkategorie des Wesens um eine Stufe.
Kosten: 7 ZfP*

Elementarkritische Konsistenz
Ein Wesen mit dieser Eigenschaft verschmilzt mit seinem Element, wenn es (ungeachtet seiner Resistenzen oder Immunitäten) durch eine magische Ausformung seines eigenen Elements

mehr Schaden erleiden würde als die Hälfte seiner maximalen LeP betragen. Es kann sich erst 2W6 Stunden später erneut manifestieren. Am häufigsten findet sich diese Eigenschaft bei Mindergeistern.
Kosten: nur automatisch

Flächenangriff mit [Element]
Mit dieser Eigenschaft kann ein Elementarwesen einen flächendeckenden Angriff mit seinem Element durchführen. Die Wirkung entspricht der eines IGNISPHAERO mit ZfP* in Höhe seiner Kontrollschwierigkeit inklusive eventueller Sekundäreffekte je nach Element. Der Einsatz dieser Eigenschaft dauert 7 Aktionen und kostet das Elementarwesen 15 AsP.
Kosten: 7 ZfP*

Flugfähigkeit
Das Elementarwesen kann fliegen und sich mit der angegebenen Geschwindigkeit durch die Luft bewegen. Alle Luftelementare besitzen diese Eigenschaft automatisch. Bei Erzelementaren ist sie hingegen äußerst selten (nur automatisch) und und kann nicht nachträglich verliehen werden.
Kosten: 5 ZfP* (alle außer Erz)

Frost
siehe **Glut**
Kosten: 3 ZfP* (Eis)

Gesang
Das Elementarwesen singt (oder artikuliert sich auf andere Art und Weise) und zieht den Zuhörer so in seinen Bann. Als wirke ein GROSSE GIER mit 12 ZfP*, löst das Elementarwesen damit bei seinem Opfer einen starken Drang aus, sich dem Wesen zu nähern. Darüber vergisst es seine Umgebung, den gesunden Menschenverstand, ja manchmal sogar seinen eigenen Überlebenswillen. Um seine Wirkung entfalten zu können, muss der Gesang mindestens 10 KR aufrechterhalten werden und das Opfer muss in der Lage sein, ihn zu hören. Die Wirkung fällt erst dann von ihm ab, wenn der Gesang unterbrochen oder seine Wirkung mittels Liturgien oder Antimagie (BEHERRSCHUNG BRECHEN, EINFLUSS BANNEN, aber auch der SILENTIUM kann hier wahre Wunder wirken) aufgehoben wird.
Pro Opfer, den der Gesang fesseln soll, muss das Elementarwesen 5 AsP aufwenden.
Kosten: nur automatisch

Gestank
Einige pervertierte Elementare haben einen Gestank, der große Übelkeit verursacht. Es muss eine KO-Probe, erschwert um einen eventuellen *Sensiblen Geruchssinn*, abgelegt werden. Bei Misslingen muss man sich übergeben und verliert für 2 KR alle Angriffsaktionen. Zudem erleidet man –1W6 Punkte auf MU, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der Werte). Außerhalb der Geruchsweite (ca. TaW *Sinnenschärf* ein Schritt Entfernung) bauen sich die Mali um 1 Punkt pro SR wieder ab.
Kosten: 3 ZfP* (nur pervertierte Elemente)

Glut / Frost
Ein oder mehrere metallene oder steinerne Gegenstände bis maximal 50 Stein Gewicht werden so sehr erhitzt, dass sie glühen bzw. so erkaltet, dass jede Berührung schmerzt. Um sie in der Hand zu halten ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe nötig, die um die Beherrschungsschwierigkeit des Elementarwesens erschwert ist. Pro KR verursacht das Halten eines solchen Gegenstands aber 1 SP beim Opfer. Ein am Körper getragener erhitzter/gefrorener Gegenstand (z.B. Metallrüstungen) richtet beim Opfer pro KR für jeden Punkt RS 1 SP an, bis die Rüstung abgelegt ist. Die Wirkung tritt augenblicklich ein und kostet das Elementarwesen 1 AsP pro KR pro 10 Stein Gewicht der Gegenstände.
Kosten: 3 ZfP* (Feuer, Erz / Eis)

Immunität gegen Kritische Treffer
Das Elementare Wesen wird von der Auswirkung von kritischen Attacken nicht anders als von normalen Angriffen betroffen, da seine Anatomie keine besonders verwundbaren Stellen aufweist.
Kosten: 2 ZfP*

Immunität gegen Wunden
Das Elementarwesen ist von der Auswirkung von *Wunden* nicht betroffen, ebenso wenig erleidet es Einbußen durch niedrige LeP.
Kosten: nur automatisch

Lebenshauch
Das Elementare Wesen ist in der Lage, selbst schwerste Verletzungen zu heilen. Es kann pro Tag bis zu 10W6 SP heilen, die beliebig aufgeteilt werden können. Für je 7 Punkte wird außerdem eine Wunde geheilt. Sogar verlorenes Sikaryan kann auf diese Weise mit bis zu 10 Punkten pro Tag wieder hergestellt werden.
Kosten: nur automatisch (Humus)

Kochendes Blut
Wenn ein Wesen mit dieser Eigenschaft durch eine Verletzung 10 oder mehr LeP auf einmal verliert oder es getötet wird, spritzt sein heißes Blut umher und verursacht 3W6 TP bei allen mit ihr Kämpfenden in DK H oder N. *Ausweichen* ist möglich.
Kosten: 5 ZfP* (Feuer, Wasser)

Nebel
Der Auftritt des Elementarwesen ist mit dichtem Nebel verbunden, der es in etwa 5 Schritt Radius umgibt. Die Sichtverhältnisse sind entsprechend eingeschränkt (+4 auf FK-Proben gegen das Elementarwesen). Bei pervertierten Elementaren verzerrt sich der Nebel oft zu unheimlichen Fratzen oder bildet gefährlich aussehende (aber harmlose) Tentakeln aus.
Kosten: 2 ZfP* (Wasser, Luft)

Rauch
Etwa 5 Schritt um das elementare Wesen herum befindet sich dicker, schwarzer Rauch. Die Sichtverhältnisse sind eingeschränkt (+4 auf FK-Proben gegen das Wesen) und ein Aufenthalt im Qualm verursacht 1W6–1 SP(A) pro KR. Im Nahkampf mit dem Wesen befindet man sich in allen Distanzklassen automatisch innerhalb des Wirkungsbereichs.
Kosten: 4 ZfP* (Feuer, Luft)

Steinhaut
Die Haut des Wesens ist so hart, dass der RS um die Stufe der Eigenschaft (maximal 6) erhöht wird. Nur Waffen mit TP* (Geschütz, s. **Arsenal S. 49**) richten noch normal Schaden an, gegen alle anderen Waffen besteht eine Resistenz (halber Schaden).
Je 3 Punkte auf diese Art gewonnene RS steigern die TP waffenloser Angriffe (und solcher mit natürlichen Waffen) um 1. INI und GS sinken dagegen um Stufe/2 (Minimal auf 1).
Kosten: (Stufe) x2 ZfP* (Erz, Humus)

Starre
Das Wesen kann binnen 1 Aktion in *Tagesstarre* verfallen, wodurch es unbeweglich wird und in jeder Hinsicht als Statue gilt, aber seine Umgebung weiter wahrnimmt. Binnen 5 Aktionen kann es in eine bis zu Jahrzehnte anhaltende *Lange Starre* verfallen, in der er lediglich größere Beschädigungen an seinem Körper wahrnimmt, nicht weiter altert, aber automatisch einmalig um eine Alterungsstufe aufsteigt.
Es hat statt LeP in dieser Form LeP*2 StP, RS*10 Härte und Struktur je nach Haltung 6-12 (W6+6). Es kann in dieser Form keinen Schaden aus Hunger, Ersticken, Krankheit oder Gift erhalten. Binnen 1 Aktion (*Tagesstarre*) bzw. 5 Aktionen (*Lange Starre*) kann es wieder erwachen, wodurch Beschädigungen zu Narben werden. Eine Zerstörung der Statue tötet auch das Wesen.
Wesen, die diese Eigenschaft automatisch besitzen, fallen zudem in hohem Alter in eine *Letzte Starre*, aus der sie lediglich durch z.B. Sikaryan-Zuführung oder sphärische Entladungen wieder erwachen können. Sie erstarren außerdem mit hohem Alter zunehmend. Je Alterungsstufe sinken IN, GE, AT, INI und GS um 1 (GS bleibt minimal 1). KK, RS, TP und Niederwerfen steigen hingegen je um 1, Hinterhalt um 3, KL um 1 je 2 Alterungsstufen. Eventuelle Flugfähigkeit ist ab GE 3 nicht mehr möglich. Sobald die AT auf 0 gesunken ist, kommt es zur letzten Starre.
Kosten: 5 ZfP* (Erz, Eis, Humus) / automatisch

Steinfraß
Durch das Verspeisen bestimmter Gesteinsarten kann sich das Wesen stärken. Es erhält für 2W6+Stufe SR einen um die Stufe der Fähigkeit erhöhten Wert in Eigenschaften abhängig von der Art des Steins. Es kann jeweils nur unter der Wirkung einer einzelnen Gesteinsart gleichzeitig stehen.

Gesteinsart	Betroffener Wert
Tuffstein	GE
Granit	KK
Marmor	CH
Schiefer	KO
Sandstein	FF
Kalkgestein	KL
Quarz	IN
Basalt	MR
Kreidefels	KK (um Stufe gesenkt; wird Opfern rituell zum Fraß gegeben)
Halbedelsteine	Alle 4 körperlichen Eigenschaften um Stufe erhöht
Edelsteine	Alle 4 geistigen Eigenschaften um doppelte Stufe erhöht

Die Fähigkeit kann in einem Ritual auch auf andere Mitesser übertragen werden. Diese müssen jedoch über die für das Zerbeißen von Steinen nötigen Beißwerkzeuge verfügen. Es soll eine Variante für das Element Eis geben, bei dem bestimmte Arten von Eis ähnliche Effekte bewirken.
Kosten: (Stufe x2) ZfP* (Erz, Eis)

Unbelebt
Das Wesen gilt als unbelebt, ist also immun gegen Zauber wie den EXPOSAMI.
Kosten: nur automatisch

Verschmelzen mit Element
Das Wesen kann jederzeit innerhalb 1 KR mit seinem Element verschmelzen, wodurch es faktisch nicht mehr sichtbar und sicher vor Schaden ist. Antimagie oder die Vernichtung des Gegenstands, in dem es sich verbirgt, bringen es wieder zum Vorschein und können ihm Schaden verursachen. Es kann sich mit dieser Fähigkeit jedoch nicht innerhalb des Elementes weiter bewegen.
Kosten: 7 ZfP*

Versinken
Binnen 1 Aktion wird der Boden unter dem Opfer (Beherrschungsschwierigkeit als Radius) zu einem Strudel oder matschigen Pfuhl, der es in die Tiefe zieht. Die Zone verbleibt für 7/12/20 KR (Elementarer Diener/Dschinn/Elementarer Meister) an Ort und Stelle. Im Wirkungsbereich sinken GS und GE um 1 je KR. Sinkt die GE auf 0, ist das Opfer untergegangen und erleidet Schaden wie beim Ertrinken (**WdS 140**). Jede KR ist eine GE-Probe möglich, um sich zu befreien (gesenkte GE beachten). Ist es untergegangen, können nur noch andere Personen helfen. Für die Anwendung dieser Fähigkeit ist der Dienst Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten erforderlich.
Kosten: 6 ZfP* (Humus, Wasser)

Wildwuchs
Ein lebendes Wesen wächst um eine Größenkategorie mit allen daraus entstehenden Auswirkungen. KK und KO steigen um je 3, LeP um 5, RS und TP um 1. Im Falle von Pflanzen steigt die Größe um zwei Kategorien, die Pflanze wirkt evtl. durch dichteres Blattwerk wie eine WAND AUS DORNEN (mit Beherrschungsschwierigkeit ZfP*), die Wirkung von Kräutern wird verdoppelt (Heilpflanzen, Giftpflanzen, aber auch TP und LeP von gefährlichen Pflanzen).
Die Verwandlung dauert 6 Aktionen und hält für 1 SR pro 5 eingesetzte AsP des Wesens an.
Kosten: 7 ZfP* (Humus)

