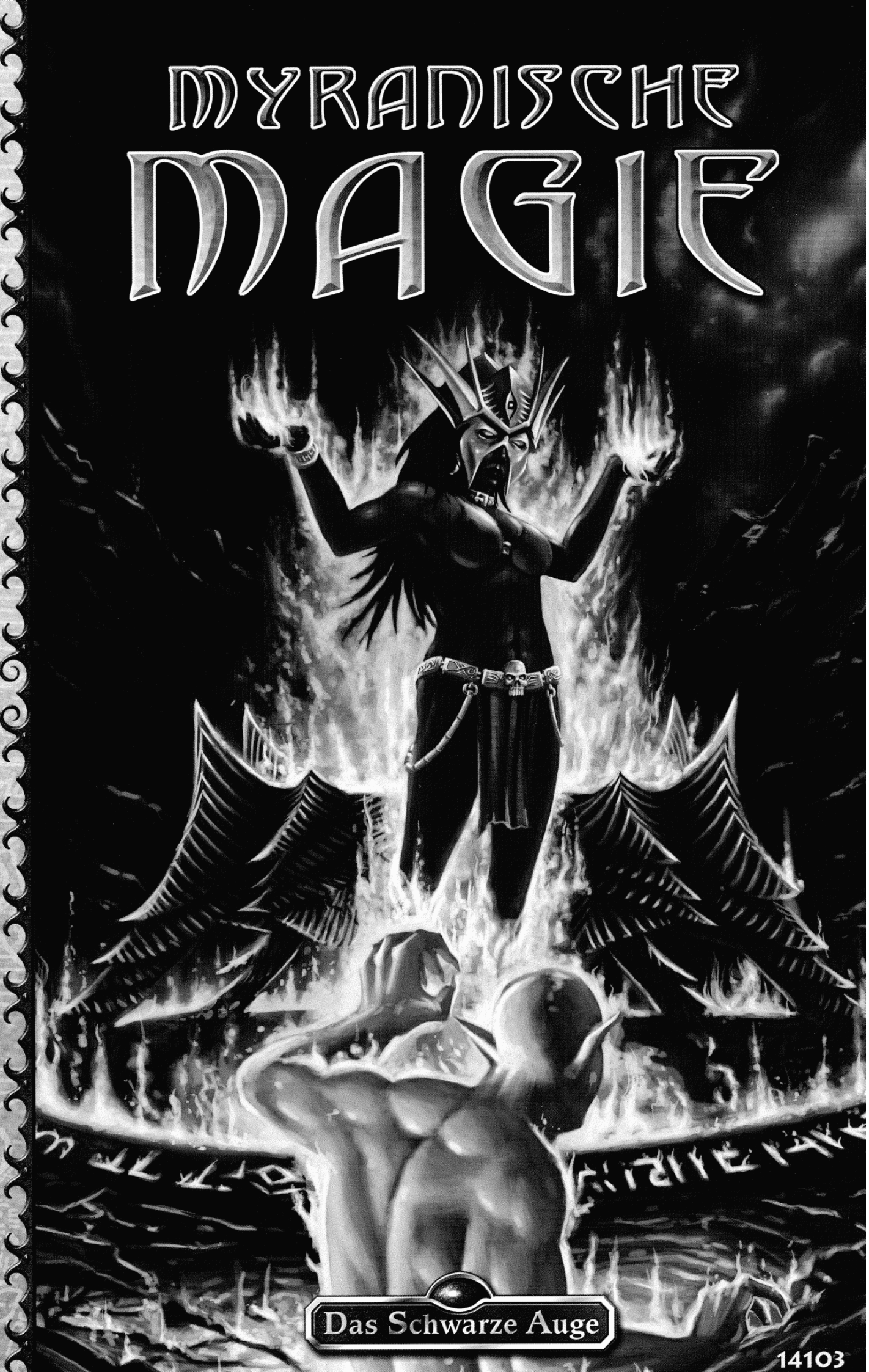
MYRANISCHE MAGIE



Das Schwarze Auge

14103

MYRANOR

MAGIE UND MYSTIK IM MYRANISCHEN IMPERIUM

OLAF MICHEL & CHRISTIAN SASSENSCHEIDT (RED.)

MYRANOR:
Myranische Magie

Umschlagillustration
John McSweeny
Umschlaggestaltung
Ralf Berszuck
Satz und Layout
Christine Schmidt-Schoolmann
Innenillustrationen
Caryad, Eva Dünzinger, Björn Lensig, Mia Steingräber, Florian Stitz
Lektorat
Jörg Hübner
Redaktion
Olaf Michel und Christian Saßenscheidt

Copyright © 2007 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Printed in Poland

ISBN: 978-3-940424-24-2

Das Schwarze Auge

Myranische Magie

über die Beschwörungen im Güldenland in der Welt des Schwarzen Auges

Redaktion: Olaf Michel und Christian Saßenscheidt

Unter Mitarbeit von
Peter Horstmann, Heike Kamaris, Jörn Kreuzig, Stefan Küppers, René Littek, Benedikt Megner, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Philipp Seeger, Florian Wassermann und Jochen Willmann

Mit herzlichem Dank für Korrektorat, Regelprüfung, Tipps und Kritik an
Martin Aschemann, Julia Aubry, Christian Eckhard, Luise Engstfeld, André Heines, Annekathrin Hepp, Björn Hinrichs, Thomas Klein, Enno Lauts, Jürgen Roth, Alex Spohr und Michael Wuttke

Basierend auf den Texten zu den magischen Traditionen Myranors aus der Spielhilfe Myranische Mysterien von Thomas Römer, Britta Herz (Redaktion), unter Mitarbeit von Thomas Finn, Heike Kamaris, Stefan Küppers, Jörg Raddatz, Gregor Rot, Lars Schiele, Gun-Britt Tödter sowie Chris Gosse, Michael Wuttke

ULISSES SPIELE

Inhalt

Vorwort	5
Kurzeinführung zur myranischen Magie	6
Kosmologie und Weltbilder	7
Die Sphären und der Limbus	8
Die Quellen	11
Die Kunst der Beschwörung	25
Ritualzauberei	109
Weitere Regeln zur Magie	136
Die Erschaffung und Steigerung eines Zauberkundigen	145
Die optimatische Tradition	177
Der myranische Animismus	202
Andere magische Traditionen	218
Die imperiale Bibliothek	227
Magische Wesenheiten	232
Magische Phänomene	236
Toter Held, was nun?	238
Legenden der Magie	240
Anhänge	242
Index	246

Vorwort

Magisch sprießende Saaten, Botendämonen, besessene Krieger, Zauberherrscher und arkane Beschwörungen – Magie ist in Myranor allgegenwärtig. Und da sind noch nicht die zahlreichen magischen Gerätschaften und Artefakte erwähnt, die vielen Myranern das tägliche Leben erleichtern.

Dieser Band der **Myranischen Magie** beschäftigt sich vor allem mit der Beschwörung magischer Essenzen und Wesen sowie den beiden wichtigsten magischen Traditionen des myranischen Kontinents – und damit wahrscheinlich den größten in der Welt des Schwarzen Auges. Doch werden Sie mehr als nur diese beiden finden, denn viele kleinere und unabhängige Traditionen haben neben Optimatikern und Animisten ihren ganz eigenen Zugang zur Magie gefunden.

Bei der Erstellung des Bandes lagen uns zwei Dinge besonders am Herzen. Zum Einen die größtmögliche Freiheit für die Spielrunde und den einzelnen Spieler und zum Anderen die bestmögliche Spielbarkeit dieser Magieregeln. Auch war es uns wichtig, die Einheit der DSA-Regeln zu verdeutlichen, wie man beim Vergleich mit der aventurischen Beschwörung erkennen kann.

In diesem Band finden Sie zuerst eine Einführung in den myranischen Kosmos, in der insbesondere die Kräfte vorgestellt werden, derer sich der myranische Zauberer bedient, um seine Magie zu wirken. Anschließend folgt eine ausführliche Vorstellung der Beschwörungsregeln und anderer magischer Fähigkeiten sowie die Anleitung zur Erstellung magischer Helden, danach die Beschreibung der zwei großen magischen Traditionen Myranors und einiger anderer Traditionen sowie die Vorstellung magischer Bücher, Kreaturen, Legenden und Phänomene.

Wir wünschen Ihnen daher nun viel Freude beim Betreten des Kontinents voller Freiheit und Magie!

Bremen und Gevelsberg, August 2008
Olaf Michel und Christian Saßenscheidt

Abkürzungsverzeichnis

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

Myranor	Myranor – Das Güldenland, überarbeitete Neuausgabe 2006
CM	Codex Monstrorum
H&W	Handelsfürsten und Wüstenkrieger, Regionalbeschreibung
MyAr	Myranisches Arsenal
UdS	Unter dem Sternenpfeiler, Regionalbeschreibung des nördlichen Myranors
WdH	Wege der Helden, Generierungsregeln für aventurische Helden
WdS	Wege des Schwertes, Talent- und Kampfregeln für das Schwarze Auge
WdZ	Wege der Zauberei, Regelwerk der aventurischen Magie

Kurzeinführung zur myranischen Magie

Wir haben versucht, die Regeln und die Hintergrundbeschreibungen weitestgehend zu trennen. Jedoch ist es immer wieder nötig, manche Begriffe zu benutzen, die an anderer Stelle detailliert erklärt werden. Aus diesem Grund werden wir an dieser Stelle einige Begriffe kurz erläutern und auf die genauen Ausführungen verweisen.
Weiterhin sollten Ihnen die grundsätzlichen DSA-Regeln, beispielsweise das Ablegen von Talent- oder Eigenschaftsproben, aus **Myranor** oder **WdS** bekannt sein. Auch in diesem Regelwerk gilt, dass kaufmännisch gerundet wird: Die Nachkommastellen 0 bis 4 werden ab-, die Stellen 5 bis 9 aufgerundet.

Begriffe rund um die Magie

● Für die Zauberei benötigt man in Myranor Astralenergie (AE). Astralenergie ist die magische Substanz, die es ermöglicht, magische Handlungen durchzuführen, Zaubersprüche zu wirken und allgemein Magie zu verwenden. Astralenergie kann in Personen oder Objekten vorhanden sein oder frei durch die Umgebung fließen. Mehr über myranische Theorien zur Astralenergie finden Sie ab Seite 6, die Regeln rund um die AE auf den Seiten 7 und 137.
Die Astralenergie ist auf Regelebene in sogenannte **Astralpunkte (AsP)** unterteilt. Mit diesen AsP kann ein zauberndes Wesen seine Zauber oder andere magische Wirkungen bezahlen.

● Personen, die über Astralenergie verfügen, werden **Magiebegabte** genannt. Haben diese Personen weiterhin gelernt, die astralen Kräfte zu manipulieren, so werden sie **Zauberkundige**, Magiekundige oder **Zauberer** genannt. Verfügt ein Magiebegabter über keine adäquate Ausbildung, so wird er **Magiedilettant** genannt. Wie Sie einen magiebegabten Charakter erschaffen, wird ab Seite 145 erklärt.

● Allgemein werden Wesenheiten, die über irgendwelche magischen Fähigkeiten verfügen, **Magische Wesen** genannt. Dies sind vor allem Geschöpfe wie Drachen oder Sadure (siehe beispielsweise **Myranor** sowie **CM**), aber auch die beschwörbaren Entitäten, wie sie ab Seite 72 beschrieben sind. Weiterhin werden ab Seite 232 einige magische Kreaturen vorgestellt.

● Es gibt in Myranor zwei grundlegende Arten, bewusst Magie zu gebrauchen. So kann man Beschwörungszauber, kurz **Beschwörungen,** durchführen oder aber **Rituale** anwenden. *Beschwörungen* rufen eine Substanz herbei, welcher der Zaubernde einen Dienst abverlangt. Sie sind meist sehr universell einsetzbar. Zauberer, die Beschwörungen verwenden, werden *Beschwörer* genannt. *Rituale* hingegen folgen festgelegten Vorgaben, an die sich der Zaubernde halten muss, können jedoch viele Wirkungen erzielen, die mit Beschwörungen nur schwer möglich sind. Viele Rituale sind sehr stark an die Überlieferungen der verschiedenen magischen Traditionen (s. u.) geknüpft. Die Regeln zur Beschwörungsmagie finden Sie ab Seite 25, Erklärungen zur Anwendung von Ritualmagie ab Seite 109.

● Es gibt verschiedene Kräfte, die ein Zauberer beschwören kann. Diese Kräfte werden **Quellen** genannt. Die Quellen sind weiterhin in verschiedene Gruppen eingeteilt. Die sieben derischen Elemente (*Luft, Erz, Wasser, Feuer, Humus, Eis, Kraft*) bilden die **elementaren Quellen,** einige Prinzipien und Gefühle (*Aggression, Begierde, Endgültigkeit, Erfolg, Erkenntnis, Freiheit, Harmonie, Kreativität, Wahnsinn, Zauberei*) werden in den **stellaren Quellen** zusammengefasst und einige andere (häufig als böse empfundenen) Quellen bilden die **dämonischen Quellen** (dies sind: *Tyakaar, Carafai, Galkuzul, Thesephai, Avastada, Dya'Khol, Iryabaar, Naggarach, Ghorgumor, Khalyanar, Xolovar, Mishkarya, Aggari, Darcalya, Eskates* und der *Abgrund*). Daneben gibt es noch weitere Quellen (wie *Totenwesen, Tiergeister, Feen*). Eine detaillierte Beschreibung der Quellen finden Sie im Anschluss an diese Einführung.

Irdische und myranische Maßeinheiten
In dieser Spielhilfe werden durchgängig die myranischen Längen- und Gewichtseinheiten verwendet. Zur Erläuterung sind an dieser Stelle irdische und myranische Einheiten gegenübergestellt.

myranische Einheit	*Alternativ-bezeichnungen*	*irdische Entsprechung*
Finger	Dactyl, Daktil	2 cm
Hand	Chiron, Kiron	10 cm
Spann	Spetam, Spetem	20 cm
Elle	Allia	50 cm
Schritt	Gradus	1 m
Meile	Milia	1 km
Rechtschritt	Orthogradus	1 m^2
Rechtmeile	Orthomilia	1 km^2
Raumhand	Cubichiron, Cukiron	1 Liter
Raumschritt	Cubigradus, Cugradus	1 m^3
Skrupel	Scrupul	1 g
Unze	Uncia	25 g
Stein	Okul	1 kg
Quader	–	1 t = 1000 kg

● Beschwörungen werden in **Essenzbeschwörungen** und in **Wesenbeschwörungen** unterteilt und müssen immer an eine besondere Quelle gerichtet sein. Erstere rufen nur eine willenlose Substanz der angerufenen Quelle herbei und diese erfüllt den Wunsch des Zauberers. Eine Wesenbeschwörung ruft ein Wesen herbei, das über einen eigenen Willen verfügt und daher häufig nicht so leicht einzusetzen ist wie eine Essenz. Dafür ist ein Wesen jedoch universeller einsetzbar. Diese Beschwörungen werden zusätzlich in **externe** und in **interne Wesenbeschwörungen** (**Invocation** und **Inspiration**) unterteilt. Externe Wesenbeschwörungen rufen das Wesen in eine ihm eigene Gestalt zum Beschwörer, in der es sich auch frei bewegen kann. Interne Beschwörungen rufen das Wesen in den Körper des Beschwörers, wo es diesem für Dienste bereit steht.

● Eine besondere Form der myranischen Magie ist die **Technomantie.** Dies bezeichnet die Kunst, Magie in Gegenständen zu speichern. Dazu gehört unter anderem die Herstellung von *Artefakten* und *magischen Substanzen*; aber auch von *Arcanomechaniken* und *Zauberglyphen*. Da dies den Rahmen dieses Bandes sprengen würde, wird die Technomantie in einer Folgepublikation ausführlich beschrieben werden.

● In Myranor gibt es zahlreiche unterschiedliche Anschauungen zur Magie und ihrem Einsatz. Dieses drückt sich in zahlreichen **magischen**

Traditionen aus. Jeder Zauberkundige gehört einer magischen Tradition an, über die er seine Ausbildung erhalten hat und deren Anschauung er teilt. In diesem Band werden vor allem die beiden *Traditionsgruppen* der **Optimatiker** oder **Animisten** vorgestellt. Diese sowie einige weitere Traditionen werden ab Seite 177 beschrieben. Weitere Traditionen werden in Folgepublikationen vorgestellt.

● Um eine Beschwörung oder ein Ritual anzuwenden, muss dem Zauberer eine Probe auf den **Beschwörungszauber** bzw. die zur Tradition passende **Ritualkenntnis** gelingen. Dies ähnelt der Anwendung einer Talentprobe (**WdS 7**) mit einem zugehörigen **Zauberfertigkeitswert (ZfW)** bzw. **Ritualkenntniswert (RkW)**.

● Ein häufiger Einflussfaktor auf diese Probe ist die **Magieresistenz**. Dies ist ein Maß für die Fähigkeit, den Geist beeinflussende oder den Körper verändernde Zauberei zu widerstehen. Die Magieresistenz gründet sich vor allem auf die Willensstärke und die Konstitution des Helden oder der Meisterperson (**WdZ 28, Myrannor 8**).

Kosmologie und Weltbilder

In Myranor leben sehr viele verschiedene Kulturen und Völker, die jeweils ihr eigenes Weltbild entwickelt haben. Je nach Entwicklungstand der Kultur ist das Weltbild einfach oder recht komplex und abstrakt. Viele davon greifen auch beobachtbare Energien, Effekte und Gegebenheiten auf, die auf der Erde nicht bekannt sind.

Die Astralenergie

Die Magie in Myranor wie auf ganz Dere kann nicht ohne die **Astralenergie** (auch *Astralkraft, Sternenkraft* oder *Sphärenkraft* genannt) existieren: Astralenergie ist Ursprung jeglicher Zauberei; sie durchströmt den ganzen Kontinent und alle Lebewesen und Objekte. Sie ist ständig im Fluss und fließt auch durch die verschiedenen *Sphären* (siehe unten). Astralenergie ist dabei jedoch nicht für jeden sichtbar; sie kann nur von Zauberkundigen, magischen Wesen und wenigen anderen Personen (z.B. mit der Gabe *Magiegespür,* **Myranor 199**) wahrgenommen werden. Zauberkundige haben während ihrer Ausbildung gelernt, die in ihrem Körper gespeicherte Astralenergie zu formen, und erzeugen damit magische Wirkungen, meist *Zauber* genannt, von denen einige in diesem Band beschrieben werden. Magischen Wesen hingegen können zauberähnliche Wirkungen auf intuitive, natürliche Weise hervorrufen.

Über den Ursprung der Astralenergie gibt es verschiedene Vermutungen. Die vorherrschende Meinung ist, dass es sich um eines der sieben grundlegenden Elemente handelt. In diesem Zusammenhang wird die Astralenergie einfach *Kraft* genannt (siehe auch die Quellenbeschreibung auf Seite 13). Einige Traditionen sehen den Ursprung der Astralenergie jedoch in den Sternen oder betrachten sie als Geschenk der Götter.

Jedes Lebewesen und jeder Gegenstand ist durch seine spezifische Kombination der sieben Elemente charakterisiert. Die elementaren Muster prägen dieses Objekt und sind auf einzigartige Weise zusammengesetzt, auch wenn ähnliche Objekte ähnliche Muster besitzen. Nur in wenigen Lebewesen und noch weniger Objekten hinterlässt die Astralenergie *magische* Muster. Bei diesen handelt es sich dann um magiebegabte Personen oder magische Wesen. Bei Lebewesen bleibt ein magisches Muster auch dann noch bestehen, wenn das Wesen über keine astrale Kraft mehr verfügt. Bei Gegenständen ist dies häufig nicht der Fall und die Astralenergie muss auf irgendeine Weise an den Gegenstand gebunden sein.

Bemerkenswert an der Astralenergie ist, dass sie in der Lage ist, unverbundene Essenzen dazu zu zwingen, sich für eine gewisse Zeit miteinander zu verbinden. Dadurch entstehen neue elementare und magische Muster, die eine Wirkung auf das Lebewesen oder Objekt haben. Je länger diese Verbindung dauern soll oder je mehr Essenzmenge benötigt wird, desto mehr Astralenergie muss dabei aufgewendet werden.

Die *Essenzbeschwörung* (siehe Seite 29) bedient sich dieses Prinzips beim Zaubern. Es ist jedoch auch möglich, das arkane Muster eines Wesens oder Gegenstands direkt zu ändern und damit indirekt das greifbare Objekt zu beeinflussen, was ebenfalls als Magie verstanden wird. In Myranor hat sich diese Art der Zauberei nur in der *Ritualmagie* (siehe Seite 109) entwickelt.

Magiebegabte und magische Wesen haben auf Grund ihres eigenen magischen Musters die Fähigkeit, Astralenergie in ihrem Körper zu speichern. Es scheint, als ob sich eine gewisse Menge Astralenergie in den magischen Mustern verfangen würde und so für den Magiebegabten zur Verfügung steht. Im Lauf ihres Lebens verändert sich dieses Muster auf natürliche Weise, sei es durch Altern, starken Umgang mit Astralenergie oder durch Erfahrung. Bei Zauberkundigen bedeutet dies zumeist, dass sie in der Lage sind, mehr Astralenergie in ihrem astralen Muster aufzunehmen und für ihre Zwecke einzusetzen.

Die Astralenergie im Spiel

Helden, die einen der Vorteile *Vollzauberer*, *Halbzauberer* oder *Viertelzauberer* besitzen (siehe Seite 147 und 148), verfügen über ein bestimmtes Maß an freier Astralenergie, mit denen sie magische Wirkungen erzielen können

Die **Astralenergie (AE)** ist spieltechnisch genau wie die Lebensenergie in Punkte unterteilt, die **Astralpunkte (AsP)**. Ein bestimmter Zauber erfordert den Einsatz einer gewissen Menge von Astralpunkten, die bei diesem Vorgang verbraucht werden und nur mittels *Regeneration* (siehe Seite 136) oder speziellen Tränken und Ritualen wiedererlangt werden können. Dies gilt auch für misslungene Zauber.

Zauberkundige können jedoch nicht unbegrenzte Mengen von Astralenergie speichern. Ihr magisches Muster bietet nur Platz für ein bestimmtes Maß an AsP. Diesen Vorrat, der von den Eigenschaften des Helden, von einigen Vor- und Nachteilen, seiner magischen Ausbildung und von umgesetzter Erfahrung abhängt, nennen wir den **Astralenergie-Grundwert** oder die **Basis-AE**, die Unterteilung dieser Gefäßgröße in einzelne Einheiten wird durch die sogenannten **permanenten AsP (pAsP)** ausgedrückt. Dieser Wert kann im Laufe des Lebens ansteigen, sei es, dass sich das magische Muster des Helden durch Verbesserung der Eigenschaften ändert, sei es, dass er die Speicherfähigkeit seines Gefäßes durch Rituale erhöht. Mehr hierzu finden Sie auf Seite 175ff. Er kann jedoch auch durch bestimmte magische Manipulationen, den Einfluss von Dämonen oder Götterwirken sowie durch schwerwiegende Zauberunfälle sinken.

Die Sphären und der Limbus

In den zahlreichen myranischen Kosmologien gibt es stets Orte, die Heimat für verschiedene Arten von Wesen sind. Diese sind so verschieden von dem Bekannten, dass sie 'nicht von dieser Welt' sein können. Angelehnt an das imperiale Weltbild werden diese Orte im Folgenden *Sphären* genannt.

Die myranischen Gelehrten unterscheiden Sphären nach ihren Bewohnern oder beherbergten Energien. Für jede der sieben folgenden Wesen oder Energien kennen die Myraner eine Sphäre: die *Zeit,* die *Elemente,* die *Lebenden,* die *Toten,* die *Götter,* die *Stellare* und die *Dämonen*. Diese Sphären werden im Folgenden genauer vorgestellt. Manche Kosmologen differenzieren diese Sphären noch weiter, unterteilen sie in unterschiedliche Domänen, legen manche von ihnen zusammen oder sind der Meinung, weitere Sphären entdeckt zu haben.

Die Reise zwischen den Sphären ist sehr schwierig. Man benötigt hierfür besondere Kenntnisse und Fähigkeiten und muss den *Limbus*, den alle Sphären verbindenden Nicht-Raum, durchqueren. Über diese Kenntnisse verfügen im heutigen Myranor nur noch sehr wenige Zauberkundige, sodass die meisten der folgenden Informationen überlieferte Berichte aus alten Zeiten darstellen.

Anmerkung: Diese Darstellung der Sphären unterscheidet sich in einigen Punkten grundlegend von dem Rohalschen Sphärenmodell (**WdZ 356f**), was durchaus beabsichtigt ist.

Die Sphäre der Zeit

Dieser Ort beherbergt die unbarmherzige Zeit. Von hier sollen alle anderen Sphären den Zeitfluss aufgezwungen bekommen. Ob die allgemeinen Gesetze der Zeit auch innerhalb dieser Sphäre existieren, ist unbekannt, da bisher noch kein Sphärenreisender diese Sphäre jemals besucht und davon berichtet hat. Es gibt jedoch Legenden, dass sich die Jharra in diese Sphäre zurückgezogen hätten, um auf ihre Rückkehr zu warten. Da es einige Unterschiede zwischen Zeit und den Elementen gibt, wird diese Sphäre als eigenständig und die Zeit nicht als achtes Element aufgefasst, wobei dies umstritten ist.

Die Sphäre der Elemente

Die sieben Elemente (*Erz, Luft, Feuer, Wasser, Humus, Eis* und *Kraft,* siehe die Beschreibungen ab Seite 11) haben hier ihren Ursprung. Bis auf das Element *Kraft* existieren sie nur vollständig getrennt voneinander und sind keine Verbindungen miteinander eingegangen. Das Element Kraft soll jedoch bereits frei durch diese Sphäre fließen und so auch ermöglichen, alle Elemente mit Beschwörungen herbeizurufen. Über die Ursache dieser Anomalie gibt es viele unterschiedliche Legenden.

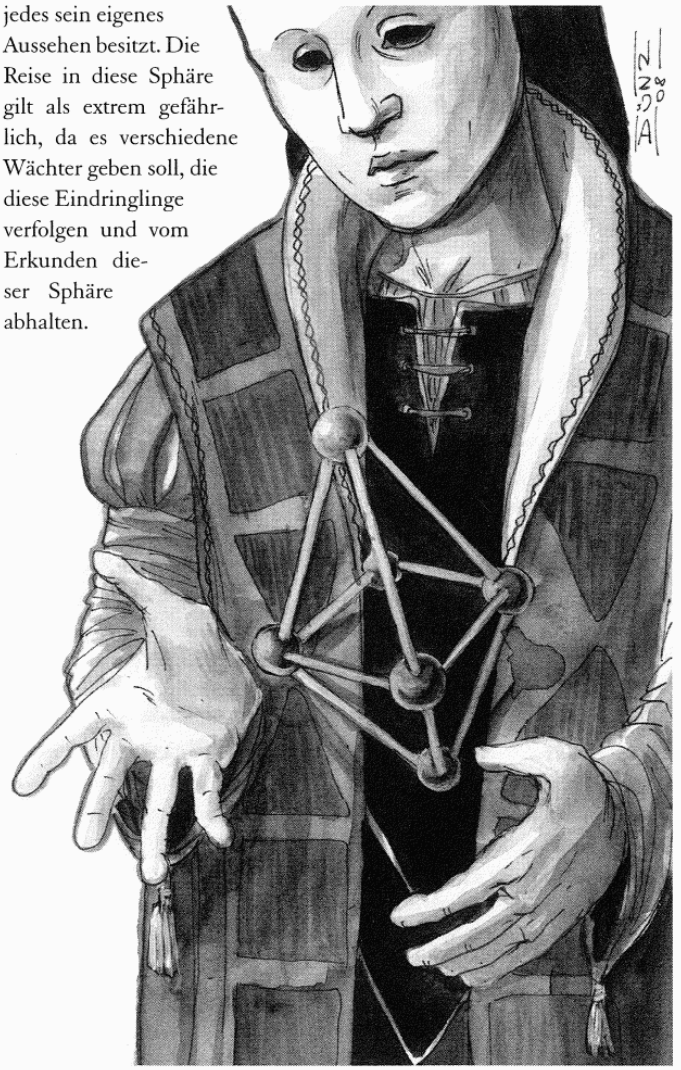
Weiterhin soll diese Sphäre die Heimat der *Elementarwesen* (oder kurz: *Elementare*) sein, die vollständig aus diesem Element bestehen, einen ihrem Element entsprechenden Charakter besitzen und Macht über ihr Element haben. Eine detaillierte Schilderung der Eigenarten und Fähigkeiten der Elementare finden Sie ab Seite 73. Auch hier stellt das Element Kraft eine Ausnahme dar: Es gibt keine Elementare der Kraft.

Die Sphäre der Sterblichen

In dieser Sphäre befindet sich die Welt Dere, also auch der Kontinent Myranor, und ist damit Heimat der bekannten Rassen und Völker. In dieser Sphäre mischen sich alle Elemente und bilden so die Objekte und Lebewesen, die diese Sphäre bevölkern. Ein wichtiger Unterschied soll nach einigen Gelehrten sein, dass die höheren Lebewesen dieser Sphäre über eine Seele und einen Körper verfügen, was den Bewohnern anderer Sphären nicht gegeben sein soll. Auf jeden Fall teilen alle Lebewesen dieser Sphäre das Schicksal, sterblich zu sein. Da die meisten bekannten Sphärenreisenden von hier stammen, ist über diese Sphäre (vergleichsweise) viel bekannt.

Die Sphäre der Toten

Die meisten Seelen der Personen, die in der Sphäre der Lebenden ihren Körper verlieren, sammeln sich in diese Sphäre. Nur wenige der Seelen sind noch so stark an die Sphäre der Lebenden gebunden, dass sie nicht in die Sphäre der Toten hinüber wechseln. Nach den Berichten der Sphärenreisenden zu Folge soll diese Sphäre in verschiedene Gebiete unterteilt sein, welche jedes sein eigenes Aussehen besitzt. Die Reise in diese Sphäre gilt als extrem gefährlich, da es verschiedene Wächter geben soll, die diese Eindringlinge verfolgen und vom Erkunden dieser Sphäre abhalten.



Die Sphäre der Götter

Bisher gibt es nur Legenden über die Sphäre der Götter. Über das Aussehen und die Eigenarten dieser Sphäre hat jede Kultur eigene Ansichten, die in einer Folgepublikation beschrieben werden. Bisher gibt es keinerlei Berichte von Sphärenreisenden, die je diese Sphäre erreicht hätten. Dennoch behaupten einige Religionen, dass manche verdiente Diener der Götter nach ihrem Tod hier aufgenommen werden und als göttliche Avatare gelegentlich die Sphäre der Sterblichen besuchen.

Die Sphäre der Stellare

Je nach Vorstellung der jeweiligen Kultur ist dies die Sphäre der Sterne, der stellaren Energien (was in vielen Kulturen das Gleiche ist) oder der toten Götter. Die sichtbaren Sterne sollen Abbilder hier bestehender Konstrukte sein. Ob es sich dabei um Festungen, Städte oder Sternenschiffe handelt, ist von Kultur zu Kultur unterschiedlich. Manche sehen hier außerdem den Ursprung der Astralenergie. Von hier sollen die stellaren Energien (siehe Seite 16) und die damit verbundenen stellaren Wesenheiten (siehe Seite 83) stammen.Diese Sphäre scheint relativ einfach erreichbar zu sein. Es gibt vergleichsweise viele Berichte (d.h. ein gutes Dutzend) über Reisen in diese Sphäre.

Die Sphäre der Dämonen

Diese Sphäre soll die für Sterbliche gefährlichste Sphäre sein. Hier wohnen die Dämonen, die Geschöpfe des Chaos, deren Eigenarten und Gewohnheiten bisher sehr irritierend und verwirrend auf all die gewirkt haben, die sich mit ihnen beschäftigt haben. Die meisten theoretischen Erfahrungen hat noch das Optimatenhaus Melarythor gemacht, dessen Berichte jedoch mit seinem Sturz in alle Winde verstreut worden sind. Nur die wenigsten Sphärenkundler haben sich in diese Sphäre vorgewagt und dementsprechend selten sind Berichte.
Eine genaue Beschreibung der dämonischen Quellen finden Sie auf Seite 20, einige der Bewohner ab Seite 83.

Der Limbus

Der Limbus (auch *Äther*, *Nicht-Raum* oder *Nebenebene*) ist das, was die Sphären miteinander verbindet. Der Limbus besteht aus *substantiellem Nichts* oder *nichtexistierender Substanz*, das Einzige, was sich dort finden soll, ist die durchströmende Astralenergie.
Die wenigen Berichte über den Limbus sprechen von einem endlosen grauwabernden Nichts, in dem es keine Farben gibt, sondern nur in Helligkeitsstufen unterschieden wird, wo keine Geräusche, sondern nur Stille existiert, keine Wärme den Körper berührt, sondern nur Kälte um den Gefrierpunkt von Wasser. Die üblichen Weltengesetze, wie Raum, Zeit und Magie, scheinen vollständig aufgehoben oder chaotisch zu sein. In einer Schwerelosigkeit gefangen, ist der Körper unfähig zu handeln, der Geist jedoch hat alle Freiheit. Der Aufenthalt ist extrem gefährlich, denn das Nichts des Limbus verzehrt den Körper. Obwohl manche Spekulationen den Limbus als idealen Platz sehen, den Geist zu befreien und die Beschränkungen des Leibes zu überwinden, sind Reisen in und durch den Limbus in Myranor eine Seltenheit, sodass wir an dieser Stelle keine weiteren Ausführungen zu diesem Thema machen. Weitere Informationen zum und dem Spiel im Limbus finden Sie in **WdZ** auf den Seiten 358 bis 360.

Tore zwischen den Sphären und in den Limbus

An einigen wenigen Stellen in Myranor gibt es Tore, die die Reise in andere Sphären oder den Limbus ermöglichen. Als Spielleiter bieten ihnen diese Tore die Möglichkeit, auch andere Sphären oder den lebensfeindlichen Limbus zu bereisen. Diese Tore sind meist nur einfache Verbindungen, die zwei Sphären miteinander verbinden. Nur wenige bieten Zugang zu einem verzweigten Tunnelsystem, mit dem sich mehrere fremde Orte erreichen lassen. Diese Tore müssen nicht besonders stabil sein und manche sind nur zu bestimmten Zeiten nutzbar. Solche Tunnel können aber auch zu unterschiedlichen Orten innerhalb einer Sphäre (also auch beispielsweise zwischen Aventurien und Myranor) führen, sodass Sie die Möglichkeit haben, besonders große Strecken in kurzer Zeit zurücklegen zu können.
Beachten Sie bei solchen Reisen, dass sie nicht zum Standardtransportmittel werden, da sie extrem selten zu finden sind und ihre Benutzung stets etwas Gefahrvolles darstellen sollte.

Myranische Weltbilder

Die Weltbilder der animistisch geprägten Kulturen

Auch wenn natürlich alle animistischen Kulturen ein stark kulturell geprägtes Weltbild besitzen, so teilen sie doch einige grundlegende Festlegungen hinsichtlich des Kosmos. Die folgende Darstellung ist daher sehr generell und vage gehalten. Die genauen Details sind von der jeweiligen Kultur abhängig. In animistischen Kulturen gelten die bekannten Sphären als Reich der Geister (Elementare, Totenwesen, Stellare, Dämonen, aber auch Feen und Tiergeister). Diese Reiche überlagern in der Anschauung dieser Völker das Diesseits (die Sphäre der Sterblichen). Das Aussehen des jeweiligen Reiches ähnelt dem Aussehen des gleichen Platzes im Diesseits, wird jedoch auch von den verschiedenen Eigenheiten des jeweiligen Reiches geprägt. So wie die Sterblichen im Diesseits leben, so leben die Geister in ihrem jenseitigen Reich. Je nach Charakter haben sie einen eigenen Wohnort, so wie ein Sterblicher sein Haus, oder wandern frei umher. Die Zauberer dieser Kulturen (die Animisten) verfügen über die Fähigkeit, mit diesen Geistern zu sprechen, sie zu beeinflussen und sogar sie ins Diesseits zu befördern. Auch die Zauberei an sich wird als Wirken der Geister und nicht als eigene Kraft des Zaubernden betrachtet. Durch diese Anschauung hat die Natur im Besonderen und die Umwelt im Allgemeinen für die meisten animistischen Kulturen einen höheren Stellenwert. Man sollte mit ihr im Einklang leben, statt sie auszubeuten, da solche Handlungen sich durchaus auch auf die anderen Sphären auswirken können.
Mehr zu den Animisten und ihrer Zauberkunst sowie den animistischen Kulturen erfahren Sie ab Seite 202.

Das Bild des Kosmos im Imperium

Im Imperium wird der Kosmos von den meisten Optimaten nach dem folgend dargestellten Modell beschrieben. Die Sphären haben Kugelform (daher der Name *Sphäre*) und tragen Ordnungszahlen, die wie folgt verteilt sind: Zeit (1. Sphäre), Elemente (2.), Sterblichen (3.), Toten (4.), Götter (5.), Stellare (6.) und Dämonen (7. Sphäre).

Die Sphären sind an den sechs Eckpunkten eines Oktaeders, eines achtseitigen Würfels, angeordnet, wobei die Sphäre der Dämonen den gesamten Oktaeder einschließt und daher auch die *Äußere Sphäre* genannt wird. Die Dämonen leben auf der Oberfläche und dem ganzen Außen dieser Kugel. Von einer der *inneren Sphären* kann man auf die jeweils gegenüberliegende Sphäre schauen. Einander gegenüber liegen die Sphären Eins und Fünf, Zwei und Vier sowie Drei und Sechs. Die Sterblichen können also in die Sphäre der Stellare blicken, der allen Sterblichen als Sternenhimmel bekannt ist. Dies ermöglicht insbesondere Vorteile zwischen der Position von Sternen und stellaren Kräften zu nutzen, aber auch den Einfluss der Sterne auf die Sterblichen und somit die Erstellung von Horoskopen. Was diese Kontrapositionen für die anderen Sphären bedeuten könnte, ist Ziel vieler theoretischer Spekulationen, die nur durch eine längere Reise in die jeweiligen Sphären bewiesen werden könnten. Entlang der Kanten und Diagonalen des Oktaeders sollen sich Sphärentunnel befinden, die die Sphären miteinander verbinden. Der Limbus füllt den Raum zwischen den Sphären aus und ermöglicht so andere Wege als diese Tunnel zu nutzen.

Die dämonischen Quellen werden auf Grund der besonderen Position der Sphäre von den Optimaten auch *äußere Quellen* und alle anderen *innere Quellen* genannt.

Das Weltbild der Hjaldinger

Die Hjaldingern überliefern seit Generationen die Anschauung, dass eine Sphäre von der nächst höheren Sphäre umschlossen wird. Die erste Sphäre ist dort *Sumus Herz*, welches den Mittelpunkt der gesamten Schöpfung darstellt, imperiale Kosmologen halten dies für eine Analogie für die Sphäre der Zeit. Darum herum befindet sich *Sumus Leib* oder *Elmgard* (Welt der Elemente), was für die Sphäre der Elementare steht. Die Welt der Elemente wird von *Mittengard*, der Welt der Menschen, eingeschlossen. Die Sphäre der Toten nennen die Hjaldinger *Totengard*, welche wieder von *Godengard* oder *Vangard* umschlossen wird, wo die Götter leben. Die Sphäre der Stellare wird von den Hjaldingern *Sterngard* genannt und die Sphäre der Dämonen wird als *Jengard* bezeichnet.

Dieses Weltbild ist auch bei den Serovern und in nicht-hjaldingschen Teilen des nördlichen Imperiums verbreitet.

Andere Weltbilder

Es gibt noch viele weitere Weltbilder in Myranor für viele verschiedene Kulturen. Sie finden diese meist bei den Beschreibungen der Kulturen. Aber auch auf anderen Kontinenten sind weitere Weltbilder bekannt. In **Wege der Zauberei** finden Sie ab Seite 354 mehrere Weltbilder Aventuriens, sowie auf Seite 356 das in Aventurien verbreitete Rohalsche Sphärenmodell, das dem hjaldingschen Weltbild ähnelt.

Die Quellen

Ein wichtiger Bestandteil der myranischen Beschwörung sind die verschiedenen Quellen. Die Quellen sind die Ursprünge der Kräfte, die von den myranischen Zauberern angerufen und manipuliert werden. Für jede der Sphären gibt es verschiedene Anzahlen von Quellen. Die **Sphäre der Zeit** beherbergt nur eine Quelle – die *Zeit* an sich. Die **Sphäre der Elemente** ist Ursprung der Quellen *Erz, Luft, Wasser, Feuer, Humus, Eis* und *Kraft*. In der **Sphäre der Sterblichen** werden hier die Quellen der *Feen* und *Tiergeister* vorgestellt. Die **Sphäre der Toten** beherbergt die Quelle der *Totenwesen*.

In der **Sphäre der Sterne** sind die stellaren Quellen *Aggression, Begierde, Endgültigkeit, Erfolg, Erkenntnis, Freiheit, Harmonie, Kreativität, Wahnsinn* und *Zauberei* zu finden. Die **Sphäre der Dämonen** ist Ursprung der Quellen *Tyakaar, Carafai, Galkuzul, Thesephai, Avastada, Dya'Khol, Iryabaar, Naggarach, Ghorgumor, Khalyanar, Xolovar, Mishkarya, Aggari* und *Darcalya* sowie der sehr wenig bekannten Quellen *Eskates* und *Abgrund*.
Etwas außerhalb stehen die Sphären der Zeit und der Götter (zu letzterem siehe Seite 240).

Die Sphäre der Zeit

Die erste Sphäre ist die Heimstatt aller Kräfte, die mit der Zeit zusammenhängen. Außer der Zeit ist keine magische Quelle bekannt, deren Kräfte von dort fließen – aber was weiß man schon über diese seltsamste der Sphären (Siehe Seite 8)? Wenige spekulieren, dass innerhalb der Sphäre der Zeit auch die grundsätzlichen Dimensionen von Höhe, Tiefe und Breite eigene Quellen aufweisen sollen, die in dieser Sphäre beheimatet sind – bisher muss man dies jedoch als reines Hirngespinst betrachten.

Zeit

Die Quelle Zeit ist wahrscheinlich die gegenwärtigste, denn nichts geschieht, ohne der Zeit unterworfen zu sein. Jeder noch so kleine Vorgang, egal ob die Atmung, das Rollen eines Steines, der Ablauf eines Theaterstückes oder der Schlag eines Schwertes – alles ist Stillstand und nichtig, sofern es nicht der unbarmherzigen, stets verändernden Zeit unterworfen ist. So mächtig ihre Kraft, so mächtig muss also auch die Essenz der Zeit sein, von der man munkelt, dass einige der Alten geradezu Meister ihrer Beherrschung waren. Ein wahrer 'Meister der Zeit', so heißt es, könnte den Lauf der Zeit selbst anhalten, einen Menschen in wenigen Sekunden altern lassen, doch auch die Ernte beschleunigen oder ewig jung bleiben!

Auch die Möglichkeit zur Bewegung innerhalb der Zeit, zu Zeitreisen, soll durch ihre Essenz machbar sein – doch erzählt man sich grauenvolle Geschichten von denen, die glaubten, aus solchen Manipulationen Vorteil ziehen zu können! Dieser Quelle ist der stete Verfall, der ständige Wandel, der stets aus allem Neues schafft und nichts bestehen lässt, zugeordnet. Als die seltsamste und komplizierteste aller Quellen gilt die Beschäftigung mit ihr als noch gefährlicher als die Dämonologie, weshalb ihr Zauber so gut wie unbekannt ist – und nie hat jemand ein Wesen der Zeit beschwören können, auch wenn es Gerüchte über eine mächtige Entität von der Gestalt eines Jharra gibt. Wenige Dämonologen versuchen, mithilfe der Quelle Eskates (siehe Seite 24) ähnliche Effekte herbeizurufen – nur, dass dies noch gefährlicher zu sein scheint...

Die zweite Sphäre – Die elementaren Quellen

Nach der Klassifizierung myranischer Philosophen und Elementaristen gelten *Feuer, Wasser, Erz, Luft, Humus, Eis* und *Kraft* als die derischen Elemente. Die Kraft der Elemente ist in der zweiten Sphäre beheimatet und wird von dort beschworen und steht in starken Gegensatz zu den dämonischen Quellen. Im Gegensatz zu den stellaren Quellen ist es mit ihnen möglich, Einfluss auf Körper und Gegenstände, nicht jedoch auf den Geist, zu nehmen.
Die sieben Elemente haben zueinander ein äußerst seltsames Verhältnis: Zwar stellen sie die harmonischen Bausteine der Welt dar, und jedes Wesen und jeder Gegenstand ist aus Mischungen der sieben Elemente aufgebaut, doch vertreten die Elemente teilweise gegensätzliche Prinzipien und stehen untereinander in ständigem Widerstreit, aus dem sich die Dynamik des Lebens und Seins ergibt (was den myranischen Philosophen Gyldakleitos dereinst zu seinem berühmten Ausspruch "Der Kampf der Elemente ist der Vater aller Dinge" veranlasste). So ist der Wettstreit der Elemente ein ewiges Miteinander und Gegeneinander, in dem nur eines beständig ist: Der Wandel, den die Zeit mit sich bringt.

Dies hat zur Folge, dass es drei Gegensatzpaare unter den Elementen gibt: Eis und Humus, Feuer und Wasser und Luft und Erz. Schon seit langem wundert man sich, dass die Kraft außerhalb dieses Systems zu stehen scheint, und es gibt ernste Überlegungen, die Zeit als achtes Element und Gegensatz der Kraft zu betrachten – obwohl diese in einer ganz anderen Sphäre beheimatet sein soll.
Im Folgenden finden Sie eine Auflistung der Möglichkeiten und Aspekte der einzelnen elementaren Quellen sowie eine Liste mit Beispielen von durch sie manipulierbaren Eigenschaften und Vor- und Nachteilen. Bitte bedenken Sie bei der Nutzung von elementaren Kräften stets, dass in einer speziellen Anrufung meist nur einzelne Komponenten einer Quelle wirken. So muss ein Licht-Zauber mittels der Quelle Feuer nicht heiß sein (es sei denn, dies ist gewünscht), eine mittels der Quelle Eis herbeigerufene Dunkelheit ist nicht automatisch kalt etc.
Die Elemente, ihre Eigenschaften und die Prinzipien, für die sie stehen, finden Sie im Folgenden.

Regeltechnische Auswirkungen von Elementaren Essenzzaubern

Wie nicht anders zu erwarten, gibt es eine ganze Reihe jeweils für eine Quelle typische Zauberwirkungen. Auf welche Ideen Ihre Spieler im laufenden Spiel kommen, kann bei einem freien Magiesystem naturgemäß nicht vorhergesagt werden, doch erfreut sich erfahrungsgemäß gerade das Verschaffen von Vor- und Nachteilen, das schnelle Steigern von Eigenschaften und Talenten sowie von RS, BF und TP erheblicher Beliebtheit in Spielerhänden. Daher geben wir Ihnen hier eine beispielhafte Liste an die Hand, welche Bereiche durch die jeweiligen Quellen auf jeden Fall abgedeckt sein können – alles darüber Hinausgehende erfordert eine Spielleiterentscheidung. Grundsätzlich ist aber anzumerken, dass hier stets von einer Verstärkung der Aspekte der Quelle ausgegangen wird: Zwar können die Aspekte auch gesenkt werden, doch empfiehlt es sich, dafür auf eine andere Quelle auszuweichen (Beispielsweise sollte man besser mit Erz als mit Luft Personen verlangsamen).

- **Erz:** Eisern, Natürlicher Rüstungsschutz, TP, BF, RS, Strukturpunkte, Härtepunkte, KO, KK, AT, PA, GS (senken), das Gewicht eines Lebewesens oder Gegenstandes kann erhöht werden.
- **Luft:** Flink, Wohlklang, GS (erhöhen), FF, Sinnenschärfe, Musizieren (v.a. Blasinstrumente), Singen (Lautstärke und Tragweite der Stimme), das Gewicht eines Lebewesens oder Gegenstandes kann vermindert werden
- **Wasser:** Balance, Herausragende Balance, Schlangenmensch, GE, Schwimmen, Boote Fahren, ein Gegenstand kann erweicht werden
- **Feuer:** Dämmerungssicht, Hitzeresistenz, Nachtsicht, Kälteempfindlichkeit
- **Humus:** Alle körperlichen Vor- und Nachteile, LeP, AuP, GS, alle körperlichen Eigenschaften, die Form eines Lebewesens kann vollständig verändert werden
- **Eis:** Altersresistenz, Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Hitzeempfindlichkeit
- **Kraft:** Astrale Regeneration, Astralmacht, Viertel/Halb/Vollzauberer, Zauberhaar, CH, AsP, MR, LeP, Gabe Magiegespür

Erz

Das Erz ist der Inbegriff von Schwere, Beständigkeit und Festigkeit. Es manifestiert sich in Felsen, Erzen und Metallen, aber auch Salzen oder einfachem Staub. Jedes Gebirge, der Sand der Wüste, Kiesel- und Edelsteine sind Manifestationen dieses Elements. Ihm werden vor allem Gesteine und Metalle, aber auch allerlei Mineralien zugeordnet.
Die Kraft des Erzes zeigt sich in der Härte von Gegenständen und der Widerstandsfähigkeit von Lebewesen, seine reinsten Ausprägungen sind Edelmetalle und Diamanten. Die Macht des Erzes kann körperlichen Schaden abwehren, unbelebte Materie wieder reparieren, einen Schwertarm beschweren, aber auch die Geschwindigkeit aller Bewegungen reduzieren.

Luft

Die elementare Luft steht nicht nur für die Atemluft, sondern für alle Gase und ihre Mischungen, Wohlgerüche und Eigenschaften wie körperliche Bewegung und Flüchtigkeit. Doch auch Fäulnisgerüche oder der gefürchtete 'schwarze Atem', ein absolut unriechbares Giftgas, das einen Menschen scheinbar grundlos tot umfallen lassen kann, sind Ausprägungen dieses Elements. Ein ständiger Grenzfall bildet der Nebel, der je nach Mischungsverhältnis mal der Luft, mal dem Wasser zugeordnet werden kann. Sie kann die Geschwindigkeit einer Bewegung oder eines Wesens erhöhen, aber auch das Stillsitzen austreiben. Ein ganz besonderer Aspekt der Luft ist, dass mittels ihrer Kraft Trugbilder erzeugt werden können, die nicht im Geiste eines Opfers, sondern tatsächlich für die Augen, Nasen und Ohren aller Betrachter sichtbar erstehen und sie damit eine der wichtigsten Quellen für jeden Illusionisten ist, die sich nicht auf die Schwierigkeiten der Quelle Kraft einlassen will.

Feuer

Die offensichtlichsten Manifestationen des Feuers sind natürlich das Lager- oder Herdfeuer, die Gluthitze der Narkramar, das Licht der Sonne (die von so manchem Zauberer diesem Element zugeordnet wird) und die Körperwärme vieler Tiere. Daher sind Wärme und Licht, gewaltsame Veränderung und Vernichtung die Aspekte des Feuers. Kein Wunder also, dass viele Arten destruktiver Magie mittels dieser Quelle gewirkt werden. Das Wesen des Feuers geht jedoch weit darüber hinaus: die Körpertemperatur, sogar das Fieber gelten als Manifestation des Feuers. So kann, wenn auch nicht ganz einfach, Fieber gesenkt werden, um eine Krankheit aufzuhalten.
Geradezu den gegenteiligen Effekt haben Zauber, die sich des schöpferischen Aspektes dieser Quelle annehmen und etwa wärmend wirken. So zeigt sich das Feuer gerade für Wildniskulturen als nahezu unverzichtbar, können seine Kräfte doch das Überleben sichern.

Wasser

Die Macht des Wassers ist natürlich in den Ozeanen, aber auch in jedem Bach, Tümpel oder jeder Quelle zu finden. Auch Regen und Nebel (wobei hier die Zuordnung je nach Mischung aus den Elementen Luft und Wasser schwankt) gelten üblicherweise als Manifestationen des Wassers. Das gleiche gilt für Getränke jedweder Art, Säuren (die manchmal aber auch dem Erz zugeordnet werden oder als eine Mischung von Wasser und Erz gelten) und die Flüssigkeiten des Körpers. Das Wasser steht vor allem für die Kraft der langsamen, aber stetigen Veränderung, aber auch für Weichheit und den Aggregatzustand flüssig. Ebenso werden Wandelbarkeit, Beweglichkeit und Eleganz der Bewegung mit dem Wasser assoziiert. Neben den offensichtlichen Anwendungen, wie dem Auffinden von Wasserquellen, der Manipulation von Wellen bzw. Seegang und ähnlichem, ist es daher mittels dieser Quelle auch möglich, die Härte und Struktur eines Objektes zu verändern (indem man den Anteil des Wassers im Zielobjekt erhöht und es so weicher oder flüssiger macht).

Humus

Der Humus ist der Inbegriff aller belebten Materie– vom lebensspendenden Humus, der Grundlage allen lebenden Seins, über Käfer und Würmer, Kräuter und Bäume bis hin zu den großen Tieren und den kulturschaffenden Rassen, aber auch Holz und Leder, Knochen und welkes Laub und grundsätzlich alle organischen Materialien. Die beiden häufigsten Formen der Humuszauberei stehen sehr eng miteinander in Beziehung: Die Formung von Lebewesen und die Heilmagie. Letztere ist nur über die Elemente Humus und Kraft überhaupt möglich, sodass eine gute Kenntnis dieser Quelle für jeden Heiler unerlässlich ist. Aber auch jedwede Modifikation und Kontrolle lebender Körper ist möglich, sodass im Endeffekt alle körperlichen Vor- und Nachteile durch sie beeinflusst werden können. Auf der Seite der unbelebten Materie ist die häufigste Anwendung wohl die Modifikation von Kleidungsstücken aus Stoffen oder anderen organischen Materialien sowie die Veränderung des Geschmacks von Nahrungsmitteln.
Auf die Möglichkeiten der Chimärologie mittels dieser Quelle werden wir in einem Folgeband eingehen.

Eis

Die Macht des Eises und der Kälte scheint ob seiner begrenzten Verfügbarkeit zunächst auf das ewige Eis, Schneestürme, die Wintermonate und gefrorene Flüssigkeiten begrenzt, doch manifestiert sich seine Macht in jeder niedrigen Temperatur sowie in der Dunkelheit. Außerdem gilt Eis als das Element der Vergänglichkeit, der Vernichtung und der Unveränderbarkeit des Todes. Eine wenig genutzte, aber auch dem Eis zuzuordnende Eigenschaft ist die des Stillstandes – das Eis ist das Gegenteil jeden Lebens, jeder Bewegung, und herausragende Eiszauberer vermögen sogar Effekte zu erzielen, in der die Lebensfunktionen eines Wesens soweit verlangsamt werden, dass es geradezu tot zu sein scheint. Auch wird von Wirkungen berichtet, mittels derer die Bewegungsabläufe innerhalb einer größeren Zone mit deutlich niedrigerer Geschwindigkeit als sonst ablaufen. Auch für Schadenszauber wird dieses lebensfeindliche Element gerne herangezogen.

Kraft

Dieses Element ist schwer fassbar. Es steht für die astrale Kraft, die Astralenergie und die Veränderungen, die nur mittels Magie bewirkt werden können. Interessant ist, dass eine einheitliche Zuordnung von Reinheitsgraden der Kraft die Magietheoretiker des Hauses Tharamnos seit langem beschäftigt und es Versuche einer Kategorisierung der Kraft unterschiedlicher Orte und Regionen gibt – doch bisher existieren keine allgemein verwertbaren Ergebnisse hierzu. Im Unterschied zur stellaren Quelle Zauberei ist es mittels dieser Quelle möglich, direkt den rohen Kraftfluss der Umgebung oder anderer Zauberer anzugehen: Man kann so die eigene Regeneration erhöhen, anderen die eigene Astrale Kraft (nicht jedoch das Wissen um ihren Einsatz!) übertragen oder entziehen, jedoch auch heilen, Schadenszauber wirken, Objekte bewegen, sich sogar teleportieren und somit den Äther manipulieren, und auch in der Illusionsmagie ergeben sich für einen Kenner der Kraft große Möglichkeiten – alles in allem ist die Kraft das Vielseitigste der Elemente, doch gerade deshalb ist es auch am schwersten, tiefer in die Geheimnisse dieser Quelle vorzudringen, weshalb die wenigsten Zauberer sich der Kraft als solches verschrieben haben und etliche Traditionen sich gar nicht mit dieser Quelle beschäftigen. Im Gegensatz zu den beseelten Formen der anderen sechs Elemente wurde noch niemals ein Geist, Genius oder gar Archon der Kraft beobachtet, und es ist auch keine Formel bekannt, mit der sich eine entsprechende Wesenheit rufen ließe.

Formen elementarer Reinheit

Für manche Dienste sind die verschiedenen Grade der Reinheit eines Elements von Bedeutung. So gilt z.B. ein Diamant als eine besonders reine und edle Ausprägung des Elements Erz, zeigt er doch dessen Widerstandsfähigkeit und Härte in ganz besonderer Weise. Diese lassen sich im Staub nicht finden, und so gilt Staub als eine besonders unedle Form des Erzes – vom pekuniären Wert einmal ganz abgesehen. Auch wenn die Übergänge von den besonders edlen – oder elementartheoretisch ausgedrückt: *konzentrierten* – zu den besonders unedlen – oder *geminderten* – Formen eines Elements eigentlich fließend sind, teilen wir die Erscheinungsformen der Elemente grob in sieben Stufen ein: *besonders unedel – unedel – gemindert – rein – konzentriert – edel – besonders edel.*

Dabei ist die Zuordnung von bestimmten Stoffen zu diesen Klassen nicht immer einfach. Sie können sich dabei allerdings durchaus am monetären Wert einer Substanz orientieren. Als Faustregel gilt: Je wertvoller eine Substanz ist, desto konzentrierter ist das Element.

Mindergeister

Mindergeister sind keine Elementare im eigentlichen Sinne, denn sie bestehen immer aus zwei Elementen, die sich mit ungebundener Astralenergie zu einem halb magischen, halb stofflichen Wesen verbunden haben.

Zwar können sie überall entstehen, doch kommen sie bevorzugt an Orten vor, an denen Stoffe von einem elementaren Zustand in den anderen übergehen, wie zum Beispiel Wasserdampf und Rauch. Sie bilden sich ebenfalls dort, wo Elemente aufeinander prallen oder sich vermischen, wie in starker Brandung oder einer Schmiedeesse. Dabei scheinen sie um so häufiger aufzutreten, je reiner und stärker die elementare Macht an diesen Orten ist. Mindergeister können durchaus mehrere Tage, ja Wochen existieren, ehe sie sich auflösen, und (sofern sie sich in der Nähe einer astralen Kraftquelle befinden) mitunter sogar noch länger überdauern. Diejenigen, die aus einer Kombination von konträren Elementen entstanden sind, scheinen dabei eine deutlich geringere Zeit bestehen zu können.Da zur Formierung dieser Wesen immer auch ungebundene Astralenergie benötigt wird, wirken sich starke Kraftlinien und andere Ausbrüche unkontrollierter magischer Macht wie misslungene Zauber oder gar Zauberpatzer förderlich auf ihre Entstehung aus. Und dass sie sich bisweilen bei Ausbrüchen starken Lebenswillens zeigen, mag damit durchaus auch etwas zu tun haben.

Die Quellen der Natur

Als *Quellen der Natur* oder selten auch *natürliche Quellen* bezeichnen myranische Magietheoretiker all jene Quellen, die Wesen und Kräfte nicht aus einer anderen, sondern direkt aus der Sphäre der Lebenden rufen. Die genaue Zahl der natürlichen Quellen liegt völlig im Dunkeln, und auch die Zahl der beschwörbaren Wesen und Essenzen ist sehr unklar, sodass die beiden im Folgenden präsentierten nur ein sehr kleiner Ausschnitt aus der Vielzahl der möglichen Quellen sind. Allgemeine Aussagen über die Quellen der Natur lassen sich kaum treffen – ob beispielsweise in allen Fällen Essenz- und Wesenbeschwörungszauber existieren, ist völlig unklar.

Zumeist gibt es nur wenige Traditionen, die sich wirklich intensiv mit einer dieser Quellen befassen, was Ihnen als Spielleiter jede Freiheit gibt, mit neuen Traditionen auch eigene, neue Quellen zu erfinden.

Feenwesen

Die Zauber der Quelle *Feenwesen* ermöglichen es, mit ebensolchen in Kontakt zu treten. Von allen beschwörbaren Wesen haben sie wohl die größten Eigenheiten und sind zumeist nicht dem Willen des Zaubernden zu unterwerfen (siehe Seite 78). In vielerlei

Hinsicht ist diese Quelle eine der mysteriösesten: da sich die wenigsten Magier außer den Satuduren wirklich intensiv mit Nymphen, Dryaden und anderen Feenwesen beschäftigen, ist das wirkliche, verbürgte und niedergeschriebene Wissen um sie relativ gering – ja, die meisten Optimatiker scheinen ihre Existenz nicht einmal wahrgenommen zu haben, während sich einige Animistentraditionen ihrer mehr bewusst sind. Einer der Gründe für den geringen Bekanntheitsgrad ist aber wohl auch, dass die Kräfte der Feen nur in einem begrenzten Teil Myranors gerufen werden können – in den heißeren Gebieten der Tropen ist es aus unbekannten Gründen äußerst schwer, Feen zu rufen, da sie dort anscheinend sehr viel seltener vorkommen.

So stellt sich auch die Frage, wozu ein Essenzbeschwörungszauber dieser Quelle gut sein könnte. Tatsächlich scheint er fast ausschließlich der Kontaktaufnahme und der Suche nach Feen dienen zu können, doch es gibt Spekulationen, nach denen er in einer Feenwelt zumeist weit mehr und weit mächtigere Zauber wirken kann als in der Welt der Lebenden.

Tiergeister

Diese Quelle ist in der Lage, über die Geister der Tierwelt zu gebieten. Mit ihrer Hilfe können diese Geister intern wie extern beschworen und gebunden werden – doch damit ist auch schon fast alles gesagt, was man über sie aussagen kann. Am häufigsten nutzen sie wohl die der Natur verbundenen Zaubertraditionen wie manche Aldangara, Animisten wilder Kulturen und die Satudure. Bei den Hjaldingern ist es üblich, vor dem Kampf einen Tiergeist eines starken Wesens (üblicherweise Bär oder Wolf) in einen magisch begabten Kämpfer einfahren zu lassen. Ein Essenzbeschwörungszauber dieser Quelle ist bisher noch nicht bekannt, aber es gibt Spekulationen, dass einem dieser Macht über das tierische Verhalten geben könnte. Manch ein Magietheoretiker vermutet daher, dass es sich in Wirklichkeit gar nicht um eine eigene Quelle handele, sondern lediglich um eine Variante der Wesenbeschwörung der Quelle *Begierde*, die ja auch für triebhaftes Verhalten steht. Eventuell würde er es aber auch erlauben, das Seelentier einer Person zu erkennen...

Die Quelle der Toten

Aus dem Reich der Toten ist nur eine beschwörbare Quelle bekannt. Ihre Nutzung ist seit jeher vor allem die Domäne der Animisten – doch auch das imperiale Haus Onachos ist intensiv mit ihr beschäftigt. Ob es weitere Quellen der Toten (oder gar des Todes) gibt, ist nicht bekannt – wozu sie gut sein könnten allerdings auch nicht. Allerdings berichten manche Jenseitswanderer von unterschiedlichen Bereichen der jenseitigen Welt, und so mag es sein, dass in Wahrheit mit der bekannten Quelle nur die den Lebenden am nächsten stehenden Wesen gerufen werden können – und in der Tiefe und Unergründlichkeit des Kosmos noch andere Quellen der Totenwesen auf ihre Entdeckung warten! Ähnlich wie die Zeit ist und bleibt dieser Teil des Kosmos ein ewiges Geheimnis, dessen wahre Tiefe sich wohl kaum mit dem menschlichen Geist erfassen lässt.

Sowohl die Technik der Essenzbeschwörung als auch die Wesenbeschwörung der Quelle Totenwesen ist in Myranor bekannt.

Totenwesen

Die Quelle Totenwesen steht seit jeher im Zwielicht – handelt es sich wirklich um eine Quelle der Natur? Unzweifelhaft sind die mit ihrer Hilfe beschworenen *Geister* keine Bewohner der vierten Sphäre, sondern Seelen, die an die dritte Sphäre gebunden sind. Doch schon ein *Genius der Toten* erscheint aus dem Reich des Todes selber. Da die meisten myranischen Kulturen – vor allem die imperiale – eine instinktive Scheu vor dem Jenseits aufweisen, beschäftigen sich nur relativ wenige Zauberer mit dieser Magieform. Unter den Optimatikern sind die Vertreter des Hauses Onachos ausgewiesene Kenner dieser Quelle, unter den bekannten Animistischen Traditionen dürften die Sibyllen Demelions am tiefsten in die Geheimnisse des Totenreiches eingedrungen sein.

Beschwörungen aus der Sphäre der Götter

Bisher sind den myranischen Gelehrten keine Beschwörungen aus der Sphäre der Götter bekannt, jedoch vermuten viele Optimatiker, dass auch dies möglich sei und die Alten diese Fähigkeiten gehabt haben sollen. Mehr zu diesem Thema finden Sie unter dem Stichwort *Theurgie* auf Seite240.

Elementare Reinheit im Überblick

Einen groben Überblick über die Reinheit der Elemente enthält die folgende Tabelle. Es handelt sich um grobe Richtlinien, passen Sie diese daher an die Umstände an.

	besonders unedel	unedel	gemindert	rein	konzentriert	edel	besonders edel
Eis	Leichte Kühle, Luftzug (mehr als 0°C)	Kalt, (0 bis –10 °C) Schneematsch	Eiskalt (–10 bis –25 °C), Schnee, Dunkelheit einer Vollmondnacht	Klirrende Kälte (–25 bis –50 °C), Eis, nächtliche Dunkelheit	Grimmfrost (–50 bis –100 °C), sehr festes Eis, Neumondnacht	Namenlose Kälte (–100 bis –150 °C), extrem klares und festes Eis, absolute Dunkelheit	Naggarachkälte (kälter als –150 °C) vollständiger Stillstand
Erz	Staub	Rost, Sand	Geröll, brüchiges Gestein, Kies	Erz, Gestein	Gediegene Metalle, unedle Kristalle Stahl	Lautere Metalle, Marmor, Gold, Halbedelsteine	Reine Edelsteine wie Diamant
Feuer	Normale Temperatur (bis 60 °C), Leuchten eines Algenteppichs, Feuerfunken	Wüstenglut (60 bis 100 °C), Helligkeit eines Holzspans	Kochend (100 bis 200 °C), Helligkeit einer Kerze	Backofen (200 bis 500 °C), Lagerfeuer (Wärme und Helligkeit)	Kohlenglut (500 bis 1000 °C), Taghell	Vulkanglut (1000 bis 1500 °C), blendendes Licht, Magma	Eisenschmelze (mehr als 1500 °C), gleißendes Licht
Humus	Leichen, verrottete Pflanzen	Waldboden, Kompost	Flechten, Algen, altes Holz	Pflanzen, frisches Holz	Baumriesen, einfache Heilpflanzen	Heil- und Giftpflanze, einfache Lebewesen	Höhere Tiere, sehr (!) starke Heilpflanzen
Luft	?	Schwarzer Atem	verbrauchte Luft	Frischluft	Balsamische Lüfte	*	*
Wasser	Luftfeuchtigkeit	Salzwasser	Brackwasser, Bier, Fusel	Trinkwasser, Wein	Sprudelndes Quellwasser	*	*

*) Edle und besonders edle Formen des Wassers zeichnen sich durch ständige Verformung und Verwirbelung aus, entsprechende Formen der Luft durch zunehmend hohes Potenzial zur Bewegung. Beide Elemente sind in dieser Reinheit in natura quasi nicht anzutreffen.

Anmerkungen: Die Grad-Celsius-Angaben sind irdische Richtwerte, in Myranor sind solche Angaben unbekannt.

Temperaturschäden

Personen, die sich in gewissen extremen Temperaturen aufhalten, müssen folgende Schäden hinnehmen. Mehr zu diesen Schäden finden Sie in WdS 144f.

Kälte

Stufe	*Schaden*
Kalt	1W6+2 TP(A) pro Tag
Eiskalt	2W6 TP(A) pro Tag
Klirrende Kälte	2W6 TP(A) pro 2 Stunden
Grimmfrost	2W6 TP(A) pro 2 SR
Namenlose Kälte	2W6 TP(A) pro SR
Naggarachkälte	2W6 TP(A) pro 2 KR

Hitze

Stufe	*Schaden*
Wüstenglut	1W6 TP(A)/SR
Kochend	1W6 TP(A)/KR
Backofen	2W6 TP(A)/KR
Kohlenglut	3W6 TP(A)/KR
Vulkanglut	4W6 TP(A)/KR
Eisenschmelze	5W6 TP(A)/KR

Diese Schäden können durch äußere Umstände (z.B. angemessene Winterkleidung) oder Vor- und Nachteile (Kälte-/Hitzeresistenz oder -empfindlichkeit) modifiziert werden.

Die Stellaren Domänen

Schon seit Anbeginn der myranischen Magie wurden neben den Kräften der Elemente auch diejenigen magischen Potentiale angerufen, welche den Geist beeinflussen. Über den Ursprung dieser Mächte wurde und wird viel gemutmaßt – doch für die meisten Kulturen ist ihre Herkunft im wahrsten Sinne des Wortes "an den Himmel geschrieben". So wie viele Kulturen an einen Einfluss der Sterne auf das Leben des Einzelnen glauben, so assoziieren sie auch bestimmte Gefühlszustände, Handlungen, Kenntnisse und Möglichkeiten mit einzelnen Sternen – und ebenso die Möglichkeit, diese zu manipulieren. So bildete sich im Laufe der Jahrhunderte die Überzeugung heraus, dass die beschworene Essenz auch "von den Sternen" stamme – und dass viele Magietheoretiker dies heute als Geschwätz abtun, tut der Tatsache, dass dennoch jede Tradition diese Quellen nach bestimmten Sternen benennt, keinen Abbruch.

Die Bezeichnung der stellaren Domänen erfolgt im Sinne des Regelwerkes und der Verständlichkeit nach dem grundlegenden Prinzip, das sie verkörpern. Diese Bezeichnungen wurden zumeist auf Grund ihrer Kürze ausgewählt und können nicht alle Aspekte einer Quelle erfassen. Daher folgen an dieser Stelle ausführliche Beschreibungen der Quellen und einige typische Zauberwirkungen zum Vergleich; die häufigste Zuordnung der Quellen zu bestimmten Wandelsternen ist dabei mitgenannt, allerdings können diese Zuordnung je nach kulturellem Hintergrund des Zaubernden wechseln.

Zu jeder stellaren Quelle sind sowohl der Essenz- als auch der Wesenbeschwörungszauber allgemein bekannt. Die stellaren Wesenheiten passen sich in vielerlei Hinsicht den kulturellen Vorstellungen ihrer Beschwörer an, sodass Sie keine Aussage zu ihnen als absolut nehmen sollten – je nach Vorstellung, welche Farbe etwa die Harmonie symbolisiert, kann ein solches Wesen z.B. braun, schwarz, sandfarben oder blau sein oder (bei einem shingwanischen Beschwörer) in praktisch unbekannten Farben schillern. Gleiches gilt für die äußere Gestalt, die gar keinen Zwängen unterworfen zu sein scheint. Allgemein gilt, dass stellare Quellen nur den Geist eines Wesens, niemals dessen Körper beeinflussen können.

Aggression

Aggression ist eine Quelle, unter deren Einfluss Streit und Kampf stehen. Sie putscht den Kampfeswillen auf und kann Kampffertigkeiten verbessern, tendiert aber auch dazu, vor lauter Wildheit und Streitlust den Verstand in den Hintergrund zu drängen. Berserkerräusche können mit dieser Quelle verursacht (oder beendet), der Kampfeswille ganzer Heerscharen gestärkt, aber auch der persönliche Mut erhöht werden. Dabei gibt es allerdings ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal von ähnlichen Wirkungen dämonischer Quellen: Während diese ziellose, unprovozierte Aggression auslösen, benötigt die stellare Aggression stets einen Auslöser – ohne Grund wird selbst ein von einem Stellar der Aggression Besessener nicht auf einen Passanten einprügeln. Dass er viele Dinge als Provokation sehen kann, ist eine andere Sache.

Die Aggression steht aber auch für die Kultur des Streitgespräches, die Kunst des geregelten Kampfes in jedweder Form und somit im weitesten Sinne sogar für Brettspiel und (offensive) Strategie. Tatsächlich verschreibt sich dieser Quelle so mancher, der Streit schlichten will – denn die Beseelung durch die Kräfte der Aggression hilft auch, die Antriebe unterschiedlicher Parteien zu verstehen. Wer Friedensverhandlungen scheitern lassen oder Streit (nicht aber Hass) provozieren will, greift ebenfalls auf diese Quelle zurück und erhöht unterschwellig die Aggression innerhalb einer Gruppe. Darüber hinaus nutzen viele Zauberer einige wenige Formeln dieser Quelle zur Selbstverteidigung, indem sie sich kurzfristig und ohne Umwege über langes Training das notwendige Wissen zur Verteidigung der eigenen Person aneignen.

Ein *Stellar der Aggression* ist oftmals blutrot und verbreitet einen düsteren Schein, während er den Beschwörer optimal in kämpferischer Hinsicht unterstützen kann. Manche magischen Kämpfer rufen diese Wesen in sich, um kurzfristig die Kenntnis weiterer SFs zu erlangen. In der Astrologie wird diesen Kräften der düstere, blutrote Planet *Bel-Shuga* zugeordnet.

Begierde

Begierde symbolisiert das tierische und menschliche Leben in seiner rein auf den Instinkt und die Triebe reduzierten Form, den Verlust der rationalen Kontrolle. Gier jedweder Art kann mit dieser Quelle manipuliert werden, aber auch die einfachsten Grundbedürfnisse wie Hungergefühl, Kälte- oder Hitzeempfinden (nicht jedoch daraus resultierender Schaden!), der Geschlechtstrieb und vieles mehr. Angstzustände, die auf dem Entzug wesentlicher Lebensgrundlagen basieren, Eifersucht, Neid, das Abstreifen aller Hüllen der Zivilisation. Auch das Wissen um das Überleben in der Wildnis gehören zu den Möglichkeiten dieser Quelle, vielleicht weil der größte Teil tierischen Verhaltens auf Trieben beruht. So ist fast jede Beeinflussung eines Tieres durch diese Quelle möglich. Die wenigsten Optimaten außerhalb der Häuser Icemna und Aldangara beschäftigen sich mit einer derartig 'triebhaften' Zauberei, die sie mit Begriffen wie Pessimismus, Gemütsschwankungen, ja, Geisteskrankheiten bis hin zur Selbstzerstörung belegen, während viele naturverbundene Zauberer wie z.B. die Satudure sie oftmals nutzen. Beseelung durch die Kraft der Begierde ermöglicht einem häufig ein intuitives Verständnis der Bedürfnisse anderer, aber auch eine animalische Ausstrahlung, die vor allem sexuell attraktiv wirkt.

Ähnlich den Wesen der Aggression strahlen die *Stellare der Begierde* in einem satten Rot, das jedoch deutlich heller und oftmals pulsierender ist. *Baalian*, einer der düstersten Planeten, ist dieser Quelle zugeordnet.

Endgültigkeit

Endgültigkeit steht für das Ende und den Abschluss von Bemühungen, aber auch Vollkommenheit, Verantwortungsbewusstsein und Pflichtbewusstsein, Konservatismus und den Sinn für die Vergangenheit. Neben der Stärkung der Widerstandsfähigkeit des Geistes ist diese Quelle exzellent dazu geeignet, vergangenes Wissen wieder hervorzuholen und sich vorhandenes besser einzuprägen. Will man jemandem das grundsätzliche Wissen über die Grundlagen von Etikette und Werten einer für ihn fremden Kultur einprägen, so ist diese Quelle ebenso Mittel der Wahl wie beim Stärken überkommener Ehrencodices oder zur Vermeidung von unnötigen Fauxpas. Genauso wird sie gerne umgekehrt verwendet, um einen Gegner von 'frischen Ideen' abzuhalten und ihn sich in einer Idee verrennen zu lassen.

Viele Zauberer lassen sich von dieser Quelle beseelen, wenn es um die Prüfung neuerer Erkenntnisse oder Methoden geht. Denn neben dem Beharren auf Althergebrachtem schließt diese Quelle auch die

gründliche Prüfung von Neuem ein – und nur das Beste besteht vor den Augen eines von der Endgültigkeit Erfüllten. Ebenfalls gerne genutzt wird diese Quelle zur Bekräftigung von Eiden und zur Erteilung von langsam wirkenden Befehlen, die eine Verpflichtung generieren. Weniger 'brachial' als Quellen wie Erfolg oder Begierde setzt die Wirkung hier auf die Stärkung des Gewissens einer Person, die sich einfach nicht mehr imstande sieht, außerhalb der vorgegebenen Parameter zu handeln. Ebenfalls unter dem Einfluss dieser Quelle stehen der Schlaf und die Träume, sodass sich erstaunlich viele Kampfzauberer auf diese Quelle verstehen, mittels derer die eigene Ruhe verstärkt (oder genauer terminiert) und im besten Falle sogar ein Gegner sanft schlummernd zu Boden geschickt werden kann. Außerdem ist es mit dieser Quelle möglich, die Macht über die Träume eines Wesens zu erlangen. Mit ihr kann ein Zauberer die Träume anderer besuchen, manipulieren und mitunter sogar selbst erschaffen. Ein fester Charakter ist vielen Nutzern dieser Quelle zu eigen – und dieser kann ebenso wie das Erinnerungsvermögen deutlich von der Quelle verändert werden. Die *Stellare der Endgültigkeit* sind düster glimmend weiß und für gewöhnlich exzellente Erfasser von Traditionen und Geschichte. Der große, bleiche Planet *Undhabal* wird allgemein mit der Endgültigkeit identifiziert.

Erfolg

Erfolg steht für Herrscher und Sieger, Regenten und Athleten, für glanz- und kraftvolles Auftreten, die Beherrschung fremden Geistes und die Stärkung der eigenen Eleganz. Mit dieser Quelle kann Bewunderung verursacht oder geschwächt, ein Anführer in seinen Fähigkeiten und seiner Wirkung verstärkt oder Insubordination und 'Belehrungsresistenz' verhindert werden. Neben alldem ist die Beredsamkeit, die Durchsetzung und Beeinflussung anderer mittels des eigenen Wortes in Schrift und Sprache ebenso Aspekt dieser Quelle wie der Mut zu wichtigen und schmerzhaften Entscheidungen.
Das Charisma, das durch diese Quelle gestärkt wird, ist respektgebietend und typisch für Führungspersönlichkeiten. Außerdem ist es möglich, die Willenskraft durch diese Quelle zu steigern.
Die *Stellare des Erfolges* verbreiten normalerweise einen goldgelben Schein, was einer der Gründe ist, warum manche Brajangeweihte diese Quelle als 'magische Ausformung' der Kraft Brajans verstehen. In der Astrologie wird dieser Quelle der gelb-weiße Stern *Ashabel* zugeordnet.

Erkenntnis

Erkenntnis steht für stete Vorsicht und nochmaliger Überlegung. Mittels dieser Quelle kann das Gedächtnis und die Wahrnehmung geschärft, die eigene Intelligenz gestärkt und eventuell sogar die wirkliche Weisheit erlangt werden.
Das Wesen der Erkenntnis steht für das Erkennen von tieferen Strukturen hinter dem Offensichtlichen, von Formeln und Zusammenhängen. Die Bedeutung kryptischer Zeichen, der Sinn von Handzeichen, die Intentionen eines Kunstwerkes erschließen sich unter dem stärkenden Einfluss dieser Quelle. Gleiches gilt für die tieferen Bedeutungen von Worten und die grammatischen Strukturen einer Sprache, sodass man für Texte höherer Komplexität stets auf die Erkenntnis zurückgreifen muss, wenn man eine Sprache nicht mühsam lernen will. Ähnlich der Quelle Endgültigkeit lässt sich auch mit dieser das Gedächtnis manipulieren. Durch die Erkenntnis ist es allerdings möglich, Sachwissen zu übertragen und – komplizierter – sogar zu erschaffen.
Exzellenten Beherrschern dieser Quelle soll es sogar möglich sein, ihnen völlig unbekannte Gerätschaften zu durchschauen und zu reparieren oder jahrtausendealte Werke, die in ihnen unbekannten Sprachen verfasst sind, zu verstehen – auch wenn es eine andere Sache ist, dass man nach Ende der Wirkung nur noch die sekundären Wirkungen (das während der Wirkung neu erworbene Wissen – also z.B. das um den Inhalt eines Buches), nicht aber die angezauberten Voraussetzungen besitzt. Auch der Wert eines Gegenstandes und seine Bedeutung – egal ob materiell oder ideell – kann eingeschätzt werden. Es erstaunt nicht, dass diese Quelle ein Grundrüstzeug magischer Diplomaten und Händler ist.
Stellare der Erkenntnis sind für gewöhnlich exzellente Gesprächspartner, von denen sich Beschwörer tiefe Erkenntnisse versprechen. Sie leuchten ebenso hell und bläulich wie der Stern *Balathandis,* der dieser Quelle zugeordnet wird.

Freiheit

Der Freiheit zugeordnet sind Spontaneität, die Unversehrtheit (der Seele und Geistes), das Leben in der Gegenwart, die Ungebundenheit, aber auch Unüberlegtheit, Rastlosigkeit und Unbesonnenheit. Entsprechend sind die Eigenschaften, die dieser Quelle zugeordnet werden können, der Wagemut und der Wille zu Neuem ebenso wie die aus der Wildheit des Ungefesselten stammende Ausstrahlung.
Die wenig handfesten Aspekte dieser Quelle sorgen dafür, dass nicht viele Zauberer sich an ihr versuchen. Doch sollte man ihre Einsatzmöglichkeiten nicht unterschätzen: Die Freiheit kann einem Dichter die Schreibblockade nehmen, einem Forscher, der sich verrennt, die Augen öffnen und nahezu jeden Zwang von einem Nutznießer abfallen lassen. Viele ihrer Zauberwirkungen rücken so nahe an die der Kreativität, teilweise aber auch an die Begierde heran – kann die Freiheit doch auch die Fesseln der Zivilisation beseitigen. Weniger bekannt ist, dass sie so manche Fähigkeit zu verbessern hilft, die dem Wanderer von Nutzen sein können, sodass sich unter den naturverbundenen Zaubertraditionen der eine oder andere Meister dieser Quelle findet.
Wahrhaft nützlich erweist sie sich auch, wenn es darum geht, Angstzustände zu überwinden – denn Phobien und ähnliche Fesseln des Geistes kann sie abklingen lassen, was schon so manchem Zauberer in gefährlichen Situationen geholfen hat.
Grün, gelegentlich auch eine bunte Mischung aus Blau, Gelb und Rot (oder Kombinationen davon) sind die Farben, in denen sich die *Stellare der Freiheit* zeigen. Sie sind selten ruhig und tendieren dazu, auch ihren Beschwörer in Unrast zu versetzen. Der Planet der Freiheit ist der kleine, schwächlich-weiß leuchtende *Xetobal.*

Harmonie

Harmonie steht für die Glückseligkeit und Zufriedenheit (aus sich heraus oder nach vollbrachtem Werk), für Eintracht unter den Lebewesen, für friedfertige und gutmütige Charaktere. Diese Quelle beeinflusst dementsprechend Eigenschaften wie die generelle Friedfertigkeit oder auch die Ausstrahlung einer Person. Die Harmonie umfasst auch das Zueinanderfügen von einzelnen Bestandteilen zu einem Ganzen – und so werden dieser Quelle beispielsweise auch die Musik, das Wissen um die (sanfte) Verführungskunst, sogar die Mechanik zugeordnet. Auch die Kenntnis um die Bewegung der Körper und die Ästhetik im Allgemeinen fallen in den Bereich der Quelle Harmonie.
Neben dem Bereich der Mäßigung von Gefühlen ist die Quelle Harmonie in der Lage, Freundschaftsbande zu suggerieren oder zu festigen, (platonische) Liebe entstehen zu lassen und Hass zu mäßigen.
Typische Zauberwirkungen dieser Quelle sind daher Freundschaftszauber (bis hin zu einem angezauberten völligen Unterwerfen des eigenen Willens unter den des Zaubernden),

die Dämpfung von Aggressionen (beispielsweise die von Tieren) oder die Demoralisierung angreifender Wesen. Aber auch künstlerisches Verständnis, bessere musikalische Fähigkeiten u. ä. können durch sie erwirkt werden. Durch die Kräfte der Harmonie werden vor allem das Einfühlungsvermögen und eine Ausstrahlung, die auf Friedfertigkeit und Freundlichkeit basiert, gestärkt.
Die meist orange scheinenden *Stellare der Harmonie* streben stets danach, Streitigkeiten zu schlichten. Der Planet der Harmonie ist *Balburri*, der hellste der Planeten.

Kreativität

Kreativität symbolisiert Anfang, Neuerungen, Werkstücke, aber auch Umwälzungen im Geiste und der Gesellschaft, das Aufbrechen konservativer Werte und die (geplante) Zukunft im Allgemeinen. Geradezu sprichwörtlich sind daher die Möglichkeiten einer Beeinflussung der kreativen Intuition durch Nutzer dieser Quelle, aber auch ein tieferes Verstehen der Gedankengänge anderer. Diese Kraft ist allerdings nicht nur positiv besetzt und birgt einige Nachteile: die Tendenz, alte Formen und Vorgaben zu überwinden, sorgt oftmals dafür, dass Künstler unter dem Einfluss dieser Quelle an der eigentlich gestellten Aufgabe vorbei arbeiten, weit übers Ziel hinausschießen und somit zwar geniale Werkstücke liefern, aber nicht in der Lage sind, ihren Auftraggeber zufrieden zu stellen. Auch die Handwerkskunst ist ein Aspekt dieser Quelle, die erfindungsreiche Lösungen fördert und den Forscher antreibt, Neues zu entdecken. Neben den offensichtlichen Wirkungen wird diese Quelle auch gerne von Technikern und Mechanikern verwendet, die mechanische Problemstellungen angehen wollen – vor allem, wenn unter Zeitdruck gearbeitet wird, und wann wird das nicht? Auch unter jungen Strategen erfreut sie sich einer gewissen Beliebtheit, glauben sie doch, alte und überkommene Strukturen und Strategien durch neuere ersetzen zu können – und unterschätzen dabei oftmals die Kraft des Bewährten. *Stellare der Kreativität* sind zumeist in purpurnen Schein gehüllt, können aber meist in vielen Farbschattierungen glänzen – und ähneln darin schon fast den Avataren des Wahnsinns. Die Genien sind die sprichwörtlichen 'Musen' und mancher Künstler ist von den Kräften dieser Domäne beseelt. Für die Kräfte der Kreativität steht auch der hellrote Planet *Belcar*.

Wahnsinn

In die Quelle Wahnsinn fallen verschiedene Gefühle. Zum einen der namengebende Wahnsinn mitsamt allen möglichen Erscheinungsformen wie Einbildungen, Wahnvorstellungen, Irrsinn und dergleichen mehr, aber auch Aspekte wie Chaos, Regellosigkeit, Unordnung und anderes geistiges oder zauberisches Durcheinander. Weiterhin gehört der Zufall (soweit mit stellaren Quellen abbildbar) zu dieser Quelle. Die Kräfte dieser Quelle haben keinerlei Intention in ihrer Wirkung. Sie können sowohl positiv als auch sehr zerstörerisch sein, manchmal sogar beides zur gleichen Zeit. Und gerade in diesem Punkt unterscheidet sich die Quelle von dem zerstörerischen Chaos und Wahnsinn der dämonischen Quellen. Klassischerweise wird die Quelle in der Seelenheilkunde sowie zur Verwirrung des Feindes eingesetzt. Aber auch andere Wirkungen sind vorstellbar: Zufällige Entscheidungen oder Gefühle, das Ignorieren jeglicher bekannter Regeln, illusionäres farbiges Durcheinander, Zwietracht (im Sinne einer Uneinigkeit der Meinungen, nicht aber Aggressivität), unerklärliche Launenhaftigkeit oder Verstehen chaotischen Verhaltens. Leider ist nicht jede Wirkung, die mit dieser Quelle erzeugt worden ist, unbedingt ein nächstes Mal wiederholbar. So kann die Erzeugung von Wahnvorstellungen stets zu anderen Geisteskrankheiten führen. Weiterhin können manche Wirkungen stärker oder schwächer ausfallen als gedacht (siehe Erweiterungsregeln, die Quelle Wahnsinn, auf Seite 104).

Beschworene *Stellare dieser Quelle* haben selten irgendwelche Gemeinsamkeiten, ihr Erscheinungsbild und ihre Stimme ändern sie ohne jegliche Regel. Die chaotische Bahn des schwarzen Planeten *Baal-Urgol* sorgt für die Gleichsetzung dieses Wandelsterns mit den Kräften des Wahnsinns.

Zauberei

Zauberei schließlich nimmt eine Sonderstellung ein, denn ihre Mächte können genauso gut auch als Ausprägungen der Kraft, des siebten Elements, verstanden werden. Wichtig ist hier jedoch, dass Zauberei für geformte Muster, nicht jedoch für 'rohe' Kraft steht. Mittels dieser Quelle können deutlich diffizilere Muster gewebt werden als durch das Element Kraft. So ist es möglich, Zauberei detailliert zu analysieren, während die Quelle Kraft nur das Vorhandensein und die grobe Intensität einer magischen Präsenz feststellen kann. Außerdem ist es möglich, sich mittels dieser Quelle auf das Wirken anderer Zauber vorzubereiten. Ihren wesentlichen Nutzen entfaltet sie jedoch in der Metamagie, der Verwandlung von Zaubern.

Die nachträgliche Manipulation von ausgesprochenen Flüchen und Schadenszaubern erlaubt beispielsweise ihre Abmilderung, es wurde sogar schon davon berichtet, dass ein großer Kenner dieser Quelle die Dämonenfäule im Bein eines Patienten eingeschlossen und so die Krankheit besiegt hätte.

Neben der diffizilen Modifikation eines Zaubers ist auch seine relativ grobe Auflösung machbar. Während jedoch das Element Kraft hier gewissermaßen die Vorschlaghammer-Methode darstellt und die gebundene Magie mit aller Gewalt sprengt, ist Antimagie mittels Zauberei ein weit komplexerer Vorgang, bei dem nach und nach Kraftfäden aufgelöst werden und die wirkende Magie schließlich zerstreut wird.

Kein Planet, sondern der Mond selbst (genannt *Belyabel*) symbolisiert die Macht der Zauberei.

Regeltechnische Auswirkungen von stellaren Essenzen

Wie schon bei den elementaren Essenzen, so sind auch für die stellaren Quellen jeweils bestimmte Zauberwirkungen üblich und erfahrungsgemäß beliebt. Da die stellaren Quellen keine direkten körperlichen Auswirkungen haben, umfasst dies vor allem Möglichkeiten der Beeinflussung geistiger Vor- und Nachteile sowie Eigenschaften. Ebenfalls nicht unterschätzt werden sollte die Möglichkeit kurzfristiger TaW-Steigerungen.

Auch hier gilt: wir geben Ihnen hier eine beispielhafte Liste an die Hand, welche Bereiche durch die jeweiligen Quellen zumeist abgedeckt sind – alles darüber hinausgehende ist Spielleiterentscheid.

- **Aggression:** MU, IN, AT, Kampf-TaWs, Kampfbezogene SFs, Kampfrausch
- **Begierde:** IN, CH, Betören, Wildnisleben, Tierkunde (tierisches Verhalten), alle Formen der '–gier'
- **Endgültigkeit:** MU, KL, Gutes Gedächtnis, Eidetisches Gedächtnis
- **Erfolg:** MU, CH, Kriegskunst (Taktik), Gesellschaftliche Talente (mit Schwerpunkt Autorität)
- **Erkenntnis:** KL, IN, Sprachbegabt, Wissenstalente, Sprachen, Handwerkstalente
- **Freiheit:** MU, CH, Orientierung
- **Harmonie:** IN, CH, Prinzipientreue (Pazifismus), Gesellschaftliche Talente (mit Schwerpunkt Ausgleich und Eintracht)
- **Kreativität:** KL, IN, Handwerkstalente (außer Heilkunde und Alchemie)
- **Wahnsinn:** MU, KL, IN, Heilkunde Seele, Einbildungen, Wahnvorstellungen
- **Zauberei:** MR, KL, CH, Magische SFs, ZfWs, Magiekunde

Die Namen der Stellare

Die unterschiedlichen Kulturen haben für die stellaren Domänen unterschiedliche Namen entwickelt. Im Folgenden finden Sie eine Auflistung einiger verbreiteter Namen, wobei die der Optimatiker die mit weitem Abstand verbreitetsten sind – sie gehen ihrerseits auf das alte Tesumurrische zurück:

Quelle	Optimatisch	Amaunisch	Abishant	Leonisch	Shingwanisch
Aggression	Bel-Shuga	MyrKor	Shukor	Kampf	–
Begierde	Baalian	MyrKai	Kaibaala	Leidenschaft	–
Harmonie	Balburri	MyrGy	Gulburri	Harmonie	Harmonie
Endgültigkeit	Undhabal	MyrBo	Dhubrash	–	Ewigkeit
Erfolg	Ashabel	MyrUr	Urbrasha	Herrschaft	–
Erkenntnis	Balathandis	MyrTua	Thuandis	–	Weisheit
Freiheit	Xetobal	MyrIo	Xentioch	–	Wendigkeit
Kreativität	Belcar	MyrFao	Dambellkah	Schöpfung	Schöpfung
Wahnsinn	Baal-Urgol	MyrZao	Gerenoll	–	–
Zauberei	Belyabel	MaDa	Baylan	–	–

Die Quellen der Dämonen

Die Mächte und Essenzen der sogenannten *Äußeren Quellen*, deren Kraft aus der Sphäre der Dämonen beschworen wird, sind teilweise den Einflussbereichen von Stellaren entgegengesetzt, teilweise als Gegenstück zu elementaren Kräften anzusehen. Das Wirken der dämonischen (imperial auch verbreitet: daimonischen) Quellen ist stets chaotisch 'befleckt', wenn man nicht peinlich genau alle Randbedingungen beachtet – und im Gegensatz zur Quelle *Wahnsinn* ist das dämonische Chaos grundlegend übel und allem Lebendem feindlich. Die Risiken der Dämonenbeschwörung sind demnach deutlich höher als bei anderen Beschwörungen, der Nutzen jedoch in mindestens gleichem Maße größer, sodass sich erfahrene Dämonenbeschwörer vor allem auf die Kraft gut entwickelter Formeln verlassen, während es für Unerfahrene mehr als angeraten ist, diese Quellen nur sehr behutsam anzurufen und sich dabei nach dem Rat erfahrenerer Beschwörer zu richten.

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

Die meisten Optimaten beherrschen zumindest einige Beschwörungszauber, um sich einiger Effekte der äußeren Quellen zu bedienen, denn diese bieten bei allem Risiko doch erhebliche Vorteile gegenüber Stellaren und Elementaren Quellen: Sie sind in der Lage, sowohl den Geist als auch den Körper zu beeinflussen. So hat sich im Laufe der Jahrtausende in Myranor eine sehr komplexe Wissenschaft um die Dämonologie gebildet, die ihresgleichen sucht. Dennoch gibt es so manchen Animisten, der den Verlockungen der äußeren Domänen nicht widerstehen kann – und gerade die Zauberer der Pardir sind dafür bekannt, dass sie ohne jede Rücksicht auf ihr Leben (und erst recht nicht das anderer) die Macht intern beschworener Dämonen nutzen. Was selbst von ihnen aber noch nicht bekannt ist, ist die gelungene interne Beschwörung eines dämonischen Archonten – doch dies verwundert auch nicht, denn welcher Körper würde dies wohl überstehen können? Die meisten anderen Traditionen lassen große Zurückhaltung gegenüber den dämonischen Mächten walten, aber unvorsichtige oder kühl berechnende Ausnahmen gibt es überall ...

Die bekanntesten äußeren Quellen finden Sie im Folgenden aufgeführt. Die Quelle *Ghorgumor* stellt gehöriges, die Quellen *Eskates* und *Der Abgrund* stellen absolutes Geheimwissen dar, über das nur die wenigsten verfügen.

Tyakaar

Tyakaar steht für maßlose Rache, unverhältnismäßige Strafen, Qual, Sadismus und Meuchelmord, kurzum, für die Verdrehung und Verzerrung der Gerechtigkeit. Dass seine Kräfte nachweislich zur effektiven Erkennung und Verfolgung aller Diener des draydalischen Schädelgottes taugen, hat Tyakaar in den Augen der Gegner Draydalâns (v. a. der Kouramnion) und mancher Geweihter des Brajan zum fast göttergleichen Prinzip der kosmischen, über- und unmenschlichen Vergeltung gemacht. Die Möglichkeiten, mittels dieser Quelle ohne körperliche Schäden zu foltern, erhöht seine Beliebtheit dort sowie in manchen Kreisen der Offizierskorps erheblich. Seine Kräfte des verderbten Feuers bieten Möglichkeiten, die das Element Feuer nicht besitzt, denn selbst Stein und Wasseroberflächen können vom Feuer Tyakaars verzehrt werden. Sehr beliebt ist diese Quelle aber auch unter Zauberern, die sich mit dem Recht beschäftigen. Denn die Kräfte Tyakaars führen einen zu Auslegungen und Interpretationsmöglichkeiten überlieferter Gesetzestexte, die die Quelle Erkenntnis, die ja nach dem Sinn eines Zusammenhanges sucht, nicht bieten würde – nämlich zu Auslegungen, die zwar Sinn und Wert eines Gesetzes verdrehen, dafür aber überzeugend sind und dem Anwender den gewünschten Erfolg bringen.

Die Wesen aus Tyakaars Domäne (u.a. *Nimamach, Eschtot, Asthai, Askarat* und *Iryadsaal*) werden als Verfolger und Meuchler, als Vollstrecker der Rache oder als Kämpfer gegen den Schädelgott gerufen; einige von ihnen sind auch in der Lage, widernatürliches Feuer zu entzünden. Der Schwarze Scharfrichter *Bel'Arkhanz* gilt als ein Archon der Domäne.

Die Risiken der Dämonenbeschwörung

Die dämonischen Quellen geben weit größere Macht, als es die elementaren oder stellaren Quellen können – doch ebenso groß ist das Risiko, denn die dämonischen Kräfte haben einen eigenen Willen. Den meisten myranischen Zauberern ist das wohl bewusst, und daher bedienen sich gerade die Optimatiker, die sich von allen am stärksten mit diesen Kräften befassen, weit eher der sichereren Formeln, als dass sie diese Quellen spontan zu nutzen würden.

Dennoch geschieht es immer wieder, dass Zauberer einen Vertrag mit einem Archonten einer Quelle schließen, einen sogenannten *Pakt*, der stets mit einem körperlich sichtbaren Mal verbunden ist (siehe auch Seite 141). Außer bei den Pardir sind solche Paktierer in allen myranischen Gesellschaften sehr schlecht angesehen, denn es gilt allgemein als Zeichen der Schande und Unfähigkeit, seinen eigenen Willen einem anderen Wesen zu unterwerfen – und erst recht, sich die Veränderung des eigenen Körpers vorschreiben zu lassen. De facto wird man als Sklave des Paktherren angesehen, was der Realität wohl sehr nahe kommt.

Dennoch versuchen immer wieder ehrgeizige Zauberer, auf diese Weise den Weg zur Macht abzukürzen – oder das eigene Leben nach einer misslungenen Beschwörung zu retten. Da letzteres eher einen Aspekt des 'kalkulierten Risikos' darstellt, wird dies eher als 'temporäre Unpässlichkeit' gewertet, aber selbst wenn der Pakt schnell genug beendet wird, hat der Beschwörer oftmals noch Jahre später zumindest mit leisem Spott seiner Kollegen zu rechnen.

Eine andere und wesentlich unmittelbarere Gefahr ist die des langsamen, aber stetigen Verfalls, der aus der Infizierung des Körpers mit dämonischer Materie herrührt. Neben den auf Seite 107 ausgeführten regeltechnischen Vorschlägen sollten sie stets bedenken, dass der Verfall bei weitem nicht nur körperlich sein muss, sondern sich auch auf Geisteshaltungen und das Verhältnis zu den Mitmenschen auswirken kann. So tendieren übereifrige Nutzer Tyakaars dazu, schnell beleidigt zu sein und hinter jeder Äußerung eine Schmähung zu vermuten, Carafai-Verfall mag sich in heftigem Blutdurst äußern etc. Unter den Beschwörern ist man sich uneins, was dabei Ursache und was Wirkung ist – schließlich wird zumeist derjenige Zauberer auf eine dämonische Quelle zurückgreifen, der auch ohne deren übergroßen Einfluss auf sein Denken ähnliche Ziele verfolgt.

Carafai

Carafais Kräfte werden angerufen, wenn ein Beschwörer jemanden möglichst blutig, effektiv, grausam und endgültig töten will (und das alles möglichst auf einmal). Daher stammen vor allem alle Arten von Kampfmagie aus dieser Quelle. Neben relativ einfachen, destruktiven Anrufungen kann man mit ihr die Kampfkraft und die Körperkräfte steigern, natürliche Waffen wie Hörner, Klauen, Fangzähne, Tentakel oder Krallen wachsen lassen oder den eigenen Körper durch Schuppen, Federn oder verhärtetes Fleisch schützen. Alles, was direkt im Kampf hilft, ist mittels dieser Quelle möglich – auch der Erwerb von Wissen um die Kampfkunst.

Der große Nachteil der Quelle Carafai ist, dass sie für ungerichtete, blindwütige Aggression sorgt, nicht wie die entsprechende stellare Quelle für kontrollierbare, und ist somit für alles Subtile, Defensive und Indirekte ungeeignet. So ist ein durch diese Quelle ausgelöster Berserkerrausch auch stets ein blindwütiges Toben ohne Sinn und Verstand.

Carafai werden vor allem Kampfdämonen wie der vielarmige *An-Domrai*, der zweiköpfige *Daggo* oder der insektenartige *Lanbhaar* sowie *Zant* und *Shruuf* zugeordnet – allesamt schreckliche Kämpfer, die sich kaum durch Geduld, aber eine unerbittliche Lust aufs Töten auszeichnen. Die sechsarmige Echse *Baal-Arar* ist der einzige bekannte Archon Carafais, auch wenn manche Imperiale den leonischen Gott *Khorr* als Archonten verdächtigen.

Galkuzul

Galkuzul repräsentiert das dämonisch verderbte Wasser, steht aber auch für Meeresungeheuer und Wasserleichen. Diese Kraft wird vor allem genutzt, um das Meer und seine Schrecken zu beherrschen, um zerstörerische Wogen und Fluten hervorzurufen und die Konsistenz von Wasser zu verändern. Wasserlebewesen können durch diese Quelle beherrscht, aber auch die Schwimmfähigkeit erhöht und die Fähigkeit des Atmens unter Wasser verliehen werden. Auch das Wissen um Nautik und Wasserlebewesen ist Teil der Aspekte dieser Quelle. Ebenso kann eine dämonische Eleganz der Bewegungen gewonnen werden.

Ähnlich wie mittels der Quelle Wasser ist es auch mit der Quelle Galkuzul möglich, Gegenstände zu verflüssigen oder weicher werden zu lassen. Vielfach verwendet wird die Möglichkeit, Wesen Galkuzuls in den eigenen Körper zu rufen und so die Fähigkeit des Atmens unter Wasser o. ä. zu erlangen. Viele Wesen, die Perversionen bekannter Wassertierarten ähneln, gehören zu dieser Quelle. *Sundhur, Ulchu'hu, Gorronar, Ionaho* und andere greifen Schiffe an, erzeugen Riffe oder zwingen Wasserlebewesen ihren Willen auf. Der größte aller bekannten Schrecken Galkuzuls soll der Archon *Ru'Huranga* sein, als andere Archonten werden *Qlobomo* und gar die verhasste Göttin *Charypta* genannt.

Thesephai

Thesephai steht für ständige Bewegung und Ruhelosigkeit, Hader und Zwist. Sogar der Krieg als solcher ist eher dieser Domäne zugeordnet – Carafai steht für das hasserfüllte Töten, Thesephai aber für die tieferen Ursachen. Auch die Herrschaft über das Element Luft ist mittels dieser Quelle möglich. So ruft man diese Kräfte, um die eigene Geschwindigkeit zu erhöhen und 'unmögliche' Bewegungen zu ermöglichen, sei es, um einen Gegner zum Zittern oder ein Objekt zum zerstörerischen Vibrieren zu bringen, sei es, um Luft zu giftigem Gas oder schrecklichem Sturm zu formen oder schließlich, um Zwietracht und Zweifel im Herzen des Gegners zu säen. Ebenfalls möglich ist es, einen Gegner geradezu schlaflos zu machen und dadurch die Regeneration zu vermindern – die taktischen Möglichkeiten der Quelle werden von Strategen gerne genutzt. Die Beherrschung des intelligenten Geistes durch diese Quelle ermöglicht es oftmals, Loyalitäten aus dem Gedächtnis zu löschen und selbst treue Anhänger einer Partei zum Verrat zu verführen. Daher erfreut sich diese Quelle vor allem unter Doppelagenten, Spionen und Offizieren einer hohen Beliebtheit. Als 'thesephaische' Wesen sieht man den zwar langsamen, aber stets in Bewegung befindlichen und übernatürlich starken *Darai* an, den wahnwitzig schnellen *Diphar*, die fliegende Schlange *Caragil*, den Zwietracht säenden *Jalasaril* und den 'Herrn der Giftigen Winde' *Bal'Arayanar*. Ein Archon dieser Domäne soll der menschenhäuptige Geier *Logramos* sein.

Avastada

Die Kräfte Avastadas scheinen das genaue Gegenteil der vorgenannten Domäne zu sein, denn sie zeichnet sich explizit durch körperliche wie geistige Bewegungslosigkeit und Unbeweglichkeit, durch Trägheit und Langeweile aus. Damit häufig assoziiert werden feiste Schlangen und Spinnen in ihrem Netz. Avastada wird angerufen, wenn man Bewegungen hemmen oder aufgeregte Gegner 'beruhigen' will, vor allem auch, wenn man deren Gedankengänge mit lähmender Langsamkeit belegen möchte, um sie z.B. am Zaubern zu hindern oder in Schlaf zu versetzen. Durch die Macht Avastadas können so unsichtbare Fesseln auferlegt werden, die oftmals effektiver sind als jedes Gefängnis – zur Ausschaltung von 'unliebsamer Konkurrenz' sind diese Mächte daher sehr beliebt. Es ist auch möglich, mittels Avastada Luft oder Wasser in ein zähflüssiges Gel zu verwandeln. Gerade Künstler fürchten diese Macht und manche valantischen Philosophen halten die Gottheit Tedion für eine Personifikation dieser Domäne. Es sind nur wenige Dämonen Avastadas bekannt, denn jede einzelne Aktion würde ja Aktivität verlangen ... So kennt man nur den langsamen (dafür jedoch unerbitt-lichen) Überbringer *Suulonar*, den 'Greifer' oder 'Festhalter' *Passuth,* den Verschlinger *Quirathax* und einige wenige andere, doch keine Archonten.

Dya'Khol

Dya'Khol steht für die dämonische Beherrschung des Todes: Die Macht über Leichen wie auch Geister und ruhelose Seelen kann mittels Dya'Khol erlangt werden, ja, die größten Kenner dieser Quelle sollen gar mit einem Wort den Tod bringen können ... Unverzichtbar ist diese Quelle allerdings für all jene, die Macht über die Träume anderer gewinnen wollen: Mit keiner Quelle lassen sich so wirkungsvoll Alpträume und Todesängste erzeugen. Die Kräfte Dya'Khols sind nützlich, um mittels Wolken von übelkeiterregendem Leichengestank oder Knochensplittern Schaden zuzufügen, und es ist möglich, ihre Kraft in einen Leichnam zu bannen und diesen so zu einem untoten Diener zu machen – auch wenn diese auf Grund ihrer Lichtanfälligkeit meist nur eingeschränkt in größerem Maße eingesetzt werden können. Ebenso (und durchaus häufig und gerechtfertigt) wird Dya'Khol mit unbestatteten Leichen in Verbindung gebracht, und mit dieser Kraft soll man Kadaver als gehorsame Diener erheben können. Auch Leichengift und (tödliche) Krankheiten kann diese Quelle übertragen. Seltener genutzt, aber dennoch effektiv, ist die Möglichkeit, mittels dieser Quelle einen Feind in geistige Umnachtung fallen zu lassen bzw. ihm den Schlaf und somit jedes bisschen Erholung zu rauben, bis das Opfer schließlich ausgezehrt und am Ende seiner Kräfte stirbt.

Aketun, Navaz, Morcan und *Nirr'Havanes* sind einige der bekanntesten Wesen aus der Domäne Dya'Khol, die allesamt nicht nur fleisch-, sondern auch körperlos sind und stattdessen lebende oder untote Körper bewohnen. *Sargonisos* wird als ein (unbeschwörbarer) Archon dieser Domäne angesehen.

Iryabaar

Iryabaar steht für eine ganze Reihe von dämonischen Effekten, die um Magie und Wissen, Wahn und Illusion kreisen: So wird die Kraft dieser Domäne mit Trugbildern von beweglichen Gesichtern bis hin zu unwirklichen Landschaften verbunden, aber auch mit der Gewährung von Geheimwissen und dem dadurch entstehenden Irrsinn, der an der Schwelle zum Genie steht. In diesem Sinne steht Iryabaar auch für die Traumreiche und deren Beeinflussung, und so wundert es nicht, dass diese Domäne auch bei visionär veranlagten Zeitgenossen sehr beliebt ist. Die Kraft Iryabaars wird genutzt, um plötzliche 'Geistesblitze' und neuartige Erkenntnisse zu erlangen, aber auch, um Illusionen und Täuschungen zu erschaffen, die mehr auf den Geist als auf das Auge wirken und daher kaum zu durchschauen sind. Der Geist eines anderen kann verwirrt oder dem Wahn überliefert werden, Virtuosen Iryabaars bringen gar Feinde dazu, sie wie Freunde zu behandeln und in ihrem Wahn das Gegenteil dessen für richtig zu halten, was sie stets verfochten haben. Nebst der Täuschung als solcher ist auch das Aufdecken von Täuschungen und die Analyse von Artefakten möglich, doch auch Phobien aller Art können ausgelöst werden, Astralkraft übertragen und Artefakte mittels dieser Macht zerstört werden. Ein weiterer Aspekt ist, dass mittels dieser Quelle Wissen sowohl erlangt als auch übertragen werden kann – doch wer vertraut schon auf dämonisches Wissen, auch wenn es einem so leicht zufließt?
Der kindsgestaltige mumienhafte *Omasiros,* der falkenhäuptige sechsarmige *Uridabas* und *Balymas* mit dem Schwert Spiegelklinge sind die mächtigsten Archonten der Domäne, die viele andere wie den vielzüngigen *Nishkath* und die gestaltwandelnde *Quitslinga* kennt. Verwirrung und Besessenheit bringen sie den Feinden, Wissen und Astralmacht dem Beschwörer.

Naggarach

Naggarach steht vor allem für die zerstörerischen Kräfte der Wildnis: Sein Einfluss gibt Macht über wilde Tiere jedweder Art, über Blutrausch und Tollwut bei beseelten und seelenlosen Lebewesen und den Fluch der Rabiare (siehe Seite 234). Daher wird Naggarachs Kraft vor allem im Zusammenhang mit der Wildnis genutzt, um Wesen tierhafter zu machen und das Bestialische in ihnen zu wecken, um solche tierischen Verhaltensweisen in Pflanzen hervorzurufen, aber auch, um Macht über Tiere zu erhalten und die Fähigkeiten des eigenen Überlebens in der Wildnis zu stärken. Dieses Überleben ist aber stets ein Überleben auf Kosten anderer, seien es die erlegten Wildtiere, seien es einsame, aber wenig wehrhafte Wanderer. Die Fähigkeiten, die diese Quelle verleiht, basieren stets auf dem Raub – friedliches Sammeln von Pflanzen gehört nicht dazu. Wesen der Quelle *Tiergeister* können mit Zaubern Naggarachs gezwungen werden, dem Beschwörer zu Diensten zu sein. Auch die dämonisch veränderten Erscheinungsformen des Eises gehören zu dieser Quelle, sodass man diese Kräfte prinzipiell ebenso nutzen kann wie jene des elementaren Eises, doch sind sie auch für unnatürliche Effekte geeignet und immer von lebensfeindlicher, zerstörerischer Wirkung.
Viele Dämonen Naggarachs ähneln Raubtieren – und für die Jagd werden sie meist gerufen. Der Archon *Baal-Syras* und die übrigen Dämonen *Uchdar, Karmanat, Yashentam, Uszurel und Hybarash* sind als Wesen dieser Quelle bekannt – Wesen, die in ihrer Wildheit den Ausgeburten Carafais kaum nachstehen, dabei aber über einen ausgesprochenen Jagdtrieb verfügen ...

Ghorgumor

Diese Quelle hat eine starke Beziehung zu allen feliden Wesenheiten und ermöglicht insbesondere, die Macht über sie zu erlangen. Einer Beherrschung durch Ghorgumor setzen alle feliden Wesen, egal ob vernunftbegabt oder nicht, nur geringen Widerstand entgegen, und auch ihre Körper können durch sie einfacher verwandelt werden. Ebenso ist es möglich, äußere oder innere Merkmale von Katzenwesen an andere zu applizieren.
Ghorgumor zugeordnet ist ebenfalls die amaunische Anschauung des Element Humus als Fleisch. Das lebensspendende blutige Fleisch umfasst Gedeihen und Verderben, Vermehrung und besonders auch die Jagd – Tod für die Beute, Leben für den Jäger. Gerade in diesem Aspekt ist es schwierig, die genaue Trennung zwischen Ghorgumor und Naggarach zu ziehen. Wesen und Essenzen der Quelle Ghorgumor wirken jedoch eher etwas launisch und spielerisch-grausam als eiskalt und effektiv zerstörerisch.
Dieser Domäne zugeordnet sind Dämonen, die meist katzenartig oder als verführerische Angehörige felider Rassen erscheinen. Auffällig ist bei ihnen, dass sie selten eine so chaotische Erscheinung haben, dass man sie deutlich als Dämonen erkennen kann. *A'Ny'Cha, Cha'Khar und Kha'Scharr* sind einige bekannte Namen und verbreitete Spekulation benennt die düstere Archontin *A'Phemarra* als mächtige Dämonin dieser Quelle.