Zerbersten (Element)
Wenn die LeP des Elementarwesens auf unter 0 sinken, explodiert sein Leib in einem hässlichen, elementaren Inferno und richtet in seiner Umgebung einen Schaden von 4W6+4 (in DK H) an. Der Schaden sinkt um 1W6+1 je DK weiter entfernt vom Ziel. Darüber hinaus treten eventuelle elementare Sekundäreffekte auf.
Kosten: 4 ZfP* (speziell)

Zerschellender Panzer
Nahkampfangriffe, die durch Waffen aus dem Element (bei Erz insbesondere alle Metallwaffen, bei Humus Holzwaffen) durchgeführt werden, müssen bei einem Treffer sowie bei einer gelungenen PA einen BF-Test machen, um nicht zu zerbrechen. Sehr selten und spezialisiert sind auch die Varianten für Feuer (gegen Waffen aus Obsidian, Feuerstein und bestimmte Vulkangesteine) sowie gegen Waffen aus Eis.
Kosten: 3 ZfP* (Erz, Humus, Feuer, Eis)

Die Dschinnengeborenen

Äußerst selten kommt es vor, dass Dschinne sich mit Sterblichen vereinen und noch viel seltener, dass aus einer solchen Verbindung sogar Nachkommen hervorgehen. Die meisten Dschinne können sich nicht ohne Weiteres fortpflanzen und es erfordert oft ein gewaltiges Opfer wie die Aufgabe der eigenen Unsterblichkeit oder eines Großteils ihrer magischen Macht, um dies zu ermöglichen. In den Adern einiger Familien fließt so bereits seit Generationen Dschinnenblut und auch wenn dies nicht immer unmittelbare und welterschütternde Auswirkung hat, können sich derartige elementaraffine Eigenschaften manchmal auch unbemerkt über Generationen weitervererben. Dieses Erbe kann sich ganz subtil in einer leichten magischen Begabung äußern, in anderen Fällen wiederum mag es mächtige regeltechnische Vorteile erklären. Es steht ihnen frei, diesen Hintergrund für Ihre Helden zu wählen und sie, in Absprache mit Ihrem Meister, mit entsprechend vielen oder wenigen der unten vorgeschlagenen Fähigkeiten auszustatten.
Ein Dschinnengeborener muss übrigens nicht zwingend über eine magische Begabung verfügen. Sie können sich auch einfach bei der Ausgestaltung von Eigenschaften und Talenten sowie der Auswahl von nichtmagischen Vor- und Nachteilen leiten lassen, um ihren Helden mit einem derartigen Hintergrund auszustatten.
Wenn Sie sich aber für den Erwerb des Vorteils *Dschinngeboren* entscheiden, geht damit auch eine entsprechende Magiebegabung einher, die Sie aber mit dem vorgestellten Baukastensystem ganz nach Belieben auf ihr Charakterkonzept anpassen können.

Dschinngeboren (5 GP)
Durch die Verbindung eines seiner Vorfahren mit einem Dschinn hat der Held eine ganz besondere Nähe zu einem der sechs Elemente: Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus oder Eis.
Er verfügt automatisch über den Vorteil *Viertelzauberer* und darf die Vorteile *Meisterhandwerk* und *Schutzgeist* erwerben. Anders als beim normalen Magiedilletanten stehen dem Dschinngeborenen, passend zum gewählten Element, weitere elementaffine *Übernatürliche Begabungen* zur Wahl (s. Tabelle). Solche *Übernatürlichen Begabungen*, die dem Gegenelement zugeordnet sind, können hingegen nicht gewählt werden.
Aufgrund ihrer Herkunft besitzen alle Dschinngeborenen automatisch den Nachteil *Wahrer Name* (**WdZ** S. 243) und erhalten zudem eine *Begabung* für ihr erwähltes Element. Diese gilt explizit auch für Viertelzauberer und erlaubt ihnen die Steigerung ihrer *Übernatürlichen Begabungen* mit dem gewählten elementaren Merkmal nach Spalte E.
Professionen, welche die Vorteile *Halb-* und *Vollzauberer* beinhalten sind mit diesem Vorteil um 2 Punkte verbilligt.

Weitere Übernatürliche Begabungen

Gesamt: MANIFESTO (nur eigenes Element)
Feuer: BRENNE TOTER STOFF!, FEUERLAUF, IGNIFAXIUS, IGNIFUGO, LEIB DES FEUERS (inklusive der Variante FEUERBANN), PFEIL DES FEUERS, WAND AUS FLAMMEN
Wasser: AQUAFAXIUS, HARTES SCHMELZE!, LEIB DER WOGEN, MAHLSTROM, NEBELLEIB, NEBELWAND, PFEIL DES WASSERS, SAPEFACTA ZAUBERSCHWAMM, WAND AUS WASSER, WASSERATEM, WELLENLAUF
Humus: HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT, DORNENKRALLEN (wie HEXENKRALLEN), HUMOFAXIUS, LEIB DER ERDE, PFEIL DES HUMUS, SUMPFSTRUDEL, SUMUS ELIXIRE, WAND AUS DORNEN, WIPFELLAUF
Eis: CORPOFRIGO, EISESKÄLTE (nur Selbstverzauberung

und ohne Varianten), FIRNLAUF, FRIGIFAXIUS, GLACOFLUMEN, GLETSCHERWAND, LEIB DES EISES, METAMORPHO, PFEIL DES EISES, WARMES GEFRIERE!
Erz: ADAMANTIUM ERZSTRUKTUR, ARCHOFAXIUS, ARMATRUTZ, KRAFT DES ERZES, LEIB DES ERZES, PARALYSIS, PFEIL DES ERZES, PLUMBUMBARUM, WAND AUS ERZ, WEICHES ERSTARRE!
Luft: AEOLITUS WINDGEBRAUS, AXXELERATUS, AEROPULVIS, LEIB DES WINDES, NEBELLEIB, NEBELWAND, ORCANOFAXIUS, PFEIL DER LUFT, SAPEFACTA ZAUBERSCHWAMM, SOLIDIRID, WAND AUS LUFT, WETTERMEISTERSCHAFT, WINDGEFLÜSTER, WINDHOSE, WINDSTILLE
Aber auch unter den in **WdZ** gelisteten Zaubern können Sie für Ihren Dschinnengeborenen fündig werden, wenn diese der Natur des jeweiligen Elements in ihrer Wirkungsweise nahestehen. Heilende Hände passen beispielsweise wunderbar zu Humus, MOTORICUS oder SEIDENZUNGE zu Luft, der MEMORANS zu Eis oder ein PENETRIZZEl zu Erz.
Inspiration kann Ihnen auch die in diesem Band vorgestellte Flammenartistin Bibi al'Hazra (S. 108) bieten. Im Folgenden finden Sie außerdem einige Vorschläge, wie sie Ihren Dschinnengeborenen weiter ausgestalten können. Bitte sehen Sie diese Listen nicht als in Stein gemeißelt an und fühlen Sie sich ermutigt, in Absprache mit Ihrem Meister auch weitere Ihnen passend erscheinende Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteile in Erwägung zu ziehen.

Allgemeine Vor- und Nachteile zur weiteren Ausgestaltung

Denkbar und passend sind *Affinität zu Elementaren*, *Altersresistenz*, *Astrale Regeneration*, *Astralmacht*, *Begabung für Zauber* (mit Merkmal Elementar je nach Element), *Lästige Mindergeister*, *Stigma* (je nach Element, von einer Iris aus Eiskristallen (2 GP), die heutzutage auch leicht für ein Dämonenmal gehalten werden kann, bis hin zu Haaren, die beim Zaubern scheinbar in Flammen stehen (10 GP)). Eine *Affinität zu Dämonen* oder *Begabung für Dämologie* ist als Dschinnengeborener hingegen nicht möglich.

Beispielhafte Vor- und Nachteile zur Ausgestaltung nach Element

Feuer
- *Begabung für Talent Überreden*
- *Hitzeresistenz*
- *Impulsiv*
- *Herausragende Eigenschaft* MU oder CH
- *Jähzorn*

Wasser
- *Begabung für Talent Schwimmen oder Musizieren*
- *Ausdauernd*
- *Herausragende Eigenschaft* GE oder CH
- *Impulsiv*
- *Krankhafte Reinlichkeit*
- *Wohlklang*

Humus
- *Begabung für Talent Malen/Zeichnen oder ein Heilkunde-Talent*
- *Herausragende Eigenschaft* IN
- *Hohe Lebenskraft*
- *Höhenangst*
- *Körpergebundene Kraft*
- *Resistenz gegen Krankheiten*
- *Resistenz gegen pflanzliche Gifte*
- *Schnelle Heilung*
- *Zauberhaar*

Eis
- *Begabung für Talent Schriftlicher Ausdruck*
- *Feste Matrix*
- *Kälteresistenz*
- *Herausragende Eigenschaft* KL
- *Hitzeempfindlichkeit*

Erz
- *Begabung für Talent Gesteinskunde*
- *Behäbig*
- *Eisenaffine Aura*
- *Eisern*
- *Herausragende Eigenschaft* KK oder KO

Luft
- *Begabung für Talent Singen*
- *Ausdauernd*
- *Flink*
- *Herausragende Eigenschaft* GE oder FF
- *Impulsiv*
- *Selbstgespräche*
- *Unstet*
- *Wohlklang*

Die Beschwörung von Elementarwesen

Ausführliche und detaillierte Regeln zur Beschwörung von Elementarwesen finden Sie in **Wege der Zauberei** auf den Seiten **175f.** Die folgenden Übersichten dienen dazu, den Ablauf einer Beschwörung zusammenzufassen und übersichtlich zu gliedern, so dass Sie alle notwendigen Informationen auf einen Blick zur Verfügung haben.

Vorbereitungen: Der Kontrollwert

Wie Ihr Held zur Beschwörung eines Elementarwesens die richtige Formel benötigt, eine elementare Komponente, das Wissen um den richtigen Bannkreis oder die rechte Gewandung, müssen auch Sie am Spieltisch einige Vorbereitung treffen. Ermitteln sie zunächst mit der Formel **(MU+IN+CH+CH+ZfW)/5** den **Kontrollwert**. Auf diesen Wert legen Sie eine Probe ab, wann immer es darum geht, zu prüfen, ob sich das beschworene Wesen den Wünschen Ihres Helden fügt. Je nach eingesetzter Zauberformel (DSCHINNENRUF, ELEMENTARER DIENER, MEISTER DER ELEMENTE) kann der ZfW und somit auch der Kontrollwert unterschiedlich sein.

Vorbereitungen: Elementare Komponenten

Um ein Elementarwesen zu beschwören, ist es nötig eine bestimmte Grundmenge des entsprechenden Elements oder einen anderen elementaraffinen Stoff zur Beschwörung parat zu haben. Orientieren Sie sich an den folgenden Mengen:

Elementargeist und Elementarwesen	eine Handvoll
Dschinn	ein halber Stein
Elementarer Meister	mindestens fünf Stein

Beschwören leicht gemacht

Wenn Sie Beschwörungen im Spiel gerne weniger komplex abhandeln wollen, nutzen Sie am besten die bereits in **Wege der Zauberei** vorgestellten, vereinfachten Regeln zur Beschwörung. Wir haben die einzelnen Schritte für Sie an dieser Stelle noch einmal in einer Übersicht zusammengefasst.

Schritt 1: Die Beschwörung

Würfeln Sie eine um die Beschwörungsschwierigkeit erschwerte Zauberprobe und notieren Sie die ZfP*.
Gelungen: Das gewünschte Wesen erscheint. Weiter zu **Schritt 2**.
Misslungen: Die negativen Effekte einer misslungenen Zauberprobe treten ein und die Beschwörung endet.