Khalyanar

Khalyanar nennt man die Kraft des dämonischen Un-Humus, also den Gegenpart der schöpferischen Lebenskraft. Mit ihrer Hilfe werden Fleisch und pflanzliches Gewebe in einer Weise zur Verformung gezwungen, wie es der Elementaren Chimärologie unmöglich ist – mit Khalyanars Kraft lassen sich die unterschiedlichsten Wesen zusammenschmelzen und zu neuen, abscheulichen Ungeheuern formen.
Anders als bei der Quelle Humus sind die Möglichkeiten, mit der Kraft Khalyanars sich und andere körperlich zu verändern, nahezu unbegrenzt. Khalyanar steht für die ursprüngliche Form des Chaos' im Bereich des Lebenden, und man munkelt von Formeln in der Hand mächtiger Chimärologen, die in der Lage sind, Fleisch oder Haut oder Knochen (oder alles zusammen) zu einem widerwärtigen Brei zerfließen zu lassen – der sich seiner Existenz immer noch schmerzlich bewusst ist.
Einige beschwörbare Wesenheiten dieser Quelle sind bekannt, so beispielsweise der nur aus Mäulern und Tentakeln bestehende *Atuum,* der nicht-förmige, alles assimilierende *Ugrabaan,* den wälderverseuchenden *Yakurbaal* und den Tiere und Pflanzen formenden *Tusqamac* sowie als Dämon von Archontenrang der tentakelreiche *Siphalos*. Aber man kennt vor allem eher etliche diesseitige Wesen, die mit den Kräften Khalyanars 'infiziert' worden sind.

Xolovar

Xolovar steht vor allem für negative geistige Merkmale – für Geiz und Habsucht sowie für die Objekte dieser Gier: edle und magische Metalle, Kristalle und Edelsteine. Diese Kräfte kann man insbesondere dann gut gebrauchen, wenn man sich materielle Vorteile sichern will. Mittels der Essenz dieser Quelle sind oftmals Illusionen von Schätzen erzeugbar, doch können auch die Schätze eines Konkurrenten vernichtet oder entwertet werden. Gerne verwendet wird die Möglichkeit, die Gier nach einem bestimmten Gegenstand oder Wert (eher nicht nach einer Person!) in das Herz eines Widersachers zu setzen, auf dass er alles vergisst und hergibt, um dieses zu erlangen. Durch Xolovar kann die Reinheit aller möglichen Objekte verändert werden, obwohl der Domäne kein

Element zugeordnet ist. Die Quelle ermöglicht es, alles Wertvolle teurer oder wertlos zu machen – die Interpretation, was eine Kostbarkeit ist, hängt dabei anscheinend nur vom Nutzer der Quelle ab.
Gerade das Haus Rhidaman verfügt außerdem über eine Reihe an Formeln, die aus dem Nutznießer einen kühlen, kalkulierenden Geschäftsmann machen, der nur und ausschließlich den Profit im Blick hat.
Ebenfalls gerne genutzt wird die Möglichkeit, das eigene Verständnis wirtschaftlicher Zusammenhänge zu verbessern und sich so Vorteile gegenüber Konkurrenten zu verschaffen – sofern man dies nicht direkt tut, indem man die eigenen Waren wesentlich wertvoller erscheinen lässt, als sie wirklich sind.
Als xolovarische Wesenheiten sind die diebischen *Uttravai,* die Wächter *Bel'Khidmal* und *Baal'Kabul*, der Goldmacher *Norunbal* und der 'Steuereintreiber' *Acuum* sowie als ein Archon der diamantenköpfige *Taspharil* in den Schriften zu finden.

Mishkarya

Die Domäne Mishkarya wird gemeinhin mit Fäulnis, Parasiten und Krankheiten assoziiert. In einer weniger eng gesteckten Zuordnung sind damit eigentlich alle Verrottungsprozesse verbunden, aus denen neues Leben in Form von Schimmel, Schleimgetier und Ungeziefer hervorgeht.
Die Kraft Mishkaryas wird gerade bei Belagerungen gerne von beiden Seiten gerufen, um Seuchen ins gegnerische Lager zu schicken. Aber auch ganze Ernten können mittels dieser Kräfte vernichtet werden, was dazu führt, dass sich neben dem Haus Phraisopos auch die Rhidaman intensiver mit dieser Quelle beschäftigen – schließlich kann so die Konkurrenz minimiert bzw. "geschäftsfördernde Engpässe herbeigeführt" werden. Doch auch zur Vernichtung von Waren und Gegenständen organischen Ursprungs durch rasantes Verfaulen oder durch organische Säure hat sich die Kraft dieser Quelle als überaus nützlich erwiesen. Unbestreitbar ist ihr Nutzen in der Kampfmagie jedoch durch die langfristigen Folgen, die eine Verwundung haben kann (siehe den Kasten auf Seite 38)
Die Herrschaft über insektoide Wesen scheint weitgehend mittels dieser Domäne zu funktionieren. Die bekannten intelligenten Insektenrassen lassen sich jedoch genauso wenig in ihrer hohen Anzahl kontrollieren wie die humanoiden Rassen – auch wenn die Strategen des Imperiums dies gerne sähen. Die Möglichkeit, Heuschreckenschwärme zu lenken und notfalls eben auch zu vertreiben, hat dieser Quelle eine eigentümliche Rolle in der Landwirtschaftsmagie gegeben, die Möglichkeit, Seuchen effektiv zu bekämpfen, eine noch eigentümlichere in der Heilmagie.
Seltener wird sie gerufen, um Personen oder Tiere vor Krankheiten zu bewahren oder Heilung zu erzwingen – beides ist nicht einfach, Heilung von Krankheiten aber nur durch diese Quelle möglich.
Wesen aus dieser Domäne sind die körperlosen Krankheitsbringer *Hektabeli,* die Archon-Säure *Sordhul* oder die maden-, käfer- und asselähnlichen *Dugolum*, *Talluc* und *Brukakla.* Sie alle übertragen meist scheußliche Krankheiten, ganz wie auch die Archontin *Bylhara.*

Aggari

Aggari ist die Domäne des verderbten Erzes, vor allem aber der dämonischen Maschinerien und verfluchten Handwerkskunst. Zur 'Verbesserung' von Arcanomechanik sind diese Kräfte von großem Nutzen, sodass diese schier Unmögliches vollbringt, doch der Preis ist der rapide geistige Verfall bei den die Maschinen lenkenden Mechanopathen und eine Tendenz der Maschinerien selbst, den eigenen Schöpfer und Benutzer zu töten. Die meisten Streitkräfte greifen daher nur ungern auf dämonisch belebte Arcanomechaniken zurück – Spezialisten sind teuer und rar. Doch zumindest kleinere Geräte sowie durch dämonische Macht effizienter gestaltete Waffen und Geschosse sind häufiger im Einsatz, als man glauben möchte. Da Aggaris Kräfte auch über das Erz gebieten, sind sie in der Lage, lokale Erdbewegungen zu kontrollieren, Stein und Stahl zu härten oder Fels nach Belieben zu formen. Auch wird die Essenz Aggaris gerne genutzt, um handwerkliche Fähigkeiten zu verbessern, zerstörte Mechaniken kurzfristig wieder zum Funktionieren zu bringen oder Rüstungen zu verstärken.
Wesenheiten aus der Aggari-Domäne werden entweder beschworen, um Arcanomechaniken zu beseelen (weil sie, trotz eigenen Willens, eine bessere Kontrolle über das Artefakt ermöglichen) oder auch um Statuen zu beleben. Erscheinen sie in unabhängiger Form, sind es meist standbildähnliche Wesen mit enormer Macht über das Element Erz. Bekannt sind *Aggarbal*, *Gesnai* und *Amrifas.*

Darcalya

Darcalya steht für die dekadente Seite der Zivilisation, für Genusssucht, Drogenexzesse, egoistische Liebe, tödliche Ekstase, Macht über das andere Geschlecht und Vergewaltigung. Ihre Kraft wird invoziert, um extreme Räusche und Lustträume zu verursachen – bei einem Feind ebenso wie bei sich selbst –, um die Wirkung von Rauschmitteln zu potenzieren oder den eigenen Sinnen Widerwärtiges 'aufzupolieren'. Doch hilft sie auch, geheime Wünsche eines Gegenübers zu erkennen und perverse Wünsche zu verstärken, die zu sexueller Abhängigkeit vom Magier führen können. Allerdings setzt diese Wirkungsweise voraus, dass auch derlei Wünsche existieren.
Auch über Träume besitzt diese Quelle eine gewisse Macht. Sie ermöglicht den Aufbau von Alptraumwelten, in denen dem Opfer Grundbedürfnisse entzogen werden und er sexuell gedemütigt wird, ebenso wie solche, in denen es gegen jede moralische Schranke verstößt – und glaubt, diesen Verstoß genossen zu haben, was schon so manchen in den Wahnsinn trieb.
Mittels dieser Quelle sind auch äußerst perfide Foltern möglich, indem einem Opfer Entzugserscheinungen mit allen ihren körperlichen wie geistigen Folgen angezaubert werden – so mancher unvorsichtige Jungzauberer geriet so in die Schlinge eines gnadenlosen Intriganten und Erpressers. Eben jene nutzen auch gerne die Möglichkeit, Freundschaften zu suggerieren und magisch zu festigen – dass diese Freundschaften dann sehr einseitig sind, steht auf einem anderen Blatt. Zudem ist vorsichtig dosierte darcalyanische Kraft ein auf vielen Feiern und Orgien bestimmter Kreise beliebtes Stimulans, das die sexuelle Bereitschaft erhöht und für einen gewissen Nervenkitzel sorgt – und wen scheren schon die seelischen Nöte von Lustsklaven?
Mit den Kräften Darcalyas arbeiten zu müssen, beschämt viele Magier auf das Höchste, widerstrebt es doch dem alten optimatischen Ideal der Selbstkontrolle (das jedoch schon lange nicht mehr bei allen Häusern vertreten ist). Die unbestrittene Effizienz gerade im gesellschaftlichen Spiel des (Über-)Lebens fegt solcherlei moralische Bedenken jedoch häufig hinweg. Zu den darcalyanischen Wesenheiten zählt man Succubi und Incubi verschiedener Art, gestaltwandelnde *Larane,* besessen machende *Burakes* und fleischformende *Manakimen,* als eine Archontin wird die androgyne *Balat-Khel* betrachtet.

Eskates

Diese nur sehr selten benutzte und selbst den meisten Dämonologen unbekannte Quelle scheint das dämonische Gegenstück der Quelle Zeit zu sein. Mit ihrer Hilfe sind Manipulationen des Zeitablaufes, angeblich sogar Zeitreisen möglich. Ebenso kann das Vergehen der Zeit in einem bestimmten Bereich manipuliert werden, sodass z.B. Pflanzen zu schnellerem Wachstum gebracht werden können. Allerdings wird durch einen solchen Zauber keine zusätzliche Kraft in die Pflanze gebracht – sie zieht dann alle Fruchtbarkeit und alles Wasser aus dem Boden. Entsprechend geht es einem tierischen Wesen, das durch diese Quelle gealtert wird – es treten nicht nur die Auswirkungen hohen Alters ein, sondern in kürzester Zeit sind alle Reserven des Körpers verbraucht, sodass es qualvoll einen verkürzten Hungertod stirbt. Doch die Aspekte dieser Quelle gehen deutlich weiter: Auch der die Sphären verbindende Limbus scheint von ihrer Macht durchwoben zu sein, sodass Reisen durch ihn und in andere Sphären mittels ihrer Essenzbeschwörung möglich sein sollen. Selbst halb wahnsinnige Paktierer würden sich aber kaum daran wagen, mittels Eskates auf Zeitreise zu gehen. Dementsprechend werden ihr der 'Sphärenspalter' *Sheyazed* und die Wächter des Limbus, *Abys-Beral, Abys-Maneth* und *Abys-Undar* zugeordnet, die allesamt als unbeschwörbar gelten – was das Mysterium um diese Quelle nur noch vergrößert.

Der Abgrund

Der Abgrund ist eine Quelle voller Dunkelheit und Geheimnissen. Nur wenige Lebewesen wissen von der Existenz dieser dämonischen Quelle und noch weniger verfügen über die Kenntnisse, ihre Macht anzurufen. Diese Kundigen haben sich meist vollkommen dieser Quelle verschrieben, verleiht sie doch ungemeine Macht. Sie ist in der Lage, jedes Lebewesen unter ihre Kontrolle zu bringen, jeglichen geistigen und körperlichen Widerstand zu brechen und enorme Zerstörungen anzurichten. Sie soll den Kundigen die Macht des ewigen Lebens, das Wissen aller vergangenen Zeitalter und sogar die Macht über die Götter zur Verfügung stellen. Diese Macht hat jedoch ihren Preis. Stück für Stück reißt der Abgrund den Beschwörer in seine Dunkelheit. Das erste Opfer mag nur der kleine Finger sein, aber je mehr Macht der Beschwörer begehrt, desto mehr verlangt der Abgrund an Opfern, bis schließlich Schatten und Seele dem Abgrund verpflichtet ist und der Beschwörer nur noch eine hohle Marionette ist. Gerüchte behaupten, dass die Draydal einen Teil ihrer Macht dieser Quelle verdanken.
Die Dämonen des Abgrunds sind schwierig kategorisierbar, da sie selten gemeinsame Aspekte besitzen. Am ehesten sind *Iphas,* der Feuerbringer, *Gra-Khal*, der unsichtbare Jäger und *Maruk-Methai*, der dem Körper des Beschwörers enorme Fähigkeiten ermöglicht, bekannt. Jedoch soll es weitere Diener geben, die dem Beschwörer ungeahnte Fähigkeiten ermöglichen.

Mögliche weitere dämonische Quellen

Die bekanntesten dämonischen Quellen wurden oben aufgeführt, jedoch sind in uralten früh-imperialen Schriften noch einige weitere namentlich erwähnt worden; das Wissen um diese Quellen ist jedoch angeblich mit dem Sturz des Hauses Melarythor verloren gegangen – so zumindest werden die Häuser Aphirdanos und Tharamnos nicht müde, zu erklären ...
Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass es bestimmte Invokationsriten gibt, die sich in Struktur und Ziel sehr ähnlich sind und die suggerieren, es habe einst mindestens eine weitere Quelle gegeben, der insektoide Wesen und Geisteshaltungen zugeordnet waren ... oder aber noch heute sind. Doch die Zauberer der Ban Bargui und der Nesseria, die das am besten wissen müssten, schweigen sich gleichermaßen aus.
Wollen Sie also in ihrer Spielrunde weitere dämonische Quellen einführen, so steht ihnen dies selbstverständlich frei. Wer kann schon die Unendlichkeit des Chaos vollständig ergründen?

Regeltechnische Auswirkungen von dämonischen Essenzzaubern

Auch bei den dämonischen Zaubern ist es kaum vorhersehbar, auf welche Ideen die Spieler kommen werden, zumal die dämonischen Quellen wesentlich vielseitiger einsetzbar sind als elementare oder stellare Zauber. Dennoch haben wir auch hier eine Reihe von Wirkungen aufgelistet, die im laufenden Spiel wohl sehr wahrscheinlich sind und als Orientierung dienen sollen. Natürlich ist es wie bei den elementaren und stellaren Essenzzaubern immer einfacher, die Aspekte einer Quelle zu verstärken als sie zu vermindern. Auch hier gilt: Die Machbarkeit anderer Wirkungen ist stets Meisterentscheid!

- **Tyakaar:** Autoritätsgläubig, Gerechtigkeitswahn, Angst vor Feuer, Arroganz, Jähzorn, Rachsucht, Rechtskunde, MU
- **Carafai:** Natürlicher RS, Blutgier, Blutrausch, AT, PA, BF, RS, TP, KK, KO, alle Kampftalente, alle (offensiven) Kampfsonderfertigkeiten.
- **Galkuzul:** aquatisches Lebewesen, Balance, Angst vor[Meeres lebewesen], Meeresangst, GE
- **Thesephai:** Flink, Jähzorn, Schlafstörungen, Ausweichen I-III, GS, GE, AuP
- **Avastada:** Behäbig, Lahm, GS, AuP, GE
- **DyaKhol:** Totenangst, Quelle Totenwesen, SFs im Zusammenhang mit Nekromantie und Traumbeherrschung, IN
- **Iryabaar:** Alle Wissenstalente, Alle Sprachen, Alle magischen Vor- und Nachteile, alle geistigen Nachteile, v.a. Einbildungen und Wahnvorstellungen, KL, IN, CH, MR, AsP
- **Naggarach:** Alle Wildnistalente, Tierkunde, Fernkampftalente, Jagdfieber, Fernkampf-SFs, FF, KK
- **Ghorgumor:** Betören, Natürlicher RS (Fell), Natürliche Waffen (Krallen), Angst vor Wasser, Grausam, Jähzorn, Tollpatsch, Unstet, CH, GE
- **Khalyanar:** Alle körperlichen Vor- und Nachteile, SFs im Zusammenhang mit Chimärologie
- **Xolovar:** Überreden, Überzeugen, Schätzen, Alle Gieren, Geiz, Neid, FF
- **Mishkarya:** Immunität/Resistenz gegen Krankheiten, Krankheitsanfällig, Heilkunde (außer Seele), FF, IN
- **Aggari:** Alle Handwerks-TaWs und SFs, KO, KK, FF
- **Darcalya:** Betören, Überreden, Überzeugen, Sich Verkleiden, Gutaussehend, herausragendes Aussehen, Brünstig, Grausam, CH
- **Eskates:** Das Lebensalter, Schneller Alternd, Alterresistenz

Die Kunst der Beschwörung

Der Schwerpunkt der myranischen Magie ist die Beschwörung. Eine Beschwörung ruft entweder die reine Essenz oder ein eigenständiges intelligentes Wesen aus einer der Quellen herbei und der Zauberer versucht, das Beschworene dazu zu bringen, seinen Befehlen zu gehorchen. Beschworene Essenz muss richtig geformt werden, ein Wesen muss beherrscht oder gebeten werden, damit es dem Beschwörer zu Diensten ist.

Bei diesem Vorgang handelt es sich um ein sehr komplexes Vorgehen, dass wir an dieser Stelle mit Regeln versuchen abzubilden. Diese Abbildung ist entweder einfach oder sehr detailliert, dann aber auch recht kompliziert. Aus diesem Grund bieten wir im Folgenden zuerst die *Grundregeln* für den Beschwörungsvorgang an. Diese können dann durch die *Erweiterungsregeln* (ab Seite 94) ergänzt werden. Wir empfehlen, zuerst längere Zeit mit den Grundregeln zu spielen und sich erst später mit den Erweiterungsregeln zu beschäftigen.

Spieltechnisch muss dem Zauberer eine Probe auf den *Beschwörungszauber* gelingen. Dieser Beschwörungszauber ist eine Art 'magisches Talent'. Auf Myranor gibt es viele verschiedene Beschwörungszauber, die sich je nach Quelle und Art der Beschwörung unterscheiden (siehe **Die Beschwörungszauber**). Die Probe auf den Zauberspruch ist die *Anrufungsprobe*. Gelingt diese meist erschwerte Probe, so muss der Zauberer eine gewisse Menge an Astralpunkten (AsP) bezahlen und die beschworene Essenz oder das beschworene Wesen erscheint. Bei Wesen kann der Zauberer dann einen Dienst (oder selten auch mehrere) fordern, welche dieses nach Gelingen einer Kontrollprobe erfüllt.

Die Beschwörungszauber

Jedem Beschwörungszauber ist ein Zauberfertigkeitswert (**ZfW**, untergliedert in einzelne **Zauberfertigkeitspunkte, ZfP**) zugeordnet. Es handelt sich bei diesem um einen Wert ähnlich dem Talentwert (**Myranor 211, WdS 7f**). Auf den Zauber wird eine Probe ähnlich einer Talentprobe (**WdS 8**) abgelegt. Die hierzu benötigten Eigenschaftswerte sind von dem jeweiligen Zaubern abhängig.

Regeltechnisch wird ein Zauberfertigkeitswert wie ein Talent behandelt, was Steigerung und Maximalwerte angeht. Details hierzu finden Sie auf Seite 175.

Die unterschiedlichen Beschwörungszauber

Die myranischen Beschwörungszauber unterscheiden sich in erster Hinsicht in der *Kategorie* und der *Quelle* des Zaubers.

Die **Kategorie** eines Zaubers ist durch die grundsätzliche Wirkungsweise des Zaubers bestimmt. Entweder ruft die Beschwörung eine gewisse Essenz der jeweiligen Quelle (*Essenzbeschwörung*) oder ein Wesen an (*Wesenbeschwörung*). Die **Quelle** bezeichnet die angerufene Kraft oder Gruppe von Wesen. Die Beschreibungen der verschiedenen Quellen finden sich im vorangegangenen Kapitel. Nicht für alle Quellen gibt es alle Kategorien von Zaubern. Welche Kategorien für welche Quellen möglich sind, findet sich im nebenstehenden Kasten.

An dieser Stelle sei außerdem erwähnt, dass jeder Zauber einer Kategorie auf jeweils zwei verschiedene Möglichkeiten, die so genannten **Disziplinen**, eingesetzt werden kann. Die Disziplinen der Essenzbeschwörung sind die *Instruktion*, die Nutzung der Quellenessenz für viele verschiedene Anwendungen, die in diesem Band beschrieben werden, sowie die *Influxion*, bei der die Essenz für die Verzauberung von Objekten genutzt wird, wie z.B. Artefakte oder Konstrukte, und die in einer späteren Publikation beschrieben wird. Bei der Wesenbeschwörung unterscheidet man in die *Invokation* oder externe Wesenbeschwörung, bei der ein Wesen in eine eigene Gestalt neben den Beschwörer gerufen wird, und die *Inspiration*, welche das Wesen in den Beschwörer einfahren lässt und ihm auf diese Methode zu Diensten ist.

Übersicht über die bekannten Beschwörungszauber und zugehörige Quellen

- **Essenzbeschwörung**
  - *Elementare Essenz:* Feuer, Wasser, Erz, Luft, Humus, Eis, Kraft
  - *Stellare Essenz:* Aggression, Begierde, Endgültigkeit, Erfolg, Erkenntnis, Freiheit, Harmonie, Kreativität, Wahnsinn, Zauberei
  - *Dämonische Essenz:* Tyakaar, Carafai, Galkuzul, Thesephai, Avastada, Dya'Khol, Iryabaar, Naggarach, Ghorgumor, Khalyanar, Xolovar, Mishkarya, Aggari, Darcalya

- **Wesenbeschwörung**
  - *Elementarwesen:* Feuer, Wasser, Erz, Luft, Humus, Eis
  - *Naturwesen:* Feenwesen, Tiergeister
  - *Totenwesen:* Totenwesen
  - *Stellarwesen:* Aggression, Begierde, Endgültigkeit, Erfolg, Erkenntnis, Freiheit, Harmonie, Kreativität, Wahnsinn, Zauberei
  - *Dämonen:* Tyakaar, Carafai, Galkuzul, Thesephai, Avastada, Dya'Khol, Iryabaar, Naggarach, Ghorgumor, Khalyanar, Xolovar, Mishkarya, Aggari, Darcalya

Die Eigenschaften der Beschwörungszauber

Elementare	Stellare	Dämonen	Naturwesen	Totenwesen
MU/KL/CH	KL/IN/CH	MU/MU/CH	MU/KL/IN	MU/MU/CH

Die Komplexität der Beschwörungszauber

Die Komplexität des Beschwörungszaubers hängt von seiner Art, Kategorie und teilweise der Quelle ab:

- Alle *Essenzbeschwörungen einer Quelle* (außer Kraft) haben die Komplexität **D**.
- *Essenzbeschwörungen* der Quelle *Kraft* haben die Komplexität **E**.
- *Wesenbeschwörungen einer Quelle* haben die Komplexität **E**.

Diese konkrete Lernschwierigkeit kann für jeden einzelnen Zauber noch durch Begabungen (siehe 147) oder die Sonderfertigkeiten *Quellenkenntnis* verändert werden.

Die Eigenschaften, auf die die Anrufungsprobe abgelegt wird, sind direkt von der Art der Quelle abhängig und finden sich in dem obigen Kasten.

Wichtige Komponenten und die Repräsentationen
Jede der myranischen Traditionen hat im Laufe ihrer jahrhundertelangen Entwicklung unterschiedliche Methoden entwickelt, ihre Beschwörungszauber durchzuführen. Auch wenn sie vielleicht den gleichen Effekt haben (es erscheint z.B. das gleiche Wesen), so sind die Techniken, das Wesen zu rufen, doch im Grunde sehr unterschiedlich. Ein Zauberer spricht einen Zauberspruch meist in seiner eigenen Repräsentation, die seinem Verständnis und Vorgehen bei der Magie entspricht. In diesem Band werden die folgenden Traditionen vorgestellt: Optimatik (Seite 177), eine Auswahl an animistischen Traditionen (ab Seite 204), die Shindramatha (Seite 223), die Zaubertänzer (Seite 224), die neristische Tradition (Seite 240), die maritime Tradition (Seite 218), die Satudure (Seite 221) und die sogenannte *natürliche Tradition* der Magiedilettanten (Seite 226).

Alle Beschwörungszauber haben zwei grundlegende Komponenten: *Sicht* und *Konzentration*. Diese können nicht umgangen werden. Weitere mögliche Komponenten wie *Geste* oder *Sprache* sind von der Repräsentation abhängig.
Jede Repräsentation hat ihre eigenen Vor- und Nachteile. Diese werden bei den unterschiedlichen Repräsentationen ab Seite 177 beschrieben. Ist es nicht möglich, eine zur Tradition nötige Komponente durchzuführen, so ist die Anrufungsprobe (s.u.) um 7 Punkte erschwert. Handelt es sich gar um eine *zentrale Komponente der Tradition*, ist die Probe 12 Punkte erschwert

Der Ablauf und drei Beispiele

Wir stellen an dieser Stelle drei Beispiele einer Beschwörung vor, um die nachfolgend beschriebenen Vorgänge zu illustrieren. Vergleichen Sie beim Lesen der gemeinsamen und speziellen Regeln (zu Essenz- oder Wesenbeschwörung) immer wieder die beschriebenen Regeln mit diesen Beispielen.

Ablauf einer Beschwörung (Grundregeln)

Essenzbeschwörung	Wesenbeschwörung
I. Anrufung	I. Anrufung
	0. Wahl der Art (extern/intern)
1. Anrufungsprobe (Zauberprobe)	1. Anrufungsprobe (Zauberprobe)
2. Bezahlung des Dienstes	2. Bezahlung der Anrufung
	3. Inbesitznahme (nur intern)
	II. Auftrag
	1. Auswahl des Dienstes
	2. Kontrollprobe

Der genaue Ablauf wird erneut in den Abschnitten Essenzbeschwörung (Seite 29) und Wesenbeschwörung (Seite 61) behandelt.

Die Anrufungsprobe

Da die Anrufung ein komplexer Vorgang ist, gelingt nicht jeder Zauber – gerade wenn er ein besonders mächtiges Wesen oder eine komplexe Essenz herbeiruft. Ob die Anrufung gelingt, wird über eine *Zauberprobe* bestimmt, die ähnlich einer Talentprobe gehandhabt wird: Sie würfeln also drei einzelne Proben mit dem W20 auf die zum Zauber gehörenden Eigenschaften (s.o.) und korrigieren bei Bedarf mit Hilfe Ihrer Zauberfertigkeits-Punkte nach. (Detaillierte Beschreibungen, wie eine Talentprobe abläuft, finden Sie in **WdS 12**.) Diese Probe ist stets um die Anrufungsschwierigkeit (s.u.) erschwert.
Die Anrufung gelingt, wenn der Held alle drei Teilproben erfolgreich besteht, indem er entweder kleiner oder gleich seinem Eigenschaftswert würfelt oder höhere Würfe mit seinen ZfP ausgleichen kann. Es reicht dabei, am Ende mit 0 ZfP dazustehen. Müsste der Held mehr ZfP verbrauchen, als sein ZfW beträgt, ist die Probe misslungen.
Die Anrufungsprobe ist bei beiden Beschwörungsarten gleich, sodass diese Regeln vorangestellt werden und anschließend auf die Besonderheiten eingegangen wird.

Die Anrufungsschwierigkeit und die Verwendung von Formeln
Je mächtiger das gerufene Wesen ist oder je komplexer die beschworene Essenz zu formen ist, desto schwieriger ist die Durchführung der Anrufung. Dies drückt sich in einer *generellen Erschwernis der Zauberprobe* aus, die sich *Anrufungsschwierigkeit* nennt.

Beispiel 1: Inspiration

Die BaLoa TirDjao benötigt die Hilfe eines stellaren Geistes der Erkenntnis. Sie hat einen ZfW von 8 im Zauber Wesenbeschwörung der Quelle Erkenntnis sowie die Formel zur Inspiration auf Qualität 4.

I.1. Ein stellarer Geist hat eine Anrufungsschwierigkeit von +5 (siehe Seite 83). Die Probe wird auf KL/CH/KO abgelegt und wird auf Grund der Qualität der Formel nur um +1 erschwert. TirDjao behält dabei 5 ZfP* übrig.

I.2. Die gelungene Beschwörung kostet TirDjao 15 AsP; wäre sie misslungen, würden die Kosten 8 AsP betragen.

I.3. TirDjao muss nun die Kontrolle über den Sternengeist erlangen. Dazu muss sie eine Probe auf den Kontrollwert von 14 ablegen, die um +3 (Kontrollschwierigkeit) –1 (Formel) = +2 erschwert ist. Dies gelingt TirDjao.

II.1. Nun möchte TirDjao die eigene KL für 1 SR steigern. Dazu wählt sie den Dienst *Temporäre Leihgabe* (Seite 66), der 10 AsP kostet.

II.2. Nun muss TirDjao erneut eine Kontrollprobe ablegen, was ihr mit einer gewürfelten 13 knapp nicht gelingt. Die Kosten werden von ihrem Guthaben von 15+5 (ZfP*)=20 AsP abgezogen, sodass sie nur noch über Dienste im Wert von 10 AsP verfügt.

Bemerkung:
Die übrigen Dienste kann die BaLoa während der 24 Stunden nach der Beschwörung einfordern, danach verschwindet der Geist.
Für eine spontane Beschwörung bräuchte TirDjao die *SF Spontanzauberer (Inspiration)*.

Beispiel 2: Invokation

Der Lev'ar Lorian plant einen Humusgenius zu beschwören, um sich von diesem heilen zu lassen. Er besitzt den Zauber *Wesenbeschwörung der Quelle Humus* auf ZfW 9 und die Formel zur Invokation mit einer Qualität von 3.

I.1. Die Anrufungsschwierigkeit für einen Humusgenius beträgt +8 (siehe Seite 77), jedoch ist die Probe auf Grund der Qualität der Formel nur um +5 erschwert. Die Probe auf MU/CH/CH gelingt daher mit 4 ZfP*.

I.2. Die Beschwörung kostet 30 AsP; wäre die Anrufungsprobe misslungen, müsste Lorian sich 15 AsP abstreichen.

II.1. Lorian muss nun sofort nach der Beschwörung seinen Befehl erteilen. Er möchte sich heilen lassen (Dienst *Heilung,* Seite 64), mit dem er sich bis zu 34 LeP zurückgeben lassen könnte.

II.2. Lorians Kontrollwert ist 15, die Kontrollschwierigkeit des Genius +4. Da er über die Formel verfügt, muss er nur 12 oder weniger würfeln.

Bemerkung:
Nach der Heilung verschwindet der Humusgenius sofort, auch wenn der Dienst durchaus bis zu einem Tag hätte dauern können. Für eine spontane Beschwörung hätte Lorian sowohl die *SF Spontanzauberer (Invokation)* und die *SF Geniusbeschwörung (extern, Elementare)* benötigt.

Beispiel 3: Instruktion

Die Optimatin Pythekonia möchte einen Händler (MR 3) bezaubern, um an wichtige Informationen zu kommen. Sie nutzt dazu die Formel *Alte Freunde* (siehe Seite 60). Sie besitzt den Zauber *Essenzbeschwörung der Quelle Darcalya* auf ZfW 11, besitzt die zugehörige Instruktion *Kontrolle über Gefühle* und die Formel mit einer Qualität von 3.

I.1. Bei der Formel ist eine Anrufungsschwierigkeit von +6+MR, in diesem Fall also +9, angegeben.
Die Probe muss Pythekonia auf MU/KL/IN ablegen, was ihr so gerade gelingt (0 ZfP*).

I.2. Die Essenzbeschwörung kostet an dieser Stelle bereits die Dienstkosten von 10 AsP. Würde er misslingen, würde dies 5 AsP kosten.

Bemerkung:
Die 0 ZfP* aus der Anrufungsprobe zählen in den Belangen Wirkungsdauer (u.ä.) als 1 ZfP*. Hätte Pythekonia keine Formel für diesen Zweck besessen, so hätte sie für die gleiche Wirkung die SF *Spontanzauberer (Instruktion)* sowie die *Spontanzauberei-SF Zauberdauer III, Wirkungsdauer I* und *Struktur I* benötigt.

Die Anrufungsschwierigkeit ist bei Essenzbeschwörungen von der Menge, Struktur, Reichweite und ähnlichen Faktoren abhängig. Genauere Betrachtungen zur deren Berechnung finden Sie im Abschnitt **Die Essenzbeschwörung**.
Bei Wesenbeschwörungen ist die Anrufungsschwierigkeit durch das beschworene Wesen gegeben. Je mächtiger, eigenwilliger oder intelligenter das Wesen ist, desto größer ist die Anrufungsschwierigkeit. Die Anrufungsschwierigkeit eines Wesens finden Sie bei der Beschreibung der Wesen ab Seite 72.
Da es sich bei den Anrufungsschwierigkeiten manchmal um wirklich immense Aufschläge handelt, haben viele Traditionen zu bestimmten Anrufungen Zauberergänzungen entwickelt, die das Wirken vorgegebener Essenzbeschwörungen oder Herbeirufung bestimmter Wesen erleichtern. Eine solche Zauberergänzung wird *Formel* genannt, manchmal auch *Matrix* oder *Wahrer Name.*
Formeln gibt es in verschiedenen Qualitäten, von 1 bis 7, und die Anrufungsprobe ist um diese Qualität erleichtert. Ohne die jeweilige SF *Spontanzauberer* (Seite 155) ist die Kenntnis einer Formel bei der Beschwörung zwingend erforderlich.

Gelungen oder Misslungen
Bei den meisten Anrufungen (gerade bei Essenzbeschwörungen) merkt der Zauberer recht schnell, ob ihm diese gelungen oder misslungen ist, da der entsprechende Effekt nicht eingetreten ist. Bei anderen Beschwörungen muss dies nicht automatisch der Fall sein. In besonders kritischen Fällen sollten Sie als Meister eine solche Probe verdeckt für den Spieler würfeln. Ab einem ZfW von 14 kann man jedoch stets den Ausgang einer Zauberprobe erkennen.
Die Regeln über automatischen Erfolg oder Misserfolg einer Talentprobe (**WdS 16**) – also die Effekte, die eintreten, wenn bei einer Probe zwei oder gar drei Mal die 1 bzw. die 20 fallen – gelten in vollem Umfang auch für Zauberproben, nur sind die Ergebnisse in beiden Richtungen meist um einiges spektakulärer. Besonders bei der Anrufung dämonischer Quellen sind die Gefahren ungemein größer als eine einfach misslungene Probe. Hierbei sind in den Grundregeln durchaus Verluste von permanenten LeP, AsP oder Eigenschaftspunkten möglich.

Weitere Modifikationen der Anrufungsprobe

Alle Anrufungsproben können vom Meister je nach Situation mit Zuschlägen oder Abzügen belegt werden. Dies kann die Ablenkung des Zaubernden durch erlittene Wunden (**Myranor 207** oder **WdS 57**), niedrige Lebensenergie oder Ausdauer (**WdS 56, 83**) oder Störung durch Umgebungseinflüsse sein (Zaubern, während man gerade versucht, nicht zu ersticken ...). Ebenfalls erwähnenswert ist die Einschränkung aller Zauberei durch größere Mengen von verarbeitetem Eisen oder sogar allen Metallen, die vor allem zum Tragen kommt, wenn ein Zauberkundiger aus einer Rüstung heraus seine Sprüche wirken will (Seite 137).

Weitere Erschwernisse und Erleichterungen der Zauberprobe, finden Sie in der folgenden Tabelle:

Erschwernisse und Erleichterungen der Anrufungsprobe

Optional: Niedrige LE (Halb / Drittel / Viertel)	+3 / +6 / +9
Optional: Niedrige AU (Drittel / Viertel / 0)	+3 / +6 / unmöglich
Wunden	+2 pro Wunde

Übrige Zauberfertigkeitspunkte (ZfP*)

Eine Anrufungsprobe ist stets eine offene Probe (**WdS 14f**). Das heißt: Sie würfeln die Probe, gleichen mit Ihren Zauberfertigkeitspunkten aus und schauen dann, wie viele ZfP Sie übrig behalten haben – je mehr, desto besser. Je nach Beschwörungsart (Essenz oder Wesen) werden diese ZfP* zu verschiedenen Zwecken verwendet. In den Grundregeln bestimmen die ZfP* die Wirkung der Essenzbeschwörung und erhöhen die maximalen Dienstkosten bei Wesenbeschwörungen. Einzelheiten finden sich in den entsprechenden Abschnitten.

Zwei wichtige Regeln sind hierbei zu beachten:

- Ein Held kann nie mehr ZfP übrig behalten, als sein ZfW beträgt – auch nicht, wenn die Probe deutlich erleichtert war.
- Behält ein Held bei der Essenzbeschwörung exakt 0 Zauberfertigkeitspunkte übrig oder musste er gar einen effektiv negativen ZfW ausgleichen, so zählt dies so, als ob er einen ZfP* hätte.

Übersicht über die Modifikationen der Anrufungsprobe

Die Anrufungsprobe ist modifiziert um:

- Anrufungsschwierigkeit des Wesens oder der Essenz
- Qualität der Formel. Modifikator von –7 (Qualität 7) bis 0 (nicht vorhanden).
- sonstige Modifikationen (z.B. niedrige LE/AU oder Wunden)

Die Essenzbeschwörung

Essenzbeschwörung ist sehr flexibel in ihrem Einsatz. Sie kann schnell oder langsam, aus der Nähe, aber auch aus der Ferne gewirkt werden. Außerdem muss sich der Beschwörer bei ihr nicht mit einem intelligenten Wesen für die Erfüllung eines Dienstes auseinander setzen, sodass die Kontrolle sehr einfach ist.
Es gibt zwei Arten der Essenzbeschwörung: formale oder spontane Essenzbeschwörung.

● Für *formale Essenzbeschwörung* benötigt der Zauberer die Kenntnis einer *Formel* sowie der zugehörigen *Instruktion* (eine Sonderfertigkeit, siehe Seite 152). Die Instruktion bezeichnet die Kenntnis, die beschworene Essenz zu einem gewissen Dienst zu bringen, und die Formel bestimmt die genauen Randparameter und die exakte Zauberwirkung.

● Bei der *spontanen Essenzbeschwörung* hat der Zauberer eine größere Wahl bei den jeweiligen Randparametern, jedoch benötigt er neben der Kenntnis der Instruktion auch die Fähigkeit, die verschiedenen Randparameter einzusetzen. Diese muss der Zauberer über die Sonderfertigkeit *Spontanzauberer* erwerben, ebenso wie eventuell auch die weiteren Sonderfertigkeiten der *Spontanzauberei* (siehe 155).

Im Folgenden wird nur auf die Disziplin der Instruktion eingegangen, die Influxion wird in einem späteren Band beschrieben werden. Dabei wird nun zuerst die formale Instruktion und anschließend die spontane Instruktion beschrieben.

Die fünf Randparameter der Anrufung bei der Instruktion

Bei der Auflistung der Formeln ab Seite 40 finden Sie Randparameter *Zauberdauer*, *Reichweite*, *Zielobjekt, (maximale) Wirkungsdauer* sowie die *Struktur* angegeben. Was genau dahinter steckt, wird im Folgenden erläutert. Diese Parameter bestimmen auch die Anrufungsschwierigkeit für die Anrufungsprobe.

● **Zauberdauer:** Die Zauberdauer gibt an, wie viel Zeit die Beschwörung und die Erteilung des Dienstes dauert. Der Zauberer kann in dieser Zeit keine weiteren Handlungen durchführen. Wird die Zauberdauer in Aktionen gemessen, so wird davon ausgegangen, dass ein Zauberer pro KR 2 Aktionen durchführt (Ausnahme: der Zauberer hat eine Initiative kleiner 0, dann nur eine Aktion pro KR). Mit dem Ende der Zauberdauer beginnt die Ausführung des Dienstes.
Je kürzer die Zauberdauer ist, desto schwieriger ist es, die Essenzmenge während dieser Zeit ins Ziel zu bringen. Die Kontrolle findet während der letzten Aktion der Zauberdauer statt.

● **Reichweite:** Die Reichweite ist die maximale Entfernung, in der die Zauberwirkung eintreten kann. Es gibt die folgenden Reichweiten bei der Instruktion: selbst – Berührung – 3 Schritt – 7 Schritt – 21 Schritt – 49 Schritt – Horizont – Außer Sicht. Die Reichweite *selbst* bedeutet, dass die Wirkung allein auf den Zauberer wirkt. Für alle Zauber (außer solche mit der Reichweite *Außer Sicht*) gilt, dass die Zielobjekte wahrgenommen werden müssen. Die Reichweiten *Horizont* und *Außer Sicht* werden in den Erweiterungsregeln behandelt.

● **Zielobjekt:** Manche Zauber wirken nur auf Objekte, andere nur auf Personen. Daher wird in die folgenden Zielobjektkategorien unterschieden: Einzelperson/-wesen (d.h. lebendige, aber auch magische Wesen) – Einzelobjekt (unbelebte Gegenstände) – Zone. Weiterhin spielt hierbei die Anzahl der Wesen oder Objekte und die Größe der Zone eine Rolle. Eine Zone hat grundsätzlich eine Kugelform mit einem festen Radius. In den Grundregeln sind Zonen stationär. Die jeweilige Anzahl ist hier durchaus als Obergrenze gedacht, es können auch 2 statt 7 Personen bezaubert werden. Je mehr Personen/Objekte beeinflusst werden oder je größer die Zone sein soll, desto schwieriger ist der Zauber.

● **Art des Zielobjekts:** Eine Person oder ein Wesen, manchmal auch ein Objekt, kann sich dem Zauber widersetzen. Daher wird in freiwillige oder unfreiwillige Zielobjekte unterschieden. Unfreiwillige Zielobjekte setzen dem Zauber ihre Magieresistenz entgegen. Tiere zählen nur in seltenen Fällen (z.B. Vertraute) als freiwillige Zielobjekte. Zonenzauber, die auf unfreiwillige Zielobjekte wirken sollen, beeinflussen nur solche, deren MR kleiner oder gleich der übrigen ZfP* ist.

● **Maximale Wirkungsdauer:** Der Beschwörer kann selbst bestimmen, wie lange der Zauber maximal dauern soll. Dieser Wert ist in vielen Fällen von den in die Wirkung investierten ZfP* abhängig. Dieser Punkt betrifft explizit nur die Maximaldauer, da die konkrete Wirkungsdauer von den ausgegebenen Astralpunkten abhängig ist. Die Wirkungsdauern *permanent* und *augenblicklich* benötigen besondere Beachtung: Permanente Zauber halten an, bis sie durch einen entsprechenden antimagischen Effekt aufgehoben werden; ihre Zauberwirkung ist bis dahin mit Hellsichtzaubern zu erkennen. Augenblicklich wirkende Zauber verändern eine Form oder Struktur zwar auch permanent, jedoch überführen sie die Wirkung in einen natürlichen Zustand, sodass sie mit Antimagie nicht rückgängig gemacht werden kann. Augenblickliche Zauber werden auch noch darin unterschieden, ob dieser Zustand die magische Struktur auf Dauer (augenblickliche Verwandlung) oder nur kurzfristig (Heil- und Schadenszauber) verändert. Permanente und permanentstrukturverändernde augenblickliche Zauber werden mit permanenten Astralpunkten 'fixiert'.

● **Struktur:** Einem Stein einen kurzen Stoß zu geben ist leichter als diesen Stein in eine detailgetreue Kopie des Thearchen zu verwandeln. Dies wird durch die Struktur der Zauberwirkung simuliert. Bei den Diensten ab Seite 40 wird ein Richtwert für diese Strukturen angegeben.

Formale Instruktion

Für die formale Instruktion muss der Zauberer eine entsprechende Formel und die zugehörige Instruktions-SF kennen. Durch die Formel sind die Randparameter und die dadurch gegebene Anrufungsschwierigkeit festgelegt (zu deren Berechnung siehe **Die Bestimmung der Anrufungsschwierigkeit**). Gelingt nun die Anrufungsprobe, so muss der Zauberer die zugehörigen Astralpunkte ausgeben und die Wirkung tritt mit dem Ende der Zauberdauer ein.
Die Qualität der Formel erleichtert wie gewohnt die Anrufungsprobe. Misslingt die Anrufungsprobe, so muss der Zauberer die Hälfte der Kosten bezahlen. Bei dämonischen Quellen kommt außerdem ein Schaden von 1W6 SP hinzu. Eine Auflistung bekannter Formeln finden Sie ab Seite 40.
Beispiel: Die Sibylle Herae will die Formel Klugheit steigern *(Anrufungsprobe +3, Seite 52) sprechen. Sie besitzt die Essenzbeschwörung der Quelle* Erkenntnis *auf ZfW 5, die Instruktion* Beseelung *und die Formel mit Qualität 2. Die Anrufungsprobe ist also um +1 erschwert, was auf Grund des ZfW von 5 aber dennoch gelingen sollte.*

Spontane Instruktion

Für die spontane Instruktion muss der Zauberer zahlreiche Voraussetzungen erfüllen. Vor allem muss er über die SF Spontanzauberer (Instruktion) verfügen. Zusätzlich muss er ebenfalls über die passende Instruktions-SF sowie über die passenden Stufen der verschiedenen *Spontanzauberei*-Sonderfertigkeiten verfügen. Dafür kann er in einem gewissen Rahmen die Randparameter frei wählen und ist nicht von den Vorgaben einer Formel abhängig. Von diesen Randparametern ist die Anrufungsschwierigkeit abhängig.

Wie auch bei der formalen Essenzbeschwörung muss der Zauberer anschließend die zugehörigen Kosten des Dienstes bezahlen, bzw. die Hälfte, falls die Anrufungsprobe misslungen ist. Bei dämonischen Quellen beträgt der Schaden bei einer spontanen Beschwörung jedoch 2W6 SP.

Die Bestimmung der Anrufungsschwierigkeit

Die Anrufungsschwierigkeit ist durch die Summe der Einzelerschwerungen in den Punkten *Zauberdauer, Zielobjekt, Reichweite, Maximale Wirkungsdauer* und *Struktur* nach der untenstehenden Tabelle gegeben. Diese Summe darf den ZfW des Beschwörers nicht übersteigen und für jede Stufe außer den Stufen –1 und +0 sind die entsprechenden Sonderfertigkeiten der Spontanzauberei-Familie nötig: Um einen spontanen Zauber innerhalb einer SR (+1) zu wirken, benötigt der Beschwörer die *Spontanzauberei I (Zauberdauer)*, für die Verzauberung auf eine Reichweite von 7 Schritt (+3) die *Spontanzauberei II (Reichweite)* und für die permanente Verzauberung (+7) die *Spontanzauberei IV (Maximale Wirkungsdauer)*.

Handelt es sich um ein *unfreiwilliges* Einzelwesen, so steigt die Anrufungsschwierigkeit um die MR des Opfers, ist es eine ganze Gruppe unfreiwilliger Wesen, steigt die Anrufungsschwierigkeit um die höchste MR plus der Anzahl der Opfer. Diese Zuschläge werden nicht mit dem ZfW verglichen.

Beispiel: Nun will die Sibylle Herae die Klugheit ihrer vier Freunde steigern. Sie besitzt keine passende Formel, jedoch die SF Spontanzauberer (Instruktionszauberei) und die Spontanzauberei Zauberdauer I, Wirkungsdauer I und Struktur I. Damit ist sie in der Lage, innerhalb einer SR (Zauberdauer) ihre vier Freunde (Zielobjekt) zu berühren (Reichweite) und so für ZfP SR (Wirkungsdauer) mit der Quelle Erkenntnis zu beseelen (daraus ergibt sich die Struktur). Die Anrufungsprobe beträgt +1+0+0+1+2=+4. Dazu kommen jedoch noch die Kosten, die Herae ebenfalls nun zu bezahlen hat.*

Dienste und Kosten

Die Kosten einer Anrufung sind durch den Dienst und die unterschiedlichen Auswirkungen bestimmt. Im Folgenden wird vorgestellt, auf welche Weise die genauen Kosten einer Essenzbeschwörung bestimmt werden können. Diese Bestimmung ist ebenfalls Grundlage der Formeln. Die Grundkosten werden entweder durch den Dienst oder die allgemeine Kostentabelle vorgegeben. Diese können jedoch durch verschiedene Faktoren verändert werden.

Zu beachten ist, dass die *effektive Wirkungsdauer* von den Kosten, nicht jedoch von der Anrufungsschwierigkeit abhängt. Letzterer bestimmt nur die *maximale Wirkungsdauer* des Zaubers, die theoretisch größer sein könnte.

Von der Zeit abhängige Kosten

Viele Dienste können in ihrer Dauer verändert werden und kosten daher auch mehr oder weniger AsP. Die (Zeit)Kosten für die jeweils angegebene Basiszeit finden sich bei den Diensten. Für jede Veränderung dieser Zeit auf der folgenden Skala werden die Zeitkosten halbiert bzw. verdoppelt.

ZfP* Akt.	**50 KR**	**1 SR**	**ZfP* SR**	**ZfP* Stunden**	**ZfP*/3 Tage**
1 None	**1 Oktal**	**1 Jahr**	**permanent**	**augenblicklich (p)**	

Tabelle zur Berechnung der Anrufungsschwierigkeit

SF[1]	Mod.	Zauberdauer	Zielobjekt[2]	Reichweite	Max. Wirkungsdauer	Struktur
	–1	1 Stunde	Einzelperson/-wesen	selbst	ZfP* Aktionen	extrem einfach
	0	6 SR	Einzelobjekt *oder* ZfW Wesen	Berührung	50 KR	sehr einfach
I	+1	1 SR	Zone mit 1 Schritt Radius	1 Schritt	ZfP* SR / augenbl. (n)[4]	einfach
I	+2	20 Aktionen	ZfW Objekte *oder* 3xZfW Wesen	3 Schritt	ZfP* Stunden	schwer
II	+3	10 Aktionen	Zone mit ZfW Schritt Radius *oder* 3xZfW Objekte	7 Schritt	ZfP*/3 Tage	sehr schwer
II	+4	5 Aktionen	Zone mit 3xZfW Schritt Radius	21 Schritt	1 None	extrem schwer
III	+5	3 Aktionen	beliebig viele Wesen	49 Schritt	ein Oktal	komplex
III	+6	2 Aktionen	beliebig viele Objekte	Horizont[3]	ein Jahr	sehr komplex
IV	+7	1 Aktion	beliebig große Zone	Außer Sicht[3]	permanent / augenbl. (p)[4]	extrem komplex

1) Diese Spalte gibt die benötigte Stufe der jeweiligen *Spontanzauberei*-SF-Gruppe an. Die ersten beiden Zeilen (–1, +0) sind bereits mit der SF *Spontanzauberer* nutzbar.

2) Handelt es sich um *ein unfreiwilliges* Zielobjekt, so steigt die Anrufungsschwierigkeit um die MR des Opfers, handelt es sich um *mehrere unfreiwillige* Zielobjekte, so steigt die Anrufungsschwierigkeit um die höchste MR und die Anzahl der Opfer.

3) Diese Entfernung wird in den Erweiterungsregeln auf Seite 100 erklärt.

4) An dieser Stelle wird zwischen den verschiedenen Arten von augenblicklich unterschieden: *(n)* bedeutet, dass der Zauber augenblicklich wirkt, jedoch die magische Struktur nicht auf Dauer verändert wird (z.B. Kampf- oder Heilzauber); *(p)* bedeutet, dass die magische Struktur permanent verändert wird (z.B. permanente Verwandlung).

Dienste der Basiszeit *augenblicklich (n)* wie z.B. Schadenszauber oder Heilung können nicht in der Zeitkomponente verändert werden. Dienste mit Wirkungsdauer *augenblicklich (p)* oder *permanent* kosten den Beschwörer 1/10 der AsP permanent. Mit der Sonderfertigkeit *Permanenzzauberer* betragen die permanenten AsP-Kosten nur noch 1/20 der Gesamtkosten. Soll eine Zauberwirkung zwar länger als ein Jahr dauern, jedoch nicht permanent, werden die Kosten wie für einen permanenten Zauber berechnet, jedoch *kann* der Spielleiter in dem Fall die Anzahl der auszugebenen pAsP je nach Wirkungsdauer reduzieren (z.B. keine pAsP bei einer zwei Jahre anhaltenden Wirkung oder nur 1/12 der Gesamtkosten permanent bei einer hundert Jahre dauernden Verwandlung eines Erzbrockens in ein Schwert, jedoch keine Reduktion bei einem *nur* für 200 Jahre verwandelten Menschen).
Einige Zauber haben jedoch Zeitkosten, die tatsächlich *pro* Zeiteinheit bezahlt werden müssen. Dies ist dann entsprechend angegeben.

Beispiel: Der Dienst Illusion hat Kosten in Höhe von 6 AsP pro getäuschtem Sinn bei einer Basiszeit von ZfP SR. Eine einen Sinn täuschende Illusion, die ZfP*/3 Tage anhält, würde daher 6*2*2=24 AsP kosten. Würden drei Sinne getäuscht, dies jedoch nur für 1 SR, so würde der Dienst 3*6/2=9 AsP kosten.*
*Eine Verwandlung kostet nach der allgemeinen Kostentabelle einen Grundbetrag von 9 AsP, dazu kommen Zeitkosten von 1 AsP für eine Basiszeit von 50 KR. Eine Verwandlung für eine None würde daher 9+1*2*2*2*2*2=41 AsP kosten.*

Weitere Modifikationen der Kosten
Manche Dienste können auch in anderen Parametern modifiziert werden, beispielsweise *Menge* und *Reinheitsgrad*. Hierbei werden auch auf der passenden Skala für jeden Schritt die Kosten halbiert bzw. verdoppelt. Hierbei meint die Mengenangabe das Maximalgewicht, d.h. ein Gegenstand mit 17 Stein Gewicht fällt in die Klasse 25 Stein, eines mit 27 Stein in die Klasse 125 Stein.
Dies ist nur dann möglich, wenn eine *Basismenge* oder *Basisreinheit* angegebene ist. In allen anderen Fällen müssen die Kosten pro angegebener Einheit bezahlt werden. Bei mehreren Zielobjekten ist es nicht möglich, das Gewicht aufzuaddieren und dann die Gesamtmasse zu bezahlen. Es müssen die Kosten jeweils pro Gegenstand oder Person bezahlt werden.

Mengenskala
1 Gran (40 mg) 1 Skrupel 1 Unze 1 Stein 5 Stein 25 Stein
125 Stein 1 Quader 10 Quader

Reinheitsskala
besonders unedel unedel gemindert rein konzentriert edel
besonders edel

Die allgemeine Kostentabelle
Manche Dienste haben nur vage Formulierungen in den Auswirkungen und sind recht breitgefächert einsetzbar. Daher bieten wir hier einige Richtlinien für die Bestimmung der Kosten an. Hierbei können die ZfP* durchaus geteilt werden, sodass die Kosten für eine Erhöhung um ZfP*/5 Punkte ein Fünftel der Kosten der Erhöhung um ZfP* Punkte beträgt. Hierbei sollten Sie jedoch im Allgemeinen echt runden. *Beispiel: Eine MU-Steigerung um ZfP*/5 Punkte für ZfP* SR kostet nur 20/5=4 AsP.*

Die Dienste im Einzelnen

Im Folgenden werden die verschiedenen Dienste der Essenzbeschwörung beschrieben. Je nach Quelle sind verschiedene Dienste möglich. Bei jedem Dienst wird die Quelle angegeben, ein **e**, **s** oder **d** gibt an, ob der Dienst für alle elementaren, stellaren oder dämonischen Quellen möglich ist. Die Elemente ohne die Quelle Kraft werden mit **e*** bezeichnet, **d*** die dämonischen Unelemente, ein **S** steht hierbei für einen Sonderdienst, bei dem die doppelten Kosten bezahlt werden müssen. Im unteren Kasten findet sich weiterhin noch eine Detailauflistung.
Bei den Beschreibungen wird zuerst die *Wirkung* erläutert, dann werden Vorschläge für die *Struktur* (siehe 29) und schließlich die *Kosten* für den Dienst angegeben, welche fast immer die *effektive* Wirkungsdauer bestimmen (im Gegensatz zur *maximalen* Wirkungsdauer aus der Anrufungsschwierigkeit).
Diese Liste erhebt ausdrücklich keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Nehmen Sie sich die Freiheit, eigene Dienste zuzulassen, beachten Sie hierbei jedoch, dass die Zauberer nicht deutlich mächtiger werden, als sie es bereits sind.

Mögliche Dienste für Essenzbeschwörungen in Abhängigkeit der Quelle

Dienste der elementaren Quellen:
Analyse, Antimagie, Bann der Quelle, Beseelung durch Quelle, Elementare Manifestation (nicht Kraft), Elementare Reinheit (nicht Kraft), Explosion, Fixierung, Heilung/Wiederherstellung, Hellsicht, Illusion, Kommunikation, Kontrolle über ein Element, Kontrolle über Wesen (nur Kraft), Objektbewegung, Regeneration (nur Humus und Kraft), Reinigung, Schadenszauber, Schutz vor Quelle, Transfer, Transformation (nicht Kraft), Transport durch ein Element, Über Element gehen (nicht Kraft), Verhüllung, Verwandlung, Wahrnehmung der Quelle

Dienste der stellaren Quellen:
Alpdruck (nur Wahnsinn und Zauberei), Alptraumwelt (nur Wahnsinn und Zauberei), Analyse, Antimagie, Bann der Quelle, Beseelung durch Quelle, Fixierung (nur Wahnsinn), Geistillusion (nicht Zauberei), Kommunikation, Kontrolle über Gefühle (nicht Zauberei), Kontrolle über Wesen (jeweils nur zur Quelle passende Befehle, alle Befehle für Erfolg, S für Zauberei), Metamagie (nur Zauberei), Schutz vor Quelle, Traumbesuch (nur Endgültigkeit, Wahnsinn und Zauberei), Transfer, Verhüllung, Wahnsinn (nur Wahnsinn), Wahrnehmung der Quelle

Dienste der dämonischen Quellen:
Alpdruck (normal für Dya'Khol, alle anderen S), Alptraumwelt (nur Dya'Khol, S für Iryabaar und Darcalya), Analyse, Antimagie, Bann der Quelle, Beseelung durch Quelle, Dämonische Manifestation, Elementare Manifestation (S und nur Unelemente), Elementare Reinheit (nur Unelemente und Xolovar), Explosion, Fixierung, Geistillusion (für alle außer Iryabaar: S), Heilung/Wiederherstellung (nur Unelemente und Ghorgumor;

S bei Heilung für Dya'Khol und Mishkarya), Hellsicht (nur Unelemente und Iryabaar), Illusion (nur Unelemente und Iryabaar), Infektion (normal für Mishkarya, S für Dya'Khol und Ghorgumor), Kommunikation, Kontrolle über ein Element (nur Unelemente), Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Wesen (je nach Quelle: Wasserlebewesen bei Galkuzul, Vögel bei Thesephai, Spinnen bei Avastada, Totenwesen und Untote bei Dya'Khol, alle Wesen bei Iryabaar, Raubtiere bei Naggarach und Ghorgumor, Katzen und Amaunir bei Ghorgumor, Chimären bei Khalyanar, Insekten, Ungeziefer und ähnliches bei Mishkarya, Konstrukte, Artefakte und ähnliches bei Aggari, alle Wesen bei Darcalya), Metamagie (S und nur Iryabaar), Objektbewegung (nur Unelemente), Schadenszauber, Schutz vor Quelle, Traumbesuch (normal für Dya'Khol, alle anderen S), Transfer, Transformation, Transport durch ein Element (S und nur Unelemente), Über Element gehen (nur Unelemente), Verhüllung, Verwandlung (nur Unelemente, Iryabaar und Xolovar), Wahnsinn (normal für Dya'Khol und Iryabaar, sonst S), Wahrnehmung der Quelle

Ein S steht für Sonderdienst und bedeutet, dass der Dienst die doppelten AsP-Anzahl kostet. Eine tabellarische Übersicht über die Dienste findet sich auf Seite 245.

Die Kostentabelle

Änderung	**Kosten**	**Basiszeit**
Heilung von Lebewesen		
● Lebenspunkte	1 AsP/LeP, 2 AsP f. jeden LeP<0	augenblicklich (n)
● Ausdauer	1 AsP pro ZfP* AuP	augenblicklich (n)
● Erschöpfung	2 AsP pro Punkt Erschöpfung	augenblicklich (n)
Temporäre Veränderung von LeP und AuP		
● Lebenspunkte	1 AsP/LeP, 2 AsP f. jeden LeP<0	1 SR
● Ausdauer	1 AsP pro ZfP* AuP	1 SR
● Erschöpfung	2 AsP pro Punkt Erschöpfung	1 SR
Verwandlung eines Lebewesens (Basisgewicht: 125 Stein)		
● Verschaffung/Einschränkung von Vor-/Nachteilen	7 AsP + (GP in AsP) Zeitkosten	ZfP* SR
● Verwandlung von Form oder Substanz	9 AsP Basis + 1 AsP Zeitkosten	50 KR
Veränderung (Steigerung und Senkung)		
● von FF, GE, KO, KK oder GS	20 AsP pro ZfP* Punkte	ZfP* SR
● von MU, KL, IN, CH oder MR	20 AsP pro ZfP* Punkte	ZfP* SR
● eines Talentwertes um ZfP* Punkte	AKT in AsP	ZfP* Aktionen
Geistige Beeinflussung einer Person		
● leicht (z.B. eine Idee eingeben)	2 AsP + 8 AsP Zeitkosten	ZfP* SR
● tiefgehend (z.B. Erschaffung intensiver Gefühle)	5 AsP +10 AsP Zeitkosten	ZfP* SR
● stark (z.B. starke Änderungen an Erinnerungen)	8 AsP + 12 AsP Zeitkosten	ZfP* SR
● Verschaffung/Einschränkung von Vor-/Nachteilen	7 AsP + (GP in AsP) Zeitkosten	ZfP* SR
Gewichtsänderung von Personen oder Objekten (Basisgewicht: 125 Stein)		
● Erhöhung (Faktor X, X>1)	10*X AsP	1 SR
● Verringerung (Faktor 1/X, X>1, X=2 entspricht Halbierung)	7*X AsP	1 SR
Wiederherstellung von Gegenständen (Basisgewicht: 5 Stein)		
● Bruchfaktor, Trefferpunkte, Rüstungsschutz	9 AsP pro ZfP* Punkte	augenblicklich (n)
● Strukturpunkte	3 AsP pro 5xZfP* Punkte	augenblicklich (n)
● Struktur oder Härte	1 AsP pro ZfP* Punkte	augenblicklich (n)
Temporäre Veränderung von Gegenstandseigenschaften (Basisgewicht: 5 Stein)		
● Bruchfaktor, Trefferpunkte oder Rüstungsschutz	9 AsP pro ZfP* Punkte	1 SR
● Strukturpunkte	3 AsP pro 5x ZfP* Punkte	1 SR
● Struktur oder Härte	1 AsP pro ZfP* Punkte	1 SR
Vollständige Verwandlung eines Objekts (Basisgew.: 5 Stein)	5 + 2 AsP (Gew.) + 1 AsP (Zeit)	ZfP* SR
Beeinflussung der Umwelt		
● leicht (z.B. Umgebung erhellen)	2 AsP pro Schritt Radius	1 SR
● tiefgehend (z.B. vollständige Stille)	7 AsP pro Schritt Radius	1 SR
● stark (z.B. Zeit still stehen lassen)	12 AsP pro Schritt Radius	1 SR

Alpdruck (Wahnsinn, Zauberei, Dya'Khol, S für alle anderen d)

Das Opfer kann während der Wirkungszeit nicht gut schlafen und träumt schlecht. Während der Wirkungsdauer des Dienstes kann das Opfer Überanstrengung und Erschöpfung nur mit einer Rate von maximal 1 bzw. 2 Punkten pro Stunde regenerieren. Verbringt es eine ganze Ruhephase schlafend mit Alpträumen (d.h. mindestens 8 Stunden), verringert sich die Regeneration (LeP und AsP) um je 1 Punkt. Außerdem ist das Opfer nach dem Erwachen (unabhängig ob die Wirkungsdauer bereits geendet hat oder nicht) für die Hälfte der Zeit, die es unter den Alpträumen gelitten hat, gereizt und unkonzentriert (die AU steigt nur auf drei Viertel des Maximalwerts, alle vorhandenen *Schlechten Eigenschaften* +2, alle Talent- und Zauberproben um 3 Punkte erschwert).

Struktur: extrem schwer (+4)

Kosten: 8 AsP pro Opfer (Basiszeit ZfP* Stunden)

Alptraumwelt (Wahnsinn, Zauberei, Dya'Khol, S Iryabaar, S Darcalya)

Es wird eine (Alp)Traumwelt nach Wunsch des Zauberers erzeugt. Die regeltechnischen Auswirkungen finden sich im Kapitel *Tödliche Träume* (Seite 143). Das Opfer muss zum Zeitpunkt des Befehls bereits schlafen.

Struktur: extrem komplex (+7)

Kosten: 13 AsP pro Opfer (Basiszeit: 1 SR)

Analyse (alle)

Das Zielobjekt wird auf das zur Quelle passendem Element hin in Zusammensetzung, Reinheitsgrad, Komplexität oder ähnlichem untersucht. Je nach Spielleiterentscheidung kann die Kontrollprobe je nach Schwierigkeit und Komplexität erschwert werden. Schränkt der Zauberer das Ziel der Untersuchung ein, wird dadurch die Struktur des Dienstes verringert. Mit dem Ende der Zauberdauer erhält der Zauberer Informationen in Abhängigkeit der ZfP*, die sich in der nebenstehenden Tabelle ablesen lassen. Konzentriert sich der Zauberer weiterhin auf die Analyse und führt keine anderen Handlungen aus, die ihn ablenken (Spielleiterentscheid), so kann er weitere Proben auf den Zauber ausführen, um zusätzliche ZfP* zu erhalten und so die Analyse zu verfeinern. Die folgenden Proben sind um die Anrufungsschwierigkeit und einen vom Wiederholungsintervall abhängigem Wert erschwert. Stündliche Proben sind um 3 Punkte erleichtert, halbstündliche +/- 0, eine Probe pro SR um 6 Punkte und eine Probe pro KR um 12 Punkte erschwert. Außerdem muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abgelegt werden, die um den Intervallwert erschwert ist. Misslingt diese Probe, so bricht die Konzentration ab und es können keine weiteren Informationen durch diesen Zauber gesammelt werden. Vorhergehende Analysen können nach Spielleiterentscheid folgende Proben um die Hälfte der zuvor erarbeiteten ZfP* erleichtern.

Struktur: Je nach Komplexität und Größe des untersuchten Objekts (liegt im Ermessen des Spielleiters). Ein faustgroßer Erzbrocken ist *sehr einfach* (0) zu analysieren, die Zusammensetzung einer alchimistischen Flüssigkeit schon *extrem schwer* (+4) und ein altes kompliziert konstruiertes Artefakt *extrem komplex* (+7). Die Struktur kann beschränkt werden, indem das Maximalergebnis eingeschränkt wird: Jede nicht erreichbare Stufe reduziert die Struktur um 1.

Kosten: 4 AsP Basiskosten und 3 AsP Zeitkosten (Basiszeit: 1 SR)

Antimagie (alle)

Die Essenz kann die Wirkung einer bestehenden Essenzbeschwörung der gleichen Quelle aufheben. Dazu müssen die ZfP* größer sein als die Summe der ZfP* und ein Fünftel der Kosten des zu bannenden Zaubers. Die Quellen *Kraft, Zauberei* und *Iryabaar* können sogar die Wirkung jeder beliebigen Quelle aufheben, bei *Zauberei* und *Iryabaar* kostet die Wirkung bei fremden Quellen jedoch doppelt.

Struktur: je nach Struktur des zu bannenden Zaubers

Kosten: 7 AsP + 1/5 der Kosten des gebannten Zaubers; kostete der Zauber permanente AsP, so müssen diese bei der Bannung im vollen Umfang aufgebracht werden.

(Basiszeit: augenblicklich (n))

Ergebnisse der Analyse

Die ZfP* geben die Genauigkeit der Analyse an:

- **0 bis 3 ZfP* (Offensichtliches):** Der Zauberer erfährt die grobe Einsortierung der Reinheitsstufe (eher unedel oder eher edel) und die überwiegende Art (z.B. Sandstein oder Gold, bei Zaubern Zauberwirkungen) des vorhandenen Elements, nicht jedoch, wie viele verschiedene Arten des Elements vorhanden sind. Kennt der Zauberer die ihm offenbarte Art des Elements (hat er also beispielsweise bereits Sandstein oder Gold gesehen), so kann er diese auch identifizieren. Stellare Quellen erkennen die jeweilige Intensität des stärksten zur Quelle passenden Gefühls. Bei Analyse von Zaubern oder magischen Wesen mittels der Quellen Kraft, Zauberei oder Iryabaar gilt: Bei Artefakten werden zuerst Aussagen über den Verankerungszauber getroffen, bei beschworenen Wesen nur dessen Quelle und bei Zauberern nur dessen Tradition.
- **4 bis 7 ZfP* (Deutliches):** Es werden die höchste und die niedrigste vorhandene Reinheitsstufe des Elements und ein grober Richtwert offenbar, wie viele verschiedene Arten des Elements vorhanden sind (z.B. wenige, einige, viele). Bei stellaren kann das ganze passende Gefühlsspektrum erkannt werden. Bei Artefakten gelten analoge Aussagen, bei beschworenen Wesen die Art des Wesens (Geist, Genius, Archon), bei Zauberern auch die Information, ob dieser innerhalb der letzten ZfW Stunden gezaubert hat. Bei Zaubern wird auch der genutzte Dienst erkannt.
- **8 bis 12 ZfP* (Detailliertes):** Alle mehr als nur minimal vorhandenen Arten von Elementen werden in ihren exakten Reinheitsstufen und Verhältnissen, alle passenden Gefühle jeweils in ihrer Intensität angezeigt. Der Zauberer kann auch hier nur ihm bekannte Arten identifizieren. Bei beschworenen Wesen können nun auch kleine Unterschiede zu anderen Wesen der Gattung erkannt werden, bei analysierten Zauberern wird auch die letzte benutzte Quelle deutlich. Zauber können in ihrer Wirkungsdauer eingeschätzt werden.
- **13 bis 18 ZfP* (Verborgenes):** Wirklich alle Arten des Elements oder Zauberwirkungen eines Artefakts werden klar gezeigt, selbst solche, die nur in geringsten Spuren vorhanden sind. Bei Gefühlen werden auch die betroffenen Personen oder Gegenstände offenbart, gegen die sich die Gefühle richten. Bei gegen die Namensmagie anfälligen Wesen (z.B. Personen mit dem Nachteil *Wahrer Name*) kann der persönliche Wahre Name (siehe 141) erkannt werden.
- **ab 19 ZfP* (Geheimes):** Der Zauberer hat das Objekt vollständig durchdrungen und kennt es in allen Kleinigkeiten. Es werden alle nicht zuvor erkannten Informationen gewonnen. Insbesondere können hiermit nach Spielleiterentscheid die Wahren Namen von Lebewesen herausgefunden werden, die nicht über den Nachteil *Wahrer Name* verfügen. Bei wirkenden Formeln kann der Spielleiter hier eine Spezielle Erfahrung auf die Formel an den Zauberer geben.

Bann der Quelle (alle)

Das Wirken von Zaubern der jeweiligen Quelle auf das Zielobjekt oder innerhalb der Zone ist um ZfP* Punkte erschwert. Sollen solche Zauber nur in eine Zone eindringen, erleiden sie eine Erschwernis in halber Höhe. Eine bewegliche Zone hat höhere Kosten.

Elementare Essenzen verhindern sogar das Eindringen und Entstehen aller Formen des Elements in der Zielzone oder dem Objekt. Schon vorhandene Ausformungen des Elements werden dadurch nicht beeinflusst, Wesen der Quelle erleiden Einbußen auf alle Werte in Höhe der ZfP*. Die Quellen *Kraft, Zauberei* und *Iryabaar* behindern das Eindringen jeglicher Magie in die Zone, wirken jedoch gegen fremde Quellen nur mit der halben Stärke.

Struktur: einfach (+1)

Kosten: 7 AsP bei Objekten und Wesen (Basisgewicht: 125 Stein), 11 bzw. 19 Punkte pro Schritt Radius (stationäre bzw. bewegliche Zone), jeweils mit Basiszeit 1 SR.

Beseelung durch Quelle (alle)

Die Essenz erhöht den Anteil der Quelle in dem Zielobjekt, ohne dessen Struktur zu verändern. Dies kann sowohl auf materieller (Elemente, dämonische Unelemente) als auch auf geistiger Ebene (Stellare, Dämonen) geschehen. *Luft* macht leichter oder schneller, *Erz* schwerer, fester oder unbewegter, *Feuer* macht heißer oder leuchtend, *Eis* macht kälter oder dunkler oder entzieht LeP, *Wasser* macht beweglicher oder flexibler, *Humus* macht gesünder, lebendiger. Stellare und dämonische Quellen können der Quelle entsprechende Gefühle und Geisteszustände erzeugen, ohne dass diese bereits vorhanden gewesen sein müssen. (Die Quelle *Carafai* führt zum Blutdurst und Mordlust, die Quelle *Aggresivität* hingegen zu Kampfes- und Streitlust.)

Struktur: je nach Umfang der Modifikation, normalerweise schwer (+2)

Kosten: je nach Modifikation (siehe allgemeine Kostentabelle)

Dämonische Manifestation (d)

Eine gewisse stoffliche Essenz der dämonischen Quelle wird auf Dauer manifestiert. Hierbei kann es sich um ein Unelement oder eine zur Quelle passende andere Manifestation (z.B. eine dämonische Waffe) handeln.

Struktur: abhängig von der Komplexität des manifestierten Gegenstandes, mindestens sehr schwer (+3)

Kosten: 18 AsP (Basiszeit: augenblicklich (n), Basismenge: 1 Stein, Basisreinheit: rein)

Elementare Manifestation (e*, Sd*)

Die Essenz einer elementaren Quelle kann eine gewisse Masse seines eigenen Elements manifestieren. Nach der Manifestation unterliegt diese Masse ganz normal den Umwelteinflüssen und verhält sich auch sonst gemäß den Alltagserfahrungen, bis es nach Ende der Wirkungszeit wieder entmaterialisiert. Hierbei gibt es eine Ausnahme: Feuer benötigt kein Brennmaterial, kann aber gelöscht werden. Die Form, in der sich das Element manifestiert, ist zwar beliebig, aber alles, was über einfache geometrische Formen und Körper hinausgeht, kann die Kosten erhöhen. Als Richtwert dienen hier die ZfP*, weitere Anmerkungen hierzu finden Sie beim Dienst *Kontrolle über ein Element*.

Die Essenz benötigt zur Manifestation 1 KR pro Stein Gewicht. Während dieser Zeit muss der Zauberer weiterhin konzentriert bleiben, jedoch beginnt noch nicht die Wirkungsdauer zu verstreichen. Wie viel Volumen ein Stein des Elements entspricht, finden Sie im nebenstehenden Kasten **Gewicht und Volumina**.

Eine nötige Anmerkung: Mit diesem Dienst können keinesfalls Materialien erschaffen werden, die magischem, göttlichem oder dämonischem Einfluss unterliegen. Endurium oder ein Zaubertrank können also nicht erschaffen werden. Außerdem ist es auch nicht möglich, ein Lebewesen oder eine Pflanze zu erschaffen, wohl aber organisches Material zu erlangen.

Struktur: je nach Reinheitsgrad der Manifestation (*besonders unedel = sehr einfach* (0) über *rein = extrem schwer* (+4) bis *besonders edel = extrem komplex* (+7))

Kosten: 3 AsP (Basiszeit: ZfP* SR, Basisgewicht: 1 Stein, Basisreinheit: rein)

Gewicht und Volumina

Damit Sie für die Verwendung des Dienstes *Elementare Manifestation* und auch die notwendigen (Gewichts-)Voraussetzung der verschiedenen Zauber eine Vorstellung haben, ist hier angegeben, wie viel Volumen ein Stein des Elements ausfüllt.

Sie können davon ausgehen, dass ein Stein Luft einem Raumschritt (oder etwa einem Ox) entspricht, ein Stein Feuer ein Viertel Raumschritt (oder etwa 3 Fass) einnimmt, die Elemente Humus, Wasser und Eis jeweils etwa ein Achtel Hohlspann (oder auch etwa ein Maß und ein Schank bzw. 1 Liter) und ein Stein Erz in etwa zwei Schank (0,4 l) beansprucht. Dabei können allerdings die Abweichungen bei Ausprägungen des Humus oder des Erzes teilweise erheblich sein (z.B. von 6 Hohlfinger (50 ccm) für ein Stein Gold über anderthalb Schank (0,3 l) für Sandstein oder Marmor bis 1 Maß (0,8 l) für Sand oder Kies).

Elementare Reinheit (e*, d*, Xolovar)

Die Essenz kann die elementare Reinheit (zu den Reinheitsstufen siehe Seite 15) einer elementaren Materie verändern. Jede Stufe Veränderung nach der ersten verdoppelt die Kosten. Dieser Dienst dauert etwa 1 KR pro Stein und Stufe Änderung. Die Quelle Xolovar kann jedes Element verändern, jedoch kostet dies jeweils die doppelten Kosten.

Struktur: je nach Zielreinheitsgrad (*besonders unedel = extrem einfach* (–1) über *rein = sehr schwer* (+2) bis *besonders edel = extrem komplex* (+6))

Kosten: 4 AsP (Veredelung), 2 AsP (Minderung), die Basismenge beträgt 1 Stein, die Basiszeit beträgt jeweils ZfP*/3 Tage und ist nicht permanent oder augenblicklich (p) möglich.

Explosion (e, d)

Die Essenzmenge formt eine Menge explosiver Energie und wird mit einer GS von 15 vom Zauberer auf das Zielobjekt oder die Zielzone gelenkt. Im Zentrum der Zone oder inmitten der Zielobjekte explodiert die Essenz und richtet dort pro 5 investierten AsP 1W6 TP an, am Ende kommen noch ZfP*/2 TP hinzu. Pro Schritt Entfernung vom Zentrum wird der Schaden um 1 und die Augenzahl des noch kleinsten verbleibenden Würfels reduziert bis der Schaden auf 0 gesunken ist. Bei Zonen erleiden alle in der Zone stehenden Personen und Objekte diesen Schaden, bei Zielobjekten oder -wesen eine entsprechende Anzahl ab dem Zentrum der Explosion. Dadurch können auch Objekte oder Personen durch die richtige Auswahl des Zielobjekts geschont werden.

Der Schaden der Quelle richtet außerdem noch Sekundärschäden in Abhängigkeit der Quelle an (siehe 38). Bei diesem Dienst muss die MR bei unfreiwilligen Zielobjekten nicht mit eingerechnet werden.

Struktur: schwer (+3)

Kosten: 5 AsP pro 1W6 TP Grundschaden im Explosionszentrum (Basiszeit: augenblicklich (n))

Fixierung (e, Wahnsinn, d)

Die beschworene Essenz fixiert das Zielobjekt an den Ort, an der er sich zum Ende der Zauberdauer befindet. Bei den elementaren Quellen muss das Zielobjekt in Kontakt mit einer Form des entsprechenden Elements sein muss. Das Element formt dann entsprechende Fesseln aus (das Objekt umkreisende Luftböen, Ranken aus dem Boden, Erz erzeugt enorme Anziehungskräfte auf das Objekt). Das Element *Kraft* kann nur Gegenstände fixieren. Die dämonischen Quellen fesseln das Opfer durch Eindrücke und Alpträume aus der Quelle (z.B. Wahnvorstellungen bei Iryabaar und Wahnsinn oder Vorstellungen von enormem Reichtum bei Xolovar). Im Falle des Kontakts des Zielobjekts mit einem zur Quelle passenden (Un)Element kann zusätzlich eine körperliche Fesselung auftreten.

Lebewesen: Die Fesselung reduziert die GS des Opfers für je 2 ZfP* um 1 und erschwert alle körperlichen *oder* geistigen Proben (je nach Quelle) des Opfers um ZfP*/2 Punkte. Im Falle von Unelementen können durchaus beide Effekte gleichzeitig auftreten, jedoch müssen die ZfP* dann vom Zaubernden auf die beiden Effekte verteilt werden und die Struktur steigt um eine Stufe. Die Quelle Avastada fesselt grundsätzlich körperlich und geistig, ohne dass die ZfP* aufgeteilt werden müssten.

Gegenstände: Fixierte Gegenstände werden mit einer Kraft von 7+ZfP*/2 an seinem derzeitigen Ort festgehalten. Dies kann durchaus an einer Wand oder der Decke sein, wenn die Kraft stark genug ist. Bei der Quelle Avastada wirken die ZfP* in voller Höhe.

Struktur: einfach (+1, körperliche Fesselung und Gegenstände), sehr schwer (+3, geistige Fesselung)

Kosten: 4 AsP Basiskosten + 2 AsP Zeit/Gewichtskosten (Basiszeit: 1 SR, Basisgewicht: 125 Stein)

Geistillusion (s (außer Zauberei), Iryabaar, Sd)

Dieser Dienst ist eine erweitere Form des Dienstes *Illusion* und erzeugt neben einer Vortäuschung von Sinneswahrnehmungen auch zusätzlich eine Gefühlswahrnehmung entsprechend der verwendeten stellaren oder dämonischen Quelle. Im Gegensatz zur (elementaren) Illusion sind Art und Anzahl der vorgetäuschten Sinne beliebig vom Zauberer bestimmbar, jedoch auf maximal drei beschränkt. Die Realitätsdichte beträgt 7+ZfP*/2 und die maximale Größe einer visuellen Illusion beträgt maximal 5xZfW Raumschritt. Der Dienst ist auf einzelne Personen beschränkbar, welche dann allein diese Halluzination wahrnehmen. Als Variante kann auch nur eine Gefühlswahrnehmung allein erzeugt werden.

Struktur: sehr schwer (+3) für einen Sinn, komplex (+5) für zwei Sinne und extrem komplex (+7) für drei Sinne.

Kosten: 7 AsP + 3 AsP pro Sinn (Basiszeit: 1 SR)

Heilung/Wiederherstellung (e, d*, Ghorgumor, S Dya'Khol, S Mishkarya)

Dieser Dienst stellt die Integrität eines beschädigten Objektes aus der jeweiligen Quelle wieder her. Humus heilt beispielsweise AuP, LeP oder Erschöpfung eines Lebewesens, Erz kann Gegenstandseigenschaften (BF, TP, RS, StP, H, S) wieder auf den alten Stand bringen. Für je 7 zurückgegebene LeP schließt sich außerdem eine Wunde. Fehlende Teile, z.B. abgeschlagene Körperteile oder verlorene Splitter, werden ebenfalls erneuert, jedoch erhöht dies die Struktur. Die Quelle *Kraft* kann Objekte beliebiger Zusammensetzung heilen, jedoch haben diese Zauber eine um eins höhere Struktur.

Struktur: sehr schwer (+3) bis extrem komplex (+7), je nach Wiederherstellungsgrad

Kosten: siehe allgemeine Kostentabelle

Hellsicht (e, d*, Iryabaar)

Die Essenzmenge überträgt einen oder mehrere Sinne (darunter auch Sechster Sinn, Magiegespür, Prospektorensinn o.ä.) durch das Element hindurch. Die ZfP* beschränken den nutzbaren Sinnenschärfe-TaW. Die Basisstrecke hängt vom jeweiligen Element ab: 100 Schritt für *Luft/Thesephai,* 10 Schritt für *Wasser/Galkuzul,* 1 Schritt für *Humus/Khalyanar, Feuer/Tyakaar* und *Eis/Naggarach* und 1 Spann für *Erz/Aggari.* Die Quellen *Kraft* und *Iryabaar* können jegliches Element durchdringen, haben jedoch nur eine Basisstrecke von 5 Fingern.

Struktur: je nach Wirkung (+1 pro übertragenem Sinn, ggf. Aufschläge je nach genauem Dienst)

Kosten: 4 AsP + 1 AsP pro übertragenden Sinn für die Basisstrecke je nach Element, dies jeweils für eine Basiszeit von 50 KR

Illusion (e, d*, Iryabaar)

Die Quelle kann eine zur Quelle passende Illusion erzeugen, d.h. eine nicht vorhandene Sinnestäuschung. Der Zauberer kann die Illusion durchschauen und ist nach Wahl auch nicht von ihr beeinflusst. Die Realitätsdichte der Illusion (siehe Kasten) beträgt 7+ZfP*/2.

Die beeinflussbaren Sinne sind von der Quelle abhängig:

- *Luft/Thesephai:* bewegte optische, akustische und Geruchsillusionen
- *Humus/Erz/Khalyanar/Aggari:* unbewegte optische und taktile Illusion
- *Eis/Naggarach:* illusionäre Temperatursenkung, illusionäre Dunkelheit
- *Feuer/Tyakaar:* illusionäre Temperatursteigerung, illusionäre Lichtquelle
- *Wasser/Galkuzul:* Geschmacks- und Geruchsillusionen

● *Kraft/Iryabaar:* Jede mögliche Sinnestäuschung

Die maximale Menge wird durch den ZfW des Zaubernden bestimmt, so kann beispielsweise eine optische Illusion maximal 5xZfW Raumschritt groß sein. Das Zielobjekt gibt nur an, in welchem Rahmen die Illusion erscheint, die Wirkung der Illusion kann je nach Umständen deutlich weiter wirken.

Struktur: +1 für die Täuschung eines, +3 für die zweier, +5 für die dreier, +6 für die vierer und +7 für die Täuschung von fünf Sinnen.

Kosten: 6 AsP pro getäuschtem Sinn (Basiszeit: ZfP* SR)

Die Realitätsdichte

Um zu bestimmen, wie real eine Illusion wirkt und wie schwer sie zu durchschauen ist, können Sie den Wert Realitätsdichte (abgekürzt: RD) verwenden.

● **Erkennen einer Illusion:** Trugbilder können entweder mit einem nicht betroffenen Sinn überprüft werden (eine imaginäre Mauer kann durchschritten werden) oder mittels einer (verdeckt vom Meister gewürfelten) *Sinnenschärfe*-Probe, erschwert um die RD, als Illusion erkannt werden.

● **Überwinden einer Illusion:** Fällt einem Helden auf, dass er es mit einem Trugbild zu tun hat, kann er sich dies im Innersten vergegenwärtigen und sich darauf konzentrieren, dass es nur eine Illusion ist: *Selbstbeherrschungs*-Probe +RD. Jede Probe kostet 1W6 AuP. Ist die Illusion überwunden, wird sie zwar noch wahrgenommen, wirkt jedoch für den Betrachter künstlich und kann keine Wirkung mehr ausüben: Die Illusion einer noch so hässlichen Dämonenfratze z.B. vermag nun keine Angst mehr einzuflößen.

● **Geistillusionen:** Die Erzeugnisse des Dienstes Geistillusion erzeugen keine rein künstliche Sinneswahrnehmungen, sondern beeinflussen nur den Geist des Opfers. Solche Illusionen können durch diese Geist-Komponente auch über die betroffenen Sinne hinaus wirken: Eine (eigentlich nur bildliche) Feuerwand kann für den Betrachter tatsächlich heiß sein, an einem imaginären Geländer kann man sich tatsächlich festhalten, etc. Ein solcher Fall tritt jeweils ein, wenn mit dem W20 eine Probe auf die RD gelingt.

● **Kampf gegen eine Illusion:** Kampfwerte bewegter Trugbilder unterscheiden sich vor allem bei INI, LE, RS und MR je nach RD. Die Werte sollten sich danach richten, dass eine RD von 20 in etwa der 'echten Version' entsprechen würde. Sinkt die 'LE' von Trugbildern auf 0, lösen sie sich auf.

● **Schaden durch Illusionen:** SP, die durch Illusionen verursacht werden, werden zunächst voll angerechnet, reduzieren sich aber nach Auflösung der Illusion. Bis zu einer RD von 10 bleibt kein Schaden zurück, bis RD 15 bleiben 1/10 der SP zurück, bei mehr als RD 15 bleibt 1/4 des Schadens zurück. 'Stirbt' ein Held durch eine Illusion, wird er für RD KR ohnmächtig und muss sich nach Erwachen die Hälfte der imaginären SP als echte SP anrechnen. An leblosen Gegenständen können die Trugbilder keinen bleibenden Schaden anrichten.

Infektion (Mishkarya, S Ghorgumor, S Dya'Khol)

Die Essenz kann das Opfer mit einer Krankheit anstecken oder diese heilen. Es können keine *magischen* oder *karmalen* Krankheit erzeugt oder geheilt werden. Eine Ansteckung kann wie üblich durch eine KO-Probe erschwert um die Stufe der Krankheit abgewendet werden (siehe **Myranor 275**).

Struktur: je nach Krankheit (Der Zuschlag beträgt 2 plus ein Viertel der Krankheitsstufe, z.B. +4 bei einer Krankheit der Stufe 8.)

Kosten: 2 AsP pro Krankheitsstufe und Opfer (Basiszeit: augenblicklich).

Kommunikation (alle)

Die beschworene Essenz ermöglicht die Kommunikation zwischen dem Zauberer und dem Zielobjekt. Dies kann verschiedene Ausformungen haben:

● Die Essenz ermöglicht die Kommunikation *mit* einem Zielobjekt aus dem Element der Quelle. Dies ist eine rein geistige Verbindung und je nach Art des Zielobjekt extrem eingeschränkt möglich (z.B. wenn man mit einem Stein kommunizieren möchte). Am häufigsten wird diese Variante bei Personen oder Wesen (Quelle *Humus*) eingesetzt. Mit diesem Dienst ist insbesondere auch das Gedankenlesen möglich. Bei der Quelle *Kraft* kann es sich um eine Verständigung mit magischen Wesen (beispielsweise *Totengeistern*) handeln, bei dämonischen Quellen auch Wesen, die der Quelle zugeschrieben werden.

● Die Essenz ermöglicht bei stellaren oder dämonischen Quellen die *Übertragung* (nicht die Erschaffung) von zur Quelle passenden Gefühlen zwischen Zauberer und Zielobjekt. Die Richtung ist meist von Zauberer zu Zielobjekt, die andere Richtung erhöht die Struktur.

Bei all diesen Wirkungen geben die ZfP* die Qualität der Übertragung und beschränken somit die maximale Wirkung. Z.B. wird ein angewendeter TaW Sinnenschärfe auf die ZfP* beschränkt oder das Ausmaß der Gefühle kann sich maximal mit ZfP* Punkten auf das Zielobjekt auswirken.

Struktur: je nach Reichweite und Dauer

Kosten: *Gespräch/Gedankenlesen:* 1 AsP pro KR (mindestens 3 AsP), *Übertragung:* 7 AsP (Basiszeit: 1 SR)

Kontrolle über Element (e, d*)

Die Essenz kontrolliert passende elementare Materie nach Wunsch des Beschwörers. Sie kann diese bewegen oder in besonderen Formen bringen: Z.B. grobe Steine zu einem Haus zusammenfügen, eine Hecke zu einer Pflanzenstatue formen, Erz zu Erdstößen animieren, Luft zu einer frischen Brise oder Wasser zu Wellen anregen. Insbesondere kann Feuer während der Wirkungsdauer ohne Brennstoffzufuhr brennen. Diese Kontrolle wird in drei Stufen unterteilt: *leicht* (frische Brise, Pflanze um einige Tage reifen lassen), *mittel* (Eisskulptur formen, großes Feuer legen und unterhalten) und *schwer* (starker Erdstoß, starker Wellengang).

Als Spielleiter können Sie verlangen, dass eine gewissen Mindestanzahl an ZfP* erreicht werden muss. Werden weniger ZfP* erzeugt, so erhöhen sich die Grundkosten um 2 AsP pro fehlendem ZfP*. Kann der Zauberer diese nicht bezahlen, so scheitert der Zauber. Sind die ZfP* deutlich höher, kann das Ergebnis nach Entscheidung des Spielleiters hochwertiger sein. Liegt die vorgegebene Grenze über dem doppelten ZfW des Beschwörers, so sollte der Spielleiter diesen Dienst nicht zulassen.

Beispiel: Für eine kunstvolle Statue legt der Spielleiter einen Wert von 14 fest. Damit sollte der Spieler mindestens ZfW 7 haben. Gelingt die Probe nun mit nur 4 ZfP, so steigen die Kosten für den Dienst um 20 AsP an.*

Bei Aufgaben, bei denen das Gewicht, aber nicht die Zeit eine Rolle spielt, sollte der Spielleiter anhand der ZfP*-Mindestanzahl und des kontrollierten Volumens eine der Aufgabe angemessene Zeit bestimmen.

Struktur: einfach (+1, bei leichter Kontrolle), extrem schwer (+4, mittel), extrem komplex (+7, schwer)

Kosten: 5 / 11 / 23 AsP (leicht / mittel / schwer) bei einer Basiszeit von 1 SR und einer Basismenge von 25 Stein.

Kontrolle über Gefühle (s, d)

Ein zur der Quelle passender Gefühls- oder Geisteszustand wird kontrolliert. Er kann sowohl verstärkt also auch abgeschwächt werden. Wie Kontrolle über Element wird auch hier zwischen leichter, tiefgehender und starker Manipulation unterschieden. Als Maß für die Stärke der Beeinflussung dienen die ZfP*. Die genauen Auswirkungen sollten zwischen Spieler und Spielleiter vereinbart werden.

Die Quelle Aggression kann also einen (vorhandenen) Blutrausch sowohl auslösen als auch abschwächen (nicht jedoch ganz ausschalten). Die Quelle Erkenntnis kann verdrängte Erinnerungen oder Gefühle zurückbringen und die Quelle Thesephai vergessenen Zwist zurückholen. Sie finden weitere Beispiele bei der Beschreibung der Formeln ab Seite 40.

Struktur: einfach (+1, leicht), extrem schwer (+4, tiefgehend), extrem komplex (+7, stark)

Kosten: je nach Wirkung (siehe allgemeine Kostentabelle)

Kontrolle über [Wesen] (speziell)

Die Essenz übt Kontrolle über eine bestimme Sorte Wesen (z.B. Untote oder gewisse Tiere) aus. Einige Wesen können sich nach Spielleiterentscheid gegen den Befehl wehren, die ZfP* dienen dann als Zuschlag für eine passende Probe. Nicht jede Quelle kann jedes Wesen kontrollieren, daher handelt es sich theoretisch um verschiedene Dienste, jedoch ist für die Ausführung nur die Instruktion *Kontrolle über Wesen* notwendig.

Struktur: normalerweise *schwer* (+2), der Spielleiter sollte die Struktur der Mächtigkeit des kontrollierten Wesens anpassen.

Kosten: die Summe der Gefahrenwerte bei Tieren, maximal können jedoch ZfW Tiere der Größenklasse *mittel* kontrolliert werden (Basiszeit: ZfP* SR). Für jede Änderung der Größenklasse halbiert oder verdoppelt sich die Anzahl kontrollierter Tiere. Bei Personen sind es 13 AsP (Basiszeit: ZfP* SR) und es kann maximal eine Person kontrolliert werden.

Metamagie (Zauberei, S Iryabaar)

Mit diesem Dienst ist es möglich, zu wirkende von oder bereits gewirkte Zauber auf dem Zielobjekt zu verändern. Die Zauberwirkung im Nachhinein verlängern, die Wirkung verstärken, einen Zauber zurückwerfen und ähnliches.

Struktur: je nach Struktur des zu verändernden Zaubers (diese wird um 2 Stufen erhöht).

Kosten: je nach Veränderungen (meist die Kosten eines entsprechend gleich wirkenden Dienstes der erzielten Zauberwirkung)

Objektbewegung (e, d*)

Das Objekt aus dem Element der Quelle bewegt sich nach Belieben des Zauberers. Die Maximalgeschwindigkeit beträgt ZfP* Schritt pro KR. Wird die Stärke dieser Bewegung erforderlich, so hat sie eine Höhe von 7+ZfP*/2. Bei einem kurzen Impuls, d.h. augenblicklicher Basiszeit, wirken die ZfP* doppelt. Die Quellen *Thesephai* und *Kraft* können jedes Objekt bewegen, unabhängig von dessen Zusammensetzung.

Struktur: je nach Art der maximalen Beweglichkeit: von *extrem einfach* (–1, einfache gerade Bewegungen in nur eine Richtung) bis *extrem komplex* (+5, extrem fein koordinierte Bewegungen in allen drei Dimensionen), möchte der Zauberer die Bewegung während der Wirkungsdauer beeinflussen, so steigt die Struktur um 2 Stufen und erfordert die Konzentration auf den Bewegungsvorgang.

Kosten: 4 AsP (Basiszeit: 1 SR *oder* augenblicklich (n), Basisgewicht: 1 Stein, evtl. erhöhte Kosten bei extrem feinen Bewegungen)

Regeneration (Humus, Kraft)

Während der Wirkungsdauer dieses Dienstes regeneriert das Zielobjekt ZfP*/3 LeP pro KR. Alle 25-ZfP* KR schließt sich außerdem eine Wunde. Abgetrennte Körperteile werden nach Maßgabe des Spielleiters ebenfalls wieder hergestellt. Es heißt, dass es auch einen ähnlichen Dienst für die selbstständige Reparatur von Gegenständen gibt.

Struktur: extrem komplex (+7)

Kosten: 30 AsP (Basiszeit: 50 KR, Basisgewicht: 125 Stein)

Reinigung (e*)

Das Zielobjekt wird von allen vom Zauberer als störend definierten Zusatzstoffen des jeweiligen Elements befreit. Dies kann die Reinigung eines Kleidungsstückes, aber auch die Entgiftung von Lebensmitteln oder Personen sein. Eine oberflächliche Reinigung (Stoffe nur auf dem Zielobjekt) ist leichter als eine interne (wie z.B. Gifte oder verborgenes Golderz). Oberflächliche Zusatzstoffe fallen zu Boden, interne Stoffe werden je nach Größe entweder aufgelöst (Giftstoffe, Düfte) oder ausgeschieden.

Struktur: je nach Grad der Verunreinigung und Menge des zu entfernenden Elements (–1 bis +4), erhöhte Struktur bei interner Reinigung (+3)

Kosten: 1 bis 20 AsP je nach Verunreinigung, bei Giften 1 AsP pro Giftstufe (Basisgewicht: 125 Stein, Basiszeit: augenblicklich (n))

Schadenszauber (e, d)

Der Zauberer schleudert die beschworene Essenz direkt auf die Zielobjekte und richtet so bei diesen Schaden an. Der Zauber richtet je nach Wunsch TP (A), Strukturschaden oder TP an und hat die auf der nächsten Seite angegebenen zusätzlichen Wirkungen je nach Quelle. TP(A) wirken nur gegen Lebewesen, Strukturschaden nur gegen Gegenstände, TP gegen beide. Der Schaden an Gegenständen kann jedoch je nach Art der Quelle modifiziert werden (siehe Sekundärschäden). Es ist möglich, diesen Angriffen (außer bei *Kraft*) mit einem um 5 Punkte erschwerten Ausweichen-Manöver zu entkommen: Für jeden Punkt, den das Opfer besser ausweicht, wird der Schaden um 3 Punkte reduziert.

Bei diesem Dienst muss die MR bei unfreiwilligen Zielobjekten nicht mit eingerechnet werden.

Struktur: extrem einfach (–1, TP(A), Strukturschaden), einfach (+0, TP)

Kosten: 1 AsP pro Punkt, 4 AsP pro 1W6, 7 AsP pro 2W6 und 10 AsP pro 1W20 Punkte (Basiszeit: augenblicklich (n))

Schutz vor Quelle (alle)

Die Essenz schützt Lebewesen, Objekte oder sogar eine Zone vor dem Eindringen schädlicher Substanz der eigenen Quelle (z.B. Wesen mit dem Auftrag Kampf, Zauber mit dem Dienst *Schaden*). Auch nichtmagische, jedoch schadensverursachende Materie des jeweiligen Elements (auch bei dämonischen Quellen) wird abgehalten, jedoch zählt hier angerichteter Schaden doppelt.

Die Essenz fängt einen Schaden in einer Höhe der doppelten ZfP* ab, jedoch kann die Wirkung verstärkt werden: Jeder zusätzlich bezahlte AsP erhöht die Schutzwirkung um 1. Die Quellen *Kraft* und *Zauberei* halten jegliche Zauberei ab, erste sogar ungeformte Astralenergie.

Struktur: sehr schwer (+3)

Kosten: 2 AsP (Basiszeit: 1 SR), dazu ggf. weitere AsP zur Erhöhung der Wirkung.

Elementare und dämonische Sekundärschäden

● *Eis/Naggarach:* Das Opfer erleidet nicht nur Schaden, sondern ihm wird auch Körperwärme entzogen, was sich darin äußert, dass es zusätzlich für je 10 angerichtete TP einen Punkt Erschöpfung erleidet. Der Bruchfaktor getroffener hölzerner Waffen oder hölzerner und lederner Schilde steigt für die Dauer von (TP in KR) um 10, der metallener Waffen/Schilde um 2 Punkte. Bei Objekten ohne BF kann man entsprechende Verminderungen des Strukturwerts ansetzen: um 10 Punkte bei hölzernen oder ledernen Objekten, um 5 Punkten bei steinernen Objekten, um 2 Punkte bei metallenen Objekten. Flaschen mit Flüssigkeiten können platzen, schockgefrorene Flüssigkeiten allgemein verderben. Eis-Schaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen, muss jedoch auch nur die Hälfte der Härte überwinden.

● *Erz/Aggari:* Das Opfer erleidet einen *Angriff zum Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 Punkt pro 5 angerichteten TP) und der Schaden hat eine verringerte Wundschwelle, d.h. der Angriff richtet bereits bei SP in Höhe von KO/2-2 eine erste Wunde an (siehe **WdS 57**). Erz-Schaden wirkt in voller Höhe als Strukturschaden an Gegenständen; er muss zwar die volle Härte überwinden, macht jedoch sofort eine Struktur-Probe erforderlich.

● *Feuer/Tyakaar:* Je 10 angerichteter TP sinkt der RS einer (Gesamt-) Rüstung um 1 Punkt (bei Zonenrüstungen wird die Rüstung einer Zone abgebaut), die BE bleibt jedoch gleich. Feuerschaden kann leicht entzündliche Materialien entflammen. Feuerschaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen, muss jedoch auch nur die Hälfte der Härte überwinden.

● *Humus/Khalyanar:* Die Körperlichen Eigenschaften (FF, GE, KO, KK) werden je um 1 Punkt pro 10 angerichteten TP in Mitleidenschaft gezogen werden. Diese Auswirkungen halten jeweils etwa ZfP* KR an. Humusschaden wirkt in Höhe eines Viertels der angerichteten TP als Strukturschaden an Gegenständen und muss die halbe Härte überwinden.

● *Luft/Thesephai:* Das Opfer erleidet einen *Angriff zum Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 pro 10 angerichtete TP). Bei Misslingen der KK-Probe wird er pro 10 TP einen Schritt von der Quelle des Schadens weggeschleudert. Außerdem erleidet das Opfer durch die plötzlichen Luftdruckunterschiede einen Punkt Erschöpfung pro 10 angerichteten TP. Ein Luftstoß kann kleinere Flammen auslöschen und größere Feuer anfachen. Zudem kann er Gegenstände umherwirbeln, wobei die Einzelheiten Meisterentscheid sind: je höher die TP, desto höher auch hierbei die Auswirkungen. Luft-Schaden wirkt in Höhe eines Viertels der angerichteten TP als Strukturschaden an Gegenständen und muss die volle Härte überwinden.

● *Wasser/Galkuzul:* Das Opfer 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 und verliert ebenso viele AuP wie LeP durch diesen Zauber. Wasserschaden wirkt in halber Höhe als Strukturschaden an Gegenständen und muss die komplette Härte überwinden, außerdem löscht Wasserschaden je nach Stärke Feuer aus.

● *Kraft:* Das Opfer erleidet direkten Schaden, es kommt kein RS zur Anwendung. Jedoch können durch Kraft keinerlei Wunden angerichtet werden. Kraft richtet keinen Schaden an Objekten an.

● *Carafai:* Ein Angriff aus dem Reich des Mordens kann ein Opfer augenblicklich töten. Jeder Würfel, der die Maximalzahl anzeigt wird erneut gewürfelt und richtet 1W6 zusätzliche TP an. Außerdem ist bei diesem Schaden die Wundschwelle um 2 Punkte reduziert. Der Schaden kommt auch in voller Höhe gegen Objekte zur Wirkung, muss jedoch die komplette Härte überwinden.

● *Avastada:* Die Schadensessenz der Avastada reduziert die Geschwindigkeit des Opfers. Pro 10 angerichteten TP sinkt die GS und INI des Gegners für 1 SR um 1 Punkt. Gegen Objekte hat diese Essenz die übliche Wirkung.

● *Iryabaar:* Das Opfer erleidet neben dem Schaden noch zusätzlich für 1 SR Abzüge auf MU, KL und IN von 1 Punkt pro 10 TP durch Verwirrung, dazu noch 1W6 Punkte INI für die gleiche Zeit. Objekte erleiden durch diese Essenz nur Schaden an Strukturpunkten in halber Höhe.

● *Ghorgumor*: Alle Opfer sind für die 1 SR extrem heißhungrig auf blutiges Fleisch. Dies zählt als schlechte Eigenschaft mit dem Wert 5+TP/10. Gegen Objekte macht diese Essenz normalen Schaden.

● *Dya'Khol:* Das Opfer wird in eine Wolke giftigen Nebels eingehüllt und muss eine KO-Probe (evtl. modifiziert um Resistenz/Immunität gegen Atemgifte) würfeln, die um 1 pro 10 angerichtete TP erschwert ist. Misslingt die Probe, wird es für eine Anzahl KR in Höhe der ZfP* ohnmächtig. Der Nebel wirkt in Höhe eines Viertels der TP gegen Objekte.

● *Xolovar:* Der Schaden dieser Domäne ist ideal geeignet, um Gegenstände zu zerstören: der Schaden wird in doppelter Höhe von den Strukturpunkten abgezogen, ohne die Härte überwinden zu müssen. Gegen Lebewesen erzeugt die Essenz Xolovars für 1 SR eine Goldgier von 5+TP/10.

● *Miskharya:* Das Zielobjekt kann zusätzlich zu dem Schaden noch erkranken: Es muss eine KO-Probe zum Abwehren einer Krankheit mit der Stufe (angerichtete TP)/10 würfeln, evtl. modifiziert um den Vorteil *Resistenz/Immunität gegen Krankheiten* oder *Krankheitsanfällig*. Diese Krankheit schädigt den Erkrankten 1W6 SP pro Tag für ihre Stufe in Tagen und ist ansteckend. Gegenstände setzen diesem Angriff ihre doppelte Härte entgegen, verderbliche Gegenstände fangen an zu faulen.

● *Darcalya:* Das Opfer dieses Angriffs erhält für eine Anzahl KR in Höhe der angerichteten TP einen der folgenden Nachteile in Höhe von 5+TP/10. Mögliche Nachteile sind *Brünstigkeit, Eitelkeit, Größenwahn, Spielsucht, Verschwendungssucht* und *Verwöhnt*. Gegenstände setzen diesem Angriff ihre doppelte Härte entgegen.

Traumbesuch (Endgültigkeit, Wahnsinn, Zauberei, Dya'Khol, Sd)

Der Zauberer kann durch den Dienst in den Traum einer Person eindringen und an ihm teilhaben. Der Traum kann auch mit gewissen Einschränkungen manipuliert werden (siehe das Kapitel **Tödliche Träume** ab Seite 143). Eigene Traumwelten sind jedoch mit diesem Dienst nicht erschaffbar.

Struktur: komplex (+5)
Kosten: 5 AsP (Basiszeit: 1 SR)

Transfer (alle)

Dieser Dienst ermöglicht den Austausch von zur Quelle passendem Wissen (Talente, Zauber, SF, evtl. auch geistige Vor- oder Nachteile; alles nur temporär), Energien (AsP, LeP, ...) oder auch Krankheiten oder Giften zwischen dem Zauberer und dem Zielobjekt. Ein Talent oder Zauber darf maximal auf den anderthalbfachen Wert gesteigert werden.
Struktur: extrem schwer (+3, einseitige Verbindung von Zauber zum Zielobjekt), komplex (+5, einseitige Verbindung vom Zielobjekt zum Zauberer) oder extrem komplex (+7, zweiseitige Verbindung)

Kosten: Wissen: 4 AsP pro ZfP* Talentpunkten, 24 AsP pro ZfP* Zauberfertigkeitspunkten, AP/20 in AsP bei Sonderfertigkeiten, 4 AsP pro GP bei Vor- und Nachteilen, jeweils bei einer Basiszeit von 1 SR. Kennt das Ziel des Austausches das Talent oder den Zauber nicht, werden die Kosten verdoppelt. Anderes Wissen je nach Spielleiterentscheidung. *Energien:* 5 AsP pro ZfP* Punkte (Basiszeit: augenblicklich (n) *oder* 50 KR). Soll das Verhältnis des Austausches besser sein, so verdoppeln sich die Kosten für jeden Punkt Verhältnisänderung. *Gifte/Krankheiten:* 7 AsP für ein Gift oder eine Krankheiten der Stufe ZfW (Basiszeit: augenblicklich).

Transformation (e*, d)

Die Essenz wandelt ein bestehendes Objekt, das aus einem einzigen Element besteht, so um, dass dieses Element durch das der angerufenen Quelle ersetzt wird. Dieser Dienst ist nur möglich, wenn sich das Element ändert. Bei dämonischen Quellen bedeutet dies insbesondere eine Umformung in ein Unelement oder ein stark dämonisches Lebewesen. Lebewesen widersetzen sich dieser Transformation mit ihrer doppelten (körperlichen) MR. Die elementare Reinheitsstufe des Objekts bleibt hierbei identisch. Es sind auch teilweise Verwandlungen möglich, jedoch erhöht dies die Komplexität nach Ermessen des Spielleiters.
Struktur: *einfach* (+1) bei Objekten und *extrem schwer* (+4) bei Lebewesen, bei dämonischen Quellen wird die Struktur um 3 Stufen erhöht.
Kosten: je nach Verwandlung (Objekt, Lebewesen, siehe allgemeine Kostentabelle)

Transport durch ein Element (e, Sd*)

Das vom Beschwörer benannte Zielobjekt wird durch ein Element transportiert, zum Beispiel durch eine Felswand. Die maximale GS ist vom Element abhängig: 0,2 (Erz, Eis), 1 (Humus), ZfP*/2 (Wasser), ZfP* (Feuer) oder 2xZfP* (Luft). Bei der Quelle *Kraft* wird die Person durch den näheren Limbus bewegt. Hier geschieht der Transport mit einer GS von 1000 Meilen pro Sekunde.
Während der Reise ist die transportierte Person vollkommen vor Schäden oder anderen negativen Auswirkungen des Elements geschützt. Sie wird also nicht verbrennen, erfrieren oder ersticken. Soll zusätzlich noch dessen Ausrüstung (max. 25 Stein) geschützt werden, so erhöht dies die Struktur um 2 Stufen. Der Dienst ist sofort beendet, wenn das Zielobjekt das Element vollständig verlassen hat. Sollte der Dienst während der Durchquerung eines festen Elements enden, weil die Zeit abgelaufen ist, so ist das Zielobjekt in dem Element gefangen.
Struktur: sehr komplex (+6)
Kosten: 13 AsP pro Person oder Gegenstand (Basisgewicht: 125 Stein), bei allen Elementen außer Kraft kommen dazu Zeitkosten in Höhe von 5 AsP für 50 KR, bei Kraft kommen pro Meile Entfernung 1 AsP hinzu (Basiszeit: augenblicklich (n)).

Über Element gehen (e*, d*)

Das Zielwesen erhält die Fähigkeit, sich auf dem Element zu bewegen, als ob es feste Erde wäre, selbst wenn das Element in Unruhe ist. Die maximale Geschwindigkeit beträgt ZfP*, jedoch muss es sich selbstständig fortbewegen und kann ermüden und ähnliches. Eventuelle körperliche Proben zum Gleichgewicht halten oder ähnliches (nicht jedoch Fortbewegungs-Proben) sind um die ZfP* erleichtert.
Struktur: sehr schwer (+3)
Kosten: Jeweils 7 AsP Basiskosten pro Person (Basisgewicht: 125 Stein) und 3 AsP Zeitkosten (Basiszeit: 1 SR)

Verhüllung (alle)

Ein Objekt aus dem Material oder die entsprechenden Gefühls- und Gedankenzustände der Quelle werden durch diesen Dienst in bzw. auf dem Zielobjekt verhüllt. Eine Talentprobe zur Wahrnehmung eines stillstehenden Objekts ist für alle betroffenen Sinne um 7+ZfP* *oder* Eigenschaftsproben um 2+ZfP*/3 Punkte erschwert. Bewegt sich das Objekt, beträgt die Erschwernis nur die Hälfte. Die Quelle Iryabaar kann jedes Objekt vor den Sinnen verbergen.
Struktur: +1 pro betroffenem Sinn bei Objekten (hierbei zählen Magiegespür und ähnliches jeweils als ein Sinn), sehr schwer (+3) bei Gefühlen
Kosten: 5 AsP (Basiszeit: 1 SR)

Verwandlung (e*, d*, Iryabaar, Xolovar)

Ein Objekt aus dem Element der Quelle wird in ein anderes Objekt des gleichen Elements verwandelt. Die Quelle Iryabaar kann zusätzlich jede Person, die Quelle Xolovar jeden Gegenstand verwandeln.
Ein lebendes Wesen kann nur in ein anderes Wesen und ein Gegenstand nur in einen Gegenstand verwandelt werden. Ist das Zielwesen kleiner als das Ursprungswesen, steigt die Struktur um 1 pro Änderung der Größenklasse, ist dieses größer, steigt die Struktur um 3 pro Größenklasse. Die Komplexität steigt ebenfalls, wenn die Zielobjekte in ihrer Komplexität deutlich unterschiedlich sind (z.B. die Verwandlung von Tüchern in Kleidung), die Verwandlung eines Lebewesens erhöht die Struktur um 3 Punkte. Es sind auch teilweise Verwandlungen möglich, jedoch erhöht dies die Komplexität nach Ermessen des Spielleiters.
Struktur: *einfach* bis *extrem komplex* (Basismodifikator +0, dazu kommen Änderungen durch Größe und Komplexität)
Kosten: je nach Verwandlung (siehe allgemeine Kostentabelle)

Wahnsinn (Wahnsinn, Dya'Khol, Iryabaar, Sd)

Die Essenz treibt ein Opfer durch von der Art der Quelle abhängige Mittel (z.B. schreckliche Eindrücke) in den Wahnsinn. Als Wirkung sind möglich: Die Verleihung der Nachteile *Einbildungen* **(WdH 262)** oder *Wahnvorstellungen* **(WdH 273)** oder *Vollkommener Wahnsinn* (d.h. das Opfer ist zu keinen normalen Tätigkeiten mehr in der Lage). Die Probe ist stets um die doppelte MR erschwert.
Struktur: je nach Wirkung (+3 / +5 / +7)
Kosten: 14 AsP pro Tag

Wahrnehmung der Quelle (alle)

Die beschworene Essenz kann dem Zauberer die in dem Zielobjekt befindlichen Ansammlungen seiner Quelle anzeigen. Je größer die ZfP* sind, desto genauer ist diese Wahrnehmung. Bis 3 ZfP* können nur größere Ansammlungen (ab Kistengröße bei Elementen oder ein sehr starkes Gefühl bei Stellaren) und deren grobe Richtung eingeschätzt werden, bei mehr ZfP* dann bereits kleinere oder schwächere Ansammlungen und genauere Richtungsangaben. Orientieren Sie sich grob an den Aussagen zur Analyse (Seite 33).
Als Variante können auch in der Reichweite befindliche Wesen der Quelle lokalisiert werden.
Elementare Quellen erkennen ihre jeweiligen Elemente, Stellare Quellen können die zur Quelle gehörenden Gedanken und Gefühlszustände wahrnehmen. Bei Dämonen ist beides möglich.
Struktur: einfach (+1, Kosten nach Schritt), komplex (+5, Kosten nach Meilen und Wesenortung)
Kosten: 1 AsP pro Schritt Radius (mindestens 3 AsP) *oder* 11 AsP + 1 AsP pro Meile (Basiszeit: augenblicklich)

Formeln in Theorie und Praxis

Im Laufe der jahrhundertelangen Beschwörungspraxis auf Myranor haben sich bei den myranischen Traditionen viele Kniffe und Regeln bei den Beschwörungen von besonderen Wirkungen oder Wesen entwickelt. Diese Ergänzungen ermöglichen es einem Beschwörer, diese spezielle Beschwörung etwas leichter ausführen zu können.
Diese werden regeltechnisch *Formeln* genannt, aber innerhalb Myranors haben sie verschiedene Bezeichnungen, z.B. *Matrix* (Plural: Matrizen, die optimatische Tradition) oder *Wahrer Name* (vor allem die animistischen Traditionen). Für die animistischen Traditionen handelt es sich in ihrer Interpretation tatsächlich um den Wahren Namen des beschworenen Wesens, da sie auch in den Essenzbeschwörungen einen Geist der jeweiligen Quelle sehen (siehe auch 141. Formeln sind in ihrer Einsetzbarkeit meist eingeschränkt und können nur die Beschwörung einer einzigen Wirkung oder einer einzelnen Wesenart unterstützen.
Die Qualität der Formel wird in den Stufen 1 bis 7 gemessen. Die Qualität gilt als direkte Erleichterung auf die Anrufungsprobe bei formalen und spontanen Beschwörungen und ein Drittel der Qualität erleichtert die Kontrollprobe.
Bei Essenzbeschwörungen kann eine Formel nur mit einem speziellen Zauber (z.B. Essenzbeschwörung des Feuers) verwendet werden. Für eine analoge Wirkung bei einem anderen Zauber (Essenzbeschwörung des Wassers) muss eine eigene Formel erlernt werden.
Bei Wesenbeschwörungen ist eine Formel bei allen Zaubern einsetzbar, die dieses spezielle Wesen (z.B. den Dämonengeist Zant) beschwören kann.

Formeln in der Essenzbeschwörung
Bei Essenzbeschwörungen sind Formeln stets durch die äußeren Randparameter (Zauberdauer, Reichweite, Zielobjekt, Wirkungsdauer) und den ausgeführten Dienst mit dessen Randbedingungen eingeschränkt. Für gleiche Dienste kann es durchaus verschiedene Formeln geben, so kann beim Dienst *Illusion* eine Formel eine auditive, eine weitere eine visuelle und eine andere Formel sogar eine audio-visuelle Illusion erschaffen. Es handelt sich also um vollständig feste Wirkungen (ähnlich Spruchzaubern auf dem Nachbarkontinent Aventurien), die sich nur in geringem Maße unterscheiden können.
Zahlreiche dieser Formeln finden Sie bei den **Bekannten Formeln** weiter unten beschrieben. Für die Selbstkonstruktion von Formeln werden die Anrufungsschwierigkeit wie bei der spontanen Essenzbeschwörung und die Kosten je nach Beschreibung des Dienstes berechnet.

Formeln bei der Wesenbeschwörung

Formeln bei Wesenbeschwörungen sind immer auf die Disziplin der Beschwörung (Invokation oder Inspiration) und meistens auf die spezielle Art des Wesens (also einen Nebelgeist oder eine Vogelschwinge bei der Elementargeistbeschwörung) bezogen. Jedoch gibt es hier auch einige Formeln, die auf spezielle Umstände (externe/interne Beschwörung, Zeit, Ort, Sterne) bezogen sind, welche gerade im bansumitischen Kulturkreis verbreitet sind. Als Richtwert gilt hierbei, dass solche Formeln etwa 3 Nonen im Jahr oder an einem Ort von der Größe einer Rechtmeile nutzbar sind, jedoch für eine ganze Klasse von Wesen (z.B. alle Feuergenien oder alle Tier-Archonten) einsetzbar. Bei Feen immer und häufig bei Totenwesen stimmen die jeweiligen Formeln mit den Wahren Namen (siehe 141) der Fee oder dem jeweiligen Lebewesen überein und erfordern meist einiges an Aufwand, um an sie zu gelangen.

Das Erlernen von Formeln

Wie für die Verbesserung seiner Zauberfertigkeiten muss ein Zauberer auch für das Erlernen von Formeln Abenteuerpunkte ausgeben. Hierbei kostet die Formel im Allgemeinen pro Punkt Qualität die halbe Anrufungsschwierigkeit an AP, mindestens jedoch 1 AP pro Qualitätsstufe. Besitzt man bereits die Kenntnis einer Formel niedriger Qualität, lässt sich die höherwertige für die Differenz der Kosten erwerben.
Das Erlernen oder Erweitern von Formeln dauert ein Fünftel der AP in Zeiteinheiten.

Die Formel Licht *(Anrufungsschwierigkeit +8) kostet pro Punkt Qualität 4 AP. Besitzt ein Zauberer diese Formel bereits auf Qualität 3 und möchte sie auf Qualität 5 aufstocken, so kostet ihn dies also 8 AP und nicht ganz zwei ZE zum Erlernen. Die Formel* Teleport *(Anrufungsschwierig-keit +18) neu auf Qualität 3 zu erlernen, kostet 3*18/2=27 AP und etwa 6 ZE.*
Die Formel zur Inspiration eines Genius der Zauberei *(Anrufungsschwierigkeit +10) kostet pro Punkt Qualität 5 AP, während ein Qualitätspunkt für die Invokation eines* An-Domrai *(Anrufungsschwierigkeit +20) schon 10 AP kostet.*

Das Niederlegen von Formeln

Jede Tradition kennt ihre eigenen Mittel, um eine Formel in irgendeiner Form niederzulegen. Optimaten zeichnen komplizierte Diagramme, Animisten stellen Abbildungen (Zeichnungen, Mosaiken, Statuetten) des jeweiligen Geistes her, Zaubertänzer malen sich die komplizierten Schrittfolgen auf. Auf diese Weise können Formeln auch analog kopiert werden.
Um festzustellen, wie exakt eine Formel niedergelegt oder kopiert wird, ist eine um die Qualität der Formel erschwerte Magiekunde-Probe nötig; die dabei übrigbehaltenen Punkte gelten als Bonus für die folgende Probe auf ein passendes Handwerkstalent (z.B. Malen/Zeichnen oder Holzbearbeitung). Gelingt diese Probe, so gibt die Hälfte der TaP* die erhaltene Qualität der Formel an (maximal natürlich so gut wie das Original). Misslingt die Probe, so ist die niedergelegte Formel verdorben.

Bekannte Formeln der Essenzbeschwörung

Im Folgenden werden nun Formeln zur Essenzbeschwörung vorgestellt. Dies hat zum einen den Zweck, zu verdeutlichen, wie Essenzbeschwörung funktioniert, aber auch den Spielern von Anfang an einige Wirkungen an die Hand zu geben, die es ihnen ermöglicht, schnell einen gewünschten Effekt zu produzieren, ohne lange rechnen zu müssen. Die Liste dieser Formeln ist explizit nicht vollständig, sondern stellt sogar nur einen extrem kleinen Teil dessen dar, was möglich und verbreitet ist.
Zuerst wird ein beschreibender Name für die Formeln angegeben, in den verschiedenen Traditionen haben diese Formeln jedoch meist andere, weitaus bildhaftere Namen. Dann werden die **Quelle** und

der **Dienst** angegeben, um den Zauber und die Voraussetzungen (Instruktionen) zu bestimmen. Dann werden die **Bedingungen** für den Zauber, also *Zauberdauer, Reichweite, Zielobjekt*, *Wirkungsdauer* und *Struktur* angegeben, sowie evtl. benötigte *Sonderfertigkeiten*. Ist beim Zielobjekt keine Anmerkung gemacht, so handelt es sich um ein freiwilliges Zielobjekt und einer Basismenge von 125 Stein bei Wesen und 5 Stein bei Gegenständen. Bei **Probe** findet sich die *Anrufungsschwierigkeit*, dann folgen die **Kosten** der Beschwörung und die Beschreibung der **Wirkung**. Ist bei den Kosten ein (*) angegeben, so handelt es sich um eine so spezielle Wirkung, dass deren Kosten nicht über die üblichen Wege bestimmt werden können und die Kosten speziell für diese Wirkung gelten. Außerdem wurden bereits auch Erweiterungsregeln zur Bestimmung mancher Kosten herangezogen.

Die Verbreitung von Formeln
Verständlicherweise sind nicht alle Formeln in allen Kulturkreisen gleich verbreitet. Um Ihnen als Spieler und Spielleiter jedoch genügend Freiraum zu geben, wollen wir nicht vorschreiben, welche Formel wo und mit welcher Qualität verbreitet ist.
Entscheiden Sie als Spielleiter je nach Quelle und Einsatzmöglichkeit der gewünschten Formeln, ob sie in einer bestimmten Tradition bekannt ist. Weiterhin müssen Sie entscheiden, in welcher Qualität die Formel bekannt ist. Hierbei gilt, dass die höheren Qualitätsstufen im Allgemeinen selten sind und häufig nur anerkannte Experten des jeweiligen Gebietes über diese verfügen.

Ableitung weiterer Formeln
Sollte Ihnen eine Formel eine zu hohe Zauberdauer besitzen, zu wenige Wesen beeinflussen oder eine zu niedrige Wirkungsdauer haben, so können Sie leicht eine weitere Formel ableiten, indem Sie einfach Probenzuschlag und Kosten an die neue Situation anpassen.
So hat beispielsweise eine Änderung von 10 Aktionen (Zauberdauer: +3) auf 3 Aktionen (Zauberdauer: +5) einen um 2 Punkte höhere Anrufungsschwierigkeit.

Spieltipp: Formelsammlung
Es empfiehlt sich, dass Spieler für ihre magischen Charaktere eine Formelsammlung anlegen, in der sie gelernte Formeln mit den hier präsentierten Spielwerten aufschreiben, um so schnell Zugriff darauf zu haben. In einer solchen Formelsammlung können Spieler dann auch neue (d.h. selbst zusammengestellte) Formeln notieren, die sie gerne einmal lernen möchten oder für die sie Spontanzauberei vorbereitet haben. Im ersten Fall können diese dem Spielleiter kurz vorgelegt werden, damit dieser diese ohne viel Aufwand erlauben oder verbieten kann. Im zweiten Fall verkürzt dies deutlich die Zeit, die das Zusammensuchen der Parameter und Kosten einer Spontanzauberei üblicherweise benötigt.

Erz

Adamantenhart
Quelle/Dienst: Erz / Beseelung
Bedingungen: 1 Stunde, Einzelobjekt, Berührung, eine None, sehr schwer
Probe: +6
Kosten: 32 AsP
Wirkung: Durch diesen Zauber wird ein Objekt aus Metall oder Stein von maximal fünf Stein Gewicht für eine None besonders resistent gegen schädliche mechanische Einwirkungen. Die Härte steigt für diese Zeit um 2xZfP* Punkte.
Variante: Es gibt auch eine Variante für organische (leblose) Gegenstände auf Basis des Elements Humus.

Blick durch die Wand
Quelle/Dienst: Erz / Hellsicht
Bedingungen: 1 SR, Einzelobjekt, 1 Schritt, 50 KR, einfach
Probe: +3
Kosten: 9 AsP
Wirkung: Der Zauberer kann für einige Zeit durch eine Wand aus Erz blicken, die maximal 5 Spann Dicke haben darf.
Variante: Es gibt ähnliche Formeln auch für die Elemente Humus und Eis.

Dreifaches Gewicht
Quelle/Dienst: Erz / Beseelung
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 7 Schritt, ZfP* Aktionen, schwer
Probe: +7+MR
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Ein Gegner (mit maximal 125 Stein Gewicht) wird schlagartig drei Mal so schwer. Dadurch werden die meisten Bewegungen gestoppt, sehr schnelle Bewegungen deutlich verlangsamt. Das Opfer kann nur noch erschwert Bewegungen durchführen (Probe auf KK oder KO, hoher Ausdauerverlust für jede Handlung).
Variante: Es gibt ähnliche Formeln zum Aufhalten ganzer Heere oder auch zum Versenken von Schiffen.

Elementare Waffe [Machira]
Quelle/Dienst: Erz / Elementare Manifestation
Bedingungen: 20 Aktionen, Zone mit 1 Schritt Durchmesser, Berührung, 50 KR, extrem schwer
Probe: +7
Kosten: 2 AsP
Wirkung: In der Hand des Zauberers erscheint eine Machira aus reinem Erz. Sie hat die üblichen Kampfwerte (**Myranor 226f**).
Variante: Ähnliche Formeln gibt es für andere Waffen, ggf. auf Basis anderer Quellen (z.B. Humus für einen Holzspeer).

Erzexplosion
Quelle/Dienst: Erz / Explosion
Bedingungen: 5 Aktionen, bis ZfW Einzelwesen oder ein Objekt, 49 Schritt, augenblicklich (n), schwer
Probe: +12
Kosten: 25 AsP
Wirkung: Aus der ausgestreckten Hand des Zauberers fliegt eine Wolke scharfkantiger Erz-Splitter auf den oder die Gegner zu, um dort bei einem 5W6+ZfP/2 Trefferpunkte anzurichten. Die anderen Zielpersonen erleiden Schaden je nach Entfernung: Pro Schritt ab der ersten Person sinkt der Schaden um 1 plus die niedrigste Augenanzahl. Alle Opfer erleidet einen *Angriff zum Niederwerfen* (KK-Probe erschwert um 1 Punkt pro 5 angerichteten TP) und der Schaden hat eine verringerte Wundschwelle. Alternativ kann auch ein Objekt das Ziel der Explosion sein.

Erzschild
Quelle/Dienst: Erz / Beseelung
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen, Berührung, 1 SR, schwer

Probe: +6
Kosten: 11 AsP
Wirkung: Die Arme des Zielwesens werden eisenhart, aber auch schwerer. Sie können daher als Schild mit WM –1/+4 eingesetzt werden und verleihen das waffenlose Manöver Eisenarm.

Fluchtweg durch Stein
Quelle/Dienst: Erz / Transport durch Erz
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, max. 50 KR, sehr komplex
Probe: +5
Kosten: 18 AsP
Wirkung: Der Zauberer kann sich innerhalb der 50 KR bis zu 30 Schritt durch festes Erz bewegen. Hat er das Erz einmal verlassen, endet der Zauber.
Varianten: Dieser Zauber existiert auch für die Elemente Humus und Eis.

Gegenstandsduplikat
Quelle/Dienst: Erz / Illusion
Bedingungen: 1 SR, Einzelgegenstand, Berührung, ZfP* SR, sehr schwer
Probe: +5
Kosten: 12 AsP
Wirkung: Mit Hilfe dieses Spruchs lässt sich von einem Objekt von maximal ZfW/5 Gewicht ein scheinbar exaktes Duplikat anfertigen (Realitätsdichte: 7+ZfP*). Die Täuschung betrifft sowohl den Gesichts- als auch den Tastsinn.

Öffnende Hand
Quelle/Dienst: Erz / Objektbewegung
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelobjekt, Berührung, augenblicklich (n), schwer
Probe: +7
Kosten: 4 AsP
Wirkung: Einfach gebaute metallene Schlösser und unkomplizierte Mechanismen können mittels dieses Zaubers geöffnet oder geschlossen werden. Die Bewegung endet, wenn das Ziel einen stabilen Zustand erreicht hat, das heißt es kann ein Schloss geöffnet, aber nicht im gleichen Zauberdurchgang wieder verschlossen werden – dazu müsste der Zauber erneut gewirkt werden.

Sandangriff
Quelle/Dienst: Erz / Schadenszauber
Bedingungen: 3 Aktionen, ZfW Einzelwesen (unfreiwillig), 21 Schritt, augenblicklich (n), einfach
Probe: +12
Kosten: 15 AsP
Wirkung: Der Zauberer wendet den Sand der Wüste gegen einige Gegner. Dieser richtet 1W20+5 TP (nach Belieben auf die Gegner verteilt) an und die Gegner müssen eine KK-Probe +1 pro 5 TP ablegen, um nicht umgeworfen zu werden.

Sicherer Weg [Wüste]
Quelle/Dienst: Erz / Wahrnehmung
Bedingungen: 20 Aktionen, Zone mit ZfW Schritt Radius, Berührung, augenblicklich (n), einfach
Probe: +7
Kosten: 1 AsP pro Schritt Radius (mindestens 3 AsP)
Wirkung: Der Magier erkennt die Struktur des Wüstenbodens innerhalb des Wirkungsradius. So können Treibsandfelder entdeckt oder der sichere Weg über einen Salzsee gefunden werden.
Variante: Diese Formel gibt es auch für andere Untergrundarten: z.B. Gebirge, Höhle, aber auch: Fluss, Meer (mit Quelle Wasser), Wald, Wiese, Steppe (Humus) oder Schnee (Eis).

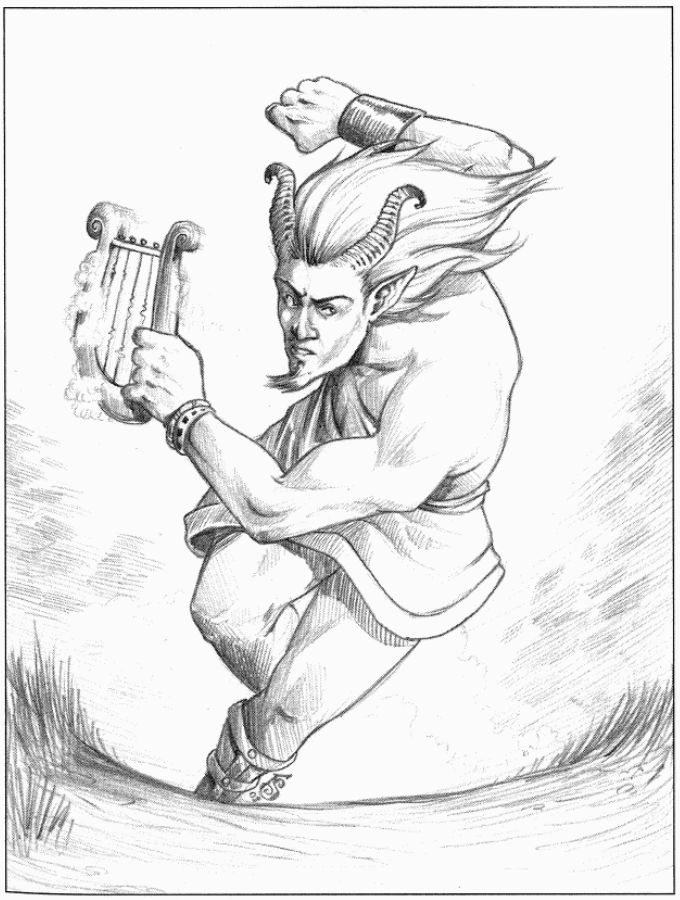
Silberner Schutz
Quelle/Dienst: Erz / Beseelung
Bedingungen: 3 Aktionen, Einzelwesen, selbst, 1 SR, schwer
Probe: +6
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Die Haut des Zauberers wird deutlich fester. Sie überzieht sich mit einem silbernen Schimmer und verleiht einen (natürlichen) Rüstungsschutz von 2 Punkten zusätzlich.

Stählerne Faust
Quelle/Dienst: Erz / Transformation
Bedingungen: 2 Aktionen, Einzelwesen, selbst, 1 SR, komplex
Probe: +10
Kosten: 11 AsP
Wirkung: Eine Hand des Zauberers nach Wahl verwandelt sich bis zum Oberarm in massiven Stahl. Die Hand bleibt in ihrer Form erhalten, kann während der Wirkungsdauer jedoch nicht bewegt werden. Die Hand kann als Paradewaffe mit WM 0/+2 oder als Angriffswaffe mit 2W6 TP (KK/TP: 10/2) benutzt werden. Alle parierten Angriffe können jedoch die Hand verletzen: Alle TP, die den RS in Höhe der ZfP* übersteigen, verliert der Zauberer nach Ende der Wirkungsdauer an LeP. Weiterhin muss der Zaubernde während der Wirkungsdauer auf Grund des Eisenkontakts ein Zuschlag von 5 Punkten (nur 3 Punkte mit *Eisenaffiner Aura*) auf alle Zauberproben hinnehmen.

[Waffe] zu Pflugschar
Quelle/Dienst: Erz / Verwandlung
Bedingungen: 1 SR, Einzelobjekt (Metallwaffe), Berührung, ZfP* SR, extrem schwer
Probe: +6
Kosten: 11 AsP
Wirkung: Diese Formeln erlaubt es dem Zauberer, das Metall einer von der Formel abhängigen Waffe kurzfristig in die Form eines einfachen Werkzeugs zu zwingen.
Variante: Es existieren auch die umgekehrte Formeln, die aus einem Werkzeug eine fest erlernte Waffe machen.

Weg durch die Wüste
Quelle/Dienst: Erz / Über Element gehen
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, ZfP* Stunden, sehr schwer
Probe: +5
Kosten: 19 AsP
Wirkung: Mittels dieser Formel ist der Zauberer in der Lage, sich gänzlich unbehindert durch die Wüste zu bewegen. Die Reisegeschwindigkeit entspricht der auf einer gut ausgebauten Straße.

Werkzeug aus dem Nichts [Dietriche]
Quelle/Dienst: Erz / Elementare Manifestation
Bedingungen: 1 SR, Zone mit 1 Schritt Durchmesser, Berührung, ZfP* SR, extrem schwer
Probe: +7
Kosten: 3 AsP
Wirkung: In der Hand des Zauberers erscheint ein Set hochwertige Dietriche, das die *Schlösser Knacken*-Probe um 3 Punkte erleichtert. Jedoch sind dafür 10 ZfP* benötigt, jeder fehlende Punkt erhöht die Kosten um 2 AsP.



Variante: Es gibt Formeln für alle möglichen Werkzeuge.

Wüstenschlaf
Quelle/Dienst: Erz / Transformation
Bedingungen: 6 SR, Einzelwesen, Berührung, 1 None, extrem schwer
Probe: +7
Kosten: 41 AsP
Wirkung: Die Zielperson verwandelt sich für die Dauer von einer None in eine Steinstatue, sodass sie weder Luft, Wasser noch Nahrung braucht und von der Wüstenhitze nicht betroffen ist.

Luft

Ablenkung
Quelle/Dienst: Luft / Illusion
Bedingungen: 10 Aktionen, Zone mit 1 Schritt Radius, 7 Schritt, ZfP* Aktionen, einfach
Probe: +7
Kosten: 2 AsP
Wirkung: In einer Entfernung von 7 Schritt entsteht ein kurzes Geräusch, z.B. ein Rascheln im Gebüsch, ein Husten oder leise Schritte.

Geschwindigkeitssteigerung
Quelle/Dienst: Luft / Beseelung
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen, Berührung, 50 KR, schwer
Probe: +5
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Die Geschwindigkeit der verzauberten Person steigt um ZfP* Punkte und dadurch auch der PA-Basiswert um ZfP*/2 Punkte
Variante: Die Formel existiert ebenfalls auf Basis der Quelle Thesephai.

Das goldene Ohr
Quelle/Dienst: Luft / Hellsicht
Bedingungen: 5 Aktionen, Zone mit ZfW Schritt Radius, selbst, 50 KR, schwer
Probe: +7
Kosten: 5 AsP
Wirkung: Dem Zauberer gelingt es, einen bestimmten Laut innerhalb der Zone ausfindig zu machen, sich darauf zu konzentrieren und ihn, ungehindert von Nebengeräuschen, zu verfolgen. Dies können die Schritte eines Wildes im Wald sein, eher aber die gezielte Verfolgung eines Gesprächs im Stimmenwirrwarr eines Hofballs. Seine maximale Sinnenschärfe beim Verfolgen der Quelle beträgt ZfP* Punkte.

Federfall
Quelle/Dienst: Luft / Beseelung
Bedingungen: 2 Aktionen, Einzelwesen, selbst, 50 KR, einfach
Probe: +5
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Die Schwerkraft des Zaubernden wird halbiert. Seine Sprunghöhe und -weite verdoppeln sich dadurch und Sturzschaden wird geviertelt – womit man auch den Sturz aus einem Insektopter noch überleben kann.

Fliegen
Quelle/Dienst: Luft / Transport durch Element
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelwesen, selbst, 1 SR, sehr komplex
Probe: +7
Kosten: 23 AsP
Wirkung: Der Zauberer kann sich frei und mit einer Maximalgeschwindigkeit von 2xZfP* bewegen.

Parfum
Quelle/Dienst: Luft / Illusion
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelwesen, selbst, ZfP* SR, einfach
Probe: +2
Kosten: 6 AsP
Wirkung: Ein (für den Zauberer) angenehm empfundener Duft umgibt den Zauberer. Bei Wesen, die den Geruch ebenfalls als angenehm empfinden, sind gesellschaftliche Proben um 1 Punkt erleichtert.
Variante: Die Formel existiert auch auf Basis der Quelle Wasser. Ähnliche Wirkungen sind auch etwas zielgerichteter auf Basis der Quelle Begierde und als Geistillusion herbeiführbar.

Sturm
Quelle/Dienst: Luft / Kontrolle über Element
Bedingungen: 1 Stunde, Zone mit 3xZfW Schritt Radius (beweglich), Horizont, maximal ZfP* Stunden, extrem schwer
Probe: +19
Kosten: 76 AsP + 10 AsP pro Stunde
Wirkung: Ruft einen Sturm herbei, der mit heftigen Böen und aufgewirbeltem Staub und Laub den Feinden die Sicht nimmt (kein Fernkampf möglich) und ein schnelles Vorankommen verhindert (GS halbiert). Die Zone ist vom Zauberer in seiner Bewegung steuerbar. Diese Formel wird meist von mehreren Zauberern gemeinsam gewirkt.
Variante: Diese Matrix gibt es auch als Großbeschwörung mit 20 Stunden Zauberdauer und einer Probe +13.

Tierillusion [Löwe]
Quelle/Dienst: Luft / Illusion
Bedingungen: 20 Aktionen, Zone mit 1 Schritt Radius, 21 Schritt, 1 SR, sehr schwer
Probe: +11
Kosten: 6 AsP
Wirkung: Der Zauber erzeugt Bild und Ton eines Löwen. Die Handlungen müssen im Vorfeld festgelegt werden.
Variante: Diese Formel existiert für viele verschiedene Tierarten.

Feuer

Brandschutz
Quelle/Dienst: Feuer / Bann
Bedingungen: 1 Stunde, Einzelobjekt, Berührung, ZfP* SR, einfach
Probe: +1
Kosten: 28 AsP
Wirkung: Ein großes Objekt (z.B. eine Hütte, bis zu 1 Quader Gewicht) ist für die Wirkungsdauer nicht auf konverntionelle Weise zu entzünden und alle auf dieses gezielte Feuerzauberei ist um ZfP* erschwert.

Entzünden
Quelle/Dienst: Feuer / Elementare Manifestation
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelobjekt, Berührung, ZfP* Aktionen, extrem schwer
Probe: +6
Kosten: 1 AsP
Wirkung: Am Finger des Zauberers entsteht eine kleine Flamme. Diese kann eine kurze Zeit ohne Brennstoff brennen und verschwindet dann wieder. Hat die Flamme während dieser Zeit Kontakt zu brennbarem Stoff und kann diesen entzünden, so entsteht dadurch ein ganz normales Feuer.

Feuerball
Quelle/Dienst: Feuer / Explosion
Bedingungen: 10 Aktionen, Zone von 5 Schritt Radius, 21 Schritt, augenblicklich (n), schwer
Probe: +13
Kosten: 25 AsP
Wirkung: Ein Feuerball entsteht und richtet in der Mitte 5W6+ZfP*/2 TP an. Der Schaden verringert sich nach den Explosionsregeln (siehe Seite 34).

Feuerhand
Quelle/Dienst: Feuer / Schadenszauber
Bedingungen: 3 Aktionen, Einzelwesen, 3 Schritt, augenblicklich (n), einfach
Probe: +7
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Aus den Händen des Zauberers fährt eine Stichflamme 2W6 TP auf den Gegner.

Licht
Quelle/Dienst: Feuer / Beseelung
Bedingungen: 10 Aktionen, Zone mit 1 Schritt Radius (beweglich), Berührung, ZfP* SR, einfach
Probe: +8
Kosten: 4 AsP
Wirkung: Die Zielzone wird mit hellem Licht erfüllt, das die Umgebung noch bis zu ZfP* Schritt weit beleuchtet. Das Licht hat keine Auswirkung auf die Temperatur der Umgebung.
Variante: Es gibt eine gleiche Formel auf Basis der Instruktion Illusion.

Schmiedefeuer
Quelle/Dienst: Feuer / Elementare Reinheit
Bedingungen: 1 SR, Einzelobjekt, 3 Schritt, ZfP* Stunden, extrem schwer
Probe: +9
Kosten: 4 AsP
Wirkung: Ein bestehendes Feuer in der Größe eines Lagerfeuers wird angefacht und auf eine Temperatur von etwa 500° gebracht.

Schutz vor Hitze
Quelle/Dienst: Feuer / Schutz vor Quelle
Bedingungen: 6 SR, Einzelwesen, Berührung, ZfP*/3 Tage, sehr schwer **Probe:** +5
Kosten: 16 AsP
Wirkung: Die verzauberte Person erleidet für die Wirkungsdauer keinerlei Aufschläge durch extreme Hitze und verleiht gegen Schaden durch Hitze eine Schutzstärke von ZfP*/2 Punkten. Temperaturen bis zu 50°C werden ohne Kosten ausgeglichen (wie Vorteil Hitzeresistenz). Höhere Temperaturen reduzieren die Schutzstärke nach Maßgabe des Spielleiters. Diese gelten auch als Schutz vor Angriffen durch Feuer.
Variante: Gibt es auch mit analoger Wirkung als Schutz vor Kälte (Quelle Eis).

Verhülltes Feuer
Quelle/Dienst: Feuer / Verhüllung
Bedingungen: 1 SR, Zone mit ZfW Schritt Radius (beweglich), 3 Schritt, ZfP* Stunden, sehr schwer
Probe: +13
Kosten: 20 AsP
Wirkung: Die Flammen und der Rauch eines im Brand befindlichen Objektes können nicht mehr gut gesehen, gerochen oder gefühlt wer-

den, können jedoch weiterhin verbrennen – eine gefährliche Kombination. Alle Wahrnehmungsproben sind um die ZfP* erschwert.
Varianten: Es gibt ähnliche Formeln auch für die anderen sechs Elemente.

Wasser

Beständiges Wasser
Quelle/Dienst: Wasser / Fixierung
Bedingungen: 1 Stunde, Zone mit ZfW Schritt Radius (beweglich), Berührung, 1 Oktal, einfach
Probe: +10
Kosten: 36 AsP
Wirkung: Bis zu 25 Raumhand Wasser werden für ein Oktal vor dem Verdunsten geschützt.

Ertränken
Quelle/Dienst: Wasser / Elementare Manifestation
Bedingungen: 8 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 1 Schritt, ZfP* Aktionen, schwer
Probe: +8+MR
Kosten: 2 AsP
Wirkung: Die Lungen des Opfers füllen sich mit fünf Raumhand Wasser. Dies verursacht 2 SP pro KR bei diesem. Diese Formel ist nur gegen Lungenatmer anwendbar.

Kühles Wasser
Quelle/Dienst: Wasser / Elementare Manifestation
Bedingungen: 1 SR, Einzelobjekt, Berührung, ZfP* Stunden, extrem schwer
Probe: +7
Kosten: 12 AsP
Wirkung: Der Zauberer kann damit ein Gefäß (z.B. einen Trinkschlauch) mit 5 Raumhand kühlem, angenehmem Trinkwasser füllen, um z.B. in der Wüste für einen weiteren Tag überleben zu können.

Reinigung des Wassers
Quelle/Dienst: Wasser / Reinigung
Bedingungen: 1 SR, Zone mit 1 Schritt Radius, Berührung, augenblicklich (n), sehr schwer
Probe: +6
Kosten: 4 AsP
Wirkung: Mittels dieser Formel kann eine Wassermenge bis zu fünf Raumhand von allen Verunreinigungen gesäubert werden. Voraussetzung ist jedoch, dass diese Menge tatsächlich hauptsächlich flüssig ist. Schlamm ist kein Wasser mehr.

Wasseranalyse
Quelle/Dienst: Wasser / Analyse
Bedingungen: 6 SR, Einzelobjekt, 1 Schritt, 1 SR, schwer
Probe: +4
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Die elementare Zusammensetzung eines nicht zu komplexen Objekts (maximal 25 Stein) wird untersucht, jedoch kann der Zauberer höchstens detailliertes Wissen (bis 12 ZfP*) erlangen
Variante: Dieser Zauber existiert auch für die anderen Elemente außer Kraft sowie für die Unelemente.

Wasser finden
Quelle/Dienst: Wasser / Wahrnehmung
Bedingungen: 1 SR, beliebig große Zone, Berührung, augenblicklich (n), einfach
Probe: +10
Kosten: 11 AsP + 1 AsP pro Meile
Wirkung: Mittels dieser Formel erspürt der Zauberer die nächste Wassermenge von mindestens einer Raumhand innerhalb der Reichweite des Zaubers. Entfernung und Richtung der Wasserquelle sind ihm intuitiv bewusst, der Detailgrad jedoch von den ZfP* abhängig.

Humus

Atemnot
Quelle/Dienst: Humus / Kontrolle über Element
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelperson (unfreiwillig), 7 Schritt, ZfP* SR, extrem schwer
Probe: +11+MR
Kosten: 22 AsP
Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers leidet plötzlich unter Atemnot und Erstickungsanfällen, obwohl seine Lunge und seine Atemorgane normal funktionieren – nur versorgt sein Blut seine Organe nicht mehr mit Leben. Dies führt dazu, dass das Opfer für jede ausdauerintensive Aktion die dreifachen AuP benötigt, keine AU durch Ausruhen regeneriert, ja sogar bei Nichtstun jede SR einen AuP verliert.

Ausdauer steigern
Quelle/Dienst: Humus / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, ZfP* SR, schwer
Probe: +3
Kosten: 4 AsP
Wirkung: Der Zauberer erhält die doppelten ZfP* als temporäre AuP hinzu.

Blick in die Karten
Quelle/Dienst: Humus / Hellsicht
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelobjekt, 3 Schritt, ZfP* Aktionen, einfach
Probe: +6
Kosten: 5 AsP
Wirkung: Der Zauberer kann durch eine nicht sehr dünne Menge des Elements Humus blicken, z.B. Spielkarten, Würfelbecher oder eine Papierwand.

Blutheilung
Quelle/Dienst: Humus / Transfer
Bedingungen: 2 Aktionen, Einzelwesen, Berührung, augenblicklich (n), sehr schwer
Probe: +8
Kosten: 20 AsP
Wirkung: Dieser Zauber überträgt die Lebenskraft des Magiers in einem durch den Einsatz der Astralenergie günstigen Verhältnis auf einen Patienten. Jeder vom Zauberer eingesetzte LeP wird zu 3 LeP des Patienten; hat der Patient weniger als 0 LeP, beträgt das Verhältnis nur 2:3.

Chamäleonhaut
Quelle/Dienst: Humus / Verhüllung
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen, Berührung, 1 SR, einfach
Probe: +5
Kosten: 15 AsP
Wirkung: Der Verzauberte scheint mit seiner Umgebung zu verschmelzen. Gegner haben eine Erschwernis von ZfP*/3 auf ihre Attacken. Wenn sich der Verzauberte während dieser

Zeit verbirgt und nicht bewegt, ist er nur mit einer um 2xZfP* Punkte erschwerten Sinnenschärfe-Probe zu entdecken, wenn er sich bewegt, mit einer um ZfP* Punkte erschwerten Probe.

Das Auge des Anatomen
Quelle/Dienst: Humus / Wahrnehmung
Bedingungen: 6 SR, Einzelperson, 1 Schritt, augenblicklich (n), einfach
Probe: +2
Kosten: 3 AsP
Wirkung: Der Zauberer ist in der Lage, krankhafte Veränderungen (Vergiftung, Krankheit, teilweise auch körperliche Zauberwirkungen) an einem Patienten zu erkennen und zu benennen, wenn ihre Stufe oder ZfP* kleiner sind als die ZfP*.

Die Waffen des Löwen
Quelle/Dienst: Humus / Verwandlung
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelperson, selbst, ZfP* SR, extrem schwer
Probe: +7
Kosten: 12 AsP
Wirkung: Die Hände des Zauberers verwandeln sich in die Pranken eines Löwen, sodass er damit 1W6+4 TP im Waffenlosen Kampf anrichten kann.
Variante: Diese Formel gibt es für auch für andere Raubtiere.

Durchhaltevermögen
Quelle/Dienst: Humus / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, ZfP* Stunden, schwer
Probe: +3
Kosten: 17 AsP
Wirkung: Der Zauberer stärkt seinen Körper für bevorstehende Strapazen. Während der Wirkungsdauer erleidet er nur halb so viel Erschöpfung und benötigt weniger Wasser als üblich.

Fernabsprache
Quelle/Dienst: Humus / Kommunikation
Bedingungen: 1 Stunde, Einzelwesen, Außer Sicht, max. 50 KR, sehr komplex
Probe: +11
Kosten: 1 AsP pro KR
Wirkung: Der Zauberer kann telepathischen Kontakt mit einer Person aufnehmen, zu der er eine rituelle Verbindung hat. Die Verbindung kann in beide Richtungen genutzt werden.

Fesselranken
Quelle/Dienst: Humus / Fixierung
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 3 Schritt, ZfP* Aktionen, einfach
Probe: +5+MR
Kosten: 5 AsP
Wirkung: Eine Person (mit max. 125 Stein Gewicht), die auf einer größeren Menge Humus steht, wird durch aus dem Boden wachsende Ranken gefesselt: Je 2 ZfP* reduzieren die GS des Opfers um 1 und alle körperlichen Proben sind um ZfP*/2 Punkte erschwert. Läuft das Opfer weg, so wachsen stets neue Ranken in der Nähe des Opfers, um es weiter festzuhalten.

Fruchtbares Land
Quelle/Dienst: Humus / Transformation
Bedingungen: 6 SR, Zone mit 3xZfW Schritt Radius, Berührung, permanent, einfach;
Probe: +11
Kosten: 45 AsP, davon 5 permanent
Wirkung: Eine größere Menge Erz (max. 125 Stein) verwandelt sich in fruchtbaren Humus. So kann aus einem Sandareal ein Feld werden oder auch ein Fels in Erde verwandelt und beiseite geschafft werden.

Giftheilung (10)
Quelle/Dienst: Humus / Reinigung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, augenblicklich (n), schwer
Probe: +3
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Dieser Zauber heilt eine Vergiftung eines Lebewesens bis zu einer Giftstufe von 10.
Variante: Es gibt auch Formeln zur Heilung von allen möglichen Giftstufen.

Großer Heilzauber
Quelle/Dienst: Humus / Heilung
Bedingungen: 6 SR, Einzelwesen (freiwillig), Berührung, augenblicklich (n), extrem schwer
Probe: +4
Kosten: 21 AsP
Wirkung: Der Zauber heilt bis zu 21 LeP und bis zu 3 Wunden.

Kleiner Heilzauber
Quelle/Dienst: Humus / Heilung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, augenblicklich (n), sehr schwer
Probe: +4
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Die Person erhält 7 LeP zurück, dadurch wird auch eine Wunde geschlossen.
Variante: Es gibt auch noch die *Schnellheilung* (ZD nur 10 Aktionen, Probe +7) und die *Fernheilung* (ZD 10 Aktionen, RW 7 Schritt, Probe +10) mit ansonsten gleichen Parametern.

Körperuntersuchung
Quelle/Dienst: Humus / Analyse
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen (freiwillig oder unfreiwillig), 1 Schritt, 1 SR, einfach
Probe: +5 (ggf +MR)
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Die Zauberin erkennt, über welche Eigenschaften und körperlichen Talente das vor ihr stehende Wesen verfügt und wie groß die Wahrscheinlichkeit ist, dass diese an Kinder weitergegeben werden. War dieser Zauber ursprünglich dazu gedacht, passende Paare zu finden, hat er aber oft genug seinen Nutzen bewiesen, die Stärke eines Gegners einzuschätzen. Die Details der Untersuchung richten sich nach den ZfP*.

Konstitutionssteigerung
Quelle/Dienst: Humus / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, ZfP* SR, schwer
Probe: +3
Kosten: 5 AsP
Wirkung: Der mit diesem Zauber Gesegnete fühlt neue Kräfte durch seinen Körper strömen und ist in der Lage, länger zu laufen oder zu schwimmen, Wunden zu widerstehen – seine KO steigt um ZfP*/4 Punkte.
Varianten: Diesen Zauber gibt es auch zur Körperkraftsteigerung.

Kraft der Erde
Quelle/Dienst: Humus / Transfer
Bedingungen: 1 Stunde, beliebig viele Objekte, Berührung, augenblicklich (n), komplex; Nutznießer: Einzelwesen
Probe: +12
Kosten: 15 AsP
Wirkung: Ein Verletzter wird in größere Mengen von 'niederem Humus' (Laub, Mulch, Borke, frisch geschnittene Pflanzen, frisch geschlachtetes Fleisch) gehüllt und kann daraus seine Lebenskraft ziehen: je Stein gewinnt er einen LeP zurück (maximal 3xZfP*). Die benutzte Humusmenge vergeht während der Zauberdauer.

Kurze Telepathie
Quelle/Dienst: Humus / Kommunikation
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, 21 Schritt, längstens ZfP* Aktionen, schwer
Probe: +5
Kosten: 1 AsP pro KR
Wirkung: Der Zauberer kann sich kurz mit einer freiwilligen Person in der Reichweite telepathisch austauschen.

Mit [Tierart] sprechen
Quelle/Dienst: Humus / Kommunikation
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 3 Schritt, 50 KR, sehr einfach
Probe: +4+MR
Kosten: 1 AsP pro KR
Wirkung: Der Zauberer kann mit einem Vertreter einer bestimmten Tierart telepathisch kommunizieren. Je nach Intelligenz ist die Verständigung mehr oder minder leicht, prinzipiell aber in beide Richtungen möglich, auch wenn die Antwortmöglichkeiten ggf. eingeschränkt sind.
Variante: Dieser Zauber existiert für viele verschiedene Tierarten, z.B. Bären, Katzen, Hunde.

Pflanzenwachstum
Quelle/Dienst: Humus / Kontrolle über Element
Bedingungen: 1 SR, Zone mit ZfW Schritt Radius, Berührung, ZfP* Stunden, einfach
Probe: +7
Kosten: 20 AsP
Wirkung: Die kleineren Pflanzen in der Zielzone des Zaubers wachsen während der Wirkungsdauer schneller und tragen mehr Früchte.

Saubere Kleidung
Quelle/Dienst: Humus / Reinigung
Bedingungen: 20 Aktionen, ZfW Objekte, Berührung, augenblicklich (n), einfach
Probe: +6
Kosten: 3 AsP
Wirkung: Die berührten Kleidungsstücke aus Humus (meist die getragene Kleidung des Zauberers) werden durch den Zauber von allem oberflächlichen Schmutz (z.B. Reisestaub) befreit.

Verhülltes Gesicht
Quelle/Dienst: Humus / Verhüllung
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelperson, Berührung, ZfP* Stunden, einfach
Probe: +5
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Die Gesichtszüge des Bezauberten erscheinen verschwommen und konturlos. Alle Proben, die genauen Gesichtszüge wahrzunehmen oder sich zu merken, sind um 3+ZfP*/2 Punkte erschwert.

Wasseratmung
Quelle/Dienst: Humus / Verwandlung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, ZfP* SR, extrem schwer
Probe: +4
Kosten: 12 AsP
Wirkung: Der Verzauberte erhält den Vorteil *Aquatisches Lebewesen* (**Myranor 197**) und kann daher unter Wasser, aber auch an Land atmen.

Weg durch die Dornen
Quelle/Dienst: Humus / Über Element gehen
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, ZfP* Stunden, sehr schwer
Probe: +4
Kosten: 19 AsP
Wirkung: Vor dem Zauberer biegen sich Dornen und Unterholz zur Seite, um ihm einen möglichst ungehinderten Weg zu bereiten. Hinter dem Rücken des Zauberers schließt sich das Gestrüpp wieder.

Wellen des Fleisches
Quelle/Dienst: Humus / Kontrolle über Element
Bedingungen: 2 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 7

Schritt, ZfP* Aktionen, extrem schwer
Probe: +11+MR
Kosten: 6 AsP
Wirkung: Das lebende Opfer dieses Spruches wird von unwillkürlichen Muskelzuckungen geschüttelt, sodass es koordinierten Aktionen ausführen kann. Gegenstände, die es in der Hand hält, werden fallengelassen, und es ist eine Körperbeherrschung-Probe erschwert um die ZfP* nötig, um überhaupt auf den Beinen zu bleiben.

Winterschlaf
Quelle/Dienst: Humus / Kontrolle über Element
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, 1 None, sehr schwer
Probe: +7
Kosten: 23 AsP (*)
Wirkung: Der Verzauberte wird für die nächste None in einen Tiefschlaf versetzt, während dieser der Schlafende keine Nahrung benötigt und der Metabolismus stark verlangsamt arbeitet. Der Schlafende benötigt weiterhin Luft und akzeptable Umgebungsbedingungen.

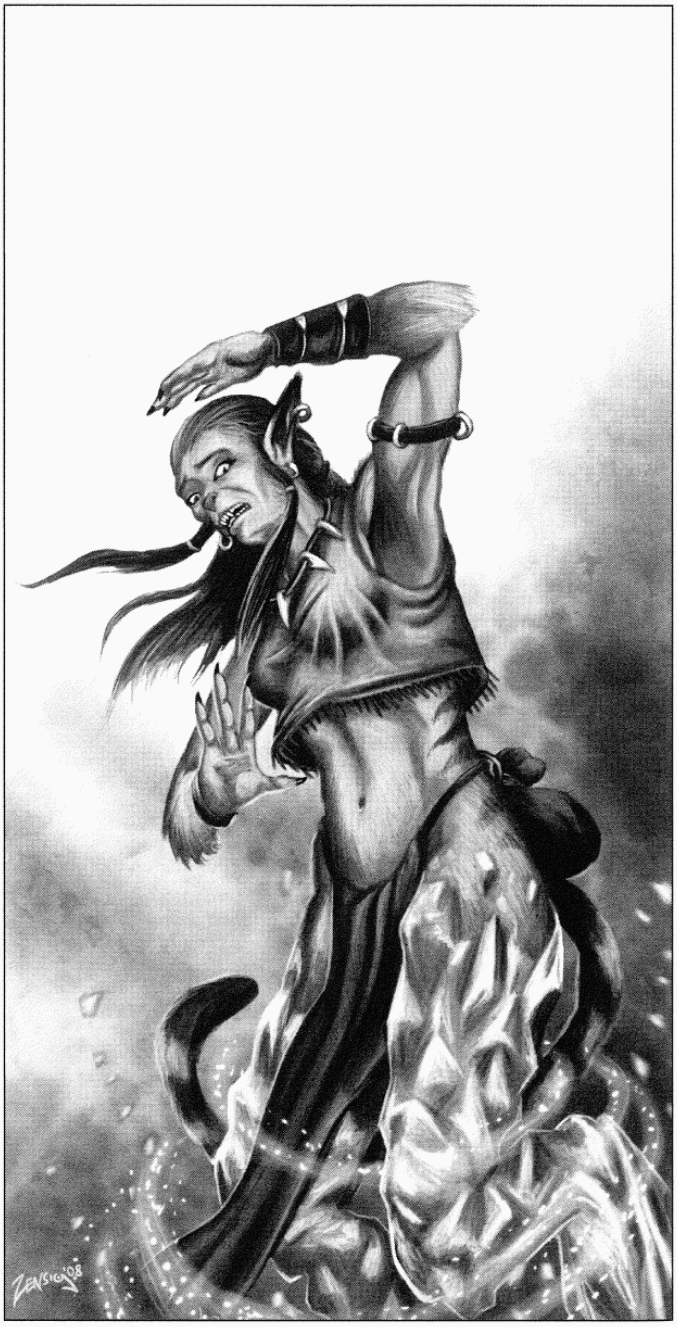
Eis

Abkühlung
Quelle/Dienst: Eis / Beseelung
Bedingungen: 20 Aktionen, Zone mit 1 Schritt Radius, Berührung, ZfP* SR, schwer
Probe: +6
Kosten: 14 AsP
Wirkung: Die Umgebungstemperatur wird um etwa 20° auf höchstens 15° reduziert. Ist es bereits kälter, so hat der Zauber keine Wirkung.

Dunkelheit
Quelle/Dienst: Eis / Beseelung
Bedingungen: 5 Aktionen, Zone mit bis ZfW Schritt Radius, Berührung, ZfP* SR, schwer
Probe: +10
Kosten: 4 AsP pro Schritt Radius
Wirkung: In der gesamten Zone wird es mit einem Schlag dunkler. Natürliche Dunkelheit kann damit auch verstärkt werden. Alle Talente, die zur Ausübung Licht benötigen, sind um 7+ZfP*/2 Punkte erschwert. Bei Kampftalenten bedeutet dies insbesondere Abzüge auf AT und PA, wobei die Punkte gleichmäßig auf diese verteilt werden. Maximal können die Abzüge durch Dunkelheit (natürliche wie magische) 20 Punkte betragen.
Variante: Der gleiche Effekt ist auch mit dem Dienst Illusion möglich. Dann kann der Zauberer jedoch in der Zone weiterhin sehen.

Elementarspeer [Eis]
Quelle/Dienst: Eis / Kontrolle über Element
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelobjekt, Berührung, ZfP* SR, extrem schwer
Probe: +7
Kosten: 11 AsP
Wirkung: Aus höchstens fünf Stein Eis formt sich ein Speer. Während der Wirkungsdauer hat er die üblichen Werte für einen Speer (**MyAr 69**), nach deren Ablauf wird er jedoch extrem zerbrechlich und schmilzt wie normales Eis.
Variante: Es gibt ähnliche Formeln für die Elemente Humus und Erz (und gerüchteweise auch Wasser) sowie andere Waffenarten.

Skulptur herstellen [Eis]
Quelle/Dienst: Eis / Kontrolle über Element
Bedingungen: 6 SR, Einzelobjekt, Berührung, 1 SR, extrem schwer
Probe: +8
Kosten: 11 AsP
Wirkung: Aus einem Eisblock von maximal 25 Stein kann der Zauberer eine Eisskulptur formen. Die ZfP* geben hierbei die Qualität der Skulptur an, wobei ein passendes Talent (z.B. Holzbearbeitung) diese noch um die Hälfte der TaP* einer gleichzeitig abgelegten Probe erhöhen kann. Die Wirkungsdauer gibt die Zeit an, in der die Statue vom Magier durch das Talent noch geformt werden kann, anschließend verhält sich die Statue wie normales Eis und kann daher noch sehr lange erhalten bleiben.
Varianten: Für alle Elemente außer Kraft gibt es ähnliche Formeln.



Statue aus [Eis]
Quelle/Dienst: Eis / Transformation
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 7 Schritt, 1 SR, extrem schwer
Probe: +10+MR
Kosten: 11 AsP
Wirkung: Das Opfer wird für die Wirkungsdauer in eine Eisstatue verwandelt. Die Statue kann jedoch durch starke äußere Einflüsse beschädigt werden.
Variante: Es gibt ähnliche Formeln für das Element Erz.

Kraft

Artefaktzerstörung
Quelle/Dienst: Kraft / Antimagie
Bedingungen: 1 Stunde, Einzelobjekt, 1 Schritt, augenblicklich (p), komplex
Probe: +12
Kosten: 7 AsP + 1/5 der Erschaffungskosten des Artefakts, davon so viele AsP permanent, wie pAsP in dem Objekt gespeichert waren.
Wirkung: Mit dieser Matrix können magische Objekte ihrer Kraft beraubt werden, ohne diese dadurch physisch zu zerstören.

Astralkonzentration
Quelle/Dienst: Kraft / Kontrolle über Element
Bedingungen: 10 Stunden, Zone mit 3xZfW Schritt Radius, Berührung, ZfP* Aktionen, extrem komplex; SF Großbeschwörung
Probe: +3
Kosten: 8 AsP
Wirkung: Der Zauberer entzieht der Umgebung die astrale Kraft. Je nach Dichte der Astralkraft kann er dadurch 1 AsP (geringe Dichte), ZfP*/2 AsP (normale Dichte) oder ZfP* AsP (hohe Dichte) zurückgewinnen.

Astralkraft spenden
Quelle/Dienst: Kraft / Transfer
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, augenblicklich (n), extrem schwer
Probe: +4
Kosten: 5 AsP + AsP nach Wahl des Spenders
Wirkung: Der Zauberer spendet dem Berührten eine Anzahl AsP nach eigenem Ermessen, maximal jedoch ZfP* AsP.

Einfache Telekinese
Quelle/Dienst: Kraft / Objektbewegung
Bedingungen: 1 Aktion, Einzelobjekt, 7 Schritt, augenblicklich (n), sehr einfach
Probe: +11
Kosten: 8 AsP
Wirkung: Der Zauberer streckt die Hand nach dem Gegenstand aus, der sich daraufhin mit einem Ruck in seine Hand bewegt.
Variante: Es gibt die gleiche Formel auch für die Quelle Thesephai.

Kurze Zauberanalyse
Quelle/Dienst: Kraft / Analyse
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen oder -objekt, 7 Schritt, 50 KR, sehr einfach
Probe: +7
Kosten: 5 AsP
Wirkung: Mittels dieses Zaubers ist es möglich, die einzelnen Quellen und Dienste eines auf dem Zielobjekt wirkenden Zaubers zu erkennen, jedoch nur solche, die der Zauberer selbst beherrscht. Kennt er die zugehörige Quelle nicht, so erkennt er nur, ob sie daimonischer, stellarer oder elementarer Art ist.
Variante: Es gibt diese Formel auch auf Basis der Quelle Zauberei.

Lange Zauberanalyse
Quelle/Dienst: Kraft / Anayse
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen oder -objekt, 1 Schritt, ZfP* SR, komplex
Probe: +8
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Der Zauber analysiert alle Zauber bis zu einer komplexen Struktur. Die gewonnenen Informationen können in der Analyse-Tabelle auf Seite 34 abgelesen werden. Häufig werden mehrere dieser Zauber hinterinander gewirkt, um die Analyse zu vertiefen.
Variante: Es gibt diese Formel auch auf Basis der Quelle Zauberei.

Teleport
Quelle/Dienst: Kraft / Transport durch Element
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen, Horizont (max. 1 Meile), augenblicklich (n), sehr komplex
Probe: +15
Kosten: 14 AsP
Wirkung: Der Optimat verschwindet nach kurzer Konzentration in einem Regen von bläulich-silbrig funkelnden Sternchen und kann sich an einen Ort teleportieren, den er vorher angepeilt hat (siehe Seite 100).

Verwandlung beenden (25 AsP)
Quelle/Dienst: Kraft / Antimagie
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, augenblicklich (n), schwer
Probe: +5
Kosten: 12 AsP
Wirkung: Das Zielobjekt eines Zaubers der Instruktion Verwandlung mit maximalen Kosten von 25 AsP wird von der Zauberwirkung befreit, wenn die ZfP* mehr als 5+ZfP* des zu bannenden Zaubers betragen.
Variante: Es gibt ähnliche Formeln auch für andere Instruktionen und andere Kosten.

Zauberbann (30 AsP)
Quelle/Dienst: Kraft / Antimagie
Bedingungen: 1 Stunde, Zone mit 1 Schritt Radius, 1 Schritt, augenblicklich (n), komplex
Probe: +7
Kosten: 13 AsP
Wirkung: Diese Formel bannt eine Zauberwirkung einer beliebiger Quelle innerhalb der Zielzone von bis zu 30 AsP, wenn die (ZfP*–6) der Bannung die des zu bannenden Zaubers übersteigen. **Variante:** Es gibt ähnliche Formeln auch auf Basis von *Zauberei* und *Iryabaar,* jedoch bannen diese nur bis Wirkungen bis 10 AsP. Es existieren aber auch Formeln für die Bannung von Zaubern mit bis zu 60 AsP (Kosten: 19 AsP) oder bis zu 90 AsP (Kosten: 25 AsP).

Zaubertarnung
Quelle/Dienst: Kraft / Verhüllung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen/-gegenstand, 1 Schritt, ZfP* SR, einfach
Probe: +4
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Mit Hilfe dieser Matrize kann das Vorhandensein einer magischen Aura verborgen werden, alle Mittel zur magischen Wahrnehmung (Zauber oder Magiegespür) sind um ZfP* Punkte erschwert. Dies dient der Tarnung magischer Gegenstände, aber auch unsichtbarer Personen, vor Hellsichtmagie.

Aggression

Fessel der Aggression
Quelle/Dienst: Aggression / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelperson, selbst, ZfP* SR, einfach
Probe: +3
Kosten: 12 AsP
Wirkung: Der Zauber unterdrückt jeden Anflug von Aggression. Er macht den Anwender ruhig und gelassen (Selbstbeherrschungsproben für Vermeidung von Aggression um ZfP* Punkte erleichtert) und lässt ihn für außenstehende Beobachter erhaben erscheinen (CH +ZfP*/10).

Gelenkte Gewalt
Quelle/Dienst: Aggression / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelperson (unfreiwillig), Berührung, ZfP* Aktionen, extrem schwer
Probe: +6+MR
Kosten: 17 AsP
Wirkung: Die unbeherrschte Gewalt des Opfers kann auf ein bestimmtes Ziel gelenkt werden, das der Rasende unter der Wirkung eines Blutrausches (siehe **WdH 261**) 'blind vor Hass' attackiert, wenn ihm keine um die ZfP* erschwerte Selbstbeherrschungsprobe gelingt. Bei besonders friedfertigen Wesen versagt der Zauber, da er Gewalttätigkeit nur lenken, nicht erzeugen kann.

Kampfinspiration
Quelle/Dienst: Aggression / Beseelung
Bedingungen: 10 Aktionen, ZfW Wesen, 3 Schritt, 50 KR, schwer
Probe: +7
Kosten: 10 AsP pro Person
Wirkung: Die Kampfstärke der bezauberten Personen wird erhöht. AT und PA steigen um je +ZfP*/2.

Streitinspiration
Quelle/Dienst: Aggression / Beseelung
Bedingungen: 10 Aktionen, Zielobjekt (unfreiwillig), 7 Schritt, 50 KR, schwer
Probe: +6+MR
Kosten: 8 AsP
Wirkung: Das Opfer erhält die schlechte Eigenschaft Streitsucht auf einem Wert von 10 und sucht daher den Streit. Einer Herausforderung kann es nur mit einer Selbstbeherrschungsprobe+10 entgehen.

Begierde

Analyse der Begierde
Quelle/Dienst: Begierde / Analyse
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 7 Schritt, ZfP* Aktionen, schwer
Probe: +6+MR
Kosten: 4 AsP
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Einblick in die Gefühlswelt seines Gegenübers und erkennt, wie weit das Gegenüber von seinen ursprünglichen Trieben gelenkt wird, ob es pessimistisch oder aktiv und vorausschauend ist, ob es die Dominanz des Zauberers in Frage stellt und ähnliche zur Quelle passenden Wesenszüge.
Variante: Es gibt ähnliche Formeln für alle stellaren Quellen.

Düstere Inspiration
Quelle/Dienst: Begierde / Beseelung der Quelle
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelperson, Berührung, ZfP* SR, schwer
Probe: +6
Kosten: 5 AsP
Wirkung: Das Zielobjekt des Spruches wird von der düsteren Seite der Begierde inspiriert. Es hat den unterschwelligen Drang, seine düsteren Gedanken auszudrücken. Seine IN steigt um ZfP*/4 Punkte, das Talent Malen/Zeichnen um ZfP*/4 Punkte, während der MU um ZfP*/4 Punkte sinkt.

Inkarnation der Begierde
Quelle/Dienst: Begierde / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, ZfP* Stunden, extem schwer
Probe: +4
Kosten: 19 AsP
Wirkung: Dieser Zauber bewirkt, dass im Zauberer die tierischen Triebe an die Oberfläche dringen und er hungrig, brünstig und kampfbereit wird, was Folgendes nach sich zieht: Seine KO, KK, GE und IN steigen um je ZfP*/4 Punkte, seine PA, KL, CH und FF sinken um den gleichen Betrag; er erhält 2xZfP* AuP hinzu; er kann nur Proben auf Kampf- oder körperliche Talente ablegen; er erhält den Nachteil Blutrausch; er wirkt sexuell anziehend auf alle Wesen der gleichen Rasse, die prinzipiell an ihm Interesse haben könnten, jedoch auf alle anderen Wesen abstoßend.

Mit [Größenwahn] erfüllen
Quelle/Dienst: Begierde / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, ZfW Wesen, 7 Schritt, 1 SR, schwer
Probe: +7 + höchste MR + Anzahl
Kosten: 9 AsP pro Opfer
Wirkung: Die Opfer erhalten die schlechte Eigenschaft *Größenwahn* auf dem Wert 8.
Variante: Es gibt ähnliche Formeln für alle schlechten Eigenschaften sowie auch auf Basis entsprechender dämonischer Quellen.

Mit Pessimismus anstecken
Quelle/Dienst: Begierde / Kommunikation
Bedingungen: 20 Aktionen, ZfW Wesen, 7 Schritt, 1 SR, schwer
Probe: +9 + höchste MR + Anzahl
Kosten: 7 AsP pro Opfer
Wirkung: Der Zauberer kann seine negativen Gefühle (z.B. die Folgen einer Schlechten Eigenschaft) mit dieser Formel auf einige ausgewählte andere Personen übertragen, die dann die gleichen Auswirkungen erleiden wie der Zauberer selbst.

Verlangen auslösen
Quelle/Dienst: Begierde / Kontrolle von Gefühlen
Bedingungen: 5 Aktionen, bis zu ZfW Wesen (freiwillig oder unfreiwillig), 7 Schritt, 1 SR, extrem schwer
Probe: +12 (ggf +MR)
Kosten: 7 AsP pro Person
Wirkung: Der Zauber löst bei allen Zielobjekten Begierde nach fleischlichen Genüssen aus. Während der Zauber wirkt, sind die Empfänger so sehr mit sich selbst und einander beschäftigt, dass an anderes nicht gedacht werden kann. Ein Angriff beendet den Zauber sofort. Die Opfer können sich nur mit einer um die ZfP* erschwerten Selbstbeherrschungsprobe voneinander lösen. Während fromme Zauberpriesterinnen der Icemna diese Matrix nur verwenden, um von ihnen zusammengeführten Paaren behilflich zu sein, haben

reisende Priesterinnen ihren Nutzen als unblutigen 'Fluchtzauber' entdeckt. Die Le'var nutzen den Zauber eher zur Unterstützung der profaneren Rituale ihres Gottes.
Variante: Es gibt diese Formel auch mit Zauberdauer 1 SR (Probe +9).

Endgültigkeit

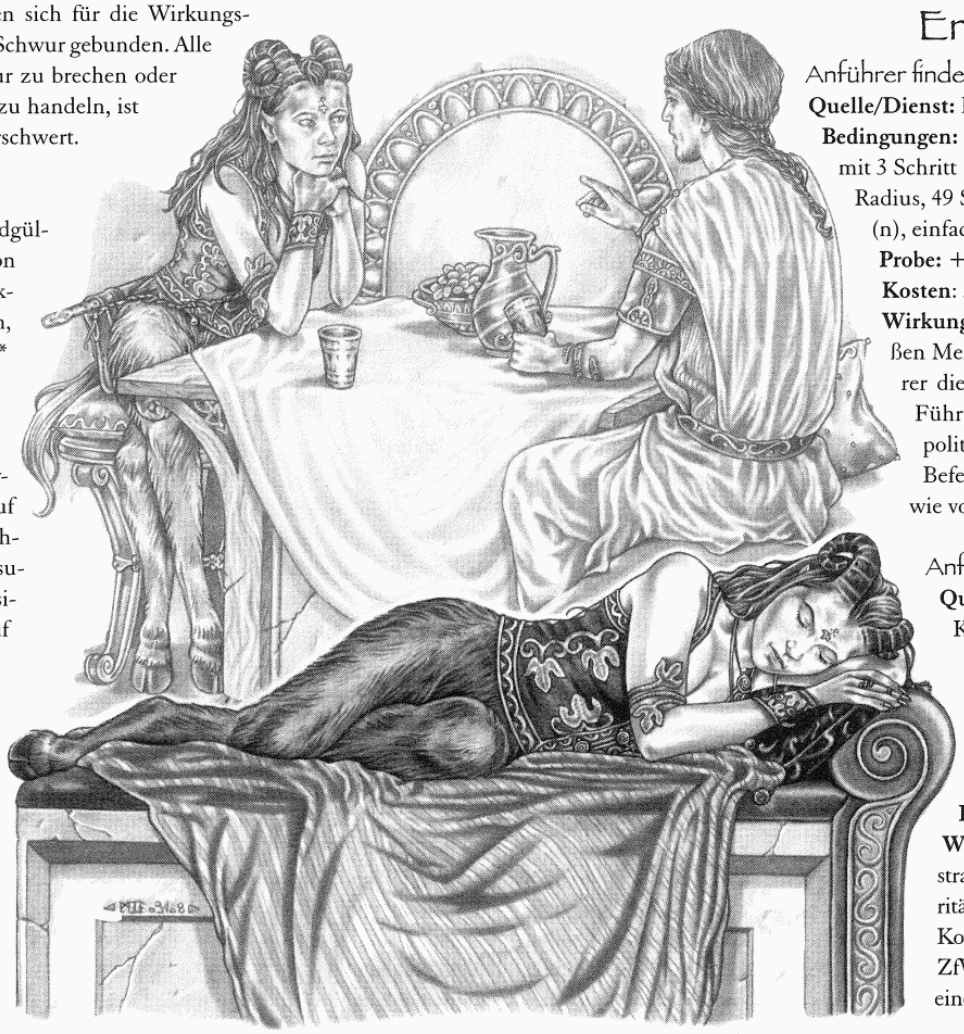
Angst erzeugen
Quelle/Dienst: Endgültigkeit / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 7 Schritt, 1 SR, extrem schwer
Probe: +11+MR
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Das Opfer wird von starker Angst vor dem Zauberer erfüllt. Die Stärke der Angst hängt von den ZfP* ab. Das Opfer flieht vor dem Zauberer, wenn ihm eine MU-Probe erschwert um ZfP*/2 misslingt.
Variante: Es gibt ähnliche Formeln auf dämonischer Basis, z.B. mit *Dya'Khol*.

Magischer Eid
Quelle/Dienst: Endgültigkeit / Beseelung
Bedingungen: 6 SR, ZfW Wesen, Berührung, ZfP*/3 Tage, schwer
Probe: +5
Kosten: 7 AsP pro Teilnehmer (*)
Wirkung: Alle am Schwur freiwillig (auch wenn widerwillig) beteiligten Personen fühlen sich für die Wirkungsdauer stark an den Schwur gebunden. Alle Proben, den Schwur zu brechen oder gegen seinen Sinn zu handeln, ist um ZfP* Punkte erschwert.

Scheintod
Quelle/Dienst: Endgültigkeit / Geistillusion
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelwesen, Berührung, ZfP* SR, komplex
Probe: +7
Kosten: 20 AsP
Wirkung: Der Verzauberte wirkt auf die meisten Betrachter bei einer Untersuchung tot. Die Illusion bezieht sich auf das Aussehen und das Ertasten von Lebenszeichen. Weiterhin erzeugt der Verzauberte das Gefühl, dass dem Opfer nicht mehr geholfen werden kann – alle Mühe scheint vergebens.

Tradition der Überzeugung
Quelle/Dienst: Endgültigkeit / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen (unfreiwillig), 1 Schritt, 1 None, extrem schwer
Probe: +9+MR
Kosten: 39 AsP
Wirkung: Der Zauberer gibt dem Opfer eine bestimmte Verhaltensregel ein, die es künftig als ehrwürdige Tradition empfindet und zu befolgen trachtet. Die Verhaltensregel entspricht einer Prinzipientreue im Wert von maximal 4 Punkten (siehe **WdH 267**).

Traumbotschaft
Quelle/Dienst: Endgültigkeit / Traumbesuch
Bedingungen: 1 Stunde, Einzelwesen, Außer Sicht, ZfP* SR, komplex
Probe: +11
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Der Zauberer kann über eine rituelle Verbindung (z.B. ein Haar oder eine sehr gute Bekanntschaft, siehe Seite 101) in den Traum einer Person eindringen und dieser dort eine Nachricht überbringen. Die träumende Person kann nicht mit dem Traumgänger interagieren und muss während der gesamten Zauberdauer schlafen, während der Wirkungsdauer kann sie nur durch Magie oder Gewalteinwirkung geweckt werden.
Variante: Es gibt ähnliche Formeln auf Basis der Quelle Zauberei.



Erfolg

Anführer finden
Quelle/Dienst: Erfolg / Wahrnehmung
Bedingungen: 1 SR, Zone mit 3 Schritt Radius, 49 Schritt, augenblicklich (n), einfach
Probe: +11
Kosten: 3 AsP
Wirkung: In einer beliebig großen Menge erkennt der Zauberer die ZfP*/7 bedeutendsten Führungspersonen, zu denen politische und militärische Befehlshaber ebenso zählen wie vorbildhafte Kämpfer.

Anführer der Truppen
Quelle/Dienst: Erfolg / Kommunikation
Bedingungen: 10 Aktionen, ZfW Einzelwesen, 7 Schritt, 25 KR, einfach
Probe: +5
Kosten: 25 AsP
Wirkung: Der Zauberer strahlt eine solche Autorität, Gelassenheit und Kompetenz aus, dass bis zu ZfW Kampfgefährten einen um ZfP*/4

Punkte erhöhten INI-Wert aufweisen und als Gruppe einen gemeinschaftlichen Kriegskunst-Wert in Höhe der ZfP* besitzen, sodass sie im Kampf leichter richtige Entscheidungen treffen können.

Ehrenhaftes Duell
Quelle/Dienst: Erfolg / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 7 Schritt, 50 KR, extrem schwer
Probe: +11+MR
Kosten: 8 AsP
Wirkung: Der Zauberer zwingt einen Gegner zu einem Kampf nach streng formulierten Regeln nach Vorstellung des Zauberers. Außenstehende können jedoch ungehindert eingreifen.

Herrschaft über [Tierart]
Quelle/Dienst: Erfolg / Kontrolle über Wesen
Bedingungen: 10 Aktionen, ZfW Wesen (unfreiwillig), 7 Schritt, ZfP* SR, schwer
Probe: +9+höchste MR + Anzahl
Kosten: Die Summe der GW in AsP
Wirkung: Der Zauberer kann einer gewissen Tierart (z.B. Haie, Hasen usw.) für ZfP* SR geistige Befehle erteilen. Führen die Befehle zu einer auch für das Tier erkennbaren Gefahrensituation (z.B. Kampf), so entscheidet die Höhe der ZfP* über die Gefolgsamkeit.
Variante: Es gibt solche Formeln für fast alle Tiere, manche auch auf Basis anderer (vor allem dämonischer) Quellen.

Kurzer Befehl
Quelle/Dienst: Erfolg / Kontrolle über Wesen
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 3 Schritt, 50 KR, schwer
Probe: +7+MR
Kosten: 4 AsP
Wirkung: Der Zauberer kann dem Zielwesen einen kurzen (max. 3 Worte) Befehl geben. Bei widersprechenden Befehlen kann das Opfer eine um die ZfP* erschwerte Selbstbeherrschungsprobe ablegen, um den Zauber anzuschütteln. Es sind keine Befehle möglich, die eine verletzende oder gar tödliche Wirkung auf das Opfer haben.

Respektsperson
Quelle/Dienst: Erfolg / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 7 Schritt, ZfP* SR, schwer
Probe: +10+MR
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Der Zauberer wird für das Opfer zu einer deutlichen Respektsperson. Seine Empfehlungen und Wünsche haben Vorrang vor vielen anderen Dingen. Eventuelle Proben, um sich der Wirkung zu widersetzen, sind um ZfP*/2 Punkte erschwert.

Typimitation [Brajansgardist]
Quelle/Dienst: Erfolg / Geistillusion
Bedingungen: 1 SR, Einzelperson, selbst, ZfP* SR, sehr schwer
Probe: +3
Kosten: 14 AsP
Wirkung: Dieser Zauber verleiht dem Zauberer die Ausstrahlung eines rechtschaffenen, autoritären Brajansgardisten. Es verändern sich weder Kleidung und äußeres Erscheinungsbild noch das Benehmen des Verzauberten oder der Charisma-Wert, aber dennoch sind alle Proben auf CH und Gesellschaftstalente, die das Bild der Aura unterstützen, um 5 Punkte erleichtert, während Proben, die das Gegenteil der Aura beweisen sollen, um 5 Punkte erschwert sind. Der SO des Zauberers ändert sich auf einen dem neuen Typus angepassten Wert.
Varianten: Es gibt diese Matrix für viele verschiedene Typen, z.B. der feurige Liebhaber (Quelle Begierde), der vertrauensvolle Händler (Harmonie), der kriegerische Myrmidone (Erfolg) oder der abenteuerlustige Wanderer (Freiheit).

Erkenntnis

Blick durch Illusionen
Quelle/Dienst: Erkenntnis / Beseelung
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen, selbst, 1 SR, schwer
Probe: +4
Kosten: 14 AsP
Wirkung: KL und MR des Zaubernden erhöhen sich um ZfP*/4 Punkte und die Talente Sinnenschärfe und Selbstbeherrschung um ZfP*/2 Punkte, sodass er besonders gut in der Lage ist, magische Trugbilder zu durchschauen.

Blick in die Zukunft
Quelle/Dienst: Erkenntnis / Beseelung
Bedingungen: 1 Stunde, Einzelwesen, selbst, ZfP* SR, schwer
Probe: +0 **Kosten**: 16 AsP
Wirkung: Der Zauberer steigert den TaW der Gabe Prophezeien um ZfP*/4 Punkte. Der Zauberer muss diese Gabe bereits besitzen, ansonsten schlägt der Zauber fehl.

Gespeichertes Bild
Quelle/Dienst: Erkenntnis / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, augenblicklich (p), extrem schwer
Probe: +9
Kosten: 24 AsP (*)
Wirkung: Die Formel erlaubt es dem Zauberer, ein räumliches Abbild oder ein Schriftstück permanent im Gedächtnis zu speichern.

Klugheit steigern
Quelle/Dienst: Erkenntnis / Beseelung mit Quelle
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, ZfP* SR, schwer
Probe: +3
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Die Klugheit der bezauberten Person steigt um ZfP*/3 Punkte.

Magische Aufklärung
Quelle/Dienst: Erkenntnis / Kommunikation
Bedingungen: 5 Aktionen, ZfW Wesen, 7 Schritt, ZfP* Aktionen, einfach
Probe: +8
Kosten: 2 AsP pro Empfänger
Wirkung: Der Zauberer überträgt kurz eine gewisse Erkenntnis (z.B. welcher Anwesende der Mörder ist) an die freiwilligen Empfänger.

Orientierung
Quelle/Dienst: Erkenntnis / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, ZfP* Stunden, schwer
Probe: +4
Kosten: 13 AsP
Wirkung: Der Verzauberte ist in der Lage, die Himmelsrichtungen genau zu bestimmen, um sich auch in eintönigem Gelände orientieren zu können (Vorteil: Richtungssinn auf dem passendem Gelände, **WdH 256**).

Verständnishilfe [Sprache]
Quelle/Dienst: Erkenntnis / Beseelung
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelwesen, Berührung, ZfP* SR, sehr schwer
Probe: +5
Kosten: 8 AsP
Wirkung: Das verzauberte Wesen erhält die Kenntnis der zur Formel gehörigen Sprache bzw. der betreffende TaW steigt um ZfP* Punkte. (In Kombination mit einer Klugheitssteigerung wäre es durchaus möglich, auch mit Tieren zu kommunizieren.)

Verwirrung des Geistes
Quelle/Dienst: Erkenntnis / Kontrolle von Gefühlen
Bedingungen: 3 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), Berührung, 1 SR, extrem schwer
Probe: +9+MR
Kosten: 15 AsP
Wirkung: Das Opfer des Zaubers erleidet einen Abzug von je ZfP*/2 Punkte auf MU, KL und IN und ist nur nach dem erfolgreichen Ablegen einer KL-Probe zu vernünftigen Reaktionen und Entscheidungen in der Lage, ansonsten verharrt es ratlos am Ort.

Freiheit

Abgelenkter Geist
Quelle/Dienst: Freiheit / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen (unfreiwillig), 7 Schritt, ZfP* SR, einfach
Probe: +5+MR
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Das Opfer ist während der gesamten Zeit sehr leicht von dem Zaubernden abzulenken. Es reicht für den Zaubernden, zu musizieren oder zu tanzen, um die Aufmerksamkeit des Opfers aufrechtzuerhalten. Wird das Opfer während der Zeit um Aufmerksamkeit o.ä. gebeten, so kann dies den Zauber brechen.

Aufmunterung
Quelle/Dienst: Freiheit / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, 1 SR, extem schwer
Probe: +5
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Ein betrübter oder niedergeschlagener Kamerad kann durch diese Formel wieder aufgemuntert werden. Er kann dadurch Rückschläge (z.B. misslungene Proben) besser überwinden. Leider fallen viele Bezauberte nach Ende der Wirkungsdauer wieder in die alte Depression hinein.

Erneute Gedanken
Quelle/Dienst: Freiheit / Beseelung
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 1 Schritt, 1 SR, schwer
Probe: +6+MR
Kosten: 6 AsP
Wirkung: Der Gegenüber lässt für eine anstehende Entscheidung alle vorherigen Gedanken fallen und überdenkt die Situation noch einmal ganz von Neuem. In dieser Phase ist er insbesondere auch besonders offen für neue Impulse dieser Situation.

Freiheit des Geistes
Quelle/Dienst: Freiheit / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 3 Schritt, 1 SR, einfach
Probe: +7+MR
Kosten: 13 AsP
Wirkung: Die bezauberte Person verliert für die Wirkungsdauer gewisse Vorbehalte oder Verhaltensweisen, die sie von einem offenen Kontakt mit Anderen abhält. Beispielsweise sind dies die Nachteile: Arroganz, Ängste vor Kulturen oder Rassen, Eitelkeit oder Vorurteile. Es werden schlechte Eigenschaften im Wert von 12 GP verringert.

Vernachlässigung
Quelle/Dienst: Freiheit / Kontrolle über Wesen
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 3 Schritt, 1 SR, schwer
Probe: +7+MR
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Eine Person, die einen gewissen Dienst ausführen muss (z.B. Torwache, Gefängniswächter), kann nicht mehr anders als diesen Dienst zu verlassen und führt stattdessen andere Tätigkeiten aus, die ihm gerade so in den Sinn kommen. Fast immer verlassen solche Personen insbesondere ihre Posten.

Harmonie

Erfüllung mit Glückseligkeit
Quelle/Dienst: Harmonie / Beseelung
Bedingungen: 5 Aktionen, 7 Schritt, Einzelperson (unfreiwillig), ZfP* SR, schwer
Probe: +9+MR
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Mit dieser Anrufung der Harmonie kann eine Einzelperson so sehr mit Glücksgefühlen angefüllt werden, dass sie alles um sich herum vergisst (Proben um ZfP* erschwert), vor allem aber von jeglichen aggressiven Handlungen ablässt, so lange sie nicht selbst angegriffen wird.
Variante: Es gibt auch eine auf der Quelle Darcalya basierende stärkere Wirkung, die jedoch abhängig macht.

Friedensstiftung
Quelle/Dienst: Harmonie / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 10 Aktionen, ZfW Wesen (unfreiwillig), 3 Schritt, 1 SR, einfach
Probe: +7+höchste MR+Anzahl
Kosten: 6 AsP pro Person
Wirkung: Ein einfacher Streit wird durch diesen Zauber geschlichtet, nicht jedoch ein handfester Streit oder gar ein Kampf.

Friedliche Stimmung
Quelle/Dienst: Harmonie / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, ZfW Wesen (unfreiwillig), 7 Schritt Radius, ZfP* SR, leicht
Probe: +6 + höchste MR + Anzahl
Kosten: 4 AsP pro Person
Wirkung: Jede Zielperson wird durch die Wirkung in eine grundsätzlich friedliche Stimmung versetzt, sodass alle Proben (MU, AT, o.ä.), die einen Streit oder einen Kampf eröffnen sollen, um ZfP*/5 Punkte erschwert sind.

Magische Empathie

Quelle/Dienst: Harmonie / Beseelung mit Quelle
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, 1 SR, sehr schwer
Probe: +3
Kosten: 22 AsP
Wirkung: Der Zauberer erhält den Vorteil Empathie (**Myranor 198**) auf TaW 3. Besitzt er diese Gabe bereits, so steigt ihr TaW um ZfP*/2 Punkte.
Variante: Es gibt auch eine Formel für die Verleihung oder Steigerung der Tierempathie (**Myranor 200**)

Überzeugung der Zufriedenheit

Quelle/Dienst: Harmonie / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, selbst, Einzelperson, ZfP* SR, schwer
Probe: +2
Kosten: 8 AsP
Wirkung: Der Verzauberte wirkt so überzeugend, vor allem solche Zufriedenheit ausstrahlend, dass Proben auf *ein* gesellschaftliche Talent (zum Beispiel Betören, Überreden, Überzeugen), das eine Förderung der Harmonie zum Ziel hat, um ZfP*/2 Punkte erleichtert sind.

Kreativität

Kunstinspiration [Malen/Zeichnen]

Quelle/Dienst: Kreativität / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, ZfP* SR, schwer
Probe: +2
Kosten: 12 AsP
Wirkung: Kreative Ideen durchströmen den Zauberer, die ihn zu außergewöhnlichen Bildern inspirieren. Die IN steigt um ZfP*/5 Punkte und das Talent Malen/Zeichnen um ZfP*/2 Punkte.
Varianten: Diese Formel existiert auch für die Handwerkstalente Glaskunst, Holzbearbeitung, Musizieren, Schneidern, Steinmetz und Töpfern.

Leihen von Kreativität

Quelle/Dienst: Kreativität / Transfer
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, ZfP* SR, sehr schwer
Probe: +4
Kosten: 8 AsP
Wirkung: Der Zauberer überträgt ZfP* Punkte eines Handwerkstalents auf die berührte Person, wobei das Talent maximal auf den anderthalbfachen Wert steigt.

Verständnis der Mechanik

Quelle/Dienst: Kreativität / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, ZfP* SR, schwer
Probe: +3
Kosten: 16 AsP
Wirkung: Der Magier entwickelt ein intuitives Verständnis für mechanische Zusammenhänge (Talente Mechanik und Feinmechanik um ZfP*/2 Punkte erhöht).

Wahnsinn

Einbildungen

Quelle/Dienst: Wahnsinn / Wahnsinn
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 1 Schritt, ZfP* Stunden, sehr schwer
Probe: +7+2xMR
Kosten: 14 AsP
Wirkung: Das Opfer leidet für die Wirkungsdauer an Verfolgungswahn (1–3 auf W6) oder gespaltener Persönlichkeit (4–6), was jeweils dem Nachteil Einbildungen (**WdH 262**) entspricht.
Variante: Eine ähnliche Formel existiert für die Quelle Iryabaar (jedoch ohne Zufallselement).

Kurzfristige Heilung des Wahnsinns

Quelle/Dienst: Wahnsinn / Kontrolle von Gefühlen
Bedingungen: 6 SR, Einzelwesen, Berührung, ZfP* Stunden, extrem komplex
Probe: +9
Kosten: 32 AsP
Wirkung: Eine wahnsinnige Person wird für die Wirkungsdauer von ihrem Wahnsinn geheilt.

Zufällige Entscheidung

Quelle/Dienst: Wahnsinn / Beseelung
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen, selbst, ZfP* Aktionen, schwer
Probe: +3
Kosten: 4 AsP (*)
Wirkung: Jede Entscheidung, die dem Zauberer während der Wirkungsdauer begegnet, wird zufällig getroffen. Dies wird vor allem in solchen Situationen genutzt, in denen sich der Zauberer überhaupt nicht entscheiden kann. Nutzen Sie einen passenden Würfel zur Simulation.

Zauberei

Bannzone

Quelle/Dienst: Zauberei / Bann
Bedingungen: 20 Aktionen, Zone mit ZfW Schritt Radius, Berührung, 50 KR, einfach
Probe: +6
Kosten: 6 AsP pro Schritt Radius
Wirkung: Die Formel erzeugt eine stationäre Zone, in der das Wirken von Zaubern um ZfP* Punkte erschwert sind. Eindringende Zauber sind um ZfP*/2 Punkte erschwert.

Schnelle Zauberstärkung

Quelle/Dienst: Zauberei / Metamagie
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen, selbst, 50 KR, extrem schwer
Probe: +7
Kosten: 13 AsP (*)
Wirkung: Mithilfe dieser Formel ist es möglich, *einen* Aspekt der Wirkung (Wirkungsdauer, Wirkungsstärke, ...) *eines* während der Wirkungsdauer gesprochenen Zaubers mit maximal einfacher Struktur zu verstärken. Die Hälfte der ZfP* dieses Zaubers werden zu dem jeweiligen Aspekt des anschließend gewirkten Zaubers hinzuaddiert. *Beispiel: Nach dem Wirken der Zauberverstärkung mit 6 ZfP* spricht der Zauberer einen Analysezauber mit Wirkungsdauer ZfP* SR. Der Zauberer kann nun entscheiden, dass er dort mehr Informationen erhält (+3 ZfP*) oder dass die Analyseergebnisse 3 SR zusätzlich anhalten.*

Instruktion leihen
Quelle/Dienst: Zauberei / Transfer
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, 1 SR, sehr schwer
Probe: +4
Kosten: 5 AsP
Wirkung: Der Zauberer gibt die Kenntnis einer Instruktion für 1 SR an die berührte Person weiter, sodass diese in der Lage ist, in der Zeit diese Instruktion zu nutzen. Der Zauberer kann diese jedoch während dieser Zeit nicht nutzen.

Traum teilen
Quelle/Dienst: Zauberei / Traumbesuch
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, 1 SR, komplex
Probe: +6
Kosten: 5 AsP
Wirkung: Der Zauberer kann durch die Formeln den Traum einer schlafenden Person teilen. Er kann nur beobachten. Manipulationen sind nur bei Spielleitererlaubnis und dann nur in geringem Maße möglich. Die gewonnen Erkenntnisse aus dem Traum können Informationen über den Träumenden vermitteln und nachfolgende seelenheilkundliche Betreuung erleichtern (Richtwert: um ZfP*/2 Punkte), evtl. aber auch nachfolgende gesellschaftliche Talente erleichtern.
Variante: Die Formel existiert ebenfalls auf Basis der Quelle Wahnsinn.

Zauber entdecken
Quelle/Dienst: Zauberei / Wahrnehmung
Bedingungen: 20 Aktionen, Zone mit ZfW Schritt Radius, Berührung, augenblicklich (n), einfach
Probe: +8
Kosten: 1 AsP pro Schritt Radius
Wirkung: Der Zauberer sieht um alle verzauberten Objekte und magisch aktiven Wesen (nicht jedoch um 'rohe' Kraft) einen leichten rötlichen Schimmer; je stärker die Kraft, desto heller das Leuchten; je mehr ZfP*, desto detaillierter die Information.

Zauberverbindung
Quelle/Dienst: Zauberei / Kommunikation
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 1 Schritt, ZfP* Stunden, extrem schwer
Probe: +8+MR
Kosten: 7 AsP für die Einrichtung der Verbindung und später 1 AsP pro KR für die Übertragung des Zaubers.
Wirkung: Der Zauberer richtet eine magische Verbindung zum Zielobjekt ein, über die es später möglich ist, *einen* Zauber zu sprechen. Dieser Zauber senkt die MR des Opfers für diesen Zauber um einen Punkt pro 4 ZfP* *oder* kann als rituelle Verbindung für Zauberei außer Sicht genutzt werden. Im letzten Fall ist die Anpeilungsprobe um 15–ZfP* Punkte erschwert. Die Verbindung bricht ab, wenn sich Opfer und Zauberer mehr als 7 Meilen voneinander entfernen.
Variante: Es gibt ähnliche Formeln auch mit anderen Zielobjekten (z.B. Zone oder freiwilligem Einzelwesen).

Zauber zurückwerfen
Quelle/Dienst: Zauberei / Metamagie
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen oder -objekt, Berührung, ZfP* SR, extrem schwer
Probe: +9
Kosten: 11 AsP (*)
Wirkung: Der nächste während der Wirkungsdauer auf das bezauberte Wesen oder Objekt gesprochene Zauber, der nicht mehr als 11+ZfP* AsP kostet, wird auf den Urheber des Zaubers zurückgeworfen. Dies gilt für *alle* Zauber, auch solche mit freiwilligem Zielobjekt. Wie sich Zauber mit Gegenständen als Zielobjekt auf den Urheber des Zaubers auswirken, liegt in der Hand des Spielleiters.
Variante: Existiert ebenfalls mit der Quelle Iryabaar (jedoch zu doppelten Kosten, da Sonderdienst).

Tyakaar

Dämonisches Feuer
Quelle/Dienst: Tyakaar / Dämonische Manifestation
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelobjekt, 1 Schritt, augenblicklich (n), komplex
Probe: +9
Kosten: 18 AsP
Wirkung: Der Zauberer kann mit diesem Zauber eine kleine Flamme entzünden (ein Viertel Raumhand), die besonders heiß ist (Vulkanglut, Reinheit: edel) und auf Dauer fast alle nichtmagischen Materialien zerstören kann. Sie kann nur mittels Antimagie oder elementarem Wasser gelöscht werden.

Imaginäre Folter
Quelle/Dienst: Tyakaar / Geistillusion
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen (unfreiwillig), Berührung, 1 SR, sehr schwer
Probe: +4+MR
Kosten: 20 AsP
Wirkung: Das Opfer spürt die mechanischen Auswirkungen einer Folter nach Wahl des Zauberers. Die Schmerzen dadurch sind so stark, dass das Opfer nur durch eine Selbstbeherrschungsprobe +RD/2 verhindern kann, den Wünschen des Befragenden nachzugehen. Je nach Höhe der RD können durchaus auch nach der Folter noch körperliche Spuren zurückbleiben (siehe 36).

Legitimatensinn
Quelle/Dienst: Tyakaar / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, ZfP* SR, schwer
Probe: +2
Kosten: 8 AsP
Wirkung: Der TaW *Rechtskunde* des Zauberers steigt um ZfP* Punkte. Insbesondere ist es dem Zauberer nun möglich, Folgerungen und Verbindungen zu finden, die in der derzeitigen Situation besonders zielführend sind.

Verhüllung des Meuchlers
Quelle/Dienst: Tyakaar / Verhüllung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, ZfP* Stunden, sehr schwer
Probe: +5
Kosten: 20 AsP
Wirkung: Die Absichten eines Meuchlers (oder allgemein einer Person, die Rachegefühle oder geplante Mordgelüste hegt) werden vor Hellsichtmagie oder Empathien geschützt, solange die ZfP*/TaP* der Untersuchung nicht die ZfP* dieser Formel übersteigen.

Wahrheitszwang
Quelle/Dienst: Tyakaar / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 1 Schritt, ZfP* Aktionen, extrem schwer
Probe: +6+MR

Kosten: 6 AsP
Wirkung: Das Opfer des Zaubers muss eine Frage des Zauberers wahrheitsgemäß beantworten. Will sich das Opfer widersetzen, so muss ihm eine um die ZfP* erschwerte Selbstbeherrschungsprobe gelingen, die ihm außerdem ZfP* SP(A) verursacht.

Carafai

Blutrausch auslösen
Quelle/Dienst: Carafai / Beseelung
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 3 Schritt, 50 KR, schwer
Probe: +7+MR
Kosten: 11 AsP
Wirkung: Das Opfer greift alle es umgebenden Wesen wie unter dem Nachteil Blutrausch (siehe **WdH 261**) an – unabhängig davon, ob Freund oder Feind.

Massenmord
Quelle/Dienst: Carafai / Explosion
Bedingungen: 20 Aktionen, 3xZfW Wesen, 21 Schritt, augenblicklich (n), schwer
Probe: +11
Kosten: 40 AsP
Wirkung: Der Zauberer muss ein Zentrum innerhalb der Reichweite bestimmen. Von dort aus breitet sich eine Schadenswelle über die 3xZfW nächsten Lebewesen in der Umgebung aus. Im Zentrum richtet der Zauber 8W6+ZfP* TP an, hinzu kommt der Sekündärschaden der Quelle Carafai (Seite 38). Für jeden Schritt Entfernung wird der Schaden um 1 und den Würfel mit der kleinsten Augenzahl reduziert, bis alle Opfer ihren Schaden erlitten haben. Steht der Zauberer zu nah am Zentrum, kann auch er Opfer des Zaubers werden.

Unbesiegbarer Kämpfer
Quelle/Dienst: Carafai / Beseelung
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelwesen, selbst, ZfP* SR, schwer
Probe: +3
Kosten: 35 AsP
Wirkung: Der Zauberer erhält einen temporären Bonus von 7 LeP und 3xZfP* AuP, AT und KK steigen um ZfP*/2 Punkte, außerdem erhält der Zauberer den Nachteil Blutrausch, der für die gesamte Wirkungsdauer ausgelöst ist.

Galkuzul

Giftiges Wasser
Quelle/Dienst: Galkuzul / Dämonische Manifestation
Bedingungen: 1 SR, Einzelobjekt, Berührung, augenblicklich (n), sehr schwer
Probe: +5
Kosten: 18 AsP
Wirkung: Aus dem Finger des Zauberers fließen 0,04 Raumhand konzentrierten Unwassers. Wird dieses Unwasser von einem Lebewesen zu sich genommen, so erleidet es augenblicklich den Schaden wie durch Folgeschaden (Gift, Seite 68) mit einer Dauer von 2xZfP* KR, sowie 1W6–2 Punkte Verfall. Eine gelungene KO-Probe gegen das Gift halbiert den Giftschaden. Das Unwasser kann auch verdünnt werden, um größere Mengen Gift herzustellen. Der Schaden sinkt je nach Mischungsverhältnis.

Seeungeheuer rufen
Quelle/Dienst: Galkuzul / Kommunikation
Bedingungen: 12 Stunden (Großbeschwörung), Einzelwesen (unfreiwillig), Außer Sicht, ZfP* Aktionen, extrem komplex; Großbeschwörung
Probe: +5+MR
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Mit dieser Formel wird ein Seeungeheuer gerufen, von dem der Zauberer ein Körperteil (z.B. eine Schuppe oder einen Zahn) besitzt, also über eine rituelle Verbindung (siehe 101) verfügt. Das Ungeheuer gehorcht dann für ZfP* SR einer Bitte des Zauberers.

Wassertentakel
Quelle/Dienst: Galkuzul / Kontrolle über Element
Bedingungen: 5 Aktionen, Zone mit ZfW Schritt Radius, 7 Schritt, ZfP* Aktionen, extrem schwer
Probe: +13
Kosten: 6 AsP
Wirkung: Aus einer Wasserfläche formt sich ein Tentakel, das ein Opfer nach Wahl des Zauberers mit einem AT-Wert von 7+ZfP*/2 angreift. Eine Attacke richtet 2W6 TP an und zählt als Angriff zum Umklammern (**WdS 114**) mit einer Erschwerung von 4 Punkten.

Thesephai

Komplexe Telekinese
Quelle/Dienst: Thesephai / Objektbewegung
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelobjekt, 7 Schritt, 1 SR, extrem schwer
Probe: +11
Kosten: 4 AsP
Wirkung: Ein Objekt von maximal 1 Stein Gewicht führt während der Wirkungsdauer einfache Bewegungen nach Wunsch des Zaubernden aus. Während sich das Objekt bewegt, muss sich der Zauberer auf die Bewegung konzentrieren. Spielt die Kraft des Objekts eine Rolle, so beträgt sie 7+ZfP*/2.
Variante: Diese Formel existiert auch mit der Quelle Kraft.

Stoß
Quelle/Dienst: Thesephai / Objektbewegung
Bedingungen: 1 Aktion, Einzelobjekt, Berührung, augenblicklich (n), extrem einfach
Probe: +7
Kosten: 8 AsP
Wirkung: Der Zauber gibt dem berührten Kleidungsstück einer Person (das maximal 5 Stein wiegen darf) einen Stoß. Die Person muss eine KK-Probe ablegen, die um die ZfP* erschwert ist. Misslingt die Probe, so stürzt das Opfer und wird einige Schritt vom Zauberer weggeschleudert.

Zwietracht säen
Quelle/Dienst: Thesephai / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 10 Aktionen, ZfW Einzelwesen (unfreiwillig), 3 Schritt, 1 SR, schwer
Probe: +8+höchste MR+Anzahl
Kosten: 6 AsP pro Opfer
Wirkung: Die bezauberten Personen fangen an, einander zu misstrauen. Alle gesellschaftlichen Proben unter diesen Personen, die auf Vertrauen aufbauen, sind um ZfP*/2 Punkte erschwert. Dies führt nicht unbedingt zu Streitigkeiten, aber zu einer ungünstigen Ausgangssituation.

Avastada

Gruppenfesselung
Quelle/Dienst: Avastada / Fixierung
Bedingungen: 2 Aktionen, ZfW Einzelwesen (unfreiwillig), 7 Schritt, 50 KR, sehr schwer
Probe: +12+höchste MR+Anzahl
Kosten: 5 AsP pro Opfer
Wirkung: Die Opfer werden von der Quelle mit lähmenden Eindrücken und Schwere im Körper stark behindert. Die GS sinkt bei ihnen um 1 pro 2 ZfP* und außerdem sind alle Talent- und Zauberproben um ZfP*/2 Punkte erschwert. Dies bedeutet auch Abzüge im Kampf von jeweils ZfP*/4 Punkten auf AT und PA.

Objektkleber
Quelle/Dienst: Avastada / Fixierung
Bedingungen: 1 SR, Einzelobjekt, Berührung, ZfP*/3 Tage, einfach
Probe: +5
Kosten: 8 AsP
Wirkung: Ein Objekt (max. 5 Stein) wird an seiner derzeitigen Position fixiert und mit einer KK von 7+ZfP* dort festgehalten. Diese Kraft zu diesem Ort wirkt während der ganzen Wirkungsdauer auf das Objekt ein, selbst wenn es bereits von seinem Fixierungsort fortbewegt worden ist.

Spinnenangriff
Quelle/Dienst: Avastada / Kontrolle über Spinnen
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 21 Schritt, 50 KR, schwer
Probe: +9+MR
Kosten: 4 AsP
Wirkung: Eine Spinne (auch eine Riesenspinne) greift auf Befehl des Zauberers eine Person an. Bei kleinen Spinnen wird dieser Angriff meist gar nicht bemerkt und kann bei giftigen Spinnen auch tödlich enden.

Dya'Khol

Altersaufschub
Quelle/Dienst: Dya'Khol / Beseelung
Bedingungen: 11 Stunden (Großbeschwörung), Einzelwesen, selbst, ZfP*/3 Jahre, extrem komplex; SF Großbeschwörung
Probe: +4
Kosten: 66 AsP, davon 3 permanent (*)
Wirkung: Der Zauberer altert etwa ZfP*/3 Jahre lang nicht. Ein Fehlschlag bei der Kontrollprobe bewirkt eine schlagartiges Altern um ein Viertel der Jahre, die der Magier bisher mit dieser Formel eingespart hat, kann also im hohen Alter zum sofortigen Tod führen.

Lebender Alptraum
Quelle/Dienst: Dya'Khol / Geistillusion
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen, selbst, 50 KR, komplex
Probe: +6
Kosten: 18 AsP
Wirkung: Der Zauberer erscheint und klingt für jedem Betrachter mit einer MR kleiner oder gleich den ZfP* als Inkarnation seines größten Alptraums (besonders Totenangst, aber auch jede andere stark ausgeprägte Angst oder ein persönliches Trauma), wenn dieser die Illusion nicht durchschaut. Wie stark die Einschüchterung ist, hängt von der Realitätsdichte der Illusion ab.

Knochensplitter
Quelle/Dienst: Dya'Khol / Schadenszauber
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 7 Schritt, augenblicklich (n), einfach
Probe: +6
Kosten: 13 AsP
Wirkung: Aus den Händen des Zauberers schießen scharfkantige Knochensplitter, die dem Ziel 3W6+2 TP zufügen.

Todeszauber
Quelle/Dienst: Dya'Khol / Schadenszauber
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 1 Schritt, augenblicklich (n), einfach
Probe: +2
Kosten: 49 AsP
Wirkung: Das Opfer erleidet durch extreme Schmerzen auf der Stelle 14W6 Trefferpunkte und stirbt meist dadurch auf der Stelle. Die Leiche eignet sich danach ausgezeichnet, um daraus einen Untoten zu erheben.

Iryabaar

Doppelgänger
Quelle/Dienst: Iryabaar / Illusion
Bedingungen: 3 Aktionen, Zone mit 1 Schritt Radius (beweglich), Berührung, 50 KR, komplex
Probe: +13
Kosten: 5 AsP
Wirkung: Am gleichen Platz wie der Zauberer erscheint eine identische Kopie (bzgl. der Sinne Sehen, Hören und Tastsinn) des Zauberers. Sie bewegt sich genau wie der Zauberer, nur spiegelsymmetrisch mit einer Spiegelachse nach Wahl des Zauberers.

Einfache Unsichtbarkeit
Quelle/Dienst: Iryabaar / Verhüllung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, ZfP* SR, schwer
Probe: +3
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Die verzauberte Person wird durchscheinend und ist nur noch sehr schwer mit den Augen und Ohren wahrzunehmen, alle dies betreffende Wahrnehmungsproben sind um 7+ZfP* Punkte erschwert.
Variante: Es gibt auch Unsichtbarkeit auf Basis der Quelle Humus.

Neuer Körper
Quelle/Dienst: Iryabaar / Verwandlung
Bedingungen: 1 Stunde, Einzelwesen, Berührung, 1 Jahr, sehr schwer
Probe: +7
Kosten: 137 AsP
Wirkung: Der Körper des Verzauberten verwandelt sich in einen anderen Körper der gleichen Rasse. Die äußeren Merkmale wie Haut, Haar- oder Fellfarbe können angepasst werden, nicht möglich sind jedoch die Änderung des Geschlechts oder starke Änderungen in Größe und Figur.

Vollsensorisches Trugbild [Drache]
Quelle/Dienst: Iryabaar / Illusion
Bedingungen: 1 SR, Zone mit 3xZfW Schritt Radius (beweglich), 7 Schritt, 1 SR, extrem komplex
Probe: +20
Kosten: 15 AsP

Wirkung: Der Zauber erzeugt ein vollkommenes Ebenbild eines Drachen, wobei dieser maximal 5xZfW Raumschritt groß sein darf. Es hat die Kampfwerte eines echten Drachen, wobei die Regeln zum Kampf gegen Illusionen gelten (siehe Seite 36).

Wissensdiebstahl

Quelle/Dienst: Iryabaar / Transfer
Bedingungen: 11 Stunden, Einzelwesen (unfreiwillig), Berührung, 1 Oktal, komplex; Großbeschwörung
Probe: +4+MR
Kosten: 32 AsP
Wirkung: Der Zauberer entzieht dem Opfer ZfP*/2 Talentpunkte eines bekannten Talents oder ZfP*/4 eines unbekannten Talents nach Wahl des Zauberers.
Variante: Es gibt einen ähnlichen Zauber mit der Quelle Erkenntnis.

Naggarach

Herrschaft über die Meute [Wolf]

Quelle/Dienst: Naggarach / Kontrolle über Raubtiere
Bedingungen: 10 Aktionen, ZfW Wesen (unfreiwillig), 21 Schritt, ZfP* SR, schwer
Probe: +10+MR+Anzahl
Kosten: 5 AsP pro Wolf
Wirkung: Der Zauberer erhält die Kontrolle über eine Wolfsmeute und kann sie einige Zeit kontrollieren.

Lawine auslösen

Quelle/Dienst: Naggarach / Kontrolle über Element
Bedingungen: 1 SR, Zone mit 3xZfW Schritt Radius, 49 Schritt, ZfP* Aktionen, einfach
Probe: +10
Kosten: 5 AsP
Wirkung: Der Zauber bewegt eine größere Menge Schnee (bis zu 1 Quader) dazu, sich zu lösen, sodass eine Lawine entsteht. Es müssen die richtigen Bedingungen herrschen, damit sich die Lawine lösen kann.
Varianten: Es gibt auch eine Formel mit längerer Wirkungsdauer, mithilfe derer die Lawine noch während des Abgangs kontrolliert werden kann. Diese Formel existiert auch in elementarer Form und es gibt sie in ähnlicher Form für Gerölllawinen.

Rabiarverwandlung

Quelle/Dienst: Naggarach / Transformation
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 1 Schritt, ZfP* SR, extrem komplex
Probe: +11+2xMR
Kosten: 13 AsP
Wirkung: Das Opfer verwandelt sich für ZfP* SR in einen Rabiaren (siehe Seite 234). Gelingt am Ende der Verwandlung eine Probe auf die ZfP*, so trägt das Opfer nun dauerhaft den Fluch des Rabiaren in sich.

Ghorgumor

Dämonisches Schnurren

Quelle/Dienst: Ghorgumor / Beseelung
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelwesen, Berührung, 1 SR, schwer
Probe: +5
Kosten: 22 AsP
Wirkung: Der Verzauberte erhält die Gabe Schnurren (**Myranor 200**) auf einem Wert von 3+ZfP*/4; besitzt er sie bereits, so steigt der TaW um zwei Drittel der ZfP* an.

Katzenjunges

Quelle/Dienst: Ghorgumor / Geistillusion
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen, selbst, 1 SR, sehr schwer
Probe: +5
Kosten: 20 AsP
Wirkung: Der Zauberer sieht wie ein harmloses Kind seiner eigenen Rasse aus und wird daher meist als schützenswert und unschuldig aufgefasst. Diese Illusion hat eine Realitätsdichte von 7+ZfP*/2.

Katzensprache

Quelle/Dienst: Ghorgumor / Kommunikation
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 1 Schritt, max. 50 KR, einfach
Probe: +4+MR
Kosten: 1 AsP pro KR
Wirkung: Der Zauberer kann sich mit einer Katze telepathisch verständigen. Der Austausch ist je nach Intelligenz der Katze eingeschränkt, aber prinzipiell in beide Richtungen möglich.
Variante: Es gibt ähnliche Zauber auch für andere Katzenartige sowie bei anderen Quellen (insbesondere der Quelle Humus) auch für andere Tiere.

Khalyanar

Khalyanars Angriffe
Quelle/Dienst: Khalyanar / Beseelung
Bedingungen: 20 Aktionen, Zone mit ZfW Schritt Radius, 21 Schritt, 1 SR, komplex
Probe: +14
Kosten: 17 AsP (*)
Wirkung: In der Zielzone formen sich aus dem Boden 5x ZfP* Krallenhände, 2xZfP* Tentakel und ZfP* Mäuler, die alle Lebewesen in der Zone angreifen (AT 7, DK HN, 1W6 TP / 1W6+2 TP / 2 W6 TP, jeweils 10 LeP, RS 2).
Variante: Es gibt solche Formeln für alle dämonische Quellen.

Körperformung
Quelle/Dienst: Khalyanar / Kontrolle über Element
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, 1 SR, extrem komplex
Probe: +7
Kosten: 46 AsP (evtl. auch mehr, s.u.)
Wirkung: Der Zauberer erhält die besondere Eigenschaft *Formlosigkeit I* (siehe Seite 68) beschwörbarer Wesen und hat damit die Möglichkeit, den eigenen Körper durch mindestens fingerbreite Lücken zu pressen. Die Mindest-ZfP* liegen bei 12, sodass die Kosten um die doppelte Differenz der ZfP* zu 12 steigen.

Tierverwandlung [Maus]
Quelle/Dienst: Khalyanar / Verwandlung
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, selbst, ZfP* Stunden, schwer
Probe: +3
Kosten: 17 AsP
Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in eine Maus.
Variante: Es gibt solche Formeln für viele verschiedene Tiere, natürlich auch fast alle über die Quelle Humus.

Xolovar

Diebstahlhinweis
Quelle/Dienst: Xolovar / Kommunikation
Bedingungen: 1 Stunde, Einzelobjekt, Berührung, 1 None, komplex
Probe: +9
Kosten: 21 AsP (*)
Wirkung: Sollte das verzauberte Objekt von jemand anderem als dem Magier angefasst werden, erfährt dieser es sofort (sofern er nicht weiter als sieben Meilen von dem Objekt entfernt ist). Er weiß jedoch nicht, wer es angefasst hat oder wie lange, und er kann auch nicht verfolgen, wohin das Objekt gebracht wurde.

Gier wecken
Quelle/Dienst: Xolovar / Beseelung mit Quelle
Bedingungen: 3 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 1 Schritt, ZfP* SR, schwer
Probe: +8+MR
Kosten: 15 AsP
Wirkung: Weckt in dem Opfer die Gier nach einem vom Magier spezifizierten Objekt oder nach Geld. Der Verzauberte erhält eine Erschwernis von ZfP* auf alle Aktionen, die nicht zur Befriedigung dieser Gier beitragen.

Preisahnung
Quelle/Dienst: Xolovar / Analyse
Bedingungen: 20 Aktionen, Einzelobjekt, Berührung, ZfP* Aktionen, schwer
Probe: +3
Kosten: 5 AsP
Wirkung: Der Magier erfährt den Materialwert eines Objekts. Dabei spielen Liebhaberpreise, Aufschläge durch gefährliche Reisen, Zölle und akuter Mangel keine Rolle. Der Preis kann nur auf (20-ZfP*) Argental genau ermittelt werden.

Mishkarya

Infektion mit tödlicher Krankheit
Quelle/Dienst: Mishkarya / Infektion
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen (unfreiwillig), Berührung, augenblicklich (n), sehr komplex
Probe: +7+MR
Kosten: 30 AsP
Wirkung: Dieser Zauber infiziert ein Lebewesen mit einer verzehrenden Krankheit der Stufe 15. Diese kann vom Opfer mit einer KO-Probe +15 abgewehrt werden (eventuell modifiziert um Resistenz/Immunität gegen Krankheiten oder Krankheitsanfällig). Bricht die Krankheit nach einem Tag aus, so schädigt sie ein Organ im Inneren des Opfers nach Wahl des Zauberers. Das Opfer erleidet täglich 2W6 SP und seine KO und KK sinken je um 1. Beim Gelingen der Widerstandsprobe (Myranor 206) treten keine Eigenschaftsverluste auf. Sinkt eine Eigenschaft auf 0, stirbt das Opfer durch den Verlust des Organs. Die Krankheit dauert 3W6+ZfP* Tage, nach denen sich die Eigenschaftswerte jeden Tag wieder je um einen Punkt erholen.

Krankheit heilen
Quelle/Dienst: Mishkarya / Infektion
Bedingungen: 1 Stunde, Einzelwesen, Berührung, augenblicklich (n), extrem schwer
Probe: +3
Kosten: 16 AsP
Wirkung: Eine Krankheit mit einer kleineren Stufe als 8 wird geheilt.
Variante: Es gibt auch Formeln für andere Krankheitsstufen, z.B. Leichte Krankheiten (bis Stufe 4, Probe +2, 8 AsP) und Schwere Krankheiten (bis Stufe 16, Probe +5, 32 AsP).

Masseninfektion
Quelle/Dienst: Mishkarya / Infektion
Bedingungen: 1 SR, ZfW Wesen (unfreiwillig), 7 Schritt, augenblicklich (n), schwer
Probe: +7+höchste MR+Anzahl
Kosten: 6 AsP pro Opfer
Wirkung: Dieser Zauber infiziert in einer Herde oder einer Menschenmenge einige Wesen mit einer sich schnell ausbreitenden (Ansteckungswahrscheinlichkeit: 50 %), aber grundsätzlich harmlosen Krankheit (wie Schnupfen oder Durchfall) der Stufe 3.

Parasitenreinigung
Quelle/Dienst: Mishkarya / Kontrolle über Parasiten
Bedingungen: 1 SR, beliebig viele Wesen, 1 Schritt, ZfP* SR, einfach
Probe: +13
Kosten: 7 AsP pro Patient
Wirkung: eine Austreibung, mit der ein Lebewesen oder eine Zone von jeglichen Parasiten (allgemein Blutsauger und Würmer) befreit werden kann, da diese von ihm und aus (!) ihm flüchten. Wie lange der Prozess dauert, hängt von dem Aufenthaltsort der Parasiten ab. Innere Parasiten benötigen sicherlich 3 SR, die äußerst unangenehm, unappetitlich und auch schmerzhaft (2W6 SP(A)) sein können.

Ungezieferbann

Quelle/Dienst: Mishkarya / Kontrolle über Ungeziefer
Bedingungen: 1 SR, beliebig viele Wesen, 7 Schritt, ZfP* Stunden, einfach
Probe: +16
Kosten: 17 AsP
Wirkung: Mit dieser Formel können ein Raum oder eine Zone von Ungeziefer gereinigt werden – die Wesen ergreifen die Flucht und betreten die gereinigte Zone bis zum Ende der Wirkungsdauer nicht mehr.

Aggari

Berufskenntnisse [Grobschmied]

Quelle/Dienst: Aggari / Beseelung mit Quelle
Bedingungen: 1 SR, Einzelwesen, Berührung, ZfP* Stunden, schwer
Probe: +4
Kosten: 24 AsP
Wirkung: Der Zauberer erhält einen Bonus von ZfP*/5 Punkten auf FF oder KK, sein TaW Grobschmied steigt um ZfP*/2 Punkte.
Variante: Ähnliche Formeln gibt es für andere Handwerksberufe wie Alchimist oder Steinmetz.

Dämonische Aufwertung

Quelle/Dienst: Aggari / Beseelung mit Quelle
Bedingungen: 1 Stunde, ZfW Objekte, Berührung, ein Jahr, schwer
Probe: +8
Kosten: 25 AsP
Wirkung: Einige handwerklich hergestellte Objekte (Gesamtgewicht: 25 Stein) werden mit dämonischer Energie aufgeladen und so in ihrer Qualität verbessert. So können zum Beispiel Stoffe reißfester, Vasen wertvoller und Behälter stabiler gemacht werden. Das Problem hierbei ist nur, dass die Beseelung unangenehme Nebeneffekte nach Spielleiterentscheid mit sich zieht. Die ZfP* geben an, wie stark die Verbesserung ist (Richtwert +5% pro ZfP).

Goldmacher

Quelle/Dienst: Aggari / Elementare Reinheit
Bedingungen: 1 SR, Einzelgegenstand, Berührung, ZfP*/3 Tage, komplex
Probe: +7
Kosten: 32 AsP
Wirkung: Verwandelt ein unedles Stück Erz (1 Stein) in Gold.