Schritt 2: Kontrolle und Auftrag

Formulieren Sie Ihre Bitte und legen Sie eine Probe auf den *Kontrollwert* ab, die je nach Dienst und Dauer des Auftrages nach Maßgabe des Meisters erschwert ist. Ein Drittel der ZfP* aus der vorherigen Beschwörungsprobe dürfen Sie hierbei als Bonus verwenden.
Gelungen: Der Wunsch wird erfüllt und das beschworene Wesen verschwindet nach Verrichten seines Dienstes wieder.
Misslungen: Das Wesen ist für 3W6 KR frei in seiner Entscheidung. Es ist möglich, dass es sich gegen den Beschwörer wendet, ihm den Dienst dennoch erfüllt oder sich gänzlich anderen Dingen widmet, bevor es wieder verschwindet.
Misslungen, aber …: Wenn Ihr Meister es gestattet, können Sie auch versuchen, das beschworene Elementarwesen nachträglich zu überzeugen. Bieten Sie einen höheren Preis für seine Dienste (zusätzliche AsP-Kosten), oder aber Sie *Überreden* es – entweder mit Würfelglück oder in einer lebhaften Diskussion am Spieltisch.

Beschwörung für Experten

Bevorzugen Sie die Beschwörungsregeln für Experten aus **Wege der Zauberei**, haben wir für Sie hier alle wichtigen Schritte und Modifikatoren zusammengefasst, um das Abhandeln einer Beschwörung am Spieltisch möglichst unkompliziert zu gestalten.

Schritt 1: Vorbereitungen

- Ermitteln Sie Ihren **Kontrollwert** unter Berücksichtigung der zu nutzenden Zauber nach der Formel:
  (MU+IN+CH+CH+ZfW)/5.
- **Elementare Komponenten:** Je höher der elementare Reinheitsgrad einer Substanz, desto geringer darf auch die zur Beschwörung benötigte Menge ausfallen. Die oben genannten Mengen gelten, wenn das Element in *reiner* Form vorliegt.
- So gewünscht, kann vorbereitend ein *Bann- und Schutzkreis gegen Elementare* gezeichnet werden (s. **WdA 156**).
- Alle anderen Modifikatoren für Zauber- und Kontrollprobe entnehmen Sie bitte der Tabelle auf der folgenden Seite.

Modifikationen	Beschwörungsprobe	Kontrollprobe
Affinität zum Elementaren	–	–3
Begabung/Dämonisch (gesamt oder speziell)	+2	+4
Begabung/Merkmalskenntnis (Gegenelement)	+4	+2
Begabung/Merkmalskenntnis (gerufenes Element)	–2	–2
Beschwörung eines Niederen/Gehörnten Dämons in den letzten 7/24 Std	–	+4
Beschwörungsschwierigkeit	je nach Elementarwesen	–
Blutmagie	–	+12
Dauer der Ausführung	–	0 bis +4
Geschenke	–	je bis –2 (max. –7)
Gesinnung des Befehls	–	–3 bis +7
Erhöhter AsP-Aufwand	–	bis –3
Kontrollschwierigkeit	–	je nach Elementarwesen
Merkmalskenntnis Dämonisch (gesamt oder speziell)	+2	+4
Paktierer	+6	+9
Richtige Gewandung des Beschwörers (je nach Tradition)	–2	–
Schwache Ausstrahlung	–	+1 je Punkt
Sonderfertigkeit Elementarist	–3	–3
Stigma	–	je nach Ursprung bis zu +3
Verhüllte Aura	–	+1
Vorhandene Menge des Elements nach Reinheitsgrad	+3 bis –3	–
Wahrer Name	–1 bis –7	1/3 der Qualität

Beschwörer mit der SF Elementarist können Elementarwesen auch nach der Beschwörung noch mit besonderen Eigenschaften ausstatten. Dafür müssen sie jedoch die dreifache Anzahl der ZfP aufwenden.

Schritt 2: Die Beschwörung

Würfeln Sie eine um die Beschwörungsschwierigkeit des Wesens und die Summe aller Modifikatoren erschwerte Zauberprobe und notieren Sie die ZfP*.

Gelungen: Das gewünschte Wesen erscheint. Weiter zu **Schritt 3**.

Misslungen: Die negativen Effekte einer misslungene Zauberprobe treten ein und die Beschwörung endet.

Schritt 3: Einsatz der ZfP*

Sie können jetzt die bei der Zauberprobe übrigbehaltenen ZfP* zu unterschiedlichen Zwecken einsetzen:

- Erleichterung der Kontrollprobe: je 3 ZfP* erleichtern die Kontrollprobe um 1 Punkt (max. 7)
- Zusätzliche Eigenschaften: Mit der Sonderfertigkeit Elementarist können Sie dem Elementarwesen auch nach der Beschwörung noch zusätzliche Eigenschaften verleihen (**WdZ 178 u. 231f.** oder in diesem Band ab S. 143). Kosten und Verfügbarkeit sind jeweils bei der Beschreibung gelistet. Nachträglich verliehene Eigenschaften kosten das Dreifache der genannten ZfP*.
- Steigerung der Dienstbarkeit: Pro ZfP* steigt die Zahl an AsP, die das Elementarwesen für seinen Beschwörer einzusetzen bereit ist, um 1 Punkt.
- zusätzliche Dienste, die über den Rahmen der AsP hinausgehen, welche das Elementarwesen für seinen Beschwörer einzusetzen bereit ist, erfordern den Einsatz von 4 ZfP*
- bei Golemiden: LO+1 pro 3 ZfP* (max. 21)
- Mittels der folgenden nachträglichen Modifikationen können Werte maximal auf den anderthalbfachen Startwert gehoben werden, mindestens jedoch um einen Punkt:

Modifikation	Kosten
+5 LeP	2ZfP*
INI +1, RS +1, GS +1, MR +1	3 ZfP*
alle AT oder PA +1, TP +1	4 ZfP*
Eigenschaft +1	5 ZfP*
Neues Talent (auf TaW 1)	4 ZfP*
bekannter TaW oder ZfW +2	1 ZfP*

Ist dies erfolgt, weiter zu **Schritt 4**.

Schritt 4: Kontrolle und Dienste

Ein Elementarer Diener stellt dem Beschwörer Dienste im Wert von 15 AsP zur Verfügung (Dschinne 30 AsP und Elementare Meister 50 AsP). Wählen Sie einen oder mehrere Dienste und legen Sie eine Probe auf den *Kontrollwert* ab, die nach obiger Tabelle modifiziert wird.

Gelungen: Das Elementarwesen erfüllt den gewünschten Dienst und steht Ihnen dafür maximal bis zum nächsten Sonnenauf- oder Untergang zur Verfügung, länger nur, wenn explizit der Dienst Bindung (**WdZ 182**) in Anspruch genommen wird. Die Kosten für die gewünschten Dienste werden mit den AsP des Elementarwesens bezahlt.

Misslungen: Das Elementarwesen entzieht sich Ihrer Kontrolle und ist für 3W6 KR frei in seiner Entscheidung. Es ist möglich, dass es sich gegen den Beschwörer wendet, ihm den Dienst dennoch erfüllt oder sich gänzlich anderen Dingen widmet, bevor es wieder verschwindet.

Misslungen, aber …: Wenn Ihr Meister es gestattet, können Sie auch versuchen, das beschworene Elementarwesen nachträglich zu überzeugen. Bieten Sie einen höheren Preis für seine Dienste (zusätzliche AsP-Kosten), oder aber sie *Überreden* es – entweder mit Würfelglück oder in einer lebhaften Diskussion am Spieltisch.

Fragen und Antworten zur Elementarwesen

Wie legen Elementare Zauber- und Talentproben ab?

Nehmen Sie für Talentproben bei Elementaren Dienern einen durchschnittlichen Eigenschaftswert von 7 an, bei Dschinnen von 12 und bei Elementaren Meistern von 20, solange keine individuellen Attributwerte für das jeweilige Wesen vorgegeben sind.

Elementare Hellsicht und Elementare Kunstfertigkeit

Elementare Hellsicht wird für den gleichnamigen Dienst in **WdZ 232** benötigt, spiegelt die Fähigkeit eines Elementarwesens wider und dient dazu, das eigene Element aufzuspüren, Menge und Reinheitsgrad zu bestimmen und Besonderheiten auszumachen. *Elementare Kunstfertigkeit* ist speziell für den Umgang des Wesens mit seinem eigenen Element vorgesehen, und dafür, es beispielsweise mittels *Kontrolle über ein Elem*ent (**WdZ 183**) zu formen. Elementare können maximal solche Kunstwerke erschaffen, die einen Mindest-TaW in Höhe des doppelten eigenen TaW benötigen.

Übersichtstabelle elementare Talente

Elementarwesen	Elementare Hellsicht	Elementare Kunstfertigkeit	ZfW
Elementargeist	–	7	–
Dschinn	7	12	12
Elementarer Meister	12	20	20

Da reguläre Talentproben für Elementarwesen meist eine echte Ausnahme darstellen, sind keine weiteren Talentwerte für Elementarwesen angegeben. Ein Dschinn wird sich weit eher unsichtbar machen, oder mit seinem Element verschmelzen als sich zu *verstecken*. Will ein Luftelementar *singen*, darf auf *Elementare Kunstfertigkeit* gewürfelt werden. Es spricht jedoch auch nichts gegen eine einfache *Singen*-Probe.

Zaubern bei Elementaren

Elementargeister können normalerweise keine Zauber wirken. Für Dschinne ist, so es sich nicht um ein besonderes Exemplar seiner Gattung handelt, ein ZfW von 12 anzunehmen, für Elementare Meister liegt er bei 20. Auf diesen Wert wird mit dem W20 gewürfelt. Muss der Zauber die Magieresistenz überwinden, gilt dieser wie üblich als Zuschlag auf die Probe. Die übrigbehaltenen Punkte gelten als ZfP*. Spontane Modifikationen sind möglich und nur um die Hälfte der angegebenen Zuschläge erschwert. Die Zauberdauer aller Sprüche mit dem Merkmal *Elementar (eigenes Element)* ist für Elementarwesen halbiert (mindestens aber 1 Aktion).

Optional: Alternative Regeln zu Zaubern

Sie können Elementarwesen auch deutlich mehr Macht verleihen, indem Sie gänzlich auf Zauberproben verzichten und/oder die Zauberdauer drastisch reduzieren. Das verhindert neben unschönen Patzern auch Situationen, in denen einer Luftdschinni im wahrsten Sinne des Wortes „die Puste ausgeht“. Wenn Elementarwesen Ihnen allerdings ohnehin zu mächtig erscheinen, können Sie Zauberproben auch wie bei den Talenten (s.o.) ganz regulär auswürfeln. Entscheiden Sie selbst, ob sie eine eher mystische oder die regeltechnisch exakter abgebildete Variante bevorzugen. Eine solche Wahl sollten Sie jedoch immer gemeinsam mit Ihrer Spielgruppe treffen, denn sie verändert das Mächtegleichgewicht beim Spiel mit Elementaren erheblich.

Wie groß ist so ein Dschinn?

Normalerweise gilt die grobe Faustregel, dass Elementargeister *kleine*, Dschinne *mittelgroße* und Elementare Meister *große* Wesen sind. Es gibt aber durchaus Ausnahmen von dieser Regel, gerade bei den in diesem Band vorgestellten Dschinnen-Persönlichkeiten. Im Zweifelsfall richten Sie sich einfach nach der Beschreibung des Wesens.

Wo ein Dschinn, da auch ein Beschwörer - oder etwa nicht?

Ist ein Elementarwesen ohne Einfluss eines Beschwörers manifestiert, so handelt es sich um ein freies Elementar. Es kann nach Entscheidung des Meisters einen Wunsch erfüllen, wenn eine entsprechend modifizierte *Kontrollprobe* gelingt. Für die Berechnung des *Kontrollwerts* wird bei nicht magiebegabten Personen ein ZfW von 0 angenommen. Gelingt die *Kontrollprobe*, erfüllt das Elementarwesen einen Dienst zu maximal 15/30/50 AsP, je nach Art des Wesens.