Lange Aufwertung

Quelle/Dienst: Aggari / Elementare Reinheit
Bedingungen: 12 Stunden (Großbeschwörung), ZfW Objekte, Berührung, ein Jahr, extrem schwer; SF Großbeschwörung
Probe: +5
Kosten: 64 AsP
Wirkung: Einige handwerklich hergestellte Objekte (Gesamtgewicht: 5 Stein) werden in ihrer Qualität verbessert, um so einen höheren Verkaufspreis zu erhalten: So können zum Beispiel Stoffe reißfester, Vasen wertvoller und Behälter stabiler gemacht werden. Die ZfP* geben an, wie stark die Verbesserung ist (Richtwert +5% pro ZfP).

Darcalya

Alte Freunde

Quelle/Dienst: Darcalya / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 3 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), Berührung, ZfP* SR, einfach
Probe: +6+MR
Kosten: 10 AsP
Wirkung: Erzeugt bei einer Berührung (z.B. beim Hände reichen) beim Verzauberten das Gefühl, der Zauberer sei ein alter Handelspartner und vertrauenswürdig. Zwar lässt sich das Opfer nicht übervorteilen, aber es hat auch kein überzogenes Misstrauen.
Variante: Dieser Zauber existiert auch auf Basis der Quelle Harmonie.

Drogenrausch

Quelle/Dienst: Darcalya / Beseelung
Bedingungen: 5 Aktion, Einzelwesen, selbst, ZfP* SR, schwer
Probe: +5
Kosten: 7 AsP (*)
Wirkung: Diese Formel erzeugt beim Zauberer einen Drogenrausch, der ihn die Umgebung vergessen lässt. Alle negativen Auswirkungen von niedriger LE, Wunden oder ähnlichem können ignoriert werden. Außerdem steigt die IN durch den Zauber um ZfP*/4 Punkte.
Die Gefahr dieser Zauberwirkung ist jedoch, dass sie suchterzeugend ist. Gelingt dem Zauberer nach Ende der Wirkungsdauer keine um 5 erleichterte KO-Probe, so erhält er den Nachteil Sucht (Darcalya) auf Stufe 1 (siehe **WdH 271**). Nach jeder späteren Benutzung dieser Formel (oder einem Zauberwirkung ähnlicher Art) muss der abhängige Zauberer 1W20 würfeln. Würfelt er kleiner der ZfP* oder eine 1, so steigt die Stufe der Sucht um eins an.

Gute Freunde

Quelle/Dienst: Darcalya / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 10 Aktionen, Einzelwesen (unfreiwillig), 1 Schritt, ZfP* SR, extrem schwer
Probe: +7+MR
Kosten: 15 AsP
Wirkung: Das Opfer glaubt, ein guter Freund des Zauberers zu sein und wird ihm in vielen Dingen versuchen weiterzuhelfen. Verlangt der Zauberer zu große Opfer von der verzauberten Person, so kann diese eine um ZfP* erschwerte KL-Probe ablegen, um die Wirkung des Zaubers abzuschütteln.
Variante: Dieser Zauber existiert auch auf Basis der Quelle Harmonie.

Kühler Kopf

Quelle/Dienst: Darcalya / Kontrolle über Gefühle
Bedingungen: 5 Aktionen, Einzelwesen, selbst, 1 SR, einfach
Probe: +4
Kosten: 6 AsP
Wirkung: Kurzfristig fallen Emotionen, leichte Schmerzen, Anspannung, Lust und Rausch vom Zauberer ab, und er kann so eine Situation kühl und vernünftig durchdenken. Es können dadurch beispielsweise einfache Probenerschwernisse ignoriert werden.

Orgie

Quelle/Dienst: Darcalya / Beseelung
Bedingungen: 1 SR, beliebig viele Wesen, 21 Schritt, ZfP* Stunden, sehr einfach
Probe: +12
Kosten: 4 AsP pro Teilnehmer (*)
Wirkung: Alle vom Zauberer innerhalb der Reichweite wahrnehmbaren Personen, die sich freiwillig auf den Zauber einlassen, werden dadurch in Erregung versetzt.
Variante: Es gibt einen ähnlichen Zauber auf Basis der Quelle Begierde.

Wesenbeschwörungen

Wesenbeschwörungen rufen im Gegensatz zur gedankenlosen Essenz ein mehr oder weniger intelligentes Wesen. Wie bereits erwähnt, gibt es zwei verschiedene Sorten von Wesenbeschwörungen. Eine *Invokation* (oder *externe Wesenbeschwörung*) beschwört das Wesen mit einem eigenen Körper in die Nähe des Zauberers, eine *Inspiration* (oder *interne Wesenbeschwörung*) ruft es in den Körper des Zauberers hinein. Wesen sind meist mächtiger als eine Essenz der gleichen Quelle, haben jedoch den Nachteil, dass sie auf Grund ihrer Individualität nicht so leicht zu kontrollieren sind. Der Vorteil der Invokation ist, dass das beschworene Wesen einen Dienst außerhalb der Sichtweite des Beschwörers ausführen kann, was in den Grundregeln für Essenzbeschwörung nicht möglich ist. Bei der Inspiration verbleibt das Wesen längere Zeit und erfüllt gleich mehrere Dienste. Dem Beschwörer ist es in gewissem Rahmen freigestellt, ob er eine externe oder interne Wesenbeschwörung durchführt. Hat er sich für eine Art entschieden, kann er diese jedoch nachträglich nicht mehr ändern. Dazu müsste er das Wesen zurückschicken und erneut beschwören.

Die Auswahl des beschworenen Wesens

Bei der Beschwörung wird in Myranor in drei große Wesensklassen unterschieden. Die niedrigste Klasse ist der *Geist*. Geister sind einfache Wesen der jeweiligen Quelle und verfügen nicht über große Macht. Etwas mächtiger ist da bereits der *Genius* (Pl. *Genien*). Er ist bereits ein stattlicher Repräsentant seiner Quelle. An der Spitze der Wesen steht der *Archon* (Pl. *Archonten*), der enorme Macht über seine Quelle hat und mächtiger als die meisten Beschwörer ist. Mehr über die Fähigkeiten von Geistern, Genien und Archonten erfahren Sie auf Seite 67.

Es gibt auch in diesen Klassen verschiedene Wesen. Ein Beschwörer muss vor der Beschwörung auswählen, welches Wesen er davon genau beschwören möchte. Eine Beschreibung der Wesen finden Sie ab Seite 72.

Formale und spontane Wesenbeschwörung

Besitzt der Zauberer die Formel des Wesens in der richtigen Art, d.h. die Formel zur Invokation oder Inspiration, so kann er es auf diese Weise beschwören. Besitzt der Zauberer eine der Sonderfertigkeiten *Spontanzauberer (Invokation)* oder *Spontanzauberer (Inspiration),* so kann er das Wesen auch ohne Kenntnis einer Formel extern bzw. intern (je nach SF) beschwören. Geister können ohne tieferes Wissen spontan beschworen werden, für Genien und Archonten benötigt der Beschwörer die passende Sonderfertigkeit Genien- oder Archontenbeschwörung (siehe Seite 152 bzw. 150). Diese SFs werden in die beiden Disziplinen sowie die verschiedenen Sphären unterteilt.

Randparameter der Invokation

Eine Invokation hat eine Zauberdauer von 6 SR. Der Beschwörer kann bestimmen, wo in einem Radius von 7 Schritt das Wesen erscheinen soll, solange er den Ort sieht. Es bietet sich manchmal an, diesen Ort mit Bann- oder Schutzkreisen (siehe 111) zu versehen. Ein extern beschworenes Wesen bleibt längstens für einen Tag in den Diensten des Beschwörers.

Randparameter der Inspiration

Bei der Inspiration handelt es sich effektiv um eine körperliche Besessenheit (siehe 140) mit besonderen Vorteilen, insbesondere handelt das beschworene Wesen nur in seltenen Fällen gegen den Willen des Beschwörers. Sollte das dennoch geschehen, kann sich der Besessene mit einem Willenskraftwert in Höhe seines Kontrollwerts (s.u.) dagegen wehren.

Die Zauberdauer beträgt ebenfalls 6 SR, die Reichweite ist *selbst* (es ist nicht möglich, jemanden anderen durch ein Wesen besetzen zu lassen). Das Wesen bleibt für einen Tag im Körper des Beschwörers und erfüllt von dort seine Dienste.

Anrufung des Wesens

Die Anrufungsschwierigkeit ist bei dem einzelnen Wesen angegeben. Ist die Anrufung gelungen, so muss der Zauberer AsP in Abhängigkeit der Wesenskategorie bezahlen. Ein Geist kostet 15 AsP, ein Genius 30 AsP und ein Archon 45 AsP. Ist die Anrufung misslungen, muss der Beschwörer die Hälfte der Beschwörungskosten bezahlen.

Die Kontrolle über das Wesen

Da Wesen eine eigene Intelligenz besitzen, muss der Beschwörer eine *Kontrollprobe* ablegen, um das Wesen zu den verschiedenen Diensten zu bewegen. Dieses ist stets dann nötig, wenn der Beschwörer einen Dienst von dem Wesen erfüllt haben möchte. Die Kontrollprobe ist eine Probe analog zu einer Eigenschaftsprobe (siehe **WdS 7**), die auf den *Kontrollwert* abgelegt wird. Dieser Wert setzt sich wie folgt zusammen:

(MU + KL + IN + CH + ZfW)/5

Die Eigenschaftswerte beziehen sich immer auf die Eigenschaften des Beschwörers. Der ZfW bezieht sich auf den zur Beschwörung genutzten Zauber. Die Kontrollprobe ist stets um die vom Wesen abhängige *Kontrollschwierigkeit* erschwert, kann aber auch wie andere Eigenschaftsproben auch durch äußere Umstände wie Verletzungen oder Krankheiten zusätzlich modifiziert sein. In den Grundregeln ist die Kontrollschwierigkeit durch den kleineren der Werte bei *Befehl* oder *Bitte* gegeben. Wird zur Beschwörung des Wesens eine Formel benutzt, so ist die Kontrollprobe um ein Drittel ihrer Qualität erleichtert. Die Eigenschaften können durch magische, karmale oder andere Wirkungen verändert werden, solange die Wirkung einige Zeit (etwa 1 SR) um den Zeitpunkt der Kontrollprobe Bestand hat.

Eine 1 bei einer Kontrollprobe zählt nicht als automatischer Erfolg, um eine 'Glücksbeherrschung' eines mächtigen Wesens zu verhindern. Eine gewürfelte 20 ist jedoch sehr wohl als Patzer zu behandeln, der aber mit einem Kontrollwurf (ähnlich wie bei einem Attackepatzer; **WdS 84**) noch abgewendet werden kann.

Übersicht: Modifikatoren der Kontrollprobe

Die Kontrollprobe ist modifiziert um:

- Kontrollschwierigkeit
- ein Drittel der Qualität der Formel (–2 bis 0)
- Sonstige Modifikationen (Wunden, Erleichterungen aus der Kontrollprobe, ...)

Diensterteilung bei der Invokation

Ist das extern beschworene Wesen erschienen, so muss der Beschwörer diesem *sofort* einen Dienst erteilen und eine Kontrollprobe ablegen. Bei Gelingen der Kontrollprobe erfüllt das Wesen genau diesen *einen* Dienst, der außerdem eine gewisse AsP-Grenze nicht überschreiten und nicht länger als einen Tag (d.h. 24 Stunden) dauern darf. Ist diese Zeit zu Ende, so verschwindet das We-

sen, auch wenn der Dienst noch nicht vollständig erfüllt ist. Bei Geistern darf der Dienst maximal 15+ZfP* AsP kosten, bei Genien beträgt der Wert 30+ZfP* und bei Archonten 45+ZfP* AsP. Diese AsP sind bei Wesen eher eine Art 'Guthaben', von dem die Dienste bezahlt werden, als dass das Wesen wirklich diese Menge an AsP ausgeben muss. Misslingt die Kontrollprobe, so führt das Wesen den Dienst nicht aus. Bei Dämonen bedeutet dies in den Grundregeln einen Schaden von 1W6 SP bei Geistern, 2W6 SP bei Genien und 3W6 SP bei Archonten.

Inbesitznahme und Diensterteilung bei der Inspiration

Bei einer internen Wesenbeschwörung muss der Beschwörer direkt nach der Beschwörung eine Kontrollprobe ablegen, um zu gewährleisten, dass die Besessenheit reibungslos verläuft. Gelingt die Probe, so steht das Wesen längstens für den nächsten Tag für Dienste zur Verfügung. Bei Misslingen dieser Probe verschwindet das Wesen.

Bei gelungener Inbesitznahme steht das Wesen für Dienste im Wert von 15 AsP bei Geistern, 30 AsP bei Genien und 45 AsP bei Archonten, dazu kommen noch die ZfP* der Anrufungsprobe. Jeder dieser Dienste muss mit einer Kontrollprobe eingefordert werden, bei deren Misslingen der Dienst zwar nicht erfüllt wird, aber dessen Kosten als ausgegeben gewertet werden.

Auch bei der Inspiration hat eine misslungene Kontrollprobe bei Dämonen einen Schaden in Höhe von 1W6, 2W6 oder 3W6 zur Folge.

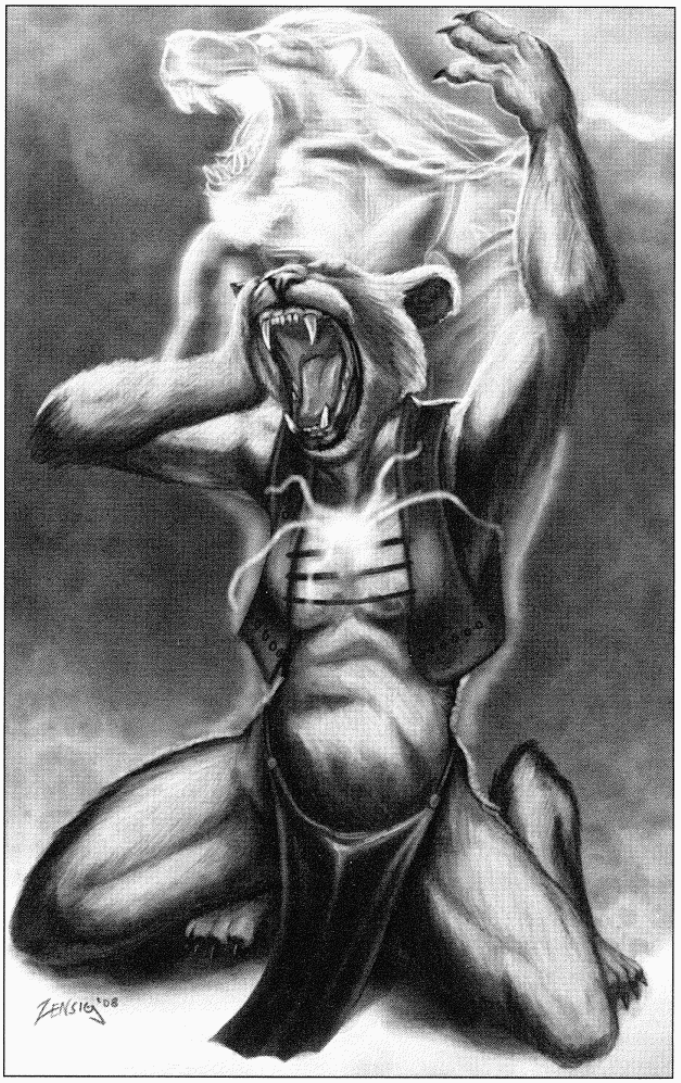
Tipp: Berechnung des Kontrollwerts

Da Sie den Kontrollwert in den Erweiterungsregeln für jeden einzelnen Zauber ihres Zauberkundigen berechnen müssen, kann dies einiges an Aufwand bedeuten. Wir möchten daher an dieser Stelle eine Möglichkeit zur Vereinfachung dieses Rechenaufwandes vorstellen:

Sie notieren sich die Summe der vier Eigenschaften und erhöhen diesen Wert (nur) bei der Steigerung einer der Eigenschaften um eins. Für die Berechnung des konkreten Kontrollwertes benutzen Sie dann den aktuellen ZfW und die notierte Summe. Addieren Sie einfach diese Werte und lesen in der folgenden Tabelle den Kontrollwert ab.

Summe	**38-42**	**43-47**	**48-52**	**53-57**	**58-62**	**63-67**	**68-72**
Kontrollwert	8	9	10	11	12	13	14
Summe	**73-77**	**78-82**	**83-87**	**88-92**	**93-97**	**98-102**	
Kontrollwert	15	16	17	18	19	20	

Beispiel: Der Magier Eleikos (MU 14, KL 14, IN 13, CH 13, Summe 54) mit den Wesenbeschwörungszaubern der Quellen Humus (ZfW 8), Erz (ZfW 5), Erkenntnis (ZfW 0) und Zauberei (ZfW 12) verfügt über die Kontrollwerte: Humus 12 (bei 62=54+8), Erz 12 (bei 59=54+5), Erkenntnis 11 (bei 54=54+0), Zauberei 13 (bei 66=54+12). Steigert der Magier nun einen Zauber oder eine Eigenschaft, wird die entsprechende Summe bzw. alle Summen um eins erhöht. Bei der Steigerung der Wesenbeschwörung Humus auf ZfW 9 würde sich der jeweilige Kontrollwert auf 13 erhöhen.



Bannung beschworener Wesen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ein beschworenes Wesen zu vertreiben. Als erstes ist es natürlich möglich, das Wesen einfach mit Waffen anzugreifen und seiner (derzeitigen) Existenz ein Ende zu bereiten. Dagegen spricht jedoch, dass die meisten beschworenen Wesen gegen Waffen irgendeine Form von Resistenz aufweisen.

Verfügt der Zauberer über die Sonderfertigkeit *Bannung*, so hat er gelernt, den Beschwörungsvorgang umzudrehen und ein mit diesem Zauber beschwörbares Wesen zu bannen. Dazu muss er entweder die passende Formel oder die nötigen Kenntnisse zur spontanen Beschwörung des Wesens besitzen. Die Reichweite der Bannung beträgt 7 Schritt. Zum Zwecke der Bannung wird die Anrufungsschwierigkeit des Wesens um 2 Punkte erhöht, aber ansonsten ist der Vorgang identisch zur Beschwörung. Eventuell können jedoch auf Grund der Bannung andere Faktoren zur Geltung kommen (z.B. die Bannklinge). Die Kosten für die Bannung sind identisch zu denen der Anrufung. Es ist keine Kontrollprobe notwendig. Die animistischen Traditionen kennen außerdem besondere Rituale, Besessenheiten durch Wesen zu beenden, ohne dass der jeweilige Beschwörungszauber benötigt wird.

Dienste beschworener Wesen

Bei den Diensten, die von beschworenen Wesen ausgeführt werden können, gilt das Gleiche wie bei den Diensten der Essenzbeschwörung. Für die verschiedenen Wesen sind verschiedene Dienste möglich, diese werden bei der jeweiligen Beschreibung der Wesengruppe oder des einzelnen Wesens genannt (ab Seite 72). Einige der folgenden Dienste sind nur für extern oder intern beschworene Wesen möglich und daher entsprechend gekennzeichnet (e bzw. i).
Die Wesen können jedoch auch einige besonderen Dienste ausführen, selbst wenn sie diese in ihrer Beschreibung nicht erwähnt werden. Diese Dienste heißen *Sonderdienste*. Sonderdienste kosten die doppelte Anzahl an AsP. Welche Sonderdienste bei den einzelnen Gattungen möglich sind, finden Sie in folgender Tabelle:

Sonderdienste für Wesen

Elementare	Kampf, Warte, Zurückschicken
Naturwesen	Warte, Zurückschicken
Totenwesen	Bereitstellung von Fähigkeiten, Zurückschicken
Stellare	Warte, Zurückschicken
Dämonen	Antimagie (TaW 5), Alptraum, Bereitstellung von Fähigkeiten, Besessenheit, Bewegung, Bindung, Hilfszauberei, Kampf, Körperliche Hilfe, Wache, Warte, Zurückschicken

Die Zeit- und Mengenkosten bei Wesenbeschwörungen werden analog zur Essenzbeschwörung bestimmt (siehe Seite 31), jedoch anhand der folgenden Skalen:

Zeitskala						
5 Aktionen	50 KR	1 SR	1 Stunde	8 Stunden	1 Tag	1 None 1 Oktal
1 Jahr	permanent	augenblicklich (p)				
Mengenskala						
1 Gran	1 Skrupel	1 Unze	1 Stein	5 Stein	25 Stein	
125 Stein	1 Quader	10 Quader				

Permanent andauernde Dienste von Wesen, die deren Anwesenheit erfordern (z.B. *Besessenheit* oder *Bereitstellung Besonderer Fähigkeiten*), sind in den Grundregeln nicht und in den Erweiterungsregeln auch nur für *gebundene* Wesen möglich.
Manche Dienste sind nur in Verbindung mit den Erweiterungsregeln einsetzbar. In diesen Fällen finden Sie einen entsprechenden Hinweis.

Besonderheiten bei Dämonen

Bei Dämonen steigen die Dienstkosten für jeden Dienst noch um die Basiskosten des jeweiligen Dämons. Diese werden bei der Beschreibung der Dämonen angegeben. Weiterhin können manche Dämonen einige ausgewählte Dienste gleichzeitig durchführen, sodass diese Kombination wie *ein* Dienst zählt. Die Kosten für diesen kombinierten Dienst betragen die Summe der Einzelkosten, jedoch nur einmal die Basiskosten. Diese verbundenen Dienste sind bei den Dämonen durch ein "und" verbunden, z.B. *Suchen und Vernichten*.
Auch bei Sonderdiensten müssen nur einmal die Basiskosten bezahlt werden.

Dienste der Essenzbeschwörung

Wesen können auch einige Dienste ausführen, die bereits bei der Essenzbeschwörung beschrieben worden sind. Diese werden im Folgenden nur mit einigen kurzen Anmerkungen erläutert, funktionieren aber prinzipiell analog. Eventuelle Basiszeiten werden wie folgt umgerechnet: ZfP* Aktionen = 5 Aktionen, ZfP* SR = 1 Stunde, ZfP* Stunden = 8 Stunden, ZfP*/3 Tage = 1 Tag.

Reichweite der Diensterfüllung

Wesen können Dienste nicht in beliebige Entfernung von sich selbst durchführen. Normalerweise können Geister Dienste in einer Entfernung und einem Radius von 3 Schritt, Genien von 7 Schritt und Archonten von 21 Schritt ausführen. Bei den Diensten werden Änderungen von diesen Reichweiten eigens angegeben.

Alptraum

Siehe die Dienste Alpdruck und Alptraumwelt auf Seite 33, jedoch gelten die Kosten ohne Basiszeit. Die Wirkung des Alpdrucks entspricht bei Wesen exakt der des Nachteils *Schlafstörungen I* (**WdH 268**) und eine geschaffene Alptraumwelt kann beliebig lange anhalten, jedoch hat das Opfer meist eine besondere Möglichkeit, sich zu befreien. Ein Alptraum kann durch eine MR-Probe des Opfers abgewendet werden. Mächtigere Wesen erzeugen realistische Träume (siehe 144). Dieser Dienst kann Zielobjekte in einer Entfernung von bis zu 100 Schritt beeinflussen.

Analyse

Siehe Seite 33, jedoch zählt hier der TaW *Elementare Hellsicht* oder *Stellare Hellsicht* als ZfP*-Ersatz und diese können nicht kumuliert werden.

Antimagie

Siehe Seite 33, an die Stelle der ZfP* tritt der TaW *Antimagie* des Wesens. Außerdem zählt bei den Kosten jeder aufgehobene pAsP wie 20 AsP.

Bann der Quelle

Siehe Seite 34, anstelle der ZfP* wird der Wert 12 genutzt und die maximale Ausdehnung beträgt 3, 7 bzw. 21 Schritt Radius für einen Geist, Genius oder Archon.

Beratung

Das notwendigerweise intelligente Wesen hilft dem Beschwörer durch Bereitstellung seines Wissens oder seiner geistigen Fähigkeiten. Dies kann die Beantwortung einer Frage oder ein Brettspielpartner sein. Es muss sich um eine einigermaßen elementare Aufgabe handeln, die nicht aus mehreren anspruchsvollen Teilen besteht, und natürlich kann das Wesen nur innerhalb der eigenen Fähigkeiten agieren.
Kosten: unterschiedlich, je nach Art und Umfang der Aufgabe ab 4 bis 17 AsP (Vorschläge in unterer Tabelle, Basiszeit für anhaltende Dienste: 1 Stunde)

Kosten des Dienstes Beratung	
beispielhafter Dienst	Kosten
Brettspielpartner	4 AsP
Rätsellösung	6 AsP
Militärischer Ratschlag	9 AsP
Zwietracht säen	12 AsP
Lehrmeister	15 AsP
Lehrmeister für Geheimwissen	17 AsP

Bereitstellung besonderer Fähigkeiten

Das Wesen kann eine seiner besonderen Fähigkeiten im Sinne des Beschwörers einsetzen. Sollte es sich um eine Art der Hellsicht handeln (z.B. die Fähigkeit Astralblick), so teilt das Wesen dem Beschwörer das Ergebnis oder aufgetretene Änderungen mit. Alle besonderen Fähigkeiten finden sich bei den Wesen aufgelistet und auf den Seiten 67ff beschrieben. Es wird hierbei zwischen einmaligem und aufrechtzuerhaltendem Einsatz unterschieden:

einmalig bedeutet, dass die Kraft für kurze Zeit und nur ein einziges Mal aktiviert wird (z.B. *Schreckgestalt*, um Anwesende zu erschrecken), *aufrechtzuerhaltend* sind Kräfte, deren Einsatzdauer prinzipiell von unbeschränkter Dauer sind (z.B. die *Untotenaktivierung* eines Navaz).
Kosten: 11 AsP, bei aufrechtzuerhaltenen Kräften kommen 10 AsP für eine Basiszeit von 1 SR hinzu.

Besessenheit (e)
Das Wesen fährt in *ein* lebendes Opfer (selten auch einen Gegenstand) ein und ergreift davon Besitz. Diese Besitzergreifung erfolgt nach den Regeln der Besessenheit (Seite 140). Während der Besessenheit kann das Wesen evtl. weitere Dienste für den Beherrscher durchführen (Spielleiterentscheid). Misslingt die Inbesitznahme, so gilt dieser Dienst als erfüllt.
Kosten: 7 AsP für die Besessenheit, dazu Zeitkosten in Höhe von 5 AsP bei einer Basiszeit von 1 Stunde

Bewegung (e)
Auf Wunsch kann das Wesen sich vom Beschwörer entfernen und gleichzeitig erteilte Dienste dort ausführen. Dieser Dienst ist Bestandteil der Dienste *Diebstahl, Suche, Spionage* und *Transport* und muss bei diesen nicht eigens bezahlt werden.
Kosten: 1 AsP für eine Strecke von GS des Wesens in Meilen

Bindung (e, Erweiterungsregeln)
Ein Wesen kann gebunden werden, um die Dauer seiner Dienstbarkeit zu verlängern. Die Bindung erfolgt an einen Ort (maximal einer Größe von 100 Raumschritt), einen Gegenstand (in zur Mächtigkeit des Wesens passender Mindestgröße) oder eine freiwillige Person. Das Wesen verlässt den Ort nicht und entfernt sich von Person oder Gegenstand maximal 100 Schritt. Bei gebundenen Wesen wird der Modifikator für die Dauer des Dienstes nicht auf die Kontrollprobe angewendet. Ein an einen Gegenstand oder eine Person gebundenes Wesen verschwindet mit dessen Zerstörung bzw. dessen Tod unabhängig von noch offenen Verpflichtungen, jedoch nicht, wenn es bereits alle zu erfüllenden Dienste erfüllt hat oder alle AsP ausgegeben sind. Weiterhin muss nicht der Dienst *Warte* ausgeführt werden, wenn zwischenzeitlich keine Dienste ausgeführt werden müssen.
Alle gebundenen Wesen erhalten die Dienste *Gefolgschaft* und *Nachverhandlung* als mögliche Dienste hinzu und erfüllen während der Bindungszeit einen weiteren Dienst (die Bindung zählt also effektiv nicht als Dienst). Bei Dämonen müssen zudem jede Nacht Bindungskosten in Höhe von 1W6 LeP oder AsP bezahlt werden und Personen, an die ein Dämon gebunden ist, erleiden pro Tag einen Punkt Verfall (siehe 107). Können diese Kosten nicht gezahlt werden, greift der Dämon den Beschwörer oder die Person, an die er gebunden ist, an. Die Kosten können auch durch ein Blutopfer bezahlt werden. Beschwörer mit der SF *Höhere [Wesen]-Bindung* zahlen bei beherrschten Wesen nur 2/3 der Dienstkosten – sowohl für die Bindung als auch alle Folgedienste.
Es ist normalerweise nicht möglich, mehr als ein Wesen an eine Person oder einen Gegenstand zu binden. Die Maximalanzahl für einen Ort ist durch seinen Einflussmodifikator *Affinität eines Ortes* (siehe Seite 95) gegeben, wobei dies auch heißen kann, dass es nicht möglich ist, Wesen an jeden beliebigen Ort zu binden.
Der Spielleiter kann festlegen, dass ein Beschwörer zu viele Wesen gebunden hat. Dadurch ist jede Kontrollprobe eines Wesens um die Anzahl gleichzeitig gebundener Wesen erschwert.
Bedingungen: Der Beschwörer muss die passende Sonderfertigkeit *Geistbindung* (für Geister), *Geniusbindung* (für Genien) oder *Archonbindung* (für Archonten) besitzen.
Kosten: 2 AsP (Basiszeit: 1 Woche)

Diebstahl (e)
Das Wesen versucht ein Objekt in einem geeigneten Moment zu entwenden und dem Beschwörer zu bringen. Pro Stunde kann das Wesen einen Versuch unternehmen, was durch eine Probe (mit W20) auf den TaW *Diebstahl* dargestellt wird, die je nach Bewachung und ähnlichem erschwert sein kann.
Kosten: 7 AsP pro Stunde, die der Diebstahl versucht werden soll. Muss das Objekt erst noch gefunden werden, so kommen die Kosten für eine Suche hinzu, ohne dass dies als eigener Dienst zählt.

Elementare Manifestation
Siehe Seite 34, an die Stelle der ZfP* tritt der TaW *Elementare Kunstfertigkeit* des Wesens.

Elementarer Angriff (i)
Das Wesen leiht dem Beschwörer etwas von seiner elementaren Essenz. Dieser nutzt diese nun, um *einen* waffenlosen Angriff durchzuführen. Die TP des Angriffs steigen dadurch je nach investierten AsP an und er richtet evtl. zusätzlich noch elementaren Sekundärschaden an (siehe 38).
Kosten: 4 AsP pro 1W6 zusätzlichen TP

Elementare Reinheit
Siehe Seite 34.

Gefolgschaft (e, Erweiterungsregeln)
Mit diesem Dienst kann die Dienstanzahl gebundener oder manifestierter Wesen erhöht werden: Die Kontrollprobe ist für jeden zusätzlichen Dienst um 5 Punkte erschwert. Nur gebundene oder manifestierte Wesen verfügen über diesen Dienst und er kann stets ausgeführt werden, ohne dass dies die Dienstanzahl verringert.
Kosten: 5/10/15 AsP (Geist/Genius/Archon)

Heilung
Siehe Seite 35, jedoch kann ein Wesen nicht die Erschöpfung heilen, die durch seine Anwesenheit in einem Körper entstanden ist.

Hilfszauberei (i)
Das Wesen stellt dem Beschwörer die Kraft zur Verfügung, eine Essenzbeschwörung der zugehörigen Quelle durchführen zu können. Der Beschwörer wirkt die Essenzbeschwörung nach den üblichen Regeln, muss die AsP-Kosten jedoch nicht selbst tragen. Zusätzlich steigen die ZfP* des Zaubers um 1 bei Geistern, 2 bei Genien und 4 bei Archonten.
Kosten: die Kosten des Zaubers

Infektion
Siehe Seite 36, außerdem sind nur die Krankheiten möglich, die das Wesen beherrscht, und die Kosten betragen nur 1 AsP pro Krankheitsstufe.

Kampf (e)
Das Wesen kämpft auf Befehl gegen vom Beschwörer genannte Gegner. Der Dienst Kampf ist nicht gemeinsam mit dem Dienst Suche möglich, das Opfer muss also direkt vom Beschwörer wahrgenommen werden.
Kosten: 13 AsP pro Gegner *oder* 49 AsP für beliebig viele Gegner (Basiszeit jeweils 50 KR)

Kollektivsinn (i)
Ein vom Beschwörer berührtes Wesen steht für die Dauer des Dienstes mit dem Beschwörer geistig in Kontakt. Je nach Wahl des Beschwörers funktioniert die Kommunikation in eine (vom Beschwörer zum

Berührten) oder in zwei Richtungen. Die Reichweite der telepathischen Kommunikation beträgt 100 Schritt bei Geistern, 500 Schritt bei Genien und 1 Meile bei Archonten.
Kosten: Grundkosten von 4 AsP (Basiszeit: 50 KR), dazu 1 AsP pro Kontakt (zeitunabhängig) bei monolateraler Kommunikation oder 1 AsP pro Kontakt (Basiszeit: 50 KR) für eine Zweiwegekommunikationen.

Kontrolle über Element
Siehe Seite 36, jedoch gilt der TaW *Elementare Kunstfertigkeit* statt der ZfP* als Maßstab. Wesen haben folgenden maximalen Wirkungsradius. Manche Wesen können die Kontrolle für die fünffachen Kosten auf einen Bereich von 5 Rechtmeilen mit einer speziellen, bei dem Wesen angegebenen Wirkung ausdehnen. Bei Wesen gibt es keine Basismenge. Alle Wesen können maximal solche Kontrolle ausüben, die einen maximalen Wert in Höhe ihres doppelten eigenen TaW benötigen.

Kontrolle über Gefühle
Siehe Seite 37, jedoch können Geister maximal 5, Genien maximal 20 und Archonten beliebig viele Personen beeinflussen.

Kontrolle über [Wesen]
Siehe Seite 37. Die Kosten betragen jedoch 7 AsP Basiskosten und Zeitkosten von 7 AsP für eine Menge an Wesen in Höhe des TaW *Wesenkontrolle* (Basiszeit: 1 SR)
*Ein Navaz (Seite 88, TaW 5) kann 5 Untote eine Stunde lang für 21=7+2*7 AsP kontrollieren. Sollen es 15 Untote sein, so betragen die Kosten 7+2*7*3=49 AsP.*

Körperliche Hilfe (e)
Das Wesen stellt dem Beschwörer seine körperlichen Fähigkeiten zur Verfügung. Das kann heißen, dass es eine Kutsche zieht, Steinquader von einem Ort zum anderen trägt, eine Tür mit roher Gewalt öffnet oder durch seine Feueraura einen Brand erzeugt. Je nach Eigenart (Bösartigkeit, Intelligenz) des Wesens wird diese Hilfe wortgenau oder sinngemäß ausgeführt. Das Tragen des Beschwörers wird mit dem Dienst Transport geregelt. Eine Änderung der Befehle im Nachhinein erfordert die Erteilung eines neuen Dienstes.
Kosten: 4 AsP Grundkosten sowie 3 AsP Zeitkosten (Basiszeit: 1 SR)

Lastentransport (e)
Das Wesen transportiert eine angemessene Last zu einem vom Beschwörer genannten (und bekannten) Ort. Angemessen ist eine Last, wenn sie weder die Geschwindigkeit noch die Bewegungsfreiheit des Wesens einschränkt. Die genaue Entscheidung liegt hierbei beim Spielleiter. Als Richtwert kann eine Last in Höhe der fünffachen KK in Stein gelten.
Kosten: 7 AsP plus 2 AsP für eine Anzahl zurückgelegter Meilen in der Höhe von der GS des Wesens.

Magischer Angriff (i)
Das Wesen lädt die waffenlosen Angriffe des Besessenen so auf, als ob sie das Wesen selbst getätigt hätte. Der Besessene richtet also den Schaden an, welches das Wesen anrichten würde, wenn es selbst kämpfen würde. Diese Angriffe zählen in allen Belangen (z.B. bei gegnerischen Resistenzen oder Immunitäten) wie vom Wesen selbst ausgeführt. Die Anzahl der Angriffe muss bei der Kontrollprobe festgelegt werden.
Kosten: 3 AsP Zeitkosten (Basiszeit: 1 SR) + 2 AsP pro unterstütztem Angriff (egal ob getroffen oder nicht)

Manifestation (e, Erweiterungsregeln)
Dieser Dienst ist ausschließlich für Dämonen möglich und diese erhalten dadurch eine festere, 'derische' Komponente und können in der Sphäre der Lebenden verbleiben. Ein Dämon kann so ohne den Aufwand von Astral- oder Lebenspunkten (wie sie beim Dienst Bindung nötig wären) für beliebig lange Zeit in der dritten Sphäre verbleiben und steht dem Beschwörer dadurch auch länger als den sonst üblichen Tag zur Verfügung. Er zählt in allen sonstigen Belangen als gebundenes Wesen. Die festere Verbindung zur dritten Sphäre hat zur Folge, dass der Dämon die Eigenschaften *Resistenz gegen profane Waffen* und eine Stufe der Eigenschaft *Paraphysikalität* verliert und eine eventuelle *Immunität gegen profane Waffen* zu einer *Resistenz* abgestuft wird.
Dieser Dienst ist für Dämonen sehr unangenehm und die Kontrollprobe daher um die halbe Kontrollschwierigkeit zusätzlich erschwert.
Der Dämon erhält die Dienste *Bewegung, Gefolgschaft* und *Nachverhandlung* zusätzlich. Alle Dienste sind um 10% verbilligt, mit der SF *Höhere Dämonenbindung* zahlt man sogar nur 2/3 der Kosten. Die Manifestation endet, wenn der Beschwörer dies wünscht (Dienst Zurückschicken) oder wenn der Dämon erschlagen oder vertrieben wird (es sei denn, er besitzt die Eigenschaft *Präsenz*), jedoch nicht, wenn die Gesamtanzahl an Diensten aufgebraucht ist. Manifestierte Dämonen müssen nicht den Dienst *Warte* ausführen, um Wartezeiten zu überbrücken. Wenn Sie mit den Erweiterungsregeln zur Wahl der Kontrolle spielen, kann dieser Dienst von einem Dämonen nicht erbeten, sondern nur erzwungen werden.
Bedingung: SF *Geistbindung* (Dämongeist), *Geniusbindung* (Dämonengenius) oder *Archonbindung* (Archondämon)
Kosten: 10 AsP

Mimikry (i)
Das Wesen kann den Zauberer (nicht jedoch dessen Kleidung) mit einem Hintergrund verschwimmen lassen, der aus dem Element der angerufenen Quelle besteht. Steht der Zauberer still, so sind alle *Sinnenschärfe*-Proben zur Wahrnehmung des Beschwörers um 6 Punkte bei einem Geist, 12 Punkte bei einem Genius und 18 Punkte bei einem Archon erschwert. Bewegt er sich, so wird dieser Zuschlag je nach Geschwindigkeit reduziert (Richtwert: die Hälfte des Betrags bei Dauerlauftempo). Die Zuschläge werden verdoppelt, wenn der Zauberer sich nicht nur vor, sondern auch in dem Element (meist also Wasser oder Luft) aufhält. Mimikry täuscht auch magische Wahrnehmung.
Kosten: 5 AsP (Basiszeit: 50 KR)

Nachverhandlung (e, Erweiterungsregeln)
Der Beschwörer kann mit dem Wesen verhandeln, ob es bereit ist, zusätzliche Bitten zu erfüllen. Die Kontrollprobe ist um 1 Punkt pro 3 zusätzlichem vom Wesen bereitgestellten AsP erschwert. Ausnahmsweise muss in diesem Fall der Beschwörer die Kosten dieses Dienstes trotz Bitte selbst tragen. Dieser Dienst ist nur bei gebundenen Wesen und nur ein Mal pro Tag möglich.
Kosten: 1 AsP pro zusätzlich bereitgestelltem AsP des Wesens

Paktvermittlung
Die dämonische Wesenheit stellt eine Verbindung zu der Quelle her, um dem Beschwörer einen Paktschluss (siehe Seite 141) zu ermöglichen.
Kosten: 7 AsP

Schutz vor Quelle
Siehe Seite 37, jedoch fängt das Wesen einen Schaden in Höhe der Hälfte seiner LE ab, ohne jedoch dabei verletzt zu werden.
Kosten: 7 AsP (Basiszeit: 1 Stunde)

Schutz (e)
Das Wesen beschützt eine vom Beschwörer bezeichnete Person. Es greift alle Wesen an, die eine deutliche Intention zeigen, diese anzugreifen und tut dies so lange, bis sie sich zurückziehen oder ausgeschaltet sind. Das Wesen bleibt dazu stets in der Nähe der anvertrauten Person.
Kosten: 6 AsP pro abzuwehrendem Angreifer und Zeitkosten in Höhe von 2 AsP (Basiszeit: 50 KR)

Spionage (e)
Das Wesen verfolgt eine Person oder ein Objekt und beobachtet es einige Zeit. Die gesammelten Informationen berichtet das Wesen dann bei der Rückkehr oder eventuell auch während der Spionage über die Fähigkeit *Verbindung zum Beschwörer* (siehe 71). Die Detailtreue der Spionage wird über den TaW *Spionage* geregelt.
Kosten: 7 Punkte (Basiszeit: 1 SR). Muss das Zielobjekt erst noch gefunden werden, so kommen die Kosten für eine Suche hinzu, ohne dass dies als eigener Dienst zählt.

Stilllegung (i, Erweiterungsregeln)
Der Beschwörer bringt das Wesen für die nächste Zeit unter seine Kontrolle. Während dieser Zeit erleidet der Besessene keinerlei Erschöpfung und sein Körper kann regenerieren, er kann aber die Vorteile und Kräfte des Wesens, insbesondere die Leihgaben, nicht nutzen. Die Stilllegung kann nicht vorzeitig beendet werden und muss daher vom Beschwörer gut geplant werden. Dieser Dienst ist bei Inspirationen *immer* möglich, auch wenn der Dienst nicht eigens angegeben ist.
Kosten: 2 AsP (Basiszeit: 1 Stunde)

Suche (e)
Das Wesen sucht eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand, den der Beschwörer bereits kennen muss; die Suche nach unbekannten Dingen ist nur mit der Fähigkeit *Suche nach dem Unbekannten* (siehe 71) möglich. Die Suche dauert eine Zeit je nach Größe und Entfernung des genannten Suchbereichs. Mögliche Suchbereiche sind *klein* (etwa 1 Rechtmeile), *groß* (etwa 9 Rechtmeilen) und *kontinentweit*. Die Entfernungen sind *nah* (innerhalb einer Meile), *mittelfern* (innerhalb von 10 Meilen) und *fern* (mehr als 10 Meilen). Die Länge der Suche liegt im Ermessen des Spielleiters und sollte je nach Versteck des gesuchten Objekts variiert werden – und ggf. auch unmöglich sein. Richtwerte für ein nicht verstecktes Objekt in direkter Nähe und einem Wesen mit hoher GS sind 1 Stunde und 8 Stunden bei großem Suchbereich. Bei einer kontinentweiten Suche legt der Spielleiter die Dauer nach eigenem Ermessen fest.
Kosten: Die Kosten für Entfernung und Größe des Suchbereichs werden addiert. Suchbereich: 4 (klein), 15 (groß), 62 (kontinentweit). Entfernung: 7 (nah), 17 (mittelfern), 27 (fern). Die Suche nach einem Objekt in einem großen Bereich in direkter Nähe kostet also 22 AsP.

Temporäre Leihgabe (i)
Das Wesen stellt dem Besessenen für eine kurze Weile eine seiner Leihgaben zur Verfügung. Die Beschreibung der Leihgaben findet sich auf Seite 102.
Kosten: 10 AsP (Basiszeit: 1 SR)

Tiergestalt (i)
Das Wesen ermöglicht dem Besessenen die Verwandlung in ein bestimmtes Tier. Die Güte dieser Verwandlung wird durch den TaW *Tiergestalt* geregelt. Bei einem TaW von 10 hat das Tier die üblichen Werte, jeder Punkt darunter reduziert entweder die Kampfwerte (INI, AT, PA, TP) oder die körperlichen Eigenschaften (FF, GE, KO, KK, GS) um 10%. Liegt der TaW darüber, so können die übrigen TaP auf diese Werte verteilt werde, maximal auf den anderthalbfachen Wert.
Kosten: 2 AsP (Basiszeit: 50 KR)

Transport durch ein Element
Siehe Seite 39, jedoch transportiert das Wesen die Personen mit ihrer maximalen GS. Ein intern beschworenes Wesen muss vom Beschwörer begleitet werden und kann nur Personen mitnehmen, die dieser berührt.
Kosten: Basiskosten in Höhe von 15 AsP bei Anwesenheit des Beschwörers während des Transports und 27 AsP bei dessen Abwesenheit, zusätzlich 6 AsP für eine Anzahl zurückgelegter Meilen in der Höhe von der GS des Wesens pro transportierter Person.

Transport einer Person (e)
Das Wesen transportiert eine vom Beschwörer benannte Person – normalerweise ihn selbst – auf eine dem Wesen übliche Weise. Die Person reitet also auf dem Wesen, im Falle von z.B. fliegenden Wesen auch durch die Luft. Wie viele Personen ein Wesen maximal transportieren kann, liegt in der Entscheidung des Spielleiters.
Kosten: Basiskosten in Höhe von 11 AsP bei Anwesenheit des Beschwörers während des Transports und 19 AsP bei dessen Abwesenheit. Zusätzlich 4 Punkte für eine Anzahl zurückgelegter Meilen in der Höhe der GS des Wesens pro transportierter Person.

Verführung (e)
Das Wesen nutzt seine attraktive Erscheinung (oder dessen Vortäuschung mittels der Fähigkeit Tarnung oder Geistermanifestation), um ein Opfer zu verführen. Wenn dem Wesen eine Probe auf das Talent *Betören* gelingt, die um die MR des Opfers erschwert ist, erhält es Einfluss auf das Opfer und kann es ohne weitere Proben zu allen Handlungen bewegen, die nicht das direkte Leben des Opfers bedrohen. Die Probe kann auch durch weitere Umstände, wie eine Partnerschaft des Opfers oder des Interesses der Person an einer Beziehung, modifiziert werden. Bei Befehlen, die dem Selbsterhaltungstrieb oder den innersten Überzeugungen zuwiderlaufen, steht dem Opfer stündlich eine MU-Probe zu, die um die TaP* des Talents Betören erschwert ist, um den Befehl für die kommende Stunde zu verweigern. Ab einer Verführungsdauer von einer Woche sind Folgedienste (z.B. Alptraum oder Wahnsinn) bei diesem Opfer deutlich einfacher (z.B. MR-Probe um 10 Punkte erschwert).
Der Beschwörer kann dem Wesen entweder die Beeinflussungen oder das Ziel (z.B. Trennung vom Lebensgefährten) vorgeben. Eine Änderung dieser Vorgabe erfordert einen neuen Dienst.
Kosten: 7 AsP + 4 AsP pro W6 Tage

Vernichtung (e)
Dieser Dienst dient der Elimination eines Opfers. Der Beschwörer muss zur Nennung des Ziels dieses entweder sehen können oder über eine materielle Komponente (etwas Blut, einige Haare, Haut oder Nägel) von ihm besitzen. Das Wesen muss das Opfer ebenfalls wahrnehmen können, was jedoch auch in Folge eines Suche-Dienstes sein kann. Das Wesen kämpft dann bis zum Tod des Opfers oder der eigenen Vernichtung. Normalerweise ist dieser Dienst nur gegen ein Opfer gleichzeitig möglich.
Kosten: 27 AsP

Wache (e)
Das Wesen bewacht einen Ort und lässt nur vom Beschwörer namentlich genannte Personen (maximal 7; wenn nicht anders angegeben, automatisch auch immer der Beschwörer) passieren. Alle anderen werden

angegriffen und mit allen Mitteln versucht zu vertreiben oder zu töten (je nach Einstellung des Wesens). Das Wesen wartet in der Nähe des Ortes und zeigt sich, sobald sich jemand Unbefugtes dem Ort nähert.
Kosten: 15 AsP (Basiszeit: 1 Tag)

Wahnsinn
Siehe Seite 39, dem Opfer steht jedoch eine Probe auf die MR zu. Für Einbildungen ist eine Probe +6, für Wahnvorstellungen +0 und für vollkommenen Wahnsinn –6 nötig. Diese Probe wird entweder jeden Tag (zeitliche begrenzte Dauer) oder einmalig zu Beginn (permanent) abgelegt. Bei permanenter Wirkung kann sie bei angemessener Betreuung durch Seelenheiler wiederholt werden.
Kosten: 7 AsP pro Tag oder 69 AsP (permanent)

Wahrnehmung der Quelle
Siehe Seite 39, jedoch tritt der TaW Elementare oder Stellare Hellsicht an die Stelle der ZfP*.

Warte (Erweiterungsregeln)
Das Wesen wartet auf den nächsten Dienst. Meistens verbleibt es dann in der direkten Nähe des Beschwörers, gebundene Wesen jedoch in der Nähe ihres Bindungsobjektes. Elementare verschmelzen dabei gerne mit einer benachbarten Menge ihres Elements, während alle anderen meist direkt an der Seite ihres Beschwörers warten. Einem wartenden Wesen kann zu jeder Zeit ein weiterer Dienst erteilt werden.
Kosten: 1 AsP (Basiszeit: 1 Stunde)

Zauber
Das Wesen setzt einen von ihm beherrschten Zauber bzw. eine zauberähnliche Fähigkeit nach Wunsch des Beschwörers ein.
Kosten: AsP in Höhe der Kosten des Zaubers, jeder eingesetzte pAsP kostet 20 AsP.

Zurückschicken
Das Wesen wird aus dem Dienst entlassen (alle noch offenen Dienste oder AsP verfallen) und kehrt dorthin zurück, wo es herkam.
Kosten: 0 AsP

Eigenschaften beschworener Wesen

Die folgenden Eigenschaften und Fähigkeiten sind bei beschworenen (herbeigerufenen, konstruierten ...) Wesen möglich. Einige dieser Eigenschaften hat ein Wesen automatisch, andere können ihm in den Erweiterungsregeln bei der Anrufung zusätzlich verliehen werden (siehe Seite 96).
Bei jeder Eigenschaft ist angegeben, bei welchen Wesen diese Eigenschaft möglich ist, wobei ein **D** für Dämonen steht, ein **E** für Elementare, ein **N** für Naturwesen, ein **T** für Totenwesen und ein **S** für Stellare; **Ch** bezeichnet Chimären, **Go** Golems und **Un** Untote, die in einer späteren Publikation genauer behandelt werden.
Außerdem ist jeweils genannt, wie teuer eine nachträgliche Ausstattung der Wesen mit dieser Fähigkeit ist, hierbei ist es möglich, automatische Fähigkeiten auch auf eine höhere Stufe aufzuwerten (z.B. von *Resistenz* auf *Immunität gegen profane Waffen*) und es muss nur die Kostendifferenz bezahlt werden (Ausnahme: *Zusätzliche Aktion* kostet je nach Endanzahl der Aktionen).
Bei manchen Fähigkeiten wird erwähnt, wie eine *Bereitstellung* (siehe den gleichnamigen Dienst auf Seite 63) dieser Fähigkeit sich auswirkt. Fähigkeiten, die bereitgestellt werden können, sind mit einem * gekennzeichnet. Es existieren die folgenden Eigenschaften:

Angriff mit (pervertiertem) [Element] (D, E)
Wesen mit dieser Eigenschaft sind in der Lage, das Element (bzw. dessen pervertiertes Gegenstück bei Dämonen) zum Angriff zu nutzen. Dieser Effekt entspricht der Auswirkung des Essenzdienstes *Schadenszauber* (Seite 38) mitsamt den Sekundäreffekten. Das Wesen muss einen Angriffswurf durchführen, der Angriff richtet den dementsprechenden Schaden an. Wenn keine Reichweite angegeben ist, beträgt sie 7 Schritt. Dem Angriff kann nur durch ein Gutes Ausweichmanöver (gelungene Probe auf den halben Ausweichen-Wert) ausgewichen werden.
Kosten: 4

Astralsinn (*) (alle)
Das Wesen kann die Umgebung auf Wunsch wie unter Anwendung des Dienstes *Analyse der Kraft* (mit Zielobjekt Zone) wahrnehmen: als Muster aus Kraftfäden für magische Dinge, als nebulöse Dunkelheit für nichtmagische. Da alle diesseitigen Dinge ihr Spiegelbild in der Astralwelt haben, kann es diesen Sinn auch zur groben Orientierung nutzen, selbst in (nichtmagischer) Dunkelheit. Manche Wesen, vor allem einige Geister, können so auch Dinge erkennen, die dem sterblichen Auge verschlossen bleiben. Dieser Sinn ist durch entsprechende Wirkungen (z.B. der Dienst Verschleierung) zu täuschen. Sollte für irgendwelche Zwecke einmal die Schärfe dieses Sinnes (TaW) nötig sein, so beträgt dieser 10, wenn nichts anderes genannt ist.
Kosten: 5

Ausweichen in den Limbus (D, S)
Ein Wesen mit dieser Eigenschaft kann als Abwehraktion kurzfristig in den Limbus wechseln und so auch mehreren Angriffen gleichzeitig entgehen. Es verbleibt 1W6 Kampfrunden im Limbus (und regeneriert dann evtl. durch die Eigenschaft *Regeneration im Limbus* 1W6 LeP/KR) und erscheint dann maximal 1 Schritt vom Ort seines Verschwindens entfernt. Frühestens nach weiteren 1W6 KR kann das Wesen diese Fähigkeit erneut einsetzen. Dieses Ausweichmanöver kann auch gegen Zauber eingesetzt werden, nicht jedoch gegen Austreibungen, da das Wesen mit dem Ort seines Verschwindens verbunden bleibt und der Exorzismus über diese Verbindung wirken kann.
Kosten: 7

Besonderer Angriff (alle)
Das Wesen verfügt über ein besonderes (Tier-)Angriffsmanöver wie *Gezielter Biss/Stich*, *Doppelangriff*, *Niederwerfen*, *Umreißen*, *Überrennen*, *Trampeln*, *Anspringen*, *Verbeißen* oder *Flugangriff*, siehe **WdS 113f.**, oder ist in der Lage, ein besonderes Kampfmanöver wie *Wuchtschlag*, *Niederwerfen*, *Ausfall* oder dergleichen (siehe **WdS 58ff.**) durchzuführen. Das Wesen muss die notwendigen körperlichen Voraussetzungen erfüllen.
Kosten: 2

Blick in fremde Welten (T, S, N) (*)
Manche Totenwesen, Feen und Stellare können in das Totenreich oder ganz andere Welten sehen. Sie können dabei kurze Einblicke erhalten und so eventuell an Informationen gelangen, die diesseitigen Lebewesen nicht zur Verfügung stehen.
Kosten: für Toten- und Naturwesen nur automatisch, für Stellare 10 Punkte

Durch [Element] gehen (D, E, G, N)
Das Wesen kann in das Element eintauchen und sich durch selbiges bewegen. Während das Wesen im Element verborgen

ist, kann es ganz normal wahrnehmen und so auch Spionagedienste meist unerkannt durchführen. Dämonen, Toten- und Naturwesen bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 1, Elementare bewegen sich mit ihrer jeweiligen GS. Dies ist nicht bei Objekten möglich, die durch antimagische Zauberei, explizite Schutzkreise oder karmale Aufladung geschützt sind. Bei Naturwesen ist diese Fähigkeit nicht nachträglich verleihbar.
Kosten: 9

Leichte / mittlere / schwere Empfindlichkeit gegenüber geweihten/dämonischen/magischen Objekten (alle)

Manche Wesen sind gegenüber geweihten oder magischen Objekten und Gebieten oder empfindlich. Dies gilt vor allem bei den meisten Dämonen. Sie erleiden durch diese Objekte je nach Dauer der Berührung und Schwere der Empfindlichkeit Schaden. Die Berührung mit solchen Objekten halbiert die Wirkung jeglicher Regenerationsvorteile. Magische Objekte richten pro 2 gespeicherten pAsP 1W6 TP an, bei kurzfristigen Wirkungen durch einen Zauber handelt es sich um 1W6 TP pro 20 AsP. Die genauen Auswirkungen der Empfindlichkeit gegenüber geweihten oder dämonischen Objekten finden sich in der Tabelle **Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten** .
Kosten: nur automatisch

Empfindlichkeit gegenüber geweihten Objekten

Empfindlichkeit	einfach geweiht Leicht dämonisch	zweifach geweiht stark dämonisch	heilig dämonisches Unheiligtum
leicht	1W6 SP/Stunde	1W6 SP/KR	2W6 SP/KR
mittel	1W6 SP/SR	2W6 SP/KR	2W20 SP/KR*
schwer	1W6 SP/KR	2W20 SP/KR*	4W20 SP/KR*

*) Wesen mit dieser Empfindlichkeit können auf solchem Boden nicht beschworen werden

Existenz (D)

Ein Dämon mit dieser Eigenschaft, der gebunden wird (siehe den Dienst *Bindung* auf Seite 64), kann ohne weitere Zufuhr von AsP seitens des Beschwörers beliebig lange in der Dritten Sphäre verbleiben. Ist er zauberkundig, regeneriert er außerdem pro Tag 1W6 AsP.
Kosten: 5

Fluch (D, T) (*)

Das Wesen kann 1 Aktion aufwenden, um ein Opfer zu verfluchen. Der Fluch ist nur mit einer gelungenen MR-Probe abzuwenden. Als Auswirkungen sind die Senkung einer beliebigen (guten) Eigenschaft, das Erhalten eines Nachteils oder in Einzelfällen der Verlust eines Vorteils denkbar. Die Dauer des Fluchs hängt von der Mächtigkeit des Wesens ab und kann zwischen einer Woche und permanent liegen (Spielleiterentscheid). Eventuell sind auch die Strafen der Icemna (Seite 130) möglich.
Kosten: 7

Folgeschaden (alle)

Ein Treffer dieses Wesens zieht neben der gewöhnlichen Schadenswirkung weitere unangenehme Folgen mit sich, z.B. durch Gift, Säure, Verbrennung oder Übelkeit. Der Schaden beträgt W6 SP(A) pro KR; die Dauer des Folgeschadens beträgt, wenn nichts anderes angegeben ist, 3 KR. Gegen diese Arten können gewisse Ausrüstungsteile, Vorteile oder SF wirken, z.B. Resistenz gegen Gifte.
Kosten: 4

Formlosigkeit I / II (D, T, S, Go (Go nur Formlosigkeit I))

Das Wesen besitzt keine feste, unveränderbare derische Form und kann seinen Körper nach Belieben umgestalten, sodass es selbst durch fingerbreite Lücken (etwa einen Türspalt oder ein Gitter) passt. Die stärkere Eigenschaft ermöglicht sogar, sich durch haarfeine Ritzen zu zwängen, sodass es kaum einen Ort gibt, den es nicht erreichen kann. Ein Wesen mit dieser Eigenschaft kann *Kontrollbereiche* ignorieren und wird nicht von *Passierschlägen* getroffen (**WdS 83**).
Kosten: 4 / 7

Gebunden (T, N)

Manche Totenwesen sind durch die Ursache ihres Todes, selten auch Feen durch andere Gründe, an bestimmte Orte, Gegenstände und manchmal auch Personen gebunden. Diese Wesen können sich dann von diesem Objekt maximal 1 Meile entfernen.
Kosten: nur automatisch

Gegenstände beleben (D, S, T) (*)

Einige wenige körperlose Wesen, vor allem Totenwesen, sind in der Lage, Gegenstände trotz ihrer Körperlosigkeit in Bewegung versetzen zu können. Die Gegenstände müssen nicht berührt werden und die Anzahl und Geschwindigkeit sind von dem Wert des Talents *Telekinese* abhängig. Ist kein solches Wert angegeben, so ist die Höhe Spielleiterentscheid.
Kosten: 9

Geisteranführer (T)

Die Seelen der Totenwesen sind fast immer ausgesprochene Individuen. Unter bestimmten Umständen aber, vor allem, wenn die Seele zu Lebzeiten ihre Aufgabe in einer größeren Gemeinschaft gefunden hatte, kann es vorkommen, dass sich auch Totenwesen zusammen an einem Ort oder zu einer Zeit einfinden und einem gemeinsamen Ziel entgegenstreben. Solche Ansammlungen können wiederum von individuellen Seelen geführt, befohlen oder beeinflusst werden. Diese Führer waren meist schon zu Lebzeiten Vorbilder oder Vorgesetze der anderen Seelen. Geisteranführer können ihr Gefolge ohne weitere Kosten für den Beschwörer rufen und zu eigenständigen Diensten einteilen. Dienste, die der Geisteranführer bereit ist zu erfüllen, werden auch von den anderen Totenwesen ohne weitere Kosten unterstützt. Bei Bitten kann sich der Beschwörer dadurch zusätzlich Dienste im Wert von 7 AsP pro Gefolgswesen erfüllen, maximal für zusätzliche 49 AsP.
Kosten: nur automatisch

Geisterfluch (T) (*)

Das Totenwesen kann eine Person verfluchen. Wenn ihr keine um 5 Punkte erleichterte MR-Probe gelingt, so muss sie *einem* Befehl des Wesens gehorchen, der sie jedoch nicht in eine lebensbedrohliche Situation bringen darf. Solange die Person die Aufgabe nicht erfüllt hat, sind für sie alle Anrufungen von Totenwesen um 3 Punkte erschwert. Der Geisterfluch ist nur einmal pro SR anwendbar und klingt nach einer Zeit nach Maßgabe des Spielleiters ab.
Kosten: nur automatisch

Geistermanifestation (T, S, D) (*)

Einem körperlosen Wesen mit starker Willenskraft oder gehöriger Erfahrung ist es möglich, seiner rein astralen Präsenz für einen bestimmten Zeitraum eine sichtbare Hülle zu verschaffen. Diese kann je nach Stärke von einer schemenhaften Fratze oder einem unscheinbar leuchtenden Nebel bis hin zu einer fast perfekten Illusion eines kompletten Körpers reichen. Der Zeitraum wiederum mag nur wenige Augenblicke oder einen ganzen Tag dauern. All dies hängt vom

Talent *Manifestationsstärke* ab, zu dem der untere Kasten weitere Informationen gibt. Wesen mit *Körperlosigkeit I*, die auch ohne diese Fähigkeit erscheinen können, können mit dieser Fähigkeit eine andere Gestalt annehmen, für Wesen mit *Körperlosigkeit II* ist diese Eigenschaft die einzige Möglichkeit, eine Gestalt anzunehmen.
Allgemein erscheinen Totenwesen in jener Gestalt, die sie zum Zeitpunkt ihres Todes hatten, was sich am stärksten in der entsprechenden Kleidung und dem körperlichen Zustand (z.B. etwaige Verletzungen) offenbart. Es kommt aber auch vor, dass die äußere Erscheinung eher dem Gemütszustand der verlorenen Seele entspricht (z.B. Frau in weißen Gewändern, ständig wabernde Fratze).
Stellare können ihre Gestalt vollkommen frei wählen, richten sich aber meist nach dem (unbewussten) Wunsch ihres Beschwörers.
Kosten: 12 (D, S), nur automatisch (T)

Das Talent *Manifestationsstärke*

Talentwert	*Gestaltungsmöglichkeiten*	*max. Dauer pro Tag*
1–4	schlecht sichtbarer Nebel, schwach leuchtend	20 KR
5–8	durchsichtiger Schemen ohne feste Gestalt, leuchtend	1 SR
9–12	Gestalt in *einer* diffusen Form, mehrere Farbnuancen	1 Stunde
13–16	klar erkennbare Gestalt *einer* Form, mehrere Farben	6 Stunden
17–20	eine detaillierte Gestalt, beliebige Farbwahl	12 Stunden
21+	beliebig in Form und Farbe veränderbare Gestalt	beliebig

Geisterpanzer (D, E, T, S, N)
Die MR des Wesens zählt als Probenzuschlag für alle auf das Wesen gezielten Schadenszauber (wie der Dienst Schadenszauber).
Kosten: nur automatisch

Geistersprache (T, S) (*)
Während die *Geistermanifestation* sich grundsätzlich nur auf eine stoffliche Präsenz eines Geistes bezieht, kann eine verlorene Seele auch versuchen, sich nach ihrem Tode mit Lauten oder hörbaren Geräuschen, ja sogar mittels der eigenen Stimme zu artikulieren. Geister mit wenig Sprachtalent schaffen es bei größerer Anstrengung schon zu einem hörbaren und erschauernden Heulen, während die Geister einstiger Feldherren, Philosophen oder Optimaten häufig in der Lage sind, in klaren Worten bis hin zu ganzen Sätzen zu sprechen.
Kosten: 3

Infektion mit [Krankheit] (D, Un, Ch (nur Daimoniden))
Das Wesen kann durch Berührung (i. A. reicht ein Treffer) ein Opfer mit einer Krankheit infizieren. Es werden die üblichen Regeln zur Infektion mit Krankheiten (siehe **WdS 151**) angewendet.
Kosten: Punkte in Höhe der Stufe der Krankheit

Körperlosigkeit I/II (D, T, S)
Dieses Wesen besitzt in der dritten Sphäre keine feste Gestalt, selbst wenn es zur Manifestation gezwungen wurde bzw. die Eigenschaft *Präsenz* besitzt. Bei der ersten Stufe der Eigenschaft kann das Wesen keine körperlichen Angriffe ausführen, allerdings erhält es dadurch auch die beiden Eigenschaften *Immunität gegen profane Waffen / Immunität gegen elementare Schadenszauber*. Bei der zweiten Stufe der Körperlosigkeit ist das Wesen noch losgelöster von der dritten Sphäre. Es kann nur mittels Besessenheit oder Zaubern mit der derischen Umwelt interagieren und ist vor jeglichem Schaden geschützt. Ein Wesen mit *Körperlosigkeit I/II* besitzt gleichzeitig auch stets die Eigenschaft *Formlosigkeit I*, verliert jedoch die Fähigkeit, *Körperliche Hilfe* zu leisten. Außerdem kann es sich mit mit der Umwelt nur über die Fähigkeit *Geistersprache* verständigen, jedoch weiterhin Befehle oder Bitten vom Beschwörer entgegennehmen. Wesen mit der Eigenschaft *Körperlosigkeit II* können außerdem nur mit der Fähigkeit *Geistermanifestation* eine sichtbare Gestalt annehmen.
Kosten: 4 / 9

Kritische Konsistenz (alle)
Wesen mit dieser Eigenschaft werden sofort vernichtet, wenn sie durch einen einzigen Hieb mehr als ein Drittel ihrer LE verlieren. Es sind auch schwächere Varianten möglich, die sich nur auf magischen oder geweihten Schaden beziehen. Diese Eigenschaft ist nicht kombinierbar mit den jeweiligen Immunitäten.
Kosten: nur automatisch

Langer Arm (D, E)
Wesen mit der Eigenschaft *Langer Arm* erhalten für alle ihre Angriffe eine zusätzliche Distanzklasse (anschließend an die bestehende DK). Es ist ebenfalls möglich, einem Dämon über die Distanz P hinaus Angriffe zu ermöglichen; diese extrem weite Nahkampfdistanz wird mit X abgekürzt.
Kosten: 3 Punkte pro zusätzlicher Distanzklasse

Lebensraub I/II (D, T, Un) (*)
Das Wesen kann lebenden Wesen Lebenspunkte rauben und diese sich selbst (oder auch dem Beschwörer) gut schreiben. Wenn nicht anders erwähnt, werden alle geraubten LeP mit einer Übertragungsrate von 1 LeP/KR auf das Wesen übertragen. Mit der zweiten Stufe dieser Eigenschaft ist es außerdem möglich, neben den Lebenspunkten auch Sirkayan zu stehlen.
Kosten: nur automatisch

Lebenssinn (alle) (*)
Das Wesen kann lebende Wesen wie unter Anwendung einer Humus-Wahrnehmung (siehe 39) aufspüren. Die Reichweite beträgt 7 Schritt. Als ZfP* dienen die TaP* einer Probe auf das Talent *Lebenssinn*, das den Startwert 7 hat.
Kosten: 4

Lichtscheu / Lichtempfindlich (Un, D, T)
Manche Wesen können nicht im Sonnenlicht existieren und werden daher durch dieses behindert. Lichtscheue Wesen erhalten einen Abzug von einem Punkt auf *alle* Kampfwerte, Lichtempfindliche Wesen einen Abzug von 2 Punkten und erleiden zusätzlich noch 1 SP/KR in direktem Sonnenlicht und selbst bei bewölktem Himmel noch 1 SP/SR. Pro Tag, der nicht in vollkommener Finsternis verbracht wird, erleiden sie mindestens 1 SP.
Kosten: nur automatisch

Limbusreisender (D, S) (*)
Diese Wesen haben die Möglichkeit, sich nach Belieben in den (weiteren) Limbus (Seite 9ff.) zu begeben, etwa um größere Strecken rasch zu überbrücken oder einem Opfer dorthin zu folgen. Damit ist es dem Wesen auch möglich, an auf sonstigem Weg nur schwer erreichbaren Orten (verschlossene Räume, Schiffe usw.) zu erscheinen. Für den Übergang in oder aus dem Limbus benötigt das Wesen etwa eine Minute (40 Aktionen) und kann seinen Beschwörer bei dieser Reise mitnehmen (*Bereitstellung von Fähigkeiten*).
Kosten: 5

Mutation (D, Ch)
Eine von dem Wesen geschlagene Wunde beginnt sich in den nächsten W6 Stunden unter Schmerzen (W6 SP) zu verändern: die Haut wird schuppig, wässrig, verfärbt sich, verfault oder löst sich auf, kleine Hörner oder Stacheln wachsen daraus hervor, das betroffene Glied verwächst etc. – der Phantasie des Meisters sind kaum Grenzen gesetzt. Die Mutation geht nur langsam (4W20 Wochen) wieder zurück, manchmal sogar gar nicht, so sie nicht mittels Zauberei oder göttlichem Wirken geheilt wird.
Kosten: 4 Punkte bei Dämonen, 7 bei Chimären

Natürliche Gestalt (N)
Mittels dieser Fähigkeit kann ein Tiergeist die Gestalt und das Aussehen eines beliebigen Tier seiner Art imitieren (z.B. jung, alt oder verletzt). Insbesondere ist er mit dieser Fähigkeit nicht mehr sofort als Tiergeist zu erkennen, sondern dies benötigt eine *Sinnenschärfe*-Probe +12.
Kosten: 7 (nur Tiergeister)

Paraphysikalität I / II (D)
Dämonen unterliegen nur in geringem Umfang der Schwerkraft und nicht der Trägheit und trotzen damit den meisten physikalischen Gesetzmäßigkeiten: Sie können aus dem Stand sofort auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen, ohne Geschwindigkeitsverlust um Ecken biegen, ohne Anlauf Weit- und Hochsprünge von GS Schritt vollführen etc. Ebenso ist es Dämonen möglich, an senkrechten Wänden Halt zu finden und sie als gewöhnliche Bewegungsoberfläche zu benutzen; selbst völlig glatte oder sonst normalerweise unbezwingbare Flächen stellen kein Problem dar.
Die zweite Stufe ermöglicht zusätzlich, sich durch die Luft zu bewegen und auch dabei die Vorteile der Paraphysikalität zu nutzen. Sie können auch in der Luft stehen, sich vollständig schwebend fortbewegen oder unter der Decke gehen.
Kosten: nur automatisch / Stufe I + 5 Punkte

Präsenz I / II / III (D, T, S)
Ein Wesen mit einer dieser Eigenschaften verbleibt, auch nachdem es erschlagen wurde, in der Dritten Sphäre und kann sich nach einiger Zeit neu materialisieren. Wesen sind auch bei dieser Neumanifestation an ihren Beschwörer gebunden und erfüllen weiterhin den Dienst, bei dessen Ausführung sie vertrieben wurden. Jede dieser 'Wiederbelebungen' kostet das Wesen normalerweise permanent ein Zehntel (aufgerundet) seiner ursprünglichen LeP. Endgültig gebannt werden kann ein solches Wesen nur, wenn seine ursprünglichen LeP endgültig auf Null sinken oder es mit einer entsprechenden Formel oder Liturgie exorziert wird. Totenwesen verlieren jedoch keine permanenten LeP. Bei Dämonen setzt *Präsenz* die Eigenschaft *Existenz* voraus.
Je nach Stufe der Eigenschaft erscheint das Wesen am nächsten Neumond (Präsenz I), am nächsten Sonnenuntergang (II) oder nach Ablauf einer Stunde (III).
Kosten: 3 / 5 / 7

Raserei (D, Ch (nur Daimonide))
Ein Wesen mit dieser Eigenschaft ist ein Mal am Tag für eine kurze Zeit (etwa 1 Spielrunde bzw. einen Kampf) im wahrsten Sinne des Wortes niederhöllisch schnell: seine GS wird verdreifacht, ebenso sein Initiative-Basiswert. Trotz dieser immensen Geschwindigkeit hat das Wesen keine Schwierigkeiten mit der Koordination. Ein Wesen mit dieser Eigenschaft kann *Kontrollbereiche* ignorieren und wird nicht von *Passierschlägen* getroffen (**WdS 83**).
Kosten: 3 (Dämonen), 7 (Daimoniden)

Regeneration I / II (alle)
Wesen mit dieser Eigenschaft regenerieren pro Kampfrunde 1W6 LeP (*Regeneration I*) oder 2W6 LeP (*Regeneration II*).
Kosten: 4 / 7

Regeneration im Limbus I / II (D, T, S)
Die Struktur des Limbus ermöglicht es Wesen, ihre Lebenskraft in besonderem Maße zu wahren: pro Kampfrunde regenerieren sie 1W6/2W6 LeP. Dies ist kumulativ mit einer eventuellen Eigenschaft *Regeneration*. Zauberkundige Wesen regenerieren sogar zusätzlich 1W6 / 2W6 AsP pro KR.
Kosten: 6 / 10

Resistenz / Immunität gegen [Zaubergattung] (alle)
Es gibt grob die folgenden Zaubergattungen: *Beherrschung* (z.B. Dienst Kontrolle über Gefühle oder Wesen), *Bewegung* (z.B. Objektbewegung), *Hellsicht* (z.B. Hellsicht, Analyse), *Illusion, Schaden* (z.B Explosion), *Verständigung* (Kommunikation) und *Verwandlung* (Transformation). Die Zauberwirkungen werden vom Spielleiter in eine oder mehrere dieser Gattungen einsortiert.
Bei Wesen mit einer Resistenz gegen diese Gattung sind entsprechende Zauber noch einmal um die MR erhöht (ggf. also um die doppelte MR). Bei vollkommen immunen Wesen wirken Zauber dieser Gattung in keiner Weise.
Kosten: 5 / 10

Resistenz / Immunität gegen profane / elementare / magische / von [Gottheit] geweihte Angriffe (profan: alle; elementar, magisch, geweiht: D, E, T, S)
Ein Dämon mit dieser Eigenschaft erleidet nur halben (Resistenz) bzw. gar keinen Schaden (Immunität) durch eine gewisse Art von Schaden.
Profane Angriffe sind solche mit gewöhnlichen Waffen oder alle anderen nicht-magischen und nicht-geweihten Schadenswirkungen. Bei einer Immunität gegen profane Angriffe richten außerdem elementare Schadenszauber nur halben Schaden an. Eine Spezialform hiervon sind Angriffe einer speziellen Angriffsform, z.B. Stiche oder Schnitte.
Elementare Angriffe eines Elements sind Schäden durch profane oder magische Ausformungen eines bestimmten Elements (z.B. Feuer).
Magische Angriffe betrifft magische Waffen und Schaden verursachende Zauber. Manche andere Zauber wirken nach Spielleiterentscheid auch nur eingeschränkt oder gar nicht.
Geweihte Angriffe betrifft alle von den jeweiligen Göttern oder Prinzipien geweihten Waffen oder Gegenstände. Liturgien und Mirakel eines Geweihten der entsprechenden Götter zeigen sich deutlich wirkungsschwächer (Meisterentscheid, als Faustregel: verlieren LkP* in Höhe der Kontrollschwierigkeit).
Kosten: 3 (spezielle Angriffsform), 5 / 10 (profan), 3 / 7 (elementar), 6 / 13 (magisch), nur automatisch (geweiht); besitzt ein Wesen bereits eine Resistenz, so ist der Preis der Immunität um die Kosten der Resistenz verbilligt.

Rudel (D, N)
Das Wesen ist recht einfach mit anderen Wesen seiner Art (z.B. gleiche Tierart) zusammen einsetzbar. Auf Wunsch des Beschwörers zählen alle gleichzeitig beschworenen Wesen dieser Art in den Punkten Kontrollprobe und Dienstkosten als ein Wesen. Es muss also nur eine Kontrollprobe pro Dienst für das ganze Rudel abgelegt und die einfachen Dienstkosten bezahlt werden. Jedoch beträgt die Kontrollschwierigkeit des Rudels die Kontrollschwierigkeit des Einzelwesens plus Größe des Rudels; bei Dämonen steigen die Basiskosten um die doppelte Größe des Rudels. **Kosten:** nur automatisch

Schaden auf belebte Materie (D, T, S)
Wesen mit der Eigenschaft *Körperlosigkeit* sind mit dieser Fähigkeit in der Lage, Lebewesen der Dritten Sphäre zu verletzen. Diese Angriffe zählen als magische Angriffe, richten, wenn nichts anderes gesagt ist, 1W6 SP an und können nicht mit profanen Waffen oder Schilden pariert werden.
Kosten: nur automatisch

Schaden auf unbelebte Materie (D, T, S) (*)
Wesen mit der Fähigkeit *Körperlosigkeit* sind mit dieser Fähigkeit in der Lage, Gegenstände zu beschädigen oder sogar zu zerstören. Die Kraft dieser Fähigkeit hängt hierbei von Mächtigkeit und Zorn des Wesens ab (Spielleiterentscheid, Richtwert Strukturschaden in Höhe von 1W6). Ein Wesen mit dieser Fähigkeit ist nicht in der Lage, Lebewesen direkt zu verletzen (eine einstürzende Treppe mag dennoch natürlich gehörige Blessuren verursachen).
Kosten: nur automatisch

Schreckgestalt I (alle) / II (D, T, Un)
Wesen mit dieser Eigenschaft besitzen eine Aura der Furcht oder eine Angst einflößende Gestalt. Jeder, der dem Wesen begegnet, muss eine Mut-Probe ablegen, die um die Kontrollschwierigkeit des Wesens und passende Modifikatoren erschwert ist, um nicht vor Furcht gelähmt zu sein. Weiterhin ist die Probe um passende Nachteile erschwert, z.B. Totenangst bei Untoten und Totenwesen. Misslingt die Probe, so würfelt der Betroffene 1W6 und erleidet diesen Wurf als Malus auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte). Dieser Malus baut sich fern der Gegenwart des Wesens mit einem Punkt pro halbe Stunde wieder ab. Bei *Schreckgestalt II* ist das Wesen so einschüchternd, dass selbst bei Gelingen der Mut-Probe alle Erschrockenen für jede Aktion gegen das Wesen eine Mut-Probe ablegen oder sich zurückziehen müssen.
Kosten: 4 / 8

Suche nach dem Unbekannten (alle)
Das Wesen ist in der Lage, fast jedes Ziel zu finden. Dadurch kann der Dienst *Suche* (und verwandte Dienste) auch auf dem Beschwörer unbekannte Ziele angewendet werden.
Kosten: 7

Tagespräsenz (T)
Den meisten Totengeistern ist es so gut wie unmöglich, sich tagsüber, zwischen Sonnenaufgang und -untergang, Wesen der Dritten Sphäre bemerkbar zu machen. In seltenen Ausnahmen mag das Erscheinen zur Stunde des eigenen Todes möglich oder die Macht des Geistes so mächtig sein, dass sie sich auch bei helllichtem Tage manifestieren können. Diese Fähigkeit kann allerdings nur für kurze Zeiträume aufrechterhalten werden und sollte beim Spiel auch nur äußerst selten und mit einer guten Begründung zum Einsatz kommen.
Kosten: nur automatisch

Tarnung (D) (*)
Dämonen mit dieser Eigenschaft erscheinen normalerweise nicht in ihrer eigentlichen Gestalt, sondern wählen für ihren Aufenthalt in der Dritten Sphäre ein anderes, meist harmloses Äußeres – orientieren Sie sich am Dienst Illusion (Bild, Ton, Geruch, selten auch Tastsinn), wobei die Realitätsdichte dem Wert des Talents *Tarnung* entspricht. Erhält ein Dämon diese Eigenschaft, erhält er auch automatisch das Talent *Tarnung* auf dem Wert 7. Mittels entsprechender antimagischer bzw. Hellsichts-Zauber kann seine wahre Gestalt offenbart werden. Der Dämon kann die *Tarnung* nach Belieben fallen lassen und wieder errichten. Der Dämon kann seine Tarnung auch auf seinen Beschwörer ausdehnen (*Bereitstellung von Fähigkeiten*).
Kosten: 4

Tor in andere Welten (S, N) (*)
Viele Feen verfügen über die Fähigkeit, Tore in andere Welten, z.B. die Feenwelten, herstellen zu können oder bereits existierende Tore ohne Probleme aktivieren zu können. Aber auch von wenigen speziellen Stellaren wird ähnliches berichtet.
Kosten: nur automatisch

Unsichtbarkeit I / II (D, T)
Wesen mit dieser Eigenschaft können sich unsichtbar machen. Bei der ersten Stufe ist dies ein Mal am Tag für längstens eine SR, bei *Unsichtbarkeit II* beliebig häufig möglich. Solche Wesen zeigen sich häufig so gut wie gar nicht mehr. Das Wesen ist während einer Unsichtbarkeit nur noch mit Hellsichtzaubern oder passenden Liturgien aufzuspüren.
Kosten: 3 / 6

Verbindung zum Beschwörer (D, S, N, Go)
Das Wesen hat eine geistige Verbindung zu seinem Beschwörer, über die Sinneseindrücke vermittelt werden können. Diese Verbindung funktioniert in Richtung vom Wesen zum Beschwörer. Der Beschwörer kann diese Verbindung ausblenden und später wieder aufnehmen. Darüber können einige Dienste (z.B. *Spionage*) effektiver ausgeführt werden.
Kosten: 5

Verwundbarkeit gegenüber [Gegenstand/Umstand/Element/Zauberei/göttlichem Wirken] (alle)
Manche Wesen sind manchen Situationen gegenüber verwundbar. Dies können ein oder mehrere besondere Gegenstände oder besondere Umstände sein, aber auch allgemein gewisse Elemente, Zauberei oder göttliches Wirken.
Beispiele für *Gegenstände:* Waffen aus einem speziellen Material (Silber, ein spezielles Holz), Waffen, die von einer konkreten Einzelperson oder einem bestimmten Personenkreis geführt werden (Kinder, rechtmäßige Könige), Objekte, die bestimmte Bedingungen erfüllen (von den Alten konstruiert, mindestens 1.000 Jahre alt, aus dem Meer der Schwimmenden Inseln).
Beispiele für *Umstände:* Tag oder Nacht, eine bestimmte Mondphase, auf kultiviertem Land, einzelner Tag der None, auf Schiffen, spezielle Sternkonstellationen, an einem genau benannten Ort.
Eine Verwundbarkeit gegenüber *Elementen* bedeutet, dass dem Wesen bereits die schiere Anwesenheit des Elements unbehaglich ist und größere Mengen des Elements schaden können. Ein Eintauchen in Wasser kann ein gegen Wasser verwundbares Wesen vernichten. Auch möglich ist eine Verwundbarkeit gegenüber den dämonischen *Unelementen*.
Wesen mit einer Verwundbarkeit gegenüber *göttlichem Wirken* zeigen eine besondere Empfindlichkeit gegenüber dem Wirken eines oder mehrerer Götter oder Prinzipien. Das betrifft sowohl Liturgien als auch geweihte Objekte (vor allem Waffen). Für Dämonen heißt dies gewöhnlich aber auch, dass sie sich mit besonderem Hass auf die betreffenden Priester stürzen. Dies ist deutlich stärker als eine Empfindlichkeit, wobei diese häufig mit einer solchen Verwundbarkeit einhergeht.
Ein Wesen mit einer Verwundbarkeit gegenüber *Zauberei* ist neben den allgemeinen Wirkungen gegenüber Schadenszaubern auch stärker durch Magie beeinflussbar. Die ZfP* aller Zauber werden verdoppelt, wenn das Wesen nicht gegen diese Zauberei immun ist.
Für ein Wesen mit einer solchen Verwundbarkeit wirkt das genannte Objekt oder der genannte Umstand in der Form, dass es die Widerstandsstufe (immun – resistent – normal emp-

findlich – verletzend) um eins senkt, was im Allgemeinen eine Verletzbarkeit bedeutet. Eine verletzende Wirkung bedeutet, dass der Schaden verdoppelt wird, resistent und immun werden bei den gleichnamigen Fähigkeiten beschrieben.
Kosten: meist nur automatisch, nach Spielleiterentscheid können verliehene Verwundbarkeiten gegenüber Gegenstand oder Umstand die Kosten anderer Eigenschaften je nach Stärke um je 1 bis 3 senken.

Wasserwesen (D, E, N, Ch, Go)
Das Wesen existiert nur im Wasser, hat dort jedoch völlige Bewegungsfreiheit, vielleicht sogar verstärkt durch die Eigenschaft *Paraphysikalität*, jedoch ist es auch nur im oder am Wasser einsetzbar. Es kann ebenfalls nur im Wasser bekämpft werden, sodass wahrscheinlich die Regeln zum Kampf im Wasser (siehe **WdS 58**) zum Tragen kommen.
Kosten: nur automatisch

Zeitenblick (T, S) (*)
Als magischen Wesen mag es einigen Wesen vergönnt sein, einen tieferen Blick in den Strom der Zeit zu werfen. Die eigene Vergangenheit haben Totenseelen in der Regel erstaunlich gut und oft bis zur Perfektion memoriert, aber auch allgemeine Eindrücke vergangener Zeiten mögen sich in ihren Astralnetzen verfangen, sodass sie unter Umständen darüber Auskunft geben können. Der Blick in die Zukunft ist dagegen auch Geistern unmöglich. Sie sind bisweilen aber in der Lage, die nahe Zukunft eines ihnen Nahestehenden recht genau vorherzudeuten und diesen Sterblichen vor Gefahren zu warnen. Zum Thema **Visionen und Prophezeiungen** siehe auch das entsprechende Kapitel auf Seite 314 in **Wege der Götter**.
Kosten: nur automatisch (Totenwesen), 12 (Stellare)

Zusätzliche Aktionen (alle)
Das Wesen hat zusätzliche Aktionen pro Runde, die im Allgemeinen Angriffsaktionen sind. Alle weiteren Aktionen finden 4 Initiativphasen nach der ersten (regulären) Aktion statt.
Kosten: *Dämonen, Elementare:* 3 / 7 / nur automatisch (Wesen hat mit Zusatzaktionen 3 / 4 / 5 und mehr Aktionen pro KR), *Kreaturen:* 9 Punkte für eine zusätzliche Aktion (mehr ist nicht möglich)

Individuelle Eigenschaften
Manche Eigenschaften sind so speziell, dass sie allein bei manchen Wesen genannt werden. Diese sind dann automatisch vorhanden und nicht nachträglich verleihbar. Jegliche Wirkung ist bei dem Wesen vermerkt.

Die Werte beschworener Wesen
Bei den verschiedenen Wesen (Elementare, Dämonen, ...) gibt es jeweils eine Beschreibung und meistens auch einen Kasten mit Spielwerten. Dort sind die **Anrufungsschwierigkeit** sowie die **Kontrollschwierigkeit** für *Befehle* und *Bitten* angegeben. In den Grundregeln verwenden Sie die kleinsten der beiden Werte, bei den Erweiterungsregeln wird der jeweilige Wert je nach Wahl der Kontrollart (siehe 98) genutzt. Bei Dämonen sind weiterhin die **Basiskosten** angegeben, die zusätzlich zu den Dienstkosten bezahlt werden müssen.
Dann folgen meist die **Kampfwerte** des Wesens; hierbei ist mit dem PA-Wert immer eine zum Wesen passende Abwehraktion gemeint, das kann also sowohl Waffenparade als auch Ausweichen sein. Bei manchen Wesen sind besondere (Tier-)Kampfmanöver erwähnt, die in **WdS 113f** erklärt werden. Weiterhin ist hier die Größenklasse für jedes Wesen angeben. Wenn nicht anderes angegeben ist, besitzt jedes Wesen zwei Aktionen pro Kampfrunde (eine Angriffs- und eine Abwehraktion), die es nicht umwandeln kann. Alle Wesen können durch Patzer o.ä. Initiative verlieren, aber auch die Aktion *Orientieren* (**WdS 54**) durchführen. Anschließend werden ggf. die **Besonderen Eigenschaften** (siehe oben) und evtl. dazugehörigen **Talentwerte** des Wesens angegeben. Manche Wesen verfügen weiterhin über die Möglichkeit, zauberähnliche Wirkungen zu erzielen. Dann ist bei diesem Wesen ein Wert für die Menge an **Astralpunkten (AsP)** angegeben, die das Wesen zum Wirken seiner Zauber benötigt. Außerdem besitzt jeder dieser **Zauber** einen Zauberfertigkeitswert (der auch größer als 20 sein kann), auf den mit einem W20 beim Einsatz des Zaubers eine (Anrufungs-)Probe abgelegt wird, wobei die Differenz zwischen ZfW und Würfelwurf als ZfP* gilt. Eine Kontrollprobe ist für die Wesen nicht nötig. Ebenfalls werden die möglichen **Leihgaben** und **Nachteile** bei interner Wesenbeschwörung angegeben, mehr dazu erfahren Sie bei den Erweiterungsregeln auf Seite 94.
Als letztes werden alle für das Wesen möglichen **Dienste** genannt.
Die Spielwerte sind keinesfalls unumstößlich. Scheuen Sie sich nicht, die Werte ihren Vorstellungen anzupassen und nehmen Sie sich die Freiheit, Lücken, die Sie stören, durch neue Wesen zu füllen.

Verbreitung der Formeln von Wesen
Für die Verbreitung der Formeln beschwörbarer Wesen gilt das Gleiche wie bei den Verbreitungen der Essenzbeschwörungsformeln (Seite 41): Entscheiden Sie anhand der Beschreibung der jeweiligen Tradition und der Kenntnisse des jeweiligen Zauberers, über welche Formeln in welcher Qualität es verfügt. Die hier getätigten Aussagen, wo manche Wesen bekannt sind, soll Sie eher inspirieren als beschränken.

Die beschwörbaren Wesen im Rollenspiel
Während die Geister meist tatsächlich eher die Rolle eines Werkzeugs haben, sind Genien und Archonten durchaus vom Spielleiter gut zu verkörpernde Nichtspielercharaktere mit eigenem Willen und Vorstellungen. Gerade bei Bitten ist die Auseinandersetzung mit dem beschworenen Wesen eine gute Möglichkeit, um Rollenspiel zu betreiben. In diesen Fällen können Sie als Spielleiter bei guter Darstellung des Spielers einen kleinen Gefallen oder kostenreduzierten Dienst gewähren.
Beachten Sie bitte bei jedem Wesen die grundlegenden Eigenarten der Quelle, die ab Seite 11 beschrieben werden.

Geist, Genius und Archon
In der myranischen Beschwörung werden alle Wesen in drei Klassen einsortiert. Sie alle können sich mehr oder weniger gut mit ihrem Beschwörer verständigen, auch wenn die Unterhaltung mit einem Archon sicherlich auf anderem Niveau verläuft als die mit einem Geist. Ein **Geist** ist die geringste Ausformung der Quelle. Sie verfügen bereits über zu ihrer Quelle passende Fähigkeiten, haben jedoch meist nur eine rein auf die quellentypischen Eigenarten reduzierte und somit geringe Intelligenz. Ein Carafaigeist kann beispielsweise nur töten und zerfetzen. Bereits ein einfacher Wachbefehl bringt ihn an den Rand seiner Fähigkeiten. Bis auf die Totenwesen und Feen verfügen nur die wenigsten von ihnen über echte Individualität. Bei den Optimaten gelten sie als typische Myrmidonen – immer verfügbar und das Schicksal des Einzelnen spielt keine Rolle. Eine mächtigere Ausformung der Quelle ist ein **Genius** (Plural: **Genien**). Er ist bereits ein recht fähiger Vertreter seiner Quelle und verfügt über fortgeschrittene Kenntnisse in den quellentypischen Fähigkeiten. Ein Genius hat eine eigenständige Persönlichkeit und ist in seinen geistigen Fähigkeiten seinem Beschwörer meist ebenbürtig. In der optimatischen Tradition gilt ein Genius als Unteroffizier der Quelle. Als vollendete Ausformung seiner Quelle gilt

der **Archon** (Plural: **Archonten**). Er ist die vollständige Verkörperung seiner Quelle und kann fast frei über die Fähigkeiten seiner Quelle verfügen. In den meisten Belangen kann er als dem Beschwörer überlegen gelten. Bei ihnen handelt es sich allem Anschein nach um vollkommen eigenständige Wesen, ja manche Optimaten gehen sogar so weit, sie als einzigartig zu betrachten, was Gerüchten zufolge das Haus Melarythor bereits für einige Archondämonen bewiesen haben soll.

Elementare

Automatische Dienste: Analyse, Antimagie, Bann des eigenen Elements, Beratung (nicht Geister), Bereitstellung von Fähigkeiten, Bewegung, Bindung, Elementare Manifestation, Elementare Reinheit, Elementarer Angriff, Hilfszauberei, Kampf (gegen Dämonen), Kontrolle über das eigene Element, Körperliche Hilfe, Magischer Angriff, Mimikry, Temporäre Leihgabe, Transport einer Person, Transport durch ein Element, Schutz, Stilllegung, Wahrnehmung der Quelle, Zauber; weitere je nach Wesen
Sonderdienste: Kampf, Warte, Zurückschicken
Automatische Eigenschaften:
● **Fähigkeiten**: Durch ihr Element gehen, Immunität gegen die Zaubergattungen Beherrschung, Verständigung und Verwandlung, gegen Gift und Krankheiten, gegen ihr jeweiliges Element, gegen profane und geweihte Angriffe, Verwundbarkeit durch das Gegenelement und das dämonische Gegenelement, leichte Empfindlichkeit gegenüber dämonischen Objekten, weitere je nach Art
● **Talente**: Geist: Antimagie 6, Elementare Kunstfertigkeit 7; Genius: Antimagie 12, Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12; Archon: Antimagie 18, Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20
● **Zauber**: Genius: Essenzbeschwörungszauber des eigenen Elements 24; Archon: dergleichen mit ZfW 36; Instruktionen: Beseelung durch Quelle, Explosion, Fixierung, Kommunikation, Schadenszauber, Transformation, Verwandlung; zaubern stets spontan.
● **Leihgaben:** je nach Elementar
Verleihbare Eigenschaften: Astralsinn, Angriff mit Element, Besonderer Angriff, Folgeschaden, Lebenssinn, Langer Arm, Regeneration I/II, Resistenz/Immunität gegen Zaubergattung, profanen und magischen Schaden, Schreckgestalt I, Suche nach dem Unbekannten, Zusätzliche Aktionen

Alle Elementarwesen (oder auch nur kurz Elementare) tragen Grundzüge ihrer Quelle. Ein Erzgeist ist sicherlich sehr standorttreu und unflexibel, muss aber nicht zwangsweise starrköpfig oder ein 'harter Kerl' sein. Orientieren Sie sich an den Beschreibungen der elementaren Quellen auf Seite 11.
Allgemein sind Elementare recht umgängliche Wesen. Sie fühlen sich selbst durch einen Befehl nicht übermäßig belästigt und haben eine freundliche Grundeinstellung, auch wenn die meisten Archonten die beschränkten Wesen der Dritten Sphäre etwas von oben herab behandeln. Die einzigen Dinge, die Elementare wirklich zornig machen, sind Dämonen und die Störung des elementaren Gleichgewichts. Gerade elementare Genien und Archonten achten sehr stark bei der Erfüllung der Wünsche auf letztere und gewähren keine Effekte, die eine Reichweite von bedeutend mehr als einer Meile haben, und auch ebensolchen Befehlen versuchen sie sich zu widersetzen. Da sie schlussendlich der Harmonie der Elementarkräfte verpflichtet sind und diese durch solch große Eingriffe in Dere zwangsläufig gestört würde, stellen sie sich dafür nicht freiwillig zur Verfügung.

Außerdem ist kein Elementar in der Lage, Stoffe, die magischem oder göttlichem Einfluss unterliegen, zu erschaffen. Daher wird auch ein Humuselementar niemals Leben schaffen können (wohl aber organisches Material), und auch die Wiedererweckung von Toten übersteigt ihre Möglichkeiten deutlich.
Neben den typischen Elementarwesen gibt es noch einige weitere besondere Varianten von Elementaren, die jeweils gesondert angegeben sind, die angegebenen Werte sind Modifikationen zu den Standardwerten und werden mit diesen verrechnet. Es gibt keine Elementare der Quelle Kraft.

Fähigkeiten aller Elementare
Elementarwesen zählen als magische, jedoch nicht als lebende Wesen. Sie regenerieren pro Stunde Aufenthalt in ihrem Element einen LeP und 1W6 AsP. Elementargeister sind *kleine*, Genien *mittelgroße* und Archonten *große* bis *sehr große* Wesen.
Alle Elementare können die Manöver *Finte*, *Wuchtschlag*, *Niederwerfen* und *Gegenhalten* durchführen, Genien und Archonten stehen außerdem die Manöver *Klingensturm* und *Klingenwand* zur Verfügung
Alle Elementare besitzen die SF *Aufmerksamkeit* und erleiden keine Einbußen durch Wunden oder niedrige Lebensenergie. Ihre Ausdauer ist immer unendlich. Die Angriffe von Elementaren richten magischen und elementaren (je nach Element) Schaden an, hinzu kommen noch die elementaren Sekundäreffekte (Seite 38).
Elementare verfügen über die folgenden **Talente**: *Geister*: Antimagie 6, Elementare Kunstfertigkeit 7; *Genien:* Antimagie 12, Elementare Hellsicht 7, Elementare Kunstfertigkeit 12; *Archonten:* Antimagie 18, Elementare Hellsicht 12, Elementare Kunstfertigkeit 20.
Jeder Genius beherrscht den **Essenzbeschwörungszauber** des eigenen Elements ZfW von 24, jeder Archon mit einem ZfW von 36, sowie die **Instruktionen** *Beseelung durch Quelle, Explosion, Fixierung, Kommunikation, Schadenszauber, Transformation, Verwandlung*. Elementare zaubern stets spontan und verfügen über alle nötigen Sonderfertigkeiten.
Alle Elementare verfügen über die folgenden **Fähigkeiten**: *Durch ihr Element gehen*, *Immunität* gegen die Zaubergattungen Beherrschung, Verständigung und Verwandlung, gegen Gift und Krankheiten, gegen ihr jeweiliges Element, gegen profane und geweihte Angriffe, *Verwundbarkeit* durch das Gegenelement und das dämonische Gegenelement, *leichte Empfindlichkeit* gegenüber dämonischen Objekten.
Nicht immun sind Elementare gegen für sie schädliche Effekte von Zaubern: Ein Luftgeist, der Opfer eines *Bann der Luft* wird, ist für die Wirkungsdauer deutlich eingeschränkt.
Alle Elementare können folgende **Dienste** ausführen: *Analyse, Antimagie, Bann des eigenen Elements, Bereitstellung von Fähigkeiten, Bewegung*, *Bindung*, *Elementare Manifestation*, *Elementare Reinheit*, *Elementarer Angriff, Hilfszauberei, Kampf* (gegen Dämonen), *Kontrolle über das eigene Element*, *Körperliche Hilfe*, *Magischer Angriff, Mimikry, Temporäre Leihgabe, Transport einer Person*, *Transport durch ein Element*, *Schutz*, *Stilllegung*, *Wahrnehmung der Quelle, Zauber*. Genien und Archonten können weiterhin den Dienst *Beratung* erfüllen.

Die Cherubim
Für den magischen Schutz ihrer Kostbarkeiten kennen die Kerrishiter die Elementaren Cherubim (Singular: Cherub). Sie erscheinen alle als aus ihrem Element geformte humanoide Gestalten mit vier Flügeln. In den Händen halten sie einen oder sogar

zwei elementare Chereb (**MyAr 28**), mit denen sie gegen Frevler oder Diebe vorgehen. Cherubim sind in ihrer Einstellung allesamt recht kriegerisch und aggressiv, dafür aber auch äußert loyal und schließen manchmal langwährende Freundschaften mit ihrem Beschwörer. Regeltechnisch verfügen alle Cherubim zusätzlich über die Dienste *Kampf, Suche* und *Wache.*

Die Nachteile bei der Inspiration durch ein Elementar (Erweiterungsregeln)

In Abhängigkeit von der Art des Wesens (Geist/Genius/Archon) und seines Elements erhält ein Besessener folgende Nachteile:

- Luft: KK –1, Wundschwelle um 1/2/3 Punkte reduziert
- Erz: GS –1, alle Sinnenschärfeproben sind um 2/4/6 Punkte erschwert
- Wasser: KK –1, alle Proben zum Halten der Balance sind um 1/2/3 Punkte erschwert, Beschwörer wirkt nass
- Feuer: FF –1, die maximale AuP-Anzahl wird um 3/6/9 Punkte gesenkt, hohe Körpertemperatur
- Humus: GE –1, erhöhter Nahrungsbedarf
- Eis: KO –1, die maximale LeP-Anzahl wird um 3/6/9 Punkte reduziert, geringe Körpertemperatur

Weiterhin sind alle Beschwörungen des Gegenelements um 3, die dämonischer Wesen oder Essenzen um 6/9/12 Punkte erschwert.

Die Geister der Luft

Der klassische Luftgeist hat meist die Form einer kleinen Windhose. An vielen Orten, gerade an der Küste, kennt man auch den *Nebelgeist,* einen Elementargeist, der sowohl der Luft als auch dem Wasser zugeordnet ist und sich als stets verändernde Nebelwolke von etwa Hundegröße zeigt. Ein Nebelgeist hat meist einen unbeständigen Charakter. Die Vinshina kennen außerdem die *Vogelschwinge*, der bisher nie in Bodennähe aufgetreten ist und sich in Form eines durchscheinenden Vogels zeigt. Vogelschwingen sind meist freiheitsliebend und reiselustig.

Geist der Luft

Anrufung: +4 **Befehl:** +6 **Bitte:** +2
INI 8+1W6 **PA** 12 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 0
Luftstoß: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+4 **GS** 15 **MR** 5
Besondere Eigenschaft: Angriff mit Luftstoß (3 Schritt)
Leihgaben: Beweglichkeit, Eigenschaftssteigerung (GE)

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Nebelgeist: INI +1, PA –1, AT –1, GS –3, MR +1, Angriff mit Luft (nur 1 Schritt), nur Eigenschaftssteigerung (GE), jedoch auch Wasserknochen
Vogelschwinge: INI +1W6, *Zusätzliche Dienste:* Spionage, Zusätzliche Leihgaben: Schnelligkeit, Flugfähigkeit

Die Genien der Luft

Der Leib eines *Genius der Luft* besteht meist aus einem kleinen Wirbelsturm, aus dem sich ein dem Beschwörer nachgebildeter Oberkörper aus reinster Luft mit darin ziehenden Wolken erhebt. Sie sind sind sprunghaft, entschlussfreudig und in ihrem Bewegungsdrang kaum zu bremsen. Weiterhin sind bei den Kerrishitern die *Cherubim der Luft* (siehe Kasten) und bei den Ashariel und Vinshina die *Sturmdrachen* bekannt. Der Sturmdrache erscheint als langer Schlauch aus wirbelnder Luft mit einem Vogel- oder Drachenkopf. Er mag den Sturm und das Reißen des Windes und ist ständig in Bewegung.

Genius der Luft

Anrufung: +8 **Befehl:** +12 **Bitte:** +4
INI 13+1W6 **PA** 18 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 0
Luftstoß: **DK** H **AT** 18 **TP** 2W6+2 **GS** 30 **MR** 11
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Luftstoß (21 Schritt)
Leihgaben: Beweglichkeit, Eigenschaftssteigerung (GE), Flugfähigkeit, Schnelligkeit

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Cherub: Anrufung +3, RS +2, DK HN, AT +2, GS –5, kein Angriff mit Luft
Sturmdrache: INI +1W6, PA +2, AT –3, TP –2, *Zusätzliche Leihgabe:* Talentbegabung (Freies Fliegen), Schnelligkeit (nur Luft)

Die Archonten der Luft

Archonten der Luft manifestieren sich meist als haushoher Wirbelsturm. Dass sich darin eiskalte Höhenluft mit sommerfrischer Bodenluft vermischt, bemerken nur die Wenigsten. Sie haben meist einen aufbrausenden Charakter.

Archon der Luft

Anrufung: +12 **Befehl:** +18 **Bitte:** +8
INI 16+1W6 **PA** 24 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 0
Luftstoß: **DK** H **AT** 20 **TP** 1W20+10 **GS** 45 **MR** 24
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Luftstoß (Sichtweite)

Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Leihgaben: Beweglichkeit, Eigenschaftssteigerung (GE, FF), Schnelligkeit, Flugfähigkeit, Talentbegabung (Freies Fliegen)

Die Geister des Erzes

Der typische Erzgeist nimmt meist die Gestalt eines von ehernen Adern durchzogenen großen Steines an. Für ihre Angriffe bilden sie klobige Gliedmaßen aus, die ihren Gegnern kräftige Hiebe versetzen. Weiterhin gibt es noch den *Sandgeist*, der aus dem feinen Sand der Umgebung, meist der Narkramar, beschworen wird und deutlich flexibler ist als sein typischer Verwandter.

Geist des Erzes
Anrufung: +4 **Befehl:** +6 **Bitte:** +2
INI 8+1W6 **PA** 0 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 4
Faust: **DK** H **AT** 10 **TP** 3W6+2 **GS** 3 **MR** 9

Besondere Kampfregeln und -manöver: Bei Nahkampfangriffen, die mithilfe von Waffen aus dem Element Erz erfolgen (d.h. inbesondere beim Einsatz von Metallwaffen jeglicher Art) muss ein Bruchtest erfolgen, um zu ermitteln, ob die Waffen eventuell zerbrechen.
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (KO, KK), Eisenhaut

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Sandgeist: Anrufung +3, PA +4, RS –2, TP –1W6, GS +2, Wasserknochen statt Eisenhaut

Die Genien des Erzes

Die typische Erscheinungsform eines Erzgenius erinnert meist an aus dem Gestein der Umgebung gewachsene Statuen. Sie sind üblicherweise sehr bedächtig beim Treffen von Entscheidungen. In den Gebirgsregionen des nördlichen Myranors sind außerdem die *Gebieter der Tiefe* bekannt, die sich gerne in Minen, unterirdischen Kavernen und Höhlen aufhalten und aus den Wurzeln der Berge gerufen werden sollen.

Genius des Erzes
Anrufung: +8 **Befehl:** +12 **Bitte:** +4
INI 10+1W6 **PA** 4 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 8
Faust: **DK** N **AT** 15 **TP** 4W6+6 **GS** 5 **MR** 15
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Erz (3 Schritt)
Besondere Kampfregeln und -manöver: Bei Nahkampfangriffen, die mithilfe von Waffen aus dem Element Erz erfolgen (d.h. inbesondere beim Einsatz von Metallwaffen jeglicher Art) muss ein Bruchtest erfolgen, um zu ermitteln, ob die Waffen eventuell zerbrechen.
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (KO, KK), Eisenhaut, Eisenknochen

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Cherub: Anrufung +3, PA +4, AT +4, kein Angriff mit Erz
Gebieter der Tiefe: Wunsch +2, PA –4, RS +2, GS –1, MR +3, *Zusätzliche Leihgabe:* Talentbegabung (Gesteinskunde und ähnliches)

Die Archonten des Erzes

Archonten des Erzes zeigen sich meist als gewaltige Gestalt aus allen Formen des Erzes: Fels, Erze, gediegene Metalle und Edelsteine bilden den Körper. Mehr noch als Erzgenien sind sie behäbig in Worten und Taten und gegen ihren Willen nicht zu überzeugen.

Archon des Erzes
Anrufung: +12 **Befehl:** +18 **Bitte:** +8
INI 12+1W6 **PA** 8 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 12
Faust: **DK** NS **AT** 20 **TP** 3W20+10 **GS** 7 **MR** 24

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Erz (7 Schritt)
Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen, Bei Nahkampfangriffen, die mithilfe von Waffen aus dem Element Erz erfolgen (d.h. inbesondere beim Einsatz von Metallwaffen jeglicher Art) muss ein Bruchtest erfolgen, um zu ermitteln, ob die Waffen eventuell zerbrechen.
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (KO, KK), Eisenknochen, Eisenhaut

Die Geister des Wassers

Der typische Wassergeist erscheint meist als übergroßer Wassertropfen. Neben diesem gibt es noch den als Nebelwolke erscheinenden *Nebelgeist*, der sowohl dem Wasser als auch der Luft zugeordnet ist, und den *Ouliën*, welcher in der Form eines kleinen, fast durchsichtigen Fisches erscheint und sich nur unter Wasser bewegen kann.

Geist des Wassers
Anrufung: +4 **Befehl:** +6 **Bitte:** +2
INI 9+1W6 **PA** 10 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 1
Wasserpeitsche: **DK** N **AT** 12 **TP** 2W6+2 **GS** 8 **MR** 7
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (FF, GE), Wasserknochen

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Nebelgeist: PA +1, AT +1, RS –1, TP nur 1W6+4 (Luftstoß), GS +4, MR –1, Angriff mit Luft (1 Schritt), nur Eigenschaftssteigerung (GE), Wasserknochen
Ouliën: Anrufung +3, Angriff mit Wasser (3 Schritt), Wasserwesen, *Zusätzlicher Dienst:* Spionage, *Zusätzliche Leihgaben*: Schnelligkeit (nur im Wasser)

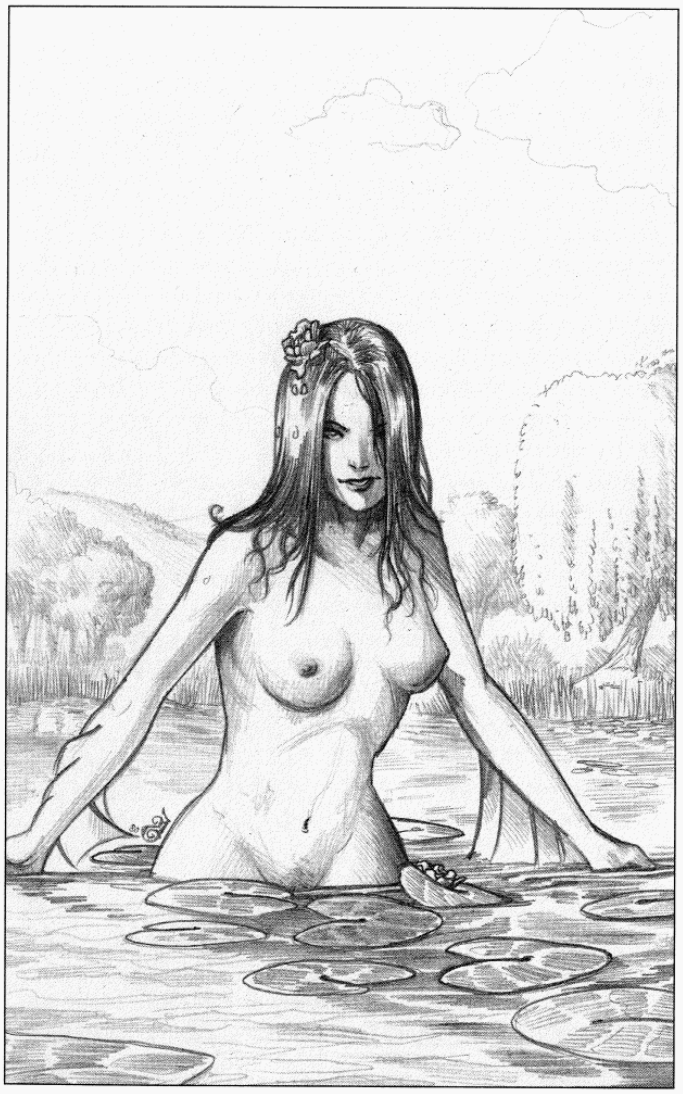
Die Genien des Wassers

Ein *Genius des Wassers* manifestiert sich häufig mit einem Wasserleib, dessen Oberkörper häufig von der Gestalt des Beschwörers ist und dessen Unterleib meist mit ihrem Element verschmilzt. Sie gelten als melancholische, bisweilen rätselhafte Gesprächspartner. An den Küsten und Flüssen Myranors ist die *Undine* ein häufig gesehener Genius. Sie formt sich als Oberkörper einer Loualil-Frau aus dem Wasser und muss als eigenes Wesen stets in Kontakt mit ihm sein. Sie gilt als verführerisch und launisch. Wassergenien lassen sich allgemein auf eine wiederkehrende Form festlegen.

Genius des Wassers
Anrufung: +8 **Befehl:** +12 **Bitte:** +4
INI 12+1W6 **PA** 14 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 2
Wasserpeitsche: **DK** N **AT** 19 **TP** 3W6+3 **GS** 10 **MR** 13

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Wasser (7 Schritt)
Leihgaben: Beweglichkeit, Eigenschaftssteigerung (FF, GE), Wasseratem, Schnelligkeit (unter Wasser), Wasserknochen

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Cherub: Anrufung +3, PA +2, RS +1, AT +1, kein Angriff mit Wasser
Undine: Wunsch +1, AT –3, GS +2, MR +2, *Zusätzliche Leihgabe:* Schutz des Wassers, Talentbegabung (Schwimmen)



Die Archonten des Wassers

Archonten des Wassers zeigen sich häufig als übermannshohe, bedrohende Woge, in der sich undeutlich ein Gesicht erkennen lässt. Dass sich in ihrem Wasserleib sowohl Süß-, Salz- als auch Brackwasser befindet, bemerken jedoch meist nur ihre Gegner. Wo Wassergenien rätselhaft sind, kann man Wasserarchonten meist nur unergründlich nennen, zudem haben sie die Angewohnheit, auch ihren Charakter mitten im Gespräch unvermittelt zu wechseln.

Archon des Wassers
Anrufung: +12 **Befehl:** +18 **Bitte:** +8
INI 16+1W6 **PA** 18 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 3
Wasserpeitsche: **DK** NS **AT** 25 **TP** 6W6+6 **GS** 16 **MR** 18
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Wasser (21 Schritt)
Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Leihgaben: Beweglichkeit, Eigenschaftssteigerung (FF, GE), Wasseratem, Schutz des Wassers, Wasserknochen, Talentbegabung (Schwimmen)

Die Geister des Feuers

Ein typischer Feuergeist manifestiert sich meist als kleines, hell brennendes Flämmchen.

Geist des Feuers
Anrufung: +4 **Befehl:** +6 **Bitte:** +2
INI 11+1W6 **PA** 4 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 0
Flammenhand: **DK** H **AT** 16 **TP** 2W6+4 **GS** 8 **MR** 7
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (GE), Flammenschutz

Die Genien des Feuers

Ein Genius des Feuers zeigt sich meist in humanoider Form, wobei der Unterleib meist mit den Flammen, aus denen er entstanden ist, verschmilzt. Ein häufiger beschworener Feuergenius ist der *Salamander*, welcher in Gestalt eines großen aufrechtgehenden brennenden Feuersalamanders erscheint. Genien des Feuers haben im wahrsten Sinne des Wortes ein feuriges Temperament und sind von brennender Neugier erfüllt – Eigenschaften, die regelmäßig ihre Umgebung zu spüren bekommt.

Genius des Feuers
Anrufung: +8 **Befehl:** +12 **Bitte:** +4
INI 14+1W6 **PA** 8 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 0
Flammenhand: **DK** HN **AT** 21 **TP** 3W6+8 GS 10 MR 13
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Feuer (7 Schritt)
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (GE, KO), Flammenaura, Flammenschutz, Kampfgeist

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Cherub: Anrufung +3, PA +4, RS +2, GS +2, kein Angriff mit Feuer
Salamander: Anrufung –2, Beherrschung/Wunsch –2, AT –5, TP nur 2W6+2

Die Archonten des Feuers

Ein Elementarer Meister des Feuers erscheint meist als mindestens 3 Schritt hohe Flammenwand, die vage der Gestalt des Beschwörers nachgebildet ist. Einzelne Teile bestehen jedoch auch nicht selten aus reinster Vulkanglut oder glosend heißer Luft.
Die Vinshina und Kerrishiter kennen noch den *Xinophos,* den Vogel der Flammen. Seine Gestalt ähnelt einem Vogel oder Drachen aus reinem Feuer. Es heißt, dass er an manchen Vulkanen sogar ohne Beschwörung erscheint.

Archon des Feuers
Anrufung: +12 **Befehl:** +18 **Bitte:** +8
INI 18+1W6 **PA** 12 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 0
Feuerhand: **DK** HN **AT** 25 **TP** 2W20+10 **GS** 12 **MR** 18
Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Feuer (21 Schritt)
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (GE, KO), Flammenaura, Flammenschutz, Kampfgeist

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Xinophos: Anrufung +4, AT –5, *Besondere Eigenschaften:* Fliegender Gegner, Regeneration II, *Zusätzliche Dienste:* Suche, Spionage, **Zusätzliche Leihgaben:** Flugfähigkeit, Schnelligkeit

---

Die Geister des Humus

Humusgeister manifestieren sich häufig in Gestalt eines kleinen Bäumchens oder großen Strauches, manchmal auch als kleines Tier.

Geist des Humus
Anrufung: +4 **Befehl:** +6 **Bitte:** +2
INI 9+1W6 **PA** 6 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 2
Rankenangriff: DK HN **AT** 12 **TP** 2W6+1 **GS** 6 **MR** 7
Zusätzlicher Dienst: Heilung
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (KO), Regeneration

Die Genien des Humus

Ein *Genius des Humus* hat meist die Gestalt eines beliebigen Tiers oder eine Pflanze mit einem Kopf nach Rasse des Beschwörers. Diese Genien gelten als besonders einfühlsam und sind allem Leben gleichermaßen zugetan. Die feliden Animisten kennen außerdem noch den *HaKuar* (Geist des Fleisches), welchen sie in den eigenen Körper beschwören und der ihnen die Macht über das Fleisch verleiht.

Genius des Humus
Anrufung: +8 **Befehl:** +12 **Bitte:** +4
INI 12+1W6 **PA** 10 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 4
Rankenangriff: DK NS **AT** 18 **TP** 3W6+2 **GS** 9 **MR** 13
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Humus (3 Schritt)
Zusätzlicher Dienst: Heilung
Leihgaben: Ausdauerstärkung, Eigenschaftssteigerung (KO), Regeneration, Eisenknochen

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Cherub: Anrufung +3, PA +4, AT +2, GS +1, kein Angriff mit Humus
HaKuar: Anrufung +1, kein Angriff mit Humus, *Zusätzliche Dienste:* Suche, *Zusätzliche Leihgaben:* Ausdauerstärkung, Körperliche Merkmale (Merkmale einer nichtmagischen, jagenden Kreatur), Lebensstärkung

---

Die Archonten des Humus

Der Leib eines Humusarchons gleicht meist einem großen Baum, in dem sich Insekten und kleinere Tiere tummeln, die Äste sind häufig von Moos überzogen und seltsame Blumen wachsen in den Astgabeln. Sie sehen *jede* Handlung im Zusammenhang des ewigen sich erneuernden Lebens.
Wenig bekannt ist noch der *Behemoth*, eine wirklich geballte Kraft des elementaren Humus. Er wirkt äußerlich wie ein 10 Schritt großes und 30 Schritt langes Osgura. Ein Behemoth ist intelligent, jedoch auch von tierischen Instinkten getrieben.

Archon des Humus
Anrufung: +12 **Befehl:** +18 **Bitte:** +8
INI 15+1W6 **PA** 14 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 6
Rankenangriff: DK NSP **AT** 20 **TP** 6W6+6 **GS** 12 **MR** 23
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Humus (7 Schritt)
Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Zusätzlicher Dienst: Heilung
Leihgaben: Ausdauerstärkung, Eigenschaftssteigerung (KO, KK), Eisenknochen, Lebensstärkung, Regeneration

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Behemoth: Anrufung +4, DK NS, AT +4 (Biss), GS +4, *nur folgende besonderen Eigenschaften:* Regeneration II, Angriff zum Überrennen (16, 4W20 TP), *Zusätzliche Leihgaben:* Fähigkeitenübertragung (Regeneration II)

Die Geister des Eises

Der typische Eisgeist zeigt sich als übergroßer Schneekristall. Der bisher nur im Norden beobachtete *Iteyi* zeigt sich meist als kleiner Amaun oder Lyncil aus Schnee und ist etwas weniger eisig als der typische Eisgeist.

Geist des Eises
Anrufung: +4 **Befehl:** +6 **Bitte:** +2
INI 9+1W6 **PA** 2 **LeP** 12 **AsP** 24 **RS** 3
Eisfaust: **DK** HN **AT** 11 **TP** 2W6+3 **GS** 4 **MR** 9
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (KK), Eisschutz

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Iteyi: Anrufung +2, PA +2, RS –1, AT +2, *Zusätzliche Dienste:* Suche, Spionage, *Zusätzliche Leihgabe:* Eigenschaftssteigerung (GE)

Die Genien des Eises

Ein *Eisgenius* gleicht häufig einer aus Eis oder Schnee geformten Statue. Genien des Eises gelten als von eiskalter Logik durchdrungen und allem Lebendigen gegenüber feindlich eingestellt, ja selbst ihre Beschwörer werden nur geduldet – wenn diese sie überzeugen können oder sie gezwungen werden.

Genius des Eises
Anrufung: +8 **Befehl:** +12 **Bitte:** +4
INI 12+1W6 **PA** 6 **LeP** 30 **AsP** 60 **RS** 6
Eisschwert: **DK** HN **AT** 15 **TP** 3W6+4 **GS** 6 **MR** 15
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Eis (3 Schritt)
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (GE, KK), Eisaura, Eisschutz

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Cherub: Anrufung +3, PA +4, AT +3, GS +1, kein Angriff mit Eis

---

Die Archonten des Eises

Ein Archon des Eises manifestiert sich meist in Form eines kleineren Eisberges, von dessen Flanken Schnee rieselt, und ein klirrend kalter Hauch umgibt ihn. Sie verfügen über einen messerscharfen Verstand. Sie zu rufen ist selbst für ihre Beschwörer häufig ein lebensgefährliches Unterfangen, sind sie doch allem Leben gegenüber feindlich. Überdies erleiden Lebewesen im Umkreis von 3 Schritt 3 SP pro SR durch die eisige Kälte, die ein Eismeister verströmt.
Die Hjaldinger erzählen von einem großen, dreiköpfigen weißen Drachen, der statt Feuer einen eiskalten, vereisenden Schneestrahl auf seinen Gegner niederlässt.

Archon des Eises
Anrufung: +12 **Befehl:** +18 **Bitte:** +8
INI 15+1W6 **PA** 10 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 9
Eisschwert: **DK** NS **AT** 21 **TP** 6W6+6 **GS** 8 **MR** 24
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Eis (7 Schritt), Eishauch (s.o.)
Besondere Kampfregeln und -manöver: SF Kampfgespür, kann Klingensturm/-wand gegen bis zu 4 Gegner einsetzen
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (GE, KK), Eisschutz, Eisaura, Eisenknochen

Varianten (Modifikationen auf obige Werte):
Eisdrache: Anrufung +6, *Befehl/Bitte:* +4, PA +4, **Biss:** DK NSP, 5 Aktionen pro KR, Angriff mit Eis (21 Schritt)

Feen

Automatische Dienste: je nach Wesen
Sonderdienste: Warte, Zurückschicken
Automatische Eigenschaften:
● **Fähigkeiten**: je nach Wesen
● **Talente**: je nach Wesen
● **Leihgaben:** je nach Wesen
Verleihbare Eigenschaften: –

Die Feen sind so unterschiedlich in ihrem Erscheinen und ihren Möglichkeiten, dass eine gemeinsame Charakterisierung ihnen nicht gerecht werden kann. Bei allen Feenwesen handelt es sich um eigenständige Individuen, die sich gerne mit ihrem 'Beschwörer' unterhalten und ungern von ihm 'herumgeschubst' werden. Feen sind vor allem im myranischen Norden anzutreffen. Eine Besonderheit der Feen ist, dass sie nicht in der Lage sind, die Körper anderer Wesen zu besetzen und daher nur extern beschworen werden können. Außerdem können sich Feen einer Anrufung widersetzen, wenn sie sie gerade stört. Spieltechnisch heißt dies, dass der Spielleiter entscheiden kann, dass die Fee trotz gelungener Probe nicht erscheint. Weiterhin können die Werte oder Eigenschaften einer Fee nicht durch ZfP* verbessert werden.
Jedoch sind gebetene Feen sehr hilfsbereit, sodass sie ihrem Beschwörer Dienste im Werte der anderthalbfachen üblichen AsP-Menge erfüllen (sowohl in den Grundregeln als auch mit der Erweiterungsregel *Wahl der Kontrolle*). Feen sind anfällig gegen die Magie der Namen (siehe 141), sodass die Qualität einer Formel in voller Höhe (statt zu einem Drittel) als Erleichterung für die Kontrollprobe anwendbar ist.
Nur wenige Feen sind bereit, für ihren Beschwörer zu kämpfen, und selbst für Angelegenheiten ihres eigenen Interesses kämpfen sie meist eher durch indirekte Mittel.

Lichtwichtel , Feengeist

Selten trifft man in den Wäldern des Nordens kleine Lichtkugeln, die neugierig hin und her fliegen. Diese Lichtwichtel genannten Feen werden von vielen Leuten häufig mit Irrlichtern verwechselt, unterscheiden sich jedoch grundlegend von diesen Totenwesen. Lichtwichtel sind nur als kleine, sich schnell bewegende Lichtpunkte von etwa 3 Finger Durchmesser erkennbar. Die Farbe ist abhängig von der Stimmung des Lichtwichtels, meist ist es jedoch ein helles Gelb. Bisher ist es noch niemandem gelungen, einen Lichtwichtel zu fangen und genauer zu untersuchen, was genau hinter dieser Lichtkugel steckt. Lichtwichtel sind extrem neugierig und fragen ihren Beschwörer häufig aus.

Lichtwichtel
Anrufung: +4 **Befehl:** +9 **Bitte:** +3
INI 19+1W6 **PA** 16 **LeP** 15 **RS** 0
GS 15 **MR** 15 **GW** 6
Besondere Kampfregeln und -manöver: kann als Verteidigungsmaßnahme einmal pro KR einen Lichtblitz aussenden, der den Auswirkungen des Stabzaubers Blendung (Seite 114) mit 2W6 RkP* entspricht, fliegend, winziger Gegner (AT +8)
Besondere Eigenschaften: Blick in die Feenwelten, Geisterpanzer, Resistenz gegen Beherrschungen
Mögliche Dienste: Beratung, Bewegung, Suche, Spionage, Körperliche Hilfe (Beleuchtung)

Nymphen, Feengenien

Meist bezaubernden Menschenfrauen oder den nördlichen Alben ähnlich, sind die *Nymphen* in den Elementen heimisch. Am bekanntesten sind wohl die baumbewohnenden *Dryaden*. Ihnen eng verwandt sind die *Floreaden*, jene Nymphen, die nur aus Blättern und Blüten zu bestehen scheinen. Die *Naiaden* der Süßwasserflüsse und *Limnatiden* in Seen, die *Haliaden* der salzigen Meere, die Undinen der Gischtzonen und die *Heleaden* im Moor dagegen werden vom einfachem Volk oft Wassernymphen oder gar nur Nymphen genannt.
Ein Ärgernis für die Luftfahrt dagegen sind die flatterhaften *Sylphen* und die wolkenbewohnenden *Nepheliaden*. Weniger ein Ärgernis als bisweilen echte Gefahr sind die *Oreaden* oder Fels- und Höhlennymphen für Bergleute. Im Aussehen eine Ausnahme vom gewohnten attraktiven Erscheinungsbild der Nymphen sind meist die *Dactylen,* Schmiedewichte und Geister des Herdfeuers, um die sich viele Märchen ranken. Nur selten hört man dagegen von den *Chioniden,* den Schnee-Nymphen, und meist enden die Geschichten tragisch, wenn ein Jüngling in der eisigen Umarmung seiner anderweltlichen Geliebten erfror.

Nymphen
Anrufung: +6 **Befehl:** +12 **Bitte:** +4
INI 15+1W6 **PA** 16 **LeP** 50+**RS** 2 **GS** 10 **MR** 12 **GW** 10
Besondere Kampfregeln und -manöver: eine Nymphe flieht aus jeder körperlichen Auseinandersetzung.
Besondere Eigenschaften: Blick in die Feenwelten, Durch Element gehen (Element je nach Nymphe), Geisterpanzer, Resistenz gegen Beherrschungen und Illusionen, Tor in andere Welten, Unsichtbarkeit II
Talente: Betören 14, Elementare Kunstfertigkeit 4
Zauber: Essenzbeschwörung des jeweiligen Elements mit ZfW 15 sowie die Instruktionen Beseelung, Illusion, Transformation, Verwandlung, Verhüllung, Wahrnehmung
Mögliche Dienste: Beratung, Bereitstellung besonderer Fähigkeiten, Bewegung, Heilung, Kontrolle über Element (je nach Nymphe), Suche (nur nach Personen), Verführung, Zauber

Tiergeister

Automatische Dienste: Besessenheit, Bewegung, Bindung, Kampf, Kontrolle über Tiere der eigenen Art, Körperliche Hilfe, Lastentransport, Magischer Angriff, Schutz, Suche, Stilllegung, Temporäre Leihgabe, Tiergestalt, Wache, Warte; weitere je nach Tierart
Sonderdienste: Warte, Zurückschicken
Automatische Eigenschaften:
● **Fähigkeiten**: Immunität gegen Verwandlungen, Gift und Krankheiten, Resistenz gegen Beherrschungen, weitere nach Tierart
● **Talente**: Kontrolle über Tiere der eigenen Art TaW 7/3/1 (Geist/Genius/Archon), weitere nach Tierart
● **Leihgaben:** Körperliches Merkmal, weitere nach Tierart
Verleihbare Eigenschaften: Astralsinn, Besonderer Angriff, Lebenssinn, Natürliche Gestalt, Regeneration I/II, Resistenz/Immunität gegen Zaubergattung, profanen und magischen Schaden, Schreckgestalt I, Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Zusätzliche Aktionen

Für jedes myranische nicht-intelligente Tier gibt es eine Sorte von Tiergeistern. Die Einstufung in die Klassen Geist, Genius und Archon geschieht auf Grund der Größe und Stärke des Tieres. Einige Beispiele und die generellen Anrufungs-, Beherrschungs- und Bittschwierigkeiten finden Sie im Kasten unten auf dieser Seite. Tiergeister sind normalerweise als solche zu erkennen, da sie zwar die Form ihrer Tierart haben, jedoch transparent sind.

Fähigkeiten der Tiergeister

Alle Tiergeister verfügen über folgende Fähigkeiten *Immunität gegen Verwandlungen, Gift und Krankheiten* und *Resistenz gegen Beherrschungen*. Bei allen Tiergeistern sind folgende Dienste möglich: *Besessenheit, Bewegung, Bindung, Kampf, Kontrolle über Tiere der eigenen Art* (TaW 7/3/1 bei Geist, Genius, Archon), *Körperliche Hilfe, Lastentransport, Magischer Angriff, Schutz, Suche, Stilllegung, Temporäre Leihgabe, Tiergestalt, Wache, Warte*. Alle Tiergeister besitzen die Leihgabe *Körperliches Merkmal* (z.B. Fell, Krallen, ...). Dazu kommen noch weitere Dienste, Fähigkeiten, Leihgaben und auch Nachteile je nach Tierart. Einige typische Beispiele finden sich unten.
Alle Tiergeister verfügen über die Werte eines durchschnittlichen Vertreters ihrer Art.

Insektentiergeister

Auch kleine Insekten können als Tiergeister beschworen werden und zählen dann als Geist. Es ist jedoch auch möglich, ganze Schwärme von Insektengeistern zu beschwören, solange diese eine gewisse Größe nicht übersteigen. Diese zählen dann als ein Wesen und werden je nach Größe und Mächtigkeit als Genien oder Archonten betrachtet. Solche Tiergeisterschwärme besitzen den Dienst *Kollektivsinn* und können dann an auch mehreren Orten gleichzeitig handeln. Insbesondere verfügen diese Wesen über eine magische Kommunikation zwischen sich und auch dem Beschwörer (Fähigkeit *Verbindung zum Beschwörer*). Größere oder gar Rieseninsekten werden ganz normal als Tiergeister eingruppiert.

Andere Naturgeister

Gerade bei den Geistern der Natur sind noch weitere Arten von beschwörbaren Wesen vorstellbar. Sollten Ihnen Wesen fehlen, die sich auch nicht als Elementare, Dämonen, Stellare oder Totenwesen einsortieren lassen, so betrachten Sie diese als besondere Art von Naturgeistern und erstellen Ihre eigenen Regeln für diese Gruppe.

Klassifizierung von Tiergeistern

	Anrufung	Befehl	Bitte	Beispiele
Geist	+2	+0	+2	Kleinfisch, Hurdar, Maus, Totenkopfnatter, Vark
Genius	+7	+3	+4	Bär, Grubenotter, Hai, Nanthar, Tiger, Wamuq, Wolf
Archon	+12	+6	+6	Jharranoth, Kondor, Reißlurch, Sadur, Seekhardan

Einige Beispiele von Tiergeistern

	Weitere Dienste	Weitere Fähigkeiten	Weitere Leihgaben	Nachteile
Geister				
Djamauntänzer	Spionage (TaW 7)	Rudel, Wasserwesen	GE, Schwimmen, Wasseratem	Impulsiv
Maus	Spionage (TaW 7)	Rudel	GE, Körperbeh., Beweglichkeit	MU –1
Genien				
Bär	–	–	KK, Zechen, Kampfgeist, Eisenkn., LE	GS –1
Grubenotter	Spionage (TaW 9)	Folgeschaden (Gift)	KO, Sich Verst., Gift, Wasserknochen	Sprachfehler
Tiger	–	–	GE, Athletik, Schleichen, LE	Raubtiergeruch
Wamuq	Spionage (TaW 12)	Suche n. d. Unbek.	GE, Körperbeh., Flugfähigkeit, AU	CH –1
Wolf	–	Rudel	KO, Athletik, Körperbeh., AU	Raubtiergeruch
Archonten				
Jharranoth	Personentransport	–	KO, KK, Eisenkn., Eisenh., LE, AU	GS –1, Kältestarre

Totenwesen

Automatische Dienste: je nach Wesen
Sonderdienste: Bereitstellen von Eigenschaften, Zurückschicken
Automatische Eigenschaften:
● **Fähigkeiten**: Astralsinn, Formlosigkeit I, Gebunden (nur Geister), Geisterfluch, Geisterpanzer, Geistersprache (nur Genien und Archonten automatisch), Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz I (nur Geister) Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Totengötter), weitere nach Wesen
● **Talente**: Astralsinn 14
Verleihbare Eigenschaften: Besonderer Angriff, Durch Element gehen, Fluch, Folgeschaden, Formlosigkeit II, Gegenstände beleben, Körperlosigkeit II, Lebenssinn, Lebensraub I/II, Präsenz I/II/III, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus I/II, Resistenz/Immunität gegen Zaubergattung, profanen und magischen Schaden, Schaden auf belebte oder unbelebte Materie, Schreckgestalt I/II, Suche nach dem Unbekannten, Zusätzliche Aktionen

Bei einem Totenwesen handelt es sich um eine Seele, die sich entweder noch in der dritten Sphäre oder bereits im Totenreich aufhält. Wie viele Beschwörer bereits erfahren mussten, können sich Totenwesen aus dem Totenreich jedoch einer Beschwörung widersetzen, wenn sie nicht willens sind, zurück in die dritte Sphäre zu kommen. Auch manche Helden können zu Totenwesen werden. Die genaue Spieltechnik wird auf Seite 238 beschrieben. Ein **Totengeist** ist eine Seele, die durch bestimmte Umstände die dritte Sphäre nicht verlassen konnte, um das Totenreich zu betreten. Gründe dafür können ein Fluch, seelische Not, Sühne einer Schuld oder bestimmte magische und Sphären-Konstellationen sein. Totengeister können allgemein nur in der Nähe ihres Aufenthaltsorts gerufen werden, tagsüber ist die Probe sogar um 7 Punkte erschwert.

Ein **Totengenius** ist eine Seele, die bereits das Totenreich erreicht hat. Es sind meist persönliche Gründe, die eine Seele veranlassen, sich zurückrufen zu lassen. So z.B. die Sorge um die Nachfahren oder unerfüllte Verpflichtungen. Genien haben stets vollen Zugriff auf die Erinnerungen, die sie als Lebender gemacht haben. Um einen Totengenius zu rufen, benötigt man einen Verwandten oder einen Gegenstand aus dem Besitz des Verstorbenen.
Ein **Totenarchon** ist eine Seele, die ebenfalls bereits ins Totenreich eingegangen und auf Grund seines Vorlebens deutlich mächtiger ist als ein Genius, z.B. ein Zauberer oder eine Seele, die als Totengeist so viel Macht gesammelt hat, um sich zu einem Archon zu entwickeln. Wie auch beim Genius wird für die Beschwörung ein ehemaliger Gegenstand oder ein Verwandter benötigt.

Meistertipps zum Spiel mit Totenwesen
Für alle hier vorgestellten Totenwesen gilt, dass sie vollständige Individuen sind – und als solche auch im Spiel behandelt werden sollten.

Totengeister sind als verlorene Seelen letztendlich – unabhängig davon, ob sie sich nun als liebenswerte, unverständliche, wirre oder bösartige Geschöpfe präsentieren – stets auf der Suche, den inneren Frieden zu finden. Dieser kann zum Beispiel darin bestehen, endlich vom Diesseits ins Jenseits zu gelangen, noch eine wichtige Aufgabe in der dritten Sphäre zu erfüllen oder gar einen neuen Körper zu finden.
Hilfe kann einem ruhelosen Totengeist allerdings stets nur von außen zuteil werden – in den meisten Fällen durch wackere Helden und Abenteurer in einer stimmigen Geschichte mit möglichst unheimlicher Atmosphäre. Diese zu erzeugen ist nicht immer einfach. Bewährt haben sich vor allem eine abgedunkelte Spielumgebung mit Kerzen als Beleuchtung, dazu der Einsatz von unterschwelliger bis enervierender Begleitmusik (wobei man sich bestens bei einschlägigen Filmen mit gleichem Thema bedienen kann) und vor allem ungewöhnliche, flüsternde oder andersartig abgewandelte Sprechweisen.

Aber auch Genien und Archonten haben meist Gründe, wieso sie bereit sind oder waren, in die dritte Sphäre zurückzukehren oder sich an sie zu binden.
Hier können ähnliche Motive vorliegen wie bei einem Totengeist und auch hier sollte der Spielleiter den Hintergrund deutlich ausarbeiten.

Eigenschaften von Totenwesen
Viele *Totengeister* sind meist geistig nur noch ein Schatten ihrer Selbst und haben eventuell bestimmte Erinnerungen, Wesenszüge oder Charaktereigenschaften verloren oder zumindest verschüttet. Oft sind es nur noch die stärksten Gefühle und Antriebe, die sich in dem Geist ausdrücken, wodurch es Geister mit verschiedenen Intelligenzstufen gibt. Den meisten Totengeistern ist es nicht möglich, in irgendeiner Art und Weise im hellen Tageslicht zu erscheinen.
Genien und *Archonten* verfügen hingegen über das ganze Ausmaß ihrer alten Persönlichkeit.
Alle Totenwesen besitzen eine unendliche Ausdauer und haben normalerweise die Größenklasse *mittel*. Ihr RS (gegen magische und geweihte Waffen) beträgt die halbe MR des Wesens. Sie erleiden keine Wunden oder Kampfabzüge auf Grund niedriger LE. Üblicherweise regenerieren Geister ihre LE und AE mit jedem Sonnenuntergang, Genien und Archonten mit ihrer Rückkehr ins Totenreich.
Alle Geister verfügen automatisch über folgende Eigenschaften: *Astralsinn* (TaW 14), *Formlosigkeit I*, *Geisterfluch*, *Geisterpanzer*, *Immunität gegen profane Waffen*, *Immunität gegen Gift und Krankheiten*, *Körperlosigkeit I*, *Unsichtbarkeit II*, *Verwundbarkeit (Totengötter)*. **Geister** sind immer *Gebunden* und haben die Eigenschaft *Präsenz I*, **Genien** und **Archonten** verfügen automatisch über die Fähigkeit der *Geistersprache*.
Die Fähigkeit Geisterfluch setzen Totenwesen gerne zur Rache an unliebsamen Beschwörern ein.

Modifikation von Totenwesen und Individualität
Ein Totenwesen ist immer ein Individuum. Daher mutet es vielleicht seltsam an, dass der Beschwörer in der Lage ist, die spieltechnischen Werte eines Totenwesens zu verändern. Dieses liegt jedoch eher darin begründet, dass der Beschwörer manche Aspekte des Verstorbenen bei der Anrufung als besonders wichtig erachtet und hier die Möglichkeit des Totenwesens, die Fähigkeiten zu nutzen, stärkt. Wenn Sie als Spielleiter manche Modifikationen an einem Totenwesen für übertrieben oder unangemessen halten, so sollten Sie diese Änderung nicht zulassen.

Phantom, Totengeist
Ein Phantom ist die ruhelose Seele eines Wesens, das unbedingt wieder fleischliche Gestalt annehmen will. Dazu muss das Phantom genügend Lebensenergie in sich aufnehmen. Daher ist es bereit, gegen Bezahlung in Lebenspunkten seinem Beschwörer zu helfen. Außerdem kann es schlafenden Opfern einen Alptraum aufzwingen, durch den es ebenfalls LeP ansammeln kann. Sobald das Phantom etwa 500 LeP angesammelt hat, kann es feste Form annehmen und wird zu einem *Wiederbeseelten* (Seite 234).

Phantom
Anrufung: +1 **Befehl/Bitte:** +1 pro 50 **LeP** des Phantoms
INI LE/20+1W6 **PA** 10 **LeP** (max. 500) **RS** 6
Angriff: **DK** HN **AT** 15 **TP** 1W6 SP **GS** 10 **MR** 12
GW je nach LE bis 15
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (Wenn einem Phantom eine unparierte Glückliche Attacke gelingt, hat es seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP. Wenn es dann wieder von seinem Opfer ablässt, muss diesem eine MU-Probe+10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht.)
Besondere Eigenschaften: Schaden auf belebte Materie, Lebensraub (Hälfte aller angerichteten SP), Gebunden (Ort seines Todes).
Mögliche Dienste: Alptraum (dadurch gewinnt das Phantom 1W3 LeP pro Opfer), Beratung (Frage beantworten), Bewegung, Kampf
Leihgaben: –
Nachteile: der Besessene verliert 1 LeP pro Stunde an das Phantom

---

Poltergeist, Totengeist
Dieses Totenwesen ist dazu verdammt, nächtens (besonders an und um sein Todesdatum herum) umherzuwandeln und Gegenstände zu bewegen, zu zertrümmern oder zu beschädigen. Da es bei seinem Treiben eine Körperkraft von (in menschlichen Maßstäben) 50 Punkten entfaltet, ist die Bezeichnung 'Poltergeist' eigentlich zu harmlos für solch ein Wesen.
Die Seele eines Poltergeists ist meist an einen Gegenstand gebunden, ein Objekt von Wert, das der Geist in seinem Leben vergeblich begehrt hat, ein Artefakt, bei dessen Erschaffung der Zauberer ums Leben kam und dergleichen. Wird dieser Gegenstand zerstört, so kann der Geist Ruhe finden, jedoch ist er nicht in der Lage, über diesen Gegenstand zu reden.
Ein Poltergeist kann seine natürliche Unsichtbarkeit nicht von sich aus aufheben. Wegen seiner hohen Körperkraft ist er ein gefährlicher Gegner, kann jedoch nur unbelebte Materie beschädigen (was nicht heißt, dass Lebewesen von den sekundären Auswirkungen der Zerstörung verschont bleiben müssen).

Poltergeist
Anrufung: +5 **Befehl/Bitte:** +4
INI 12+1W6 **PA** 0 **LeP** 40 **RS** 8
Poltern: **DK** HNS **AT** 10 **TP** 3W6+6 Punkte Strukturschaden
GS 8 **MR** 15 **GW** 8
Besondere Kampfregeln und -manöver: Ein Poltergeist kann die eigene Unsichtbarkeit nicht freiwillig aufheben.
Besondere Eigenschaften: Gebunden (Gegenstand, der der Grund seiner Existenz ist.), Geistermanifestation, Gegenstände beleben, Schaden gegen unbelebte Materie, Schreckgestalt II (wenn er doch irgendwie sichtbar ist), Unsichtbarkeit II
Talente: Manifestationsstärke 4
Mögliche Dienste: Suche und Kampf (nur gegen einen Gegenstand – nicht den Grund seiner Existenz), Körperliche Hilfe (planlose Verwüstung, Belästigung durch Gepolter und Gerumpel), Magischer Angriff
Leihgaben: –
Nachteile: –

Ahnengeist, Totengenius
Viele magische Traditionen, besonders die animistischen, haben starken Kontakt zu den Geistern ihrer Vorfahren. Diese Ahnengeister sind verständlicherweise am Wohlergehen ihrer Nachfahren interessiert und erklären sich gerade für diese gern bereit, behilflich zu sein. Im Gegensatz zum Nekromentor (s.u.) sind sie anderen Hilfesuchenden gegenüber recht abweisend.

Ahnengeist

Anrufung: +7/+14* **Befehl/Bitte:** +0/+8*

*) Für Blutsverwandte des Ahnengeists zählen die Schwierigkeiten vor, für andere die nach dem Strich.

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, evtl. weitere je nach Vorgeschichte
Mögliche Dienste: Beratung (v.a. Informationen aus dem Leben des Verstorbenen), Bereitstellung besonderer Fähigkeiten, Besessenheit, Bindung
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (eine geistige Eigenschaft je nach Charakter des Ahnen)
Nachteile: eine schlechte Eigenschaft im Wert von –5 GP, die charakterisierend für den Ahnen war (z.B. Neugier 5)

Anmerkung: Einige Ahnengeister gelten auf Grund ihres Wissen oder ihrer magischen Fähigkeiten als Geisterarchonten. Passen Sie in diesem Fall Anrufungs- und Kontrollschwierigkeiten an die mächtigeren Fähigkeiten an.

Nekromentor, Totengenius

Manche Seelen sorgen sich selbst nach ihrem Tod um ihre Schützlinge. Diese Seelen warten daher im Totenreich darauf, dass sie ihr Wissen doch noch zum Wohle Ratloser und Hilfesuchender einsetzen können.

Nekromentor
Anrufung: +14 **Befehl/Bitte:** +4

Besondere Eigenschaften: Geistermanifestation, Körperlosigkeit II
Talente: Manifestationsstärke 12
Mögliche Dienste: Beratung, Besessenheit, Bindung, Temporäre Leihgabe
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (KL), Talentbegabung (passendes Wissenstalent)
Nachteile: Selbstbeherrschungsprobe +7, um nicht jedem Hilferuf zu folgen

Walküre, Totengenius

Eine Walküre ist ein Krieger oder eine Kriegerin, der oder die auf dem Schlachtfeld gestorben ist und ihre Aufgabe, dem eigenen Volk oder Rasse beizustehen, für noch nicht erfüllt hält. Sie hört daher auf den Ruf aus der dritten Sphäre, um den Lebenden zur Seite zu stehen.
Eine Walküre hat immer die Gestalt und Bewaffnung, die sie zum Zeitpunkt ihres Todes hatte, auch wenn sie der abgeschlagene Kopf oder die zahlreichen Wunden nicht mehr behindern. Für die meisten Lebenden kann so ein Anblick aber wahrlich schrecklich sein.

Walküre

Anrufung: +12 **Befehl/Bitte:** +5
INI 18+1W6 **PA** 14 **LeP** 50 **RS** 5
Geisterwaffe: DK HN **AT** 16 **TP** 2W6+2 **GS** 8 **MR** 10 **GW** 12
Besondere Kampfregeln und -manöver: Eine Walküre beherrscht mindestens die Manöver Finte, Meisterparade und Wuchtschlag, häufig auch noch weitere Kampfmanöver.
Besondere Eigenschaften: Schaden gegen belebte Materie, Schreckgestalt I
Mögliche Dienste: Kampf, Magischer Angriff, Temporäre Leihgabe, Schutz, Wache
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (MU, GE, KK), Kampfgeist
Nachteile: Prinzipientreue (kriegerischer Ehrenkodex je nach Hintergrund)

Totenmeister, Totenarchon

Ein Totenmeister ist die Seele eines Zauberers, die zwar ins Totenreich eingegangen ist, aber nun nicht bereit ist, sich dort die ganze Zeit aufzuhalten. Daher ist er häufig bereit, aus dem Totenreich ins Reich der Lebenden zurückzukehren und den Lebenden zu helfen oder noch aus dem Totenreich seine Intrigen zu spinnen.

Totenmeister
Anrufung: +23 **Befehl/Bitte:** +10
INI 22+1W6 **PA** 12 **LeP** 60 **AsP** 120 **RS** 10 **GS** 10 **MR** 20 **GW** 16
Besondere Kampfregeln und -manöver: der Totenmeister bedient sich meistens seiner Zauberfähigkeiten, die von der Ausbildung abhängen, die er als Lebender genossen hat.
Besondere Eigenschaften: Blick in fremde Welten (Totenreich), Geistermanifestation
Talente: Manifestationsstärke 16
Mögliche Dienste: Alptraum, Bann der Quelle, Beratung, Besessenheit, Wahrnehmung der Quelle, Schutz der Quelle, Zauber
Leihgaben: Aurastärkung
Nachteile: CH –1, Schwacher Astralkörper (Held verliert 1W3 AsP pro 12 ausgegebenen AsP, siehe **WdH 269**)

Andere Totenwesen

Über Totenwesen ließen sich ganze Bücher füllen – und das Haus Onachos hat dies getan. Wenn es im Rahmen Ihres Abenteuers passend erscheint, können Sie aber auch geisterhafte Stimmen, mysteriöses Leuchten, kurzfristige Besessenheiten, belebte Rüstungen u.ä. mit Geistererscheinungen in Verbindung bringen, ohne dass gleich ein Totengeist dahinter steht.
Weitere Totengeister (Gefesselte Seele, Irrlicht und Erscheinung) finden Sie in der Spielhilfe **Wege der Zauberei** auf Seite 204f.

Stellare Wesen

Automatische Dienste: Alptraum (nur Wahnsinn), Analyse, Antimagie, Bann der Quelle, Beratung, Bereitstellung besonderer Fähigkeiten, Besessenheit, Bewegung, Bindung, Hilfszauberei, Kontrolle über Gefühle, Spionage (nur Erkenntnis), Stilllegung, Temporäre Leihgabe, Verführung (nur Begierde), Wahnsinn (nur Wahnsinn), Wahrnehmung der Quelle, Zauber
Sonderdienste: Warte, Zurückschicken
Automatische Eigenschaften:
● **Fähigkeiten**: Astralsinn, Formlosigkeit I, Geistersprache, Geistermanifestation, Geisterpanzer, Körperlosigkeit II, Resistenz gegen magischen und geweihten Schaden, Verbindung zum Beschwörer
● **Talente**: Antimagie 12/16/20, Astralsinn 10/14/18, Betören (nur Begierde) 12/16/20, Manifestationsstärke 7/14/21, Spionage 12/16/20 (nur Erkenntnis); je bei Geist/Genius/Archon
● **Zauber:** Essenzbeschwörung der jeweiligen Quelle mit ZfW 15 / 25 / 35 und die Instruktionen Beseelung durch Quelle, Geistillusion, Kommunikation, Metamagie (nur Stellare der Zauberei), Verhüllung; zaubern stets spontan.
● **Leihgaben:** Eigenschaftssteigerung und Talentbegabung je nach Quelle
Verleihbare Eigenschaften: Besonderer Angriff, Blick in fremde Welten, Folgeschaden, Formlosigkeit II, Gegenstände beleben, Lebenssinn, Limbusreisender, Präsenz I/II/III, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus I/II, Resistenz/Immunität gegen Zaubergattung, profanen und magischen Schaden, Schaden auf belebte oder unbelebte Materie, Schreckgestalt I, Suche nach dem Unbekannten, Zeitenblick, Zusätzliche Aktionen

Ob es sich bei den Stellaren Wesen tatsächlich um eigenständige Individuen oder nur um Persönlichkeitsfetzen des Beschwörers handelt, ist selbst bei den Astrologen der Kerrishitern umstritten, welche vermutlich die Zauberer sind, die sich am meisten mit der Theorie der Stellarwesen auseinander gesetzt haben. Es gibt Argumente für beide Seiten und bisher konnte selbst ein Archon der Erkenntnis keine Antwort auf diese Frage geben. Auffällig ist dennoch, dass der gleiche Zauberer häufig den gleichen Stellar beschwört und dieser sich auch noch an die letzte Begegnung mit dem Beschwörer erinnert. Aber Stellare besitzen auch eine eigene Persönlichkeit, die zwar zur stellaren Quelle passt, aber auch durchaus Unterschiede aufweist. So muss ein Genius der Harmonie nicht immer ein Schöngeist sein, es kann auch ein sachlich argumentierender Mediator sein.
Die stellaren Wesen werden in den unterschiedlichen Kulturkreisen und Traditionen unterschiedlich benannt, was sich meist durch die jeweilige Interpretation der Quelle begründet, die Sie bei den Traditions- und Quellenbeschreibungen finden.
Bei den Kerrishitern und im bansumitischen Kulturkreis werden die Stellarwesen als *Seraphim* (Einzahl: *Seraph*) bezeichnet. Im zentralen Imperium wird tatsächlich das Wort *Stellar* oder *Sternengeist* benutzt, bei den Illacrion durchaus auch als *Enthusiasten*. In den nordwestlichen derzeitigen oder ehemaligen Horasiaten werden die Stellarwesen als *Muse* bezeichnet (vor allem die Genien) und weit mehr mit der Kunst in Verbindung gebracht als anderswo.

Die Kräfte der Stellaren Wesen
Alle Stellare nehmen nach der Beschwörung keinen festen Körper in der dritten Sphäre an (*Körperlosigkeit II, Formlosigkeit I*), können sich aber mit allen intelligenten Wesen in ihrer eigenen Sprache verständigen (*Geistersprache*) und sich zeigen (*Geistermanifestation*, TaW Manifestationsstärke 7/14/21 bei Geist/Genius/Archon). Diese Erscheinungen sind meist an die Erwartungen oder Vorstellungen ihres Beschwörers oder sonstiger Gegenüber angepasst. Stellare können nur schwer durch Schadenszauber oder ähnliches verletzt werden (*Geisterpanzer, Resistenz gegen magischen und geweihten Schaden*). Sie verfügen stets über den *Astralsinn* (TaW 10/14/18) und eine *Verbindung zum Beschwörer*.
Stellare verfügen über die **Talente** Antimagie 12/16/20 und Stellare Hellsicht 5/10/15 (jeweils bei Geist/Genius/Archon), sowie die Fähigkeiten entsprechend der **Essenzbeschwörung** der jeweiligen Quelle mit einem ZfW von 15 / 25 / 35 sowie über die **Instruktionen** *Beseelung durch Quelle, Geistillusion, Kommunikation, Metamagie* (nur Stellare der Zauberei) und *Verhüllung*. Stellare zaubern stets spontan und kennen alle dazu nötigen Spontanzauberei-Sonderfertigkeiten. Selbst ein stellarer Geist kann mit seinem Beschwörer über Götter und Welten diskutieren, aber Genius oder gar Archon dieser Quelle sind einfach erfahrenere Gesprächspartner. Es gibt natürlich Unterschiede, ob man sich mit einem Wesen des Wahnsinns oder einem der Erkenntnis unterhält.
Alle stellaren Wesen können die Dienste *Analyse, Antimagie, Bann der Quelle, Beratung, Bereitstellung besonderer Fähigkeiten, Besessenheit, Bewegung, Bindung, Hilfszauberei, Kontrolle über Gefühle, Temporäre Leihgabe, Stilllegung, Wahrnehmung der Quelle* und *Zauber* durchführen. Wesen der Quelle *Erkenntnis* zusätzlich den Dienst *Spionage* (TaW 12/16/20 bei Geist/Genius/Archon), Wesen der Quelle *Wahnsinn* die Dienste *Alptraum* und *Wahnsinn*, Wesen der Quelle *Begierde* den Dienst *Verführung* (TaW Betören 12/16/20 bei Geist/Genius/Archon).
Deutlich ausgereifter sind die Leihgaben der Quellen. Jede Quelle stellt passende *Eigenschaftssteigerungen* und *Talentbegabungen* zur Verfügung. Die Talente sollten nur für Zwecke der Quelle einsetzbar sein und können vom Spielleiter abgelehnt werden. Die gesteigerten Eigenschaften und Talente finden sich wie auch weitere quellenabhängige Leihgaben im Kasten auf Seite 84.

Die Werte der Stellaren Wesen

Sternengeist
Anrufung: +5 **Befehl:** +7 **Bitte:** +3
INI 12+1W6 **PA** 12 **LeP** 20 **AsP** 40 **RS** 0 **GS** 8 **MR** 10 **GW** 6

Stellarer Genius
Anrufung: +10 **Befehl:** +10 **Bitte:** +5
INI 14+1W6 **PA** 14 **LeP** 40 **AsP** 60 **RS** 0 **GS** 10 **MR** 15 **GW** 9

Stellarer Archon
Anrufung: +15 **Befehl:** +13 **Bitte:** +7
INI 18+1W6 **PA** 18 **LeP** 60 **AsP** 80 **RS** 0 **GS** 12 **MR** 20 **GW** 12

Dämonen

Automatische Dienste: Paktvermittlung, Stilllegung, Temporäre Leihgabe, weitere je nach Dämon
Sonderdienste: Alptraum, Antimagie, Bereitstellung von Fähigkeiten, Besessenheit, Bewegung, Bindung, Hilfszauberei, Kampf, Körperliche Hilfe, Wache, Warte, Zurückschicken
Automatische Eigenschaften:
● **Fähigkeiten**: Astralsinn, Empfindlichkeit (gegen geweihte Objekte, mittel bei Geistern, leicht bei Genien und Archonten, eine Stufe mehr bei gegensätzlichen Prinzipien), Geis-

terpanzer, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Heilung oder Bewegung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Paraphysikalität I, Regeneration im Limbus I, Resistenz gegen alle Beherrschungen und Zauber der Verständigung, Resistenz gegen profane Waffen, weitere je nach Dämon

● **Talente**: Antimagie 5, Astralsinn 12, weitere je nach Dämon

● **Leihgaben:** je nach Dämon

Verleihbare Eigenschaften: Angriff mit pervertiertem Element (unelementare Quellen), Besonderer Angriff, Durch Element gehen, Existenz, Fluch, Folgeschaden, Formlosigkeit I/II, Gegenstände beleben, Geistermanifestation, Infektion, Körperlosigkeit I/II, Langer Arm, Lebenssinn, Limbusreisender, Mutation, Paraphysikalität II, Präsenz I/II/III, Raserei, Regeneration I/II, Regeneration im Limbus I/II, Resistenz/Immunität gegen Zaubergattung, profanen und magischen Schaden, Schaden auf belebte oder unbelebte Materie, Schreckgestalt I/II, Suche nach dem Unbekannten, Tarnung, Unsichtbarkeit I/II, Verbindung zum Beschwörer, Zusätzliche Aktionen.

Als Wesenheiten des Chaos sind Dämonen vielgestaltig und verschieden, werden aber gerade im Imperium in das Geist-Genius-Archon-Schema gepresst und auch auf spieltechnischer Ebene schließen wir uns dieser Betrachtungsweise an. Ein Dämonengeist ist ein Dämon von niederer Kraft und niederen Fähigkeiten, ein Genius der Dämonen besitzt deutlich größere Fähigkeiten, während ein Archondämon über extrem viel Macht verfügt. Insbesondere besteht die Vermutung, dass es sich bei diesen tatsächlich um Einzelwesen handelt.

Die festen Eigenschaften eines Dämons gehören zu der jeweiligen 'Gattung' des Dämons – also etwa den Zantim – unveränderlich und automatisch dazu und sind bei der jeweiligen Beschreibung des Dämons (s.u.) aufgeführt. Ein Teil dieser Eigenschaften ist jedoch *allen* Dämonen gemein. Es handelt sich um die Eigenschaften *Astralsinn* (TaW 12), *Geisterpanzer*, *Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Heilung oder Bewegung*, *Immunität gegen Gifte und Krankheiten*, *Paraphysikalität I*, *Regeneration im Limbus I*, *Resistenz gegen alle Beherrschungen und Zauber der Verständigung*, *Resistenz gegen profane Waffen*.

Dämonengeister besitzen weiterhin eine mittlere *Empfindlichkeit* (siehe 68) gegen alle geweihten Objekte und sogar eine schwere gegen geweihte Objekte der Gottheit, die den Konzepten der Domäne direkt entgegensteht (z.B. Chrysir und Thesephai; weitere Informationen zu diesen Gegenüberstellungen werden wir in einem myranischen Götterband vorstellen). Genien und Archonten der Dämonen sind nur leicht gegen alle geweihten Objekte empfindlich, jedoch mittel gegen geweihte Objekte der entgegengesetzten Götter. Dämonen erkennen karmales Wirken in Götterdienern, geweihten Orten und Gegenständen (und meiden, wo es ihnen möglich ist, den Umgang damit).

Da ein Dämon nicht aus derischer, diesseitiger Substanz besteht, zerfällt er zu Staub, löst sich in einer stinkenden Wolke auf, verrottet in Sekunden oder es zerreißt ihn buchstäblich, sobald seine LE auf 0 fällt. Für gewöhnlich bleibt nichts von ihm im Diesseits zurück. Weiterhin sind die Siebtsphärigen auch durch die üblichen Wirkungen von Feuer und Hitze, Kälte und Säure immun, es sei denn, es handelt sich um reine elementare Manifestationen. Weiterhin erleiden sie keine Wunden oder Einbußen durch niedrige LE, ihre Ausdauer beträgt stets unendlich. Ihr Auftauchen oder das Erkennen ihrer wahren Gestalt kann so Schrecken erregend sein, dass sogar Helden in Panik verfallen. Dies sollte beim *erstmaligen* Anblick einer bestimmten Klasse von Dämonen ähnlich wie die Eigenschaft *Schreckgestalt I* (Seite 71) gehandhabt werden. Zauberkundige Dämonen können während ihres Aufenthalts auf Dere i.A. keine Astralenergie regenerieren. Halten sie sich im Limbus auf, so erhalten sie aber entsprechend der Fähigkeiten *Regeneration im Limbus* AsP zurück.

Im Kampf können sich alle Dämonen der Manöver *Gegenhalten*, *Niederwerfen* und *Wuchtschlag* bedienen, außerdem können Dämonen sich innerhalb einer Aktion *orientieren* (siehe **WdS 54**).

Für alle wirkenden zauberischen Zwecke gelten sie als Einzelwesen.

Die Dienste, die ein Dämon ausführen kann, hängen von der speziellen Art ab, jedoch kann jeder Dämon die Dienste *Paktvermittlung, Stillegung* und *Temporäre Leihgabe* erfüllen, auch wenn sie nicht bei ihm aufgeführt sind.

Das Verhalten von Dämonen

Dämonen unterscheiden sich deutlich von den anderen beschwörbaren Wesen. Besonders in ihrem seltsamen Verhalten. Zum Einsatz im Spiel daher einige grundlegenden Überlegungen zum Verhalten von Dämonen:

● **Bösartigkeit**: Dämonen kennen keinen Ehrbegriff; sie können sich (wenn Situation und Dramaturgie dies erfordern) auch zu viert auf einen Gegner stürzen, sie agieren aus dem Hinterhalt, sie setzen ihre Fähigkeiten zu maximalem Nutzen ein, sie schonen keine Unbeteiligten oder Güter.

● **Unberechenbarkeit:** Dämonen können aus unerfindlichen Gründen plötzlich den Kampf abbrechen, genauso wie sie spontan ihre Taktik oder Angriffsweise ändern können. Dies gibt Ihnen als Meister vor allem den Spielraum, Ihre Helden nicht bei jeder zweiten Begegnung mit Dämonen ins Totenreich zu schicken.

Leihgaben und Nachteile der stellaren Quellen

Quelle	Eigenschaften	Talente	weitere Leihgaben	Nachteile
Aggression	MU, IN	Selbstbeherrschung	Kampfgeist	Jähzorn 6/9/12
Begierde	IN, CH	Betören, Menschenkenntnis	–	eine Gier auf 6/9/12
Endgültigkeit	MU, KL	Geschichtskunde, HK Seele	Aurastärkung	Pessimismus 4/6/8
Erfolg	MU, CH	Überzeugen, Kriegskunst	Aurastärkung	Arroganz 6/9/12
Erkenntnis	KL, IN	Lehren, Wissen, Sprachen	Wissensübertr. (WissensSF)	Neugier 6/9/12
Freiheit	MU, CH	Überreden	Beweglichkeit	Impulsiv
Harmonie	IN, CH	Überreden/-zeugen	–	muss jeden Streit schlichten
Kreativität	KL, IN	alle Handwerkstalente	Wissensübertr. (HandwerksSF)	denkt nur an nächstes Werk
Wahnsinn	MU, KL, CH	Heilkunde Seele	Aurastärkung	Einbildungen
Zauberei	KL, CH	Magiekunde	Astralmagnet	Mondsüchtig

Die Werte bei den Nachteilen beziehen sich auf die Art des Wesens: Geist/Genius/Archon

● **Grausamkeit:** Dämonen versuchen häufig, derischen Wesen so viel Schmerzen wie möglich zu bereiten oder durch besonders brutale Aktionen Angst und Schrecken zu verbreiten, und so mag es geschehen, dass die Helden mit dem Entsetzen davonkommen, während ein Dämon ihren einheimischen Führer stückchenweise zerfetzt.

Eschtot, Tyakaar-Geist

Der Eschtot hat die Gestalt einer wallenden, schwarze Kutte, unter der in einer Finsternis nur rot glühende Augen und gelbe Krallenhänden zu sehen sind. Er trägt meist ein oder zwei Waffen. Am liebsten sind ihm die gemeinsame Führung von Krummschwert und Peitsche, aber auch Sense oder Schwertlanze wurden bereits beobachtet.

Eschtot
Anrufung: +11 **Befehl:** +2 **Bitte:** +7
Basiskosten: 3
INI 12+1W6 **PA** 9 **LeP** 20 **AsP** 15 **RS** 2
Peitsche: **DK** SP **AT** 14 **TP** 1W6
Schwert: **DK** NS **AT** 13 **TP** 1W6+4
Sense: **DK** S **AT** 15 **TP** 1W6+3
Schwertlanze: **DK** NS **AT** 12 **TP** 1W6+6 **GS** 8 **MR** 4 **GW** 8
Besondere Kampfregeln und -manöver: kann beliebig umwandeln, aber nur mit einer Waffe pro KR angreifen. Wer einen Peitschenhieb einsteckt und dadurch Schaden erleidet, verliert zusätzlich zu den LP noch einen Punkt KK bis zum nächsten Sonnenaufgang. Eine parierte AT des Schwertes erhöht den BF der parierenden Waffe um 1. Die Sense hat eine reduzierte Wundschwelle (KO/2–2) und die Schwertlanze zerstört nichtmagische Rüstungen (RS –1 pro 10 TP auf einen Schlag)
Besondere Eigenschaften: –
Zauber: Dunkelheit (20, Wirkung wie Formel auf Seite 48, jedoch auf Basis von Tyakaar)
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Manifestation, Magischer Angriff, Suchen und Vernichten, Waffe aushändigen (Waffe gilt als dämonisch und fügt dem Träger jede KR 1 SP zu, Kosten: 12 AsP), Zauber
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (MU), Nachtsicht (wie der entsprechende Vorteil)
Nachteil: Rachsucht 7

Nimamach, Tyakaar-Genius

Nimamach hat die Gestalt eines Menschen, der in schwarze Kleidung gehüllt ist. Selbst der Kopf ist mit schwarzen Tüchern umwickelt. Nur ein handbreiter Streifen lässt den Blick auf ein Dunkel fallen, aus dessen Tiefen zwei rote Augen schauen. Nimamach wird beschworen, um sich unliebsamer Feinde von Hals zu schaffen und die eigene Rache zu erfüllen. Er gilt vielerorts als bester beschwörbarer Meuchler. Seine Angriffe führt er meist aus dem Schatten heraus mit einem Dolch aus tiefster Schwärze.

Nimamach
Anrufung: +15 **Befehl:** +8 **Bitte:** +14
Basiskosten: 12
INI 20+1W6 **PA** 14 **LeP** 60 **RS** 3
Dolch: **DK** HN **AT** 18 **TP** 1W6+4 **GS** 12 **MR** 12 **GW** 12
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Stich, Todesstoß (ein Todesstoß von Nimamach richtet zusätzlich doppelten Schaden an)
Besondere Eigenschaften: Tarnung (vor allem im Schatten), Unsichtbarkeit I
Talente: Spionage 11, Tarnung 16

Mögliche Dienste: Bewegung, Magischer Angriff, Spionage, Suche, Suche und Vernichtung, Vernichtung
Leihgaben: Talentbegabung (Schleichen, Sich Verstecken), Fähigkeitenübertragung (Unsichtbarkeit I)
Nachteil: Rachsucht 10

Daggo, Carafai-Geist

Daggo hat das Aussehen eines unbekleideten geschlechtslosen Menschen mit zwei riesigen Bärenpranken und zwei Schlangenköpfen. Die doppelten Reihen von messerscharfen Zähnen sind stets mit einer Schicht Blut bedeckt. Wie auch Zant kennt er nur einen Zweck – das grausame Töten.

Daggo
Anrufung: +12 **Befehl:** +3 **Bitte:** +10
Basiskosten: 7
INI 14+1W6 **PA** 8 **LeP** 30 **RS** 2
Pranke: **DK** N **AT** 13 **TP** 2W6+2
Biss: **DK** NS **AT** 15 **TP** 1W6+5 **GS** 7 **MR** 14 **GW** 14
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, 1 Reaktion), Doppelangriff (Pranken) / Niederwerfen (3), Gezielter Angriff (Biss) / Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Gift, bei Biss), Raserei, Schreckgestalt I
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Magischer Angriff, Manifestation, Suchen und Vernichten
Leihgaben: Eisenknochen, Kampfgeist, Schnelligkeit
Nachteil: Blutdurst 7

Zant (Mz. Zantim), Carafai-Geist

Zant ist ein drei Schritt hoher, aufrecht stehender Säbelzahntiger mit stark verhorntem Schwanz und mit stellenweise aufgerissenem Fell, überzogen mit gelber, brennender Säure. Ein Zant kennt keinen anderen Lebenszweck als zu kämpfen, zu töten, zu zerreißen und zerfetzen.

Zant
Anrufung: +10 **Befehl:** +3 **Bitte:** +7
Basiskosten: 6
INI 16+1W6 **PA** 8 **LeP** 30 **RS** 3
Pranke: **DK** N **AT** 15 **TP** 1W6+4
Biss: **DK** HN **AT** 12 **TP** 2W6+2
Schwanz: **DK** (N) **AT** 12 **TP** 1W6+2 **GS** 8 **MR** 12 **GW** 13
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, maximal einer pro Angriffsart, 1 Reaktion), Niederrennen, Sprung / Niederwerfen (4), der Schwanz kann nur gegen hinter dem Zant stehende Gegner eingesetzt werden; großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Säure, nur bei Berührung durch die Haut), Raserei, Regeneration I (wenn manifestiert), Schreckgestalt I
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Magischer Angriff, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache
Leihgaben: Eisenknochen, Kampfgeist, Schnelligkeit
Nachteil: Blutdurst 7

Lanbhaar, Carafai-Genius

Lanbhaar hat die Gestalt einer 2,5 Schritt großen schwarzen Gottesanbeterin mit dem Kopf eines Ban Bargui. Zusätzlich wachsen noch zwei lange Tentakel aus dem Rücken des Dämon, die sich am Ende in je drei spitze Hörner aufspalten. Die Fangarme des Dämons sind so hart wie Metall und reißen durch ihre vielen kleinen scharfen Dornen große Wunden.

Lanbhaar
Anrufung: +16 **Befehl:** +7 **Bitte:** +15
Basiskosten: 20
INI 14+1W6 **PA** 10 **LeP** 80 **RS** 5
Tentakel: **DK** NSP **AT** 15 **TP** 2W6+4
Fangarm: **DK** HN **AT** 18 **TP** 3W6+5 **GS** 10 **MR** 14 **GW** 18

Besondere Kampfregeln und -manöver: 6 Aktionen pro KR (zwei Angriffe mit den Fangarmen, zwei Angriffe mit den Tentakeln, 2 Reaktionen), die Fangarme richten bereits bei KO/2-2 SP eine Wunde an, großer Gegner.
Besondere Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Paraphysikalität II, Regeneration I (wenn manifestiert), Resistenz gegen geweihte Angriffe
Mögliche Dienste: Bindung, Kampf, Magischer Angriff, Manifestation, Suchen und Vernichten, Wache, Vernichte
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (MU, GE, KK), Eisenknochen, Kampfgeist
Nachteil: Blutdurst 10

An-Domrai, Carafai-Archon

An-Domrai hat die Gestalt eines vier Schritt großen gelb-grünen weiblichen Neristus mit sechs Armen und einem dreiäugigen Neristukopf. Seine sechs Hände nutzt er für den Kampf mit beliebigen Waffe, häufig zwei Kentemen, zwei Doroi und einer Barbaren-Schwertlanze. Es heißt, dass es mindestens zehn Myrmidonenveteranen benötigt, um An-Domrai besiegen zu können – vorausgesetzt, diese sind mit magischen Waffen ausgerüstet.

An-Domrai
Anrufung: +20 **Befehl:** +10 **Bitte:** +20
Basiskosten: 40
INI 20+2W6 **PA** 14 **LeP** 100 **RS** 5
Kentema: **DK** NS **AT** 20 **TP** 1W6+10
Doros: **DK** SP **AT** 20 **TP** 2W6+2
Schwertlanze: **DK** P **AT** 20 **TP** 4W6+4
Faust: **DK** H **AT** 20 **TP** 1W20+7 **GS** 9 **MR** 25 **GW** 20
Besondere Kampfregeln und -manöver: 6 Aktionen pro KR (beliebig), An-Domrai besitzt die Kenntnis der SF Mehrhändiger Kampf V und kann daher alle beliebigen Manöver mit mehreren Waffen durchführen, die auch ein Neristu vollführen kann (siehe **MyAr 148ff**), großer Gegner.
Besondere Eigenschaften: Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Dienst Schaden, Raserei, Resistenz gegen geweihte und magische Waffen, Regeneration II
Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Kampf, Magischer Angriff, Schutz, Vernichten
Leihgaben: Kampfgeist, Regeneration, Eisenhaut, Eisenknochen
Nachteile: Blutdurst 10

Sundhur, Galkuzul-Geist

Sundhurs eigentliche Gestalt ist völlig unbekannt. Oftmals zeigt sich der Geist nicht körperlich, doch wenn, dann nur als verschwommene Nebelgestalt, in dem Viele ihre Sehnsüchte erkannt haben wollen. Sundhur wird beschworen, um mit verführerischem, die Seeleute in seinen Bann schlagendem Gesang Schiffe auf Riffe und Klippen zu steuern, Seefahrer vom Kurs abzubringen und Mannschaften zu entzweien. Er ist nur in der Nähe von Wasser beschwörbar.

Sundhur
Anrufung: +8 **Befehl:** +2 **Bitte:** +8
Basiskosten: 3
INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 15 **RS** 0
Sundhur besitzt **keine körperlichen Waffen GS** 9 **MR** 9 **GW** 7

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit I, Tarnung, Verwundbarkeit (Wassergötter)
Talente: Betören 12, Tarnung 12
Mögliche Dienste: Alptraum, Besessenheit, Bindung, Verführung, Wache, Warte
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (CH), Talentbegabung (Singen)
Nachteil: Landangst 10

Gorronar, Galkuzul-Genius

Gorronar erscheint in der Gestalt eines pockenbedeckten, 6 Schritt langen Hummers mit 4 großen Scheren. Sein Rücken ist mit Stielaugen bedeckt, sein Panzer schartig und mal von violetter, mal von dunkelblauer Farbe, doch stets mit einem verwaschenen Schimmer. Er wird gerne beschworen, um feindliche Schiffe zu attackieren oder Kontrolle über Schalentiere zu erlangen.

Gorronar
Anrufung: +15 **Befehl:** +8 **Bitte:** +17
Basiskosten: 18
INI 8+1W6 **PA** 0 **LeP** 100 **RS** 8
Schere: **DK** P **AT** 14 **TP** 2W6+4
Zähne: **DK** H **AT** 17 **TP** 3W6+2
GS 2/10 (Land/Wasser) MR 15 GW 15
Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen (nur Angriffe) pro KR, Niederwerfen (5, Scheren)
Besondere Eigenschaften: Immunität gegen profane Waffen
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 8, Wesenkontrolle 15
Dienste: Besessenheit, Bewegung, Bindung, Kontrolle über Wasser, Kontrolle über Schalentiere, Körperliche Hilfe, Manifestation, Transport durch Wasser
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (KO), Eisenhaut, Magischer Angriff, Talentbegabung (Schwimmen)
Nachteil: Landangst 10

Ru'Huranga, Galkuzul-Archon

Ru'Huranga ist geradezu der Inbegriff der Macht Galkuzuls. Die Hjaldinger haben sich seinen Namen gar zum Feindbild schlechthin erkoren, und so mancher imperiale Kommandant fürchtet nichts so sehr wie die Präsenz dieser Wesenheit in den von ihm befahrenen Gewässern.

Ru'Huranga selber besitzt keine körperliche Form, doch er wird gerufen, um bereits vorhandenes Meeresreich zu pervertieren. Egal ob in Untiefen, an einem Korallenriff oder im offenen Meer – schnell breitet sich eine Zone dämonischer Präsenz heraus, die Ru'Huaranga jedoch stets nach seinem Willen formt. Ein von ihm besetztes Riff beginnt zu wuchern, unsichtbare, aber messerscharfe Pseudopodien auszubilden und Fische wie Schwimmer zu zerschneiden. Untiefen werden trügerisch, Strömungen umgewandelt, in tiefem Meer entstehen Strudel, die in nachtblaue Tiefen führen. Doch den größten Schrecken bietet es erst, wenn man sieht, was diese Wesenheit mit ihren Opfern tut: Manche verwachsen mit dem pervertierten Element, wieder andere werden als dämonisch belebte 'Anhänger' ausgeschickt, Schiffe zu entern – von Willen dieser Wesenheit beseelt. Seeschlangen werden fast automatisch von diesem Wesen beherrscht und drängen Schiffe, Wale und Schwärme von Fischen auf scharfe Riffe. Nur sehr selten wurde dieser Archon beschworen, seit dem Ende der Melarythor und Charybalis ist keine große Beschwörung mehr bekannt, sodass sein Wahrer Name dem Vergessen anheim fiel – zumindest offiziell.

Diphar, Thesephai-Geist

Ein im Imperium häufig beschworener Dämonengeist ist Diphar. Er hat meist die Form eines Nagetiers. Dies ist jedoch auf Grund der wahnsinnigen Geschwindigkeit, mit der Diphar immer unterwegs sein muss, jedoch schwer erkennbar. Er dient häufig als Bote oder Spion.

Diphar
Anrufung: +8 **Befehl:** +8 **Bitte:** +16
Basiskosten: 2
INI 21+3W6 **PA** 18 **LeP** 18 **RS** 1
Umschwirren: DK HNS **AT** 18 **TP** 1 SP **GS** 100 **MR** 5 **GW** 3
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (beliebig), der Diphar kann auf Grund seiner enormen Schnelligkeit auch Zaubern ausweichen und zählt auf Grund seiner Geschwindigkeit als winziger Gegner (AT +8)
Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit II, Kritische Konsistenz, Raserei, Regeneration I
Talente: Spionage 10
Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Spionage, Kampf, Körperliche Hilfe (Nachricht überbringen), Manifestation
Leihgaben: Beweglichkeit, Wahnsinnige Schnelligkeit (GS +3)
Nachteil: Bewegungsdrang 7

Caragil (Mz. Caragiles), Thesephai-Genius

Diese dunkelgrünen, etwa 5 Schritt langen Schlangen mit ledrigen Fledermausflügeln dienen häufig als fliegende Reittiere. Das imperiale Heer verfügt über eine Staffel an Caragil-Reitern für den Einsatz auf dem Schlachtfeld, entweder als Kommandoplattform, Botendienst oder Flugabwehr.

Caragil
Anrufung: +10 **Befehl:** +6 **Bitte:** +12
Basiskosten: 9
INI 12+1W6 **PA** 3 **LeP** 110 **RS** 5
Biss: DK SP **AT** 10 **TP** 3W6+3 **GS** 18/1 **MR** 14
GW 14

Besondere Kampfregeln und -manöver: Sturzflugangriff (jedoch mit AT 17), fliegend, großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Regeneration I (nur wenn manifestiert), Ausgedehnte Aura (Besondere Eigenschaften wie Ausweichen in den Limbus kann der Caragil auf seinen Reiter ausdehnen)
Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, Transport einer Person
Leihgaben: Schnelligkeit (nur Fliegen), Flugfähigkeit (unter Ausbildung von Flügeln), Talentbegabung (Freies Fliegen)
Nachteil: Unstet

Passuth, Avastada-Genius

Passuth wird auch 'Der Greifer' oder 'Der Festhalter' genannt. Er erscheint als große hässliche, schwebende Klauenhand, die so wirkt, als ob sie einem Riesen abgerissen wurde und langsam, aber gnadenlos das Opfer greift und festhält. Es heißt, dass man dem Dämon zwar kurzfristig entwischen, aber nicht auf Dauer entkommen kann.

Passuth
Anrufung: +18 **Befehl:** +7 **Bitte:** +16
Basiskosten: 10
INI 2+1W6 **PA** 0 **LeP** 50 **RS** 0
Griff: DK H **AT** 16 **TP** speziell **GS** 4 **MR** 15 **GW** 10
Besondere Kampfregeln und -manöver: 1 Aktion pro KR. Dem Griffangriff kann nur ausgewichen werden. Sobald der Greifangriff gelungen ist, ist das Opfer gefangen. Für Gefangene sind alle körperlichen Handlungen erschwert, Talentproben um 15, Eigenschaftsproben um 5 Punkte. Um dem Griff zu entkommen, muss dem Opfer eine GE-Probe +15 oder eine Ringen-Parade +10 gelingen. Eine 1 muss mit einer nicht erschwerten Probe bestätigt werden. Wenn Passuth möchte, kann er dem Gefangenen pro KR 3W6 SP zufügen.
Besondere Eigenschaften: Durch alle Elemente gehen, Paraphysikalität II, Regeneration II, Resistenz gegen profanen und magischen Schaden, Unsichtbarkeit I
Mögliche Dienste: Bindung, Körperliche Hilfe (Opfer fangen; Basiszeit beträgt hier außer der Regel 1 Stunde), Suchen und Körperliche Hilfe (Opfer fangen, s.o.)
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (KO)
Nachteil: GS –2

Suulonar (Mz. Suulonarem), Avastada-Genius

Auch wenn Diphar als Bote in seiner Schnelligkeit unübertroffen ist, so ist Suulonar doch der zuverlässigere Bote. Er erscheint als ein Spann große dicke Spinne, die aber fast jede Last tragen kann – es wurden schon Suulonarem beobachtet, die Steinquader von einer Baustelle zur nächsten transportiert haben. Die Botschaft ist während des Transports vor allen Bewegungen geschützt, alle Versuche, sie zu entfernen oder anderweitig zu bewegen, sind um 13 Punkte erschwert. Suulonar ist außerdem in der Lage, fast jedes Ziel aufzuspüren, um ihm die Botschaft zu überbringen. Er wird daher häufig dazu benutzt, wichtige Nachrichten an unbekannte Personen zu überbringen.

Suulonar
Anrufung: +12 **Befehl:** +5 **Bitte:** +14
Basiskosten: 5
INI 1W6 **PA** 0 **LeP** 20 **RS** 0 **GS** 0,5 **MR** 20 **GW** 4
Besondere Kampfregeln und -manöver: Suulonar greift weder an noch pariert er.
Besondere Eigenschaften: Geisterpanzer, Existenz, Immunität gegen Magie, profanen oder magischen Schaden, Kritische Konsistenz, Regeneration I, Resistenz gegen geweihte Angriffe, Verwundbarkeit (Thesephai, Luft), Suche nach dem Unbekannten
Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Lastentransport (KK 200, für die Bestimmung der Kosten wird mit GS 50 gerechnet), Manifestation, Suche
Leihgaben: Wissensübertragung (Standfest)
Nachteil: GS –2

Navaz (Mz Navazai), Dya'Khol-Geist

Der körperlose Navaz wird meist dazu genutzt, Untote zu verstärken oder zu erschaffen. Der körperlose Geist kann jedoch auch in die Träume eines Opfers eindringen und dort einen tödlichen Alpdruck hervorrufen.

Navaz
Anrufung: +10 **Befehl:** +3 **Bitte:** +9
Basiskosten: 6
Besondere Kampfregeln und -manöver: Beseelte Untote unterliegen besonderen Veränderungen, diese finden Sie in **WdZ 227** oder im Technomantieband.
Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Untotenaktivierung (der Navaz fährt in einen toten Körper ein. Dieser zählt für die Dauer der Eigenschaftsnutzung als Untoter), Rudel
Talente: Wesenkontrolle (Untote) 5
Mögliche Dienste: Alptraum, Besessenheit (von Untoten), Bereitstellung von besonderen Fähigkeiten, Bindung, Kontrolle über Untote
Leihgaben: Aurastärkung, Wissensübertragung (Untotenerhebung, Nekromant I)
Nachteil: Schlafstörungen I

Aketun, Dya'Khol-Genius

Aketun nimmt die Gestalt des Schattens eines Lebewesens an. Dies kann ein Mensch, ein Neristu, aber auch ein Monocorn oder Mandrass sein. Dies scheint ganz willkürlich, könnte aber auch auf Grund der Fähigkeit des Schattendiebstahls (s.u.) der Schatten des letzten Opfers sein. Ein gestohlener Schatten ist einer der besten rituellen Verbindungen (siehe 101) für das Zaubern außerhalb des Sichtbereichs.

Aketun
Anrufung: +15 **Befehl:** +5 **Bitte:** +11
Basiskosten: 8
INI 14+1W6 **PA** 14 **LeP** 45 **RS** 0
Schattengriff: DK H **AT** 12 **TP** 1W6+4 **GS** 13 **MR** 16 **GW** 12
Besondere Kampfregeln und -manöver: eine bestätigten glücklichen Attacke raubt dem Opfer den eigenen Schatten, welcher normalerweise innerhalb von 5 Nonen nachwächst. Ein verlorener Schatten jagt vielen Personen Angst ein und kann inbesondere als rituelle Verbindung genutzt werden. Welche konkreten Auswirkungen ein verlorener Schatten haben kann, liegt im Ermessen des Spielleiters (Hinweise finden sich beim Nachteil Stigma).
Besondere Eigenschaften: Ausweichen in den Limbus, Formlosigkeit II, Lichtempfindlich, Schattendiebstahl (s.o.), Tarnung (beschränkt auf Schatten), Unsichtbarkeit I, Verwundbarkeit (Feuer)
Talente: Spionage 12, Tarnung 12
Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Magischer Angriff, Suchen und Einsatz von Fähigkeiten (Schattendiebstahl), Spionage

Leihgaben: Beweglichkeit, Talentbegabung (Sich Verstecken), Fähigkeitenübertragung (Ausweichen in den Limbus)
Nachteile: Lichtempfindlich

Morcan, Dya'Khol-Genius

Ein Morcan kann von einem Wesen Besitz ergreifen und es zu den schrecklichsten Handlungen bewegen, die seiner Persönlichkeit vollkommen widersprechen können. Außerdem sind sie in der Lage, Alptraumwelten zu erschaffen.

Morcan
Anrufung: +14 **Befehl:** +4 **Wunsch** +10
Basiskosten: 12
INI 15+1W6 **PA** 0 **LeP** 40 **RS** 0 **GS** 100 **MR** 8 GW 12
Besondere Kampfregeln und -manöver: Morcanen kämpfen nicht; was sie mit einem Besessenen anrichten, bleibt der Phantasie des Spielleiters überlassen
Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit I, Verwundbarkeit (Totengötter)
Talente: Spionage 7
Mögliche Dienste: Alptraum, Besessenheit, Besessenheit und Spionage, Bindung
Leihgaben: Aurastärkung, Wissensübertragung (Traumgänger I)
Nachteil: Schlafstörungen II

Quitslinga, Iryabaar-Genius

Zur Beschwörung eines Quitslingas, eines mächtigen Gestaltwandlers, muss der Dämonologe einen ersten Gastkörper bereitstellen, in den der Dämon fahren und dann nach seinen Wünschen umgestalten kann. Er bevorzugt die Gestalt von Menschenähnlichen und verlässt eine einmal gewählte Form nur ungern, da es ihn einen Teil seiner Kräfte kostet (1W6 LeP und 1W6 AsP), eine neue Gestalt anzunehmen.
Ein Quitslinga wird oft als Spion, Kurier, Meuchler oder dämonischer Lehrmeister beschworen, für gewöhnlich soll er auch eine andere Person ersetzen. Zudem ist er in der Lage, zu zaubern und in Träume einzudringen. Besitzt der Beschwörer keinen vertrauten Gegenstand oder einen Teil des Körpers des zu kopierenden Wesens, so beträgt die Gesinnung für alle Kontrollproben +7.

Quitslinga
Anrufung: +16 **Befehl:** +8 **Bitte:** +18
Basiskosten: 16

In seiner zuerst beschworenen Gestalt besitzt ein Quitslinga 40+2W20 LeP und 70+3W20 AsP. Ein Gestaltwandel kostet den Quitslinga je 1W6 LeP und AsP permanent. Die MR eines Quitslingas beträgt stets 12, während die körperlichen Werte der jeweiligen Gestalt den üblichen Werten des jeweiligen Wesens entsprechen.

Besondere Eigenschaften (für alle Formen): Existenz, Gestaltwandel (s.o.), Regeneration I, Tarnung
Talente: Diebstahl 10, Spionage 12, Tarnung 16, Tiergestalt 10
Zauber: Spontane Essenzbeschwörung Iryabaar 25, Instruktion Illusion und Geistillusion, SF Illusionszauberer
Mögliche Dienste: Beratung (Lehrmeister), Bindung, Diebstahl, Körperliche Hilfe (Ersatzperson, Kurier), Hilfszauberei, Spionage, Tiergestalt (jedes Tier)
Leihgaben: Aurastärkung, Eigenschaftssteigerung (KL), Talentbegabung (Sich Verkleiden), Regeneration
Nachteil: Neugier 10

Nishkath, Iryabaar-Archon

Nishkath ist eine kleine, feuerrote Koboldsgestalt mit zusammengefalteten Schwingen und gespaltenem Schwanz. Er gibt willig Auskunft über alle Geheimnisse der Welt, verleitet unerfahrene, eitle oder arrogante Beschwörer jedoch zu Fehlern (wie der Beschwörung weiterer, deutlich gefährlicherer Dämonen) und flüstert ihnen Falschaussagen ein.

Nishkath
Anrufung: +15 **Befehl:** +7 **Bitte:** +15
Basiskosten: 12
INI 11+1W6 **PA** 15 **LeP** 18 **RS** 3
Biss: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6 **GS** 8 **MR** 16 **GW** 7
Besondere Kampfregeln und -manöver: Flugangriff, kämpft nur, wenn er selbst angegriffen wird, fliegender kleiner Gegner
Besondere Eigenschaften: Unsichtbarkeit I, Verwundbarkeit (Götter des Wissens)
Mögliche Dienste: Bindung, Beratung (Lehrmeister, Berater; aber auch bei Gegnern anwendbar, um falsches Wissen einzuflüstern), Bewegung, Hilfszauberei
Leihgaben: Aurastärkung, Eigenschaftssteigerung (KL), Talentbegabung (Wissenstalente), Wissensübertragung (Magische SF)
Nachteil: Neugier 10

Hyabarash, Naggarach-Geist

Der Hyabarash ähnelt einem Lamuk sowohl in Form als auch in Größe und war vielleicht sogar sein Vorbild: ein sechsbeiniger befellter Leib mit einem löwenartigen Kopf. Der Hyabarash verfügt über extrem feine Sinne und ist in der Lage, jeder Spur zu folgen, die nicht magisch verschleiert worden ist – sei sie noch so alt. Daher wird er vor allem zu Such- und Aufspürzwecken, aber manchmal auch für Diebstähle eingesetzt.

Hyabarash
Anrufung: +6 **Befehl:** +0 **Bitte:** +3
Basiskosten: 3
INI 10+2W6 **PA** 10 **LeP** 20 **RS** 2
Biss: **DK** H **AT** 15 **TP** 1W6+4 **GS** 13 **MR** 11 **GW** 4
Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6), Gezielter Angriff / Sprungangriff / Verbeißen
Besondere Eigenschaften: Raserei, Suche nach dem Unbekannten, Unfehlbarer Spürsinn (findet jede Spur), Unsichtbarkeit I
Talente: Diebstahl 4, Spionage 16
Mögliche Dienste: Bewegung, Diebstahl, Manifestation, Spionage, Suche
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (GE), Schnelligkeit, Talentbegabung (Sinnenschärfe, Fährtensuche)
Nachteil: Hitzeempfindlichkeit 10

Uchdar, Naggarach-Archon

Uchdar erscheint als riesiges befelltes Ungetüm, das wie eine Mischung aus Bär, Ghorla und Wolf aussieht. Aufgerichtet hat der Dämon sicherlich eine Größe von sechs Schritt und sein langes Fell hat die Farbe schmutzigen Schnees. Die reine Anwesenheit des Uchdar versetzt alle Tiere ab Rattengröße und selbst einige intelligente Wesen in der Umgebung (etwa 49 Schritt) in einen Blutrausch. Er wird meist beschworen, um die ganze Kraft der Fauna gegen einen Gegner zu richten. Er soll bereits so manches Dorf vollständig verwüstet haben.

Uchdar
Anrufung: +23 **Befehl:** +7 **Bitte:** +16
Basiskosten: 25
INI 13+1W6 **PA** 14 **LeP** 80 **RS** 3 **GS** 7 **MR** 21 **GW** 20
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen (maximal 2 Angriffe), Doppelangriff, Niederwerfen, sehr großer Gegner
Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Tollwut (erzeugt bei allen Tieren der Umgebung automatisch einen Blutrausch, intelligente Lebewesen können sich alle 10 KR durch eine Selbstbeherrschungsprobe+7 widersetzen)
Talente: Wesenkontrolle 5
Mögliche Dienste: Kampf, Kontrolle über Tiere (Steuerung der Aggression der aufgehetzten Tiere),
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (MU, KO), Kampfgeist, Übertragung von Eigenschaften (Tollwut)
Nachteil: Blutrausch

A'Ny'Cha, Ghorgumor-Geist

A'Ny'Cha hat die Gestalt eines wunderschönen Amaunir oder Amauna. Der Dämon ist durch und durch verspielt – er spielt mit seinem Beschwörer und mit seinen Opfern. A'Ny'Cha wird als hübsche Begleitung für den Abend oder das Bett oder auch für das Spiel um das Leben des Opfers beschworen. Der Dämon gilt jedoch als sehr wechselhaft und folgt häufig lieber seinem Spieltrieb als dem Auftrag des Beschwörers.

A'Ny'Cha
Anrufung: +7 **Befehl:** +2 **Bitte:** +4
Basiskosten: 5
INI 13+1W6 **PA** 15 **LeP** 32 **RS** 0
Krallen: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+3 **GS** 9 **MR** 14 **GW** 7
Besondere Kampfregeln und -manöver: Sprungangriff / Niederwerfen (0)
Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen magischen und geweihten Schaden
Talente: Betören 10, Spionage 6
Mögliche Dienste: Bewegung, Kampf, Körperliche Hilfe (Begleitung, Bettspiele), Spionage, Verführung
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (CH), Talentsteigerung (Betören, Schnurren)
Nachteil: Impulsiv oder Krankhafte Reinlichkeit 7

Cha'Khar, Ghorgumor-Genius

Der Dämon erscheint als eine Mischung aus Tiger und Löwe mit tiefschwarzen Augen und verfügt über ein markerschütterndes Brüllen. Cha'Khar wird vor allem zur Jagd im Allgemeinen und zur Rache im Speziellen gerufen. Das Wesen liebt es, mit seiner Beute zu spielen und ihr immer wieder eine Chance zum Entkommen zu geben. Es heißt, dass Cha'Khar das Opfer entkommen lässt, wenn ihr dies sieben Mal gelingen sollte.

Cha'Khar
Anrufung: +14 **Befehl:** +7 **Bitte:** +15
Basiskosten: 11
INI 17+1W6 **PA** 12 **LeP** 65 **RS** 4
Pranken: **DK** HN **AT** 17
TP 1W6+4
Biss: **DK** H **AT** 11 **TP** 2W6+3 **GS** 9 **MR** 14 **GW** 17
Besondere Kampfregeln und -manöver: Sprungangriff / Niederwerfen (5)
Besondere Eigenschaften: Lebensraub I, Resistenz gegen magischen und geweihten Schaden, Schreckgestalt I (Brüllen), Unsichtbarkeit II
Talente: Tiergestalt 12, Wesenkontrolle (Katzen) 7, Wesenkontrolle (Raubkatzen) 2
Mögliche Dienste: Bereitstellung besonderer Fähigkeiten (Lebensraub), Magischer Angriff, Kampf, Kontrolle über Katzen und Raubkatzen, Körperliche Hilfe, Tiergestalt (Katze, Tiger), Wache
Leihgaben: Beweglichkeit, Eigenschaftssteigerung (GE), Fähigkeitenübertragung (Lebensraub), Talentsteigerung (Schleichen, Sich Verstecken)
Nachteil: Nahrungsrestriktion (Fleisch), Rachsucht 8

Atuum, Khalyanar-Geist

Der runde, etwa drei Spann durchmessende schleimige Leib des Dämons Atuum formt ständig neue Tentakel aus, um alles organische Material in seiner Umgebung in eins der vielen Mäuler zu befördern und sich daran zu nähren. Es gibt keine Fläche, die nicht Maul oder Tentakel ist.

Atuum
Anrufung: +11 **Befehl:** +4 **Bitte:** +8
Basiskosten: 3
INI 10+1W6 **PA** 14 **LeP** 20 **RS** 0
Maul: **DK** H **AT** 16 **TP** 2W6
Tentakel: **DK** NSPX **AT** 12 **TP** 1W6+2 **GS** 6 **MR** 12 **GW** 7
Besondere Kampfregeln und -manöver: Atuum hat 3 Angriffe pro KR, jedoch nur eine Reaktion. Umreißen (3, Tentakel), ein umgeworfenes Opfer muss eine KK-Probe +3 machen, um nicht direkt in DK H und vor ein Maul befördert zu werden, dass das Opfer mit einer nächsten Aktion angreifen wird. Jeder mit dem Maul angerichtete SP wird Atumm als LeP gutgeschrieben.
Besondere Eigenschaften: Kritische Konsistenz, Langer Arm (Tentakel), Mutation, Schreckgestalt I
Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Kampf, Körperliche Hilfe, Wache
Leihgaben: Körperliche Merkmale (Tentakel, Maul), Regeneration
Nachteil: enormer Hunger

Ugrabaan, Khalyanar-Genius

Ugrabaan ähnelt einem Säugetier oder einem Insekt, jedoch besitzt es ein riesiges Maul anstelle eines Kopfes. Anfangs hat Ugrabaan noch die Größe einer Katze, jedoch versucht das Maul alles Organische in sich aufzunehmen und wächst so mit der Zeit an. Ugrabaan hat keinerlei Beine, sondern bewegt sich fließend vorwärts, während zahlreiche ausgebildete Pseudopoden die Nahrung ins Maul befördern. Ugrabaan kann auf Befehl seines Beschwörers einverleibte Masse zu seltsamen Lebewesen zusammensetzen und wieder ausspucken. Dadurch werden sehr chaotische Chimären erschaffen, deren Form nur schwer vom Beschwörer bestimmt werden kann. Nur wenige dieser Wesen leben länger als einige Tage.
Es wurde bisher noch keine Obergrenze für ein Ugrabaan entdeckt, jedoch widersetzt sich ein immer größer werdender Ugrabaan den Befehlen seines Herrn. Im Hause Phraisopos wird von einem Ugrabaan gemunkelt, der über 20 Schritt groß ist und der sich jeder Anordnung widersetzt.

Ugrabaan
Anrufung: +15 **Befehl:** +4+Z **Bitte:** +8+2xZ
Basiskosten: 5+Z
INI 10+1W6 **PA** 14 **LeP** * **RS** (Z–1)
Maul: **DK** H **AT** 16 **TP** 3W6+Z
Pseudopode: **DK** NS **AT** 13 **TP** speziell
GS 10–Z (mindestens 1) **MR** 12+Z **GW** 6+Z

*) je nach aktuellem Stand. Der Startwert beträgt 20 LeP, Z beträgt ein Zwanzigstel der aktuellen Maximal-LE.

Besondere Kampfregeln und -manöver: Ugrabaan hat Z Angriffe mit Pseudopode pro KR, einen Angriff mit dem Maul, jedoch keine Reaktion. Umreißen (Erschwernis von +Z, Pseudopode), ein umgeworfenes Opfer muss eine KK-Probe +Z machen, um nicht direkt in DK H und vor das Maul befördert zu werden, dass das Opfer mit einer nächsten Aktion angreifen wird. Immer wenn ein extern beschworener Ugrabaan sich organische Materialien zuführt (Pflanzen, tote und lebende Tiere, Kulturschaffende, ...) steigt seine LE. Bei einer internen Beschwörung werden diese LeP dem Beschwörer gutgeschrieben. Die Erhöhung ist von der Qualität des zugeführten Materials abhängig. Eine abgeerntetes Maisfeld bringt vielleicht 5 LeP, ein totes Tier bereits ein Zehntel, ein lebendiges Tier die Hälfte und ein Kulturschaffender bereits den vollen Betrag seiner aktuellen Lebenspunkte. Insbesondere werden dem Ugrabaan mit dem Maul angerichtete SP als LeP gutgeschrieben. Die Größe des Ugrabaans hängt von seiner LE ab. Bis LE 60 ist er klein, bis LE 200 mittelgroß, bis LE 500 groß und darüber sehr groß.
Besondere Eigenschaften: Chimärenerschaffung (s.o., jede geschaffene Chimäre reduziert die LeP des Ugrabaans um ihre LE), Existenz, Mutation, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (anorganische Materialien)
Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Bereitstellung besonderer Fähigkeiten, Körperliche Hilfe (z.B. Organisches Material vernichten), Lastentransport (KK 12+2*Z), Suche und Vernichte (Einverleibung)
Leihgaben: Regeneration durch Verzehr (s.o.), Wissensübertragung (alle chimärologischen SF)
Nachteil: enormer Hunger (gilt als schlechte Eigenschaft auf dem Wert 12)

Bel'Khidmal (Mz. Bel'Khidmalim), Xolovar-Geist
Eine Bel'Khidmal sieht aus wie eine zweiköpfige Ratte von der Größe eines Hundes mit einem stachelbewehrten Skorpionschwanz, die aus rostigem Eisen, Zinn, Blei und anderen unedlen Metallen zu bestehen scheint. Diese Dämonen werden meist in ganzen Horden beschworen, um einen Schatzhort zu bewachen. Sollte der Schatz von Anfang an oder später (etwa durch Diebstahl oder Magie) einen bestimmten Wert unterschreiten, erscheinen erst gar keine Rostratten oder verschwinden eine nach der anderen.

Bel'Khidmal
Anrufung: +15 **Befehl:** +3 **Bitte:** +8
Basiskosten: 3
INI 16+1W6 **PA** 16 **LeP** 35 **RS** 5
Biss: **DK** N **AT** 10 **TP** 1W6+4
GS 14 **MR** 12 **GW** 3 (im Rudel deutlich mehr)
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (SP statt TP), kleiner Gegner (AT +4 / PA +7)
Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Rudel, Verwundbarkeit (Diebesgötter)

Mögliche Dienste: Bindung, Manifestation, Wache (pro Rostratte muss mindestens 1 Stein Gold anwesend sein, jede Ratte verbraucht pro Tag einen Skrupel Gold)
Leihgaben: Talentbegabung (Sinnenschärfe, Schätzen)
Nachteil: Goldgier 7

Uttrava (Mz. Uttravai), Xolovar-Geist

Dieser bekannte Diebesdämon hat die Gestalt eines kleines und meist fliegenden Tieres, z.B. Elster oder Flughund, und wird vor allem für Diebstahl und Spionage beschworen.

Uttravai
Anrufung: +6 **Befehl:** +0 **Bitte:** +3
Basiskosten: 2
INI 14+1W6 **PA** 14 **LeP** 12 **RS** 2
Krallen: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+2 **GS** 14/1 **MR** 7 **GW** 5
Besondere Kampfregeln und -manöver: Flugangriff, sehr kleiner, fliegender Gegner (AT +5, PA +10)
Besondere Eigenschaften: Verwundbarkeit (Diebesgötter)
Talente: Diebstahl 18, Spionage 14, Tiergestalt (Elster, Flughund, etc) 6
Mögliche Dienste: Bindung, Diebstahl, Manifestation, Spionage, Tiergestalt
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (FF), Talentbegabung (Taschendiebstahl)
Nachteil: Goldgier 7

Hektabelus, Pl. Hektabeli, Mishkarya-Genius

Ein Hektabelus ist ein körperloser Dämon aus der Domäne der Mishkharya, der gerufen wird, um Seuche und Pestilenz zu verbreiten.

Hektabelus
Anrufung: +10 **Befehl:** +7 **Bitte:** +14
Basiskosten: 7
Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Infektion (jede Krankheit bis Stufe 12), Unsichtbarkeit II
Mögliche Dienste: Infektion, Suche
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (KO), Talentbegabung (Heilkunde Krankheiten)
Nachteil: Krankheitsanfällig

Gesnai, Aggari-Genius

Gesnai erscheint als 2 Schritt große Statue aus vielen verschiedenen Metallen und mit einer Kugel als Kopf, von der insgesamt fünf Augen in die vier Richtungen und nach oben blicken. Der Dämon wird als Schmied oder Steuermann für Arcanomechaniken beschworen. Er ist aber auch in der Lage, andere Formen des Elements Erz mit bloßen Händen zu bearbeiten.

Gesnai
Anrufung: +18 **Befehl:** +7 **Bitte:** +15
Basiskosten: 15
INI 6+1W6 **PA** 0 **LeP** 80 **RS** 10
Faust: **DK** H **AT** 14 **TP** 2W6+6 **GS** 4 **MR** 12 **GW** 14
Besondere Kampfregeln und -manöver: 1 Aktion (Angriff) pro KR, Niederwerfen (5)
Besondere Eigenschaften: Angriff mit pervertiertem Erz (3 Schritt), Durch Erz gehen, Immunität gegen profane Waffen, Verwundbarkeit (magische Metalle)
Talente: Elementare Kunstfertigkeit 10
Dienste: Besessenheit, Bewegung, Bindung, Elementarer Angriff, Kontrolle über Erz, Körperliche Hilfe (Schmieden u.ä.), Magischer Angriff, Manifestation, Transport durch Erz, Schutz
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (KO, KK), Eisenhaut, Eisenknochen, Talentbegabung (Grobschmied, Hüttenkunde, ...)
Nachteil: Konstruktionswahn 10

Burakos (Mz. Burakes), Darcalya-Geist

Ein Burakos ist ein körperloser Geist, der im Auftrag seines Beschwörers ein Opfer besetzt und bei diesem ein enormes Verlangen nach einer Person oder einem Objekt auslöst – nicht selten der Beschwörer selbst.

Burakos
Anrufung: +9 **Befehl:** +3 **Bitte:** +7
Basiskosten: 3
Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II
Mögliche Dienste: Bindung, Besessenheit, Verlangen auslösen (Kosten wie Wahnsinn bei ähnlichen Auswirkungen), Wahnsinn
Leihgaben: Eigenschaftssteigerung (CH), Talentbegabung (Betören)
Nachteil: Brünstigkeit 7

Manakim, Pl. Manakimen, Darcalya-Genius

Die selten gerufenen Manakimen sind in der Lage, jegliches Fleisch in beliebige Formen zu bringen, gerade um Körper so zu formen, wie der Beschwörer sie haben möchte. Sei es um die Haut zu straffen, die Haare zu verlängern, die Geschlechtsorgane zu vergrößern, die Gestalt eines anderen anzunehmen oder gar das Geschlecht zu wandeln. Dem Beschwörer zeigen sie sich immer in einer ihm gefälligen Gestalt.

Manakim
Anrufung: +17 **Befehl:** +7 **Bitte:** +16
Basiskosten: 10
INI 11+1W6 **PA** 12 **LeP** 40 **RS** 0 **GS** 15 **MR** 14 **GW** 10
Besondere Eigenschaften: Geistermanifestation, Geistersprache, Körperlosigkeit I
Talente: Betören 10, Elementare Kunstfertigkeit 14
Mögliche Dienste: Bindung, Kontrolle über Humus (nur Fleischformung), Körperliche Hilfe (Erotische Phantasien darstellen o.ä.), Manifestation, Verführung
Leihgaben: Talentsteigerung (Betören, Sich Verkleiden)
Nachteil: Brünstigkeit 10

Aventurische Dämonen in Myranor

In **Wege der Zauberei** finden Sie ab Seite 206 eine größere Auswahl an Dämonen, als wir sie hier anbieten können. Im Folgenden bieten wir eine Übersichtsliste der in Myranor bekannten und nicht hier beschriebenen Dämonen an.

Myranischer Name	Klasse	Quelle	Avent. Name	WdZ	Anrufung	Befehl	Bitte
Askarat	Genius	Tyakaar	Asquarath	209	+14	+8	+18
Asthai	Genius	Tyakaar	Azzitai	209	+13	+6	+13
Eschtot	Geist	Tyakaar	Heshthot	213	+11	+2	+5
Gurgolos	Genius	Tyakaar	Gurgulum	212	+11	+4	+8
Iryadsaal	Genius	Tyakaar	Irhiadhzal	214	+16	+10	+20
Lukiferos	Genius	Tyakaar	Taifelel	221	+10	+3	+7
Shruuf	Genius	Carafai	Shruuf	221	+12	+5	+11
Zant	Geist	Carafai	Zant	226	+10	+3	+7
Amirkotos	Genius	Galkuzul	Amrychoth	207	+15	+7	+17
Ionaho	Archon	Galkuzul	Yo'Nahoh	225	+19	+10	+21
Szylaphotos	Geist	Galkuzul	Scylaphotai	220	+9	+3	+7
Ulchu'hu	Genius	Galkuzul	Ulchuchu	222f	+11	+4	+9
Vatakeos	Archon	Galkuzul	Vhatacheor	223	+17	+9	+18
Bal'Arayanar	Archon	Thesephai	Arjunoor	208	+15	+8	+18
Caragil	Genius	Thesephai	Karakil	215	+10	+6	+13
Darai	Genius	Thesephai	Dharai	211	+9	+4	+9
Diphar	Geist	Thesephai	Difar	211	+8	+8	+16
Jalarasil	Geist	Thesephai	Yel'Arizel	225	+6	+3	+6
Jarjuram	Genius	Thesephai	Yar'Yuram	224	+12	+6	+12
Mactanos	Genius	Avastada	Mactans	218	+12	+9	+19
Bracu	Geist	Dya'Khol	Braggu	210	+9	+1	+3
Morcan	Genius	Dya'Khol	Morcan	218	+14	+4	+10
Navaz	Geist	Dya'Khol	Nephazz	218f	+10	+3	+9
Nirr'Havanes	Archon	Dya'Khol	Nirraven	219	+17	+7	+17
Balvec	Genius	Iryabaar	Bha'Levek	210	+11	+3	+7
Gotongi	Genius	Iryabaar	Gotongi	212	+8	+3	+7
Ishayadin	Archon	Iryabaar	Isyahadin	214	+14	+16	+30
Karunga	Geist	Iryabaar	Karunga	216	+8	+1	+3
Nishkath	Archon	Iryabaar	Nishkakath	219	+15	+7	+15
Quitslinga	Genius	Iryabaar	Quitslinga	220	+16	+8	+18
Die Meute	Archon	Naggarach	Die Wilde Jagd	224	+21	+12	+27
Kar'Zorel	Genius	Naggarach	Kharz'oreel	216	+9	+5	+10
Karmanat	Geist	Naggarach	Karmanath	215f	+9	+4	+9
Thalon	Geist	Naggarach	Thalon	221	+5	+0	+2
Umdorel	Genius	Naggarach	Umdoreel	223	+9	+7	+15
Uszurel	Geist	Naggarach	Usozoreel	223	+6	+2	+5
Yashentam	Genius	Naggarach	Yash'Natam	224	+9	+5	+10
Yashonel	Genius	Naggarach	Yash'Oreel	224f	+12	+10	+17
Char'Much'Iao	Genius	Ghorgumor	Cha'Muyan	211	+12	+5	+12
Kha'Sharr	Geist	Ghorgumor	Qasaar	219f	+8	+3	+7
Cha'Khuo'Rachar	Archon	Khalyanar	Kha-Thurak-Arfai	215	+14	+7	+14
Tusqamac	Genius	Khalyanar	Tuur-Amash	222	+13	+8	+16
Yakurbal	Archon	Khalyanar	Arkhobal	208f	+17	+9	+20
Accum	Genius	Xolovar	Haqoum	213	+14	+6	+13
Baal'Kabul	Genius	Xolovar	Balkha'bul	209f	+18	+10	+20
Norunbal	Genius	Xolovar	Nurumbaal	219	+12	+6	+12
Uttrava	Geist	Xolovar	Uttara'Vha	223	+6	+0	+3
Bel'Khidmal	Geist	Xolovar	Khidma'kha'bul	216	+15	+3	+7
Brukakla	Geist	Mishkarya	Brukha'kla	210	+12	+11	+18
Dugolum	Genius	Mishkarya	Duglum	211	+15	+9	+19
Eukalipos	Archon	Mishkarya	Eugalp	211f	+18	+5	+14
Hektabeli	Genius	Mishkarya	Hektabeli	213	+10	+7	+14
Nirr'Atum	Geist	Mishkarya	Hirr'Nirat	214	+10	+2	+4
Rahastes	Archon	Mishkarya	Rahastes	220	+12	+16	+33
Sordhul	Geist	Mishkarya	Sordul	221	+6	+4	+8

Talluc	Genius	Mishkarya	Tlaluc	222	+7	+4	+7
Aggarbal	Genius	Aggari	Agribaal	207	+10	+7	+15
Akorbai	Genius	Aggari	Achorhobai	206f	+16	+5	+12
Amrifas	Archon	Aggari	Amrifas	207	+16	+7	+18
Gregoros	Genius	Darcalya	Gregorroth	212	+7	+2	+5
Hanestiles	Archon	Darcalya	Hanaestil	212f	+16	+8	+16
Incubus Thazanos	Geist	Darcalya	Thaz-Laraanji	222	+8	+3	+7
Isphanil	Genius	Darcalya	Isphanil	214	+14	+6	+14
Laran	Genius	Darcalya	Laraan	216f	+12	+6	+12
Gra-Khal	Genius	Abgrund	Grakvaloth	212	+28	+7	+13
Iphas	Geist	Abgrund	Ivash	214f	+18	+4	+10
Maruk-Methai	Archon	Abgrund	Maruk-Methai	218	+12	+10	+20

Erweiterungsregeln

Die in diesem Abschnitt beschriebenen Regeln sollen die zuvor beschriebenen Grundregeln erweitern. Wählen Sie die Bausteine aus, die Ihnen gefallen, lassen Sie solche weg, die es nicht tun. Künftige Abenteuerpublikationen werden nur in Ausnahmefällen vom Gebrauch einer dieser Erweiterungsregeln ausgehen und das dann auch thematisieren.
Sollten sich die Grund- und die Erweiterungsregeln in manchen Stellen widersprechen, so hat die Erweiterungsregel (natürlich nur, wenn Sie sie verwenden) Vorrang vor den Grundregeln.

Erweiterungen zu den Beschwörungszaubern

Baukasten für Wesenbeschwörungszauber
Neben den zuvor vorgestellten Beschwörungszaubern für Wesen sind auch andere Zusammenstellungen vorstellbar. Das einzige wichtige Kriterium für den Zauber ist seine Komplexität, da die Regeln an sich für alle diese Wesenbeschwörungen anwendbar sind. Für jede Gruppe von Wesen (Elementare, Dämonen, ...) gibt es Beschwörungszauber.
Die Komplexität ist abhängig von der Anzahl der Einschränkungen des Zaubers, je mehr Einschränkungen, desto geringer die Komplexität. Die Einschränkungen sind *Disziplin* (Invokation oder Inspiration), *Quelle* (z.B. Luft, Harmonie, Dya'Khol), *Stufe* (Geist, Genius, Archon) und *Gattung* (z.B. Nebelgeist, Navaz). Die Basiskomplexität ist **F**, jede Einschränkung reduziert die Komplexität um eins. Es gibt es keine Elementarwesen der Kraft oder der Zeit. Die *SF Quellenkenntnis* reduziert nur die Lernschwierigkeit der Zauber mit Einschränkung der *Quelle*, die *SF Sphärenkenntnis* alle passenden Zauber.

Beispiele:
- *Die* Inspiration durch alle Elementare *hat Komplexität E.*
- *Der Zauber* Beschwörung von Feuergeistern *hat Komplexität D.*
- *Die* Invokation von Stellargeistern *hat Komplexität D.*
- *Die* Inspiration von Ahnengeistern *hat Komplexität B.*

Zusätzliche Quellen
Neben den auf Seite 25 genannten Zaubern existieren auch noch drei weitere Quellen: Die *Zeit* (erste Sphäre, siehe Seite 11), Eskates und den Abgrund (jeweils dämonisch, siehe Seite 24). Zu allen drei Quellen gibt es Essenzbeschwörungszauber und bei den beiden dämonischen Quellen auch Wesenbeschwörungszauber. Die Kenntnis der drei Quellen ist jedoch extrem selten und selbst ihre Existenz ist häufig noch ein Geheimnis. Die Essenzbeschwörung der Zeit hat Komplexität **F**.

Ergänzungen zur Anrufungsprobe

Wiederholen misslungener Proben
Wenn eine Zauberprobe misslungen ist, kann man davon ausgehen, dass der Zaubernde erst einmal ein wenig verwirrt ist und mindestens eine weitere Aktion verliert. Wenn er binnen der nächsten Spielrunde den Spruch wiederholen will, so ist die folgende Zauberprobe um 3 Punkte erschwert und die Zauberdauer um eine Aktion verlängert. Gelingt die Zauberprobe auch im zweiten Anlauf nicht, so ist ein eventueller dritter Versuch schon um 6 Punkte erschwert und um zwei Aktionen verlängert, ein vierter Versuch um 9 bei drei Aktionen längerer Dauer usw.. Diese Erschwernis wirkt nur auf den einen misslungenen Zauber und 'verfliegt' nach etwa einer Spielrunde.
Bei formalen Zaubern ist nur die Wiederholung der gleichen Formel während dieser Zeit erschwert und verlängert, bei spontanen Zaubern jede Wiederholung.
Ein Zauberer mit der Sonderfertigkeit *Beschwörungsroutine* muss überhaupt keine Zuschläge auf Grund von misslungenen Proben hinnehmen. Außerdem wird der wiederholte Zauber nicht verlängert.

Zeitpunkt der Zauberprobe und Störungen
Zu Beginn der Zauberdauer wird die Anrufungsprobe gewürfelt. Sollte der Zauber scheitern, so vergeht jedoch noch die Hälfte der Zauberdauer, bis der Held das Scheitern bemerkt. Nur Charaktere mit der SF *Beschwörungsroutine* bemerken bereits nach einer Aktion, dass der Zauber misslungen ist. Diesen Zeitpunkt können Sie ein wenig nach vorn oder hinten verschieben: Grobe Schnitzer merkt man fast sofort, ein Scheitern an einer um einen Punkt zu hohen MR vermutlich erst am Ende der Zauberdauer.
Sollte es während der Zauberdauer zu Störungen kommen, d.h. zu bei Beginn der Zauberdauer unbekannten negativen Einflüssen, so muss der Zaubernde eine *Selbstbeherrschungs*-Probe bestehen, damit der Zauberspruch nicht dennoch scheitert. Je nach Störung wird die Probe erschwert: Im Falle eines Treffers ist diese Probe um die Anzahl der erlittenen SP erschwert. Andere Störungen erschweren die Probe nach Maßgabe des Meisters, wobei eine Erschwerung von

+7 als Richtwert dient. Für einen Helden mit der Sonderfertigkeit *Konzentrationsstärke* ist die *Selbstbeherrschungs*-Probe um 7 Punkte erleichtert. Sollten während der Zauberdauer störende Effekte eintreten (z.B. antimagische Zonen, durch einen schnelleren Zauber gesteigerte MR des Opfers oder Wunden), werden die ZfP* des gelungenen Zaubers um den jeweiligen Betrag gesenkt, können jedoch nicht unter 0 sinken.

Verbesserung beschworener Wesen

Wenn der Beschwörer möchte, kann er die von ihm beschworenen Wesen mit zusätzlichen besonderen Eigenschaften ausstatten. Dies ist im Allgemeinen nur *vor* der Anrufungssprobe möglich und kostet dann eine Erschwernis in Höhe der bei Eigenschaft angegeben Punkte (siehe Seite 67). Eine Liste möglicher besonderer Eigenschaften finden sich in den Kästen zu den einzelnen Wesensgruppen.

Die *Wesenformer I*-SFs (siehe Seite 156) erlauben es dem Beschwörer jedoch, das Wesen auch noch nach der Beschwörung zu formen. Dafür müssen sie jedoch die dreifache Punkteanzahl an ZfP* aufwenden. Zauberer mit der passenden *Wesenformer II*-SF können die Wesen sogar zu den einfachen Kosten nachträglich mit Eigenschaften ausstatten.

Modifikatoren für die Anrufung

Da so manche Beschwörungen recht schwierig sind, haben die Beschwörer Myranors während ihrer langen Beschwörungspraxis viele verschiedene Möglichkeiten entwickelt, sich diese zu erleichtern. Entscheiden Sie bei jedem einzelnen Modifikator, ob Sie ihn in Ihr Spiel integrieren möchten oder nicht.

Rüstung und die richtige Kleidung

Auch für einen Zaubervorgang gilt, dass er umso besser gelingt, je geringer die Ablenkungen sind – und eine deutliche Ablenkung ist es, durch Rüstungen oder Gepäck behindert zu sein. Unabhängig von den Zauberbehinderungen durch Metalle (Seite 137) oder 'widrige Umstände' wie Fessel und Knebel gilt, dass alle Zauber, die Gesten oder Bewegungen des gesamten Körpers erfordern, einer effektiven Behinderung unterliegen, die vom Meister je nach Repräsentation des Zaubers, in der Zauberprobe geforderten Eigenschaften und den äußeren Gegebenheiten festgelegt werden muss, jedoch üblicherweise BE–2 nicht überschreitet. Hat sich der Zauberer sogar entsprechend den Vorschriften seiner Tradition gekleidet, so kann der Spielleiter die Probe um bis zu 2 Punkte erleichtern.

Der Einfluss des Ortes

Manche Orte haben gewisse Zu- oder Abneigung zu bestimmten Quellen. Der Spielleiter kann die Probe daher um bis zu 7 Punkte erleichtern oder erschweren. Ein Ort elementarer Reinheit kann 5 bis 7 Punkte Erleichterung auf Elementarherbeirufungen bringen, jedoch Dämonenbeschwörungen um 4 Punkte erschweren, eine Pforte des Grauens zur Domäne Dya'Khol kann passende Dämonen- und Totenwesenbeschwörungen um 6 Punkte erleichtern usw. Bei Wesenbeschwörungen kann die Probe je nach Wesen um weitere Umstände modifiziert werden (Spielleiterentscheid).

Der Einfluss der Sterne

Beträgt die Zauberdauer der Beschwörung mindestens eine Stunde, so können auch *Umstände der Zeit* zum Tragen kommen. Für passende oder unpassende Sphärenkonstellationen kann der Spielleiter Modifikationen im Bereich von –3 bis +3 festlegen, die mittels einer *Sternkunde*-Probe überprüft werden kann. Wenn der Spieler auf eine passende Konstellation warten möchte, kann der Spielleiter die Zeit bis zum Eintreffen einer solchen festlegen oder auswürfeln. Als Richtwert sollte in 1W20 Tagen eine günstige (1 Punkt Erleichterung) und in 3W20 Nonen eine extrem günstige (Erleichterung von 3 Punkten) Konstellation eintreten. Das genaue Datum muss der Spieler jedoch mit einer passend erschwerten *Sternkunde*-Probe bestimmen. Als Richtwert gilt, dass für die Berechnung einer zukünftigen Sphärenkonstellation die Sternkunde-Probe um die halbe Differenz in Tagen erschwert ist. Die Konstellation in genau einem Oktal zu berechnen, ist demnach um 23 Punkte erschwert.

Donaria

Bei Wesenbeschwörungen kann ein dem Wesen genehmes *Geschenk (Donarium)* die Probe um bis zu 2 Punkte pro einzelnem Donarium (maximal bis 7 Punkte Erleichterung) erleichtern, nicht genehme Geschenke (z.B. aus Falschinformationen) können die Probe jedoch auch um bis zu 7 Punkte erschweren. Ein Geschenk verbraucht sich während der Beschwörung.

Übersicht über die Modifikationen der Anrufungsprobe (Erweiterungsregeln)

Die Anrufungsprobe ist modifiziert um:

- Anrufungsschwierigkeit des Wesens oder der Essenz
- Qualität der Formel. Modifikator von –7 (Qualität 7) bis 0 (nicht vorhanden). Für *formale* Zauber ist eine Formel zwingend notwendig.
- Optional: Ausrüstung des Beschwörers (Triopta, Bannschwert)
- Optional: Passende Kleidung (bis zu –2)
- Optional: Behinderung (maximal +(BE–2))
- Optional: Umstände des Orts (–7 bis +7)
- Optional: dargebotene Geschenke (nur Wesen, –7 bis +7)
- Optional: erwünschte besondere Eigenschaften des Wesens (siehe nächste Seite
- Optional: Umstände der Zeit (Sternenkonstellation und ähnliches, ab –3)
- sonstige Modifikationen (z.B. niedrige LE/AU oder Wunden)

Ergänzungen zur Magieresistenz

Beschworene Essenzen können nicht 'einfach so' an einem Lebewesen 'andocken'. Dazu muss der Beschwörer die Essenz so formen, dass die Essenz auf das Lebewesen wirken kann. Dies ist je nach Wesen unterschiedlich schwer und dies drückt sich in einem spieltechnischen Wert aus – der *Magieresistenz* (**Myranor 112**). Die Magieresistenz spielt immer dann eine Rolle, wenn der Wille eines Lebewesens gebrochen oder überwunden oder dessen Form oder Eigenschaften gegen seinen Willen verändert werden soll. Bei Essenzbeschwörungen (siehe 29) wird in solchen Fällen und bei unfreiwilligen Zielobjekten die Beschwörungsprobe zusätzlich um die MR erschwert.

An dieser Stelle folgen nun einige Erweiterungsregeln für den Einsatz der MR.

Schlechte Eigenschaften und MR

Wenn ein geistig wirkender Zauber Auswirkungen hat, die eine Schlechte Eigenschaft des Helden auslösen würde (z.B. ein Blindheitszauber bei einem Helden mit Angst vor Dunkelheit), wird für diesen Zauber die Hälfte des Werts, den der Held in der

entsprechenden Schlechten Eigenschaft hat, von seiner MR abgezogen. Bei Zaubern, die generell Furcht, Angst oder schieren Terror auslösen sollen, sinkt die MR des Opfers sogar um die Hälfte der größten Angst. Ob und wann Schlechte Eigenschaften bei der Bestimmung der MR eine Rolle spielen, liegt in der Hand des Meisters.

Magieresistenz von Gegenständen, Artefakten und Pflanzen
Grundsätzlich haben Pflanzen und unbelebte Objekte keine MR. Um einen Gegenstand zu verzaubern, verändert der Zauberer die magischen Muster, die durch keine 'Wand' geschützt sind. Unbelebte Materie widersetzt sich Zauberei meist nur durch ihre Masse und schiere Existenz: Um ein unbelebtes Objekt zu verzaubern, ist also meistens eine bestimmte Menge Astralenergie nötig, die von der Masse des verwandelten Gegenstandes abhängt.
Wenn Sie aber feststellen wollen, ob ein unbelebtes magisches Objekt oder eine erklärtermaßen magische Pflanze einem Zauber Widerstand entgegensetzt, können Sie als MR einen Wert festlegen, der dem Zehnfachen der permanent in einem Objekt gebundenen Astralenergie entspricht. Bei Pflanzen können Sie für die Erschwernis Werte zwischen +3 und +15 annehmen.

Bemerken von Verzauberungen
Ob das Opfer eines Zaubers bemerkt, dass es verzaubert worden ist oder verzaubert werden soll, hängt davon ab, wie gut die Zauberprobe gelungen ist.
Wenn dem Zauberer die Probe gewöhnlich misslungen ist (innerhalb eines Rahmens von MR Punkten), wird man nicht feststellen, dass er versucht hat, einen zu verzaubern. Das bemerkt das beabsichtigte Opfer nur, wenn der Zauber heftig (um mehr als MR Punkte) misslungen ist oder verpatzt wurde. Gelingt der Zauber, gilt folgendes: Wenn er weniger als MR ZfP* bei der Probe übrig behalten hat, bemerkt das Opfer den Zauber mit Sicherheit, wenn er aber – aus hohem ZfW, schierem Glück oder guten Eigenschaftswerten – gleich viel oder mehr ZfP übrig behält, dann hat sich der Zauber an der MR 'vorbeigeschlichen' und bleibt unbemerkt. Ein späteres Nachdenken und eine *Magiekunde*-Probe können jedoch immer noch enthüllen, dass man wohl verzaubert wurde.