Spielen Zeit und Ort bei Elementarbeschwörungen eine Rolle?

Zeit und Ort haben keinen direkten (regeltechnischen) Einfluss auf die Beschwörung von Elementarwesen. Viel entscheidender ist eine elementare Affinität des Ortes, die weitgehend durch die materiellen Komponenten, welche zur Beschwörung benötigt werden, abgedeckt ist. Inneraventurisch mag es aber durchaus üblich und überliefert sein, dass man Sholgothar nur bei Neumond an den Ufern des Lavasees beschwört. Konkrete Auswirkungen auf die Regeltechnik hat dies jedoch nur, wenn Sie sich für die unten genannte, optionale Regelung *Wahre Namen als Thesiselemente* entscheiden. Ansonsten liegt die Entscheidung über etwaige Erleichterungen oder Erschwernisse an einem besonders elementaraffinen Ort oder zu einem bestimmten Zeitpunkt ganz in der Hand Ihres Meisters.

Haben Elementare einen Wahren Namen?

Elementarwesen lassen sich meist auch ohne Kenntnis eines *Wahren Namens* beschwören. Will man jedoch ein ganz bestimmtes Wesen außerhalb ihres Heimatgebiets rufen, beispielsweise einen der in diesem Band vorgestellten Dschinne, ist dieser sogar zwingend erforderlich.

Optional: AP-Kosten von Wahren Namen

Die Kosten für einen *Wahren Namen* sind je nach Elementarwesen und der vorliegenden Qualität unterschiedlich. Ist ein *Wahrer Name* bereits in niedriger Qualität bekannst, muss lediglich die Differenz der Kosten beglichen werden.

Wesen	Kosten / Qualitätspunkt
Elementargeist	2 AP
Elementarer Meister	6 AP
Dschinn	4 AP
Golemiden	(Beschwörungsschwierigkeit/2) AP

Beispiel: Dschinnenbeschwörer Hajin al'Alam erlernt aus dem Djinnayat eines Kollegen den Wahren Namen des Dschinns Al'Jallahir in einer Qualität von 4. Er muss 4 x 4 = 16 AP aufwenden, um den Namen zu erlernen und einsetzen zu können. Wäre Hajin der Name schon in einer Qualität von 2 bekannt, müsste er nur 16 – 8 = 8 AP aufwenden.

Optional: Wahre Namen als Thesiselemente

Sie können den *Wahren Namen* bei Elementaren alternativ auch an Bedingungen knüpfen, wie eine bestimmte Zeit der Beschwörung oder aber einen bestimmten Ort. Hierbei gilt: Je universeller der Name einsetzbar ist, desto niedriger seine Verfügbarkeit. *Wahre Namen* von höherer Qualität erleichtern die Beschwörungsprobe deutlich, sind aber dafür meist seltener oder nur an ganz bestimmten Orten einsetzbar.

Beispiele zur Umsetzung

selten: an jedem 5. und 7. eines Monds oder auf etwa einer Rechtmeile einsetzbar

gelegentlich: während einer Mondphase oder innerhalb eines Landstriches

häufig: ausschließlich tagsüber, nachts, nur bei bestimmter Witterung

Verbreitung und Qualität von *Wahren Namen*

Wesen	*selten*	*gelegentlich*	*häufig*
Elementargeister	V4/Q7	V2/Q5	V1/Q3
Dschinne	V3/Q6	V1/Q4	V1/Q2
Elementare Meister	V2/Q4	V1/Q1	V0/Q–

V: Verfügbarkeit, die Häufigkeit des Vorkommens auf einer Skala von 1–7

Q: Qualität, je höher der Wert, desto höher die Qualität, in diesem Falle auf einer Skala von 1–7

Hitze- und Kälteschaden

In der folgenden Tabelle finden Sie die für **Wege des Entdeckers** überarbeiteten Regeln noch einmal zusammengefasst. Die angegebene Wertigkeit bezieht sich auf den Zauber CALDOFRIGO.

	Temperatur in °C	Wertigkeit	Schaden	Berührung / KR
Niederhöllisch kalt	unter –150	0	1W6 kTP pro Kampfrunde	1W6 SP
Namenlos kalt	–150 bis –100	5	1W6 kTP pro 2 Kampfrunden	1W3 SP
Grimmfrostig	–100 bis –50	15	1W6 kTP pro halber Minute	1W3 SP (A)
Firunsfrostig	–50 bis –35	20	1W6 kTP pro Minute	—
Eisig	–35 bis –20	23	1W6 kTP pro Spielrunde	—
Frostig	–20 bis –10	25	1W6 kTP pro Viertelstunde	—
Kalt	–10 bis 0	28	1W6 kTP pro Stunde	—
Kühl	0 bis 10	30	1W6 kTP pro 6 Stunden	—
Mäßig warm	10 bis 20	32	—	—
Sehr warm	20 bis 30	35	—	—
Heiß	30 bis 40	37	1 Punkt Erschöpfung pro 3 Stunden	—
Sehr Heiß	40 bis 55	40	1 Punkt Erschöpfung pro Stunde	—
Glühend heiß	55 bis 70	45	1 Punkt Erschöpfung pro halber Stunde	1W2 SP (A)
Khômglut	70 bis 100	50	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro 15 Minuten	1W6 SP
Kochend heiß	100 bis 150	60	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro Spielrunde	1W6+2 SP
Backofen	150 bis 250	80	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro Minute	2W6 SP
Kohlenglut	250 bis 500	100	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro 15 Sekunden	3W6 SP
Vulkanglut	500 bis 1.500	120	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro Kampfrunde	4W6 SP
Eisenschmelze	über 1.500	150	1 Punkt Erschöpfung und 1W6 SP(A) pro Aktion	5W6 SP

Übersicht elementare Sekundärschäden

Eis

Durch den Entzug von Körperwärme erleidet das Opfer pro 10 angerichtete TP zusätzlich einen Punkt Erschöpfung. Der BF hölzerner und lederner Ausrüstungsgegenstände (Schilde, Waffen) steigt für so viele KR um 10 Punkte, wie TP angerichtet werden. Bei metallenen Waffen und Schilden steigt er um 2 Punkte.
Strukturschaden: Elementarer Eis-Schaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen, muss jedoch auch nur die Hälfte der Härte überwinden. Bei Objekten ohne BF wird die Struktur für so viele KR vermindert, wie TP angerichtet wurden: bei Holz und Leder um 10 Punkte, 5 Punkte bei Stein und 2 Punkte bei Metall. Flüssigkeiten werden schockgefroren und verderben möglicherweise, Behältnisse können platzen.

Erz

Das Opfer erleidet einen Angriff zum *Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 Punkt pro 5 / TP). Die Wundschwelle ist um 2 Punkte gesenkt.
Strukturschaden: Elementarer Erz-Schaden wirkt in voller Höhe als Strukturschaden an Gegenständen. Er muss die volle Härte überwinden, macht jedoch sofort eine Struktur-Probe erforderlich.

Feuer

Je 10 angerichtete TP sinkt der RS einer (Gesamt-) Rüstung bei gleichbleibender Behinderung permanent um 1 Punkt. Bei Zonenrüstungen wird stattdessen der RS der betroffenen Zone abgebaut. Feuerschaden kann leicht entzündliche Materialien entflammen.
Strukturschaden: Elementarer Feuer-Schaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen, muss jedoch auch nur die Hälfte der Härte überwinden.

Humus

Die körperlichen Eigenschaften eines betroffenen Lebewesens sinken für ZfP* SR um 1 Punkt pro 10 angerichteten TP.
Strukturschaden: Elementarer Humus-Schaden wirkt in Höhe eines Viertels der angerichteten TP als Strukturschaden an Gegenständen und muss die halbe Härte überwinden.

Luft

Das Opfer erleidet einen Punkt Erschöpfung pro 10 angerichtete TP und außerdem einen Angriff zum *Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 pro 10 angerichtete TP). Bei Misslingen der KK-Probe wird es pro 10 TP einen Schritt von der Quelle des Schadens weggeschleudert.
Strukturschaden: Elementarer Luft-Schaden wirkt in Höhe eines Viertels der angerichteten TP als Strukturschaden an Gegenständen und muss die volle Härte überwinden.

Wasser

Das Opfer verliert ebenso viele AuP wie LeP, erleidet einen Angriff zum *Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 pro 10 angerichtete TP) und muss zudem eine KO-Probe ablegen, die pro 10 TP um 1 erschwert ist: Bei Misslingen hat das Opfer Wasser in der Lunge und ist ZfP* KR lang kampfunfähig.
Strukturschaden: Elementarer Wasser-Schaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen und muss die komplette Härte überwinden, außerdem löscht Wasserschaden je nach Stärke Feuer aus.

Spielwerte - Elemente in der Stofflichen Magie

Elementare Substitutionen

Nach den Regeln für Substitutionen (**WdA 21**) kann man die Ingredienzien eines alchimistischen Gebräus auch anhand ihrer elementaren Beschaffenheit und Affinität austauschen. Durch eine ähnliche Beschaffenheit im Aggregatszustand, in der Farbe etc. kann man dadurch (bis zu) *gleichwerte Substitutionen* finden. Stoffe, die gar noch elementaraffiner als der ursprüngliche sind, können als *optimierende Substitution* eingesetzt werden. Durch *elementare Reinheit* veredelte Stoffe können weiterhin generell als sinnvolle (rein), gleichwertige (konzentriert und edel) oder optimierende (besonders edel) Substitutionen verwendet werden. Hierzu ist die Kenntnis der Sonderfertigkeit *Elementares Gleichgewicht* (S. 141) nötig.

Arkanoglyphen

Bekannte elementare Arkanoglyphen

Arkanoglyphe	Lernkosten	Komplexität	Merkmale	Verbreitung	Verweis
Fallensiegel	100 AP	3	Elementar, Schaden	Ach, Mag, Zib je 3; Alc, Wdm je 1	WdA 144
Glyphe der elementaren Attraktion	75 AP	4	Elementar, Umwelt	Ach 6; Alc, Mag, Utu, Wdm je 5	WdA 145
Glyphe der elementaren Bannung	50 AP	5	Antimagie, Elementar	Alc 6; Mag, Ach 4; Utu, Zib je 3	WdA 146

Neue Arkanoglyphen

Glyphe der Elementaren Reinheit

Lernkosten: 75 AP
Komplexität: 4
Komponenten: Glyphen Verstärkung, Wandlung und ein Elementsymbol nach Wahl (ggf. mit passenden eingrenzenden Zusatzzeichen), dazu spezifische Sigillen zu Edelmetallen und -steinen
Wirkung: Bei Applizierung an einem Gegenstand wird dieser und alles in ihm Enthaltene in seiner *elementaren Reinheit* (**WdZ 382f.**) veredelt. Pro 7 RkP* steigt der Reinheitsgrad um eine Stufe an. Der Zauberer erlernt alle sechs Varianten, muss sich bei jeder Ritualhandlung aber für ein Element entscheiden. Die Glyphe wirkt nur auf Objekte, die diesem Element affin sind.
Merkmale: Elementar (nach Wahl), Objekt
Verbreitung: Alc 4; Ach, Mag je 3; Utu, Wdm je 1
Lernmöglichkeiten:
Bücher: Das Grosze Elementharium (Urfassung), Hundert Dinge zu schrecken den Dieb (Herleitung)
Einrichtungen: Bund des Roten Salamanders; Halle des Quecksilbers zu Festum, Konzil der Elemente zu Drakonia, Dracheneier-Akademie zu Khunchom, Zauberschule des Kalifen zu Mherwed und Pentagramm-Akademie zu Rashdul
Sonstige Lehrmeister: Viele Alchimisten und Magier besagter Akademien; wenige Schamanen und Achaz.