Verwendung der ZfP*

Die ZfP* der Anrufungsprobe können auch zu anderen als den bisher erwähnten Zwecken eingesetzt werden. Es gelten weiterhin die dort erwähnten Randbedingungen, jedoch ersetzt diese Regel die auf Seite 28 aufgeführte Nutzung der ZfP*. Es gibt insgesamt die folgenden Einsatzmöglichkeiten:

- Erleichterung der folgenden Kontrollproben: je 3 ZfP* erleichtern alle Kontrollproben um 1.
- Steigerung der Dienstbarkeit (nur Wesenbeschwörung):
  - Jeder ZfP* steigert die Anzahl an AsP, die ein Wesen für den Beschwörer ausgibt, um 1.
  - Je 4 ZfP* lassen ein externes Wesen einen zusätzlichen Dienst erfüllen (siehe auch **Dienstanzahl bei externen Wesen**).
- Steigerung der Wirkung (nur Essenzbeschwörung): Jeder investierte ZfP* steigert die Wirkung des Zaubers, insbesondere die maximale Wirkungsdauer.
- Modifikation des Wesens (nur Wesenbeschwörung): So können z.B. Schaden, Fähigkeiten oder Talente des Wesens erhöht werden. Die Kosten der Modifikation finden Sie in der nebenstehenden Tabelle.
- Übernahme gewisser Eigenschaften des Wesens (nur Inspiration): Für je 5 ZfP* kann eine der Leihgaben des beschworenen Wesens vom Beschwörer übernommen werden. Diese werden bei den Wesen genannt und auf Seite 102 beschrieben.
- Senkung der Kosten: Je 3 ZfP* senkt die Kosten *eines* folgenden Dienstes um 10%, maximal auf 50% pro Dienst. In Verbindung mit *Höhere Wesenbindung*, senken 3 ZfP* die Kosten um 10% der Basiskosten, jedoch beträgt die maximal Kostenreduktion 50% der Ursprungskosten.

Nachträgliche Modifikation der Wesen

Modifikation	**Kosten**	**Anmerkung**
+5 LeP	2 ZfP*	
+10 AuP	1 ZfP*	
INI +1, RS +1, GS +1, MR +1	3 ZfP*	
AT bzw. PA +1, TP +1	4 ZfP*	betrifft alle Attacken bzw. Paraden des Wesens
Eigenschaft +1	5 ZfP*	
Neues Talent	4 ZfP*	
ein TaW oder ein ZfW +2	1 ZfP*	Nur bei bereits bekannten Talenten und Zaubern möglich

Die Werte können maximal auf den anderthalbfachen Startwert gehoben werden, mindestens jedoch um einen Punkt und Talente mindestens auf den Wert 5.

Kontrollprobe bei Essenzbeschwörung

Die Essenzmenge einer Essenzbeschwörung kann ebenfalls mit einer Kontrollprobe exakter kontrolliert werden. Der Spieler kann selbst entscheiden, ob er nach gelungener Anrufungsprobe eine Kontrollprobe durchführen will oder nicht. Gelingt die Probe, so steigen die ZfP* um 3 Punkte. Misslingt die Kontrollprobe, so misslingt der Zauber vollständig und muss zusätzlich komplett bezahlt werden.
Wenn Sie mit der Wahl der Kontrolle spielen, so bleibt der Kontrollwert davon unbeeinflusst.

Modifikationen für die Kontrollprobe

Die Kontrollprobe wird wie die Anrufungsprobe von vielen verschiedenen Faktoren beeinflusst. Hierzu gehören insbesondere die bereits zuvor erwähnte passende Kleidung sowie die Umstände des Orts und der Zeit. Diese werden analog bestimmt, gehen jedoch nur zu einem Drittel in die Anrufungsprobe mit ein. Zu beachten ist, dass die *jeweils zum Zeitpunkt der Kontrollprobe geltenden Umstände* ausschlaggebend sind. Gerade bei internen Beschwörungen können sich diese zwischen zwei Diensten deutlich geändert haben.
Die Kontrollprobe ist vielleicht auch je nach ZfP* aus der Anrufungsprobe erleichtert (s.o.).

Gesinnung des Dienstes
Die *Gesinnung des Dienstes* spielt bei der Kontrollprobe (vor allem bei Bitten) eine wichtige Rolle. Der Spielleiter kann bei einem dem Charakter der Quelle widerstrebenden Dienst (Erzeugung eines Streits durch Senken der Harmonie durch Stellar der Harmonie, Verschonen eines Lebewesens durch einen Geist des Carafai, Töten eines Tieres der eigenen Art bei einem Tiergeist) die Probe um bis zu 7 Punkte erschweren, bei angenehmen (Schlichtung eines Streits durch Stellar der Harmonie, grausames Töten eines Wesens durch einen Geist des Carafai, Rettung eines Tieres der eigenen Art) die Probe um bis zu 3 Punkte erleichtern. Manche Dienste haben festgelegte Erschwernisse auf Grund der Gesinnung.

Dauer des Dienstes
Die Dauer der Dienstausführung modifiziert ebenfalls die Kontrollprobe. Je schneller der Dienst erfüllt ist, desto einfacher ist dieser zu erteilen. Dies kommt jedoch *nur* bei ungebundenen externen Wesen vor. In der unten enstehende Tabelle finden sich die genauen Abstufungen. Ist die hier festgelegte Maximalzeit abgelaufen, so gilt der Dienst spätestens zu diesem Zeitpunkt als erfüllt, egal wie weit die Ausführung tatsächlich fortgeschritten ist. Die längste Dienstzeit beträgt bis zum übernächsten Tag-Nacht-Wechsel. Beachten Sie hierbei aber auch, dass manche Wesen nicht die ganze Zeit zur Verfügung stehen (z.B. manche Totenwesen).

Modifikation nach Dauer der Ausführung

Dauer der Ausführung	Probenmodifikator
ein Kampf (bis ca. 50 KR)	0
bis 1 SR	+1
bis 1 Stunde	+2
bis 8 Stunden	+3
bis zum übernächsten Tag-Nacht-Wechsel	+4

Geschenke und Blutmagie
Auch bei der Kontrollprobe können Geschenke ein Wesen gewogener stimmen, sodass die Probe um bis zu 2 Punkte pro Kontrollprobe erleichtert werden kann. Wenn der Spielleiter es nicht anders festlegt, kann *kein* Geschenk mehrere Male benutzt werden. Geschenke bei der Kontrollprobe können bei gebetenen Wesen durchaus auch Versprechen (z.B. zu Verhalten oder Questen) sein.
Hält ein Beschwörer sein Versprechen nicht ein, so sind in Zukunft alle Kontrollproben für Wesen der jeweiligen Quelle um 7 Punkte erschwert. Außerdem erkennen viele Wesen durchaus, ob der Beschwörer seinen Vorschlag ernst meint oder nicht.
Mittels Blutmagie (siehe 139) beschworene Essenzen und Wesen sind schwieriger zu kontrollieren. *Jede* Kontrollprobe bei mittels Blutmagie beschworenen Wesen (außer Dämonen) ist um 12 Punkte erschwert, bei den dämonischen Quellen nur +4. Verwenden Sie die Regel zur Wahl der Kontrolle (s.u.), ist dieser Wert bei Befehlen zu halbieren.

Ausstrahlung des Beschwörers
Beschworene Wesen lassen sich – gerade bei Bitten – durchaus von der Ausstrahlung des Beschwörers beeinflussen. Daher können Vorteile wie *Schwache Ausstrahlung* oder *Verhüllte Aura* oder Nachteile wie *Stigma* die Kontrollprobe um +/–3 Punkte modifizieren. Eventuell können auch Äußerlichkeiten wie Aussehen oder Kleidung das Wesen bei der Bitte beeinflussen.

Komplexität des Befehls
Die Komplexität und damit das Verständnis des Befehls kann die Kontrollprobe evtl. modifizieren. Ist das Wesen von niedriger Intelligenz (KL weniger als 10), so kann der Spielleiter entscheiden, dass der Dienst zu kompliziert für das Wesen ist und die Kontrollprobe erschweren (Richtwert: um 10-KL Punkte) oder für ganz unmöglich erklären.

Höhere Bezahlung
Um die Probe zu erleichtern, kann der Beschwörer alle zu dieser Kontrollprobe gehörenden Dienste besser bezahlen. Pro 20% der Bezahlung über die Normalkosten hinaus wird die Probe um einen Punkt erleichtert, jedoch maximal um 3 Punkte. Dienste, die nicht mit AsP bezahlt werden, können nicht höher bezahlt werden.

Übersicht: Modifikatoren der Kontrollprobe
Die Kontrollprobe ist modifiziert je nach:
- Kontrollschwierigkeit
- Qualität der Formel (–2 bis 0)
- Optional: Passende Kleidung (bis –2)
- Optional: Gesinnung des Befehls (–3 bis +7)
- Optional: Dauer des Dienstes (nur Wesen, 0 bis +4)
- Optional: Umstände der Zeit (–1 bis +2)
- Optional: Umstände des Orts (–2 bis +2)
- Optional: Geschenke (nur Wesen, 0 bis –2)
- Optional: Blutmagie (+2 bis +12)
- Optional: Ausstrahlung des Beschwörers (nur Wesen)
- Optional: Komplexität des Befehls (nur Wesen, 0 bis +10, Richtwert 10-KL)
- Optional: Angebotene Bezahlung (–3 bis 0)
- Sonstige Modifikationen (Wunden, Erleichterungen aus der Kontrollprobe, ...)

Diensterteilung

Dienstanzahl für externe Wesen
Die Anzahl der erfüllten Dienste für externe Wesen kann auch noch nach der Anrufung erhöht werden. Diese Anzahl kann zum einen durch zusätzliche investierte ZfP* (s.o.) oder bei gebundenen oder manifestierten Wesen durch den Dienst Gefolgschaft (Seite64) erhöht werden. Hat ein externes Wesen seinen Dienst erfüllt, so kehrt es bei weiteren offenen Diensten zu seinem Beschwörer zurück und dieser muss *umgehend* einen neuen Dienst erteilen (im Zweifel den Dienst *Warte*). Die Summe aller Dienstkosten darf nicht mehr als 15, 30 bzw. 45 AsP (zzgl. evtl. ZfP*) betragen und ein ungebundenes Wesen steht längstens für einen Tag nach der Beschwörung für Dienste zur Verfügung und verschwindet nach dieser Zeit sofort – selbst wenn ein Dienst noch nicht erfüllt ist.

Mehrere Dienste gleichzeitig
Bei der Wesenbeschwörung ist es möglich, mehrere Dienste gleichzeitig zu fordern. Dies benötigt dann nur eine Kontrollprobe, kostet jedoch die Summe alle Dienstekosten und auch die entsprechende Anzahl an Diensten. Bei Dämonen auch die Basiskosten in entsprechend vielfacher Höhe. Bei Essenzbeschwörungen ist es mittels der SF *Kombinationszauberei* (Seite 152) möglich, der beschworenen Essenz mehrere Dienste zu erteilen. Dies ist nur bei gleichem Zielobjekt und gleicher Wirkungsdauer möglich (Ausnahme: augenblickliche Zauber können mit jeder Wirkungsdauer verbunden werden). Die Struktur entspricht der höchsten Einzelstruktur plus die Anzahl der Dienste und die eventuelle Kontrollprobe ist generell um 5 Punkte erschwert. Außerdem kommt eine MR *ein Mal pro passendem Dienst* zur Wirkung. Die Kosten betragen die Summe der Einzelkosten und zusätzlich 3 AsP pro Dienst. Beispielsweise

könnte eine Transformation mit anschließender Veredelung oder ein Schadenszauber mit gleichzeitiger Beseelung gewirkt werden. Dies ist nur bei Essenzbeschwörungen möglich, die man mit mindestens ZfW 10 beherrscht. Für die Kontrollprobe gelten in beiden Fällen die jeweils schlechtesten anwendbaren Modifikatoren.

Gleichzeitiges Beschwören mehrerer Wesen

Bei Kenntnis der Sonderfertigkeit *Massenbeschwörung* (siehe 153) und mit ZfW 7 in dem entsprechenden Zauber kann ein Beschwörer eine Invokation für mehrere Wesen gleichzeitig durchführen. Diese Wesen müssen in ihrer Sorte gleich sein, also mehrere Nebelgeister oder mehrere Archonten der Harmonie.

Die Anrufungsprobe wird hierbei je nach gleichzeitig beschworenen Wesen erschwert: um 1 pro Geist, um 3 pro Genius und um 6 pro Archon. Dafür reduzieren sich die Kosten pro Wesen auf 2/3 der üblichen Kosten. Übrige ZfP* der Beschwörungsprobe können nach den üblichen Regeln verteilt werden, jedoch wird die Wirkung auf alle beschworenen Wesen verteilt. Ausnahme sind hierbei Wesen mit der Eigenschaft *Rudel*.

Beispiel: Der Beschwörer ruft formal zwei Feuergenien. Neben den üblichen Modifikationen ist die Anrufungsprobe um 6 Punkte erschwert, aber er muss nur 27 AsP für die Beschwörung bezahlen. Behält er bei der Beschwörung 6 ZfP übrig und verwendet diese ZfP* für die Erleichterung der Kontrollprobe, so sind die Kontrollproben für jeden der beiden Genien um 1 Punkt erleichtert. Dennoch müssen beide Elementare einzeln beherrscht und bezahlt werden.*

Die Großbeschwörung

Einem kundigen Beschwörer ist es möglich, sehr mächtige Beschwörungen durchzuführen, die jedoch eine recht lange Zauberdauer besitzen. Eine solche Großbeschwörung benötigt eine profunde Kenntnis der durchzuführenden Beschwörung (ZfW 7) und die SF *Großbeschwörung* (siehe 152). Bei Wesenbeschwörungen wird dazu eine Formel mit mindestens Qualität 1 gebraucht und bei der Essenzbeschwörung zählt dies als eigenständige Zauberdauer mit Modifikator +0.
Dieses Ritual benötigt eine Zauberdauer in Höhe der Anrufungsschwierigkeit in Stunden (bei unfreiwilligen Zielobjekten jedoch ohne Einrechnung der MR) und erhöht den effektiven ZfW des Beschwörers um 7 Punkte, die er also auch übrig behalten kann.

Wird der Beschwörungsplatz einen Tag lang vorbereitet (Anlegen von Beschwörungs-Zeichen, Reinigung der Umgebung, ...), so können übrige TaP* aus Proben auf *Magiekunde* und *Malen/Zeichnen*, jeweils erschwert um die halbe Anrufungsschwierigkeit, zur Hälfte als Erleichterung auf den Zauber angewendet werden. Misslungene Proben erschweren die Probe um je 3 Punkte.
Weiterhin sinkt bei einer Großbeschwörung die Probenerschwernis der Beschwörung mehrerer (gleichartiger) Wesen generell auf +1 pro Wesen und die Beschwörung kostet gesamt 2 AsP pro Wesen weniger.

Beschwörerzirkel

Mit entsprechenden Kenntnissen ist es möglich, dass mehrere Zauberer eine Beschwörung gemeinsam durchführen. Dazu benötigen sie die Sonderfertigkeit *Beschwörerzirkel* (siehe 151) und können dadurch eine Essenz- oder externe Wesenbeschwörung gemeinsam durchzuführen. In diesem Fall müssen alle Beteiligten die entsprechende Anrufungsprobe würfeln. Weiterhin müssen *alle* Zauberer eventuell benötigte Beschwörungssonderfertigkeiten und ggf. weitere benötigte Kenntisse besitzen. Der Zauberer mit den meisten ZfP* wird zum Zirkelführer. Dieser kann nun die ZfP* aller Proben (bis zu einer Höhe des höchsten beteiligten ZfW) nach den üblichen Regeln einsetzen und muss ggf. anschließend die Kontrollprobe ablegen. Misslungene Anrufungsproben reduzieren die gesamten ZfP* um je 3.
Misslingt dem Zirkelleiter die Kontrollprobe, *kann* derjenige mit den zweitmeisten ZfP* versuchen, diese erneut abzulegen, um den Dienst doch noch zu erzielen. Diese Probe ist jedoch um alle vorherigen Modifikatoren und um 3 Punkte pro Folgeversuch erschwert. Misslingt auch diese, kann derjenige mit den drittmeisten ZfP* einspringen usw. Eventuelle negative Folgen treffen dann jedoch alle Beteiligten.
Die Anrufungs- und Dienstkosten werden gleichmäßig auf alle Zaubernden verteilt, wobei der Zirkelleiter die Teilungsreste übernehmen muss. Für jeden zu erteilenden Dienst muss der Kreis wieder geschlossen werden, da sonst alle ZfP* aus der Anrufungsprobe ihre Wirkung verlieren. Ein Wesen kehrt im Zweifel zu der Person zurück, die ihm den letzten Befehl gegeben hat.

Wahl der Kontrolle

Der folgende Regelvorschlag greift sehr stark in den Ihnen bekannten Ablauf der Grundregeln ein. Verwenden Sie ihn wirklich erst dann, wenn Sie sich mit den Grundregeln sicher und vertraut fühlen. Dieser Vorschlag bezieht sich rein auf die Wesenbeschwörung.

Befehl oder Bitte

In den Grundregeln wird nicht festgelegt, auf welche Weise ein Beschwörer das Wesen dazu bringt, den Dienst durchzuführen. Es gibt hierbei jedoch zwei Möglichkeiten:

- **Der Befehl:** Der Beschwörer kann dem Wesen durch seinen starken Willen und magische Kraft seinen eigenen Willen aufzwingen und es so zur Durchführung des Dienstes bringen. Dies könnte das Wesen jedoch verärgern. Wesen, die Befehlen gehorchen, werden *gezwungen* genannt.
- **Die Bitte:** Der Beschwörer kann alternativ auf das Wohlgesonnensein des Wesens hoffen. Dazu legt er dem Wesen seine eigene Situation dar und versucht es durch seine Eloquenz und seine Aura zu beeindrucken. Dies dauert jedoch deutlich länger als ein Befehl. Solche Wesen werden *gebeten* genannt.

Der Beschwörer muss sich vor der Anrufung für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Diese Wahl ist bindend. Je nach Art des Wesens lässt es sich eher bitten als befehlen (z.B. Elementare), oder umgekehrt (z.B. Dämonen).
Ein einmal gezwungenes Wesen erfüllt im Anschluss keine Bitten mehr. Sollte der Beschwörer es bitten wollen, misslingt die Kontrollprobe automatisch mit den üblichen Folgen (s.u.). Jedoch kann ein Wesen im Anschluss an eine erfüllte Bitte zu *einem* Dienst (nicht Gefolgschaft) gezwungen werden.

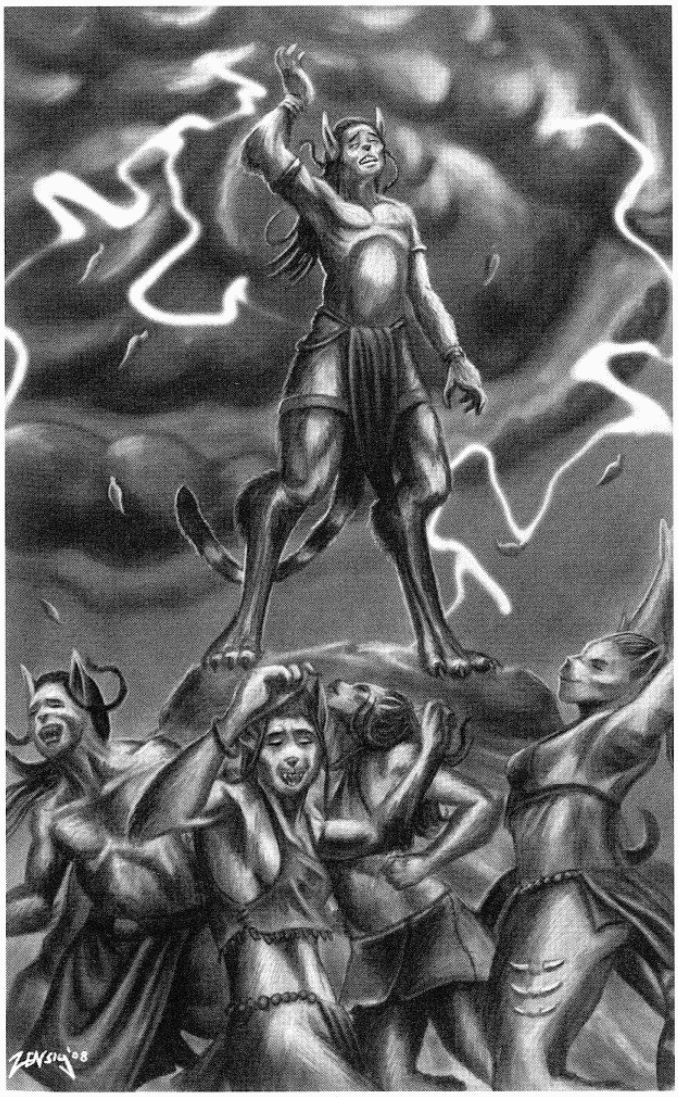
Der Kontrollwert

Die Wahl der Kontrolle bestimmt maßgeblich den Kontrollwert. Dadurch wird festgelegt, ob **MU** oder **CH** in diesen eingeht. Außerdem geht die Leiteigenschaft der Repräsentation des benutzten Zaubers in den Kontrollwert ein. Der Kontrollwert lässt sich in der folgenden Tabelle ablesen:

Tradition	**Befehl**
wissenschaftlich	(MU + MU + KL + CH + ZfW)/5
intuitiv	(MU + MU + CH + IN + ZfW)/5
	Bitte
wissenschaftlich	(MU + KL + CH + CH + ZfW)/5
intuitiv	(MU + CH + CH + IN + ZfW)/5

Der Befehl

- Die Anrufung kostet nur ein Drittel der üblichen Astralenergie.
- Einen Befehl zu erteilen dauert 2 Aktionen.
- Die Kontrollschwierigkeit beträgt den bei dem Wesen angegebenen Wert bei *Befehl*.
- Ein extern beschworenes gezwungenes Wesen erfüllt einen Dienst. Je 4 eingesetzte ZfP* erhöht sich diese Anzahl um eins. Hat es einen Dienst erfüllt und es sind noch Dienste offen, so kehrt es zum Beschwörer zurück und dieser muss sofort einen neuen Dienst erteilen, was die üblichen 2 Aktionen dauert. Intern beschworene Wesen erfüllen Dienste bis zum Ende der Wirkungsdauer der Besessenheit.
- Bei externen Wesen mit dem Dienst *Gefolgschaft* kann die Dienstanzahl nachträglich erhöht werden.
- Alle Dienstkosten müssen vom Beschwörer entweder mit *eigenen AsP* bezahlt werden, aber dafür gibt es keine Obergrenze mehr für die Dienstkosten. Kann der Dienst nicht bezahlt werden, so hat dies die gleichen Konsequenzen wie eine misslungene Kontrollprobe.
- Die Verwendung von Blutmagie bei der Anrufung ist nicht so gravierend: Der Zuschlag auf die Kontrollprobe wird halbiert. Auch können die Dienstkosten durch ein Blutopfer bezahlt werden, was jedoch die Kontrollprobe um 2 Punkte erschwert.
- Misslingt die Kontrollprobe, so verfällt der Dienst ungenutzt. Außerdem ist das Wesen eventuell verärgert (siehe folgenden Kasten).



Verärgerte Wesen

Hat der Beschwörer vergeblich versucht, dass Wesen zu einem Dienst zu zwingen, so kann dieses dadurch verärgert werden. (Bei Dämonen sollten jedoch die auf Seite 106 beschriebenen Regeln angewendet werden.)

Würfeln Sie 2W6, ziehen sie eventuell die Qualität der Formel ab und addieren 5 Punkte bei einem Genius bzw. 10 Punkte bei einem Archon. Das Ergebnis lesen Sie in der folgenden Tabelle ab:

–5 bis 1	Das Wesen ist vom Beschwörer eingeschüchtert und der Beschwörer kann versuchen, den Dienst doch noch zu erzwingen. Die folgende Kontrollprobe ist jedoch um weitere 7 Punkte erschwert. Dies verbraucht gesamt nur einen Dienst.
2 bis 7	Das Wesen verschwindet ohne zu zögern dorthin, wo es herkam.
8 bis 13	Das Wesen greift den Beschwörer einmalig an. Dies kann auch den Einsatz von Fähigkeiten bedeuten. Dann verschwindet das Wesen.
14 bis 19	Dergleichen, jedoch für 1W6 KR.
20 und mehr	Das Wesen versucht den Beschwörer innerhalb von 1 SR zu töten, anschließend verschwindet es.

Die Bitte

- Eine Bitte zu stellen dauert normalerweise 10 Aktionen, manchmal aber auch deutlich länger.
- Die Kontrollschwierigkeit beträgt den bei dem Wesen angegebenen Wert bei *Bitte*.
- Ein gebetenes Wesen erfüllt Dienste, bis das von der Art des Wesens abhängige Astralpunktevolumen (siehe Kasten auf nächster Seite) und zusätzlich eingesetze ZfP* verbraucht sind. Hat ein extern beschworenes gebetenes Wesen einen Dienst erfüllt und es sind noch AsP übrig, so kehrt es zum Beschwörer zurück. Dann kann eine neue Bitte gestellt werden, was wieder 10 Aktionen dauert.
- Die Dienstkosten reduzieren das AsP-Volumen. Es kann bei Wesen mit dem Dienst *Nachverhandlung* wieder aufgestockt werden.
- Gebetene Wesen haben die Tendenz, unangenehme Dienste mit ihrem Beschwörer nachzuverhandeln, was die Zeit für die Bitte erhöht. Diese bietet jedoch den Vorteil, Rollenspiel zwischen Spieler und Wesen betreiben zu können.

● Intern beschworene Wesen erfüllen auch nach dem Verbrauch der AsP-Menge noch Dienste, jedoch müssen diese Kosten vom Beschwörer mit eigenen AsP gedeckt werden. Hier ist die Verwendung von Blutmagie nicht möglich. Kann der Dienst nicht bezahlt werden, so hat dies die gleichen Konsequenzen wie eine misslungene Kontrollprobe.
● Misslingt die Kontrollprobe, werden die AsP dennoch vom Punktekonto abgezogen.

Bitten und Astralenergie
Die verschiedenen Wesen sind bei Bitten bereit, Dienste im Wert der folgenden AsP für den Beschwörer zu erfüllen.

Wesen	Elementar	Naturwesen	Totenwesen	Stellar	Dämon
Geist	15	16	12	20	25
Genius	30	32	24	40	50
Archon	60	64	48	80	100

Bei Wesen mit der Eigenschaft Rudel kommen pro Rudelmitglied nach dem ersten noch 7 AsP hinzu (maximal 49 AsP). Außerdem erfüllen Feen (spezielle Naturwesen) das Anderthalbfache der obigen Menge an Wünschen.

Verkürzung der Auftragserteilung
Die Zeit zur Erteilung der Bitte oder des Befehls kann verkürzt werden, jedoch wird die Kontrollprobe für jede eingesparte Aktion um 2 Punkte erschwert. Die Bitte oder der Befehl dauert immer noch mindestens eine Aktion.

Bitten an fremde Wesen
Erscheint ein Wesen ohne eigene Zauberformel (was für alle Wesen außer Totenwesen und Feen extrem selten ist), so ist es nach Spielleiterentscheid auch möglich, dass das Wesen jeder Person mit überzeugendem Auftreten (z.B. bei einer passenden Affinität), bereit ist, *eine Bitte* zu erfüllen, wenn der Person eine Kontrollprobe gelingt. Bei dieser Kontrollprobe werden alle üblichen Modifikatoren einbezogen, jedoch der Modifikator für die Gesinnung des Befehls verdoppelt, ggf. also auch deutlich erleichtert. Besitzt die Person einen passenden Zauber, so kann sie dessen ZfW nutzen, ansonsten gilt ZfW 0.

Beherrschung fremder Wesen
Es ist möglich, ein Wesen seinem derzeitigen Beherrscher (*nur* bei einem Befehl) abspenstig zu machen, oder auch ein beliebiges Wesen unter seine Kontrolle zu bringen. Für letzteres ist jedoch die Sonderfertigkeit *Zwangskontrolle* notwendig.
Um die Herrschaft über ein Wesen zu übernehmen, muss man selbst den passenden Beschwörungszauber beherrschen (oder Dämonenpaktierer sein), sich in einer Entfernung von maximal 13 Schritt befinden und sich eine Zeit in Höhe der halben Kontrollschwierigkeit (Befehl) in Aktionen auf das Wesen und die Übernahme konzentrieren.
Die Übernahme erfordert eine vergleichende Kontrollprobe mit einem passenden Zauber nach Wahl des Beschwörers. Paktierer bringen als ZfW mindestens ihren Kreis der Verdammnis ein, selbst wenn sie den Zauber nicht beherrschen. Die Kontrollprobe wird nach den üblichen Regeln modifiziert, ein Bannschwert bringt jedoch einen Bonus von 2 Punkten, ggf. für beide Seiten. Gelingen beide Proben, so erhält derjenige die Herrschaft über das Wesen, dessen Probe besser gelungen war.
Gelingt nur eine Probe, so erhält die Person, dessen Probe gelungen war, die Herrschaft über das Wesen. Misslingen beide Proben, so erleiden Beide die Folgen einer misslungenen Kontrollprobe, wobei für jeden einzeln gewürfelt wird.

Mit der Herrschaft über das Wesen erhält der neue Beherrscher alle noch offenen Dienste.
● *Übernahme der Beherrschung:* Hat jemand anderes die Kontrolle über ein Wesen, so würfeln der Übernehmende und der derzeitige Beherrscher (der beliebig weit vom Wesen entfernt sein kann) die Kontrollprobe.
● *Zwangskontrolle:* Ist das Wesen nicht gezwungen, sondern erfüllt einen Wunsch oder ist ohne Beschwörung erschienen, so würfelt der Zauberer eine Kontrollprobe gegen einen (Selbst-)Kontrollwert des Wesens in einer Höhe von 10 (bei einem Geist), 20 (Genius) oder 30 (Archon). Behält das Wesen die Kontrolle über sich, so ist es in den meisten Fällen verärgert (siehe vorherige Seite).
Das Ablegen der Übernahme-Probe kostet in beiden Fällen – unabhängig vom Gelingen – 5 AsP für Geister, 10 AsP für Genien und 15 AsP für Archonten. Der Übernahmeversuch ist ab der ersten Aktion der Konzentration sowohl vom Wesen als auch vom derzeitigen Beherrscher bemerkbar (IN-Probe für den Beherrscher).

Erweiterungen zur Essenzbeschwörung

Ergänzungen zur Kostenkalkulation
Nicht immer sind die Kosten in der auf Seite 32 vorgestellten Höhe gerechtfertigt. Manche Auswirkungen können die Kosten reduzieren:
● Eine Eigenschaftssteigerung kann auf die Hälfte der Kosten reduziert werden, wenn eine andere Eigenschaft dafür um den gleichen Betrag sinkt. *Beispiel: Eine MU-Steigerung zu Lasten der KL um ZfP* Punkte für ZfP* SR kostet statt 20 AsP nur 10 AsP.*
● Die Verleihung von Nachteilen an freiwillige Wesen und die von Vorteilen an Unfreiwillige kann die Gesamtkosten um ein Viertel der üblichen Kosten für die Nach- oder Vorteilvergabe verringern (Spielleiterentscheid). *Beispiel: Erhält ein Verzauberter mit einer IN-Steigerung um ZfP*/2 Punkte für ZfP* SR auch den Nachteil Einbildungen (5 GP), so kostet diese Zauberwirkung nur 10-12/4=7 AsP.*

Bewegliche Zonen
Es ist auch möglich, Zonen nicht nur stationär zu zaubern, sondern auch beweglich. Je nach Art der Bewegungsmöglichkeiten wird die Anrufung um den nachfolgenden Betrag erschwert, ohne jedoch die Anrufungsschwierigkeit zu verändern. Die Zone kann eine einfache Bewegung durchführen, wie beispielsweise dem Zauberer oder einem Gegenstand folgen (+2), sie kann vom Zauberer ferngesteuert werden (+4, erfordert Konzentration auf die Bewegung) oder einem vorgeschriebenen Kurs folgen, während der Zauberer sich um andere Dinge kümmern kann (+6). Dies ist nur bei Zaubern möglich, die keine permanente oder augenblickliche Wirkungsdauer haben.

Die Reichweite *Horizont*
Die Reichweite Horizont wird in den Grundregeln nicht thematisiert. Dies hat den Grund, dass dort die ansonsten automatisch erfolgende Zielerfassung versagen kann. Man muss den Zauber auf solche Entfernungen daher wie eine Fernwaffe handhaben: Dafür muss der Zauberer zuerst das Ziel wahrnehmen können und dann das Ziel anpeilen. Dies geschieht vor der eigentlichen Anrufungsprobe mittels einer *Zielerfassungsprobe.* Bei dieser handelt es sich um eine nach unten stehender Tabelle modifizierte Anrufungsprobe auf den Beschwörungszauber und benötigt normalerweise 7 Aktionen. Gelingt diese Probe, kann im Anschluss eine reguläre Anrufungsprobe gewürfelt

werden, die um die üblichen Zuschläge erschwert ist. Misslingt die Zielerfassungsprobe, so kann er schlicht sein Ziel nicht anvisieren; er kann die Probe jedoch wie eine andere misslungene Zauberprobe auch mit einer Erschwernis von +3 / +6 / +9 etc. Punkten wiederholen. Eine Zielerfassungsprobe kostet keine AsP.

Bedingung	Modifikation
pro angefangenen 500 Schritt Entfernung	+4
Zielgröße Sehr Klein*	+6
Zielgröße Klein*	+4
Zielgröße Mittel*	+2
Zielgröße Groß*	+/–0
Zielgröße Sehr Groß*	–2
Deckung	+2 bis +4
Lichtverhältnisse	+2 bis +8
Dunst/Nebel	+2 bis +4
Bewegung des Ziels	+2 bis +4
Fest montiertes Ziel	–2
Vorteil Herausragender Sechster Sinn	–3
Ziel hat Vorteil Verhüllte Aura	+3
Ziel verhüllt Aura mit Zaubern / SF	je nach Zauber / SF
SF Fernzauberei I	Summe der Zuschläge halbiert
Schnelle Erfassung (nur mit SF Fernzauberei II):	
● Erfassung in 5 Aktionen	+3
● Erfassung in 3 Aktionen	+6
● Erfassung in 1 Aktion	+9

*) gemäß **Basis 152 / WdS 93**
Es gelten ebenfalls die Modifikationen durch die Vor- und Nachteile *Dämmerungssicht*, *Entfernungssinn*, *Farbenblind*, *Kurzsichtig*, *Nachtsicht* und *Nachtblind*.

Die Reichweite *Außer Sicht*
Unter besonderen Bedingungen ist es möglich, die Sichtkomponente bei Beschwörungen zu umgehen. Dies ist extrem schwierig und benötigt besondere Bedingungen, die nun erklärt werden.

● Für das Verzaubern eines oder mehrerer *Wesen* wird eine rituellen Verbindung benötigt. Eine rituelle Verbindung ist ein Gegenstand oder auch Wesen, zu dem das Zielobjekt eine emotionale oder körperliche Verbindung hat. Körperliche Verbindungen stellen zum Beispiel Blut, Haare oder Nägel des Opfers dar. Bei emotionalen Verbindungen ist die Richtung ausschlaggebend: Eine Frau, die einen Horas unerwidert liebt, kann nicht als Verbindung zum diesem gewählt werden, andersherum kann der Horas aber durchaus als mächtige Verbindung zu seinen Sklaven und anderen Abhängigen genutzt werden.

● Verzauberungen von *Orten* außer Sicht sind schwieriger. Entweder muss der Zauberer bereits an dem Ort gewesen sein (und am besten auch gut kennen) oder der Ort muss rituell vorbereitet werden. Ein solches Vorbereitungsritual benötigt eine Stunde Zeit und kann maximal eine Fläche von 100 Rechtschritt betreffen. Für größere Flächen müssen weitere Vorbereitungsrituale durchgeführt werden. Das Ritual benötigt eine *Ritualkenntnis*-Probe der eigenen Tradition auf MU/IN/CH und kostet 7 AsP pro Tag, die die Verbindung existieren soll. Die RkP* der Probe verbessern die folgende Zielerfassung. Bei mehreren Vorbereitungsritualen zählt die geringste Menge an RkP*. Es ist auch möglich, dass jemand anderes den Ort vorbereitet, jedoch muss dabei eine rituelle Verbindung (s.o.) des später nutzenden Zauberers verwendet werden.

Bei beiden Arten des Zauberns außer Sicht ist wie bei der Reichweite *Horizont* eine Zielerfassungsprobe nötig, die eine ganze Stunde benötigt und nach folgender Tabelle erschwert ist.

Eine körperliche Verbindung oder rituelle Vorbereitung wird während der Zielerfassung verbraucht, sodass diese kein weiteres Mal für einen Zauber außer Sicht nutzbar sind. Ein Person oder ein Wesen ist mehrmals als Verbindung nutzbar, kann aber auch während der Zielerfassung rituell geopfert werden, was die Erfassung erleichtert.

Bedingung	Modifikator
Ziel ist Wesen	
körperliche Verbindung	
● jünger als 1 None	+0
● jünger als 1 Oktal	+5
● älter als 1 Oktal	+10
● nur Material eines Blutsverwandten	zusätzlich +10
emotionale Verbindung (Art)	
● Person	+7
● Tier	+10
● Objekt	+13
emotionaleVerbindung (Intensität)	
● leicht (Respekt, Feindschaft)	+5
● tiefgehend (Verwandtschaft, starke Missgunst)	+0
● stark (wahre Liebe oder Hass)	–5
rituelle Zerstörung/Opferung der emotionalen Verbindung	–5
Ziel ist Ort	
Kenntnis des Ortes	
● schlecht (nur gesehen)	+20
● mäßig (einige Minuten dort gewesen)	+15
● gut (einige Tage dort aufgehalten)	+10
● sehr gut (einige Oktale dort gelebt)	+5
● exzellent (einige Jahre dort gelebt)	+0
Rituelle Vorbereitung	+15–RkP*
Allgemein	
pro Meile Entfernung (ohne Fernzauberei II)	+1
pro 2 Meilen Entfernung (mit Fernzauberei II)	+1
Ziel hat Vorteil Verhüllte Aura	+3
Ziel ist mit Zaubern / SF verhüllt	je nach Zauber / SF

Beispiel: Der Optimat Neophrastes konnte den Sohn seines Erzrivalen gefangen nehmen und möchte den 10 Meilen entfernt wohnenden Rivalen bezaubern. Er kann nun entweder eine der Haarsträhnen des Sohnen oder dessen Blut als körperliche Verbindung nutzen (+20, frische Komponente eines Verwandten, 10 Meilen) oder den Sohn direkt als emotionale Verbindung (+17, Person zu der die Zielperson eine tiefgehende Bindung hat, 10 Meilen). Tötet er im letzten Fall den Sohn, so wäre die Zielerfassung nur um +12 erschwert.

Modifikation des Nutznießers
Im Allgemeinen ist bei Diensten, die dem Zwecke der Hellsicht (z.B. Analyse) oder Verständigung (z.B. Kommunikation, Transfer) dienen, der Zauberer der Nutznießer der Wirkung. Auf Wunsch des Zauberers kann jedoch auch jemand ande-

res oder sogar viele weitere Personen von dem Dienst profitieren. Soll jemand außer dem Zauberer von dem Zauber einen Nutzen haben, so ist die Kontrollprobe um die Anzahl dieser Personen erschwert. Die Dienstkosten sind in diesem Fall *pro Nutznießer* zu bezahlen.

Wechselwirkungen zwischen Zaubern

Es ist nicht möglich, dass ein Lebewesen oder ein Objekt gleichzeitig von zwei gleichartigen Zauberwirkungen profitiert. Ein zweiter analoger Zauber (unabhängig vom genauen Dienst) hat einfach keine zusätzliche Wirkung. Sind die Wirkungen der verschiedenen Zauber unterschiedlich hoch, so wirkt der jeweils stärkere (meist mit mehr ZfP* gewirkte) Zauber. Wirkt ein Zauber noch, während der andere aufhört zu wirken, tritt die Wirkung des länger wirkenden Zaubers ein.

Sollen zwei (sich unter Umständen widersprechende) Beherrschungszauber auf ein Lebewesen gewirkt werden, so wird der zweite Zauber um die ZfP* des ersten Zaubers erschwert. Sollte der Zauber dennoch gelingen, tritt die Wirkung des zweiten Zaubers ein. Sollte der erste Zauber nach Ablauf der Wirkungsdauer des nachträglichen noch nicht beendet sein, so tritt dessen Wirkung wieder mit voller Stärke ein. Hellsicht- oder Verständigungszauber verschiedener Zauberer treten in keiner Weise in Konkurrenz miteinander.

Alternativer Regelvorschlag: Reduktion der Qualität durch fehlende SFs

Statt allgemein zu sagen, dass eine Formel eine beliebige Anzahl an Spontanzauberei-Sonderfertigkeiten ersetzt, können Sie auch entscheiden, dass die Qualität für je zwei fehlende Sonderfertigkeiten um eins sinkt. Sinkt die Qualität hierbei auf 0, so ist der Zauber nicht mit Hilfe der Formel zu wirken. Dies hat insbesondere den Effekt, dass alle Zauberer die Spontanzauberei-SF kaufen müssen, was ansonsten nicht der Fall wäre. Der Erwerb der SF wäre dann in diesem Fall natürlich auch ohne die SF Spontanzauberer (Instruktion) als Voraussetzung möglich.

Beispiel: Die Formel Licht würde spontan gezaubert die Spontanzauberei-en Zauberdauer II, Zielobjekt II *und* Wirkungsdauer I *benötigen. Besitzt ein Zauberer keine Spontanzauberei-SF, so sinkt die Qualität der Formel um (2+2+1)/2=2,5, d.h. 3 Punkte, besitzt er bereits die Spontanzauberei* Zauberdauer I, *so sinkt die Qualität nur um (1+2+1)/2=2 Punkte.*

Die Zauberdauer der Wesenbeschwörungen

Es ist möglich, die Zauberdauer einer Wesenbeschwörung zu verkürzen. Dadurch wird die Anrufungsprobe je nach Dauer wie in folgender Tabelle modifiziert:

Zauberdauer	Modifikator
1 Stunde	–1
6 SR	+0
1 SR	+3
40 Aktionen	+6
5 Aktionen	+9

Erweiterungen zur Inspiration

Wirkungsdauer

Es ist möglich, die Wirkungsdauer der Inspiration zu modifizieren, also die Zeit, die das Wesen im Körper des Beschwörers verbleibt. Die Kontrollprobe zur Inbesitznahme wird dann um den unten angegebenen Wert modifiziert. Der Spielleiter kann auch Zwischenschritte zulassen (z.B. +8 für 3 Nonen).

Fremde Besessenheit erzwingen

Erfahrenen Beschwörern ist es möglich, auch fremde Personen zu inspirieren, das beschworene Wesen statt in sich selbst in eine andere Person oder evtl. auch einen Gegenstand einfahren zu lassen. Regeltechnisch entspricht dies einer Invokation mit anschließendem Dienst *Besessenheit.* Andere Auswirkungen einer internen Wesenbeschwörung (z.B. Leihgaben oder Nachteile) hat dies nicht. Die Anrufungs- und Kontrollprobe zur Erfüllung des Dienstes sind je um 7 Punkte erschwert.

Modifikator für die Wirkungsdauer	
1 Stunde	–2
1 Tag	+0
1 None	+5
1 Oktal	+10
1 Jahr	+15

Nachteile und Leihgaben

Die Kontrolle der Besessenheit ist sehr anstrengend und erschöpft den Besessenen. Pro Stunde Besessenheit muss der Beschwörer eine KO-Probe würfeln, bei dessen Misslingen er einen Punkt Erschöpfung erleidet (siehe **WdS 139**). Bei Besessenheiten durch Dämonen erleidet der Beschwörer pro Tag einen Punkt Verfall (siehe Seite 107). Verliert der Beschwörer durch Überanstrengung das Bewusstsein, kann das Wesen die Kontrolle über den Körper übernehmen.

Weiterhin hat jedes Wesen spezielle Nachteile (z.B. Geschwindigkeitseinbußen bei einem Erzelementar oder Blutdurst bei einem Zant), die jeweils bei diesem angegeben sind.

Während der Besessenheit kann der Beschwörer rasten und sich schlafen legen. Während der Geist des Zauberers schläft, *kann* das Wesen jedoch den Körper gemäß den Besessenheitsregeln (Seite 140) handeln lassen, ohne dass sich der Beschwörer dagegen wehren kann. Nur der Dienst *Stilllegung* kann das Wesen davon abhalten. Handelt das Wesen nicht, so kann der Körper des Besessenen wie üblich regenerieren.

Würfelt der Beschwörer während einer Kontrollprobe einen nicht abgewendeten Patzer, so *kann* das Wesen eine Probe auf seinen Willenskraftwert (siehe Besessenheitsregeln, Seite 140) ablegen, bei dessen Gelingen das Wesen für eine gewisse Zeitspanne (mindestens 1W6 KR, längstens 1W6 Stunden) nach Ermessen des Spielleiters die Kontrolle über den Körper erlangt. Dazu kommen auch noch die Auswirkungen einer Verärgerung hinzu (siehe Seite 99).

Bei der Kenntnis der Sonderfertigkeit *Auswerfen* (siehe 150) kann der Beschwörer das Wesen zu jeder Zeit aus seinem Körper werfen und dahin zurückschicken, wo es herkam. Dies kostet den Beschwörer jedoch eine aktive Handlung und 1W6 Punkte Erschöpfung, weiterhin muss er eine Gesamtanzahl an AsP und LeP in Höhe von 2W6 bezahlen.

Im Austausch zu diesen Gefahren kann ein Besessener sich für je 5 ZfP* eine besondere Eigenschaft des Wesens leihen, eine sogenannte Leihgabe. Diese sind jeweils wie die Nachteile bei den Wesen mit angegeben und werden im folgenden Kasten erläutert.

Leihgaben von Wesen

Hier werden die Auswirkungen einiger Leihgaben beschrieben. Die Stärke der Auswirkung hängt von der Art des Wesens (Geist/Genius/Archon) ab. Es sind durchaus noch weitere Leihgaben vorstellbar.

- **Astralmagnet:** Der Besessene zieht die Astralenergie der Umgebung an. Pro Stunde regeneriert er daher 1/2/3 AsP. Jede während der Besessenheit durchgeführte Essenzbeschwörung ist dadurch um 2 Punkte erschwert.
- **Aurastärkung:** Die MR des Besessenen steigt um 1/2/3 Punkte.
- **Ausdauerstärkung:** Die Gesamtanzahl an Ausdauerpunkten steigt um 7/14/21 AuP.
- **Beweglichkeit:** Der Ausweichen-Wert steigt um 2/4/6 Punkte.
- **Eigenschaftssteigerung:** Die jeweils angegebene Eigenschaft steigt um 1/2/3 Punkte.
- **Eisenhaut:** Der Besessene erhält einen zusätzlichen Rüstungsschutz in Höhe von 2/4/6 Punkten.
- **Eisenknochen:** Der Körper des Besessenen wird widerstandsfähiger gegenüber äußeren Gewalteinwirkungen. Seine Wundschwelle steigt um 3/6/9 Punkte.
- **Fähigkeitenübertragung:** Das Wesen leiht dem Besessenen für die ganze Zeit der Besessenheit eine seiner besonderen Fähigkeiten (siehe Seite 67). Diese Fähigkeit sollte normalerweise maximal 3/6/9 ZfP* wert sein.
- **Flammen-/Eisaura:** Der Besessene ist von Flammen oder Kälte umgeben. Er kann daher durch bloßes anfassen Dinge in Brand setzen oder vereisen. Alle in der DK H befindlichen anderen Personen erleiden pro KR 1/2/3 SP. Nichtmagische Kleidung und Ausrüstung des Besessenen ist nicht vor diesen Effekten geschützt. Durch eine Flammenaura kann ein an Kältestarre leidendes Wesen auch bei Kälte die Auswirkungen dieses Nachteils mildern oder sogar ganz aussetzen.
- **Flammen-/Eisschutz:** Der Besessene ist während der Zeit vor Hitze oder Kälte geschützt. Er erleidet 1/2/3 SP weniger.
- **Flugfähigkeit:** Der Besessene erhält die Möglichkeit zu fliegen, z.B. durch Ausformung von Flügeln. Die maximale Flug-GS beträgt 4/8/12 und der *Freies Fliegen*-TaW mindestens 5/10/15.
- **Gift:** Der Biss des Besessenen wird giftig, was den gleichen Effekt hat wie der Folgeschaden (Gift). Die Dauer beträgt 3/6/9 KR.
- **Kampfgeist:** Attacke- und Paradebasiswert des Besessenen steigen um 1/2/3 Punkte.
- **Körperliche Merkmale:** Der Besessene übernimmt herausragende körperliche Merkmale, z.B. Krallen oder Hörner, von dem Wesen.
- **Lebensstärkung:** Die Gesamtanzahl der möglichen Lebenspunkte des Besessenen steigen für die Dauer der Besessenheit um 4/8/12 LeP an.
- **Regeneration:** Der Körper des Besessenen regeneriert sich fortwährend. Die Ausdauerregeneration verdoppelt sich und pro Stunde erhält er 1/2/3 LeP zurück.
- **Schnelligkeit:** Die Geschwindigkeit und der Ausweichen-Wert des Besessenen steigen um 1/2/3 Punkte. Diese Fähigkeit kann auf bestimmte Bewegungsarten (Land, Wasser, Luft) beschränkt sein.
- **Schutz des Wassers:** Ein Besessener mit dem Vorteil *Aquatisches Lebewesen* wird von einer dünnen Schicht sich immer erneuernden Wassers umgeben und kann daher bei normaler Umgebung die negativen Auswirkungen des Vorteils ignorieren. Je mächtiger das Wesen ist, desto extremer können die Umweltbedingungen sein. Ein Archon kann einen Loulali sicherlich einige Zeit in der Narkramar beschützen.
- **Talentbegabung:** Die Ausführung eines oder mehrere bestimmter Talente wird für den Besessenen leichter. Die Probe ist um 3/6/9 Punkte erleichtert.
- **Wasseratem:** Der Besessene erhält die Möglichkeit, unter Wasser zu atmen. Er muss nur noch alle 1/2/3 Stunden für eine SR an die Oberfläche kommen, um Luft zu holen.
- **Wasserknochen:** Der Körper des Besessenen wird geschmeidig und dehnbar. Orientieren Sie sich bei den Auswirkungen an dem Vorteil *Schlangenmensch* (**WdH 256**).
- **Wissensübertragung:** Der Besessene erhält für die Dauer der Besessenheit die Kenntnis einer Sonderfertigkeit, die maximal 100/250/500 AP kosten darf. Die Sonderfertigkeit benötigt immer die Zustimmung des Spielleiters. Nach Spielleiterentscheid brauchen die Voraussetzungen der Sonderfertigkeit nicht erfüllt zu sein.

Erweiterungen zu den einzelnen Quellen

Die elementaren Quellen

Für die Invokation ist es von Vorteil, wenn eine zum Wesen passende Menge elementaren Materials vorhanden ist. Ein Genius des Wassers gibt sich jedoch nur ungern mit einem Becher Wasser zufrieden und ein Archon des Wassers wäre in diesem Fall sicherlich etwas missgelaunt. Daher können Sie als Spielleiter die unzureichende An- oder sogar vollständige Abwesenheit mit einer Erschwernis auf die Anrufungsprobe von bis zu 7 Punkten modifizieren, besonders reine oder große Mengen des Elements können die Probe aber auch um bis zu 7 Punkte erleichtern. Bei Essenz- oder internen Wesenbeschwörungen spielt dies im Allgemeinen jedoch keine Rolle.

Beispiel: Die Beschwörung eines Wasserelementars aus dem Inhalt einer kleinen Trinkflasche ist um 3 Punkte erschwert, ohne den geringsten Tropfen jedoch sogar um 7 Punkte. Die Beschwörung eines Eisgeistes aus einem Eisblock ist um 1 Punkt erleichtert, liegt die Temperatur des Blocks deutlich unterhalb des Gefrierpunktes von Wasser, so ist die Probe um mindestens 3 Punkte erleichtert.

Die bereits auf Seite 11 beschriebenen Gegensätzlichkeiten unter den elementaren Quellen sorgen dafür, dass Herbeirufungen des Gegenelements weitaus schwerer sind: eine *Begabung* oder die *Quellenkenntnis* des Gegenelements erschweren die Proben (Ausnahme: Beschwörer mit der passenden SF *Elementarharmonisierte Aura*).

Elementarwesen (nicht jedoch Essenzen) reagieren auf jeden dämonischen Einfluss abweisend bis aggressiv und daher haben Dämonologen und Paktierer größte Schwierigkeiten, ein Elementar herbeizurufen und zu einem Dienst zu bewegen. Elementare können die Residualstrahlung von dämonischer Substanz erkennen und begegnen deren Beschwörer mit Abneigung: Die Beschwörung von dämonischer Essenz in der letzten Stunde, der eines Dämonen-Geistes in den letzten 7 Stunden, der eines Dämonen-Genius in den letzten 24 Stunden und eines Archondämonen in der letzten None erschweren die Kontrollprobe um 4 Punkte.

	Anrufungsprobe	Kontrollprobe
Begabung/ Quellenkenntnis (gerufenes Element)	–2	–2
Begabung/ Quellenkenntnis (Gegenelement)	+4	+2
Begabung/ Quellenkenntnis (beliebige dämonische Quelle)	+2*	+4*
Sphärenkenntnis (Dämonen)	+2*	+4*
Paktierer	+6*	+9*

*) nur Wesenbeschwörungen

Feen

Bei Feen bietet vor allem der Vorteil *Feenfreund* Erleichterungen bei einer Kontrollprobe in Höhe von 3 Punkten. Außerdem können noch je nach Feenwesen weitere Sympathie- oder Antipathie-Faktoren zum Einfluss kommen. Manche Feen mögen gerne Rothaarige oder Satyare, andere haben schlechte Erfahrungen mit Maskenträgern gemacht oder hegen eine Abneigung gegen Personen mit Schuhen. Der Spielleiter kann sich für jede Fee einige dieser Eigenarten aussuchen und die Kontrollprobe auf Grund dieser um bis zu 3 Punkte erleichtern oder erschweren

Eigenheiten von Feen

Wählen Sie eine der folgenden Eigenheiten oder würfeln Sie sie einfach aus (1W20). Sie können natürlich auch einfach aus der Vorliebe eine Abscheu machen und umgekehrt.

Das Feenwesen ...

1 ... isst gerne Naschwerk.
2 ... mag lange(s) Haare/Fell.
3 ... spielt gerne mit Rädern.
4 ... sammelt Murmeln.
5 ... mag rote Haare.
6 ... redet nur mit Tieren.
7 ... spricht nur in Reimen.
8 ... ist extrem neugierig.
9 ... wettet um jedes Ereignis.
10 ... ist besonders hilfsbereit.
11 ... verabscheut Schnurrbärte oder Schwänze.
12 ... hasst die Farbe *dunkelblau*.
13 ... kann keine Schuppen ab.
14 ... setzt das Verb immer an das Satzende.
15 ... redet nicht mit Gerüsteten.
16 ... hat Angst vor Menschen.
17 ... ignoriert Helm- und Maskenträger.
18 ... hat ständig schlechte Laune.
19 ... ist vollkommen unberechenbar.
20 ... lehnt so gut wie jede Bitte ab.

Tiergeister

Jede magische Tradition beschwört meist die Tiere, die in ihrer Umgebung leben. Und so ist es tatsächlich schwierig, die Kraft von Tieren zu rufen, die in der näheren Umgebung selten oder fast gar nicht leben. Daher sollte der Spielleiter die Anrufungsprobe je nach Häufigkeit des Tieres um bis zu 7 Punkte erschweren. Mit der richtigen Technik (die *SF Blutgeist*, siehe 151) kann die Opferung eines passenden Tieres die Anrufungsprobe um 5 Punkte erleichtern. Ist außerdem der gerufene Tiergeist gleichzeitig das Seelentier des Zauberers (siehe Kasten oben rechts) oder hat der Zauberer ein Wesen dieser Art als Vertrautentier an sich gebunden, ist die Anrufungsprobe um 3 Punkte erleichtert (nicht kumulativ).

Seelentiere

Es gibt myranische Völker, die daran glauben, dass jede intelligente Person über ein Seelentier verfügt. Ein Seelentier ist eine Tiergattung, dessen allgemeine Beschreibung mit dem Charakter der Person übereinstimmt. So ist eine Person mit Seelentier Hund meist treu, loyal und pflichtbewusst. Es gibt Formeln, die das Seelentier des Gegenübers erkennen können und so dem Zauberer einen Einblick in das Wesen der beobachteten Person geben können.

Wenn ein Spieler möchte, so kann er sich ein zu seinem Charakter passendes Seelentier auswählen. Der Spielleiter sollte dann jedoch auch darauf achten, dass Nutzen und Nachteile dieser Wahl ausgeglichen sind.

Totenwesen

Bei der Beschwörung von Totenwesen muss bei Genien und Archonten stets eine rituelle Verbindung (siehe Seite 101) vorliegen. Die Qualität dieser Verbindung kann sich ebenfalls als Modifikator auf die Anrufungsprobe auswirken. Als Richtwert gilt der um 10 Punkte reduzierte Modifikator für die Anpeilungsprobe (also z.B. +0 bei der Anwesenheit eines Blutsverwandten).

Weiterhin ist es schwieriger, die Seelen von vor langer Zeit Verstorbenen zu beschwören. Die Spanne reicht hier von +0 von einem kürzlich Verstorbenen bis +30 für eine Person aus den Anfängen des zweiten Imperiums.

Die stellaren Quellen

Stellare Substanzen 'fühlen' sich in der Nähe von zu ihnen passenden Gefühlen wohl und meiden Situationen, die nicht zu ihnen passen. Das bedeutet, dass sich der Ortsmodifikator (siehe Seite 95) nach der An- und Abwesenheit passender Gefühle richtet und sich daher auch recht schnell ändern kann. Diese Gefühle können aber durchaus auch längere Zeit den Ort geprägt haben. So ist die Beschwörung von Aggressions-Essenz während einer Schlacht oder auch 'nur' einer hitzigen Auseinandersetzung oder die Beschwörung eines Erkenntnis-Geistes in einer Bibliothek also deutlich erleichtert, während die Beschwörung von Harmonie-Substanz in dem obigen Streit erschwert ist. Weiterhin ist es deutlich schwieriger, stellare Quellen dort anzurufen, wo nur selten Gefühle vorhanden sind, z.B. in einer unbewohnten Ödnis. Stellare Substanzen lassen sich daher besonders auch durch ihrer Quelle widersprechenden Gefühlen und Eigenschaften des Beschwörers abschrecken. Schlechte Eigenschaften erschweren daher die Kontrollprobe bei stellaren Quellen um ein Drittel ihres Wertes (siehe Kasten auf folgender Seite), widersprechende Nachteile um dem angegeben Wert. Ist der Beschwörer sogar gerade von dem Nachteil befallen, kommen die doppelten Auswirkungen zur Anwendung.

Die Quelle Wahnsinn

Die Quelle Wahnsinn nimmt nicht nur selbst Einfluss auf Chaos und Wahnsinn, sondern ist auch selbst in ihrer Wirkung äußert chaotisch. Je nach Vorliebe Ihrer Gruppe können Sie entweder bei jedem Einsatz der Quelle oder nur in manchen Fällen (z.B. wenn zwei Mal die gleiche Zahl während der Anrufungsprobe gewürfelt wird oder wenn die Zahl des Kontrollwurfs auch bei der Anrufung gefallen ist) auf folgender Tabelle die zufälligen Änderungen in der Wirkung des Zaubers mit zwei Würfen mit je 1W6 bestimmen. Keine der im folgenden Kasten zu findenden Änderungen müssen sich an irgendwelche Regeln halten (und auch dies ist eine Regel).

Die Zuordnung der Stellare zu Nachteilen

Stellare Quelle	*Beispiele gegensätzlicher Nachteile*
Aggression	Prinzipientreue (Pazifismus, +3), Unfähigkeit Kampf (+2)
Begierde	Geiz
Endgültigkeit	Impulsiv (+2), Totenangst
Erfolg	Autoritätsgläubig, Schwache Ausstrahlung (+1 pro Stufe)
Erkenntnis	Aberglaube, Brünstigkeit, Gerechtigkeitswahn, Vergesslichkeit (+2)
Freiheit	Feste Gewohnheit (+3), Verpflichtungen (+2), Zögerlicher Zauberer (+1 pro Stufe)
Harmonie	Arroganz, Blutdurst, Jähzorn, Rachsucht, Streitsucht
Kreativität	Tollpatsch, Unfähigkeit Handwerk (+2)
Wahnsinn	Eitelkeit, Feste Gewohnheit (+3)
Zauberei	Dunkelangst, Spruchhemmung (+2)

Zufällige Auswirkungen der Quelle Wahnsinn

Ergebnis	Kategorie	Auswirkungen um
1	keine Änderung	1 Punkt
2	niedrigere AsP-Kosten	1W2 Punkte
3	höhere AsP-Kosten	1W3 Punkte
4	weniger ZfP*	1W6 Punkte
5	mehr ZfP*	halbiert bzw. verdoppelt
6	zwei (weitere) Male würfeln	1W20 Punkte

Die dämonischen Quellen

Es hat sich gezeigt, dass es gewisse Risiken bietet, die dämonischen Kräfte anzurufen. In den Grundregeln sind dies (nur) Schadenspunkte bei misslungenen Beschwörungen. Außerdem haben die Archondämonen die Angewohnheit, sich (oder der Quelle) schwache Beschwörer zu unterwerfen (die sogenannten Paktierer).

Daher wagen sich meist nur die Zauberer an die Beschwörung der dämonischen Quellen, die mächtig genug sind, diese zu meistern – oder dies wenigstens glauben.

Probenmodifikatoren

Anscheinend ist es für Dämonen nicht unbedingt angenehm, sich in der Sphäre der Lebenden aufzuhalten, manche reagieren sogar ausgesprochen aggressiv auf eine Beschwörung. Auch kann es aus diesem Grund zu schrecklichen Folgen für den Beschwörer kommen, der den erschienenen Dämon nicht zu kontrollieren vermag.

- Die Dienste Bindung und Manifestation sind einem Dämon unangenehm (der Zuschlag wegen *Gesinnung des Befehls* beträgt beim Dienst Manifestation die halbe Kontrollschwierigkeit, beim Dienst Bindung +3/+6/+9 bei Bindung an Ort/Person/Gegenstand).
- Paktierer (siehe141) haben besondere Vorteile und Möglichkeiten bei der Beschwörung und Kontrolle von Dämonen.
- Bei mittels Blutopfer durchgeführter Dämonen-Großbeschwörungen steigt der effektive ZfW zusätzlich zu den Boni aus der Großbeschwörung um 3 Punkte für ein Tieropfer oder um 7 Punkte für die Opferung eines intelligenten Lebewesens.

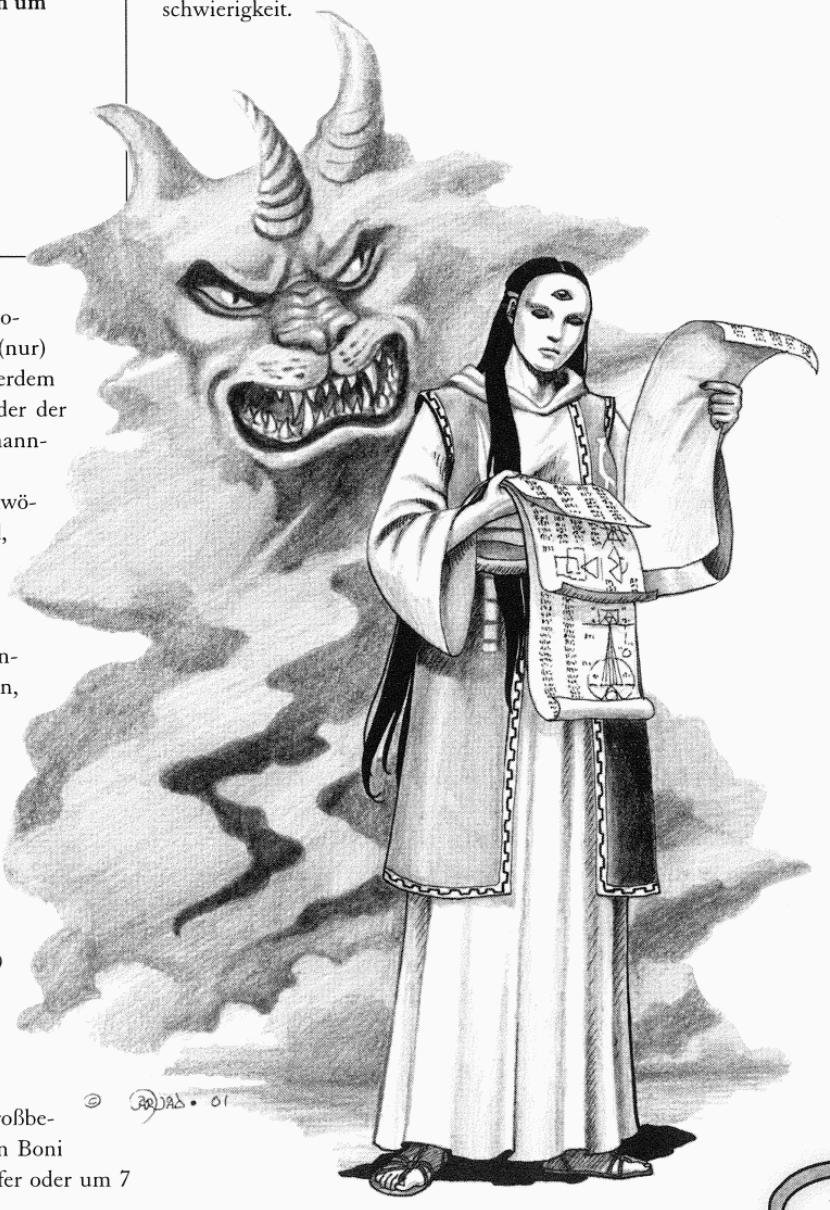
Misslungene Beschwörungen

Anstelle der einfachen Risiken einer Dämonenbeschwörung können Sie auch die folgenden Regeln benutzen. Wann immer eine Beschwörung misslungen ist, wird mit 2W6 (bei Anwendung von Blutmagie 3W6) gewürfelt und bei Wesensbechwörungen das Ergebnis wie folgt modifiziert:

- die halbe (unmodifizierte) Kontrollschwierigkeit wird addiert,
- bei Nutzung einer Formel wird die Qualität der benutzen Formel abgezogen,
- wurde die Zauberdauer modifiziert, so wird dieser Modifikator ebenfalls addiert.

Das Ergebnis können Sie je nach Art der Beschwörung in der folgenden Tabelle ablesen. Bei misslungenen Essenzbeschwörungen, bei denen ein Wesen erscheint, handelt es sich stets um eine externe Wesenbeschwörung. Hierbei ist zu erwähnen, dass das erschienene Wesen mit einem *entsprechenden* Kontrollwert (d.h. den passenden Wesensbeschwörungzauber in formaler oder spontaner Form) beherrscht werden kann. Besitzt der Zauberer den entsprechenden Zauber nicht, so erleidet er die Auswirkungen einer misslungenen Kontrollprobe.

Ist auf Grund einer misslungenen Probe der erschienene Dämon nicht der ursprünglich gerufene, so verdoppelt sich die Kontrollschwierigkeit.



Misslungene Beschwörungen

12 oder weniger Außer einem kalten, übel riechenden Hauch erscheint ... nichts. Die Anrufungskosten betragen die üblichen Kosten für die misslungene Anrufung.

13–17 Es erscheint ein Dämon derselben Quelle und von derselben Klasse (Geist, Genius oder Archon) wie der angerufene, jedoch von niedrigerer Anrufungsschwierigkeit. Bei Essenzen erscheint ein entsprechender Dämonengeist. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Die Kosten betragen die Hälfte der üblichen Kosten.

18–21 Es erscheint ein Dämon aus derselben Quelle und von derselben Klasse (Geist, Genius oder Archon) wie der angerufene, jedoch von höherer Anrufungsschwierigkeit. Bei Essenzen erscheint ein Dämonengeist. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Die Anrufungskosten betragen die Kosten für eine misslungene Wesenbeschwörung.

22–25 Es erscheint ein Dämon aus derselben Quelle, jedoch auf jeden Fall eine Klasse höher (d.h. bei Essenzzauberei ein Geist, bei einem Geist ein Genius, bei einem Genius ein Archon) und von höherer Anrufungsschwierigkeit. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Wenn Sie mit den Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen, erhält der Beschwörer 1 Punkt Verfall. Für den erschienenen Dämon müssen die Kosten für eine gelungene Anrufung bezahlt werden.

26–30 Es erscheint ein Dämon der um zwei Stufen höheren Klasse und von höherer Anrufungsschwierigkeit, unabhängig von der Quelle des Gerufenen. Existiert kein solcher Dämon, gilt die nächst höhere Auswirkung. Wenn Sie mit den Regeln zum *Schleichenden Verfall* spielen, erhält der Beschwörer 1W6 Punkte Verfall. Für den erschienenen Dämon müssen die Kosten für eine gelungene Anrufung bezahlt werden.

31 und mehr Wie zuvor, nur erscheint auf jeden Fall ein Archondämon.

Misslungene Kontrollproben

Weitere Risiken birgt auch eine misslungene Kontrollprobe bei dämonischen Quellen. Diese Regelung tritt ggf. auch an die Stelle der Verärgerung des Wesens (siehe 99).

Würfeln Sie 2W6 und modifizieren Sie diesen Wurf wie folgt:

- Bei einem einfachen Misslingen der Kontrollprobe addieren Sie die halbe Kontrollschwierigkeit beim formalen Zaubern und die ganze Kontrollschwierigkeit bei spontanen Beschwörungen.
- Bei einem nicht abgewendeten *Patzer* addieren Sie das Doppelte der obigen Werte.
- Wäre die Probe bei einer formalen Beschwörung aber trotz des Patzers gelungen, so ziehen sie stattdessen die Punkte, die der Kontrollwert inklusive aller Modifikationen über 20 liegt, vom Würfelwurf ab.
- Handelt es sich bei dem beschworenen Dämon um einen Genius, so müssen Sie in jedem Fall zusätzlich 5 Punkte addieren, bei einem Archon sogar 10 Punkte.

Ein Beschwörer kann unter Umständen die Auswirkungen einer gescheiterten Kontrolle ignorieren, wenn er sich der dämonischen Quelle des Gerufenen verpflichtet, sprich einen Pakt eingeht (siehe Seite 141).

Misslungene Kontrollproben

1 oder weniger Der Beschwörer schafft es gerade noch, binnen 2 zusätzlichen Aktionen die Kontrolle an sich zu reißen und presst die Erfüllung eines Dienstes ab, eventuelle weitere Dienste oder noch offene AsP verfallen. Dämon und Beschwörer sind während dieser Zeit in einem Duell der Willenskraft oder einer hitzigen Diskussion verstrickt und können keine anderen Handlungen unternehmen. Wenn Sie mit dem *Schleichenden Verfall* spielen, erhält der Beschwörer 2 Punkte Verfall.

2–5 Ein Dämon kehrt dorthin zurück, wo er herkam. Alle noch offenen Dienste oder AsP verfallen. Bei Essenzbeschwörungen passiert nichts und der Dienst kostet die halben AsP. Der Beschwörer erhält 1 Punkt Verfall.

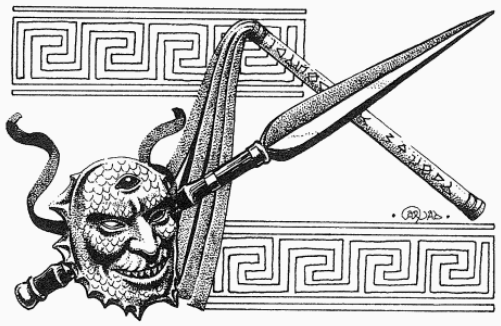
6–9 wie zuvor, bei Wesenbeschwörungen ist jedoch die Anrufung dieses speziellen Dämons für den Beschwörer in Zukunft um 3 Punkte erschwert. (Dies lässt sich durch 20 AP wieder aufheben; Paktierer können stattdessen 20 Pakt-GP einsetzen; entstammen Dämon und Pakt nicht derselben Domäne, betragen die Kosten 50 Pakt-GP.) 2 Punkte Verfall.

10–13 Ein Dämon greift den Beschwörer eine Kampfrunde lang mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln an – auch mit Angriffen von längerfristiger Auswirkung wie z.B. Besessenheit – und verschwindet dann, Essenzen verschwinden sofort. Alle weiteren Dienste oder AsP verfallen. Der Beschwörer erhält 3 Punkte Verfall.

14–17 wie vor, jedoch attackiert der Dämon W6+3 Kampfrunden lang. Der Verfall beträgt 1W6+3 Punkte.

18–21 wie vor, jedoch raubt jeder erfolgreiche Angriff (auch z.B. ein *Furcht Einflößen* zählt in diesem Sinne als Angriff) des Dämons dem Beschwörer zusätzlich einen permanenten AsP (wenn keine mehr vorhanden, dann permanente LeP), eine Essenzbeschwörung raubt einen permanenten AsP. Der Verfall beträgt 1W6+3 Punkte oder eine passende schlechte Eigenschaft im Wert von 6 GP.

22 und mehr wie vor, jedoch können nach Meisterentscheid und bösartiger Kreativität weitere Nebeneffekte eintreten. Als Beispiele seien hier genannt: Der Dämon lässt nicht eher vom Beschwörer ab, bis er ausgetrieben wird. Der Dämon wird freigesetzt und macht auf eigene Faust Myranor unsicher. Die Essenz reißt den Beschwörer in die siebte Sphäre. Der Dämon zieht sich in den näheren Limbus zurück und wartet dort auf die nächste Beschwörung, um dann zusätzlich zur gerufenen Entität zu erscheinen. Die Essenz zwingt dem Beschwörer einen minderen Pakt auf.



Experte: Schleichender Verfall

Jeder Gebrauch von dämonischer Kraft bringt das Risiko mit sich, durch diese Energien von außerhalb der 'natürlichen Welt' seinen eigenen Geist und Körper zu schädigen. Hervortretende Adern und unnatürliche Blässe sind noch die geringsten Auswirkungen.

Diese Auswirkungen sind meist keine offensichtlichen Stigmata (siehe **WdH 270**), sondern lassen sich durchaus auch durch Alter, Krankheit, Vergiftungen oder Verwundungen erklären. Bei der abergläubischen Bevölkerung kann eine solche Ansammlung von Verfallserscheinungen aber durchaus die gleichen Effekte nach sich ziehen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass der enge Kontakt (Anrufungspatzer, Opfer von Besessenheiten, ...) mit dämonischer Substanz sogenannte *Verfallspunkte* mit sich bringt. Verteilen Sie die Verfallspunkte nach Belieben, Vorschläge finden sich an entsprechenden Stellen.

Wie sich die Verfalls-Effekte optisch genau äußern, soll der Phantasie von Meistern und Spielern überlassen bleiben. Jedoch sinkt jedes Mal, wenn der Beschwörer 50 *Gesamt-Verfallspunkte* (s.u.) angesammelt hat, sein Aussehen auf der Skala herausragend–gutaussehend–normal–unansehnlich–widerwärtig um eine Stufe. (Natürlich ist der Verfall kontinuierlich; die angegebenen Grenzen gelten nur als Schwellenwerte für die regeltechnischen Auswirkungen.) Dieser Abbau ist unumkehrbar, wenn auch in gewissem Rahmen durch Schminke und Verkleidung zu kaschieren oder durch Zauberei teilweise abzumildern. Einzig vielleicht Götterwirken mag hier helfen, aber ein Optimat würde das beispielsweise niemals zugeben.

Dazu kommen jedoch Auswirkungen, die über das Aussehen hinausgehen. Bei bestimmten Schwellenwerten des Schleichenden Verfalls erhält der Beschwörer neue (körperliche) Nachteile, wobei die nebenstehende Tabelle zu Rate gezogen wird. Sämtliche hier präsentierten Auswirkungen sollen als Faustregel zur Orientierung für den Spielleiter dienen. Natürlich ist nicht jeder Beschwörer mit 80 Verfallspunkten fettleibig, sondern kann z.B. stattdessen auch spindeldürr sein – die Tabelle dient lediglich als Anregung für den Spielleiter.

Die Verfallskonten

Der Spieler des Verfallenden führt zwei separate Konten über die aktuellen und die Gesamt-Verfallspunkte. Sobald die aktuellen Verfallspunkte den Schwellenwert erreichen, muss der Spieler eine Konstitutions-Probe ablegen, die um je 1 Punkt für 10 angehäufte *aktuelle Verfallspunkte* erschwert ist. Misslingt diese Probe, so erhält der Charakter einen bei diesem Schwellenwert genannten (körperlichen) Nachteil. Zusätzlich wird das Konto um so viele Verfallspunkte (gemäß der Tabelle) vermindert, wie der Nachteil 'einbringt', während die *Gesamt-Verfallspunkte* auf ihrem Wert bleiben. Gelingt die Probe oder hat der Charakter bereits alle Nachteile erhalten, die der Schwellenwert mit sich bringen kann, darf er weitere Verfallspunkte ansammeln, bis er den nächsten Schwellenwert erreicht. Der Verfall des Aussehens kann jedoch nicht mit einer Konstitutions-Probe aufgehalten werden. Es ist für Dämonenpaktierer möglich, Pakt-GP (siehe Seite 141) auszugeben, um den Verfall zu bremsen: Für jeweils halb so viele Pakt-GP, wie der Nachteil an Verfallspunkten wert ist, kann der Nachteil ignoriert und können weitere Verfallspunkte angesammelt werden (es muss also erst beim nächsten Schwellenwert wieder gewürfelt werden). Auch die Zahl der Gesamt-Verfallspunkte (also die regeltechnischen Auswirkungen der Aussehens-Verluste) kann durch separat aufzubringende Pakt-GP reduziert werden. Da dadurch allerdings das Dämonenmal wächst, ist ein solcher Handel von eher zweifelhaftem Wert.

Verfallspunkte	Nachteil
5	Kurzatmig (–1 AuP)
10	Schneller Alternd
15	Niedrige Lebenskraft (– 1 LeP)
20	Übler Geruch
25	Eingeschränkter Sinn (jeweils für einen der fünf Sinne)
30	Einäugig*, Krankheitsanfällig
35	Albino, Glasknochen, Schlafstörungen I und II
40	Lichtscheu
45	Schlechte Regeneration (regeneriert 1 LeP weniger pro Phase)
50	Verlust eines Eigenschaftspunktes (körperliche Eigenschaften)
55	Einhändig*, Lahm
60	Sprachfehler, Nachtblind
75	Lichtempfindlich
80	Fettleibig, Schmerzempfindlich**
85	Einarmig*
90	Einbeinig*
95	Taub
100	Blind, Gelähmt, Duglumspest

*) Verlust von Gliedmaßen: bedeutet in diesem Sinne nur, dass der Verfallende das entsprechende Glied nicht mehr einsetzen kann, weil es verwachsen ist, seine Benutzung unsägliche Schmerzen bereitet und dergleichen

**) Das Opfer erleidet durch Wunden die doppelten Abzüge auf seine Werte. *Selbstbeherrschungs*-Proben, um Schmerzen zu widerstehen, sind um den jeweils doppelten Betrag erschwert.

Ein Optimat hat das erste Mal Kontakt zu einem Dämon, dafür aber einen sehr intensiven. Er erleidet 8 Punkte Verfall. Er legt eine KO-Probe +0 ab, die misslingt: Er erhält den Nachteil Kurzatmig auf Stufe I. Das Gesamtkonto bleibt bei 8 Punkten, das aktuelle Konto beträgt 3 Punkte. Kurze Zeit später erhält er 11 weitere Verfallpunkte. Das Gesamtkonto beträgt 19, das aktuelle Konto 14 Punkte. Die erste (nicht erschwerte) KO-Probe (bei 5) gelingt, jedoch die um 1 erschwerte Probe (bei 10) misslingt. Die Kurzatmigkeit wird nicht weiter aufgestockt, jedoch erhält der Optimat nun den Nachteil Schneller Alternd *und das aktuelle Konto wird auf 4 reduziert.*

Erweiterungen zu Formeln

Spezielle Erfahrungen für Formeln

Hat ein Zauberer eine wirklich einschneidende Erfahrung in der Verwendung eines Zaubers und des entsprechenden Dienstes gemacht, entweder bei der Anrufungsprobe einen automatischen Erfolg gehabt oder bei der Kontrollprobe eine 1 gewürfelt, so kann der Spielleiter eine Spezielle Erfahrung für diese spezielle Wirkung verteilen. Es sollte jedoch nicht gleichzeitig eine SE sowohl auf den Beschwörungszauber als auch auf die Formel verteilt werden.

Eine solche Spezielle Erfahrung ermöglicht es dem Spieler, die benutzte Formel für die Hälfte der Kosten um eine Stufe aufzustocken oder sogar für die einfachen Kosten direkt neu zu erlernen, ohne dass dies Zeit in Anspruch nimmt.

Individuelle Formeln

Handelt es sich bei der Formel um eine Wirkung, bei der der Wahre Name einer Person eine entscheidende Rolle spielt (z.B. der Beschwörung des Geistes des Großvaters des Optimaten oder die Erhebung dieser speziellen Leiche – wie der des zuvor genannten Großvaters), so kann der Spielleiter entscheiden, dass jede Qualitätsstufe nur 1 AP kostet.

Formeln und Repräsentationen

Formeln sind durchaus repräsentationsgebunden. Das Erlernen einer Formel in einer nicht beherrschten Repräsentation kostet das Doppelte der sonst üblichen Kosten. Nach dem einmaligen Erlernen der Formel gibt es jedoch kein Unterschied mehr zwischen diesen Formeln.

Formales Zaubern ohne Formel

Unter besonders schwierigen Bedingungen kann auch ein Zauberer, der nicht über die jeweilige *SF Spontanzauberer* verfügt, einen Zauber ohne Kenntnis einer Formel durchführen. Bei Essenzbeschwörungen wird die Anrufungsschwierigkeit verdoppelt und um 7 Punkte erhöht, beträgt jedoch mindestens +7, und bei Wesenbeschwörungen wird die Anrufungsschwierigkeit nur um 7 Punkte erhöht.

Formelentwicklung

Viele Formeln haben sich im Laufe jahrelanger Praxis ergeben und verfeinert. Jedoch ist es mit viel Aufwand auch möglich, eine Formel selbst zu entwickeln oder zu verbessern.

Ein Zauberer benötigt für die Entwicklung von Formeln viel Ruhe und Kraft. Die besten Bedingungen bietet sicherlich ein eigenes Refugium (z.B. Labor mit Bibliothek, eigener Tanzkreis mit Kontakt zu den Geistern, ...), aber auch ein reisender Zauberer kann sich an die Entwicklung wagen.

Um eine Formel (weiter)entwickeln zu können, benötigt ein Zauberer die Kenntnis der richtigen Stufe der Sonderfertigkeiten *Formelentwicklung* in der richtigen Kategorie (Invokation, Inspiration, Instruktion, Influxion). Für eine angestrebte Formel der Qualität 1 wird *Formelentwicklung I*, für eine der Qualität 2 *Formelentwicklung II* usw. benötigt. Weiterhin braucht er die Kenntnis aller eventuell benötigten Sonderfertigkeiten (z.B. Spontanzauberei, Instruktionen, Geniusbeschwörung).

Dann kann der Zauberer forschen und muss eine gewisse Anzahl an Punkten ansammeln. Nach so vielen Nonen, wie die Anrufungsschwierigkeit beträgt, muss er zwei Proben ablegen, um den Forschungsfortschritt zu bestimmen: Zum Einen eine Anrufungsprobe auf den entsprechenden Zauber und zum Anderen eine einfache Magiekunde-Probe. Diese Proben sind je nach *durchschnittlichen* Rahmenbedingungen modifiziert (Vorschläge in unten stehenden Kasten). Die Anrufungsprobe kostet außerdem die entsprechende Anzahl an AsP, Kosten für mögliche Dienste fallen jedoch nicht an.

Bei Gelingen beider Proben werden die TaP* und ZfP* der beiden Proben notiert, misslingt nur eine Probe, so war der vergangene Zeitabschnitt vergebens. Ein Patzer reduziert das Punktekonto wieder auf Null. Zur Verbesserung bzw. Erstellung der Formel der um 1 besseren Qualität müssen nun Punkte in einer Höhe von neue Qualität mal Anrufungsschwierigkeit mal 10 angesammelt werden, für eine Erhöhung der Formel *Licht* (Probe +8, Seite 44) von Qualität 2 auf 3 also 3*8*10=240 Punkte.

Soll die Formel in irgendeiner Art festgehalten werden, so ist dazu ein passendes Talent nötig (z.B. Malen, Holzbearbeitung, Schreiben).

Probenmodifikatoren auf die Entwicklungsprobe

sehr ruhiger Ort (z.B. eigenes Zimmer außerhalb der Stadt)	+0
ruhiger Ort (z.B. eigenes Zimmer in der Stadt)	+2
unruhiger Ort (Mietwohnung in der Stadt)	+4
sehr unruhiger Ort (im Schlafsaal einer Herberge)	+6
Arbeitsumstände (auf Reisen, von Dienern umsorgt, ...)	–3 bis +3
Arbeitsmaterialien (Bücher, Kontakt mit Geistern, ...)	–3 bis +3

Ritualzauberei

Neben der Beschwörung existiert auf Myranor auch noch eine weitere Form der Zauberei: Die **Ritualzauberei**. Sie hat sich vermutlich aus den Versuchen entwickelt, die zuvor nur als intuitive Magie vorkommenden Begabungen einzelner Kulturkreise in feste Bahnen zu lenken. Die Ritualzauberei ist durch ein eine rituelle Vorgehensweise der Zauberei geprägt, was aber nicht zwangsweise einen starren, festgelegten Ablauf bedeutet. Gerade die Satudure und Skiresen wirken ihre Zauberei eher spontan.

Das Wissen über die Art und Weise der einzelnen Traditionen wird **Ritualkenntnis (RK)** genannt. Da sich diese Vorgehensweisen je nach Tradition unterscheiden, gibt es für jede Tradition eine eigene Ritualkenntnis. Es gibt also die *RK (Optimatik)*, die *RK (Icemna)*, die *RK (BaLoa)* usw.

Alle Zauberer außer den nativen Magiedilettanten erlernen die eigene Ritualkenntnis automatisch während ihrer Ausbildung, eine fremde Ritualkenntnis muss jedoch eigens erlernt werden.

Jede Ritualkenntnis wird wie ein gewöhnliches Talent gesteigert, wobei die jeweils eigene nach Spalte E gesteigert wird, eine eventuell erlernte fremde nach Spalte G. Ritualkenntnis der eigenen magischen Tradition (so vorhanden) wird bei Erwerb der jeweilgen aktiviert; Ritualkenntnis einer Fremdrepräsentation kostet 250 AP Aktivierungskosten (und erfordert meisterliche Erlaubnis). Startwert der Ritualkenntnis ist stets 3.

Das (regeltechnische) Vorgehen zu Ritualen entspricht dem einer Anrufungsprobe mit der entsprechenden Ritualkenntnis als Zauberfertigkeit. Ihr Wert, der **Ritualkenntniswert (RkW)**, wird als Talentwert für die jeweilige Probe verwendet. Die Eigenschaften, auf die die Probe abgelegt wird, sind bei den einzelnen Ritualen angegeben. Bei allen Ritualen sind die bei der Beschwörung vorgestellten Regeln **Gelungen oder Misslungen, Wiederholen misslungener Proben, Zeitpunkt der Zauberprobe und Störungen, Behinderung und Zauber** anwendbar.

Im Unterschied zu Beschwörungen kostet Ritualzauberei unabhängig vom Ausgang der Probe die vollen Astralpunkte, wobei jedoch permanente AsP nur bei Gelingen des Rituals bezahlt werden müssen.

Objektrituale

Es gibt eine bestimmte Art von Ritualen, die von den meisten Zauberern nur ein einziges Mal angewandt werden: die Objektrituale. Diese haben den Zweck, ein Zauberinstrument mit einer bestimmten magischen Kraft auszustatten. Magier legen auf diese Weise bestimmte Stabzauber in ihren Zauberstab, Optimaten verzaubern ihre Triopta und dergleichen.

Sobald ein solches Ritual erfolgreich ausgeführt wurde, verfügt das verzauberte Objekt über bestimmte Fähigkeiten, auf die der Zauberer immer wieder zugreifen kann. Manchmal unterstützt das Objekt nur Fähigkeiten des Zauberers, manchmal wohnen ihm aber auch eigene Zauber inne, die der Zaubernde mit geringem bis gar keinem Kraftaufwand immer wieder abrufen kann. Auch die Kenntnis dieser Objektrituale sind Sonderfertigkeiten, die der Zaubernde erst einmal erlernen muss. Anschließend kann er den vorbereiteten Gegenstand (Magierstab, Triopta etc.) mit diesem Ritual belegen, wobei jedes dieser Objekte nur 'Platz' für eine begrenzte Menge an Ritualen hat, also nicht unbegrenzt mit neuen Zaubern belegt werden kann. Um das Ritual in den Gegenstand zu binden, ist eine **Erschaffungsprobe** nötig, die auf die entsprechend genannten Eigenschaften abgelegt wird und bei der der RkW zum Ausgleich zur Verfügung steht. Fällt hierbei übrigens ein Patzer, so kann sich der Zauberer den Nachteil *Artefaktgebunden* (siehe **WdH 260**) zuziehen, wenn er im Anschluss mit einem W20 eine weitere 20 würfelt.

Sobald das Ritual gelungen ist, verfügt das Objekt ab sofort über die betreffende Kraft. Manche dieser Kräfte wirken permanent (zum Beispiel die Unzerbrechlichkeit des Gegenstandes), aber die meisten müssen vom Zauberer aktiviert werden. Auch hierfür ist dann eine Probe, die sogenannte **Aktivierungsprobe**, auf die Ritualkenntnis erforderlich, von deren Ergebnis die Auswirkungen der jeweiligen Kraft abhängen: Je besser der Zauberer in der Lage ist, seinen Gegenstand einzusetzen, desto besser kann er auch dessen Kräfte nutzen.

Die Bindung

Jedes Traditionsartefakt muss zuerst an eine Person gebunden werden, damit es von dieser benutzt werden kann. Dieses Ritual nennt sich die *Bindung*. Für jedes Traditionsartefakt gibt es ein spezielles Bindungsritual und nur der Besitzer eines Artefakts, d.h. die Person, dies es gebunden hat, kann es nutzen bzw. von den Kräften des Objekts profitieren. Bis auf wenige Ausnahmen muss er das Objekt zur Aktivierung auch berühren, und oft endet die Wirkungsdauer, sobald er das Objekt aus der Hand legt.

Weiterhin hat die Bindung zur Folge, dass das Traditionsartefakt vollkommen unempfindlich gegen normale mechanische Einwirkungen (Hinfallen, verbiegen, ...) ist. Ein gebundenes Artefakt ist nur mittels Bann-Magie (nicht jedoch einen einfachen Transformations-Dienst) oder enorme Umwelteinflüsse (extremes Feuer oder Eis) zu zerstören.

Ein gebundenes Artefakt gilt als magische Waffe, und wenn nichts anderes gesagt wird ist es möglich, mehrere Artefakte der gleichen Art an sich gebunden zu haben.

Rituale der verschiedenen magischen Traditionen

Im Folgenden werden die verschiedenen in Myranor bekannten Rituale vorgestellt. Zu jedem Ritual werden die spieltechnischen Daten genannt: zuerst **Voraussetzung** und **Lernbedingungen**, d.h. AP-Kosten und Verbreitung, des Rituals (siehe auch Seite 150), weiterhin die aus den Beschreibungen der Zaubersprüche bekannten Punkte **Zauberdauer, Probe, Kosten, Zielobjekt** (Angabe entfällt, wenn es eindeutig aus dem Ritual hervorgeht), **Wirkungsdauer** und **Reichweite**. Bei den Kosten bedeutet eine Angabe von 21(2) AsP, dass das Ritual 21 AsP kostet und davon 2 AsP permanent ausgegeben werden müssen. Bei manchen Ritualen werden außerdem eine oder mehrere Quellen angegeben, um zu bestimmen welche antimagischen Dienste gegen die Auswirkungen des Zaubers helfen könnten. Bei manchen Objektritualen muss außerdem noch zwischen Erschaffung und Aktivierung unterschieden werden. Dort werden die jeweiligen Punkte zwei Mal aufgeführt. Ist keine Aktivierungsdauer genannt, so beträgt sie 1 Aktion. Die Sortierung entspricht der Reihenfolge der Traditionen bei den Traditionsbeschreibungen (ab Seite 177).

Allgemeine Objektrituale

Einige Objektrituale sind so weit verbreitet, dass sie keiner Tradition im Speziellen zuzuordnen sind.

Der Apport
Alle Traditionsartefakte, die mit einem Bindungsritual an einen Zauberer gebunden werden, können mit dem Apportzauber belegt werden.

Apport

Voraussetzungen: Bindungsritual des Artefaktes, MU 12, KL 12, IN 13, CH 13
Lernen: 200 AP, 5 (bei allen Traditionen, die über Traditionsartefakte verfügen)
Erschaffungsdauer: von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 7)
Erschaffungskosten: 19 (1) AsP
Zauberstab-Volumen: 3 Punkte
Wirkung: Ein solcherart verzaubertes Artefakt kehrt auf Befehl zum Zaubernden zurück, wenn er von diesem räumlich getrennt ist. Das Artefakt kommt unfehlbar mit GS 15 zum Zauberer zurückgeflogen, wenn dieser nicht seinen Aufenthaltsort um mehr als eine Meile geändert hat. Es sucht dabei seinen Weg um
Hindernisse herum, kann also nicht als Fernlenkwaffe benutzt werden; eventuell hinderliche Fenster o.ä. durchschlägt es jedoch und massive Mauern halten den Flug auf. Bei eventuell benötigten Kraftproben gilt, dass das Artefakt einen KK-Wert in Höhe von 7+RkP*/2 besitzt. Im Allgemeinen bildet dieses Ritual den Abschluss der Verzauberung des Artefakts und es kann anschließend nicht mehr mit weiteren Objektritualen verzaubert werden. Für eine Erschwernis von weiteren 5 Punkten auf die Erschaffungsprobe und die doppelten Kosten ist es jedoch auch möglich, noch nach dem Apport weitere Objektrituale in dem Stab zu speichern.
Aktivierungsdauer: 5 Aktionen
Aktivierungsprobe: MU / IN / CH
Aktivierungskosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: bis das Artefakt zurückgekehrt ist
Reichweite: 3 + RkP* Meilen
Quelle: Kraft, Thesephai, Zauberei

Die Bannklinge
Einige Traditionen haben gelernt, Klingen herzustellen, vor denen beschworene Wesen Respekt haben. Diese Klingen müssen mindestens zwei Spann lang und einen Finger breit sein, um die volle Wirkung zu zeigen.

Bannklinge

Voraussetzungen: Ritualkenntnis einer beschwörenden Tradition
Lernen: 200 AP, 3
Erschaffungsdauer: eine Neumondnacht in der Mitte des Oktals Gyldara
Erschaffungsprobe: MU / MU / KL (+ 5) (für eine Klinge, die schmaler als 2 Finger ist, ist die Probe um 2 weitere Punkte erschwert)
Erschaffungskosten: je nach Gewicht der Waffe: bis 1 Stein: 49 (2) AsP; bis 2 Stein: 49 (5); bis 4 Stein: 60 (7); 4 Stein und mehr: 72 (9)
Wirkung: Die Klinge erleichtert sämtliche Wesenbeschwörungsproben um 1 Punkt sowie die Bannungen solcher beschworenen Wesen um 2 Punkte. Bei Anwendung der Erweiterungsregel *Wahl der Kontrolle* (Seite 98) ist bei einem Befehl auch die Kontrollprobe um 1 Punkt erleichtert. Eine Bannklinge ist eine *magische Waffe*, die gegen alle beschworenen Wesen einen zusätzlichen TP anrichtet.

Bann- und Schutzkreise

Bei Bann- und Schutzkreisen handelt es sich um Schutzrituale, welche ein abzugrenzendes Gebiet (meist kreisförmig angelegt) derart verzaubern, dass es gegen bestimmte Wesenheiten schützt. Schutzkreise halten hierbei entsprechende Wesen aus dem Gebiet fern und Bannkreise bannen ein solches Wesen in eben dieses Gebiet, sodass es nicht mehr verlassen werden kann.

Grundlagen

Bann- und Schutzkreisrituale haben eine starke symbolische Komponente. Vor allem die Abgrenzung des Gebietes muss durch entsprechende Markierungen vorgenommen werden, an denen die magische Schutzwirkung fixiert werden kann. Bei der hier nun vorgestellten Ritualtechnik handelt es sich um die verbreiteten Varianten für den schnellen Feldeinsatz. Es gibt aber auch noch aufwändige Versionen mit länger anhaltender Wirkung. Diese aufwändigen Rituale gehen verstärkt auf die Verzauberung der Symbole ein und erfordern zusätzlich noch spezielles Wissen (Sonderfertigkeit *Schutzzeichen*; Kosten: 100 AP) und Handwerkstechniken. Der regeltechnische Ablauf ist analog zur aventurischen Glyphenmagie (siehe hierzu die Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**), auch eine Verlängerung der Wirkungsdauer entsprechend *Satinavs Siegel* ist möglich.
Für spieltechnische Zwecke beitzt jedes Kreisritual eine Wert *Komplexität* (siehe hierzu auf der rechten Spalte **Bekannte Bann- und Schutzkreise**).

Erlernen

Wenn vorhanden, dann sind Bann- und Schutzkreise nur unterschiedliche Anwendungsformen eines gemeinsamen Rituals.
Kosten: 15 AP je *Komplexität*
Verschiedene Traditionen: Die entsprechenden Rituale unterscheiden sich in den verschiedenen Traditionen. Zu doppelten AP-Kosten können traditionsfremde Bann- und Schutzkreisrituale jedoch trotzdem erlernt und gleichzeitig in die eigene Tradition übertragen werden.

Ritualtechnik

Wirkung: Das abgegrenzte Gebiet kann bei Schutzkreisen einen Durchmesser bis zu RkW/2 Schritt besitzen. Bei Bannkreisen muss das Gebiet ausreichend groß sein, damit das Wesen auch reinpasst. Ein Wesen, gegen welches das Ritual gerichtet ist und dessen MR die *Stärke des Kreises* (entspricht den RkP*) nicht übersteigt, wird von der Wirkung betroffen und auf geistiger Ebene entsprechend beeinflusst. Schutzkreise können dann nicht betreten werden und bei Bannkreisen wird das erste entsprechende Wesen, welches sich auf RkW Schritt nähert, magisch gezwungen, in das Gebiet zu gehen, und kann dieses dann nicht mehr verlassen. Die Wirkung erstreckt sich in alle Dimensionen, auch im Limbus. Ein betroffenes Wesen kann die Symbole nicht zerstören, andere können dies jedoch sehr wohl, was die Wirkung dann beendet.
Ritualkenntnis-Probe: KL/IN/FF
Dauer: 2 SR je *Komplexität*
AsP-Kosten: 2 AsP je *Komplexität*
Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang

Mögliche freiwillige Einschränkung

Sofern ein Kreis sich gegen einen größere Gruppe von möglichen Wesen richtet, kann eine freiwillige Einschränkung auf Untergruppen (analog zum **Baukasten für Wesenbeschwörungszauber**, siehe Seite 94) vorgenommen werden. Jede solche freiwillige Einschränkung erhöht die *Stärke des Kreises* um 3. Auch das Wissen von Formeln zur Beschwörung/Erschaffung dieser spezieller Wesen kann zusätzlich genutzt werden, wodurch sich die *Stärke des Kreises* um die Qualität der Formel erhöht. Jede solche Modifikation verlangt das Hinzufügen von Extrasymbolen, wodurch die *Komplexität* um 1 ansteigt.

Bekannte Bann- und Schutzkreise

Gegen beschwörbare Wesen (je Zauber)

Die wichtigsten und bekanntesten Bann- und Schutzkreise richten sich gegen beschwörbare Wesen. Zu jeder Invokation gibt es entsprechende Rituale, fast immer mit beiden Anwendungsformen.
Verbreitung: je nach Wesen und Bekanntheit des Zaubers
Voraussetzung: ZfW 7+ des entsprechenden Zaubers
Komplexität: 7 – 1 je feste Einschränkung (nur Quelle, Stufe oder Gattung, analog zum **Baukasten für Wesenbeschwörungszauber**, siehe Seite 94)
Merkmale: Zauberei, Quelle des Wesens

Gegen natürliche Lebewesen

Es gibt auch Bann- und Schutzkreise gegen die verschiedensten Tierarten. Bei kleineren Tierarten ist oft nur die Schutzkreisform bekannt. Bei größeren Tieren richten sich die bekannten Rituale nur gegen einzelne Tierarten, bei kleineren sind teilweise auch Rituale gegen ganze Tiergruppen, wie z.B. 'Ungeziefer', bekannt.
Verbreitung: je nach Kreis, vermehrt bei naturverbundenen Kulturen
Komplexität: je nach Größe und Mächtigkeit der Tierart zwischen 3 und 7
Quellen: Zauberei, Humus
Anmerkung: Es gibt Gerüchte von Kreisen gegen Kulturschaffende, welche angeblich aber die Kenntnis des *Wahren Namens* (siehe Seite 141) verlangen und somit eher nur gegen einzelne Individuen wirken. Solche Kreise sind, wenn überhaupt vorhanden, streng gehütetes Geheimwissen Vereinzelter.

Gegen erschaffene Kreaturen

Gegen magisch erschaffene/belebte Kreaturen sind fast ausschließlich die allgemeinen Bann- und Schutzkreise gegen Chimären, Konstrukte, Dämonide oder Untoten bekannt. Bei fortpflanzungsfähigen Kreaturen wirken diese Kreise nur gegen die erste Generation.
Komplexität: Chimären/Konstrukte/Dämonoide je 7, Untote 5
Quellen: Zauberei, weitere je nach verwendeter Quelle bei der Wesenerzeugung

Modifikationsglyphen

Viele myranische Traditionen verwenden besondere Symbole und Glyphen, um ihre Essenzbeschwörungen zu unterstützen. Diese Vorstufe zur Technomantie ist vor allem bei den Runenmeistern der Hjaldinger und in vielen animistischen Traditionen bekannt. Mittels des Rituals können anschließend auf das bemalte Objekt entweder Kosten eingespart, die Wirkungsdauer verlängert oder die Probe vereinfacht werden.
Für alle diese Wirkungen müssen die später bezauberten Lebewesen, Objekte oder die zu verzaubernde Zone mit den passenden traditionseigenen Symbolen verziert werden. Diese werden beispielsweise mit Tinte, Kreide oder Farbe aufgezeichnet und dauert mindestens 1 SR pro Gegenstand oder Raumschritt oder 2 SR pro Person und benötigt eine *Malen/Zeichnen*-Probe. Je 2 TaP* dieser Probe erleichtern die folgende Ritualprobe um 1. Misslingt die Probe, so ist die Ritualprobe um 7 Punkte erschwert. Jede Bemalung ist nur für eine spezielle Wirkung (d.h. alles was auch eine Formel sein könnte) nutzbar. Die anschließende Verzauberung der bemalten Zielobjekte muss sofort anschließend beginnen und darf längstens eine Stunde dauern.

Ein fähiger Zauberer kann an den Glyphen erkennen, wie das Objekt verzaubert ist. Werden die Glyphen entfernt, so endet die Zauberwirkung auf der Stelle.

Modifikationsglyphen der Kosten

Voraussetzungen: FF 12, Magiekunde 7, Malen/Zeichnen 7
Lernen: 200 AP, 3
Probe: MU / CH / FF
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Jeder RkP* der Ritualprobe spart bei der anschließenden Zauberwirkung einen AsP ein.
Quellen: Kraft, Zauberei

Modifikationsglyphen der Wirkungsdauer

Voraussetzungen: FF 12, Magiekunde 7, Malen/Zeichnen 7
Lernen: 200 AP, 3
Probe: KL / CH / FF (+ 4)
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Die RkP* der Ritualprobe steigern die Wirkungsdauer der anschließenden Zauberwirkung, indem sie bei der Bestimmung der Wirkungsdauer zu den ZfP* gezählt werden.
Quellen: Zauberei

Modifikationsglyphen der Struktur

Voraussetzungen: FF 12, Magiekunde 7, Malen/Zeichnen 7
Lernen: 200 AP, 3
Probe: KL / KL / FF (+ 8)
Kosten: 7 AsP
Wirkung: Die Struktur der anschließend gewirkten Essenzbeschwörung sinkt für je volle 5 RkP* um 1. Damit kann auch die Kenntnis mancher Spontanzauberei (Struktur) umgangen werden.
Quellen: Zauberei

Die Stabzauber der Magier

Während die Triopta das Zeichen des Optimatenstandes und der Verbindung des Individuums zu seinem Haus ist, so gilt der Stab als das Ehrenzeichen des praktizierenden Zauberers. Daher verfügen auch die unabhängigen Magier wie die Alshinjira über Zauberstäbe.
Myranische Zauberstäbe reichen von einer Elle bis zu zwei Schritt Länge und sind stets über und über mit Glyphen und Symbolen verziert. Hier endet aber auch die Ähnlichkeit, denn während die traditionalistischen Häuser Tharamnos und Kouramnion Zauberstäbe aus Holz (am beliebtesten: shindrabarischer Graublut-Tarnex*, Himmelszedern und lorthalische Eiche) fordern, sind im Haus Quoran hohle, wohlklingende Metallstäbe aus Legierungen gang und gäbe, die ohne Alchimie unmöglich wären, während Aldangara die Knochen großer Tiere und Illacrion natürliche Kristalle bevorzugen.
Stäbe von unter einem Schritt Länge sparen dem Magier bei der Anwendung als *Kraftfokus* nur dann 1 AsP ein, wenn die Gesamt-Kosten des Zaubers mehr als 10 AsP betragen, das mögliche *Seil des Adepten* oder *des Magiers* hat nur 2/3 der Länge, und sie erzielen als Elementarklinge 2 TP und bei der Stabexplosion 1W6 TP weniger. Sie sind zudem um einen Punkt schwieriger mit Stabzaubern zu belegen und haben ein geringeres Fassungsvermögen. Noch kleinere Stäbe dienen fast ausschließlich der Repräsentation, da es meist beim Belegen mit Stabzaubern Schwierigkeiten gibt (Erschaffungsproben um 3 Punkte erschwert) und sie sich außerdem normalerweise nicht als Waffe eignen. Zudem ist das astrale Fassungsvermögen des Stabes noch einmal deutlich geringer.

Das Erlernen der Stabzauber

Jede Cammer besitzt einen eigenen Kanon von dreizehn Stabzaubern, der von den recht harmlosen Spielereien des Hauses Illacrion bis hin zu den angeblich provinzenweit wirkenden Zaubern der alten Aphirdanos reicht und deren spezielle Weiheriten natürlich zu den wichtigsten Geheimnissen der Alten Häuser zählen. Ein Optimat darf die Stabzauber nur in der Reihenfolge erlernen, die die Cammer vorschreibt, und außerdem ist der Zugriff auf diese vom Rang des Optimaten abhängig: Ein Eleve darf die ersten drei Stabzauber (darunter natürlich die Bindung) erlernen, ein Adeptus hat Zugriff auf die ersten sieben Stabzauber und ein Magus darf alle außer dem letzten Stabzauber erlernen.
Es ist Usus, dass man zum Erlernen dieser Stabzauber stets seinen Mentor aufsucht und ihm eine Donation überreicht (auch, wenn man bereits seit Jahren praktizierender Magus ist), und jeder Bruch dieser Tradition – also das Erlernen eines Stabzaubers aus anderer Quelle – gilt zumindest als schlechter Stil, in einigen Häusern gar als Grund für einen *recessus*,

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

eine Zurückstufung innerhalb der Haus-Ränge. Der dreizehnte und letzte Spruch, der auch die Macht des Hauses und die Archomagus-Würde repräsentiert, wird dem frisch gebackenen Erzmagier im Rahmen einer prachtvollen Zeremonie (meist sogar im Allerheiligsten des Hauses) in traditioneller Form übergeben: als *Engramm*, das von den anderen Erzmagiern des Hauses in den Geist ihres neuen Kollegen geprägt wird. Die freien Magier haben meist keine Einschränkung beim Erlernen und hier kann jeder Magier frei wählen, welchen Zauber er als nächstes erlernen möchte. In welcher Reihenfolge er seinen Stab mit erlernten Stabzaubern belegt, ist jedem Magier bis auf den ersten Zauber (die Bindung) freigestellt. Der Magier muss sich dafür jedenfalls einen Tag in Abgeschiedenheit auf seinen Stab konzentrieren. Alle Stabzauber können bei Misslingen beliebig oft wiederholt werden, solange die Astralenergie des Magiers ausreicht. Von einem Versuch zum nächsten muss jedoch ein Mondwechsel (28 Tage) vergangen sein.

Fassungsvermögen und Eigenvolumen

So wie jedem Stab ein maximales Fassungsvermögen zugeordnet ist, so hat auch jeder Stabzauber ein gewisses 'Eigenvolumen', und natürlich kann ein Stab nur so viele Stabzauber aufnehmen, bis sein maximales Fassungsvermögen erreicht ist. Bei der Bindung des Stabes kann der Adept jedoch zusätzlich permanente AsP in den Stab einfließen lassen, um so die 'Haltematrix' des Stabes empfänglicher zu machen, sprich: das astrale Fassungsvermögen zu vergrößern. Die üblichen Fassungsvermögen finden sich in der Tabelle am Seitenende. Besondere Materialien des Zauberstabes und das *Ritual der Stabzaubererweiterung* (s.u.) können das Fassungsvermögen verändern.

Der Stab als Waffe

Je nach Ausformung des Zauberstabes wird dieser entweder als *Stab* (bei einer Länge von etwa Augenhöhe und bei ausgewuchteten Enden) oder mit dem Talent *Hiebwaffen* (kürzere Stäbe) oder *Zweihand-Hiebwaffen* (solche mit einem deutlich beschwerten Ende) geführt. Bei 'Zwischengrößen' orientieren Sie sich zur Ermittlung der Werte bitte an der folgenden Tabelle.

Ein Zauberstab, der mit dem Vorteil *Besonderer Besitz I* generiert wurde, ist besonders verziert (nach Wahl des Spielers) und zweitens entweder eine *Persönliche Waffe* mit WM-Mod. +1/+1 oder aus einem besonderen Material.

Verbreitung und Klassifizierung der Stabzauber

Einige Stabzauber sind bei vielen Häusern und Cammern verbreitet, andere wiederum Geheimwissen eines Hauses oder eines freien optimatischen Lehrmeisters. Dies wird mit den üblichen Angaben über die Verbreitung von Sonderfertigkeiten bei den Stabzaubern geregelt. Die Klassifizierung der Stabzauber für eine Cammer sollte in Absprache mit dem Spieler vom Spielleiter festgelegt werden. Als Richtwert gilt, dass die ersten beiden Stabzauber nach der Bindung höchstens RkW 5 voraussetzen sollten und die dem Adepten zugänglichen Zauber nicht mehr als RkW 11 verlangen sollten. Die Ausgestaltung des dreizehnten Stabzaubers, einem der größten Geheimnisse eines optimatischen Hauses, legen wir zu diesem Zeitpunkt ganz in die Hände des Spielleiters.

Einige typische Stabzauber der verschiedenen Häuser finden Sie im folgenden Kasten.

Typische Stabzauber der Häuser

Alantinos	Dienstfokus, Fixierung, Geistesband, Kraftfokus, Licht, Reinigung, Sensorspeicher
Aldangara	Frischer Geist, Kraftfokus, Licht, Lebenstransfer, Mitverwandlung, Tierhaut
Aphirdanos	Bannfokus, Frischer Geist, Geistesband, Kraftfokus, Licht, Schild, Zauberparade
Ennandu	Frischer Geist, Geistesband, Kraftfokus, Leuchtfeuer, Licht
Eupherban	Dämonenspeicher, Geistesband, Licht, Notruf, Reinigung, Spontanfokus (RW)
Illacrion	Bannfokus (Illusion), Blendung, Dienstfokus (Illusion), Funkenregen, Licht
Kouramnion	Bohrung, Erzklinge, Fixierung, Hammer, Licht, Welle des Erzes, Zauberparade
Partholon	Doppeltes Maß, Elementarklinge, Leuchtfeuer, Licht, Schild, Stabexplosion
Phraisopos	Humusanalyse, Lebensentzug, -raub, -transfer, Licht, Stabexplosion
Onachos	Lebensentzug und -raub, Todesberührung, Totenwesenspeicher, Untotenschild
Quoran	Bannfokus, Dienstfokus, Erzanalyse, Frischer Geist, Kraftfokus, Zauberspeicher
Rhidaman	Erzanalyse, Frischer Geist, Reinigung, Temporäres Siegel
Tharamnos	Astralentzug und -transfer, Kraftanalyse, Kraftfokus, Zauberparade, Zauberspeicher

Icemna und Stabzauber

Trotz der Tatsache, dass das Haus Icemna über eine andere Repräsentationskenntnis verfügt, besitzen sie die Kenntnis, ihre Stäbe mit Stabzaubern zu belegen. Auch wenn es hier nicht angegeben ist, können alle Stabzauber auch mit einem genauso hohen RK-Wert (Icemna) erlernt werden. Die Zauberpriesterinnen der Icemna bezaubern ihre Stäbe jedoch normalerweise nur mit *Bindung, Kraftfokus,* dem *Spontanfokus (Reichweite)* und mehreren *Zauberspeichern,* in denen sie ihre Strafmagie speichern.

Exemplarische Zauberstab-Varianten

Typ	TP	TP/KK	Gew.	Lg.	BF	INI	Preis	WM	DK	Volumen
Magierstab (Stabform)	1W+1	11/5	90	150	NA	0	NA	–1/–1	NS	24 Punkte
Magierstab (kurz)	1W	11/4	70	100	NA	0	NA	–1/–1	N	18 Punkte
Magierstab (sehr kurz)	1W–1	11/5	40	60	NA	–1	NA	–1/–1	N	15 Punkte

Die Stabzauber

Analyse des Elements
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 3, Instruktion Analyse
Lernen: 100 AP, 6
Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+ 2)
Erschaffungskosten: 19 AsP
Volumen: 2 Punkte
Wirkung: Der Magier kann den Dienst *Analyse* für ein bei der Bezauberung gewähltes Element ausführen. Die RkP* bestimmen die Qualität der Untersuchung und sie gelten nie zusätzlich zu anderen Analysen.
Aktivierungsdauer: 10 Aktionen
Aktivierungsprobe: KL / IN / IN
Aktivierungskosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: 1 SR
Quelle: je nach Element, Erkenntnis

Apport
Siehe Seite 110.

Astral-/Lebenstransfer
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 7, Instruktion Transfer
Lernen: 150 AP, 3 (vor allem Tharamnos und Quoran bzw. Phraisopos)
Erschaffungsprobe: MU / CH / KK (+ 5)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 6 Punkte
Wirkung: Der Stab überträgt RkP* LeP oder AsP (je nach Zauber) von oder zum Magier.
Aktivierungsdauer: 3 Aktionen (das Opfer muss in der letzten Aktion berührt werden)
Aktivierungsprobe: MU / CH / KO (ggf + 2xMR)
Aktivierungskosten: 2 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quelle: Humus oder Kraft

Astral-/Lebensentzug
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 11
Lernen: 200 AP, 2 (Astral; besonders Tharamnos) bzw. 4 (Leben; besonders Onachos)
Erschaffungsprobe: KL / CH / KK (+ 7 bei Leben, +11 bei Astral)
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Volumen: 8 (Leben) bzw. 10 Punkte (Astral)
Wirkung: Jedes während der Wirkungszeit des Zaubers berührte Opfer verliert Lebenspunkte oder sogar Astralpunkte. Dies bedeutet einen Verlust von zusätzlichen 1W3 LeP oder AsP pro Treffer.
Aktivierungsdauer: 7 Aktionen
Aktivierungsprobe: MU / CH / KO
Aktivierungskosten: 11 AsP
Wirkungsdauer: RkP* KR
Quelle: Humus bzw. Kraft

Astral-/Lebensraub
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 13, Stab muss bereits den zugehörigen Entzugszauber tragen
Lernen: 300 AP, je 1 (fast nur Tharamnos bzw. Onachos)
Erschaffungsprobe: KL / CH / KK (+ 11 bei Leben, +13 bei Astral)
Erschaffungskosten: 41 (2) AsP
Volumen: 13 Punkte
Wirkung: Der Zauberer kann entweder einer größeren Menge von lebendem Humus die Lebenskraft (Lebensraub) oder einer Person oder der Umgebung Astralkraft entziehen (Astralraub). Dem Boden oder der Umgebung können RkP*/2 LeP/ AsP entzogen werden, einem (ggf. magischen) Lebewesen bis zu RkP* LeP/ AsP.
Aktivierungsdauer: 1 SR
Aktivierungsprobe: CH / KO / KK
Aktivierungskosten: 11 AsP
Wirkungsdauer: RkP* KR

Bannfokus
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 11, Instruktion Antimagie
Lernen: 150 AP, 4
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+ 5)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Volumen: 4 Punkte
Wirkung: Ein bei der Bezauberung festgelegter Dienst einer Essenzbeschwörung kann durch die Berührung mit dem Stab zu den einfachen Kosten einer Bannung beendet werden. Dazu müssen jedoch die RkP* die ZfP* des Zaubers übersteigen.
Aktivierungsdauer: 10 Aktionen
Aktivierungsprobe: MU / KL / CH
Aktivierungskosten: wie Dienst Antimagie
Wirkungsdauer: augenblicklich

Bindung des Stabes
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 3
Lernen: 100 AP, 7
Erschaffungsprobe: KL / CH / FF (+ 3)
Erschaffungskosten: 22 (1) AsP (und eventuelle weitere p AsP zur Vergrößerung des Fassungsvermögens)
Volumen: 0 Punkte
Wirkung: die üblichen Auswirkungen der Bindung, zusätzlich ist es jedoch nicht möglich, mehr als einen Stab an sich gebunden zu haben.

Blendung
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 9, Stab muss den *Lichtzauber* tragen
Lernen: 125 AP, 6
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 5)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Volumen: 3 Punkte
Wirkung: Das Opfer wird durch einen geistigen oder visuellen Blitz getroffen und ist für die Wirkungsdauer irritiert. Die INI sinkt um RkW Punkte und alle Angriffsaktionen sind um RkP* Punkte erschwert.
Aktivierungsprobe: MU / IN / CH (+MR)
Aktivierungskosten: 7 AsP
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: RkP* Aktionen
Quellen: Feuer

Dienstfokus
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 11, jeweilige Instruktion; für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.
Lernen: 150 AP, 5
Erschaffungsprobe: KL / IN / IN (+ 9)
Erschaffungskosten: 23 AsP
Volumen: 5 Punkte
Wirkung: Ein Stab mit diesem Stabzauber unterstützt den Magier bei allen Kontrollproben eines bestimmten Dienstes: Sie ist um einen Punkt erleichtert. Dieser Stabzauber kann auch mehrfach in einen Stab gebunden werden, jedoch nur mit unterschiedlichen Diensten.

Doppeltes Maß

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 7
Lernen: 50 AP, 5
Erschaffungsprobe: KL / FF / GE (+ 4)
Erschaffungskosten: 19 AsP
Volumen: 1 Punkt
Wirkung: Der Zauberstab kann auf das Doppelte seiner Länge anwachsen, wobei der Durchmesser jedoch nur minimal sinkt, er bleibt aber fast unbiegsam. Die Rückverwandlung erfordert keine AsP, sondern nur eine Freie Aktion.
Eine Variante dieses Stabzaubers ist das Halbe Maß, mit dem der Magier seinen Stab auf die halbe Länge schrumpfen lassen kann, um ihn leichter transportieren zu können (Kampfwerte entsprechen dann dem kurzen Stab). Dies erfordert eine erneute Durchführung des Rituals. Die Kampfwerte des verwandelten Stabes ergeben sich aus der neuen Länge.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: beliebig
Quellen: Erz oder Humus

Elementarklinge

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 11; für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.
Lernen: 300 AP, 5 (vor allem Kouramnion und Partholon)
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+ 7)
Erschaffungskosten: 31 AsP
Volumen: 7 Punkte
Wirkung: Ein mit diesem Zauber versehener Stab kann in eine Waffe aus verletzendem Element verwandelt werden, das bei einem Treffer elementaren Sekundärschaden (Seite 38) anrichtet. Die Waffenart wird beim Erlernen festgelegt. Dies könnte ein beliebiger Bastardstab, Speer, Schwert oder Säbel sein.
Die Klinge hat einen Basisschaden je nach Waffe. Die RkP* der Aktivierungsprobe können zur Steigerung der Werte ausgegeben werden:
- Je zwei investierte RkP* steigern die TP um 1.
- Jeder investierte RkP* erhöht den Attackewert um 1 bis auf ein Maximum von 18 (nur beim Fernlenken, s.u.)
- Je zwei investiere RkP* erschweren die Parade des Gegners um 1 Punkt, maximal bis zu einer Erschwernis von 5 Punkten.
- Je zwei investierte RkP* erhöhen die GS der Waffe um 1, maximal auf GS 8 (nur beim Fernlenken, s.u.)

Die Elementarklinge kann auf zwei Arten benutzt werden: in der Hand des Magiers gehalten oder aus einer Entfernung von maximal RkW/2 Schritt dirigiert.
- Wird die Klinge in der Hand gehalten, so führt der Magier es mit dem passenden Waffen-TaW und kann alle Manöver ausführen, die er für diese Waffengattung erlernt hat. Glückliche Attacken und Patzer sind mit den üblichen Auswirkungen (**WdS 84**) möglich; ein nicht ausgeglichener Patzer verwandelt die Klinge in den Stab zurück. Der Magier ist in der Lage, gleichzeitig zu zaubern und auch von Zaubern zu profitieren.
- Wird die Waffe aus der Entfernung dirigiert, so greift sie mit einer Basis-AT von 12 an und kann sich mit einer GS von 3 bewegen. Sie kämpft in der Distanzklasse der Waffe und kann von Gegnern mit längeren Klingen mit den üblichen Regeln auf Entfernung gehalten werden.

Um der Klinge davonzulaufen, muss dem Gegner eine *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen, die um die GS der Klinge erschwert ist. Jeder TaP* erschwert den von der Klinge anschließend durchgeführten Passierschlag um 1. Misslingt die Probe, ist der Passierschlag um 5 Punkte erleichtert. Der Magier kann, während die Klinge kämpft, keine weiteren Zauber sprechen, sich nur mit Schrittgeschwindigkeit bewegen und dabei auch keine anderen Aktionen (z.B. Attacken) ausführen. Alle Paraden und Ausweichmanöver sind um 5 Punkte erschwert. Ein Magier mit der Sonderfertigkeit *Simultanzaubern* kann mit einer Erschwernis von 7 Punkten andere Zauber sprechen und ist in Paraden und Ausweichmanövern nur um 2 Punkte behindert. Eine schwebende Klinge kann keine glückliche Attacke schlagen; bei einer gewürfelten 20 kann sie versuchen auszugleichen; bei Misslingen fällt die Klinge als Stab zu Boden. Möchte ein Magier zwischen den beiden Einsatzmöglichkeiten wechseln, ist eine erneute Aktivierungsprobe und eine aufgewendete Aktion nötig, aber keine erneuten Umwandlungskosten. Es soll auch Varianten geben, die auf den dämonischen Quellen basieren.
Aktivierungsprobe: MU / IN / GE
Aktivierungskosten: 3 AsP für die Umwandlung plus 1 AsP pro Attacke im Nahkampf bzw. 2 AsP pro Attacke der schwebenden Klinge
Wirkungsdauer: beliebig
Reichweite: RkW/2 Schritt
Quelle: nach Element

Elementwahrnehmung

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 3, Instruktion Wahrnehmung
Lernen: 100 AP, 6
Erschaffungsprobe: KL / IN / IN (+ 2)
Erschaffungskosten: 17 AsP
Volumen: 3 Punkte
Wirkung: Der Stab zeigt in die Richtung der nächsten Ausformung des bei der Erschaffung ausgewählten Elements (bei Humus zählt der Körper des Magiers nicht mit). Die Entfernung wird durch Vibration des Stabes angezeigt. Von dem Element muss eine gewisse Mindestmenge vorliegen (etwa 10 Unzen).
Aktivierungsprobe: KL / IN / IN
Aktivierungskosten: 2 AsP
Reichweite: RkW Meilen
Wirkungsdauer: RkP* Aktionen
Quelle: je nach Element, Erkenntnis

Entwässerung

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 11
Lernen: 200 AP, 1 (nur Alshinjira)
Erschaffungsprobe: KL / CH / KK (+ 8)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 7 Punkte
Wirkung: Jedes während der Wirkungszeit des Zaubers berührte Opfer verliert Wasser, das am Stab entlang fließt. Dadurch erleidet jedes lebendige Opfer 1W6 SP pro KR, im Kampf zusätzliche 1W3 TP. Bei der rituellen Entwässerung wird das gefesselte Opfer solange mit dem Stab berührt, bis es stirbt und lediglich eine vertrocknete Hülle übrig bleibt.
Aktivierungsdauer: 5 Aktionen
Aktivierungsprobe: MU / KO / KK
Aktivierungskosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: RkP* KR

Funkenregen

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 5
Lernen: 100 AP, 6
Erschaffungsprobe: IN / CH / FF (+ 3)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Volumen: 3 Punkte
Wirkung: Aus dem Zauberstab entspringt ein Funkenregen, der dem Stab beim Gestikulieren folgt. Dies modifiziert eine

passende Eigenschaftsprobe um 1 Punkt (z.B. CH-Bonus oder AT-Malus).
Aktivierungsprobe: CH / CH / FF
Aktivierungskosten: 1 AsP/KR
Wirkungsdauer: nach AsP
Quellen: Feuer

Fixierung
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 7, Instruktion Fixierung
Lernen: 100 AP, 5
Erschaffungsprobe: IN / CH / KK (+ 5)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Volumen: 4 Punkte
Wirkung: Der Zauberstab kann an einem Punkt fixiert werden. Er ist danach nur noch mit großem Kraftaufwand (KK-Probe + RkP* + investierte AsP) oder von seinem Besitzer zu bewegen. Der Stab muss mit einem Ende den Boden oder eine Wand berühren.
Aktivierungsprobe: KK / KK / KO
Aktivierungskosten: beliebig (mind. 1 AsP)
Wirkungsdauer: RkW SR
Quellen: Erz

Frischer Geist
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 7
Lernen: 125 AP, 5
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+ 4)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 3 Punkte
Wirkung: Der Magier kann durch diesen Zauber *entweder* die Auswirkungen von RkP* Punkten Erschöpfungen/Überanstrengung *oder* RkP* Stunden Schlafmangel für die Wirkungsdauer ignorieren, erleidet am Ende der jedoch 1W6 Punkte Erschöpfung zusätzlich. Während dieser Zeit ist der Körper auch nicht in der Lage, sich in irgendeiner Weise zu erholen.
Aktivierungsprobe: MU / KL / KO
Aktivierungskosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: RkP* Stunden
Quellen: Humus

Geistesband
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 9
Lernen: 75 AP, 5
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+ 6)
Erschaffungskosten: 19 AsP
Volumen: 2 Punkte
Wirkung: Der Magier erfährt bei Auslösung des Zaubers die Richtung des Aufenthaltsorts des Stabes, wenn er sich innerhalb von 3xRkW Meilen Umkreis aufhält, *oder* die Richtung des Ortes der Ritualdurchführtung dies Stabzaubers. Die Wirkung muss bei der Bezauberung festgelegt werden.

Hammer des Magus
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 7
Lernen: 150 AP, 4
Erschaffungsprobe: MU / CH / KK (+ 6)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 3 Punkte
Wirkung: Ein mit diesem Ritual verzauberter Stab ist in der Lage, Schläge von ganz besonderer Wucht auszuteilen: Wenn ein unbelebter Gegenstand mit einem Ende des Stabes berührt wird, erleidet er einen Treffer, der 3W6 + RkP* Strukturpunkte Schaden anrichtet und dabei die Härte des Objekts (Seite **WDS** 191) ignoriert. Frei bewegliche Gegenstände werden außerdem abhängig vom Gewicht weggeschleudert. Gegen ein Lebewesen eingesetzt, bewirkt der Zauber nur indirekten Schaden. Wird z.B. die Kleidung oder Rüstung einer Person berührt, so wird die Person bei Misslingen einer KK-Probe +RkP* einige Schritt (RkP*/4) weggeschleudert und erleidet RkP* SP. Direkt gegen ein Lebewesen eingesetzt, hat der Zauber keine Wirkung – sehr wohl aber der als Angriff durchgeführte Treffer mit dem Stab.
Aktivierungsdauer: 3 Aktionen (die Berührung des Zieles muss während der dritten Aktion erfolgen)
Aktivierungsprobe: MU / CH / KK
Aktivierungskosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich

Kraftfokus
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 11
Lernen: 150 AP, 5
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 7)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 3 Punkte
Wirkung: Besitzt der Magier einen Stab, der mit diesem Zauber belegt ist, kann er bei jedem Zaubervorgang (quasi bei jeder abgelegten Anrufungsprobe) einen AsP sparen. Bei misslungenen Zaubersprüchen wird zuerst halbiert, dann der eingesparte AsP abgezogen. *Jeder* Zauber kostet jedoch auch nach dem Sparvorgang mindestens 1 AsP.
Quellen: Kraft

Leuchtfeuer
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 9, Stab muss *Lichtzauber* tragen
Lernen: 100 AP, 4
Erschaffungsprobe: KL / KL / FF (+ 6)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 2 Punkte
Wirkung: Aus dem Stab schießt eine Kugel Licht in den Himmel. In einer Höhe von etwa 100 Schritt explodiert die Lichtkugel in gleißendem Licht. Diese Explosion ist in der Nacht sicher einige Meilen sichtbar. Das Licht ist nicht in der Lage, irgendetwas zu beschädigen oder zu verletzen.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: Feuer

Lichtzauber
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 5
Lernen: 75 AP, 6
Erschaffungsprobe: KL / KL / FF (+ 4)
Erschaffungskosten: 23 AsP
Volumen: 2 Punkte
Wirkung: Der Magier kann mit dem Stab Licht erzeugen. Dies ist je nach erlernter Version entweder eine brennende Flamme, die den Stab jedoch nicht verzehrt, oder ein farbiges Licht. Eine eventuelle Farbe muss bei der Erschaffung festgelegt werden. Der Zauber beleuchtet einen Radius wie eine gewöhnliche Fackel und brennt so lange, wie der Magier es möchte oder bis er den Stab aus der Hand legt.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: beliebig
Quellen: Feuer

Mitverwandlung
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 5
Lernen: 50 AP, 4 (vor allem Aldangara)
Erschaffungsprobe: KL / IN / KO (+ 2)
Erschaffungskosten: 17 AsP
Volumen: 2 Punkte
Wirkung: Der Stab wird sehr eng an den Körper des Magiers gebunden, sodass er zu dessen Körper zählt. Berührt der Magier den Stab und wird Ziel einer Verwandlung oder Transformation, so wird der Stab mitverwandelt. Dies geschieht automatisch und der Stab kann nur mittels starker Magie davon abgehalten werden.
Quelle: Humus, Zauberei

Notruf
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 9, Instruktion Kommunikation; Stab muss *Geistesband* tragen
Lernen: 150 AP, 3 (fast nur Eupherban)
Erschaffungsprobe: KL / KL / CH (+ 5)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 3 Punkte
Wirkung: Der Magier sendet ein kurzes Notsignal aus, das allen Empfängern einen kurzen Hinweis auf die Notsituation des Senders und die grobe Richtung dessen Aufenthaltortes gibt. Empfänger sind normalerweise alle Magier, die einen Stab berühren, der ebenfalls mit Notruf verzaubert ist. Auf Wunsch können die Empfänger aber auch eingegrenzt werden, was die Aktivierungsprobe jedoch je nach Spielleiterentscheid um bis zu 10 Punkte für eine bestimmte Einzelperson erschwert. Die Reichweite des Notrufs ist RkW Meilen.
Aktivierungsprobe: KL / IN / IN
Aktivierungskosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: Erkenntnis, Zauberei

Reinigung
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 5, Instruktion Reinigung
Lernen: 50 AP, 6 (besonders Alantinos und Rhidaman)
Erschaffungsprobe: CH / CH / IN (+ 2)
Erschaffungskosten: 17 AsP
Volumen: 1 Punkt
Wirkung: Der Zauber reinigt die Kleidung des Magiers von oberflächlichem Schmutz – sei es nun Straßenstaub oder auch kleinere Blutflecken. Ein Bad in einer Schlammgrube kann man damit nicht ungeschehen machen, aber es genügt, um stets adrett gekleidet auszusehen. Auch Gerüche, gleich ob übel oder lieblich, verschwinden.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: Erz, Humus, Wasser, Zauberei

Resistenz
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 13; Stab muss bereits passender *Dienstfokus* sein
Lernen: 300 AP, 2
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+ 9)
Erschaffungskosten: 29 (1) AsP
Volumen: 7 Punkte
Wirkung: Solange dieser Stabzauber aktiviert ist, ist der Magier teilweise gegen die Auswirkungen eines speziellen Dienstes geschützt. Die Probe mit dem Magier als Zielobjekt ist um die RkP* erschwert, Zonenzauber oder ähnliches werden in ihrer Wirkung auf den Zauberer um RkP*/2 Punkte reduziert.
Aktivierungsdauer: 10 Aktionen
Aktivierungsprobe: MU / KL / CH
Aktivierungskosten: 7 AsP pro SR
Wirkungsdauer: nach AsP

Schild vor (Chimären, Untoten, Dämonen, Elementaren, Totenwesen, Konstrukten, Zaubern)
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 12, Instruktion Schutz vor Quelle
Lernen: 200 AP, 3–5 (je nach Wesen), 2 (Zauber, fast nur Tharamnos)
Erschaffungsprobe: KL / CH / KK (+ 6)
Erschaffungskosten: 27 (1) AsP
Volumen: 3 Punkte
Wirkung: Dieser Zauber erzeugt ein silbrig schimmerndes Schutzfeld von zwei Schritt Radius um den Stab. Dieser Schild schützt vor einer gewissen Sorte von Wesen. Es gibt für jede Sorte einen eigenen Stabzauber. Wesen können das Feld je nach eigener Mächtigkeit und Höhe der RkP* durchbrechen (Einzelheiten sind Spielleiterentscheid). Das Schutzfeld gegen Zauberei fängt Zauber im Wert von 2xRkP* AsP ab, bevor es kollabiert.
Aktivierungsdauer: 10 Aktionen
Aktivierungsprobe: KL / CH / CH
Aktivierungskosten: 1 AsP pro SR
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: Kraft, Zauberei

Seil des Adepten
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 7
Lernen: 150 AP, 5
Erschaffungsprobe: KL / IN / GE (+ 5)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Volumen: 2 Punkte
Wirkung: Der Magier kann seinen Zauberstab in ein 10 Schritt langes Seil verwandeln. Dieses Seil kann sich, wenn man es in die Luft wirft, selbständig um eine Zinne, einen Haken o.ä. knoten und auf Befehl des Magiers wieder lösen. Zum Verwandeln des Seiles, zum Ver- und Entknoten muss der Magier das Seil berühren. Der magische Knoten ist *nicht* dazu geeignet, Lebewesen einzufangen oder zu fesseln. Die Rückverwandlung, das Knotenbinden und Knotenlösen kosten jeweils keine AsP, erfordern aber je eine Aktion Konzentration des Magiers.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: beliebig

Seil des Magus
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 13, Stab muss *Seil des Adepten* tragen
Lernen: 150 AP, 2
Erschaffungsprobe: KL / IN / GE (+ 9)
Erschaffungskosten: 27 (1) AsP
Volumen: 3 Punkte
Wirkung: Der Stab kann sich nun in ein 25 Schritt langes Seil verwandeln und ist nun auch in der Lage, Lebewesen einzufangen. Es hat hierbei einen AT-Wert von 14 und erschwert die Befreiungsprobe wie ein Netz um RkP* Punkte. Die Rückverwandlung, das Knotenbinden und Knotenlösen kosten jeweils keine AsP, erfordern aber je eine Aktion Konzentration des Magiers.
Aktivierungsprobe: MU / GE / KO
Aktivierungskosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: max. 1 SR

Sensorspeicher
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 12
Lernen: 150 AP, 2

Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 7)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 5 Punkte
Wirkung: Der Zauberstab kann ein Bild, einen Ton oder einen Geruch speichern und später (auch wiederholt) wiedergeben. Für beide Aktionen sind AsP und eine Aktivierungsprobe fällig. Die Realitätsdichte der Wiedergabe beträgt 7 + RkP* der Wiedergabe-Probe, jedoch maximal so viele RkP*, wie bei der Speicherung erzielt worden sind.
Aktivierungsprobe: MU / CH / CH
Aktivierungskosten: 1 AsP (Speicherung), 5 AsP (Wiedergabe)
Wirkungsdauer: RkP* Wochen
Quellen: Luft, Iryabaar, Zauberei

Spontanfokus

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 11; der Stab muss bereits ein *Kraftfokus* sein.
Lernen: 200 AP, 4
Erschaffungsprobe: KL / KL / IN (+ 9)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 3 Punkte
Wirkung: Dieser Stabzauber erlaubt es dem Anwender, eine bei der Bezauberung festgelegte Kategorie (*Zauberdauer*, *Reichweite*, *Zielobjekt*, *Wirkungsdauer*, *Komplexität*) der Spontanzauberei in Zukunft um einen Punkt reduziert in die Beschwörungsschwierigkeit einzubeziehen. Da es nicht möglich ist, gleichzeitig von mehreren Stabzaubern zu profitieren, kann natürlich nur eine Kategorie erleichtert werden.
Außerdem ist der Besitzer des Stabes mit dem Reichweitenfokus in der Lage, den Stab anstelle seiner Hand einzusetzen, wann immer in einem Zauber Berührung gefordert ist. (In einer Kampfsituation muss also eine Attacke mit dem Stab gelingen; ansonsten ist die Berührung ohne Probe möglich.)

Stab der Bohrung

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 9
Lernen: 300 AP, 4
Erschaffungsprobe: IN / CH / KK (+ 7)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Volumen: 5 Punkte
Wirkung: Der Stab versetzt sich in Rotation und ist so in der Lage, durch jedes feste Material zu bohren. Die Geschwindigkeit liegt zwischen 1 Elle pro KR (weiches Erdreich) bis 1 Finger pro Stunde (gehärteter Stahl)
Aktivierungsdauer: 4 Aktionen
Aktivierungsprobe: KL / FF / KO
Aktivierungskosten: 1 AsP/SR
Wirkungsdauer: nach AsP
Quelle: je nach Element

Stabexplosion

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 13, Instruktion Schadenszauber
Lernen: 250 AP, 3
Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+ 9)
Erschaffungskosten: 31 AsP
Volumen: 7 Punkte
Wirkung: Der Stab explodiert bei Auslösung in winzige Splitter und richtet 3W6+RkP* TP Erz-Explosionsschaden an. Der Zauber kann auch über Entfernung ausgelöst werden. Der Stab setzt sich nach der Explosion wieder zusammen und ist unbeschädigt.
Aktivierungsdauer: 10 Aktionen
Aktivierungsprobe: KL / CH / KK (+7 bei Fernauslösung)
Aktivierungskosten: 9 AsP + 1 AsP/Meile Entfernung
Reichweite: max. RkW/2 Meilen
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quelle: Erz

Temporäres Siegel

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 7
Lernen: 75 AP, 2 (nur Rhidaman)
Erschaffungsprobe: IN / CH / FF (+ 5)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Volumen: 2 Punkte
Wirkung: Durch Berührung mit dem Stab kann das magische Siegel des Optimaten so verändert werden, dass es sich sofort auflöst und innerhalb einer gewissen Zeit verblasst. Die Aktivierungsprobe ist je nach Zeit bis zum Auflösen des Siegels erschwert: sofort (+0), RkP* Tage (Probe +12), RkP* Nonen (+9), RkP* Oktale (+6) oder RkP* Jahre (+3).
Aktivierungsprobe: KL / IN / FF
Aktivierungskosten: 5 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: Zauberei

Tierhaut

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 14
Lernen: 300 AP, Verbreitung je nach Tierart, besonders beliebt bei den Aldangara
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 7)
Erschaffungskosten: 24 AsP
Volumen: 5 Punkte
Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier seinen Stab nach Belieben in ein beim Erlernen des Zaubers festgelegtes Tier verwandeln (mit den jeweiligen Werten) und in dieses Wesen nun seinen Geist einfließen lassen. Ihm stehen dann die üblichen Fähigkeiten des Tieres zur Verfügung, ggf. wird die Stärke der Fähigkeit durch die RkP* bestimmt. Es ist ihm nicht möglich, in Tiergestalt zu zaubern. Während sich der Geist des Magiers in dem Tier aufhält, ist der Körper starr und doch unverletzlich. Doch diese Verwandlung ist mit einem großen Risiko verbunden: Für volle RkP* Spielrunden, die der Magier in der Tierhaut verbringt, würfeln Sie mit dem W20. Fällt eine 20, so muss der Zauberer eine erneute Ritualkenntnisprobe auf (MU/IN/KO) + 7 würfeln. Misslingt diese, so ist er in der Tiergestalt gefangen und muss mittels Bannung befreit werden. Diese Entzauberung macht es unmöglich, die *Tierhaut* für eine Zeit von 20–RkW Monaten zu nutzen. Wird das Tier erschlagen oder von einem Raubtier gefressen, so wird der Geist des Magiers zurückgeschleudert, was ihm 4W6 Schadenspunkte zufügt, und der Stab ist auf immer verloren.
Es ist möglich, diesen Zauber mehrmals in einen Stab zu sprechen, was von Aldangara-Optimaten auch häufig praktiziert wird.
Aktivierungsdauer: 5 Aktionen
Aktivierungsprobe: MU / IN / KO
Aktivierungskosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: beliebig
Quelle: Humus

Todesberührung

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 15
Lernen: 300 AP, 1
Erschaffungsprobe: MU / KL / KK (+ 10)
Erschaffungskosten: 42 (1) AsP
Volumen: 7 Punkte
Wirkung: Ein während der Wirkungsdauer berührtes Lebewesen verliert jede KR 1W6 LeP, bis ihm eine KO-Probe gelingt, die um die RkP* erschwert ist, oder der Zauber gebannt ist.
Aktivierungsdauer: 10 Aktionen

Aktivierungsprobe: MU / KO / KK (+MR)
Aktivierungskosten: 17 AsP
Wirkungsdauer: RkP* KR
Quelle: Humus, Carafai, Zauberei

Welle des [Elements]
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 14
Lernen: 250 AP, 2
Erschaffungsprobe: IN / KO / KK (+ 9)
Erschaffungskosten: 32 AsP
Volumen: 7 Punkte
Wirkung: Berührt der Stab das vorher gewählte Element, so wird das Element in eine wellenartige Bewegung versetzt. Dadurch werden alle Personen umgeworfen, denen keine KK-Probe +RkP* gelingt, Objekte erhalten Strukturschaden nach Entscheidung des Spielleiters (z.B. RkP* Punkte Strukturschaden bei Erz).
Aktivierungsdauer: 2 Aktionen
Aktivierungsprobe: MU / CH / KK
Aktivierungskosten: 9 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich

Wesenspeicher (Elementare, Naturwesen, Totenwesen, Stellare, Dämonen)
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 14, der Stab muss bereits *Zauberspeicher* sein.
Lernen: 150 AP, 3
Erschaffungsprobe: IN / KO / KK (+ 11)
Erschaffungskosten: 32 AsP
Volumen: 3/6/12
Wirkung: Der Magier kann eine externe Wesenbeschwörung einer ausgewählten Art in dem Stab speichern, nicht jedoch ein beschworenes Wesen selbst. Die höchste speicherbare Klasse von Wesen bestimmt das Volumen. Soll maximal eine Geistbeschwörung möglich sein, sind es 3, bei Geist und Genius 6 und bei beliebiger Klasse 12 Volumenpunkte. Die Beschwörung wird analog zum Zauberspeicher in dem Stab gespeichert und ausgelöst, wobei alle Speicherplätze (Wesen und Zauber) die Aktivierungsprobe erschweren und eine Wesenbeschwörung für diesen Zweck eine Struktur von +0 hat.
Aktivierungsdauer: 2 Aktionen
Aktivierungsprobe: MU / IN / KL
Aktivierungskosten: –
Wirkungsdauer: bis zur nächsten Sommersonnenwende

Zauberparade
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 5
Lernen: 150 AP, 5 (besonders Kouramnion und Tharamnos)
Erschaffungsprobe: MU / IN / KO (+ 3)
Erschaffungskosten: 23 AsP
Volumen: 5 Punkte
Wirkung: Der Zauberstab wird in ein schimmerndes Kraftschild verwandelt, mit dem Zauber pariert werden können. Die Parade erfordert eine gelungene (Schild-)Parade. Es können nur Zauber pariert werden, deren ZfP* kleiner als die RkP* der Aktivierung sind.
Aktivierungsdauer: 4 Aktionen
Aktivierungsprobe: MU / IN / CH
Aktivierungskosten: 7 AsP + 3 AsP pro Parade
Wirkungsdauer: RkW Aktionen

Zauberspeicher
Voraussetzungen: RK (Optimatik) 11; für die Durchführung des Rituals muss der Stab bereits ein *Kraftfokus* sein.
Lernen: 200 AP, 3
Erschaffungsprobe: KL / KL / IN (+ 11)
Erschaffungskosten: 31 AsP
Volumen: 1 Punkt pro 20 speicherbaren AsP, maximal 5 Punkte für alle Zauberspeicher zusammen.
Wirkung: Dieser Stabzauber ermöglicht es dem Magier, einen Teil des Fassungsvermögens des Stabes so zu gestalten, dass er in diesen 'Freiraum' einen Zauber hineinspeichern und bei Bedarf wieder auslösen kann. Bei der Erschaffung dieses Speichers muss festgelegt werden, welche Menge an AsP maximal darin gespeichert werden kann. Diese Menge bestimmt das verbrauchte Volumen, das im Zauberstab belegt wird.
- *Der Speichervorgang:* Die zu speichernde Essenzbeschwörung wird während eines Rituals in den Speicher niedergelegt, was doppelt so lange dauert wie das Sprechen des Zaubers. Es muss eine Probe auf den zu speichernden Zauber abgelegt werden, die zusätzlich um 2 Punkte erschwert ist. Bei Zaubern gegen mehrere Gegner oder Magieresistenz muss zuvor festgelegt werden, gegen welche Anzahl oder maximale MR der Zauber wirken soll und dies bei der Zauberprobe einkalkuliert werden. Während der Speicherung müssen auch die Kosten des Zaubers bezahlt werden.
- *Die Auslösung:* Sobald der Magier entscheidet, den Zauber wirken zu lassen, muss er eine Aktivierungsprobe würfeln, die um die Struktur des Zaubers erschwert ist. Es sind jedoch keine besonderen Gesten oder Formeln notwendig, nur die Konzentration auf die Aktivierung, was 1 Aktion Zeitaufwand bedeutet.

Misslingt die Aktivierungsprobe, so verpufft der gespeicherte Zauber wirkungslos. Wird die Probe sogar verpatzt, werden evtl. weitere gespeicherte Zauber (s.u.) ebenfalls ausgelöst.
Gelingt die Probe, wird der Zauber ohne weitere Kosten ausgelöst. Jedoch muss der Magier den Stab während der ganzen Wirkungszeit berühren und der Stab kann während dieser Zeit zu keinem anderen Zweck genutzt werden. Endet die Berührung, endet auch der Zauber sofort.
- *Mehrere Speicher:* Es ist möglich, diesen Stabzauber mehrmals auf den Stab zu sprechen, um so mehrere Zauber im Stab speichern zu können. In diesem Fall kann jeder gespeicherte Zauber in beliebiger Reihenfolge ausgelöst werden, jedoch ist die Aktivierungsprobe um die Anzahl noch gespeicherter Zauber erschwert. Das verbrauchte Gesamtvolumen kann auch in Schritten von weniger als 20 AsP aufgeteilt werden. Drei Zauberspeicher mit den Speichervolumina von 12, 5 und 23 AsP kosten gesamt nur 2 Volumenpunkte im Zauberstab, jedoch drei verschiedene Erschaffungsproben.

Aktivierungsprobe: MU / IN / KL (+ Mod.)
Wirkungsdauer: bis zur nächsten Sommersonnenwende
Quellen: Zauberei, Kraft

Die Erweiterung des Stabes

Mit der Ernennung zum Magus erlernen die Magier der Optimatenhäuser ein Ritual, mit dem sie in der Lage sind, das Fassungsvolumen ihres Zauberstabs zu erhöhen, um die später gelernten Stabzauber ihres Hauses auf ihren Stab sprechen zu können. Dieses Wissen ist absolutes Geheimwissen der imperialen Magier und die Weitergabe an Fremde wird meist mit Schlimmerem als dem Tode bestraft.

Stabzaubererweiterung
Voraussetzungen: Bindung des Stabes, CH 15, RK (Optimatik) 12
Lernen: 200 AP, 4
Erschaffungsdauer: 1 Tag

Erschaffungsprobe: KL / KL / FF (+ ein Drittel des derzeitigen Fassungsvolumens)
Erschaffungskosten: 49 (7) AsP
Wirkung: Das Fassungsvolumen des Zauberstabs steigt um ZfP* Punkte. Maximal kann das Fassungsvolumen jedoch verdreifacht werden.
Wirkungsdauer: permanent
Quellen: Kraft

Die Insignien und Rituale der Optimaten

Die Optimaten besitzen neben dem Stab noch zwei weitere magische Insignien ihres Standes. Zum einen ist dies das *persönliche Siegel* als Beweis der Eigenständigkeit und des Stimmrechts eines Optimaten und zum anderen die *Triopta,* das Zeichen des Optimatenstandes nach außen. Ebenfalls wird das Ritual *Engramm* beschrieben.

Das persönliche Siegel

Der Nutzen des Siegels ist vielfältig. Es dient zum Siegeln von Korrespondenzen, zum Kennzeichnen persönlichen Eigentums und zur Abstimmung bei Cammerangelegenheiten. Weitere Informationen zum Siegel erhalten Sie auf Seite 180.
Die genaue Form des Siegels (wie Ring oder Stock) hängt von den lokalen Bräuchen ab, jedoch sind alle aus einer Arkanium-Legierung gefertigt. Die Rezepturen unterscheiden sich meist sogar von Cammer zu Cammer. Es benötigt enormes Wissen und magisches Geschick, um das Siegel einer bestimmten Cammer zu fälschen. Ein Siegelritual hat stets die Erschaffungsdauer von einem Tag. Die Wirkungen der Siegel können verbunden werden. Dazu ist nur ein Siegelvorgang notwendig, jedoch ist für jede einzelne Wirkung eine eigene Aktivierungsprobe notwendig. Jeder Zauberer kann nur ein Siegel gleichzeitig an sich gebunden haben; versucht ein Zauberer dennoch, ein weiteres Siegel an sich zu binden, ohne dass sein altes Siegel zerstört ist (oder beim Ritual zerstört wird), so scheitert der Bindungsversuch automatisch.

Bindung des Siegels

Voraussetzungen: RK (Optimatik)
Lernen: 100 AP, 7
Erschaffungsprobe: IN / CH / FF
Erschaffungskosten: 27 (1) AsP (verfügt der Optimat nicht über genügend AsP, so verliert er stattdessen LeP)
Wirkung: Neben den üblichen Auswirkungen der Bindung kann der Besitzer nun auf beliebigen Oberflächen ein Siegel hinterlassen. Das Siegel beinhaltet den Namen des Besitzers, seine Cammer sowie sein Haus.
Als weitere Anwendung kann ein Brief, eine kleine Kassette oder eine Phiole mit dem Siegel versiegelt werden. Diese Versiegelung vernichtet den versiegelten Gegenstand oder dessen Inhalt mittels einer elementaren Manifestation, sobald der Gegenstand unsachgemäß geöffnet wird. Die Versiegelung kann problemlos durch die Berührung eines Siegels des gleichen Hauses entfernt werden.
Um das Siegel mittels Antimagie zu entfernen, müssen die doppelten RkP* der Aktivierung überwunden werden.
Aktivierungsprobe: MU / KL / CH
Aktivierungskosten: 1 AsP für ein normales Siegel, 6 AsP für die Versiegelung
Wirkungsdauer: permanent
Quellen: Zauberei, bei Versiegelungen auch ein Element nach Wahl des Siegelnden

Magisches Siegel

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 7
Lernen: 100 AP, 4
Erschaffungsprobe: KL / IN / IN (+ 5)
Erschaffungskosten: 27 AsP
Wirkung: Das Siegel kann auf Wunsch auch nur durch Magie (z.B. den Dienst Zauberanalyse) wahrgenommen werden. Es hinterlässt jedoch keine sonstigen, auf nichtmagischem Wege wahrnehmbaren Spuren
Aktivierungsprobe: KL / IN / CH
Aktivierungskosten: 5 AsP
Wirkungsdauer: permanent
Quelle: Zauberei

Siegeletikett

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 9
Lernen: 100 AP, 3
Erschaffungsprobe: IN / KL / FF (+ 5)
Erschaffungskosten: 32 (1) AsP
Wirkung: Dem Siegel wird bei der Siegelung noch eine zusätzliche Information beigefügt, die zum einen bei einer Analyse des Siegels offenbart wird und zusätzlich noch bei Entfernung einer Versiegelung für 1 SR an der Stelle des Siegels zu lesen ist. Diese Information darf maximal 3 kurze Sätze betragen.
Aktivierungsprobe: KL / IN / FF
Aktivierungskosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: permanent
Quellen: Luft, Zauberei

Siegelschutz

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 9, Siegel muss bereits den Zauber *Magisches Siegel* tragen
Lernen: 150 AP, 2
Erschaffungsprobe: KL / CH / CH (+7)
Erschaffungskosten: 21 AsP
Wirkung: Das Siegel kann nun auch auf verzauberte Gegenstände oder Personen appliziert werden. Dadurch wird der wirkende Zauber gegen den Dienst *Antimagie* besser geschützt. Die ZfP* des Zaubers werden im Vergleich mit den ZfP* des Bannenden um die Hälfte der RkP* der Aktivierung erhöht und außerdem die Kosten des Dienstes um die Hälfte der in die Aktivierung investierten AsP erhöht. Die Wirkung hält bis zum Ende des geschützten Zaubers an.
Aktivierungsprobe: KL / CH / KO
Aktivierungskosten: nach Wunsch, mindestens 4 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quelle: Zauberei

Verschlüsselung des Siegels

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 7
Lernen: 150 AP, 5
Erschaffungsprobe: IN / CH / FF (+ 3)
Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Wirkung: Ist das Siegel mit diesem Ritual belegt, so kann ein gesiegeltes permanent zusätzlich verschlüsselt werden, sodass die Wörter und Zeichnungen auf dem Blatt unleserlich werden. Dies kann zusätzlich zur Versiegelung gewirkt werden und muss unabhängig von dieser gebrochen werden. Auch diese Wirkung erlischt nach der Berührung durch ein anderes Siegel des gleichen Hauses. Auch diese Wirkung widersetzt sich der Bannung mit den doppelten RkP*. Ohne Magie kann die Verschlüsselung nur durch mehreren Kryptographie-Proben entziffert werden, wobei zehn Mal so viele TaP angesammelt werden, wie die Summe aus ZfP* des Zaubers plus die zur Sicherung investierten AsP beträgt. Jede Kryptographie-Probe dauert einen Tag.
Aktivierungsprobe: KL / IN / FF
Aktivierungskosten: AsP nach Wahl des Optimaten
Wirkungsdauer: bis zur nächsten Sonnenwende
Quellen: Zauberei

Die Triopta

Die Triopta (Plural: Triopten) ist gleichermaßen ein Symbol für das geöffnete Dritte Auge, wie sie selbiges verhüllt, denn es heißt, der Blick des Schwarzen Auges könne ein Lebewesen auf der Stelle töten. In beiden Funktionen – sowohl die Zugehörigkeit zum Blut der Alten zu zeigen als auch ein eventuell geöffnetes Drittes Auge als Möglichkeit zu suggerieren – ist die Dreiaugenmaske *das* Symbol des Optimatenstandes. Die Triopta ist je nach Vorliebe eine Voll- oder Halbmaske oder nur ein Stirnreif und je nach Haus aus bestimmten vorgeschriebenen oder empfohlenen Materialien gefertigt und mit entsprechender Symbolik versehen; allen Triopten gemein ist nur das dritte Auge auf der Stirn.
Wann einem Optimaten welches Ritual zugänglich gemacht wird (üblicherweise durch ein Engramm, das ihm vom Mentor oder dem Convocatus Superior in den Geist geprägt wird, weitaus seltener in schriftlicher oder bildlicher Form), ist von seinem Weihegrad abhängig:

Adeptus minor	Bindung
Adeptus maior	Astralspeicher I, Zauberspeicher I
Adeptus exemptus	Astralspeicher II, Zauberspeicher II
Magus	Astralspeicher III

Alle Triopta-Rituale haben eine Erschaffungsdauer von einem Tag.

Bindung der Triopta

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 3
Lernen: 200 AP, 7
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+3)
Erschaffungskosten: 14 (1) AsP
Wirkung: Neben den üblichen Effekten einer Bindung (siehe 110), kann der Adeptus Zauber *einer* Quelle nach Wahl um 1 Punkt erleichtert wirken. Die Quelle muss bei Erschaffung festgelegt werden. So mancher Optimat hat mehrere Triopten, jeweils eine zu einer anderen Quelle.

Astralspeicher I

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 6, Bindung der Triopta
Lernen: 250 AP, 6
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+5)
Erschaffungskosten: 30 (1) AsP
Wirkung: Der Adeptus kann die bei der Bindung gewählte Quelle um 2 Punkte erleichtert rufen und ggf. um 1 Punkt erleichtert kontrollieren. Außerdem kann er in der Triopta bis zu 11 AsP speichern, die bei Auslösung zurück in den Astralkörper des Adepten fließen. Beide Vorgänge benötigen eine Aktivierungsprobe, pro Speichervorgang können maximal RkP* AsP gespeichert bzw. abgerufen werden.
Aktivierungsdauer: 10 Aktionen (Speicherung) / 1 Aktion (Reaktivierung)
Aktivierungsprobe: KL / CH / KK
Aktivierungskosten: 1 AsP (nur Speicherung)
Wirkungsdauer: bis Neumond (Speicherung)
Quellen: Kraft, Zauberei

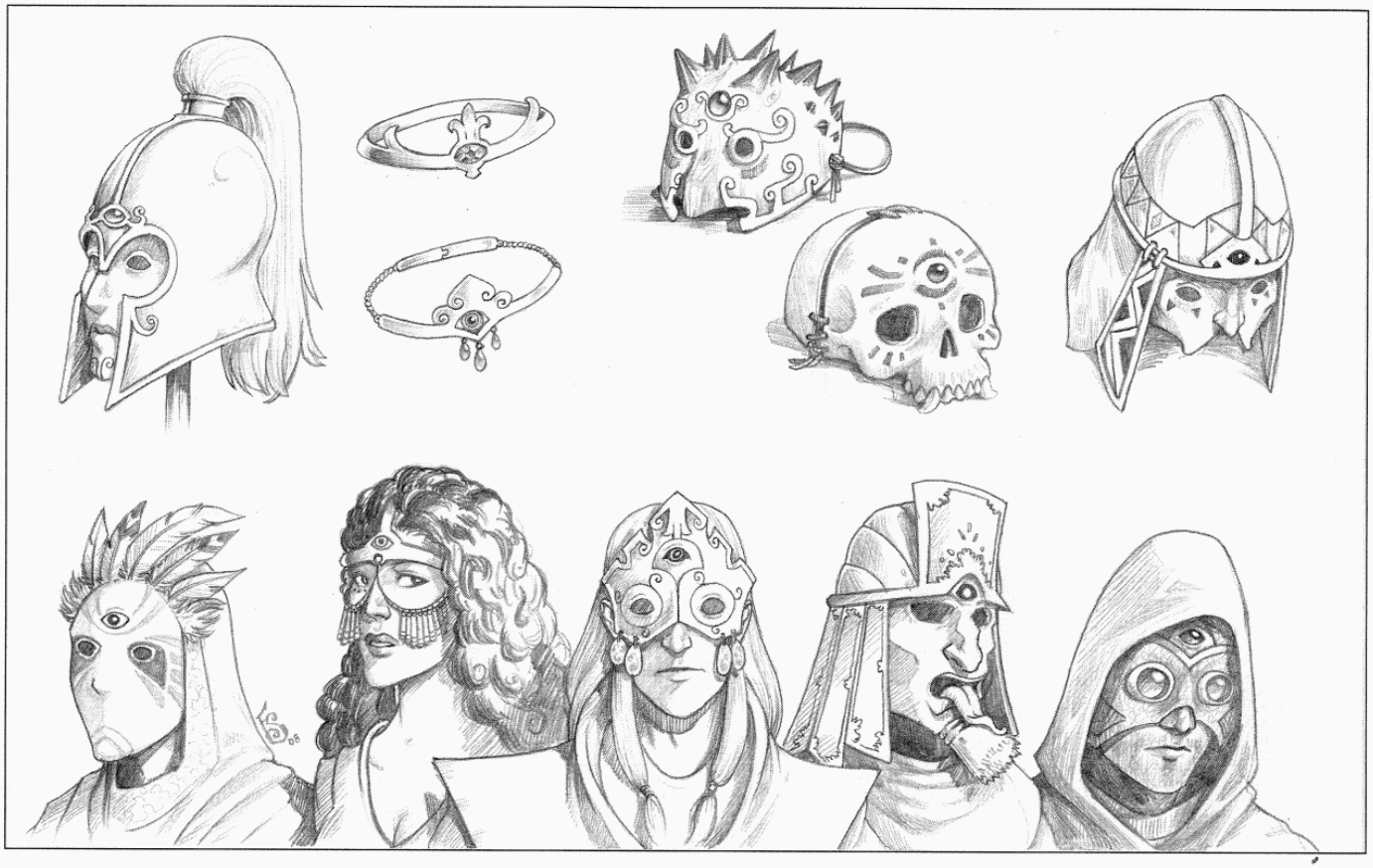
Zauberspeicher I

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 9, Astralspeicher I
Lernen: 300 AP, 5
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+7)
Erschaffungskosten: 32 (1) AsP
Wirkung: Die Kontrollerleichterung der Quelle steigt auf 2 Punkte. Weiterhin kann der Adeptus bei dieser Verzauberung der Triopta eine ihm bekannte Matrix mit der Reichweite *selbst* auswählen und diese bei der Verzauberung in der Triopta speichern. Die Quelle der Matrix muss der bei der Bindung gewählten Quelle entsprechen. Die Matrix kann der Adeptus in Zukunft mit der halben Zauberdauer sprechen und die Kosten können direkt aus dem Astralspeicher der Triopta bezahlt werden. Der angewendete ZfW ist durch den RkW beschränkt.

Optionale Regel: Auswirkungen der Triopta-Form

Form	Vorteile	Nachteile
Helmmaske	RS/BE +1/+1, Konzentration –4	alle Sinnenschärfenproben +2
Vollmaske	Konzentration –2	alle Sinnenschärfenproben +1
Halbmaske	Konzentration –1	Sinnenschärfeproben (Sicht) +1
Stirnreif	–	–

Der bei Konzentration angegebene Wert modifiziert die Selbstbeherrschungprobe zum Abwenden von Störungen beim Zaubern (Seite 94).



Astralspeicher II

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 12, Zauberspeicher I
Lernen: 400 AP, 4
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+9)
Erschaffungskosten: 39 AsP
Wirkung: Der Adeptus kann nun einen Dienst wählen, den er in Zukunft um 1 Punkt erleichtert wirken kann. Diese Wirkung ist kompatibel mit der Erleichterung der Triopta-Rituale. Weiterhin steigt das AsP-Fassungsvolumen des Astralspeichers auf 23 AsP und hält bis zur nächsten Sonnenwende.

Zauberspeicher II

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 12, Astralspeicher II
Lernen: 400 AP, 3
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+11)
Erschaffungskosten: 45 AsP
Wirkung: Die Erleichterung des gewählten Dienstes steigt auf 2 Punkte. Weiterhin kann der Adeptus nun *eine* Essenzbeschwörung in die Triopta speichern und später auslösen (analog zum Stabzauberspeicher, Seite 119). Jeder so gespeicherte AsP blockiert einen AsP des Astralspeichers und daher kann der Zauber maximal 23 AsP kosten (mit Astralspeicher III dann 42 AsP).
Aktivierungsdauer: 1 Aktion
Aktivierungsprobe: MU / KL / CH (+Mod.)
Wirkungsdauer: bis zur Sommersonnenwende

Astralspeicher III

Voraussetzungen: RK (Optimatik) 15, Zauberspeicher II
Lernen: 400 AP, 2
Erschaffungsprobe: MU / KL / IN (+13)
Erschaffungskosten: 49 AsP
Wirkung: Die Erleichterung des Dienstes steigt auf 3 Punkte und das astrale Speichervolumen auf 42 AsP, von denen die Maske täglich 1 AsP selbstständig regeneriert. Auch ist der Zauberspeicher nun für beliebig viele Zauber möglich, wobei die beim Stabzauberspeicher genannten Bedingungen für Mehrfachauslösungen gelten.

Das Engramm

Die Optimaten besitzen die Fähigkeit, magisches Wissen in den Kopf eines Anderen zu übertragen. Da dies jedoch sehr zeitraubend und kostspielig ist, wird dies meist nur bei wirklich wichtigem Wissen, wie dem dreizehnten Stabzauber, getätigt.

Engramm

Voraussetzungen: MU, KL, CH je 15, RK (Optimatik) 10
Lernen: 300 AP, 3
Wirkung: Der Optimat kann magische Sonderfertigkeiten (z.B. Stabzauber, Formeln, Spontanzauberei-SF) an eine andere Person weitergeben. Dies geht schneller als das herkömmliche Lernen und kostet den Empfänger die üblichen AP-Kosten abzüglich 2 AP pro RkP* der Durchführung.
Aktivierungsdauer: 1 Stunde pro 25 AP, mindestens 4 Stunden
Aktivierungsprobe: KL / CH / KO (+7)
Aktivierungskosten: 1 AsP pro 5 AP, mindestens 23 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: Erkenntnis, Zauberei

Die Rituale des Hauses Icemna

Das Optimatenhaus Icemna kennt einige eigene Rituale, die durch den Satu-Glauben vermittelt wurden. Als einziges Optimatenhaus verstehen sie sich auf die bei Animisten bekannte *Strafmagie* (Seite 130), mit der sie Frevler und andere Delinquenten bestrafen und die häufig in den Zauberstäben der Icemna-Optimatinnen gespeichert wird. Außerdem gibt es noch die *Speerzauber* der Lev'ar, der männlichen Icemna-Zauberer.

Strafende Zauber

Die magischen Strafen der Icemna werden ausschließlich an die Zauberpriesterinnen der Satu weitergegeben – eine Weitergabe an andere Zauberer wird von der Satu-Kirche mit der Todesstrafe geahndet, selbst wenn diese Animisten sind und eigentlich Zugang zu dieser Zauberei besitzen. Anders als alle Animisten kann die Zauberpriesterin die Strafe im Speicher eines Stabzaubers (siehe Seite 112) verankern. In diesem Fall muss die Person (zu der dann keine rituelle Verbindung bestehen muss) bereits bei der Speicherung benannt werden. Die Strafe wird durch die Berührung des Opfers mittels des Stabs und eine Auslösung des Rituals aus dem Speicher übertragen. Dem Opfer steht aber auch in diesem Fall eine Gegenprobe auf eine Eigenschaft zu, um den Auswirkungen des Zaubers zu entgehen.

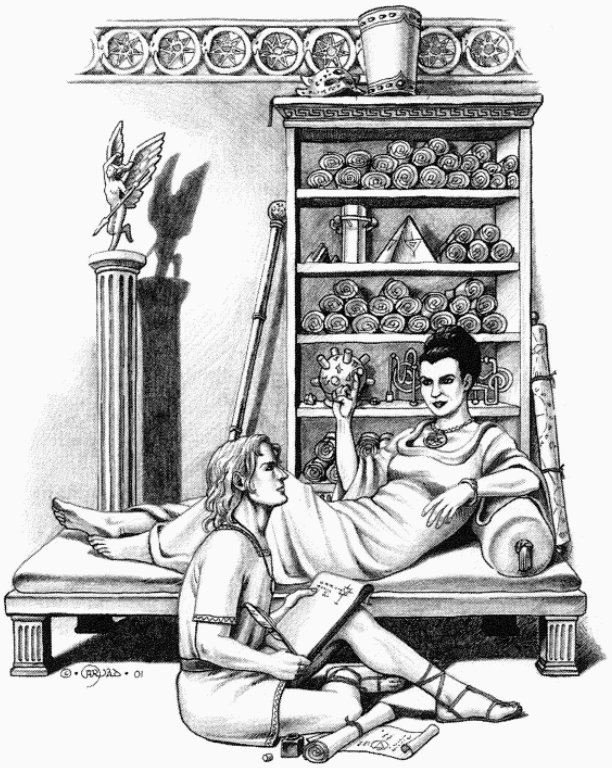
Vorteile der Satu-Kirche
In einigen Fällen beeinflusst der enge Zusammenhalt der Zauberpriesterinnenschaft die Wirkung der Strafmagie: So gilt für den Zauber "Gehorche der Stimme Satus!", dass der Verzauberte den direkten Befehlen jeder beliebigen Zauberpriesterin gehorchen muss. Andererseits kann eine Strafe, die von einer Icemna verhängt wurde, durch *jede* Priesterin der Satu durch eine Berührung und den Aufwand von 3 AsP oder 1 KaP beendet werden. Meist geschieht dies jedoch nur bei Reue und Buße des Opfers.

Die Speerzauber

Die Lev'ar kennen einige Objektrituale, mit denen sie ihren Speer, den *Su'Talun*, belegen können. Die Verzauberung des Speeres dauert stets einen Tag und eine Nacht und ist nur ein Mal in jedem Oktal in einer Vollmondnacht möglich.

Bindung des Speeres
Voraussetzungen: RK (Icemna) 3
Lernen: 200 AP, 7
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+1)
Erschaffungskosten: 19 (1) AsP
Wirkung: Der Speer wird unzerstörbar und kann die folgenden Speerzauber aufnehmen. Außerdem steigen die TP gegen magische Wesen (wie Elementare und Dämonen) für jeden im Speer gebundenen AsP um 1.

Das Auge des Speeres
Voraussetzungen: RK (Icemna) 5, Instruktion Wahrnehmung
Lernen: 100 AP, 6
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+ 2)
Erschaffungskosten: 15 AsP
Wirkung: Der Lev'ar erkennt nun durch Berührung eines Lebewesens



mit dem Speer mit einer Genauigkeit in Höhe der RkP* (wie Dienst Analyse), welches Geschlecht, Alter und Fruchtbarkeitszustand (schwanger, unfruchtbar,...) das Wesen hat und ob es lebendig oder tot ist.
Aktivierungsprobe: MU / IN / KO
Aktivierungskosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: Erkenntnis, Humus

Schutz des Speeres
Voraussetzungen: RK (Icemna) 7, gebundener Speer
Lernen: 150 AP, 5
Erschaffungsprobe: MU / KL / KO (+ 3)
Erschaffungskosten: 18 (1) AsP
Wirkung: Ein berührtes Lebewesen erhält 1 Punkt magischen RS für je 5 angefangene RkP*.
Aktivierungsdauer: 4 Aktionen
Aktivierungsprobe: MU / KK / KO (+ 5 wenn Reichweite Berührung)
Aktivierungskosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: 1 SR
Reichweite: selbst, Berührung
Quellen: Kraft

Bündnis der Speere
Voraussetzungen: RK (Icemna) 9, SF Beschwörerzirkel, gebundener Speer
Lernen: 150 AP, 5
Erschaffungsprobe: MU / IN / CH (+ 4)
Erschaffungskosten: 19 (2) AsP
Wirkung: Der Lev'ar kann durch den eigenen Speer in Verbindung mit anderen Su'Talun treten und so die Kosten aller Zauber auf die beteiligten Lev'ar aufteilen.

Außerdem können alle beteiligten Lev'ar, die 1 AsP ausgeben, die Ritualkenntis als Hilfsfertigkeit (siehe Seite 202) für einen anderen zaubernden Lev'ar einsetzen.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: s.o.
Wirkungsdauer: beliebig
Quellen: Kraft, Zauberei

Die Kraft des Speeres
Voraussetzungen: RK (Icemna) 11, gebundener Speer
Lernen: 100 AP, 4
Erschaffungsprobe: KL / FF / KK (+ 5)
Erschaffungskosten: 16 (1) AsP
Wirkung: Der Speer verwurzelt nach der Aktivierung der Kraft auf dem nächsten Objekt, auf welches er trifft, und kann damit in fester Erde verwurzelt sicherlich einer Last von 20xRkP* Stein standhalten. Es ist nicht möglich, den Speer auf ein lebendes Ziel zu werfen.
Aktivierungsprobe: FF / KO / KK
Aktivierungskosten: 3 AsP pro SR
Wirkungsdauer:max. RkW SR
Quellen: Erz, Humus

Licht des Speeres
Voraussetzungen: RK (Icemna) 13, gebundener Speer
Lernen: 100 AP, 4
Erschaffungsprobe: KL / IN / CH (+6)
Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Wirkung: Die Spitze des Speeres scheint silbern wie der Mond und lässt den Lev'ar dadurch in einem 'besseren Licht' erscheinen. Dadurch steigt das Charisma des Lev'ar um 1 Punkt pro 5 RkP* und erleichtert *Betören-*, *Singen-* und *Tanzen*-Proben um RkP*/2 Punkte. Ganz trivial kann der Speer auch als Lichtquelle dienen.
Aktivierungsprobe: IN / CH / CH
Aktivierungskosten: 5 AsP pro Stunde
Wirkungsdauer: nach AsP
Quellen: Begierde, Zauberei

Die Strafe des Speeres
Voraussetzungen: RK (Icemna) 13, mit *Kraft des Speeres* bezauberter Speer
Lernen: 100 AP, 3
Erschaffungsprobe: MU / KL / CH (+ 7)
Erschaffungskosten: 27 (1) AsP
Wirkung: Der Speer kann nun auch in lebenden Opfern wurzeln. Dies führt automatisch zu einem Angriff zum Niederwerfen (siehe **WdS 63**) und erhöht die BE des Opfers um so viele Punkte, wie der Lev'ar AsP investiert hat, maximal RkP* Punkte. Außerdem zählen die Bonus-TP nun auch gegen Frevler des Satu-Kultes.
Aktivierungsprobe: MU / MU / KK
Aktivierungskosten: beliebig
Wirkungsdauer: RkP* KR
Quellen: Humus

Die Vertrautentiere

Viele Naturzauberer, aber auch einige Optimaten (vor allem die Häuser Aldangara und Icemna), gehen im Laufe ihres Lebens eine Verbindung zu einem Tier ein. Häufig handelt es sich um Tiere, mit denen diese Zauberer sowieso starken Kontakt haben, wie die Schlangen der Shindramatha oder die Ziegen der Satudure.
Als Vertrautentiere kommen nur Tiere in Frage, die höchstens *mittelgroß* sind, aber die meisten Vertrautentiere sind meist *klein* oder *sehr klein*. Nur Zauberer mit dem Vorteil *Machtvoller Vertrauter* können größere Tiere an sich binden.

Die Bindung

Zuerst muss der Zauberer ein Tier finden, mit dem er eine Bindung eingehen kann. Hierfür kommt nicht jedes Tier in Frage, sondern der Zauberer muss ein für ihn geeignetes finden. Einige Zauberer haben das Glück, dass dieses Tier sie aufsucht, andere müssen sich auf eine lange Suche nach dem richtigen Tier machen.
Ist das richtige Tier gefunden, kann der Zauberer an einen einsamen Ort und im Licht des Vollmondes mit dem Tier eine besondere Bindung eingehen.
Nach der Bindung kann sich das Tier mit seinem Herrn verständigen und ist in der Lage zu zaubern. Auch können alle Vertrautentiere einfache Aufträge ausführen. (Es obliegt dem Spielleiter zu entscheiden, ob das Tier dazu körperlich oder geistig in der Lage ist.)
Das enge Band zwischen Zauberer und Vertrautem kann nur durch den Tod eines der beiden Teile getrennt werden, wobei die Lebensspanne eines Vertrauten die der normalen Artgenossen um ein Vielfaches übersteigt und meist das Alter eines Menschen erreicht. Ein Vertrauter, der seinen Herren durch dessen Tod verliert, nimmt keine Nahrung mehr zu sich und stirbt innerhalb weniger Tage. Es ist möglich, dass ein Zauberer mehrere Vertrautentiere besitzt, jedoch maximal so viele, wie die Stufe der SF *Vertrautenbindung* beträgt (siehe Seite 155).

Die Vertrauten in Regeln

Die Bindung
Für die Durchführung der Bindung ist die Sonderfertigkeit *Vertrautenbindung* nötig. Besitzt der Zauberer bereits andere Vertraute, so sind höhere Stufen der Vertrautenbindung notwendig. Die Durchführung der Bindung wird mit AP bezahlt, und kostet üblicherweise 80 AP für *sehr kleine* oder *kleine* Tiere, 100 AP für *mittelgroße* Tiere oder Tiere mit besonderen Fähigkeiten (z.B. Spinnen) und 120 AP für *machtvolle Vertraute* (siehe **WdH 254**). Eventuell können dazu weitere Kosten durch bessere Werte des Vertrauten kommen (siehe unten).
Durch die Bindung erhält das Tier eigene Astralenergie, eine *Ritualkenntnis (Vertrautenmagie)* mit dem Startwert von 3 und erlernt den Zauber *Zwiegespräch*. Außerdem kann es ab jetzt die Muttersprache seines Herrn verstehen – zumindest sofern seine geistigen Fähigkeiten dies zulassen.

Generierung
Die Startwerte einiger verbreiteter Vertrautentiere finden sie in der Tabelle auf Seite 126. Werte anderer Vertrautentiere bestimmen Spieler und Spielleiter in Absprache und vielleicht in Anlehnung an bekannte Werte ähnlicher myranischer (oder auch aventurischer) Tierarten. Allgemein gilt, dass ein normales Vertrautentier eine Start-AE von 4 besitzt; nur besonders magische Tiere haben eine höhere Start-AE, wobei hier auch nur sehr selten Werte über 10 vorkommen.

Darauf können noch bis zu 20 Punkte verteilt werden, wobei jedoch jeder dieser Punkte die Bindungskosten um 2 AP erhöht. Bei dieser Erhöhung darf nicht der ebenfalls in der Tabelle angegebene Maximalwert überschritten werden. Darüber hinaus kann ein Vertrauter auch noch über zusätzliche AsP, AuP oder LeP verfügen. Jeder dieser Werte darf um bis zu 3 Punkte gesteigert werden, allerdings verteuern auch derart gesteigerte Werte die Bindung: Für jeden zusätzlichen AuP müssen 2 AP mehr bezahlt werden, für jeden AsP oder LeP je 5 AP.

Zur Loyalität

Normalerweise sollten sich Vertrautentiere nicht mit solchen Begriffen wie Loyalität (LO) beschäftigen, da die Bindung ein mächtiges magisches Ritual ist, aber auch diese Kraft kann versiegen. Als Richtschnur gelten jedoch folgende Angaben: Sobald die erste Bindung geschaffen ist, beträgt die LO des Tieres 15. Proben auf die LO sollten jedoch nur abgelegt werden, wenn das Tier durch einen Auftrag des Zauberers in eine lebensbedrohliche Situation kommt. Extreme Vorfälle können die LO senken, ein gutes Verhältnis und regelmäßiger Kontakt zwischen Tier und Zauberer diese aber auch steigern (der Maximalwert ist 25).

Mehrere Vertrautentiere

Mittels der verschiedenen Stufen der Vertrautenbindung ist es einem Zauberer auch möglich, mehr als einen Vertrauten zu binden, maximal jedoch fünf. Jedoch ist er nicht ganz frei in der Wahl weiterer Vertrauter, denn er kann nur mehrere recht ähnliche Tiere an sich binden, zum Beispiel mehrere Katzen oder einen Wolf und einen Hund. Die endgültige Entscheidung, ob ein Vertrautentier ähnlich genug ist, liegt beim Spielleiter. Außerdem ist es nicht möglich, mehr als einen machtvollen Vertrauten zu besitzen, jedoch muss dies nicht zwangsweise der erste sein.

Machtvolle Vertraute

Ein Zauberer, der den Vorteil *Machtvoller Vertrauter* besitzt (**WdH 254**), wird einen besonders prächtigen Vertrauten erhalten. In der Regel sind dies größere oder gefährlichere Tierarten, die anderen Zauberern nicht offen stehen, aber es gibt auch immer wieder Machtvolle Vertraute, die sich rein äußerlich nicht von anderen Vertrauten unterscheiden, im Vergleich zu diesen aber über größere Klugheit und magisches Potential verfügen.

Bei der Generierung eines solchen machtvollen Vertrauten sollten Sie sich bei den geistigen Eigenschaftswerten (auch AE und MR) ebenfalls an den in der Tabelle genannten Werten orientieren, allerdings können Sie diese Eigenschaften um bis zu 40 Punkte anheben. Nach Absprache mit dem Meister (und gesundem Menschenverstand) können einige Werte auch bis zum Anderthalbfachen über das angegebene Maximum hinaus gesteigert werden – der Zauberer muss aber für jeden solchen Zusatzpunkt 5 AP bezahlen. Körperliche Eigenschaften und Kampfwerte sollten gegebenenfalls in Absprache mit dem Meister an das größere Tier angepasst werden, zum Beispiel an die Werte aus **Myranor 264**.

Eigenschaften von Vertrautentieren

Die Eigenschaften der Vertrauten sind nicht mit menschlichen Eigenschaften gleichzusetzen: Auch eine sehr geschickte Katze kann keinen Wollschal stricken, egal wie viele FF-Proben ihr gelingen mögen. Hier zählt grundsätzlich der gesunde Menschenverstand.

Auch die geistigen Fähigkeiten mögen zwar deutlich über den Möglichkeiten verwandter Tiere liegen, sind aber dennoch weit von der Intelligenz eines Menschen entfernt. Ob ein Tier also in der Lage ist, einen Auftrag des Zauberers zu verstehen und auch auszuführen, obliegt immer der meisterlichen Entscheidung.

Beachten Sie beim Umgang mit Vertrauten auch die Regeln zum Kampf mit Tieren (**WdS 111**).

Besondere Kampfregeln:

Katze:	Hinterhalt (12) / Anspringen (–8) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff/Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)
Lurin:	Umreißen (2), kleiner Gegner
Maus:	Gezielter Angriff (SP statt TP), winziger Gegner (AT +7)
Miragh:	sehr kleiner Gegner (AT +4 / PA +8)
Muräne:	Gelände (Wasser), Hinterhalt (8), sehr kleiner Gegner (AT+2 /PA+4), Gift (Stufe 2, Wirkung: 1 SP/KR für 2W6 KR, Beginn: sofort)
Eule/Rabe:	Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)
Schlange:	Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+5)
Wiesel:	Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6)
Wolf:	Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (–5)
Ziege:	Niederwerfen (–2)

Regeneration

Vertraute regenerieren jeweils ein aufgerundetes Zehntel ihrer maximalen LE bzw. AE an LeP/ AsP pro Regenerationsphase. Wenn sie diese in Körperkontakt mit dem Herren verbringen, erhält der Vertraute entweder einen LeP oder einen AsP zusätzlich zurück.

Die Entwicklung des Vertrauten

Auch ein Vertrauter lernt im Laufe seines Lebens, seine Eigenschaften geschickter einzusetzen, sich besser seiner Haut zu erwehren und bestimmte Fehler nicht mehr zu wiederholen: Er erhält vom Spielleiter eigene Abenteuerpunkte für die Erfahrungen, die er im Abenteuer macht. Wenn die AP pauschal vergeben werden, sollte der Vertraute ein Viertel der AP bekommen, die sein Herr erhält; diese AP werden jedoch nicht von dessen Punkten abgezogen.

Diese Abenteuerpunkte können dazu verwendet werden, um die Attacke, die Parade, die Ritualkenntnis und die Eigenschaften (hierzu zählen in diesem Fall auch die GS und die MR) sowie die LE und AE zu steigern. Nutzen Sie für die Steigerung die Tabelle F der SKT. Die Eigenschaften, AT, PA, GS werden dabei direkt gesteigert (d.h. eine Steigerung von 12 auf 13 kostet 120 AP), LE, AE und MR werden wie bei Helden hinzugekauft (der erste Punkt kostet 14 AP, der zweite 22 usw.). Dabei darf kein Wert über das Anderthalbfache seines Startwertes hinaus gesteigert werden. Ausnahmen sind Astralenergie und Ritualkenntnis, die beliebig gesteigert werden können.

Zudem kann der Vertraute bestimmte *Vertrautenzauber* erlernen, die weiter unten vorgestellt werden.

Attacken von Vertrauten gelten als magische Angriffe, die in der Lage sind, auch dämonische Wesenheiten zu verletzen. Vertraute können ebenfalls die SF *Aurapanzer* (**WdH 284**) für 125 AP erwerben, jedoch ist hier eine AE von 20 Voraussetzung.

Beispielhafte Vertrautenarten

	Katze	Lurin	Maus	Miragh	Muräne	Eule / Rabe	Schlange	Wiesel	Wolf	Ziege
MU	7–9	4–10	2–4	3–7	6–12	5–14	3–8	8–14	7–14	5–7
KL	4–6	1–4	2–5	3–6	2–4	4–9	2–6	2–4	3–8	3–5
IN	5–10	4–8	6–10	3–8	3–8	3–9	3–7	4–8	3–8	4–9
CH	7–12	1–5	3–8	4–8	2–5	6–10	4–9	4–10	5–10	1–4
FF	2–5	1–2	2–5	3–6	1–3	4–10	1–2	3–7	2–5	2–5
GE	11–16	8–12	11–15	12–16	8–12	4–9	9–15	10–15	7–13	9–14
KO	5–10	8–12	2–5	6–10	10–15	7–10	6–10	4–9	8–14	8–12
KK	2–4	6–12	1–3	2–4	2–6	2–4	2–5	2–4	8–14	10–14
INI	13+1W6	6+1W6	12+1W6	10+1W6	10+1W6	8+1W6	7+2W6	13+1W6	9+1W6	8+1W6
LE	11	10	3	10	14	8	7	6	23	22
AE	5	5	6	7	4	7 bzw. 6	8	4	4	4
AU	45	25	20	30	15	35	15	20	90	30
RS	1	1	0	1	0	1	0	1	2	1
AT	11	8	6	8	12	1/12	12	10	10	8
PA	11	3	8	2	2	2/6	3	10	7	4
TP	1W6	1W6+2	1W2	1W6	1W6+1	1W6+1	1W6+1	1W3	1W6+3	1W6+2
GS	10	8	10	10	0/8	1/12	2	12	12	6
MR	4	7	3	2	7	3	6	0	2	4

Alle diese Tiere kämpfen in DK H, bei fliegenden oder schwimmenden Tieren sind zuerst der Wert zu Boden und dann der Wert in der Luft bzw. im Wasser angegeben.

Die Vereinigung

In jeder Vollmondnacht können Zauberer und Vertrauter ein Treffen abhalten, die beide 1W6 AsP kostet. Wenn dieses Treffen verpasst wird und der Zauberer diesen Verlust nicht dadurch kompensiert, dass er sich an jedem Tag wenigstens eine halbe Stunden mit dem Vertrauten beschäftigt, schwinden Lebenswille und -kraft des Vertrauten dahin (–1 LeP und –1 LO pro versäumtem Treffen). Dieser Verlust kann nur sehr mühsam und langsam wieder gutgemacht werden.

Auf diesen Treffen kann der Zauberer eigene AP auf den Vertrauten übertragen. Die Übereignung von Punkten gelingt nur in diese Richtung. Wenn der Zauberer ein Jahr lang keines dieser Vereinigungstreffen ausgelassen hat, kann er bei jedem folgenden Mal eine CH-Probe ablegen, bei deren Gelingen die LO des Vertrauten um einen Punkt steigt.

Die Vertrautenmagie

Durch die Bindung erlangt das Vertrautentier die Fähigkeit, kleine Zauberwirkungen zu erzeugen. Diese legen sie mit ihrer eigenen Ritualkenntnis (Vertrautenmagie) ab.

Zum Erlernen der Zauber muss der Vertraute Abenteuerpunkte aus seinem eigenen AP-Vorrat aufbringen. Es sind keine Lehrmeister o.ä. vonnöten, jedoch muss für das Erlernen eines neuen Zaubers ein eine Vollmondnacht andauerndes Ritual angewendet werden. Die Zauber werden auf die Eigenschaften des Herrn, jedoch mit der Ritualkenntnis des Vertrauten ausgeführt, wenn Herr und Tier in körperlichem Kontakt stehen, und mit der Astralenergie des Vertrauten gespeist. Die geforderten Eigenschaften für die Probe sind bei den Zaubern notiert. Zaubert der Vertraute alleine, so muss auf dessen Eigenschaften gewürfelt werden, jedoch sind alle Proben prinzipiell um 15 Punkte erleichtert.

Dinge aufspüren

Lernen: 10 AP
Probe: KL / IN / IN (+ Mod.)
Zauberdauer: 7 Aktionen
Wirkung: Ähnlich wie beim *Herren finden* (siehe nächste Seite) nimmt der Vertraute die magische Witterung eines Gegenstands auf, der längere Zeit im Besitz des Zauberers gewesen sein muss und mit dem sie ein emotionales Band verbindet. Dabei ist die RK-Probe um 1 pro Meile Entfernung des Gegenstands erschwert, bei besonders vertrauten Gegenständen aber auch (nach Maßgabe des Meisters) um bis zu 7 Punkte erleichtert. Auch in diesem Fall erfährt der Vertraute etwas über die Richtung, in der sich der Gegenstand befindet, nicht aber über einen Weg, zu ihm hin zu gelangen.
Ritualkosten: 3 AsP
Reichweite: RkW in Meilen
Wirkungsdauer: RkP* SR

Erster unter Gleichen

Lernen: 20 AP (die Hälfte für *Machtvolle Vertraute*)
Ritualprobe: MU / MU / CH (+ MR)
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Vertrautentiere sind besonders prächtige Exemplare ihrer Art – und so beeindruckend, dass sie manchmal auch andere Tiere einschüchtern können. Mit diesem Zauber kann ein Vertrauter ein Tier der gleichen Art so sehr einschüchtern, dass es einen Angriff abbricht und sich schließlich sogar von dannen macht (je nach RkP*). Welche Tiere genau von diesem Zauber betroffen sind, entscheidet der Spielleiter – eine Schlangenvertraute wird relativ problemlos eine Seidennatter vertreiben können, bei einer Aphyta bekommt sie jedoch bereits Schwierigkeiten, und einen angreifenden Jaguar einzuschüchtern dürfte die Möglichkeit einer Scheunenkatze ebenfalls übersteigen.
Ritualkosten: 5 AsP
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: das Tier zeigt für RkP* x 2 SR keine Angriffslust gegenüber dem Vertrauten und seinem Herren

Gefährte in neuer Gestalt

Lernen: 40 AP (bisher nur bei Satudurvertrauten bekannt)
Ritualprobe: KL / CH / KO
Zauberdauer: 1 SR

Wirkung: Der Vertraute verwandelt sich in ein Wesen der Rasse seines Meisters (meist also ein Satyar). Der Vertraute hat stets das gleiche Aussehen und verhält sich auch in der neuen Gestalt seinen geistigen Fähigkeiten entsprechend. Außerdem ist der Umgang mit der neuen Gestalt für den Vertrauten gewöhnungsbedürftig, es dauert einige Monate in der neuen Gestalt, bis kein Unterschied mehr zu merken ist. Während der Verwandlung kann der Vertraute weiterhin seine magischen Kräfte nutzen.
Ritualkosten: 4 AsP + 1 AsP pro Stunde
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: max. RkP* Stunden
Quelle: Humus

Meister finden
Lernen: 15 AP
Ritualprobe: KL / IN / IN (–7, pro Meile Abstand um 1 erschwert)
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Der Vertraute erspürt die Richtung, in der sich sein Meister von ihm aus aufhält, indem er seine ganz persönliche magische Ausstrahlung über eine große Entfernung aufnimmt. Der Vertraute setzt diesen Zauber von sich aus natürlich nur dann ein, wenn er seinen Herren mit seinen normalen Sinnen nicht aufspüren kann. Ob er auch einen Weg findet, kann von IN-Proben abhängig gemacht werden.
Da der Zauber nicht allzu lange hält, kann der Vertraute gezwungen sein, ihn nach einer gewissen Zeit zu wiederholen.
Ritualkosten: 2 AsP
Reichweite: RkW in Meilen
Wirkungsdauer: RkP* SR
Quelle: Erkenntnis, Zauberei

Schlaf rauben
Lernen: 20 AP
Ritualprobe: KL / IN / KO
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Ein Vertrauter kann einem Menschen, den er im Schlaf beobachtet, teilweise dessen Regeneration entziehen (mit einer Geschwindigkeit von 1 LeP/SR). Die geraubten Punkte entsprechen maximal den RkP* (natürlich höchstens bis zum vom Schläfer erwürfelten Wert). Der Vertraute kann die gestohlene Regeneration seiner nächsten eigenen hinzufügen. Das Opfer hat währenddessen Alpträume von dem konkreten Tier, das den Schaden verursacht, könnte sich also bei einer Begegnung mit dem Tier vage an es erinnert fühlen.
Ritualkosten: 1 AsP
Reichweite: RkW Schritt
Wirkungsdauer: Der Raub dauert längstens RkP* SR, der Entzug hat natürlich augenblickliche Wirkung
Quelle: Begierde, Zauberei

Stimmungssinn
Lernen: 15 AP
Ritualprobe: IN / IN / CH
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Der Vertraute nimmt die Stimmung eines Gesprächspartners auf, verstärkt diese Wahrnehmung und leitet sie so an seinen Meister weiter. Hierdurch kann sich dieser ein Bild von der Gefühlslage ihres Gegenübers machen: Trauer, Freude, Feindseligkeit, Wut usw. sind deutlich zu spüren. Mit diesem Vertrautenzauber ist es sogar in Grenzen möglich, dass zwei Vertrautenmeister stille Zwiesprache führen oder sich für ein Zauberritual aufeinander einstimmen. In diesem Fall müssen natürlich beide Vertrauten die entsprechende Astralenergie aufwenden.
Ritualkosten: 2 AsP pro Spielrunde
Reichweite: RkW in Schritt
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand, maximal RkP* des Vertrauten in Spielrunden
Quelle: je nach Gefühl

Tarnung
Voraussetzung: Vertrauter darf kein Säugetier sein
Lernen: 15 AP
Ritualprobe: IN / IN / GE
Zauberdauer: 1 Aktion
Wirkung: Erzeugt eine Tarnung, die den Auswirkungen des Dienstes *Mimikry* (Seite 65) für das Element Humus oder Erz nach Wahl des Vertrauten entspricht.
Ritualkosten: 2 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in SR
Quelle: Erz oder Humus

Tiersinne
Lernen: 15 AP
Ritualprobe: KL / IN / IN
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Der Vertraute leiht seinem Meister seine Sinnesorgane. Je nach Tierart wird dessen Wahrnehmungsvermögen dadurch beträchtlich erweitert und geschärft.
Ritualkosten: 3 AsP + 2 AsP pro Spielrunde
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: nach AsP, max. RkP* SR
Quelle: Erkenntnis

Beispielhafte Tiersinne:

Katze:	Nachtsicht, Gehör
Lurin:	Geruch, Hervorragender Tastsinn
Maus:	Hervorragender Geruch
Miragh:	Scharfblick
Muräne:	Hervorragender Tastsinn
Eule:	Hervorragende Nachtsicht
Rabe:	Scharfblick bei Tag
Schlange:	Geruch, Magiegespür
Wiesel:	Geruch, Gehör
Wolf:	Geruch, Gehör
Ziege:	Geruch, Tastsinn

Nachtsicht entspricht dem gleichnamigen Vorteil (**WdH 255**), während *Hervorragende Nachtsicht* jegliche Nachteile durch geringe Beleuchtung völlig vermeidet, solange überhaupt nur Reste von Licht vorhanden sind. *Geschmack, Geruch, Gehör* und *Scharfblick* wirken wie die Vorteile *Herausragender Sinn* (**WdH 253**), *Hervorragender Scharfblick* verstärkt die Auswirkungen noch einmal, ebenso der *Hervorragende Tastsinn,* mit dem selbst Schritte und andere leichte Erderschütterungen wahrgenommen werden.
Magiegespür entspricht der gleichnamigen Gabe (**WdH 254f**). Als TaP* gelten hierbei die RkP* des Tieres. Bei *Hervorragendem Magiegespür* sind die RkP* für diesen Zweck verdoppelt.

Ungesehener Beobachter
Lernen: 20 AP
Ritualprobe: IN / IN / CH
Zauberdauer: 5 Aktionen
Wirkung: Auch bei diesem Zauber leiht der Vertraute seinem Meister seine Sinne, jedoch muss er nicht die ganze Zeit mit

ihm in körperlichem Kontakt stehen. Vielmehr schickt dieser den Vertrauten aus, um eine bestimmte Person (keinen Gegenstand) zu beobachten und dabei möglichst unentdeckt zu bleiben. Der Herr versinkt derweil in eine tiefe Trance, um geistig bei seinem Vertrauten zu sein, kann dem Tier jedoch selbst keine Nachrichten oder Befehle übermitteln, sondern nur beobachten, und ist während der Zauberdauer nicht in der Lage, irgendetwas anderes zu unternehmen. Nur durch starke Schmerzen kann sein Bewusstsein in seinen Körper zurückgeholt werden. Sollte der Vertraute verletzt werden oder gar sterben, während der Meister an seinen Sinnen Anteil hat, erleidet dieser für jeden SP einen Punkt Erschöpfung.
Ritualkosten: 7 AsP
Reichweite: entfernt sich der Vertraute mehr RkW Meilen vom Meister, endet der Zauber sofort.
Wirkungsdauer: maximal bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang

Wachsame Augen
Lernen: 15 AP (nur für Machtvolle Vertraute)
Ritualprobe: IN / IN / CH
Zauberdauer: 15 Aktionen.
Wirkung: Der Vertraute ruft die Tiere der Umgebung, die ihm ähneln, herbei, um über den Schlaf des Meisters zu wachen. Je nach Tierart flattern Rabenvögel aus dem Himmel heran und lassen sich in den Ästen über dem Lagerplatz oder auf dem Giebel der Hütte nieder, schleichen Katzen aus den Gassen und versammeln sich in der Nähe des Meisters und so weiter. Welche Tiere genau dem Ruf folgen und ob überhaupt welche in der Nähe sind, bestimmt der Spielleiter. Die tierischen Wächter werden nicht in einen Kampf eingreifen, aber durch laute Geräusche oder Berührungen auf drohende Gefahr aufmerksam machen. Sie verlassen sich dabei auf ihre natürlichen Sinne.
Ritualkosten: 5 AsP
Reichweite: Die Tiere strömen aus biszu RkW x 100 Schritt Entfernung herbei
Wirkungsdauer: bis zum nächsten Sonnenauf- oder Sonnenuntergang, ja nachdem was zuerst eintritt

Zwiegespräch
Lernen: besitzt jedes Vertrautentier automatisch
Ritualprobe: KL / IN / IN
Zauberdauer: 2 Aktionen
Wirkung: Mit diesem Zauber ist das Vertrautentier in der Lage, Bilder, Gefühle und Beschreibungen telepathisch an seinen Meister zu übermitteln. Die Kommunikation ähnelt in keiner Weise einer konkreten Sprache. Jedes Vertrautentier wird zudem die ihm wichtigsten Sinneseindrücke zum Beschreiben einer Person verwenden, sodass der Spielleiter von dem Meister eine Intuitions-Probe verlangen kann, um die Eindrücke zu entschlüsseln.
Da das Tier (im Rahmen seiner geistigen Möglichkeiten) die Sprache seines Meisters verstehen kann, kann sich hierbei ein Zwiegespräch entwickeln, wobei der Meister spricht, das Tier seine Aussagen aber telepathisch überträgt.
Ritualkosten: 2 AsP

Die Rituale der Animisten

Es gibt Rituale, die sich in der ein oder anderen Form bei den meisten Animisten wiederfinden. Dies sind zum einen die Weihen des *Ritualplatzes*, die *Fetische* der Animisten, die Beschwörung des *Ahnen* sowie die *Exorzismen*.

Der Ritualplatz

Jede animistische Tradition besitzt einen Ritualplatz. Er ist meist Mittelpunkt der Aufgaben des Animisten und erleichtert ihm die Erfüllung seiner Aufgaben.
Jeder Zauberer, der über die Ritualkenntnis einer animistischen Tradition verfügt, kann einen Ritualplatz anlegen. Ritualplätze werden in verschiedene Weihestufen unterteilt. Diese reichen von 1 für einen kürzlich angelegten Ritualplatz bis 7 für einen Ritualplatz, der seit etlichen Jahren von Zauberern der der Tradition benutzt wird. Weiterhin werden Ritualplätze in improvisiert und in dauerhaft unterteilt – was meist jedoch nur bei Plätzen der Stufe 1 relevant ist.

Vorbereitung des Ritualplatzes
Die Vorbereitung eines improvisierten Ritualplatzes dauert 1 SR pro Schritt Durchmesser, die Vorbereitung eines dauerhaften Ritualplatzes dauert 1 Tag pro Schritt Durchmesser. Beides benötigt die Verwendung passender Materialien, die erst gekauft oder besser selbständig gesucht werden müssen.

Die Weihe des Ritualplatzes
Um den Ritualplatz zu weihen, muss der Animist ein Ritual durchführen, dass 1 SR pro Schritt Durchmesser dauert. Er muss dazu eine Ritualkenntnisprobe auf (MU/IN/CH) ablegen, die 5 AsP pro Schritt Durchmesser kostet. Ein improvisierter Ritualplatz steht dann für RkP* Tage zur Verfügung, ein dauerhafter für RkP* Jahre. Ein Mal pro Oktal kann ein Animist der gleichen Tradition das Weiheritual erneut durchführen und dabei RkP* ansammeln, die Probe ist jedoch um die Stufe des Platzes erschwert. Insgesamt müssen für die nächste Aufstufung (Stufe*Stufe*10) RkP* angesammelt werden. Jedes Ritual verlängert die Dauer der Weihe um RkP* Tage bzw. Jahre. Ist die siebte Stufe erreicht, so muss das Ritual dennoch in einigen Abständen wiederholt werden, um die Weihe aufrecht zu erhalten.

Wirkung eines Ritualplatzes
Ein Ritualplatz hat für jeden Animisten, der hier einmal eine Weihe durchgeführt hat, folgende Auswirkungen:
- Die TaP* einer Inspirationsfertigkeit werden um die Stufe des Platzes erhöht.
- Jede Stufe des Platzes spart bei einer Wesenbeschwörung 1 AsP ein.
- Bei Großbeschwörungen steigt der ZfW des Animisten zusätzlich um die Stufe des Platzes.
- Die MR von unfreiwilligen Zielobjekten im Ritualplatz wird um die Stufe reduziert.
- Die Kosten der Verzauberung von mehreren Zielobjekten innerhalb des Kreises wird um 5% pro Stufe des Kreises reduziert.
- Die Durchführung eines Exorzismus innerhalb des Kreises ist um die Stufe des Platzes erleichtert.
- Der Ritualplatz zählt als Schutzkreis der Stärke 3+Stufe des Platzes gegen alle beschworene Wesen.
- Ab einer Stufe von 3 sind alle Zauber, die die Brücke in andere Welten (z.B. den Äther) schlagen, um die doppelte Stufe des Platzes erleichtert.
- Die Regeneration von AsP steigt um die Stufe des Platzes.

Fetische

Viele Animisten nutzen die Kraft der Fetische beim Wirken ihrer Magie. Fetische sind Gegenstände, die die Zauberei unterstützen. Ein Fetisch ist stets einer Quelle zu geordnet und erleichtert das Wirken von zugehörigen Beschwörungszaubern.
Bei einem Fetisch handelt es sich um Amulette, Ringe, Stirnreifen, Ohrringe, Armreifen oder ähnliche Schmuckstücke, die schon äußerlich durch Symbole und Glyphen, aber auch durch ihr Material und ihre Form einer bestimmten Quelle nahestehen. Ein Fetisch des Feuers etwa mag aus unabsichtlich geschmolzenem Metall bestehen und in Flammenform geschnitten, ein Wasserfetisch aus Perlmutt und in Wellen- oder Fischgestalt gefertigt sein. Fetische der Aggression mögen Miniatur-Waffen ähneln und die der Kreativität kleinen Händen oder Werkzeugen.

Vorbereitung eines Fetischs
Zuerst müssen die richtigen Materialien für die Herstellung von Fetischen erworben und in Form gebracht werden.
Für elementare Fetische müssen die passenden Materialien entweder gesammelt oder irgendwo erworben werden (Richtwert: 1 Aureal Materialwert) und anschließend mittels passender Handwerkstalente in die richtige Form gebracht werden (etwa 20 TaP* bei je nach Situation erschwerten Proben, eine Probe pro Stunde).
Bei stellaren und dämonischen Fetischen ist dies vergleichsweise schwieriger. Hier muss dieser aus Materialien hergestellt werden, die von fühlenden, besser noch denkenden Wesen, stammen, welche den Prinzipien der Quelle nahe stehen. Diese Materialien sind selten unter einem Preis von 5 Aureal zu erwerben. Auch hier müssen die Materialien mittels passender Handwerkstalente in die richtige Form gebracht werden.

Die verschiedenen Fetische
Ein vorbereiteter Fetisch kann nun auf verschiedene Weisen verzaubert werden. Je nach Besonderheit der Materialien und Qualität der Verarbeitung kann der Spielleiter die Ritualprobe zur Verzauberung um bis zu 7 Punkte erleichtern oder erschweren. Ein Fetischritual kann nur während einer Vollmondnacht durchgeführt werden und kostet 27 AsP, davon gehen 2 permanent in den Gegenstand über.
Ein Animist kann pro Zaubervorgang maximal einen Fetisch von jeder Wirkung einsetzen und insgesamt maximal RkW Fetische an sich gebunden haben. Eine Bindung kann durch die Zerstörung des Fetischs aufgehoben werden. Ein erbeuteter Fetisch eines anderen Animisten kann mit einem ähnlichen Ritual auf den Animisten übertragen werden, welches um 1 Punkt leichter durchzuführen ist und nur 1 p AsP kostet. Es kommen jedoch nur die RkP* des Übertragungsrituals zur Wirkung.

Kontrollfetisch
Voraussetzungen: RK (animistische Tradition) 11
Lernen: 100 AP, 5
Ritualprobe: IN / IN / CH (+ 8)
Wirkung: Der Fetisch unterstützt die Kontrolle von Wesen (und ggf. Essenzen) der Quelle. Die Kontrollprobe ist um 1 pro 5 angefangener RkP* erleichtert.
Wirkungsdauer: permanent
Quellen: je nach Quelle, Zauberei

Kostenfetisch
Voraussetzungen: RK (animistische Tradition) 3
Lernen: 100 AP, 3
Ritualprobe: MU / KL / CH
Wirkung: Der Fetisch reduziert die Kosten einer Beschwörung einer Essenz oder eines Wesens der Quelle um 1 AsP pro 5 RkP*.
Wirkungsdauer: permanent
Quellen: je nach Quelle, Zauberei

Spontanfetisch
Voraussetzungen: RK (animistische Tradition) 7
Lernen: 100 AP, 2
Ritualprobe: IN / CH / FF (+ 4)
Wirkung: Der Fetisch unterstützt die spontane Essenzbeschwörung des zur Quelle gehörenden Zaubers. Die Anrufungsprobe ist um 1 pro 5 angefangener RkP* erleichtert.
Wirkungsdauer: permanent
Quellen: je nach Quelle, Zauberei

Verstärkungsfetisch
Voraussetzungen: RK (animistische Tradition) 5
Lernen: 100 AP, 3
Ritualprobe: CH / CH / KO
Wirkung: Der Fetisch verstärkt eine gewirkte Beschwörung. Die ZfP* der Beschwörung steigen um 1 pro 5 RkP* der Verzauberung.
Wirkungsdauer: permanent
Quellen: je nach Quelle, Zauberei

Neben diesen Fetischen gibt es auch noch Fetische, die Zauber fest an sich binden. Diese werden regeltechnisch als Artefakte gezählt und dementsprechend in einem späteren Band vorgestellt.

Die Beschwörung des Ahnen

Viele Animisten haben durch den Ahnenkult ihrer eigenen Tradition Kontakt mit einem ihrer Vorfahren und besitzen die Kenntnisse, den Geist ihres Ahnen an einen Teil des alten Körpers zu binden und so den Geist mit sich zu tragen. Je nach Tradition werden verschiedene Körperteile als Behausung benutzt, beispielsweise Schrumpfköpfe, Schädel oder Skalps.

Vorbereitung der Behausung
Um die Beschwörung des Ahnen vorzubereiten, wird folgendes Ritual benötigt.

Behausung des Ahnen
Voraussetzungen: RK (animistische Tradition), Zauber zur Beschwörung eines Totengenius auf ZfW 7
Lernen: 200 AP, 4
Ritualdauer: 1 Stunde
Ritualprobe: MU / IN / KO
Ritualkosten: 27 (2) AsP
Wirkung: Das Körperteil wird für die Aufnahme des Ahnen vorbereitet. Insbesondere wird es von nun an nicht mehr weiter verwesen und ist durch übliche Mittel nicht mehr zerstörbar (wie eine Bindung). Sollte der Ahn die Behausung irgendwann verlassen, so bleibt die Wirkung jedoch weiterhin bestehen und ermöglicht auch eine Rückkehr des Ahnen. Es ist möglich, einen Apport (S. 110) auf die Behausung zu legen.
Wirkungsdauer: permanent
Quellen: Totenwesen, Kraft, Zauberei
Varianten: Es gibt auch ähnliche Rituale, bei denen der ganze Körper des Ahnen als Behausung dient und so ein Untoter entsteht.

Beschwörung
Ist die Behausung vorbereitet, so kann der Animist den Ahnen beschwören und von ihm als Dienst fordern, dass er in diese einzieht. Ist der Ahn dazu bereit (Kontrollprobe), so zieht er in die Behausung ein. Der Ahn kann die Behausung zu jedem Zeitpunkt verlassen und die Dritte Sphäre verlassen, die meisten Ahnen bleiben jedoch bis sie das Gefühl haben, dass sie nicht mehr benötigt werden.

Fähigkeiten des Ahnen
Regeltechnisch gilt der Ahn als Totenwesen, das ein Objekt besessen hat. Er hat weiterhin alle Fähigkeiten, über die ein Ahnengeist verfügt (siehe Seite 81f.), und setzt bereitwillig die folgenden Kräfte für seinen Nachfahren ein:

- Er steht dem Animisten zu jeder Zeit für Zwiegespräche oder Ratschläge mittels der Fähigkeit *Geistersprache* zur Verfügung. Er ist stets bemüht, seinem Nachfahren zu helfen, aber auch sein Wissen ist beschränkt und stimmt nach längerer Zeit meist vollständig mit dem des Animisten überein.
- Er kann seine Fähigkeit *Astralsinn* (Seite 67) mit TaW 14 einsetzen und dem Animisten das Ergebnis mitteilen. Jedoch gibt er dabei eher oberflächliche Beobachtungen (z.B. Anwesenheit von Magie) weiter, für tiefgehende Analysen fehlt den meisten Ahnen (mittlerweile) das Verständnis.
- Gegen Gegner kann der Ahnengeist einmal pro SR die Fähigkeit *Geisterfluch* (Seite 68) einsetzen.

Der Ahn ist im Allgemeinen nicht in der Lage, sich und seine Behausung auf irgendeine Weise fortzubewegen.

Der Ahn im Spiel
Der Ahn ist vor allem eine eigenständige Persönlichkeit und damit eine Möglichkeit zum Rollenspiel, und nicht nur ein magisches Spielzeug. Der Spielleiter sollte einen Ahn wie einen wichtigen Nichtspielercharakter mit positiven und negativen Eigenarten ausstatten und diese im Spiel immer wieder einbringen. Ein Ahn ist zwar meist ein bereitwilliger Helfer in der Notlage, kann aber auf Grund seiner beschränkten Möglichkeiten nicht körperlich helfen oder will wegen eines Missverständnisses gerade nicht zur Seite stehen.
Der Ahn kann sich auf Grund schlechter Behandlung oder Missachtung des Animisten entscheiden, den Animisten zu verlassen – gerade wenn der Ahn zum reinen Werkzeug degradiert wird. Eine solche Entscheidung sollte der Spielleiter jedoch vorher einige Male andeuten.
Eine weitere Spielidee für den Ahn wäre, dass ein Spieler mittels der Regeln auf Seite 238 in die Rolle des Ahnen schlüpft und diesen spielt.
Die Beschwörungswerte des Ahnen finden Sie auf Seite 81f.

Die Exorzismus-Rituale

Durch ihre Erfahrung mit der Geisterwelt sind Animisten in der Lage, jegliche Besessenheiten zu beenden, ohne den jeweiligen Beschwörungszauber erlernt haben zu müssen.
Zu solchen Besessenheiten zählen vor allem interne Beschwörungen und Wesen, die den Dienst Besessenheit erfüllen, aber auch Artefakte jeglicher Art, Untote und Konstrukte können damit vernichtet werden.

Kleiner Exorzismus
Voraussetzungen: RK (animistische Tradition) 3
Lernen: 150 AP, 6
Ritualdauer: 6 SR
Ritualprobe: MU / MU / KO (+ Anrufungsschwierigkeit des Geistes oder Zaubers)
Ritualkosten: 2W6+8 AsP, 1W6 Punkte Erschöpfung, ggf. die gleiche Anzahl an p AsP, die der Zauber gekostet hat.
Wirkung: Mit diesem Ritual können Besessenheiten von Lebewesen durch Geister aller Quellen sowie die Wirkung des Dienstes *Beseelung durch Quelle* beendet werden. Ein Geist verlässt als Wirkung des Zaubers den Körper und kann ggf. außerhalb des Körpers weiter handeln oder bekämpft werden. Beschworene Wesen kehren evtl. zu ihrem Beschwörer zurück, um weitere Dienste zu erfüllen.
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: je nach Quelle des Wesens oder Zaubers

Großer Exorzismus
Voraussetzungen: RK (animistische Tradition) 7
Lernen: 200 AP, 4
Ritualdauer: 8 Stunden
Ritualprobe: MU / CH / KO (+ Anrufungsschwierigkeit des Wesens, + Erschaffungsschwierigkeit des Artefaktes oder der Kreatur)
Ritualkosten: 3W6+12 AsP, 2W6 Punkte Erschöpfung, ggf. so viele p AsP, wie in dem Artefakt oder der Kreatur gespeichert sind
Wirkung: Es können mit dem Ritual beliebige Wesen vertrieben sowie die gebundene Zauberkraft von Artefakten, Arcanomechaniken und -bioniken sowie Untoten und Konstrukten aufgelöst werden. Wesen kehren dorthin zurück, woher sie gekommen sind.
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: je nach Quelle des Wesens oder Zaubers

Übernahme der Besessenheit
Voraussetzungen: RK (animistische Tradition) 9, SF Auswerfen
Lernen: 100 AP, 2
Ritualdauer: 1 Stunde
Ritualprobe: MU / KO / KO (+ Anrufungsschwierigkeit des Wesens)
Ritualkosten: 3W6+7 AsP, 1W6 Punkte Erschöpfung
Wirkung: Der Animist beendet die Besessenheit einer anderen Person, indem er das Wesen in den eigenen Körper einfahren lässt. Dann muss der Animist nach den Besessenheitsregeln die Kontrolle behalten, um das Wesen mittels der SF Auswerfen zurückzuschicken. Das Ritual ist nicht möglich, wenn der Animist bereits von einem Wesen besessen ist.
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: je nach Quelle des Wesens

Die magischen Strafen der Animisten

Nahezu alle animistische Kulturen kennen spezielle Strafzauber, die sie als rituelle Verfluchungen gegen Stammesfeinde, Abtrünnige und Frevler verhängen können – denn anders als Optimaten haben sie keine automatischen weltliche Machtbefugnisse auf Grund ihres Zauberertums und leben weit eher in kleinen Stammesgruppen als großen, durchorganisierten Gemeinschaften. Der Vorteil der Strafmagie ist, dass sie nicht um die Magieresistenz der Opfer erschwert ist, sondern nur um einen Wert in Abhängigkeit des Strafzaubers.
Strafzauber werden stets repräsentationsgebunden gelernt und müssen mit dem dazugehörigen Ritualkenntniswert geprobt werden. Eine Übertragung von einer Repräsentation in eine andere ist extrem selten und sollte dementsprechend schwierig sein.

Probe und Gegenprobe
Das Ritual zur Strafe benötigt rituelle Anrufungen der Geistermächte (und, je nach Kultur, passender Gottheiten) und dauert etwa eine Stunde. Dabei muss der Zauberer eine Ritualprobe je nach Strafe ablegen und über eine rituelle Verbindung zum Opfer (siehe Seite 101) verfügen. Dem Opfer steht aber eine Gegenprobe auf eine Eigenschaft zu, um den Auswirkungen des Zaubers zu entgehen. Um welche Eigenschaft es sich handelt, ist bei der jeweiligen Strafe unter Probe genannt; die Gegenprobe ist stets um die RkP* des Zaubernden erschwert.

Permanente Strafen
Die Strafen können auch permanent ausgesprochen werden. Für die Aufhebung der Strafe muss der Zauberer dann eine *erfüllbare* Bedingung nennen, bei ritueller Verbindung erfährt das Opfer die Bedingung durch Träume. Permanente Verfluchungen kosten das Dreifache der Astralenergie.

Gegenstände verfluchen
Unter Aufwendung der dreifachen Astralenergie kann auch ein Gegenstand für RkW Oktale verflucht werden; die erste Person, die den Gegenstand berührt, wird zum Opfer des Fluches.

Das Ende der Strafe
Eine Strafe kann durch den Zauberer, der sie verhängt hat, durch eine Berührung und den Aufwand von 3 AsP beendet werden. Ferner kann man die Strafe mit den üblichen magischen Mitteln brechen.

Die Strafen im Einzelnen

Bei jeder Strafe wird neben den üblichen Punkten unter *Proben* noch die Eigenschaft der Gegenprobe angegeben.

Angst vor (Umschreibung einer Schlechten Eigenschaft) sei in deinem Herzen!
Lernen: 75 AP, 7
Proben: MU / IN / CH (+ 4); MU
Wirkung: Das Opfer wird von einer bestimmten Angst befallen oder von einer Schlechten Eigenschaft geplagt, die vom Zauberer benannt wird. Besitzt der Verfluchte die Angst (wie Höhenangst, Totenangst, Dunkelangst, Meeresangst, Raumangst, Angst vor Insekten, Spinnen, Feuer etc.) oder schlechte Eigenschaft (wie Arroganz, Goldgier, Neugier, Vorurteile etc.) bereits, erhöht sich der Wert um 10 Punkte. Litt er bisher noch nicht daran, hext ihm der Fluchende die Schlechte Eigenschaft seiner Wahl auf einem Wert von 15 an. Nach Ende der Wirkungsdauer sinkt der Wert langsam wieder (auf den alten Stand): pro Tag um einen Punkt.
Kosten: 10 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Tagen, permanent möglich
Quelle: Begierde, Erfolg

Alles in deinem Mund wird zu (Element)
Lernen: 150 AP, 3
Proben: MU / IN / KK (+ 4); KO
Wirkung: Das Opfer kann keine feste Nahrung mehr zu sich nehmen, denn diese verwandelt sich bei Berührung durch das Opfer augenblicklich in ein vom Zauberer bezeichnetes Element (Erz, Eis) oder wird heiß (Feuer), extrem kalt (Eis) oder verflüchtigt sich (Luft oder Wasser). Humus ist als Element nicht möglich. Es kann nur noch trinken und dünne Suppen zu sich nehmen. Eine Spielrunde später nimmt die Nahrung wieder ihre ursprüngliche Erscheinung an. Wenn die Strafe länger als drei Tage auf dem Opfer lastet, dann geht sie langsam an die Substanz: Der Betroffene verliert von nun an pro Nacht 1 LeP und kann weder LeP noch AsP regenerierem.
Kosten: 12 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Tagen, permanent möglich
Quelle: je nach Element, Erfolg

Das (Licht der Sonne, die Stimme des Freundes, ...) sei dir genommen!
Lernen: 100 AP, 5
Proben: MU / KL / IN (+ 3); KO
Wirkung: Das Opfer verliert nach Wunsch des Animisten sein Augenlicht, Gehör, seinen Riech- oder Tastsinn. Alle Aktivitäten, die den Einsatz dieses speziellen Sinnes erfordern (auch entsprechende Zauber), sind nicht möglich, das Opfer ist in fremder Umgebung auf die verbleibenden Sinne und die Hilfe anderer angewiesen.
Kosten: 10 AsP
Wirkungsdauer: RkP* mal 2 Spielrunden, permanent möglich
Quelle: Erkenntnis, Erfolg

Dein Weg sei mit Unglück gepflastert!
Lernen: 100 AP, 5
Proben: MU / IN / IN (+ 0); MU
Wirkung: In der nächsten Zeit hat das Opfer besonderes Pech: Alle Eigenschaftsproben, Attacken, Paraden, Ausweichmanöver und Fernkampfangriffe sind um 1 Punkt erschwert (und damit auch jede einzelne der drei Eigenschaftsproben in Talent- oder Zauberproben). Zudem erhält es die beiden Nachteile *Pechmagnet* und *Tolpatsch* (siehe **WdH 267** und **WdH 271**).
Kosten: 8 AsP
Wirkungsdauer: RkP* Tage, permanent möglich
Quelle: Begierde, Erfolg

Gehorche der Stimme der Magie!
Lernen: 150 AP, 7
Proben: MU / KL / CH (+ 0); MU
Wirkung: Wer von diesem Zauber betroffen ist, kann sich einem direkten Befehl des Animisten nur mit einer Gegenprobe widersetzen. Die Probe wird nach den Umständen modifiziert, z.B. bei Selbstmordaufträgen deutlich erleichtert. Gelingt eine Gegenprobe, so ist die Strafe beendet.
Kosten: 15 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Stunden, permanent möglich
Quelle: Erfolg

Gehorche der Weisung der Geister!
Lernen: 200 AP, 2
Proben: MU / IN / CH (+ 7); MU
Wirkung: Dem Opfer wird eine Aufgabe auferlegt, der es sich widmen muss. Es muss sich täglich damit befassen; wenn es dazu praktisch nicht in der Lage ist, dann zumindestens gedanklich. Eine andere Möglichkeit ist, Schweigen über eine bestimmte Sache aufzuerlegen, das dann nicht gebrochen werden darf. Widersetzt sich das Opfer dem Befehl, so erleidet es täglich 1W6 SP (und kann auch nicht regenerieren), bis es sich wieder dem Befehl beugt. Eine Gegenprobe wird stets dann fällig, wenn das Opfer Schaden erlitten hat.
Kosten: 27 AsP
Wirkungsdauer: RkP* Tage, permanent (d.h. bis zum Lösen der Aufgabe) möglich
Quelle: Erfolg

Hässlich sollst Du sein!
Lernen: 50 AP, 6
Proben: IN / CH / CH (– 2); CH
Wirkung: Das Opfer erhält innerhalb kurzer Zeit ein *Widerwärtiges Aussehen* (siehe **WdH 274**). Die dort genannten Probenaufschläge gelten auch für Zauberproben, da das Opfer von Selbstekel geplagt ist.
Kosten: 6 AsP
Wirkungsdauer: RkP* Tag, permanent möglich.
Quelle: Erfolg, Humus

Kein (Mensch/Tier/Amaun/...) mehr wird deine Gegenwart ertragen!
Lernen: 100 AP, 2
Proben: MU / IN / CH (+ 5); CH
Wirkung: Das Opfer wird von einer Aura umgeben, auf die alle bezeichneten Wesen abstoßend oder aggressiv (je nach Wesen; Tiere meiden es beispielsweise und greifen an, wenn sie in die Enge getrieben werden.) reagieren. Will der Frevler mit irgendjemandem ein Gespräch beginnen, dann muss er zunächst eine CH-Probe ablegen. Gelingt diese, muss der Angesprochene noch eine einfache MU-Probe bestehen. Nur wenn beide Proben gelingen, kann ein halbwegs normales Gespräch geführt werden. Misslingt die CH-Probe, dann versucht der Angesprochene dem Gespräch aus dem Weg zu gehen, misslingt die MU-Probe, dann ist der Gesprächspartner eingeschüchtert und meist nicht sonderlich gesprächig.
Der Bestrafte darf nach Ablauf eines Tages und dann täglich eine Gegenprobe ablegen, um den Fluch selbst zu brechen. Diese Probe wird pro Tag um 1 leichter, und eine gewürfelte 1 gilt immer als Erfolg. Diese Regelung gilt nicht, wenn der Zauber permanent gesprochen wurde.
Kosten: 13 AsP
Wirkungsdauer: bis Gegenprobe gelingt, permanent möglich
Quelle: Begierde, Erfolg

Keine Ruhe wirst du finden!
Lernen: 100 AP, 5
Proben: KL/CH/CH (+5, bei Opfern mit dem Nachteil *Schlafstörungen* entfällt der Aufschlag); MU
Wirkung: Das Opfer findet keinen Schlaf mehr. Dadurch verliert es die nächtliche Regeneration und wird nach und nach unkonzentrierter und reizbarer. Nach der zweiten durchwachten Nacht ist es nicht mehr in der Lage, Erschöpfungspunkte durch Rasten abzubauen, ab der dritten Nacht sinken die geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN und CH) täglich um einen Punkt und es erleidet von nun an für jede weiteren 6 Stunden ohne Schlaf 1 Punkt Erschöpfung (siehe **WdS 139**).
Sobald diese Erschöpfung in Überanstrengung übergeht, beginnt der Verfluchte unter Wahnvorstellungen zu leiden, sieht Trugbilder und fühlt sich verfolgt. Allerdings ist das Opfer während der gesamten Zeit immun gegen alle Zauber, deren Auswirkungen es im Schlaf erreichen würden.
Alternativ kann der Animist sich auch entscheiden, dem Opfer zwar Schlaf zuzugestehen, ihm aber übelste Alpträume zu senden. In diesem Fall entsteht keine Erschöpfung, aber das Opfer verliert schon ab der ersten Nacht täglich einen Punkt auf die geistigen Eigenschaften, passende Ängste und Schlechte Eigenschaften steigen in gleichem Maße.
Kosten: 15 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Tagen, permanent möglich
Quelle: Begierde, Erfolg, Wahnsinn

Pein beuge dich!
Lernen: 75 AP, 6
Proben: IN / CH / KK (+ 0); KO
Wirkung: Dem Opfer fährt ein urplötzlicher Schmerz in den Rücken *oder* ein bohrender Schmerz in den Kopf. GE, KO und KK (Rücken) bzw. MU, KL und IN (Kopf) fallen um je 6 Punkte. Entweder schmerzt jede körperliche oder jede geistige Anstrengung und erschwert solche um die RkP*. Nach jeder SR legt das Opfer eine Gegenprobe ab; wenn diese gelingt, ist der Schmerz etwas gelindert und die Einbußen gehen um je einen Punkt zurück.
Kosten: 9 AsP
Wirkungsdauer: bis zur vollständigen Linderung
Quelle: Aggression, Erfolg, Humus

Schlage Wurzeln!
Lernen: 200 AP, 4
Proben: IN / CH / KK (+ 5); KK
Wirkung: An der nächstmöglichen Stelle, an der sich eine größere Menge Humus befindet, schlägt das Opfer Wurzeln und kann sich nicht mehr von der Stelle bewegen. Dem Opfer steht jede SR eine Gegenprobe zu.
Kosten: 19 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in SR
Quelle: Erfolg, Humus

Schweige!
Lernen: 50 AP, 4
Proben: IN / CH / FF (+ 0); KO
Wirkung: Die Zunge des Opfers ist gelähmt, es kann sich nur noch lallend und unartikuliert äußern: Um einen vom Opfer gesprochenen einfachen Satz zu verstehen, ist für die Zuhörer eine Probe auf die benutzte Sprache erforderlich. Zaubersprüche mit gesprochener Formel können nur noch mit einem Aufschlag von 7 Punkten auf die Zauberprobe gewirkt werden.
Kosten: 12 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Stunden, permanent möglich
Quelle: Erfolg

Sei dem Tode geweiht!
Lernen: 100 AP, 3
Proben: MU / CH / KO (+ 5); KO
Wirkung: Dieser Fluch entzieht dem Opfer langsam die Lebenskraft: Ohne dass äußere Verletzungen zu sehen sind, beginnt es zu verfallen und schwächer zu werden, bis es im schlimmsten Fall schließlich stirbt. Es verliert in der ersten Spielrunde 1 LeP, in der zweiten SR 2 LeP, in der dritten 3 usw. Nach jeder Spielrunde steht dem Opfer eine weitere Gegenprobe zu, um den Fluch zu brechen. Die Gegenprobe wird von Mal zu Mal um 1 Punkt leichter.
Kosten: 15 AsP
Wirkungsdauer: bis die Gegenprobe gelingt
Quelle: Carafai, Eis, Erfolg

Sei unfruchtbar, Frevler!
Lernen: 50 AP, 3
Proben: IN / KO / KO (+ 5); KO
Wirkung: Mittels dieser Strafe ist der Zauberer in der Lage, einem beliebigen Lebewesen die Fähigkeit zu rauben, Nachkommen zu zeugen oder zu gebären. Wird eine bereits schwangere Kreatur von diesem Fluch getroffen, muss ihr sofort eine Gegenprobe gelingen, sonst bringt es eine Miss- oder Totgeburt zur Welt.
Kosten: 12 AsP
Wirkungsdauer: RkP* in Wochen, permanent möglich
Quelle: Khalyanar, Erfolg, Humus

Die magischen Instrumente und Zauberlieder der Satudure

Die magischen Instrumente

Träger der besonderen Eigenarten der satyarischen Magie sind die magischen Instrumente, derer sich die Satudure bedienen. Es ist ihnen möglich, ein beliebiges Instrument, das sie beherrschen, an sich zu binden und mit seiner Hilfe eine besondere Form der Liedmagie zu wirken, die wesentlich stärkere Wirkung zeigt als ihre Spontanmagie. Die meisten Satudure nutzen ihre Magie, um ihr Spiel und ihren Ausdruck deutlich zu verbessern und damit wiederum ihre Zauberei zu unterstützen. Es heißt, dass auch einige Cammern der Illacrion sehr ähnliche Rituale entwickelt hätten.