Glyphe der Elementaren Wandlung

Lernkosten: 150 AP
Komplexität: 5
Komponenten: Glyphen Wandlung, Elementsymbole der beiden Elemente, dazu Objektsigillen
Wirkung: Das Objekt wandelt ein (Quell)Element in ein bestimmtes anderes (Ziel)Element um. Beide Elemente werden beim Anbringen der Arkanoglyphen an einem Gefäß (Schale, Truhe, geschlossener Raum o.ä.) festgelegt, das als Wandler dient. Andere Umwandlungen als die vom Quell- ins Zielelement sind nicht möglich. Der Stoff muss klar dem Quellelement zuzuordnen sein (ein Rohmetall oder Gestein für Erz, Erde oder Holz für Humus). Der Reinheitsgrad bleibt bei der Umwandlung der gleiche. Verlässt das Element den Einflussbereicht der Glyphe, nimmt es wieder seine ursprüngliche Form an.
Merkmale: Elementar (zwei nach Wahl), Objekt, Form
Verbreitung: Alc 3; Mag, Ach 2
Lernmöglichkeiten:
Bücher: Das Grosze Elementharium (Urfassung)
Einrichtungen: Bund des Roten Salamanders zu Fasar und Chamib al'Chymie zu Khunchom; Halle des Quecksilbers zu Festum
Sonstige Lehrmeister: Einzelne Alchimisten und Magier mit tiefen alchimistischen Einsichten, Achaz-Kristallomanten mit eingehendem Wissen um die Stofflichkeit.

Element	Talente	Vorteile	Schlechte Eigenschaften
Feuer	Schauspielerei, Überzeugen, Menschenkenntnis	Wohlklang	Jähzorn, Streitsucht
Wasser	Musizieren, Heilkunde Seele, Philosophie	Soziale Anpassungsfähigkeit	Melancholie, Gleichgültigkeit
Luft	Singen, Betören, Überreden	Glück	Spielsucht, Verschwendungssucht
Humus	Malen/Zeichnen, Heilkunde Wunden, Heilkunde Krankheit	Tierfreund	Friedfertigkeit, Schöpfungswahn
Erz	Baukunst, Gesteinskunde, Geschichtswissen	Schwer zu verzaubern	Autoritätsgläubig, Sturheit
Eis	Schriftlicher Ausdruck, Kriegskunst, Brettspiel	Eidetisches Gedächtnis	Gefühlskälte, Arroganz

Glyphe des Elementaren Willens

Lernkosten: 100 AP
Komplexität: 6
Komponenten: Glyphen Elementsymbol nach Wahl, dazu Sigillen des Geistes und des Körpers sowie Verstärkung
Wirkung: Lebewesen im Umkreis der Glyphe werden von Effekten betroffen, die sich aus den sekundären Eigenschaften des jeweiligen Elements ergeben, aber auch charakterlich beeinflusst. Die genannten Talente in der oben abgebildeten Tabelle werden um RkP*/3 erhöht, und man erhält die Vorteile, aber auch die Schlechten Eigenschaften (Wert RkP*).
Merkmale: Elementar (nach Wahl), Eigenschaften
Verbreitung: Alc, Mag, Ach 3; Wdm, Utu, Zib 2
Lernmöglichkeiten:
Bücher: Das Grosze Elementharium (Urfassung)
Einrichtungen: Bund des Roten Salamanders zu Fasar und Chamib al'Chymie zu Khunchom
Sonstige Lehrmeister: Kristallomanten; zahlreiche tulamidische Alchimisten; wenige Geistheiler unter den Waldmenschen- und Utulu-Schamanen

Zusatzzeichen Elementarquellenspeisung

Lernkosten: 200 AP
Komplexität: +4
Komponenten: Glyphen Macht, Wandlung, Schutz, dazu eine Sigille für das spezielle Element
Wirkung: Durch dieses Zusatzzeichen ist es möglich, permanent wirkende Zauberzeichen zu schaffen, die sich aus natürlichen oder magischen elementaren Quellen speisen. Das entsprechende Element muss als Fokus im Zeichen vermerkt werden. In Frage kommen Orte von sehr starker elementarer Kraft wie elementaraffine Kraftlinien (z.B. das Hexelementare Band) oder Orte starker elementarer Kraft wie beispielsweise die in diesem Band vorgestellten. Auch mächtige Naturphänomene wie gewaltige Gletscher, Wasserfälle, Vulkane oder tiefe Wälder sind als Quelle möglich. Der Erschaffer des Zeichens muss permanente Astralpunkte in Höhe der halben Komplexität der Glyphe aufwenden. Wird die Glyphe bewegt, so verliert sie ihre Wirkung, kann sie bei einem anderen vergleichbar elementaraffinen Ort desselben Elements aber neu entfalten.
Merkmale: Temporal, Metamagie, Elementar, Kraft
Verbreitung: Ach, Alc, Utu je 1; Mag 2
Lernmöglichkeiten:
Bücher: –
Einrichtungen: Konzil der Elemente zu Drakonia, Dracheneier-Akademie zu Khunchom, Pentagramm-Akademie zu Rashdul
Sonstige Lehrmeister: Sultan Hasrabal, ein mit Glyphen experimentierender Alchimist in Festum, ein Achaz-Kristallomant im Tal der Echsengötter, der Utulu-Hochschamane einer Vulkaninsel
Anmerkungen: Das Zusatzzeichen Elementarquellenspeisung ist nicht mit dem Zusatzzeichen Satinavs Siegel oder Kraftquellenspeisung kombinierbar.

Neue Bann- und Schutzkreise

Bann- und Schutzkreis gegen (Element)

Lernkosten: 50 AP
Komplexität: 8
Komponenten: Der Bannkreis basiert auf einem Hexagramm und ist mit den Zeichen des gewählten Elementes verziert. Er zeigt weiterhin antimagische Sigillen und Zeichen in Ur-Tulamidya.
Wirkung: *Bannkreis*: Alle innerhalb des Kreises wirkende Magie mit Merkmal Elementar (gewähltes Element) wird daran gehindert, nach außen zu dringen. Je RkP* verringern die ZfP* bzw. RkP* eines von innen nach außen gewirkten Zaubers/Rituals um 1.
Schutzkreis: Dasselbe, jedoch von außen nach innen. Das Innere beträgt maximal RkW/2 Schritt Durchmesser.
Es ist keine Fassung bekannt, die gegen mehr als ein Element schützt. Jede Fassung eines Elements muss einzeln gelernt werden.
Merkmale: Antimagie, Elementar (bestimmtes Element)
Verbreitung: Ach, Alc, Geo, Dru, Mag je 2; Utu, Wdm, Zib je 1.
Lernmöglichkeiten:
Bücher: Das Grosze Elementharium (Urfassung, Herleitung: 360/6x6/36)
Einrichtungen: Konzil der Elemente zu Drakonia, Pentagramm-Akademie zu Rashdul
Sonstige Lehrmeister: Forschende Alchimisten; private Lehrmeister in Mhanadistan und um Al'Ahabad; wenige Medizinmänner oder Zibiljas an elementar durchströmten Orten
Alternative Lernmöglichkeit: ZfW 10+ in ZORN DER ELEMENTE

Neue elementare Vitkari (Runen)

Frostruna
Lernkosten: 100 AP
Komplexität: 8
Komponenten: Komplexe Kristallstruktur
Wirkung: Diese bösartige Rune entzieht ihrem Träger (ob Objekt, Ort oder Lebewesen) langsam seine Lebenskraft. Sie wurde von Vinskrapr eingeschleust und eingeflüstert und hat sich ihren Platz unter den Vitkari erschlichen. Die nächtliche Regeneration sinkt um RkP*/6 LeP, zudem sinken die LeP permanent um 1 je Anwendung. Ein verzauberter Gegenstand verwittert langsam, ebenso ein Ort, der außerdem die Regeneration hier Ruhender wie oben senkt. Mit diesen Wirkungen geht Frost einher.
Merkmale: Elementar (Eis), Eigenschaften oder Objekt
Verbreitung: 1
Lernmöglichkeiten:
Bücher: keine
Einrichtungen: keine
Sonstige Lehrmeister: Wenige verblendete Runenzauberer; Vinskrapr

Windruna
Lernkosten: 150 AP
Komplexität: 6
Komponenten: Geblähtes Segel umgeben von Luftwirbeln
Wirkung: Diese Rune erhöht die GS einer Person oder eines Objektes um RkP* / 6.
Merkmale: Elementar (Luft), Objekt oder Eigenschaften
Verbreitung: 3
Lernmöglichkeiten:
Bücher: keine
Einrichtungen: Runajasko
Sonstige Lehrmeister: Runenzauberer der Halle des Windes und Magier der Sulman al'Nassori

Petromantie

Rituale der Petromantie

Durch Ritualkenntnis *Petromantie* (S. 142) ist ein Petromant in der Lage, Schamanistische Rituale zu wirken. Es gelten die Regeln für Ritualkenntnisse laut **WdH 289**. Folgende Rituale stehen zur Verfügung:
I: Gesang der Wölfe (als *Echo der Steine* durch Höhlensysteme wirkend), Hauch des Erzes, Weckruf, Wegzeichen
II: Aufmerksamer Wächter, Geistheilung, Kraft des Tieres, Schomas Kraft (als *Erzkraft*), Schutz der Jurte (*Schutz der Höhle*), Stimme des Nipakau (als *Stimme des Felsens* nur auf steinerne Objekte), Tabuzone, Weidegründe Finden (als *Füttere meine Sippe*; spürt „nahrhafte" Steinvorkommen auf)
III: Brazoragh Gorkai (als *Kraft der Berge* unter Opferung von Feinden), Farben des Krieges, Macht der Elemente (nur Erz), Ruf des Schamanen (Wühlschrate)
IV: Trollruf, Tiere aus Farben

Edelsteinmagie

Durch die Sonderfertigkeit Edelsteinmagie (S. 141) kann man auf die Wirkungen folgender Steine zurückgreifen, um entweder weniger AsP bei Zaubern bestimmter Merkmale zu verbrauchen oder einen Bonus bei Zaubern mit dem Merkmal bestimmter Elemente zu erhalten. Je 10 Karat werden dabei pro Anwendung verbraucht. Bei besserer Verarbeitung werden nur 4 Karat (Rundschliff, doppelter Preis) bzw. 1 Karat (Brillantschliff, fünffacher Preis) verbraucht.

Stein	AsP Ersparnis	Elementare Boni	Preis pro 10 Karat
Diamant	Objekt 20%	Erz –2	15D
Rubin	Schaden 20%	Feuer –2	14D
Aquamarin	Form 20%	Wasser –2	2S
Lapislazuli	Bewegung 20%	Luft –2	17S
Bergkristall	Umwelt 20%	Eis –2	19H
Achat	Heilung 20%	Humus –2	19H
Obsidian	–	Erz –2, Feuer –1	1S
Roter Obsidian	–	Feuer –2, Erz –1	5S
Granat	Objekt 10%	Erz –2	8S
Topas	Telekinese 10%	Luft –2	2D
Coelestin	–	Luft –2	18S
Saphir	Illusion 20%	Wasser –2	12D
Zirkon	Illusion 20%	Erz –2	9D
Perle	–	Wasser –2	7D
Smaragd	Herrschaft 20%	Humus –2	11D
Albenkristall	–	Eis –2	10D
Magnetit	Objekt 10%	Erz –1	5S
Rauchquarz	Illusion 10%	Feuer –1, Luft –1	25H
Opal	Verständigung 10%	Luft –1	22S
Feueropal	Verständigung 10%	Feuer–1	25S
Malachit	–	Humus –1	14H
Bernstein	Antimagie 25%	–	9D
Grüne Jade	Kraft 10%	Humus –1	2D
Rosa Jade	Metamagie 10%	Erz –1	4D
Mondstein	Kraft 10%	–	12H
Onyx	Herrschaft 10%	–	13H
Türkis	Einfluss 10%	Luft –1	16H
Rosenquarz	Einfluss 10%	Humus –1	2S
Aventurin	Bewegung 10%	–	25H
Karneol	Schaden 10%	–	17H
Amethyst	Herrschaft 10%	–	15H
Basalt	Antimagie 20%	–	4K
Marmor	Objekt 20%	–	4K
Feuerstein	–	Feuer –1	1K
Tropfstein	–	Wasser –1	2K
Lignolith	–	Humus –1	5K
Korallen	–	Humus –1, Wasser –1	5S
Speckstein	–	Humus –1	1H

Spielwerte der Elementare

Eine große Auswahl möglicher Dienste für Elementare finden Sie in **WdZ** auf den Seiten 181f. Für die Ausübung der *Bevorzugten Dienste* ist die *Kontrollprobe* um 3 Punkte erleichtert. Dabei handelt es sich um Dienste, die der Natur des Elementars sehr nahekommen und von diesen daher besonders gern ausgeführt werden. Widerspricht ein beauftragter Dienst explizit den Prinzipien eines Elements oder dem Wesen des Elementars, sollten Sie die *Kontrollprobe* mit entsprechenden Zuschlägen versehen (s. Tabelle auf S. 153).

Eis

Geist des Eises

Typ: Elementar
Element: Eis
Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +2
INI 9+1W6 **PA** 2 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 3 **WS** –
Eisschwert: DK HN **AT** 11 **TP** 2W6+3
GS 4 **MR** 9
Eigenschaften: (Elementar)
Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 7
Zauber: –

Dschinn des Eises

Typ: Dschinn
Element: Eis
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +4
INI 12+1W6 **PA** 6 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 6 **WS** –
Eisschwert: DK HN **AT** 15 **TP** 3W6+4
GS 6 **MR** 15
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Eis (3 Schritt)
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12
Zauber: alle Zauber Elementar (Eis) bis Komplexität D 12

Elementarer Meister des Eises

Typ: Elementarer Meister
Element: Eis
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +8
INI 15+1W6 **PA** 10 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 9 **WS** –
Eisschwert: DK NS **AT** 21 **TP** 6W6+6
GS 8 **MR** 24
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Eis (7 Schritt), Eishauch (1 SP/KR auf 10 Schritt)
Kampfregeln und -manöver: großer Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20
Zauber: alle Zauber Elementar (Eis) 20

Fir'q Sija - der Firnräuber

Typ: Elementarwesen
Element: Eis
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 15+1W6 **PA** 2 **LeP** 25 **AsP** 50 **RS** 4 **WS** –
Biss: DK NH **AT** 12 **TP** 1W6+4
GS 4 **MR** 9
Eigenschaften: Traumgänger
Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Ausweichen II, Finte, Gezielter Biss, Kampfgespür
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 7
Zauber: MAGISCHER RAUB* 10, TRAUMGESTALT 16, SPURLOS TRITTLOS 12, VISIBILI 12
Besonderheiten: *Der Firnräuber kann sowohl magisch begabten Wesen als auch aufgeladenen Artefakten Astralenergie entziehen. Artefakte verlieren dabei Ladungen nach Meisterentscheid und werden bei 17-20 auf dem W20 ausgelöst.

Frostfee

Typ: Elementarwesen
Element: Eis
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 7+1W6 **PA** 5 **LeP** 20 **AsP** 20 **RS** 0 **WS** –
Eis: DK H **AT** 10 **TP** 1W6+4
Lebensraub: **AT** 10 **TP** *
Eigenschaften: (Elementar), Schreckgestalt I
Kampfregeln und -manöver: Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: –
Zauber: BÖSER BLICK 9, EIGNE ÄNGSTE 10, GROSSE VERWIRRUNG 8
Besonderheiten: *Die Frostfee entzieht ihrem Opfer 1W6 LeP/KR, wenn ihm keine Probe auf die MR gelingt.

Frostigel

Typ: Elementarwesen
Element: Eis
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 5+1W6 **PA** 1 **LeP** 8 **AsP** – **RS** 1 **WS** –
Eisstacheln: DK H **AT** 4 **TP** 1W6+2
GS 3 **MR** 15
Eigenschaften: Putzig*, Zerbersten**

Kampfregeln und -manöver: –
Bevorzugte Dienste: –
Talente: –
Zauber: –
Besonderheiten: **Putzig*: Intelligente Wesen müssen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 ablegen, um dem niedlichen Wesen ein Leid zuzufügen.
**Frostigel zerbersten bei 15-20 auf dem W20 wenn sie sehr aufgeregt sind, oder sie sich gerade ausgesprochen wohlfühlen.

Der Frostspiegel

Typ: Elementares Artefakt, Dschinnenbeseelt
Element: Eis
AsP 100
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
Bevorzugte Dienste: Wächter
Talente: –
Zauber: BLICK IN DIE GEDANKEN 14, BÖSERBLICK 12, ELFENFREUNDE 14, HORRIPHOBUS 10, WEISSER SCHRECKEN (Eine Variante des Schwarzer Schrecken), FORTIFEX 8, GLETSCHERWAND 16, STILLSTAND 12
Besonderheiten: Der Frostspiegel prüft die Bittsteller, indem er versucht ihren Willen zu brechen und Angst in ihre Herzen zu pflanzen. Nur jene, die ihm mit kalter Logik begegnen und der Versuchung zu fliehen widerstehen, erhalten Einlass.

Krystall

Hagelfalke

Typ: Elementar
Element: Eis
Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +2
INI 20+1W6 **PA** 4 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 3 **WS** –
Schnabel / Eisklauen: DK H **AT** 6 / 16* **TP** 1W6+4
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Eis (1 Schritt)
Kampfregeln und -manöver: Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Niederwerfen, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, Hinterhalt
Bevorzugte Dienste: Kampf (Attentat), Jagd
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 7
Zauber: –
Besonderheiten: * Kampfwerte am Boden / in der Luft

Krystall - Die Eistänzerin

Typ: Dschinn
Element: Eis
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 14+1W6 **PA** 10 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 7 **WS** –
Eisklinge: DK N **AT** 10 **TP** 1W6+4
GS 8 **MR** 15
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Eis (21 Schritt)
Kampfregeln und -manöver: Ausweichen II (14), Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 9, Elementare Kunstfertigkeit 14
Zauber: Alle Zauber Elementar (Eis) bis Komplexität D 12, alle Zauber Elementar (Wasser) bis Komplexität C 8, Elfenlieder: Sorgenlied, Windgeflüster

Hagelfalke

Geist des Erzes

Typ: Elementar
Element: Erz
Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +2
INI 8+1W6 **PA** 0 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 4 **WS** –
Faust: DK H **AT** 10 **TP** 3W6+2
GS 3 **MR** 9
Eigenschaften: (Elementar) , Zerschellender Panzer
Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 7
Zauber: –

Dschinn des Erzes

Typ: Dschinn
Element: Erz
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +4
INI 10+1W6 **PA** 4 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 8 **WS** –
Faust: DK N **AT** 15 **TP** 4W6+6
GS 5 **MR** 15
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Erz (3 Schritt), Zerschellender Panzer
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12
Zauber: alle Zauber Elementar (Erz) bis Komplexität D 12

Elementarer Meister des Erzes

Typ: Elementarer Meister
Element: Erz
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +8
INI 12+1W6 **PA** 8 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 12 **WS** –
Faust: DK NS **AT** 20 **TP** 3W20+10
GS 7 **MR** 24
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Erz (7 Schritt) , Zerschellender Panzer
Kampfregeln und -manöver: großer Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20
Zauber: alle Zauber Elementar (Erz) 20

Quecksilbergeist

Typ: Elementar
Element: Erz
Beschwörung: +5 **Beherrschung:** +3
INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 12 **AsP** 28 **RS** 2 **WS** –
Tentakel: DK S **AT** 13 **TP** 3W6
Schwert*: DK N **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+4
GS 5 **MR** 10
Eigenschaften: (Elementar), Formlosigkeit I, Regeneration I
Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Elementare Reinheit, Transport durch Erz, Bewegung durch Erz
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 9
Zauber: HARTES SCHMELZE 7, WEICHES ERSTARRE 7
Besonderheiten: *Der Quecksilbergeist kann jede beliebige Waffe aus seinem Leib ausformen.

Quecksilbergeist

Al'Serak, der Baumeister

Typ: Dschinn
Element: Erz
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +4
INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 34 **AsP** 70 **RS** 6 **WS** –
Faust: DK N **AT** 12 **TP** 4W6+2
GS 6 **MR** 17
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Erz (3 Schritt) , Zerschellender Panzer
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Beratung, Elementare Reinheit, Elementare Manifestation, Kontrolle über ein Element
Talente: Baukunst 19, Elementare Hellsicht 9, Elementare Kunstfertigkeit 20
Zauber: Alle Zauber Elementar (Erz) bis Komplexität D 12, CLAUDIBUS 10, METAMORPHO FELSENFORM 20, WAND AUS ERZ 18

Al'Shafeif, das eherne Antlitz

Typ: Dschinn
Element: Erz
Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +3
INI 6+1W6 **PA** 0 **LeP** 45 **AsP** 66 **RS** 8(9) **WS** –
Klinge: DK H **AT** 10 **TP** 5W6
GS 1 **MR** 18
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Erz (3 Schritt), Immobil, Steinhaut 1, Zerschellender Panzer
Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen, Wuchtschlag,
Bevorzugte Dienste: Beratung, Transport durch Erz, Warte, Zauber
Talente: Elementare Hellsicht 10, Elementare Kunstfertigkeit 12
Zauber: Alle Zauber Elementar (Erz) bis Komplexität D 12, ATTRIBUTO 10, BEWEGUNG STÖREN 16, DESTRUCTIBO 14, ILLUSION AUFLÖSEN 12, LIMBUS VERSIEGELN 10, PLUMBUMBARUM 14, PSYCHOSTABILIS 12, RESPONDAMI 18, SENSIBAR 14

Doryphoros, der unbezwingbare Titan

Typ: Dschinn
Element: Erz
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +6
INI 11+1W6 **PA** 10 **LeP** 55 **AsP** 50 **RS** 9(11) **WS** –
2x Sporn: DK HN **AT** 18 **TP** 5W6+4
Kopfstoß: DK H **AT** 15 **TP** 3W6
GS 7 **MR** 14
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Erz (3 Schritt), Steinhaut II, Zerschellender Panzer
Kampfregeln und -manöver: großer Gegner, Aufmerksamkeit, Befreiungschlag, Doppelangriff, Festnageln, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Kampf, Schutz, Vernichtung, Wache
Talente: Elementare Hellsicht 6, Elementare Kunstfertigkeit 7
Zauber: alle Zauber Elementar (Erz) bis Komplexität D 12, ARCHOFAXIUS 16, ARCHOSPHAERO 14, WAND AUS ERZ 14, FORTIFEX 16, ARMATRUTZ 14, ZORN DER ELEMENTE 17

Doryphoros

Gagolschwinge

Typ: Elementarwesen, Feenwesen
Element: Erz
Beschwörung: (s.u.) **Beherrschung:** (s.u.)
INI 10+1W6 **PA** 6 **LeP** 40 **AuP** 80 **AsP** 15 **RS** 3 **WS –**
Krallen: DK N **AT** 15 **TP** 1W6+4
Waffe: DK je nach Waffe **AT** 14 **TP** je nach Waffe
GS 20 / 8 (fliegend/laufend) **MR** 12
Eigenschaften: Immunität (gewöhnliche Krankheiten, tierische und pflanzliche Gifte, Merkmale *Form* und *Hellsicht*), Resistenz (Magische Gifte, Magische Krankheiten), Starre, Die MR wirkt auch gegen alle Zauber ohne MR-Malus als Zuschlag, Neugier 7
Kampfregeln und -manöver: Flugangriff, Wuchtschlag, Doppelangriff / Niederwerfen (2), Hinterhalt (3)
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Sinnenschärfe 10,
Zauber: Gagolschwingen beherrschen häufig intuitiv Zauber mit den Merkmalen Bewegung, Eigenschaften, Form, Schaden und Verständigung; Als Feenwesen können sie unter Umständen mit einem ZAUBERWESEN herbeigerufen werden

Gagolschwinge

Wühlschrat-Petromant

Typ: Elementarwesen
Element: Erz
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 9+1W6 **PA** 7 **LeP** 40 **AsP** 22 **RS** 8 **WS –**
Steinkeule: DK N **AT** 12 **TP** 2W6+4
GS 3 **MR** 12
Eigenschaften: Steinfraß III, Lichtempfindlich, Nachtsicht
Kampfregeln und -manöver: Hinterhalt (10), Gezielter Angriff (Biss mit 3W6+4 TP) / Verbeißen, Gelände (Gebirge, Höhle), Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: -
Talente: Ritualkenntnis Petromantie (Geister rufen 9, Geister bannen 6, Geister binden 9, Geister aufnehmen 6)
Zauber: Echo der Steine, Weckruf, Wegzeichen (I), Erzkraft, Schutz der Höhle, Stimme des Felsens, Nähre meine Sippe (II), Ruf des Schamanen (III)

Wühlschrat-Petromant

Geist des Feuers

Typ: Elementar
Element: Feuer
Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +2
INI 11+1W6 **PA** 4 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 0 **WS** –
Flammenhand: **DK** H **AT** 16 **TP** 2W6+4
GS 8 **MR** 7
Eigenschaften: (Elementar)
Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 7
Zauber: –

Dschinn des Feuers

Typ: Dschinn
Element: Feuer
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +4
INI 14+1W6 **PA** 8 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 0 **WS** –
Flammenhand: **DK** HN **AT** 21 **TP** 3W6+8
GS 10 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Feuer (7 Schritt)
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: -
Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12
Zauber: Alle Zauber Elementar (Feuer) bis Komplexität D 12

Elementarer Meister des Feuers

Typ: Elementarer Meister
Element: Feuer
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +8
INI 18+1W6 **PA** 12 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 0 **WS** –
Feuerhand: **DK** HN **AT** 25 **TP** 2W20+10
GS 12 **MR** 18
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Feuer (21 Schritt)
Kampfregeln und -manöver: großer Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Bevorzugte Dienste: -
Talente: Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20
Zauber: alle Zauber Elementar (Feuer) 20

Al'Jallahir, der flammende Redner und Herr der Menetekel

Typ: Dschinn
Element: Feuer
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +3
INI 15+1W6 **PA** 8 **LeP** 25 **AsP** 70 **RS** 0 **WS** –
Flammenpeitsche: **DK** NS **AT** 21 **TP** 4W6+4
GS 10 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Feuer (7 Schritt), Flächenangriff mit Feuer, Elementare Fessel, Inspiration, Rauch
Kampfregeln und -manöver: Flugangriff, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Beratung, Bereitstellung besonderer Fähigkeiten (Talente), Gefolgschaft, Transport einer Person
Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12, Überzeugen 20, Überreden 18
Zauber: alle Zauber Elementar (Feuer) bis Komplexität D 12, ÄNGSTE LINDERN 14, HORRIPHOBUS 10, IGNIFAXIUS 16, IGNISPHAERO 14, MENETEKEL 18, PANIK 16

Al'Jallahir

Drachenfliege

Typ: Elementarwesen
Element: Feuer
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 15+1W6 **PA** 9 **LeP** 16 **AsP** – **RS** 5 **WS** –
Biss: **DK** HN **AT** 13 **TP** 1W6+3
GS 14 **MR** 17
Eigenschaften: Angriff mit Feuer (10 Schritt), Flammenaura; um sie herum treten besonders häufig Mindergeister auf.
Kampfregeln und -manöver: Flugangriff
Bevorzugte Dienste: –
Talente: –
Zauber: –

Feuermähre

Typ: Elementarwesen, Feenwesen
Element: Feuer
Beschwörung: +8 (s.u.) **Beherrschung:** (s.u.)
INI 14+1W6 **PA** 10 **LeP** 42 **AsP** – **RS** 2 **WS** –
Tritt: **DK** N **AT** 19 **TP** 3W6+4
GS 12 **MR** 13
Eigenschaften: Flammengriff (Hufe), Flammenaura, Rauch
Kampfregeln und -manöver: Intelligent, Jähzorn 7, Schnelligkeit, Sprachfähigkeit, Stark, Zäh; Niederwerfen (5, Tritt), großer Gegner
Bevorzugte Dienste: –
Talente: –
Zauber: LEIB DES FEUERS 12, WARMES BLUT 12 (beide automatisch auf den Reiter wirkend)
Besonderheiten: Die Feuermähre wird mit dem Zauber SCHWARZER SCHWEIF UND FLAMMENHUF, eine Abwandlung des WEISSE MÄHN, herbeigerufen. Diese ist als separate Formel aus hochelfischen Schriften der Mandalya-Elfen rekonstruierbar.

Feuermähre

Mepharasch, der Feuerwirsch

Typ: Dschinn
Element: Feuer
Beschwörung: +7 **Beherrschung:** +7
INI 18+1W6 **PA** 11 **LeP** 25 **AsP** 50 **RS** 2 **WS** –
Biss: **DK** H **AT** 17 **TP** 2W6+2
GS 14 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Feuer (7 Schritt), Artefaktbeseelung 2, *Schlechte Eigenschaft* Pyromanie (9)
Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Flugangriff, Sturzangriff, Aufmerksamkeit, Ausweichen III (19), Finte
Bevorzugte Dienste: Bindung, Diebstahl, Spionage
Talente: Elementare Hellsicht 6, Elementare Kunstfertigkeit 14
Zauber: alle Zauber Elementar (Feuer) bis Komplexität C 12, BRENNE 15, APPLICATUS 16, CUSTODISIGIL 16

Riesenfeuerkäfer

Typ: Elementarwesen
Element: Feuer
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 15+1W6 **PA** 9 **LeP** 27 **AsP** – **RS** 5 **WS** –
Biss: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+5
GS 4 **MR** 13
Eigenschaften: Flammengriff (Biss), Angriff mit Feuer (3 Schritt), Elementares Wachstum (Feuer), Kochendes Blut, Zerbersten
Kampfregeln und -manöver: –
Bevorzugte Dienste: –
Talente: –
Zauber: –

Sholgothar, die zähe Glut

Typ: Dschinn
Element: Feuer
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +6
INI 10+1W6 **PA** 6 **LeP** 40 **AsP** 62 **RS** 3 **WS** –
Glühende Hand: **DK** H **AT** 22 **TP** 3W6+9
GS 10 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Feuer (7 Schritt), Flammenaura, Glut
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Binden, Gegenhalten, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Transport durch Feuer, Vernichtung, Wache
Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12
Zauber: Alle Zauber Elementar (Feuer) bis Komplexität D 12, BRENNE 19, CALDOFRIGO 17, HARTES SCHMELZE 14

Geist des Humus

Typ: Elementar
Element: Humus
Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +2
INI 9+1W6 **PA** 6 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 2 **WS** –
Rankenangriff: DK HN **AT** 12 **TP** 2W6+1
GS 6 **MR** 7
Eigenschaften: (Elementar)
Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag
Zusätzliche Dienste: Heilung
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 7
Zauber: –

Dschinn des Humus

Typ: Dschinn
Element: Humus
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +4
INI 12+1W6 **PA** 10 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 4 **WS** –
Rankenangriff: DK NS **AT** 18 **TP** 3W6+2
GS 9 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Humus (3 Schritt)
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Zusätzliche Dienste: Heilung
Bevorzugte Dienste: Heilung
Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12
Zauber: alle Zauber Elementar (Humus) bis Komplexität D 12

Elementarer Meister des Humus

Typ: Elementarer Meister
Element: Humus
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +8
INI 15+1W6 **PA** 10 **LeP** 60 **AsP** 60 **RS** 4 **WS** –
Rankenangriff: DK NSP **AT** 18 **TP** 6W6+6
GS 12 **MR** 23
Eigenschaften: (Elementar), mit Humus (7 Schritt)
Kampfregeln und -manöver: großer Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Zusätzliche Dienste: Heilung
Bevorzugte Dienste: Heilung
Talente: Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20
Zauber: Alle Zauber Elementar (Humus) 20

Blätterwirbel

Typ: Dschinn
Element: Humus
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +5
INI 10+1W6 **PA** 14 **LeP** 40 **AsP** 65 **RS** 2 **WS** –
Blättersturm: **FK** 17 **TP** 2W6-2 **RW** 2/4/6/8/15
GS 8 **MR** 10
Eigenschaften: (Elementar), Elementare Fessel, Elementarkritische Konsistenz, großer Gegner, Immunität gegen Kritische Treffer, Tierfreund
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Niederwerfen (Blättersturm), Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Heilung, Kontrolle über Humus, Körperliche Hilfe (Gartenarbeiten)
Talente: Elementare Hellsicht 9, Elementare Kunstfertigkeit 15
Zauber: Alle Zauber Elementar (Humus) bis Komplexität E 12, EXPOSAMI 12, FESSELRANKEN 14, HASELBUSCH 17, KRABBELNDER SCHRECKEN 8, SANFTMUT 10, SUMUS ELIXIRE 14, SUMPFSTRUDEL 13, TIERE BESPRECHEN 8
Besonderheiten: Der Blätterwirbel ist sehr friedliebend und wird nur in Notfällen angreifen, etwa wenn er unschuldiges Leben bedroht sieht oder seine Pflanzen, die er liebevoll hegt und pflegt.

Blätterwirbel

Dornenwolf

Typ: Elementarwesen
Element:
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 10+1W6 **PA** 8 **LeP** 20 **AsP** – **RS** 3 **WS** –
Biss: DK H **AT** 12 **TP** 1W6+4
Dornen: DK H **AT** 5 **TP** 1W6+1*
GS 12 **MR** 8
Eigenschaften: (Elementar), Zerschellender Panzer
Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen (4), Gelände (Wald)
Bevorzugte Dienste: –
Talente: –
Zauber: –

Lebender Baum

Typ: Elementarwesen
Element:
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 7+1W6 **PA** 6 **LeP** 80 **AsP** – **RS** 6 **WS** –
Hieb: DK H **AT** 12 **TP** 1W6+5
GS 5 **MR** 12
Eigenschaften: (Elementar), Elementare Regeneration, Elementares Wachstum, Immunität gegen Kritische Treffer, sehr großer Gegner
Kampfregeln und -manöver: Gelände (Wald), Hinterhalt (10), Niederwerfen (6 Hieb), Umklammern/Würgen (6), Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: –
Zauber: –

Rosendschinn

Typ: Dschinn
Element: Humus
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +6
INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 24 **AsP** 66 **RS** 1 **WS** –
Ringen: DK H **AT** 12 **TP** 1W6+2
GS 9 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Eitelkeit 8, Elementare Fessel, Fortpflanzungsfähig*
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Heilung, Verführung
Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12
Zauber: Alle Zauber Elementar (Wasser) bis Komplexität D 12, HASELBUSCH 14, SATUARIAS HERRLICHKEIT 14, WEIHRAUCHWOLKE 10
Besonderheiten: *Rosendschinne sind dazu in der Lage, mit lebenden Wesen Nachkommen zu zeugen.

Truncus, der Schratige

Typ: Dschinn
Element: Humus
Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +4
INI 12+1W6 **PA** 13 **LeP** 35 **AsP** 50 **RS** 6 **WS** –
Klauen: DK NH **AT** 17 **TP** 1W6+4
GS 9 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Elementarer Griff 1, Immunität gegen Kritische Treffer
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Kampf, Wache
Talente: Elementare Hellsicht 9, Elementare Kunstfertigkeit 15
Zauber: alle Zauber Elementar (Humus) bis Komplexität D 8, FESSELRANKEN 10

Dornenwolf

Truncus

Geist der Luft

Typ: Elementar
Element: Luft
Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +2
INI 8+1W6 **PA** 12 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 0 **WS** –
Luftstoß: DK H **AT** 14 **TP** 1W6+4
GS 15 **MR** 5
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Luft (3 Schritt), Flugfähig
Besondere Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 7
Zauber: –

Dschinn der Luft

Typ: Dschinn
Element: Luft
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +4
INI 13+1W6 **PA** 18 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 0 **WS** –
Luft: DK H **AT** 18 **TP** 2W6+2
GS 30 **MR** 11
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Luft (21 Schritt), Flugfähig
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12
Zauber: Alle Zauber Elementar (Luft) bis Komplexität D 12

Elementarer Meister der Luft

Typ: Elementarer Meister
Element: Luft
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +8
INI 16+1W6 **PA** 24 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 0 **WS** –
Luftstoß: DK H **AT** 20 **TP** 1W20+10
GS 45 **MR** 24
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Luft (Sichtweite), Flugfähig
Kampfregeln und -manöver: großer Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20
Zauber: alle Zauber Elementar (Luft) 20

Kapitän Dieros Nehqal

Typ: Dschinn
Element: Luft
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +10
INI 13+1W6 **PA** 15 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 0 **WS** –
Blitzklinge: DK H **AT** 17 **TP** 1W6+6
GS 40 **MR** 5+1W20
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Luft (21 Schritt), Flugfähig
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Klingensturm, Klingenwand, Meisterliches Ausweichen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Transport, Verführung
Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12
Zauber: alle Zauber Elementar (Luft) bis Komplexität E 12, MAGISCHER RAUB 10, WINDGEFLÜSTER 16, ORKANWAND 15
Besonderheiten: Die Wolkentänzer sammelt die elementare Energie aus Stürmen und Gewitter, um sie ihrer Mannschaft zufließen zu lassen. Djeros kann mit dem Luftschiff jeden Angriff fliegen, der auch zu Wasser möglich ist (s. **EfferdsWogen**). Die Wolkentänzer hat auf jeder Seite drei Geschütze, die einmal pro 50 KR einen KULMINATIO abfeuern können.

Tornado, der Orkanpardel

Typ: Dschinn
Element: Luft
Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +4/+6/+8*
INI 20+1W6 **PA** 22 **LeP** 20/35/45
AsP 90 **RS** 0 **WS** –
Luft: DK H **AT** 22 **TP** 3W6+3
GS 40 **MR** 15
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Luft (21 Schritt), Flugfähig, immun gegen Feuer- und Wasserschaden, Verschmelzen mit Element
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Kampf, Transport, Transport durchs Element (Nachrichten überbringen), Zauber: Wettermeisterschaft
Talente: Elementare Hellsicht 9, Elementare Kunstfertigkeit 15
Zauber: alle Zauber Elementar (Luft) bis Komplexität E 15
Besonderheiten: *Der Orkanpardel kann verschiedene Ausmaße annehmen: *klein*, *mittel* oder *groß*. Je größer er beschworen wird (muss vorher festgelegt werden), desto schwerer ist die *Kontrollprobe*.

Dschinn der Luft

Windfeger, auch Sturmbringer geheißen

Typ: Dschinn
Element: Luft
Beschwörung: +9 **Beherrschung:** +6
INI 14+1W6 **PA** 18 **LeP** 36 **AsP** 69 **RS** 0 **WS** –
Luft: DK H **AT** 18 **TP** 2W6+2
GS 34 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Luft (21 Schritt), Flugfähig, Raumangst 12, Vergesslich
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag, Windmühle
Bevorzugte Dienste: Beratung, Transport, Zauber: Wettermeisterschaft
Talente: Elementare Hellsicht 8, Elementare Kunstfertigkeit 15
Zauber: ORCANOSPHAERO 18, WETTERMEISTERSCHAFT 18, alle Zauber Elementar (Luft) bis Komplexität E 14
Besonderheiten: Windfeger redet gern und viel und es erfordert viel Konzentration (KL-Proben) und guten Willen (*Selbstbeherrschung*) um seinen Ausführungen zu folgen. Dienste die leise von statten gehen müssen, erfüllt er nur sehr widerwillig (*Kontrollprobe* +3) und er hat geradezu panische Angst davor, in eine Lampe gebunden zu werden (*Kontrollprobe* +6).

Blitz, der Wolkenkater und Brise, das Windwiesel

Typ: Elementarwesen
Element: Luft
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 12+1W6 **PA** 12 **LeP** 20 **AsP** 30 **RS** 0 **WS** –
Luftstoß: DK H **AT** 14 **TP** 1W6+4
GS 15 **MR** 5
Eigenschaften: Angriff mit Luft (3 Schritt), Blinkende Unsichtbarkeit, Flugfähig
Besondere Kampfregeln und -manöver: Flugangriff, kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Schmutzige Tricks
Bevorzugte Dienste: –
Zauber: KULMINATIO (Wolkenkater) und AEOLITUS (Windwiesel), FORAMEN, KLICKERADOMS, SCHABERNACK (beide)

Säbelschwinge

Typ: Elementar
Element: Luft
Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +1
INI +3 **AT** +4 **PA** +2 **GS** +2 **BE** -1
TP 3W6+5
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Luft (3 Schritt), Artefaktbeseelung, Flugfähig
Besondere Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: Kampf
Talente: –
Zauber: –
Besonderheiten: Säbelschwinge kann mit den Talenten *Säbel* oder *Schwerter* geführt werden

Himmelsgazelle

Typ: Elementarwesen
Element: Luft
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 8+1W6 **PA** 12 **LeP** 12 **AsP** – **RS** 0
Tritt: DK HN **AT** 14 **TP** 1W6+4
GS 18 **MR** 5
Eigenschaften: Angriff mit Luft (3 Schritt), Flugfähig, Nebel
Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag
Talente: –
Zauber: –

Windfeger

Geist des Wassers

Typ: Elementar
Element: Wasser
Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +2
INI 9+1W6 **PA** 10 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 1 **WS** –
Wasserpeitsche: DK N **AT** 12 **TP** 2W6+2
GS 8 **MR** 7
Eigenschaften: (Elementar)
Kampfregeln und -manöver: kleiner Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 7
Zauber: –

Dschinn des Wassers

Typ: Dschinn
Element: Wasser
Beschwörung: +8 **Beherrschung:** +4
INI 12+1W6 **PA** 14 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 2 **WS** –
Wasserpeitsche: DK N **AT** 19 **TP** 3W6+3
GS 10 **MR** 13
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Wasser (7 Schritt)
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12
Zauber: alle Zauber Elementar (Wasser) bis Komplexität D 12

Elementarer Meister des Wassers

Typ: Elementarer Meister
Element: Wasser
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +8
INI 16+1W6 **PA** 18 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 3 **WS** –
Wasserpeitsche: DK NS **AT** 25 **TP** 6W6+6
GS 16 **MR** 18
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Wasser (21 Schritt)
Kampfregeln und -manöver: großer Gegner, Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20
Zauber: alle Zauber Elementar (Wasser) 20

Abu al'Hamam, der Herr des Bades

Typ: Dschinn
Element: Wasser
Beschwörung: +7 **Beherrschung:** +4
INI 11+1W6 **PA** 14 **LeP** 32 **AsP** 64 **RS** 2 **WS** –
Wasserstrahl: DK N **AT** 15 **TP** 2W6+3
GS 10 **MR** 15
Eigenschaften: (Elementar), Angriff mit Wasser (7 Schritt), Ertränken, Verschmelzen mit Element
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag
Bevorzugte Dienste: –
Talente: Elementare Hellsicht 8, Elementare Kunstfertigkeit 14
Zauber: alle Zauber Elementar (Wasser) bis Komplexität D 12, MEMORANS 7, NEBELLEIB, REFLECTIMAGO, SAPEFACTA 14, WEIHRAUCHWOLKE 10, SILENTIUM 8, WASSERATEM 15

Abu al'Hamam

Gischtsirene

Typ: Elementarwesen
Element: Wasser
Beschwörung: – **Beherrschung:** –
INI 10+1W6 **PA** 5 **LeP** 25 **AsP** 25 **RS** 1 **WS** –
Wasser: DK H **AT** 10 **TP** 1W6+4
GS 5 **MR** 13
Eigenschaften: Gesang, Ersäufen, Wasserwesen
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (14), Finte, Gezielter Biss
Bevorzugte Dienste: –
Talente: –
Zauber: –

Regenbringer

Regenbringer

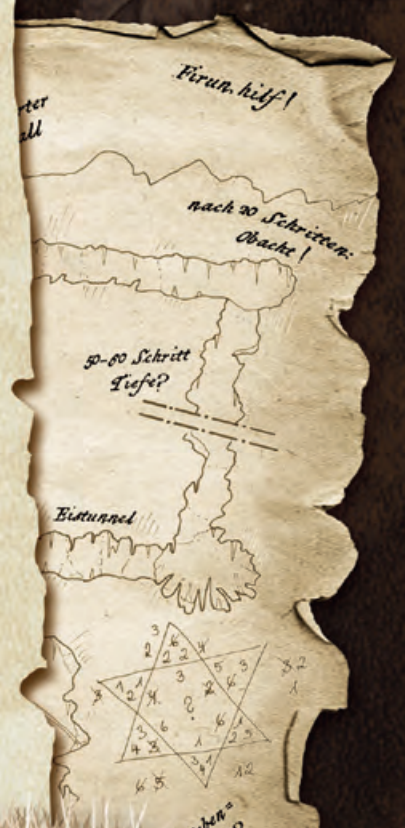
Typ: Dschinn
Element: Wasser
Beschwörung: +10 **Beherrschung:** +7
INI 12+1W6 **PA** 15 **LeP** 34 **AsP** 65 **RS** 1 **WS** –
Wasserspeer: DK NS **AT** 19 **TP** 2W6+3
Hruruzat: DK NH **AT** 17 **TP** 2W6
GS 9 **MR** 10
Eigenschaften: (Elementar), Arroganz 8, Eitelkeit 8, Elementare Fessel, Flächenangriff mit Wasser, Versinken, Vierarmig*
Kampfregeln und -manöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Klingensturm, Klingenwand, Niederwerfen, Wuchtschlag,
Bevorzugte Dienste: Elementare Reinheit, Kampf, Schutz
Talente: Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12
Zauber: alle Zauber Elementar (Wasser) bis Komplexität D 12, AQUASPHAERO 15, WASSERWAND 16
Besonderheiten: *Regenbringer stehen dank seiner zusätzlichen Arme insgesamt 4 Aktionen pro KR zur Verfügung.

Elementare Gewalten

Lassen Sie Ihren Schiffsmagier eine gigantische Wand aus Wasser herbeirufen, heilen Sie als Druide die Wunden Ihrer Gefährten mit der Kraft der Erde, oder schleudern Sie Ihren Gegnern Sturmböen entgegen, die sie von den Füßen holen!

Elementare Gewalten gewährt Ihnen erstmalig einen tieferen Einblick in die jahrtausendealte Kunst des aventurischen Elementarismus. In zahlreichen Quellen, Zitaten und Berichten, die ein aufstrebender Adeptus für seine Forschungsarbeit zusammengetragen hat, wird die Macht der sechs Elemente – Feuer, Wasser, Humus, Eis, Erz und Luft – greifbar gemacht. Elementare Gewalten kann so für Sie am Spieltisch als aventurische Originalquelle dienen und enthält neben der Beschreibung neuer Wesen und berühmter Elementaristen auch Quellen zu sechs geheimnisvollen, den Elementen besonders verbundenen Orten: Das Plateau des Feuers, die versunkene Stadt Eshvahar, ein lebender Wald, das Äonengrab im Ewigen Eis, die Dschinnenfestung Al'Archamud und der Ratssaal der Dreizehn Winde warten nur darauf, von Ihren Helden entdeckt zu werden.

Im Anhang finden Sie zudem Regelergänzungen zum Elementarismus, ergänzende Sonderfertigkeiten für Elementaristen, neue Eigenschaften zur spannenden Ausgestaltung von Elementarwesen und eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für Beschwörungen. Ergänzt wird die Quellensammlung um neue Zaubersprüche, Pläne und Beschreibungen für die elementaren Orte sowie um die Spielwerte der in diesem Bund versammelten Meisterpersonen und Elementarwesen. Und natürlich können Sie in diesem Band auch mehr über die Dschinnengeborenen erfahren, die ihre Ahnenreihe angeblich auf einen leibhaftigen Dschinn zurückführen können.



Das Schwarze Auge

www.ulisses-spiele.de

ULISSES SPIELE

12071PDF

Zweite, überarbeitete Auflage

ISBN 978-3-86889-615-2