Die Kapazität des Instruments
Auch jedem Musikinstrument ist ein gewisses Volumen zugeordnet, das die Menge an Zaubern angibt, die auf das Instrument gesprochen werden können. Dies hängt von seiner Größe und den verwendeten Materialien ab. Hier sind Volumina von 3 (einfache Piccoloflöte) über 6 (Standharfe mit Arkanium-Seiten) bis zu 9 (aus magischen Metallen gefertigtes großes Glockenwerk) denkbar.
Die im spieltechnischen Rahmen normalerweise verwendeten (und transportablen) Stücke haben üblicherweise ein Volumen von 5 Punkten.

Bindung des Instrumentes
Voraussetzungen: RK (Satudur) 3
Lernen: 100 AP, 6
Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+ 1/10 der AsP-Kosten)
Erschaffungskosten: je nach **Größe:** Volumen mal 3 AsP, davon 1/10 permanent.
Wirkung: Dieser Zauber bindet das Instrument an seinen Besitzer. Es ist nun ein magischer Gegenstand und in der Lage, weitere Instrumentenzauber aufzunehmen. Es ist mit normalen Mitteln unzerstörbar (das gilt auch für die einzelnen Saiten). Des weiteren gilt das Instrument stets als gestimmt und kann auch durch Temperatureinflüsse o. ä. nicht mehr verstimmt werden. Dieser Zauber stellt das Volumen für die anderen Instrumentenzauber zur Verfügung.
Wirkungsdauer: permanent
Quelle: Kraft

Zauberklänge tragen weit!
Voraussetzungen: RK (Satudur) 7
Lernen: 150 AP, 3
Erschaffungsprobe: IN / IN / FF
Erschaffungskosten: 17 (2) AsP
Wirkung: Durch diesen Zauber ist der Satudur in der Lage, leichter alle Wesen zu bezaubern, die ihn hören können. Sofern sich das (lebendige und mit funktionierenden Ohren ausgestattete) Ziel einer Anrufung in Hörweite befindet, wird die Kategorie *Entfernung* um 2 Punkte niedriger angenommen, wenn der Satudur den Zauber mittels eines auf dem Instrument gespielten Liedes unterstützt.
Aktivierungskosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: Zauberdauer
Quellen: Erkenntnis, Kraft

Schöner Klang
Voraussetzungen: RK (Satudur) 7
Lernen: 100 AP, 3
Erschaffungsprobe: IN / FF / FF
Erschaffungskosten: 12 (2) AsP
Wirkung: Mittels dieses Zaubers wird die Klangqualität des Instrumentes verbessert. Es ist künftig als eine Qualitätsstufe besser gearbeitet anzunehmen und gibt entsprechende Erleichterungen auf Musizieren-Proben (siehe **Myranor 278**), ein bereits *außergewöhnlich hochwertiges Werkzeug* kann nicht mehr aufgewertet werden). Der Zauber kann mehrfach auf ein Instrument gelegt werden, weshalb manch ein Satudur-Instrument einen erstaunlich schönen Klang hat, den man den meist recht einfach gearbeiteten Hörnern und Flöten der wilden Satudure gar nicht zutraut.
Wirkungsdauer: permanent
Quellen: Harmonie, Kreativität

Liederspeicher
Voraussetzungen: RK (Satudur) 11
Lernen: 200 AP, 3
Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+ 9)
Erschaffungskosten: 31 AsP
Wirkung: Dieser Zauber ermöglicht es dem Satudur, einen Teil des Volumens des Instrumentes so zu gestalten, dass er in diesem 'Freiraum' eins seiner magischen Lieder speichern kann. Jeder gewirkte Liederspeicher stellt 20 AsP zur Speicherung zur Verfügung, wobei mehrere Liederspeicher durchaus gemeinsam genutzt werden können. Die Speicherung und Aktivierung der Lieder verläuft analog zum Stabzauber Zauberspeicher (Seite 119).
Aktivierungsprobe: IN / CH / FF
Wirkungsdauer: bis zur nächsten Sommersonnenwende
Quellen: Kraft, Harmonie

Geballte Kraft
Voraussetzungen: RK (Satudur) 11
Lernen: 200 AP, 3
Erschaffungsprobe: KL / IN / FF (+ 6)
Erschaffungskosten: 21 (3) AsP
Wirkung: Durch diesen Zauber wird das Volumen eines Instrumentes erhöht. Es kann künftig einen weiteren Zauber tragen. Der Zauber selber verbraucht natürlich kein Volumen.
Aktivierungsprobe: –
Aktivierungskosten: -
Wirkungsdauer: bis zur nächsten Sommersonnenwende
Quellen: Kraft, Harmonie

Die magischen Lieder der Satudure

Ein Volk, dass der Musik, dem Tanz und den damit verbundenen Künsten so zugetan ist wie die Satyare, hat selbstverständlich neben den eigentlichen Instrumentenzaubern auch eine Reihe von Liedern magischer Natur hervorgebracht, die sie natürlich bevorzugt auf ihren magischen Instrumenten spielen. Wie nicht anders zu erwarten, ist der größte Teil dieser Magie sehr verspielt oder spricht die tiefsten Triebe eines Wesens an. Im Folgenden präsentieren wir eine kleine Auswahl aus dem umfangreichen Kanon satyarischer Zauberlieder. Wollen Sie weitere einführen, so scheuen Sie sich nicht und orientieren Sie sich grob an diesen Beispielen.

Bilderspiel

Voraussetzungen: RK (Satudur) 7
Lernkosten: 100 AP, 3
Ritualprobe: Eine *Musizieren*-Probe pro SR, die das Spiel andauern soll. Pro bereits gespielter SR wird diese Probe um einen Punkt erschwert.
Wirkung: Hinter, neben und über dem Zauberer entstehen Trugbilder, deren Farben und Formen die Gedanken und Gefühle des Spielenden ausdrücken und so sein Spiel unterstützen. Die RD entspricht 7 + RkP*/2.
Zauberdauer: Die Bilder beginnen sich nach 5 Aktionen zu formen.
Kosten: 4 AsP pro SR
Zielobjekt: bis zu RKW Personen
Reichweite: RKW Schritt
Wirkungsdauer: Solange der Satudur spielt
Quelle: Luft

Das Spiel der Sinne

Voraussetzungen: RK (Satudur) 11, SF Bilderspiel
Lernkosten: 200 AP, 2
Ritualprobe: IN/CH/CH + MR des Opfers, *Musizieren*-Probe +3 pro SR. Pro bereits gespielter SR wird diese Probe um einen weiteren Punkt erschwert.
Wirkung: Dieses Ritual besitzt eine wesentlich intensivere Wirkung als das Ritual Bilderspiel, beschränkt dies aber auf eine Einzelperson: Die Bilder erschienen hauptsächlich im Geiste des intelligenten Wesens und versetzen es in immer stärkere Lust. Dabei wird der Satudur immer mehr zum Objekt der Begierde des Zielwesens, bis es schließlich kaum an sich halten kann (Selbstbeherrschungs-Proben, erschwert um RkP* – auch mehrmals). Auch nach Ende der Spieldauer bleibt es in massiv erhöhter sexueller Erregung, die nur langsam abflaut (Schlechte Eigenschaft *Erregt* in Höhe von RkP*; dies baut sich pro SR mit einem RkP* ab). Sollten sich mehrere Satudure zum gemeinschaftlichen Spiel zusammenfinden, heißt es, dass sich die Wirkung v. a. in Bezug auf die Anzahl der Zielobjekte potenzieren würde – was wohl der Grund für die rauschhaften Satyaren-Feste ist, sofern dieses lebenslustige Volk dafür überhaupt magische Unterstützung benötigt.
Aktivierungsdauer: 20 Aktionen
Zauberdauer: Die erste Wirkung setzt bereits mit den ersten Tönen ein und verstärkt sich im Lauft des Spiels.
Kosten: 5 AsP + 3 AsP pro SR
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Hörweite
Wirkungsdauer: Solange das Spiel andauert, danach nach RkP* (s. o.)
Quelle: Begierde

Beflügelung des Spiels

Voraussetzungen: RK (Satudur) 14, Quellenkenntnis Luft
Lernkosten: 300 AP, 2
Ritualprobe: Eine RK-Probe (MU/IN/GE) und eine *Musizieren*-Probe pro SR, die pro bereits gespielter SR um 3 erschwert wird.
Wirkung: Dieses Lied ermöglicht es dem Satudur, im wahrsten Sinne des Wortes 'beflügelt' zu werden: Nach etwa einer SR ist der Körper des Satuduren nicht mehr schwerer als die gleiche Menge Luft, und er kann auf Luft gehen wie er es wünscht. Dabei ist er allerdings auch dem Wind unterworfen. Nach Ende der Zauberdauer sinkt er langsam mit ca. 10 Schritt pro Minute wieder auf den Boden zu.
Zauberdauer: Der Satudur wird sofort leichter, nach ca. 1 SR ist die Wirkung vollständig eingetreten.
Kosten: 12 AsP + 5 pro SR
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Selbst
Wirkungsdauer: je nach Kosten
Quelle: Luft

Das große Fest

Voraussetzungen: RK (Satudur) 14, Quellenkenntis Feenwesen, Musizieren 10, Tanzen 7
Lernkosten: 300 AP, 2
Ritualprobe: Das Ritual wird durch einen halbstündigen Tanz (3 *Tanzen*-Proben +5) eingeleitet; Der eigentliche Zauber erfordert eine RK-Probe auf IN/CH/CH und eine *Musizieren*-Probe + 7.
Wirkung: Dieses Ritual ist einer der Gründe, warum die Jahreszeitenfeste der Satyare selbst für ihre Verhältnisse so rauschhaft und leidenschaftlich sind. Der Zauber hat mehrere Komponenten, die gleichzeitig wirken: pro 3 RkP* ruft der Satudur ein Feenwesen herbei und versetzt es in eine heitere Grundstimmung, sodass sich diese Wesen unter die Satyare mischen. Gleichzeitig nimmt der Zauber des Liedes alle Hemmungen von den Zuhörern. Jeder Hörer kann bis zum nächsten Sonnenaufgang RkP* Punkte auf die Talente *Singen*, *Tanzen*, *Zechen*, *Betören* und *Musizieren* verteilen; alle Hemmungen fallen von ihnen ab und sie geben sich ihren tiefsten Bedürfnissen und dem Genuss hin.
Zauberdauer: Die Vorbereitung auf das Ritual durch den Tanz nimmt etwa eine halbe Stunde in Anspruch, danach beginnt die Wirkung langsam und wird immer stärker. Die Feenwesen erschienen etwa 10 Minuten nach Beginn des eigentlichen Zaubers, danach kann der Satudur das Spiel beenden – was sie aber meistens nicht tun.
Kosten: 31 AsP
Zielobjekt: Alle Festteilnehmer und Feenwesen, die sich in Hörweite befinden – und es heißt, die Klänge der Satyaren-Instrumente würden bis weit in die Feenwelten zu hören sein!
Reichweite: Hörweite
Wirkungsdauer: Bis zum nächsten Sonnenaufgang
Quelle: Feenwesen/Begierde

Das kleine Weinlied

Voraussetzungen: RK (Satudur) 7, Talent *Winzer* oder *Schnaps brennen* oder *Brauer* 3
Lernkosten: 100 AP, 5
Ritualprobe: IN/CH/FF +3, *Musizieren*-Probe
Wirkung: Bis zu RKW Liter einer fruchtigen Flüssigkeit werden zu Wein bzw. ähnlichen alkoholischen Getränken. Soll mittels dieses Liedes Wasser zu Wein verwandelt werden, ist nur die Hälfte der Menge möglich. Die übrigbehaltenen RkP* geben dabei die Qualität des Weines an (der vereinfachend auch das Alter des Weines darstellen kann). Es ist auch möglich, mittels dieses Liedes die Qualität vorhandenen Weines zu erhöhen.
Zauberdauer: 2 SR
Kosten: 10 AsP

Zielobjekt: Mehrere Objekte
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich (n)
Quelle: Wasser

Das große Weinlied
Voraussetzungen: RK (Satudur) 11, Talent *Winzer* oder *Schnaps brennen* oder *Brauer* 7, SF Kleines Weinlied
Lernkosten: 200 AP, 4
Ritualprobe: IN/CH/FF +5, Musizieren-Probe +3
Wirkung: Der so behandelte Wein berauscht zwar, jedoch ist am nächsten Morgen kaum ein Kater zu spüren. Sämtliche *Zechen*-Proben sind um RkP* erleichtert.
Zauberdauer: 3 SR
Kosten: 15 AsP
Zielobjekt: RkW Liter Wein
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: augenblicklich (n)
Quelle: Wasser

Satyaras Segen
Voraussetzungen: RK (Satudur) 5
Lernkosten: 100 AP, 6
Ritualprobe: IN/CH/CH +3
Wirkung: Das Ziel dieses Zaubers wird im nächsten Monat deutlich fruchtbarer sein und mit hoher Wahrscheinlichkeit Kinder empfangen/zeugen.
Zauberdauer: 3 SR
Kosten: 12 AsP
Zielobjekt: Einzelperson (freiwillig)
Reichweite: 3 Schritt
Wirkungsdauer: 3xRkP* Tage
Quelle: Humus

Die Rituale der Shindramatha

Die Zauberer des shindrabarischen Archipels nutzen einige Rituale, deren Wirkung den götternahen zugeschrieben werden und daher von den Shindramatha imitiert worden sind.

Fluch der Schlange
Voraussetzungen: RK (Shindramatha) 5
Lernen: 200 AP, 5
Ritualdauer: Sonnenunter- bis Sonnenaufgang
Ritualprobe: IN / IN / CH (+ MR)
Ritualkosten: 23 AsP
Wirkung: Der Shindramatha bindet einen Schlangengeist an ein Opfer. Dadurch erleidet es täglich Giftschaden in Höhe von 1W6 SP und kann während dieser Zeit nicht regenerieren. Der Schaden ist mit einer KO-Probe abwendbar. Für die Überbringung muss entweder das Opfer am Ritual teilnehmen, der Shindramatha eine rituelle Verbindung (siehe Seite 101) zu diesem besitzen oder sein Vertrautentier den Fluch innerhalb von RkW Stunden per Berührung an das vorherbestimmte Opfer überbringen.
Wirkungsdauer: RkP* Tage
Quellen: Humus, Tiergeister (Schlange)

Form der Schlange
Voraussetzungen: RK (Shindramatha) 3
Lernen: 200 AP, 6
Ritualdauer: 1 SR
Ritualprobe: MU / CH / KO (+0 / +6 / +12)
Ritualkosten: 19 AsP
Wirkung: Der Shindramatha verwandelt sich für die Wirkungsdauer in eine Schlange. In Schlangengestalt behält er seine mentalen Fähigkeiten, kann jedoch nicht mehr zaubern. Je nach Schlange kann der Spielleiter die Ritualprobe um bis zu 10 Punkte modifizieren, ein weiterer Modifikator auf die Probe ist durch die geplante Wirkungsdauer gegeben. Die Verwandlung ist so stark, dass sie vor Ende der Wirkungsdauer nicht freiwillig und nur schwer (+7) von außen beendet werden kann.
Wirkungsdauer: RkP* Tage / RkP* Monate / RkP* Jahre
Quelle: Humus

Kristallkraft bündeln
Voraussetzungen: MU 13, Ritualkenntnis (Shindramatha) 7
Lernen: 150 AP, 4
Ritualdauer: 3 Aktionen
Ritualprobe: MU / IN / CH
Wirkung: Der Shindramatha kann die in Edelsteinen gebundenen Strukturen in Astralenergie umwandeln. Pro Karat bei hochwertigen Steinen, pro 10 Karat bei minderwertigen Steinen, kann dabei 1 AsP gewonnen werden. Sollten die freigesetzten AsP die Kosten des Zaubers übersteigen, so wird der 1 zusätzliche AsP in 1 ZfP*, die nächsten 2 AsP in einen weiteren ZfP*, die nächsten 4 AsP in noch einen ZfP* usw. umgewandelt. Sollten die freigesetzten AsP jedoch die dreifachen RkP* übersteigen, so kann es zu unvorhersehbaren (positiven und negativen) Nebeneffekten kommen.
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: Erz, Kraft

Lebender Astralspeicher
Voraussetzungen: RK (Shindramatha) 7, SF Vertrautenbindung
Lernen: 200 AP, 4
Ritualdauer: 10 Aktionen
Ritualprobe: MU / KL / CH
Ritualkosten: 3 AsP
Wirkung: Dem Shindramatha werden bei diesem Ritual die AsP übertragen, die sein Vertrautentier besitzt. Es heißt, dass es auch Rituale zum Übertragen aller Lebensenergie gibt und dass die Shindramatha die Astralkraft beliebiger Schlangen anzapfen können.
Wirkungsdauer: augenblicklich
Quellen: Humus, Kraft

Lebender Zauberspeicher
Voraussetzungen: RK (Shindramatha) 11, SF Lebender Astralspeicher
Lernen: 300 AP, 2
Wirkung: Der Shindramatha kann einen Zauber in seinem Vertrautentier speichern. Dies verläuft analog zum Stabzauber *Zauberspeicher,* wobei jedoch maximal ein Zauber gespeichert werden kann. Zum Auslösen des Zaubers muss der Shindramatha sein Vertrautentier berühren. Weiterhin kann auch das Vertrautentier den Zauber auslösen, was es neben der Ritualprobe noch 5 AsP kostet.
Aktivierungsprobe: MU / IN / KL
Wirkungsdauer: bis zur nächsten Sommersonnenwende
Quellen: Humus, Zauberei

Weitere Regeln zur Magie

Regeneration der Astralenergie

Zu Beginn dieses Werkes (Seite 7) wurde bereits einiges über die astrale Kraft ausgesagt. An dieser Stelle möchten wir nun noch auf die Regelmechanismen eingehen, mit denen ein Zauberer ausgegebene Astralenergie zurückgewinnen kann.

Regeneration von Astralpunkten

Die für einen bestimmten Zauber verbrauchten Astralpunkte sind nicht auf immer verloren und müssen auch nicht durch langwierige Rituale oder den Aufwand an Abenteuerpunkten zurückgeholt werden.

Wie auch die verlorene Lebenskraft (LE) wird Astralenergie dadurch zurückgewonnen, dass sich der Zauberer ausruht und somit – wenn auch unbewusst – mit dem Kraftfluss der Umgebung in Einklang kommt. Dieser Fluss ist an verschiedenen Orten unterschiedlich stark, wie auch die Aufnahmefähigkeit des Körpers für Lebensenergie und der magischen Muster (des Astralleibes) für Astralenergie unterschiedlich stark sein kann. Einige Zauberkundige sind zudem in der Lage, durch die Kraft ihres Geistes die Lebens- in Astralkraft zu verwandeln; ein Prozess, den man *Astrale Meditation* nennt (s. u.). Regeltechnisch bedeutet dies:

- Helden mit den Vorteilen *Voll-, Halb-* oder *Viertelzauberer* gewinnen im Lauf einer erholsamen Nacht (generell: einer Ruheperiode von mindestens 6 Stunden Dauer, also immer dann, wenn sie auch verlorene LeP regenerieren) Astralpunkte zurück. Zusätzlich zu dem W6, den sie für die Regeneration der LE würfeln, können sie einen weiteren W6 zur Regeneration ihrer Astralenergie würfeln. Wenn ihnen nach einer gut durchgeschlafenen Ruheperiode auch noch eine IN-Probe gelingt, haben sie sogar einen zusätzlichen Punkt regeneriert.
- Für Zauberer gibt es die Vorteile *Astrale Regeneration I, II* und *III* und den Nachteil *Astraler Block*. Die Sonderfertigkeiten *Regeneration I und II* erhöhen die Regeneration zusätzlich jeweils um einen Punkt, während bei Kenntnis der Sonderfertigkeit *Meisterliche Regeneration* der W6-Wurf durch einen festen Regenerations-Bonus in Höhe von Leiteigenschaft/3 ersetzt wird; außerdem ersetzt ein Bonus von +3 die Boni aus *Regeneration I und II*, sodass ein Magier mit KL 15 und *Meisterlicher Regeneration* jede Ruhephase mindestens 8 AsP regeneriert (KL/3 = 5; 5 +3 =8).
- Die Regeneration kann noch durch äußere Umstände modifiziert werden – in einem weichen Bett und nach einer ordentlichen Mahlzeit schläft und regeneriert es sich nun einmal besser als schlotternd unter einer dünnen Decke auf frostkaltem Boden. Die genaueren Umstände werden vom Meister festgelegt und liegen im Rahmen von +2 bis –8 Punkten, die mit dem Ergebnis des W6-Wurfes (oder der beiden W6-Würfe) verrechnet werden; negative Ergebnisse gelten als 'keine Regeneration'.
- Verbringt ein Held den gesamten Tag im Bett (und steht er maximal zum Essen oder Verdauen auf, setzt also keine Zeiteinheiten für 'sinnvolle' Zwecke ein), so stehen ihm pro Tag sogar zwei Regenerationsphasen zu. Bei widrigen äußeren Umständen kann der Meister diese zweite Regenerationsphase jedoch untersagen. Die Astralenergie regeneriert sich natürlich nur zurück bis auf den Grundwert, nicht darüber hinaus.
- Über die hier genannten Methoden hinaus gibt es noch einige Möglichkeiten, die die Alchimie zur Verfügung stellt: *Zaubertränke*, in denen quasi augenblicklich nutzbare Astralenergie gespeichert ist, und besondere *Schlaftränke*, die nicht nur die LeP- sondern auch die AsP-Regeneration verbessern.

Regeneration von Astralpunkten

Grund-Regeneration für 6 Std. Schlaf:	1W6 AsP
Erfolgreiche IN-Probe:	+1 AsP
Vorteil *Astrale Regeneration I/II/III*	+1 / +2 / +3 AsP
Nachteil *Astraler Block*:	–1 AsP
Sonderfertigkeit *Regeneration I/II*:	+1 / +2 AsP
Unter freiem Himmel:	+/–0 AsP
Schlechtes bis extrem schlechtes Wetter:	–1 bis –5 AsP
Schlechter Lagerplatz (misslungene *Wildnisleben*-Probe):	–1 AsP
Ruhestörung in der Nacht:	–1 AsP
Wache gehalten:	–1 AsP
Magere Lagerstätte (Schlafsaal, Heuboden):	+/–0 AsP
Komfortable Schlafstätte (Einzelzimmer):	+1 AsP
Luxuriöse Schlafstätte (Suite):	+2 AsP
Held ist erkrankt:	regeneriert gesamt nur 1 AsP
Sonderfertigkeit *Meisterliche Regeneration*:	1W6-Wurf der AsP-Regeneration wird durch den festen Wert Leiteigenschaft/3 ersetzt; statt der +2 AsP aus *Regeneration II* erhält der Held einen Bonus von 3 Punkten.

Astrale Meditation

Alle magiekundigen Helden, die die entsprechende Technik (die Sonderfertigkeit *Astrale Meditation*, siehe **WdH** 284) erlernt haben, sind in der Lage, durch reine Willensanstrengung LeP in AsP zu verwandeln. Dafür ist zum einen Ruhe und Abgeschiedenheit (ein Nebenraum oder einige Schritt Entfernung von den lärmenden Kameraden am Lagerfeuer), zum anderen eine Probe auf IN/CH/KO erforderlich, erleichtert um den halben RkW des Helden. Außerdem muss 1 AsP aufgewendet werden, um den Umwandlungsprozess in Gang zu setzen. Der Zauberkundige kann dann pro Spielrunde 1 Lebenspunkt in 1 Astralpunkt verwandeln. Da diese Meditation ein sehr anstrengender Prozess ist, verliert der Held dabei jedoch anschließend nochmals W3–1 Lebenspunkte.

Experte: Ritualgegenstände und pAsP

Einige Zauber, vor allem aber das Erschaffen von Ritualobjekten, verbrauchen permanente Astralpunkte (bisweilen pAsP abgekürzt). Dies bedeutet, dass der Zauberer einen Teil seines astralen Musters auf das Objekt übergehen lässt, wodurch seine maximal verfügbaren AsP sinken. Es ist einfacher, diese 'verlorenen Astralpunkte' zurückzugewinnen, also die 'aktuelle Speicherkapazität' wieder auf die Basis-AE zu erhöhen), als den Astralenergie-Grundwert anzuheben (der Rückkauf eines verlorenen AsP kostet pauschal 50 AP).

Der Bann des Eisens

Verarbeitetes Metall, besonders Eisen, behindert den Fluss der ungeformten astralen Kräfte und erschwert dadurch das Beschwören, die Durchführung von Ritualen und die Regeneration von Astralenergie. Wie sich dies regeltechnisch auswirkt, wird im Folgenden beschrieben.

Die magiehemmenden Metalle

Einige Metalle hemmen in verarbeiteter Form den Fluss der Magie. Dies ist vorrangig *Eisen*, aber auch die Metalle *Kupfer, Zinn, Blei* sowie *Messing* und *(Edel-)Bronze*. Als verarbeitet gelten alle nicht als natürliches Erz vorkommenden Erscheinungen dieser Metalle, also solche, die durch Verhüttung und künstliche Bearbeitung wie Schmieden, Gießen oder Hämmern entstanden sind. Daher sind insbesondere auch die üblichen Stahlarten (darunter auch *Schwarz- und Farbstahl*) betroffen.
Die Hemmung ist bei Eisen besonders ausgeprägt und behindert besonders stark beim Zaubern. Diese Magiehemmung ist höchstens in außerordentlich großen Mengen als Schutz vor Magie einsetzbar, vor allem behindern die Metalle den Fluss der Magie aus dem Körper des Zaubernden, der so nicht auf gewohnte Weise seine magischen Fähigkeiten einsetzen kann.
Beimischung von Magischen Metallen in erheblichen Anteilen oder magische Bearbeitung können die Magiehemmung eventuell ausgleichen.

Rüstungen

Alle Rüstungsstücke aus den oben genannten Metallen behindern den Zauberkundigen in der Ausübung seiner Magie:

- Jede Anrufungsprobe, die ein Träger einer Metallrüstung durchführen muss, ist um so viele Punkte erschwert, wie der dreifache Behinderungswert aller metallenen Rüstungsteile beträgt. (Beim Vorteil *Eisenaffine Aura* nur entsprechend dem einfachen BE-Wert; für Besitzer des Nachteils *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall* dem fünffachen BE-Wert, mindestens jedoch 7 Punkte.)
- Wer metallene Rüstungsteile länger als eine Stunde pro Tag am Körper trägt, verliert die Fähigkeit, sich auf den Kräftefluss einzustimmen und des Nachts Astralpunkte zu regenerieren – und zwar so viele Nächte lang, wie der BE der Metallrüstung beträgt. (*Eisenaffine Aura*: halb so lang; *Unverträglichkeit*: doppelt so lang)
- Rituale jeglicher Art (auch Großbeschwörungen) sind in metallener Rüstung prinzipiell nicht möglich.
- Für Mischrüstungen (beispielsweise die Brigantinrüstung oder der Nietenpanzer) gelten die halben oben genannten Zuschläge.

Waffen

Normalerweise werden Zauberer durch die Nutzung von Waffen nicht in ihrer Zauberei behindert. Die meisten Zauberer beschäftigen sich allerdings nur selten mit diesen Möglichkeiten, da sie sich lieber der Erweiterung ihrer magischen Fähigkeiten widmen.
Zauberer mit dem Nachteil *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall* sind jedoch nicht in der Lage zu zaubern, wenn sie Waffen oder Ausrüstungsgegenstände aus den obigen verarbeiteten Metallen benutzen. Sie erleiden 7 Punkte Erschwernis auf ihre Zauberproben, wenn sie in der Stunde vor dem Zauber intensiven Umgang (also nicht nur eine einfache Berührung) mit entsprechend verarbeitetem Metall hatten. Unwillkürliche Berührungen mit verarbeitetem Metall, namentlich im Körper steckende Pfeilspitzen, haben – neben den üblichen Auswirkungen auf LE und Wunden – keinen Einfluss auf die Zauberei des Helden.
Hat ein Zauberer mit der Unverträglichkeit bewusst und längere Zeit Kontakt mit verarbeiteten Metallen, so ist seine magische Regeneration noch 1W6 Tage nach dem Ende des Kontakts halbiert.

Fesselungen

Prinzipiell ist natürlich anzumerken, dass Zauberkundige in ihrer Magieausübung bereits dadurch stark eingeschränkt werden, wenn man ihre Hände fesselt oder ihnen den Mund verbindet, da viele Zauberhandlungen entweder eine Geste oder das gesprochene Wort beinhalten (siehe *Wichtige Komponenten* auf Seite26). Zudem gibt es aber noch weitere Vorrichtungen, die auf der erwähnten störenden Kraft der Metalle, vornehmlich des Eisens, gründen:

- Eiserne Fußfesseln von etwa 2 Stein Gewicht erschweren alle Zauberproben um 3 Punkte. Eiserne Handfesseln vom gleichen Gewicht behindern den Zauberer bereits um 5 Punkte.
- Ein schwerer, eiserner Stirnreif von etwa 1 Stein Gewicht erschwert die Zauberprobe ebenfalls um 5 Punkte (weshalb man auch nie eine eiserne Triopta sehen wird).
- Ein Eisenkragen von mindestens 5 Stein Gewicht bringt einen Malus von 7 Punkten auf die Zauberprobe mit sich.
- Alle genannten Möglichkeiten lassen sich miteinander kombinieren und addieren ihre störenden Wirkungen auf. Träger des Nachteils *Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall* erleiden das Doppelte der genannten Einbußen; Besitzer einer *Eisenaffinen Aura* jeweils 2 Punkte weniger.
- Fesselungen aus anderen magiehemmenden verarbeiteten Metallen außer Eisen erschweren Proben um die Hälfte der obigen Punkte. Fesseln, die nur zum Teil aus den hemmenden Metallen bestehen, erschweren die Probe anteilig zum Verhältnis des jeweiligen Metalls.
- Wer mindestens 2 Punkte Zuschlag durch solche Fesselungen erhält, der muss für jeden Zauber 3 AsP (*Unverträglichkeit*: 5 AsP; *Eisenaffine Aura*: 1 AsP) mehr aufwenden als üblich. Zudem regeneriert er während der Nacht keine Astralpunkte (*Eisenaffine Aura*: regeneriert mit –2).

Diese eher einfachen Vorrichtungen sind dazu gedacht, weniger erfahrene Zauberkundige zu binden. Um einen Archomagus oder eine versierte BaLoa in Gefangenschaft zu halten, muss man "Feuer mit Feuer bekämpfen": Hier helfen meist nur magische Artefakte, die mit entsprechenden antimagischen Zaubersprüchen belegt sind, alchimistischer Bannstaub oder vergleichbare Tinkturen oder karmales Wirken.

Natürliche magische Begabungen

Die magische Begabung kann sich nicht nur in der bewussten Anwendung der bereits vorgestellten Beschwörungszauber ausdrücken, sondern auch auf anderem Wege. Dies geschieht vor allem bei solchen Zauberkundigen, die keine fundierte magische Ausbildung erhalten haben. Bei diesen magischen Begabungen gibt es die *Natürliche Zauberwirkung,* das *Magische Meisterhandwerk* und den *Schutzgeist.*

Natürliche Zauberwirkung

Einige Zauberer können intuitiv Wirkungen erzielen, die regeltechnisch den Effekt von Essenzbeschwörungen haben. Dies kann die heilende Hand eines Heilers (wie die Formel Kleiner Heilzauber), der Läufer mit unvorstellbarer Ausdauer (Durchhaltevermögen) oder der inspirierte Künstler (Kunstinspiration) sein.

Mit dem Vorteil *Natürliche Zauberwirkung* (Seite 148) erwirbt ein Zauberer eine Essenzbeschwörung in natürlicher Repräsentation (siehe Seite 227). Dieser Zauber kann nach den üblichen Regeln gesteigert werden, aber nur mit den bei Generierung erworbenen Formeln genutzt werden. Es müssen keine zusätzlichen Instruktionssonderfertigkeiten erlernt werden.

Magisches Meisterhandwerk

Eine weit verbreitete Ausprägung der natürlichen magischen Begabung findet sich im Phänomen des magischen Meisterhandwerks. Ein Magischer Meisterhandwerker kann in einer besonders fordernden Situation seine Astralenergie einsetzen, um sich eine oder mehrere Proben auf ein Handwerkstalent zu erleichtern. Dies kann sowohl bewusst als auch unbewusst geschehen. Manche Viertelzauberer wissen bis zum Ende ihres Lebens nichts von ihrer magischen Begabung.

Das magische Meisterhandwerk kann in Kombination mit einer Talentprobe in einem Körperlichen, Gesellschaftlichen, Natur-, Wissens- und natürlich vor allem einem Handwerkstalent zum Einsatz kommen. Bei Proben (auf Wissenstalente), die rein dem Abruf von Faktenwissen dienen, ist kein Einsatz des Magischen Meisterhandwerks erlaubt. Kampftalente können als Magisches Meisterhandwerk nur im Rahmen besonderer Professionen gewählt werden. Es muss für jedes Talent der Vorteil Vorteil Meisterhandwerk (Seite 147) erworben werden und dieser kann dann bei den üblichen Talenten auf drei verschiedene Arten eingesetzt werden:

- Der Zauberer kann vor dem Würfeln der Probe seinen TaW im entsprechenden Talent dadurch verbessern, dass er sich pro eingesetztem AsP zwei zusätzliche TaP für diese eine Probe erschafft, wobei der TaW maximal verdoppelt werden kann. Diese zusätzlichen TaP können als TaP* auch übrig behalten werden.
- Wenn eine Probe misslungen ist, kann sie nachträglich in einen knappen Erfolg umgewandelt werden. Dies kostet genau so viele Astralpunkte, wie zusätzliche Talentpunkte nötig wären, um die Probe gelingen zu lassen. Sollten dies jedoch mehr Punkte sein, als der betreffende Held in diesem Talent an Talentpunkten hat, dann nutzt auch magische Hilfe nichts. Diese Methode versagt, wenn die Probe gepatzt wurde. Ebenfalls nicht möglich ist es, auf diese Weise eine misslungene vergleichende Probe auszugleichen.
- Ist die eigentliche Talentprobe gelungen, dann kann der Meisterhandwerker die eingesetzten AsP im Verhältnis 1:1 nutzen, um seine TaP* auf den doppelten Betrag zu erhöhen. Jeder gewünschte TaP* darüber hinaus kostet ihn 2 AsP und einen Punkt Erschöpfung. Insgesamt können maximal soviele TaP* zusätzlich gewonnen werden, wie der TaW beträgt. Dieser Einsatz des Magischen Meisterhandwerks muss vor der Talentprobe angesagt werden.
- Im seltenen Fall eines Kampftalentes gelten zusätzlich folgende Regeln: Die Verbesserung des Talents kann einerseits zu Beginn des Kampfes für maximal 50 KR erfolgen. Dann können 3 AsP den TaW *Raufen* für die Dauer des Kampfes um 1 Punkt erhöhen. Andererseits kann der Zauberkundige vor einer einzelnen Handlung für 1 AsP pro TaP diesen Angriff oder Verteidigung verbessern. In beiden Fällen gilt, dass der TaW maximal verdoppelt werden kann.

In welchen Talenten ein Held seine magischen Künste einsetzen kann, hängt von seiner Profession und seinen Fähigkeiten ab. Als Faustregel können Sie alle Talente gelten lassen, die zum 'Handwerkszeug' dieses Helden gehören. Das könnte bei einem Einbrecher ebenso *Klettern* wie *Schlösser Knacken* sein, während es bei einem Jäger eher *Fährtensuchen* und *Wildnisleben* sind und bei einem Gaukler *Akrobatik* und *Gaukeleien*. Bereiche, die nicht zu den üblichen Tätigkeiten des Helden gehören, muss der Meister nicht für das Meisterhandwerk zulassen – ein Skalde hat also in der Regel keinen Anspruch auf die Verbesserung einer *Schlösser Knacken*-Probe, außer er benutzt die Einbrecherei als ständigen Nebenverdienst.

Der Schutzgeist

Einige Zauberkundige mit minderer Begabung können ihre Astralenergie nutzen, um sie in lebensbedrohlichen Fällen als letzte Rettung zu nutzen. Ob eine Situation für den Helden so bedrohlich erscheint oder ist, dass er seine Kräfte einsetzen kann, liegt im Entscheidungsbereich des Spielleiter. Der Spielleiter kann einen Schutzgeist auch dann aktivieren, wenn der Spieler des Helden selbst nicht daran denkt.

Die tödliche Gefahr muss nicht unbedingt ihm selbst drohen – wenn er durch seinen 'Schutzgeist' einen Freund oder einen Geliebten retten kann, dann reicht dies aus. (Natürlich muss der Viertelzauberer die Gefahr für einen Gefährten wahrnehmen.) Unter Einsatz seiner gesamten derzeitigen Astralenergie kann der Magiedilettant

- einen Patzer abwenden; die Probe gilt dann als einfach misslungen.
- eine beliebige Talent- oder Eigenschaftsprobe wiederholen; das zweite Ergebnis ist dann jedoch bindend.
- eine Eigenschaftsprobe (ob als reine Eigenschaftsprobe oder Teil einer Talentprobe) um die Anzahl der ausgegebenen AsP erleichtern.
- einen rettenden (Gegen-)Angriff unternehmen: Die Trefferpunkte einer gelungenen Attacke steigen um die doppelten eingesetzten AsP, allerdings erleidet der Kämpfer hierdurch auch 2W6 Punkte Erschöpfung und verliert 4W6 AuP.
- Auch gefährliche Situationen, die nicht durch Probenerleichterungen oder -wiederholungen zu lösen sind, können nach Meisterentscheid durch einen Schutzgeist aufgelöst werden: Ein angreifender Dämon könnte durch eine magische Entladung abgelenkt werden, eine Tür könnte vor den Verfolgern des Dilettanten plötzlich klemmen und dergleichen mehr. Gelegentlich wird dieser unkontrollierte Ausbruch von Astralenergie vom Erscheinen Minderer Geister begleitet: Während der Held also von einer Brücke stürzt und sich am Boden der Schlucht nur den Fuß verstaucht, mag sein Sturz vom Erscheinen kleiner Windbolde begleitet sein; in der Nähe eines Ertrinkenden bekommen Gischtkronen plötzlich Gesichter und dergleichen mehr.

Die Kraft des Blutes

Viele Kulturen nutzen bei ihren magischen Handlungen die Kraft, die im Blut eines Lebewesens schlummert. Diese Kraft kann unter Verwendung der richtigen Techniken genutzt werden, um Zauberhandlungen zu bezahlen. Hierbei gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten. Zum einen ist es möglich, die natürliche Grenze zwischen Astralenergie und Lebensenergie zu durchstoßen und das eigene Blut zum Zaubern zu benutzen. Weiterhin ist es möglich, das Blut eines Lebewesen als Kraftquelle einzusetzen.

Dem Zauberer ist es bei Kenntnis der Sonderfertigkeit *Verbotene Pforten* (siehe 155) möglich, seine eigene Lebensenergie in Astralenergie umzuwandeln. Dazu muss jedoch zu erwarten sein, dass beim anstehenden Zaubervorgang die Astralenergie des Zaubers nicht ausreicht, den Zauber zu bezahlen. In diesem Fall muss der Zaubernde sich vor der Probe 1 Aktion konzentrieren und ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+10 gelingen. Gelingt das, so bedeutet dies:

- Diese Zauberprobe ist um 2 Punkte erschwert.
- Fehlende AsP können mit LeP im Verhältnis 1:1 aufgefüllt werden.
- Jeder Zauberspruch verbraucht, ohne Rücksicht auf seine sonst üblichen AE-Kosten, einmalig 1W3 LeP zusätzlich und bringt einen Punkt Erschöpfung ein.
- Sinkt bei einem Zaubervorgang durch Verbrauch der Lebenskraft die LE unter 5, so verliert der Zauberer permanent so viele LeP, wie seine LE weniger als 5 beträgt.
- Die LE kann durch diese Art Zauberei unter 0 sinken (auf ein Minimum von –KO), sei es dadurch, dass der Magier bewusst einen letzten Spruch vollführt, der mehr Lebensenergie verbraucht, als er noch hat, sei es, dass die oben genannten Unwägbarkeiten seine Lebenskraft verzehren. Geschieht dies, so ist der Zauberer innerlich an Leib und Seele ausgebrannt. Von seiner Seele und seinem Astralleib finden sich keine Spur mehr, eine Wiedererweckung – auf welche Art auch immer – ist demzufolge nicht möglich. Es heißt jedoch, dass sich die Seele des Zauberers in seinem letzten Spruch manifestiert – und je nachdem, was dieser Spruch anrichtet, ist es gut möglich, dass das Bewusstsein des Magus für alle Zeiten in einer Kerkertür oder dem verrottenden Leichnam seines letzten Gegners gefangen ist.

Die Magie des Blutes

Opfert der Zauberer während einer Ritualhandlung Teile seines eigenen oder auch fremden Blutes, so kann dieses ihm ergänzend zu seinem eigenen Astralenergievorrat nutzen. In manchen Kulturen mag dies als barbarisch oder verbrecherisch gelten, gerade wenn es um die Opferung von intelligenten Wesen geht.

Spieltechnisch gesehen handelt es sich bei der Magie des Blutes um rituelle Zauberei mit Hilfe fremder Lebensenergie. Wichtig ist hierbei, dass frisches Blut vergossen werden muss und dies nur im Rahmen von Ritualen Wirkung zeigt. *Rituale* sind alle Traditions- und Objektrituale, die auf den Seiten 109 bis 135 beschrieben sind, sowie alle Beschwörungszauber mit einer Zauberdauer von mindestens einer Stunde..

Zaubernde müssen die Sonderfertigkeit *Blutmagie* erlernt haben, um die folgenden Methoden nutzen zu können.

Opferung von Eigenblut

- Eine Selbstopferung verwandelt eine vom Zauberer frei bestimmbare Menge eingesetzter Lebensenergie im Verhältnis 1:1 in Astralenergie, jedoch kann sich der Opfernde nur so weit kontrollieren, dass er immer etwas mehr Blut (Lebensenergie) opfert, als er tatsächlich braucht und daher 1W6 SP zusätzlich erleidet.
- Um sich in den Zustand zu versetzen, Blutmagie anwenden zu können, muss dem Zaubernden eine Ritual-Probe auf (MU/MU/KK) gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie er eigene LeP einzusetzen gedenkt.
- Bei gemeinsamen Beschwörungen ist es typisch, dass jeder der Beteiligten von seinem Blut in eine Schale gibt, um dieses dann im Rahmen des Zaubers zu verwenden. Eine solche Mischung von 'gewöhnlicher' und Blutmagie gilt als die gefährlichste, da sie enorme Kräfte freisetzen kann, die fast immer mit unkontrollierbaren Effekten verbunden sind.

Die Verwendung eigenen oder Tierblutes in der Zauberei ist wegen gefährlicher Nebeneffekte und des Eingeständnisses der eigenen Schwäche im Imperium wenig angesehen. In anderen Kulturen reicht das Spektrum von häufig praktiziert bis unter Todesstrafe verboten.

Fremdblut

- Ohne die richtigen Vorkenntnisse stirbt das verwendete Opfer bei der Benutzung seines Blutes und dessen gesamten LeP werden im unten angegebenen Verhältnis in AsP umgewandelt. Mit Kenntnis der SF Fremdopferung kann das Blut des Opfers besser dosiert werden: Der Zauberer entscheidet, wie viele W6 Schaden das Opfer erleidet. Das Ergebnis wird dann von den LeP des Opfers abgezogen und im nachfolgend genannten Verhältnis in AsP umgewandelt.
- Das Blut von Tieren hat nur geringe Wirkung: Ein Zehntel der eingesetzten LeP können als AsP genutzt werden. Dienen diese Opfertiere als notwendiges Paraphernalium oder Donarium (Spielleiterentscheid), so beträgt das Verhältnis 5:1.
- Werden intelligente Lebewesen geopfert, so wird die Hälfte der eingesetzten LeP nutzbar gemacht, handelt es sich dabei um Zauberkundige, sogar im Verhältnis 1:1.

Expertenregeln: Nebenwirkungen der Blutmagie

- Bei allen Dämonenbeschwörungen, die mit Blutmagie verbunden sind, steigen die Risiken einer misslungenen Probe (siehe 105). Alle Kontrollproben von mit Blutmagie beschworenen Wesen sind um 12 Punkte erschwert, bei dämonischen Quellen nur die Hälfte. Wird ein Dienst mit aus Blutmagie gewonnenen AsP bezahlt, ist die Probe um zusätzlich 2 Punkte erschwert.
- Wird bei der Erschaffung von Artefakten Blutmagie eingesetzt, so ist die Wahrscheinlichkeit deutlich höher, dass das Artefakt beseelt, aber mit einer geringen LO gegenüber dem Erschaffer ausgestattet ist.
- Bei allen anderen Zaubern, die sich als Blutrituale durchführen lassen, sind die Proben um 2 Punkte erschwert und die Kosten um 5 %, mindestens jedoch 2 AsP, erhöht. Bei einem Zauberpatzer erscheint auf jeden Fall ein unbeherrschbarer Dämon – je nach eingesetzter AE ein Geist (bis 15 AsP) oder ein Genius (mehr als 15 AsP).
- Elementare lassen sich nur sehr ungern mittels Blutmagie rufen und dann noch um Dienste bitten: Jede Kontrollprobe von mittels Blutmagie beschworener Elementare ist um 12 Punkte erschwert. Manche magischen Kreaturen verfügen über die Macht, die Kontrolle über Geist oder Körper eines Lebewesens oder Objekts zu übernehmen.

Besessenheit

Manche magische Kreaturen verfügen über die Macht, die Kontrolle über Geist oder Körper eines Lebewesens oder Objekts zu übernehmen. Nachdem die Kreatur die Kontrolle erlangt hat, kann sie eine Zeit lang die Möglichkeiten des besessenen Wesens nutzen. Besessene Objekte können unter Umständen sogar über ihre physikalischen Möglichkeiten hinaus handeln und sich z.B. aus sich selbst heraus bewegen.
Im Folgenden werden die für eine solche Besessenheit nötigen Regeln vorgestellt. Der Sonderfall der internen Wesenbeschwörung wird auf Seite 61f beschrieben. Ebenso wenig hiervon betroffen ist die Besessenheit durch Krankheitsdämonen (Hektabeli; Seite 92), die im Körper des Besessenen keine Handlung ausführen.

Arten der Besessenheit

Wir müssen verschiedene Arten einer Besessenheit unterscheiden: Zum einen kann diese *freiwillig* oder *unfreiwillig* erfolgen – ein unfreiwilliges Opfer hat die Möglichkeit, sich gegen eine Besessenheit zur Wehr zu setzen und vielleicht sogar die Besessenheit zu verhindern.
Weiterhin kann es sich entweder um eine Übernahme des *Körpers* oder des *Geistes* des Opfers handeln. Bei der Übernahme des Körpers des Opfers verliert der Besessene nicht wirklich die Kontrolle über sich, sondern muss nur feststellen, dass ihm dort noch jemand 'dazwischenfunkt'. Bei längeren Inbesitznahmen des Körpers führt dies oft dazu, dass 'zwei Seelen in einer Brust' miteinander über die Kontrolle des Körpers und des Handelns ringen. Aus diesem Grund wählen Wesen mit der Fähigkeit zur Besessenheit auch gern bestimmte Zustände wie Schlaf, Ohnmacht oder Koma des Betroffenen, um in seinen Körper einzufahren.
Mit Abstand schwieriger ist es, die Kontrolle über einen fremden Geist zu übernehmen. Dadurch wird das Bewusstsein des Betroffenen fast komplett verdrängt; Reden, Handeln und Bewegen folgen nur noch einzig den Gedanken und Wünschen des eingefahrenen Wesens. Diese Form der Besessenheit ist nur bei Lebewesen und in Ausnahmefällen auch bei *beseelten* Objekten möglich.

Regeln zur Besessenheit

Möchte sich das Opfer einer Besessenheit gegen die Besitzergreifung wehren, handelt es sich um eine unfreiwillige Besessenheit. Ob diese gelingt, entscheidet je nach Art der Besessenheit eine Probe des Opfers auf die MR (körperliche Besessenheit) oder auf (MU/2)+MR (geistige Besessenheit). Diese Proben können vom Spielleiter je nach Mächtigkeit des Wesens (Richtwert: Halber Kontrollschwierigkeit) oder Zustand und Eigenschaften des Opfers (z.B. wegen des Nachteils *Medium* oder unter Einfluss von Drogen) modifiziert werden. Dies gilt auch für Objekte mit einer MR wie z.B. ein Artefakt mit einer Artefaktseele. Bei Objekten ohne MR gelingt die Besessenheit automatisch.

Körperliche Besessenheit
Handelt es sich um eine körperliche Besessenheit, so muss jedes Mal, wenn der Eindringling eine Handlung ausführen will, die dem Willen des Opfers zuwider läuft (oder umgekehrt das inbesitznehmende Wesen eine Handlung des Opfers verhindern will), eine vergleichende Probe zwischen den Willenskräften der beiden (siehe Tabelle oben rechts) durchgeführt werden. Dasjenige Wesen, welches sich durchsetzen konnte, dessen Probe also besser gelungen ist, bestimmt für die nächste Zeit (je nach Art der Handlung von einer Aktion bis hin zu einer SR für längerfristige Handlungen) die Handlungen des Körpers. Misslingt die Probe des besetzenden Wesens und gelingt die Probe des Opfers mit 7 Punkten Überschuss, so ist die Besessenheit beendet und das Wesen muss den Körper des Opfers verlassen. Misslingen beide Proben, erstarrt der Körper für 1W6 Kampfrunden und es wird eine weitere Probe gewürfelt, bis sich ein Geist durchsetzen kann. Ein schlafendes oder anderweitig bewusstloses Opfer kann sich auf diese Weise nicht wehren.

Willenskraftwert bei einer körperliche Besessenheit

Wesen	Willenskraft
Dämon oder Geist mit dem regulären Dienst *Besessenheit*	Kontrollschwierigkeit+10
Dämon ohne regulären Dienst *Besessenheit*	Kontrollschwierigkeit
Opfer der Besessenheit	MR*

*) Hierbei wirken auch Modifikationen, z.B. auch die SF *Eiserner Wille* oder *Gedankenschutz* oder der Nachteil *Medium*

Geistige Besessenheit
Gelingt die Besessenheit des Geistes des Opfers, so hat das übernehmende Wesen für eine gewisse Zeit (längstens die Dauer des Dienstes) vollständig die Kontrolle über Körper und Geist des Opfers gewonnen und das Opfer ist gezwungen, in einer Zuschauerrolle zu verbleiben. Misslingt die Probe zur Abwehr der Besessenheit sogar um 7 Punkte, nimmt das Opfer während dieser Zeit überhaupt nichts wahr und kann sich auch später an nichts erinnern (auch nicht unter der Wirkung entsprechender Zauber – es wird einfach keine Erinnerung aufgebaut).
Nach einiger Zeit, die von der Art und MR des Opfers abhängig ist (siehe nebenstehende Tabelle), kann sich dessen Geist von der Besessenheit befreien, indem erneut eine Probe auf MR+(MU/2) abgelegt wird. Gelingt diese, so ist die Besessenheit beendet, misslingt sie, so hält die Besessenheit wieder für die oben genannte Zeitspanne an, bis wieder eine Probe möglich ist. Es ist möglich, dass das Bewusstsein des Opfers nicht vollkommen ausgeblendet wird, sondern sich in einer besonderen (Alp-)Traumwelt wiederfindet – gerade Dämonen aus der Domäne Dya'Khol neigen zu solchen Traumkerkern. In diesem Falle wird die Besessenheit erst dann beendet, wenn das Opfer die Herausforderungen des Traumes erfolgreich besiegt hat, siehe auch das Kapitel **Tödliche Träume** auf Seite 143.

Probenintervall bei einer geistigen Besessenheit

Intelligentes Lebewesen mit MR >6	1 SR
Intelligentes Lebewesen mit MR <7	1 Stunde
Tier oder Pflanze	1 Tag

Magie und Wunder bei Besessenheit

Eine Besessenheit kann mit den üblichen magischen und karmalen Möglichkeiten wahrgenommen werden. In beiden Fällen der Besessenheit gilt, dass Zauber, die auf den Geist wirken und während der Zeit der Besessenheit auf das Opfer gesprochen werden, sowohl auf den Geist des Opfers als auch auf den Willen des inbesitznehmenden Wesens wirken. Hierbei zählt die höchste MR als auschlaggebend.
Karmale Wirkungen unterscheiden jedoch zwischen den beiden Wesen und wirken rein auf das jeweilige Wesen.

Austreibung

Will das besetzende Wesen den Geist oder Körper des Opfers nicht freiwillig verlassen und ist der Wille des Opfers zu schwach, so gibt es mehrere Möglichkeiten, die Besessenheit zu beenden. Besitzt der Besessene die Sonderfertigkeit Auswerfen, so kann er diese Kenntnis auch benutzen, um eine ungewollte Besessenheit zu beenden. Dies erfordert dann eine Selbstbeherrschungsprobe, die um die doppelte Beherrschungsschwierigkeit erschwert ist, und die üblichen Kosten.

Beschworene Wesen können mittels der auf Seite 62 genannten Möglichkeiten gebannt werden, außerdem beherrschen die Animisten einige besondere Exorzismusrituale (siehe Seite 130).

Bei geistigen Besessenheiten, bei denen das Opfer im Traum gefangen gehalten wird (Dienst Alptraum), kann das Opfer auch mit den im Kapitel **Tödliche Träume** genannten Mitteln gerettet werden.

Weiterhin können Besessenheiten häufig auch durch karmale Mittel gebannt werden.

Die Macht der Namen

Namen sind häufig selbst gewählt oder von anderen einem Wesen verliehen worden, um es zu rufen oder bezeichnen zu können. Es heißt jedoch, dass jedes Lebewesen und auch jeder Ort über einen geheimen, einen *Wahren Namen* verfügt. Dieser Wahre Name ist so stark mit dem Wesen selbst verbunden, dass dessen Kenntnis Macht über das Wesen selbst verleiht. Ob dieses so stimmt, ist unklar. Sicher ist nur, dass einige Wesen gegenüber der Kraft eines Wahren Namens anfällig sind. Dies sind vor allem Feen, Drachen und einige andere magischen Geschöpfe. Die Bezeichnung Wahrer Name wirkt irreführend, denn offenbar ist dieser nicht immer ein aussprechbares Wort. Man raunt auch von unmöglich verschlungenen Symbolen, komplexen thesisähnlichen Strukturen und berauschenden sphärenharmonischen Schwingungen (womit die Namensmagie in die Bild- und Liedmagie übergeht).

Wahrer Name

Spielercharaktere oder Meisterpersonen, die den Nachteil *Wahrer Name* besitzen, sind mit ihrem Schicksal weit enger verbunden. Für sie gelten folgende Regeln.

- **Erkennen:** Der Wahre Name kann durch aufwändige Analyse mittels des gleichnamigen Dienstes (Seite 33) erkannt werden, wenn der Zaubernde tief in den Geist oder das Unterbewusststein des Namensträgers eindringt. Eventuell kann der Name auch während einer sehr intensiven Kommunikation oder einer Traumwelt von einem Zauberer erforscht werden (Spielleiterentscheid). Manch mächtige karmale Liturgien, Stellare und Dämonen sollen ebenfalls dazu in der Lage sein.
- **Beherrschen:** Kennt ein Zaubernder den Wahren Namen eines Opfers, besitzt dieses gegenüber dessen Magie nur noch eine Magieresistenz von 0. Auf das Opfer gesprochene *geistige Zauber* (z.B. Geistillusionen und Kontrolle über Gefühle) kosten nur drei Viertel der üblicherweise benötigten AsP. Charisma-Proben sind um 3 Punkte erleichtert, Proben auf *Überreden* und *Überzeugen* zusätzlich um 2 Punkte.
- Weitere Auswirkungen nach Spielleiterentscheid. Möglich wären etwa: Ruft jemand den Wahren Namen seines Freundes, so hat der Träger des Namens kurz dessen Bild vor Augen. Spricht ihn dagegen ein Feind aus, zuckt der Namensträger kurz vor Schmerzen zusammen. Einige Rituale (z.B. die Strafmagie) können ihre Wirkung verstärken, beschworene Wesen können ihrerseits Befehle oder Bitten an den Namensträger stellen.
- Unter Umständen können antimagische Zauber und Rituale die Auswirkungen der Namensmagie abschwächen oder unterdrücken.
- Die Kenntnis der nur sehr selten offenbar werdenden Wahren Namen von Orten oder Dingen (insbesondere: Artefaktseelen) ist vergleichbar mit einer guten Formelkenntnis und -einfühlung: Objektzauber oder Umgebungszauber können nach Maßgabe des Spielleiters erleichtert sein.
- Besitzt das Opfer nicht den Nachteil *Wahrer Name*, gelten die obigen Ausführungen nur stark eingeschränkt. Bereits das Erkennen des Wahren Namens ist nahezu unmöglich.

Darstellungstipp: Wahre Namen

Wahre Namen sollten stets ungewöhnlich, magisch und mächtig klingen: Sei es besonders lang und fast unaussprechlich oder aber überraschend kurz – bis hin zu nur einem Laut.

Sollten Sie sich nicht auf den Wortlaut eines Wahren Namens festlegen wollen, können sie auch zu einer erzählerischen Variante greifen: Am Spieltisch hat es sich bewährt, ein Mysterium wie den Wahren Namen verschleiert darzustellen. Legen Sie nicht fest, wie der Wahre Name denn nun lautet oder geschrieben wird, sondern umschreiben Sie stets nur: "Der Wahre Name durchströmt deinen Geist und du weißt: Er ist wahrhaftig, groß und älter als alles, was von Menschenzungen ausgesprochen wurde." "Du nennst mit zitternder Stimme den Wahren Namen, nur unvollständig wiedergegeben von deiner schwachen Kehle."

Dämonenpakt

Mancher myranische Beschwörer unterwirft sich den Prinzipien einer dämonischen Quelle, indem er einen sogenannten *Pakt* mit der Quelle eingeht. Dadurch erlangt er zwar Macht über die Essenzen und Geschöpfe dieser Quelle, ist jedoch dazu verpflichtet, die Macht dieser Quelle zu fördern. Paktierer errichten daher meist Orte der Macht für diese Quelle, rufen Archonten der Quelle, um ihnen Wünsche zu erfüllen, oder werden von diesen zu Diensten im Sinne der Quelle durch Visionen oder ähnliches bewegt.

Es gibt verschiedene Wege, zu einem Pakt zu gelangen. Dies kann eine verpatzte Beschwörungsprobe, der gezielte Wunsch oder manchmal sogar die gezielte Verführung durch mächtige Wesen der Quelle des Beschwörers sein.

Auswirkungen des Paktes

Die genaue Ausgestaltung eines Paktes wird mehr oder weniger frei verhandelt. Viele Paktierer verfügen über dämonische Gaben und übernatürliche Fertigkeiten, die ihnen die Mittel zur Durchsetzung ihrer Ziele versprechen und sie so für ihre Gegner gefährlich machen. Je mehr sie bereit sind, den Prinzipien zu folgen, desto mehr werden die Paktierer von der Quelle gezeichnet, aber auch umso mehr Macht erhalten sie. Sie steigen in den sogenannten *Sieben Kreisen der Verdammnis* auf, bis sie im letzten Kreis so stark von dämonischer Essenz durchdrungen sind, dass sie fast nichts mehr von einem Dämon unterscheidet.

Äußeres Zeichen eines Paktes ist das sogenannte *Dämonenmal*, ein für die jeweilige Quelle typisches Zeichen, wie zum Beispiel ein im Bauchnabel wachsender Diamant bei Xolovar oder der Durst nach Blut bei Carafai. Es gibt jedoch sogar bei Paktierern derselben Domäne selten zwei gleiche Dämonenmale. Wegen der dämonischen Perversion ihres Wesens scheuen sich Paktierer, geweihten Boden zu betreten. Ein weiterer Effekt ist, dass sie bisweilen von ihren archondämonischen Verbündeten vor den Göttern geschützt werden können.

Für gewöhnlich endet ein Pakt entweder durch den Tod des Paktierers oder dadurch, dass die Quelle seine Seele an sich reißt. Letzteres geschieht, weil der Paktierer im siebten Kreis der Verdammnis angekommen ist oder weil er versagt hat, oder auch nur, weil ihm eine winzige Unachtsamkeit unterlaufen ist.

Manche willensstarke Paktierer sind aber nicht bereit, dieses Schicksal hinzunehmen. Um den Seelenverlust zu verhindern, müssen sie die Macht der Quelle über ihre Seele herausfordern und versuchen, den Pakt zu brechen.

Der Pakt in Regeln

Es gibt im Wesentlichen drei Möglichkeiten, einen Seelenpakt einzuleiten.

- Beschwörung eines Dämons der jeweiligen Quelle und der Erfüllung des Dienstes *Paktvermittlung* (siehe Seite 65), wobei die Kontrollprobe generell um 7 Punkte erschwert ist.
- Verführung durch einen Archondämon der Quelle, der in Träumen und Visionen auftritt, nachdem er Zugang zum Geist seines Opfers erhalten hat. Dies widerfährt mitunter Priestern von ausgewählten Gottheiten, aber auch fehlerhafte Beschwörungen, der lange Aufenthalt in dämonisch verseuchten Gegenden, die Machenschaften eines mächtigen Dämons oder ein minderer Pakt können hierzu führen.
- Direkte Anrufung der Quelle. Hierzu benötigt man nur einen festen Willen oder extrem starke Emotionen. Für mehr oder weniger geplante Anrufungen muss eine modifizierte MU-Probe abgelegt werden. Für Situationen, in denen man sich in höchster Verzweiflung oder in ähnlicher Weise emotional aufgewühlt an die Quelle wendet, kann alternativ auch eine entsprechend modifizierte IN-Probe verwendet werden. Diese Probe wird von den gleichen Faktoren beeinflusst wie eine Kontrollprobe eines zugehörigen Dämons. Hinzu kommen 7 Punkte und weitere Einflussfaktoren nach Eigenarten des Paktwilligen (z.B. Verzweiflung, passende Schlechte Eigenschafte, angesammelter Verfall, ...).

Misslingt diese Probe, kommt zwar kein Pakt zustande, jedoch muss der Paktwillige damit rechnen, die Aufmerksamkeit eines Archonten der Niederhöllen geweckt zu haben. Zwar führt dies bisweilen doch noch zu einem Pakt, mindestens ebenso häufig wurden gescheiterte Paktwillige jedoch bei nächster Gelegenheit von einem Dämon in die Äußeren Domänen verschleppt.

Für einen geschlossenen Pakt erhält der Paktierer *Pakt-GP* (1 Pakt-GP entspricht etwa 1 AP) mit denen er Vorteile und Sonderfertigkeiten erwerben, Nachteile abbauen und Eigenschaften, Talente und Zauber steigern kann. Diese müssen jedoch stets zum Charakter der Quelle passen. Auch kann er spezielle zur Quelle gehörenden Fähigkeiten erwerben. Außerdem erhält er eine zur Quelle passende schlechte Eigenschaft. Bei jedem neuen Kreis der Verdammnis stehen neue Pakt-GP zur Verfügung, dafür steigt die schlechte Eigenschaft. Allgemein verfügt ein Paktierer über die im folgenden Kasten stehenden Vorteile. Mehr über die Regeln zu Paktierern finden Sie in **Wege der Zauberei** ab Seite 236.

Paktierer

Wer sich einer der dämonischen Quellen verschrieben hat, der kann aus diesem Pakt gewisse Vorteile ziehen:

- Paktierer erhalten mindestens ihren Kreis der Verdammnis als Bonus auf die *Beschwörungs*-Probe, wenn sie einen Dämon der Quelle beschwören, unter Umständen und je nach Paktgeschenk auch mehr.
- Paktierer einer Quelle können die Bittschwierigkeit entsprechender Dämonen halbieren.
- Paktierer erhalten zusätzlich immer mindestens drei Punkte plus ihren Kreis der Verdammnis als Bonus auf die *Kontrollprobe*, wenn sie einem passenden Dämon einen Dienst erteilen, unter Umständen und je nach Paktgeschenk auch mehr. Sie können für Essenzen und Dämonen aus 'ihrer' Quelle auch Pakt-GP ausgeben, um sich die Kontrolle zu erleichtern: je 3 Pakt-GP erleichtern die Probe um 1 Punkt, wenn sie *vor* dem Wurf eingesetzt werden.
- Falls bei einer misslungenen Kontrolle herauskommt, dass der entsprechende Dämon in Zukunft nur noch schwerer beschworen werden kann (6–9 auf der Tabelle auf Seite 106), kann ein Paktierer anstelle der 20 AP auch 20 Pakt-GP einsetzen, um diesen Nachteil wieder aufzuheben. (Entstammen Dämon und Pakt nicht derselben Quelle, betragen die Kosten 50 Pakt-GP.)
- Paktierer erhalten eingeschränkt die Möglichkeit, die Kontrolle über fremde Dämonen zu übernehmen, manche sogar diese Möglichkeit für bestimmte Elementare, Gespenster oder Naturgeister.
- Paktierer erhalten eine *Begabung für die Quelle*.
- Mit der dämonischen Perversion ihres Wesens beginnen geweihte Gegenstände und der Aufenthalt auf geweihtem Boden Paktierern zu schaden, regeltechnisch erhalten sie eine *leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände* (Seite 68), sogar eine *mittlere* gegen Gottheiten entsprechender Prinzipien, leiden jedoch zusätzlich unter starken Schmerzen, sodass sie statt des dort erwähnten Schadens das Doppelte der genannten Werte als SP(A) erleiden. Ebenso verletzen sie geweihte Waffen.
- Zusätzlich verlieren sie eine eventuell vorhandene *Aurakonjunktion zu Elementaren* und karmale Vorteile und Sonderfertigkeiten.

Experte: Tödliche Träume

Jenseits der Mauer des Schlafes gibt es für jeden Schläfer ein Reich, das ihm in den meisten Fällen selbst und alleine gehört: das Reich seiner Träume, geformt von den Gedanken, Wünschen, Ängsten und Erinnerungen des Träumers – und meist von den Wünschen, Ängsten und Erinnerungen, die der Träumer bei wachem Geist kaum realisiert. Wen wundert es, dass in diesem Reich nicht unbedingt die bekannten Naturgesetze gelten, sondern die Realität eher 'persönlich' geprägt ist.
Dieses Reich hat keine Grenzen, und keine Gardisten stehen Wacht, sodass der Geist manch eines Wesens eindringen kann, ja sich sogar zum Herrscher über die Traumwelt aufschwingt. Das heißt: Es ist für verschiedene Dämonen, Götterboten und Zauberer mit entsprechenden Kenntnissen möglich, in fremder Menschen Träume einzudringen und dort zu agieren, die Realität der Traumwelt zu ändern, ja sogar im Geist eines Schlafenden einen komplett neuen Traum zu verankern.

Definitionen

● **Realitätsdichte:** ein Maß dafür, wie 'real' ein Traum erscheint und ob sich Ereignisse des Traums auch auf die Wirklichkeit auswirken können. Bei gewöhnlichen Träumen kann man die RD auch für die Unterscheidung heranziehen, ob man sich am nächsten Morgen an den Traum erinnern kann. Siehe hierzu auch den Kasten auf Seite 36 bei der Betrachtung von Illusionen.
● **Aktiver** und **passiver Träumer:** Der Träumer ist derjenige, in dessen Kopf die Traumwelt entsteht. Wenn er in dieser Traumwelt handeln und mit den Bewohnern der Welt interagieren kann (ohne dass er die Welt selbst verändert), nennen wir ihn einen *aktiven* Träumer; kann er dies nicht, sondern läuft der Traum nur vor seinem geistigen Auge ab, ist er ein *passiver* Träumer.
● **Traumverursacher:** eine Wesenheit, die einem Schlafenden einen Traum eingibt und die die Traumwelt und ihre Erscheinungen kontrolliert, meist ein Dämon oder Alveraniar.
● **Traumgänger:** eine Person, deren Geist in einen fremden Traum oder eine Halluzination eindringt. Je nach Fähigkeiten des Traumgängers kann dieser auch die virtuelle Wirklichkeit des Traums beeinflussen oder ist aktiver oder passiver Träumer.
● **Traumwelt:** Eine Traumwelt entsteht, wenn mehrere Schlafende aus bestimmten äußeren Umständen heraus den gleichen Traum träumen. Die Träumer sind in den meisten Fällen passiv, können sich aber meist gegenseitig wahrnehmen; die Realitätsdichte ist eher niedrig. Traumwelten dieser Art entstehen bisweilen auf Wunsch eines Gottes oder Alveraniars, durch gemeinsame Einnahme traumerzeugender Pulver oder Tränke oder durch besondere Nähe zu den Feenwelten oder an Orten, an denen die Realität nur begrenzt fest gefügt ist.

Erschaffen von und Eindringen in Träume

Dämonen und Göttern ist es oft ein leichtes, Menschen Träume einzugeben. Jedoch haben nur wenige sterbliche Zauberer die Kenntnis, in fremde Träume einzudringen und diese zu manipulieren, und nur wenige auch die Kenntnis, solche Traumwelten selbst zu erzeugen. In all diesen Fällen ist die 'Glaubwürdigkeit' der Traumwelt zu guten Teilen vom Träumer selbst abhängig.

Die Realitätsdichte
Nach dem Aufwachen kann man sich bisweilen an einen Traum erinnern – sei es, weil es der letzte Traum der Nacht war, man aus ihm heraus gerade geweckt wurde oder weil er besonders beeindruckend war. Manche Träume (und vor allem Alpträume) nehmen den Träumer sogar regelrecht gefangen, und um genau diese geht es hier ...
Wie real dem Träumer ein Traum erscheint, hängt sowohl von ihm selbst als auch von den äußeren Einflüssen auf den Traum ab. Als Maß hierfür dient die **Realitätsdichte (RD)**, wie sie auch für Illusionen (Seite 36) genutzt wird. Sie wird von folgenden Faktoren beeinflusst:

● Willenskraft und Vorstellungskraft des Träumers, seine Ängste und verborgenen Wahnvorstellungen – addieren Sie die Werte für MU und IN, dazu den Wert aller eventuellen Ängste, den Wert des *Aberglaubens* sowie 10 Punkte für *Einbildungen* und 20 Punkte für *Wahnvorstellungen* und teilen Sie die Summe durch 10. Sind mehrere Wesen von ein und demselben Traum betroffen, verwenden Sie den höchsten Wert und addieren 1 Punkt für jeden zusätzlichen Träumer.
● Ist der Träumer ein Zauberer, addieren Sie einen Punkt. (Bei mehreren anwesenden Zauberern entsprechend ein Punkt pro Zauberer.)
● Addieren Sie eventuelle Zuschläge für traumerzeugende Drogen (+0 bis +6).
● Addieren Sie für einen Alptraum 3 Punkte.
● Addieren Sie nun für fremderzeugte Träume einen Wert, der vom Erzeuger der Träume abhängig ist: bei den Auswirkungen von Zaubern die ZfP*, bei anderen Wesen einen Wert, der bis zu 5W6 Punkten betragen kann (siehe Tabelle).
● Addieren Sie zum Schluss 1W6, um die endgültige Realitätsdichte des Traums zu erhalten.

Eine andere Welt

Die Begrenzungen des Fleisches zählen in Traumwelten nur wenig; allein die Kraft des Geistes ist entscheidend. Dies wirkt sich auch auf die 'körperlichen' Eigenschaften eines aktiven oder passiven Träumers, Traum-Verursachers oder der Traumgängerin aus: MU wird zu KK, KL zu FF, IN zu GE, während der halbe CH-Wert die GS festlegt und der ganze CH-Wert die KO im Traum ersetzt. Die geistigen Werte bleiben größtenteils erhalten, jedoch können die ZfP* oder RkP* des jeweiligen Zaubers oder Rituals frei auf die geistigen Eigenschaften verteilt werden. (Andere Arten des Eindringens in Träume geben keinen entsprechenden Bonus.) Als RS der Traumgängerin kann die halbe MR angesetzt werden; die TP errechnen sich aus der Summe von MU und CH, wobei ein Grundwert von 1W TP angenommen wird, auf den für je 5 Punkte über 15 ein weiterer TP addiert wird (eine Zauberin mit MU 14 und CH 16 verursacht also 1W6+3 TP). Hinzu kommen noch die Boni aus den SF Traumgänger I und II.

Wesen	**Modifikation der RD (Geist / Genius / Archon)**
Totenwesen	+1W6 / +2W6 / +3W6
Stellare der Quelle Wahnsinn	+1W3 / +1W6 / +2W6
Dämonen mit regulärem Alptraumdienst	+1W6 / +2W6 / +3W6
Dämon der Quelle Dya'Khol	zusätzlich +1W6
Andere Dämonen	+1W3 / +1W6 / +2W6

Kontrolle von Träumen

Allein, die besten Eigenschaften nützen nichts in einer Traumwelt, wenn es nicht gelingt, die Realität des Traums zu formen. Dazu ist eine Probe auf das Talent *Heilkunde Seele* nötig, die folgendermaßen modifiziert wird:

+	**Realitätsdichte des Traums**
–	**ZfP* / RkP* passender Zauber oder Rituale**
+/–	**schlechte/gute Kenntnis des Träumers und seiner Gedanken (–3 bis +3)**
+/–	**eventuelle Zuschläge/Abzüge aus traumbeeinflussenden Drogen (–2 bis +2)**

Gelingt diese Probe, so kann der Traumgänger die Realität des Traums zu seinen Gunsten ändern, d.h. auf die scheinbare Umwelt des Traums einwirken: verschlossene Türen öffnen, Brücken über Abgründe spannen, ja, sogar die sprichwörtlichen Berge versetzen (eventuell durch zusätzliche Proben). Vor allem aber kann er zwischen allen Gebilden der Traumwelt den Träumer und den eventuellen Traum-Verursacher erkennen. Des weiteren kann er den Träumer zu einer handelnden Person im eigenen Traum machen, die zwar nicht den Traum kontrolliert, aber doch in der Lage ist, sich den Einflüssen des Traums aktiv zu stellen. Eine wichtige Möglichkeit des Traumgängers besteht darin, die Realitätsdichte des Traums zu ändern. Dazu kann er je 2 ZfP*/RkP* aus passenden Proben nutzen, um die Realitätsdichte der Traumwelt um 1 Punkt zu verändern, anstatt mit diesen Punkten seine Eigenschaften zu verbessern.

Misslingt die Probe, so ist der Traumgänger den Gesetzen des Traums unterworfen und kann die Traumwelt nicht beeinflussen, ist aber dennoch in der Lage, aktiv in dieser Welt zu handeln und eventuell gegen den Traum-Verursacher anzugehen. Mit einer weiteren Probe ist es möglich, den Träumer ebenfalls zu einem aktiv Handelnden zu machen. Misslingt die Probe jedoch um mehr als 10 Punkte, so ist auch der Traumgänger in der Traumwelt gefangen und muss alle Ereignisse auf sich einwirken lassen.

Die Gegenseite

In irgendeiner von ihnen selbst frei gewählten Form finden sich auch die Verursacher von Alpträumen in der Traumwelt wieder. Dies kann ein schrecklicher Schwarzer Leonir sein, aber auch genauso die derische Form des Dämons, ein riesiger Metallgolem, eine schwarze Wolke oder dergleichen, wobei die (Kampf-)Werte in gewissem Rahmen jedoch immer gleich sind. Legen Sie die Werte für diesen Avatar des Herrn der Traumwelt fest wie für eine erfahrene Meisterperson (die MR beträgt üblicherweise RD, der RS beträgt RD oder RD/2, die LeP liegen fast stets über denen von fleischlichen Träumern); Für die meisten mächtigeren traumverursachenden Wesenheiten, seien es Götter, ihre Diener oder Archondämonen, ist es müßig, Werte anzugeben, da diese von einem sterblichen Geist in den von ihnen geschaffenen Traumwelten nicht besiegt werden können.

Kämpfe in der Traumwelt

Mit den oben angegebenen/berechneten Werten für die aktiven Träumer/Traumgänger auf der einen und die Traumverursacher auf der anderen Seite lässt sich schon so manches Gefecht um den klaren Geist des Träumers durchführen, wobei sich jedoch keine genauen Regeln für die Darstellung der Kämpfe angeben lassen, zumal, wenn mehrere Wesen die Traum-Realität kontrollieren und die Umgebung nach ihrem Willen verändern können – es sollte auf jeden Fall mehr als ein einfacher AT/PA-Wechsel sein. (Denken Sie an 'Alice im Wunderland' oder an Superhelden-Comics, wenn Sie die Handlungen der Helden oder Meisterfiguren beschreiben.) Fakt ist aber, dass man in der Traumwelt durch Kämpfe (oder durch 'widrige Umwelteinflüsse') Schaden erleiden und dadurch, zumindest in der Traumwelt, zu Tode kommen kann.

Zaubern in der Traumwelt

Auf Grund des Fehlens anrufbarer Quellen in der Traumwelt ist es nicht möglich, dort irgendwelche Beschwörungszauber zu wirken. Nicht stillgelegte intern beschworene Wesenheiten begleiten einen Traumgänger jedoch bei ihrer Traumreise, nehmen in dem Traum jedoch eine ihnen gefällige Gestalt außerhalb des Körpers an. Sie stehen ihm mit ihren Diensten auch dort zur Verfügung, eventuell sogar für Dienste extern beschworener Wesen. Rituale sind ebenfalls auf ihre übliche Weise einsetzbar.

Schaden in der Traumwelt

Wie gesehen, ist eine Traumwelt nicht unbedingt der sicherste Ort, und es ist durchaus möglich, dass sowohl Träumer als auch Traumgänger zu Tode kommen. Für einen Träumer kann dies vielerlei bedeuten – in Alpträumen häufig, dass er erneut aufsteht, um ein weiteres Mal zu sterben; mit etwas Glück erwacht er jedoch auch aus diesem Alptraum. 'Stirbt' ein Traumgänger, so wird er aus dem Traum geworfen und kann ein zweites Mal versuchen, in die Traumwelt einzudringen. Wird ein Traumverursacher besiegt, so endet der von ihm erzeugte Alptraum (und ein entsprechender Dämon hat damit seinen Dienst abgeleistet).

Wie viel des in der Traumwelt erlittenen Schadens in die reale Welt übertragen wird und damit Leben und Gesundheit des Träumers/Traumgängers gefährdet, hängt von der Realitätsdichte des Traums ab und ist aus folgender Tabelle zu ersehen:

RD	Träumer	Traumgänger/ Traumverursacher
bis 5	keiner	1/20
bis 10	1/10	1/10
bis 20	1/4	1/4
bis 25	1/2	1/3
über 25	voll	1/2

Träume brechen

Es ist natürlich auch möglich, gefährliche, von 'außen' verursachte Träume auch von 'außen' aufzuheben. Dazu sind bei magischen Träumen die Dienst *Antimagie* oder *Bann der Quelle* möglich. Als Strukturzuschlag wird das um 2 Punkte reduzierte Drittel der Realitätsdichte angenommen und es muss auch die halbe Magieresistenz des Träumers sowie eventuell ein Zuschlag je nach Macht des Traum-Verursachers angerechnet werden.

Ist der Traum eine Form von Besessenheit, sind auch die die üblichen Mittel zur Beendigung von Besessenheiten möglich (zu Besessenheiten finden Sie mehr auf Seite 140).

Die Erschaffung und Steigerung eines Zauberkundigen

Die Generierung magischer Charaktere

Im Folgenden wird die Erschaffung myranischer Helden beschrieben. Sie verläuft ebenfalls in den in **Myranor** auf den Seiten 106 bis 113 beschriebenen Schritten, die an dieser Stelle erneut beschrieben werden. Als weitere Lektüre zur Generierung können Sie außerdem den Band **Wege der Helden** nutzen.

Die Charaktererschaffung eines Zauberers im Überblick
Für die Erschaffung Ihres Charakters haben Sie 110 GP zur Verfügung. Diese werden in den folgenden Schritten ausgegeben, um die einzelnen Bausteine des Charakters zu erwerben.

- 1. Was will ich? Vor jeder Generierung steht die Überlegung, welche ungefähren Möglichkeiten und Eigenschaften der Charakter haben soll.
- 2. Rasse: Wählen Sie eine Rasse. Reduzieren Sie Ihr GP-Konto um deren Kosten und notieren Sie die verschiedenen Eigenarten der gewählten Rasse.
- 3. Kultur: Wählen Sie eine Kultur. Auch hier müssen die GP von Ihrem GP-Konto abgestrichen werden. Notieren Sie die Fähigkeiten.
- 4. Profession: Wählen Sie eine magische Grundprofession und einen Traditionsaufsatz. Notieren Sie GP-Kosten und Fähigkeiten.
- 5. Eigenschaften: Verteilen Sie bis zu 100 Punkte auf die acht Eigenschaften, wobei mindestens 8, jedoch höchstens 14 Punkte auf jede Eigenschaft verteilt werden dürfen. Weiterhin können Sie zusätzliche Punkte auf den SO verteilen.
- 6. Vor- und Nachteile: Statten Sie Ihren Helden mit Vor- oder Nachteilen aus. Vorteile kosten GP, Nachteile bringen GP.
- 7. Talente, Zauber, Sonderfertigkeiten: Von den Start-AP in Höhe von (KL+IN)*20 AP können Sie Ihre Talente und Zauber steigern sowie Sonderfertigkeiten erwerben.
- 8. Alter und Grundwerte: Bestimmen Sie Ihr Alter und berechnen Sie die Grundwerte für LE, AU, Wundschwelle, AE, AT, PA, FK, INI, MR, GS (siehe **Myranor 112, WdH 21**).
- 9. Attacke- und Paradewerte: Verteilen Sie Ihre TaP aus den Waffentalenten auf die Grundwerte von AT und PA bzw. FK.
- 10. Einkaufsbummel: Kaufen Sie Ausrüstung für Ihren Held mit einem Startkapital von SOxSO Argental.
- 11. Name und Persönlichkeit: Überlegen Sie sich einen Namen für Ihren Charakter und gestalten Sie seine Persönlichkeit.
- 12. Los geht's!

Generierungspunkte

Generierungspunkte (GP) sind das Material, aus dem Sie sich einen Helden nach Ihren Vorstellungen zusammenstellen können. Alle Helden erhalten 110 Generierungspunkte, von denen Sie sich unterschiedliche Sachen für Ihren Helden kaufen können: Eigenschaften, Rassen, Kulturen, Professionen und besondere Vorteile. Zusätzliche Generierungspunkte können Sie durch Nachteile erhalten. Am Ende der Generierung muss das GP-Konto den Wert 0 haben.

Schritt 1: Was will ich?

Bevor Sie einen Charakter zusammenstellen, sollten Sie sich überlegt haben, welche Eigenschaften, Fähigkeiten und Möglichkeiten Ihr Held haben soll. Solche Ideen können von Beschreibungen dieses Bandes, aus dem Band **Myranor**, aber auch von Charakteren aus Filmen oder Büchern stammen.

Schritt 2: Die Rasse

Die spieltechnische Rasse bestimmt die meisten körperlichen Merkmale (z.B. Haar-, Augen- oder Fellfarbe) sowie einige körperliche oder geistige Fähigkeiten. Eine Beschreibung einiger myranischer Rassen finden Sie in **Myranor** ab Seite 113, weitere Rassen finden Sie im Band **Unter dem Sternenpfeiler**. Haben Sie eine Rasse gewählt, ziehen Sie die Kosten der Rasse von Ihrem GP-Konto ab und schreiben ihre Fähigkeiten auf das Charakterblatt.

Schritt 3: Die Kultur

Die Kultur, in der ein Held aufgewachsen ist, bestimmt auf vielfältige Weise dessen Eigenarten. Einige myranischen Kulturen sind in **Myranor** ab Seite 126 beschrieben, weitere Kulturen folgen in **UdS**. Die Kulturvarianten der jeweiligen Optimatenhäuser finden Sie vollständig und in aktueller Fassung in diesem Band auf Seite 157f beschrieben.
Haben Sie eine Kultur für Ihren Helden ausgesucht, so bezahlen Sie deren GP-Kosten und schreiben die Veränderungen durch die Kultur (wie Vorteile und Talente) ebenfalls auf das Charakterblatt.

Schritt 4: Die Profession

Die Profession ist die Bezeichnung für die Fähigkeiten, die ein Charakter vor dem Heldenleben beispielsweise durch seine Tätigkeiten oder seine Ausbildung erhalten hat. Die in diesem Band beschriebenen Professionen sind allesamt Angehörige einer magischen Tradition, von denen einige auf der Seite 158 beschrieben werden.
Jedoch ist es auch möglich, einen magiebegabten Charakter zu spielen, der keine besondere magische Ausbildung erhalten hat. Diese werden *Magiedilettanten* genannt. Magiedilettanten wählen eine nichtmagische Profession (z.B. aus **Myranor** ab Seite 156) und dann verschiedene Vorteile. Das genaue Vorgehen ist auf Seite 138 beschrieben.
Die Vorgehensweise für die Auswahl einer magischen Profes-

sion unterscheidet sich leicht von dem in **Myranor 107** beschriebenen Vorgehen. Eine magische Profession besteht aus einer *Grundprofession* sowie dem *Traditionsaufsatz*. Die Grundprofession bestimmt die Richtung der magischen Ausbildung des Helden. Hat er gelernt, seine Magie im Kampf einzusetzen oder vor allem zum Überleben in der Wildnis? Liegt sein Schwerpunkt in der Beschwörung elementarer Kräfte oder dämonischer Wesenheiten? Die Grundprofession gibt die Talente und groben Zauberfähigkeiten des Charakters vor, ohne genau auf den Hintergrund des Charakters festzulegen. Dieser Hintergrund, also in welcher magischen Tradition er ausgebildet worden ist, wird durch den Traditionsaufsatz bestimmt. In ihm sind die jeweilige Repräsentation sowie traditionsabhängige Fähigkeiten und Ergänzungen enthalten. Für die Wahl einer Grundprofession muss der Held gewisse Eigenschaftsvoraussetzungen mitbringen, die jeweils bei deren Beschreibung ab Seite 158 angegeben sind. Der Startwert des Sozialstatus (SO) wird jedoch von den Traditionsaufsätzen vorgeben, deren Beschreibung Sie ab Seite 168 finden.

Schritt 5: Die Eigenschaften

Nach der groben Skizze durch Rasse, Kultur und Profession können Sie Ihrem Charakter nun Werte in den geistigen und körperlichen Attributen zuweisen. Auf die acht Eigenschaften *Mut, Intuition, Klugheit, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution* und *Körperkraft* können Sie bis zu 100 GP verteilen, wobei jeder Eigenschaft mindestens 8 und höchstens 14 GP zugewiesen werden müssen. Weiterhin können Sie den durch den Traditionsaufsatz vorgegebenen SO um je 1 GP pro Punkt anheben, wobei der Maximalwert bei der Profession angegeben ist oder 13 beträgt.
Anschließend werden Zusatzpunkte aus Rasse oder Kultur verteilt, mit denen zusammen der Held nun die Voraussetzungen für die Grundprofession erfüllen muss.

6. Schritt: Vor- und Nachteile

Um dem Charakter mehr Persönlichkeit und Individualität zu geben, können Sie ihn an dieser Stelle mit Vor- und Nachteilen ausstatten. Allgemeine Vor- und Nachteile werden in **Myranor 197 bis 204** und **WdH 246 bis 274** beschrieben, einige typisch magische ab der nächsten Seite. Vorteile müssen von dem GP-Konto bezahlt werden, Nachteile bringen GP ein. Hierbei gilt, dass maximal 50 GP aus Nachteilen gewonnen werden können und maximal 30 aus der Auswahl Schlechter Eigenschaften.

7. Schritt: Talente, Zauber, Sonderfertigkeiten

Jeder Held hat während seiner Kindheit und Jugend bereits einige Dinge gelernt. Dies können gewisse Talente, Zauber oder besonderes Wissen (Sonderfertigkeiten) sein. Einiges ist davon bereits durch die Auswahl von Rasse, Kultur und Profession festgelegt, aber Sie können dieses Profil auch noch nach Ihren Wünschen erweitern. Sie haben dazu eine Anzahl AP, die sogenannten *Start-AP*, zur Verfügung, um seine Talente oder Zauber zu steigern oder neue zu erwerben sowie Sonderfertigkeiten zu kaufen. Die Höhe der Start-AP beträgt (KL+IN)*20 AP, ggf. modifiziert um die Vorteile *Gebildet* oder *Ungebildet*. Die Kosten für die Talent- und Zaubersteigerungen sowie den Erwerb von Sonderfertigkeiten betragen die gleiche Höhe wie dies später im Spiel der Fall ist (siehe **WdS 164** oder in diesem Band). Bei dem Erwerb von Sonderfertigkeiten bedenken Sie bitte deren Verbreitung: Zu Spielbeginn dürfen nur Sonderfertigkeiten mit einer Verbreitung von mindestens 4 neu erworben werden.

8. Schritt: Das Alter und die Grundwerte

In Abhängigkeit von Rasse und Ausbildung Ihres Helden sollten Sie sein derzeitiges Alter bestimmen. Vorschläge und Tabellen dazu finden Sie in **Myranor 111**. Weiterhin berechnen Sie die Grundwerte des Helden, wie im Folgenden angegeben. Zu den meisten Werten gibt es Vor- und Nachteile, die diese verändern können, gerade die Zauberer-Vorteile haben starken Einfluss auf die Astralenergie.

- Lebensenergie: (KO+KO+KK)/2
- Ausdauer: (MU+GE+KO)/2
- Wundschwelle: KO/2
- Astralenergie: (MU+IN+CH)/2
- Attacke-Basiswert: (MU+GE+KK)/5
- Parade-Basiswert: (IN+GE+KK)/5
- Fernkampf-Basiswert: (IN+FF+KK)/5
- Initiative-Basiswert: (MU+MU+IN+GE)/5
- Magieresistenz: (MU+KL+KO)/5
- Geschwindigkeit: 8

9. Schritt: Attacke- und Paradewerte, Fernkampfwert

Der Held verfügt über verschiedene Kampftalente. Deren TaP können nun auf die AT/PA-Basiswerte bzw. den Fernkampfbasiswert verteilt werden, wobei die Differenz zwischen den verteilten Punkten maximal 5 betragen darf.

10. Schritt: Einkaufsbummel

Mit dem Geld des Charakters können Sie nun erste Einkäufe tätigen. Dazu stehen dem Held SOxSO Argental zur Verfügung. Eine Einkaufsliste finden Sie in **Myranor** ab Seite 278.

11. Schritt: Name und Persönlichkeit

Jeder Held benötigt einen Namen und daher sollten Sie sich an dieser Stelle die Zeit nehmen, sich einen Namen für ihn auszudenken. Einige Vorschläge für myranische Namen finden Sie in **Myranor 286**. Weiterhin sollten Sie den Charakter mit einer Persönlichkeit ausstatten und sich einige Dinge überlegen, die ihn kennzeichnen oder die er bereits erlebt hat.

12. Schritt: Los geht's!

Vor- und Nachteile myranischer Zauberer

Für die myranischen Zauberkundigen gibt es einige Vor- und Nachteile, die nicht in **Myranor** beschrieben werden, und einige von ihnen mussten in Wirkung oder Kosten angepasst werden. Ebenfalls finden sich anfangs einige Vor- und Nachteile, die bereits in **Wege der Helden** beschrieben sind, aber auch für Myranor möglich sind. Diese erhalten zu Anfang jedes Abschnittes eine Kurzfassung. Ein Sternchen (*) steht bedeutet, dass dieser Vor-/Nachteil nicht frei wählbar ist, sondern an bestimmte Rassen, Kulturen oder Professionen gebunden ist. Einige der Vor- und Nachteile sind außerdem an eine gewisse Stärke des Zauberer-Vorteils (Viertel-, Halb- oder Vollzauberer) gebunden, dies ist mit **Z** (Vollzauberer), **H** (Halbzauberer) oder **V** (Viertelzauberer) gekennzeichnet, einige Vorteile sind auch für Priester (**G**) geeignet. Für die Auswahl und die Verrechnung doppelter Vor- und Nachteile richten Sie sich bitte nach den Angaben in **Myranor 108** bzw. **WdH 12**.

Magische Vorteile

Aurakonjunktion zu [Totenwesen, Elementaren, Stellaren, Dämonen] I, II oder III (spezialisiert, 2 / je 5 GP): Der Held hat auf Grund von Einflüssen seiner Geburtsstunde, der Geister selbst, eines Familienfluchs o.ä. eine besonders gute Beziehung zu einer bestimmten Art magischer Wesen – entweder zu Elementarwesen, Totenwesen, Stellaren oder Dämonen.

- **Stufe I:** Die Kontrollprobe ist bei den Wesen um 3 Punkte erleichtert.
- **Stufe II:** Die Anrufungsprobe ist zusätzlich um 3 Punkte erleichtert.
- **Stufe III:** Alle Dienstkosten sind zusätzlich um 10% reduziert und eine *entsprechende* Begabung kostet nur zwei Drittel der GP-Kosten. Es ist nicht möglich, gute Affinitäten zu mehr als einer der genannten Gruppen von Wesen zu haben. Zauberer bezahlen 5 GP pro Stufe und müssen die Stufen in Reihenfolge erwerben, Nichtzauberer können nur die erste Stufe erwerben und bezahlen dafür 2 GP.

Begabung für [Dienst] (ZHV; 3 GP): Der Charakter hat ein besonderes Talent, einen einzelnen Dienst zu erwirken. Die Kontrollprobe für diesen Dienst ist um 3 Punkte erleichtert und der Dienst kostet 1 AsP weniger. Bei Essenzbeschwörungen kostet das Erlernen der Instruktion nur die Hälfte der AP. Jeder Held kann diesen Vorteil maximal drei Mal und immer für verschiedene Dienste erwerben.

Begabung für [Sphäre/Kategorie/Quelle] (ZH; je nach Gruppe): Der Held hat ein besonderes Händchen für spezielle Beschwörungen. Beschwörungszauber einer Zauberkategorie (Essenzbeschwörung, Wesenbeschwörung), einer Quelle oder einer Sphäre können um eine Spalte erleichtert gesteigert werden. Eine Erleichterung jenseits von Spalte A, ganz gleich um wie viele Spalten, bedeutet, dass die Steigerungskosten nach Spalte A+ berechnet werden. Der maximale ZfW dieser Beschwörungszauber beträgt außerdem die höchste an der Zauberprobe beteiligte Eigenschaft +5. Ein Held kann nur eine solche Begabung haben, egal ob auf Sphäre, Kategorie oder Quelle. Die Kosten betragen **16 GP** für alle Beschwörungen einer Sphäre (möglich sind: **Elementar, Stellar** oder **Dämonen**), die Zauberkategorie **Essenzbeschwörung** und die Quelle **Zeit, 12 GP** für die Kategorie Wesenbeschwörung oder die Quelle **Kraft, 8 GP** für jede **andere Quelle**.

Eigeboren (ZG*; 20 GP*): Es heißt, dass einige Frauen auf Era'Sumu nicht wie andere Menschen geboren werden, sondern aus einem Ei entstehen. Diese schlagen stets den Weg einer (Zauber-)Priesterin der Satu ein. Diese Eigeborenen sehen überaus gut aus und hören mit etwa Mitte Zwanzig bis Mitte Dreißig auf zu altern. Solche Priesterinnen haben einen besonders herausragenden Stand unter den Priesterinnen der Satu. Eine eigeborene Heldin besitzt automatisch die Vorteile *Altersresistenz* und *Gut Aussehend* (siehe jeweils dort) und kann ihren Charisma-Wert um eine Spalte erleichtert steigern. Ebenso ist für eine Eigeborene das Erlernen von Strafenmagie nur halb so AP-aufwändig wie für andere Zauberpriesterinnen. Eine eigeborene Zauberpriesterin hat die Möglichkeit, ohne Zusatzkosten einen *Machtvollen Vertrauten* zu finden (auch dieser Vorteil ist in den Kosten für *Eigeboren* enthalten).
Auf Grund ihres Status kann der Spielleiter entscheiden, der Eigeborenen einen Bonus von bis zu drei Punkten auf gesellschaftliche Proben mit Erasumiern zu gewähren. Voraussetzung ist natürlich, dass dieser Status dem Gegenüber bekannt ist.
Dieser Vorteil kann nur von Heldinnen genommen werden, die die Profession Zauberpriesterin oder Priesterin der Satu gewählt haben. Er kann nicht mit den Nachteilen *Miserable Eigenschaft: Charisma*, *Unansehnlich* oder *Widerwärtiges Aussehen* kombiniert werden.
Welche Auswirkungen dieser Vorteil für karmale Priesterinnen der Satu bedeutet, wird im Band zu den Myranischen Göttern behandelt.

Halbzauberer (10 GP)*: Der Held hat eine grundsätzliche magische Begabung, die aber entweder nicht so stark ausgeprägt oder ausgebildet ist wie die eines Vollzauberers oder aber durch kulturelle Vorgaben eingegrenzt und daher nicht frei nutzbar ist. Er verfügt über (MU+IN+CH)/2+6 AsP und einen MR-Bonus von 1 Punkt. Weiterhin erhält er eine Repräsentation und die zugehörige Ritualkenntnis auf einem Wert von 3 sowie Zauberkenntnisse (Zauber und Sonderfertigkeiten) im Wert von 10 GP. Einer dieser Zauber kann in Zukunft als *Hauszauber* um eine Spalte leichter gesteigert werden. Ein Held, der *Halbzauberer* gewählt hat, kann nicht gleichzeitig *Voll-* oder *Viertelzauberer* sein. Einige magische Sonderfertigkeiten sind für Halbzauberer schwieriger zu erwerben.

Honorat (5 GP): Die 'Vertrauten der Optimaten', eine schmale Schicht von Würdenträgern, zählen zu den privilegierten Untertanen des Thearchen. Ein Honorat ist zwar zumeist einem Optimatenhaus verpflichtet, zählt aber nicht als Mitglied dieses Hauses, sondern allenfalls als getreuer Gefolgsmann. Obwohl die Zugehörigkeit zum Honoraten-Stand meist erblich ist, kann ein Hohes Haus jederzeit einen verdienstvollen Freien mit einem Amt und Titel ausstatten, der ihn zu einem Honoraten macht. Mehr zu den Honoraten finden Sie in **Myranor 26**. Dieser Vorteil verbilligt den Vorteil *Besonderer Besitz* auf 3 GP und erhöht das Startkapital auf SOxSOx2 Argental, der Mindest-SO zum Wählen dieses Vorteils beträgt 7.

Meisterhandwerk (ZHV; 1 / 3 / 5 GP pro gewähltem Talent): Der Zauberer ist in der Lage, seine Astralpunkte einzusetzen, um sich eine Talentprobe auf bis zu fünf von ihm gewählte und bei der Charaktererschaffung festgelegte, professionstypische Talente zu erleichtern (nur Körperliche, Natur-, Gesellschafts- oder Handwerkstalente, in Ausnahmen auch Wissenstalente, wenn sie für eine handwerkliche Tätigkeit stehen; auf jeden Fall passend zur Profession des Helden). Die zugehörigen Regeln finden sich auf Seite 138. Vollzauberer zahlen für diesen Vorteil 5 GP, Halbzauberer 3 GP und Viertelzauberer 1 GP pro gewähltem Talent.

Anwendbare magische Vorteile aus Wege der Helden

Vorteil	GP-Kosten	Kurzbeschreibung	Seite
Affinität zu [Wesen]	2 / 5	siehe *Aurakonjunktion I*	246f
Astrale Reg. (ZH)	je 4	die astrale Regeneration steigt um je 1 (max. 3)	247
Astralmacht (ZHV)	je 1	Erhöht die AE des Helden um je 1 (maximal um 6)	247
Begabung für Ritual	AP/50	erleichterte ein Ritual um 3, halbiert Lernkosten	248
Eisenaffine Aura (ZHV)	7	erleidet nur leichte Behinderung durch Metalle beim Zaubern	250
Feste Matrix (ZH)	5	senkt Patzergefahr	251
Herausragender 6. Sinn	3 / 7	erleichtert Dienst *Analyse der Kraft* um 3 Punkte	252f
Hohe MR	je 2	jede Stufe erhöht die MR um 1 (maximal um 3)	253
Machtvoller Vertrauter	5	kann besonders starken Vertrauten an sich binden	254
Meisterhandwerk (ZHV)	1 / 3 / 5	ermöglicht die magische Unterstützung von Talenten, s.u.	255
Schwer zu verzaubern	7	erschwert alle auf den Held gewirkten Zauber um 3, mit der Ausnahme Schadens- und Flächeneffekte, nicht für ZHV möglich	256
Verhüllte Aura (ZHV)	3	Zauberer ist magisch schwieriger zu erkennen	257
Wesen der Nacht (ZHV)	je 2	erleichtert nächtliche Zauberproben um je 1 (max. 3)	258
Zauberhaar (ZHV)	10	das Haar verleiht 7 zusätzliche AsP	259

Natürliche Zauberwirkung (HV; ab 4 GP): Der Zauberer erwirbt die Kenntnis eines Essenzbeschwörungszaubers in der natürlichen Repräsentation. Dieses kosten 2 GP für jeden Zauber, 1 GP für jede Instruktions-SF und 1 GP für je 10 Formelpunkte *einer* Formel. Die Zauberdauer einer Formel darf längstens *1 SR* sein, die Komplexität maximal *extrem schwer* betragen und bei den Diensten und den zugehörigen Zauberwirkungen gewisse Einschränkungen bedacht werden (siehe folgender Kasten). Es ist nur mit diesem Vorteil möglich, die zugehörigen Formeln zu lernen, und es können maximal fünf Formeln erworben werden. Die zur Verfügung stehenden Quellen können vom Spielleiter eingeschränkt werden und es sollten keine dämonischen oder elementaren Quellen gemischt werden. Weitere Details finden Sie bei der Beschreibung der natürlichen Repräsentation auf Seite 227.

Mögliche Dienste und Einschränkungen bei natürlichen Zauberwirkungen

- Für folgende Dienste kann ohne Einschränkung eine Formel gewählt werden:
Beseelung durch Quelle, Fixierung, Heilung/Wiederherstellung, Hellsicht, Infektion, Kontrolle über Element, Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Wesen, Objektbewegung, Transfer, Wahrnehmung
- Für folgende Dienste kann eine Formel nur mit Reichweite *selbst* oder nach Spielleiterentscheid gewählt werden:
Geistillusion, Illusion, Reinigung, Transformation, Über Element gehen, Verhüllung, Verwandlung

Optimat (10 GP): Der Held entstammt einer alten Familie des Imperiums. Er ist daher magisch begabt und kann je nach Begabung eine höhere Karriere einschlagen; er hat Anspruch auf den Titel 'Exzellenz' und unterliegt in vielen Bereichen im Imperium nicht mehr der gewöhnlichen Gerichtsbarkeit. Um Optimat zu sein, muss man einen Sozialstatus von mindestens 8 aufweisen. Dieser Vorteil enthält den Vorteil *Viertelzauberer* mitsamt der optimatischen oder erasumischen Repräsentation, wobei eventuelle magische Kenntnisse jedoch eigens erworben werden müssen, verbilligt den Vorteil *Besonderer Besitz* auf 3 GP und erhöht das Startkaptial auf SOxSOx2 Argental. Erlernt ein Optimat eine magische Profession (d.h. mit einem der Vorteile Viertel-, Halb- oder Vollzauberer), so wird diese durch Anrechnung des Viertelzauberer-Vorteils um 1 GP billiger.

Schutzgeist (V; 3 GP): Ein von einem 'Schutzgeist' Behüteter kann seine Astralenergie in einer bedrohlichen Situation einsetzen, um eine Talent- oder Eigenschaftsprobe zu beeinflussen. Diese Regeln werden auf Seite 138 beschrieben.

Viertelzauberer (Magischer Vorteil; 3 / 5 GP): Der Held hat eine magische Begabung, die jedoch nicht oder extrem spät zur Ausbildung gekommen ist oder aber die nur sehr schwach ausgeprägt ist – möglicherweise weiß er noch nicht einmal selbst von dieser Begabung.
Ein Viertelzauberer verfügt über (MU+IN+CH)/2–6 AsP und hat das Potential, einige magische Fähigkeiten zu erwerben. Er kann entweder bereits eine Ausbildung erhalten haben und erhält in diesem Fall die zugehörige Repräsentation und Ritualkenntnis oder ist nicht ausgebildet und gilt als Magiedilettant (siehe 226). In beiden Fällen kann er über *Natürliche Zauberwirkungen, Schutzgeister* oder *Meisterhandwerke* verfügen. Für einen ausgebildeten Viertelzauberer kostet der Vorteil **5 GP**, für einen Magiedilettanten, der zumeist auch nichts von seiner Begabung weiß, sind es **3 GP**. Ein Viertelzauberer kann nicht mehr als fünf verschiedene Zaubersprüche erlernen. Der Vorteil kann normalerweise nicht mit solchen Professionen kombiniert werden, bei denen das Tragen von Metallrüstungen Teil der Ausbildung oder des Lebensstils ist. Ein Held, der *Viertelzauberer* gewählt hat, kann nicht gleichzeitig *Voll-* oder *Halbzauberer* sein. Zu diesem Vorteil können nur für so viele GP magische Nachteile erworben werden, wie die GP-Kosten für Viertelzauberer und die weiteren vom Helden gewählten magischen Vorteile betragen.

Vollzauberer (20 GP)*: Der Held besitzt in vollem Umfang magische Kräfte und hat im Rahmen seiner Kultur oder Profession eine längerfristige magische Ausbildung hinter sich gebracht, die ihm ermöglicht, bestimmte Zaubersprüche und Rituale (nach Profession bzw. Kultur) zu erlernen und anzuwenden. Er verfügt über (MU+IN+CH)/2 AsP+12 AsP plus eventuell weitere je nach Kultur, Profession und weiteren Vor- und Nachteilen. Dazu erhält er Kenntnisse in einigen Zaubern und Sonderfertigkeiten im Wert von 12 GP sowie die jeweils passende Sonderfertigkeit zur *Repräsentation*. Ein Zauber kann als sogenannter *Hauszauber* gewählt werden, der in Zukunft eine Spalte billiger gesteigert werden kann. Dazu kommt noch die Kenntnis von Techniken, die ihm die Vergrößerung seines astralen Reservoirs ermöglichen: die Sonderfertigkeit *Große Meditation*. Vollzauberer erhalten einen MR-Bonus von 2 Punkten. Sie erhalten die zu ihrer Repräsentation passende Ritualkenntnis auf einem Wert von 3 Punkten. Ein Held, der *Vollzauberer*

Anwendbare magische Nachteile aus Wege der Helden

Nachteil	GP-Kosten	Kurzbeschreibung	Seite
Animalische Magie (ZH)	je –1	erschwert alle Zauber-, Ritual-, Kontrollproben mit KL um je 1 (max.5)	260
Artefaktgebunden (ZHV)	–7	ohne Berührung zum Artefakt alle Anrufungsproben um 7 erschwert	260
Astraler Block (ZHV)	–5 / –10	regeneriert 1 / 2 AsP weniger pro Ruhe, Reg.-Proben um 2 erschwert	260f
Feste Gewohnheit (ZHV)	–10	besondere Einschränkung beim Zaubern	263
Festgefügtes Denken (ZH)	je –1	erschwert alle Zauber-, Ritual-, Kontrollproben mit IN um je 1 (max.5)	263
Fluch der Finsternis (ZHV)	–2/–4/–6	Held zaubert tagsüber um 1/2/3 Punkte erschwert	263f
Körpergeb. Kraft (ZHV)	–7	Ein Fünftel der AE ist in den Haaren gespeichert	265
Lästige Mindergeister (ZHV)	–3	Held zieht Mindergeister an, die Ruhe und Konzentration stören können	266
Madas Fluch I / II / III (ZH)	–1 / –2 / –3	erschwert alle Zauber um Vollmond herum um 1/2/3 Punkte	266
Medium	–7	siehe unten	266
Niedrige Astralkraft	je –1	Held hat je einen AsP weniger, maximal –6 AsP	267
Niedrige Magieresistenz	je –2	Held hat um 1 Punkt niedrigere MR, jedoch mindestens 0	267
Rückschlag (ZH)	–10	misslungene Essenzbeschwörung wirkt mit halber Stärke auf Held selbst	268
Schw. Ausstrahlung (ZH)	je –1	erschwert alle Zauber-, Ritual-, Kontrollproben mit CH um je 1 (max.5)	269
Schw. Astralkörper (ZH)	–7	für je 12 ausgegebene AsP verliert der Held 1W3 weitere AsP	269
Spruchhemmung (ZH)	–10	Patzer bereits bei zwei gleichen Zahlen bei Zauberprobe	270
Unverträgl. v. Metall (ZHV)	–10	starke Einbußen bei Kontakt mit verarbeiteten Metallen (siehe 137)	273
Wahrer Name (ZHV)	–5	Held ist empfindlich gegen die Magie der Namen (siehe 141)	273
Wilde Magie (ZH)	–7	bereits zwei Mal 19 oder 19 und 20 sind Zauberpatzer	274
Zielschwierigkeiten (ZH)	–7	Zauberer benötigt manuelle Anpeilung für Essenzbeschwörungen	274
Zögerlicher Zauberer (ZH)	je –1	erschwert alle Zauber-, Ritual-, Kontrollproben mit MU um je 1 (max.5)	274

gewählt hat, kann nicht gleichzeitig *Halb-* oder *Viertelzauberer* sein. Alle Auswirkungen dieses Vorteils sind bei den jeweiligen Grundprofessionen und Kulturaufsätzen bereits eingerechnet.

Nachteile

Bittsteller (ZHV; –3 GP): Der Held darf gegenüber einem beschworenen Wesen stets nur Bitten äußern und ist nicht in der Lage, irgendeinen Befehl zu geben, sodass stets die Bittschwierigkeit als Kontrollschwierigkeit angewendet wird und es länger dauert, bis der Dienst ausgehandelt ist. Dieser Nachteil ist nur beim Spiel mit den Erweiterungsregeln zur Wahl der Kontrolle (siehe Seite 98) wählbar.

Diktator (ZHV; –3 GP): Der Held darf einem beschworenen Wesen nur Befehle erteilen. Er ist nicht in der Lage, irgendeine Bitte zu äußern, sodass stets die Beherrschungsschwierigkeit als Kontrollschwierigkeit angewendet wird. Dieser Nachteil ist nur beim Spiel mit den Erweiterungsregeln zur Wahl der Kontrolle (siehe Seite 98) wählbar.

Medium (–7 GP): Der Geist des Charakters ist sehr anfällig dafür, von Totenwesen übernommen zu werden. Bisweilen hört er – mehr oder weniger verständliche – Einflüsterungen und Stimmen. Es kommt sogar vor, dass für eine kurze Zeit ein Gespenst von ihm Besitz ergreift, sich seines Körpers bedient oder durch ihn spricht; gegen alle Beeinflussungen, Beherrschungen, Hellsichten und Verständigungen (was sich also im Rahmen solcher Zauber oder zauberähnlicher Effekte erklären lässt – inklusive der eigentlichen Besessenheit selbst; siehe 140) von Totenwesen hat er eine um 5 Punkte gesenkte Magieresistenz. Dies führt auch dazu, dass der Held an Orten, an denen er mit der Präsenz von Totenwesen rechnen muss (und sich dessen bewusst ist), deutlich nervös ist, was sich in Erschwernissen von 1 bis 7 Punkten (bei Talent- und Zauberproben) äußert, wobei eine +1 für den Ort eines tragischen Todesfalls und +7 für das Schlachtfeld einer der Dämonenschlachten angemessen wären. Beschwört ein Medium ein Gespenst in sich hinein, so steigt die Kontrollschwierigkeit des Wesens für das Stilllegen oder Zurückschicken um 5 Punkte und verdoppelt die Kosten eines Auswerfens. In Absprache mit dem Spielleiter kann es auch ähnliche Nachteile für die Beeinflussung durch Dämonen oder andere Wesen geben.

Moralkodex (GP je nach Kult): Moralkodex ist eine besondere Form der Prinzipientreue (**WdH 267**), die es für fast alle Religionen Myranors gibt und der (mindestens) die Priester der Religion folgen. An dieser Stelle seien nur zwei Moralkodizes in Kürze vorgestellt, weitere werden in einem myranischen Götterband folgen. Neben dem unten beschriebenen Geboten gehören auch weitere allgemeine Aufgaben, z.B. Seelsorge und Frevler zur Umkehr zu bewegen.
Verstößt ein Held gegen diese oder die folgenden Auflagen, so wird dies analog zur Prinzipientreue gehandhabt

- **Satu (–10 GP):** Die Erde, auf der die Menschen leben, ist der Leib der sterbenden Urmutter *Sumu*; alles Streben muss darauf ausgerichtet sein, ihr Leben zu retten. Daher müssen Tiere, Pflanzen und Menschen sich dem großen Ziel unterordnen und durch weise Zucht zu der Form geführt werden, die der Gemeinschaft und der Urmutter den höchsten Nutzen bringt. Wildwuchs der Natur und unnötige Gewalt, v. a. aber das Töten intelligenten Lebens schwächen die Mutter und müssen verhindert werden – es sei denn, um die Mutter zu schützen.
- **Lev'tha (-7 GP):** Die Triebe des Menschen und die Raserei sind die Gabe des *Lev'tha*, die er den Menschen gegeben hat. Doch ist seine Kraft im Blut seiner Anhänger oftmals schwer zu bezwingen: Niemals darf sie ausbrechen, ohne dass die absolute Notwendigkeit dazu besteht. Außerdem gibt es einen noch viel tieferen Aspekt der Geschenke des Gottes: Er gab den Männern die Zeugungskraft und viele seiner Anhänger sehen sich dazu berufen, dieses Geschenk in angemessener Weise zu nutzen. Doch sollte dies zu Gewaltverbrechen führen, ist der Kodex gebrochen. So heißt es denn "Lebe Deine Triebe aus!" ebenso wie "Zügle Dich!".

Unfähigkeit für [Dienst] (ZHV; –1 GP): Die Kontrollprobe dieses speziellen Dienstes ist für den Helden um 3 Punkte erschwert. Außerdem kann der Held die passende Instruktions-SF für die Essenzbeschwörung nur zu doppelten Kosten erlernen.

Diesem Nachteil muss vom Spielleiter zugestimmt werden und ein Held darf nur in einem einzigen Dienst unfähig sein.

Unfähigkeit für [Sphäre/Kategorie/Quelle] (ZHV; GP je nach Einschränkung): Der Charakter hat einfach kein Talent im Umgang mit den Anrufungen einer bestimmten Sphäre, Beschwörungskategorie oder Quelle. Die Steigerung entsprechender Zauber ist um eine Spalte teurer, er kann sie nicht in fremder Repräsentation erlernen und ist zudem auf einem maximalen ZfW in Höhe der schlechtesten beteiligten Eigenschaft beschränkt. Eine Einschränkung einer **einzelnen Quelle** bringt **2 GP**, bei allen **Wesenbeschwörungen** bringt **3 GP** und eine Einschränkung bei allen **Elementar-, Stellar-** oder **Dämonenbeschwörungen** sowie eine in allen **Essenzbeschwörungen** bringt **4 GP**. Ein Held darf nur eine dieser Unfähigkeiten freiwillig wählen und diese darf nicht zu einer Aurakonjunktion passen.

Unvermögen für [Beschwörungsdisziplin] (ZH, je –5 GP): Der Zauberer ist nicht in der Lage eine gewisse Beschwörungsdisziplin durchzuführen. Es gibt für jede Disziplin (Invokation, Inspiration, Instruktion, Influxion) einen solchen Nachteil, jedoch kann pro Zauberart (Essenz, Wesen) nur ein solcher Nachteil gewählt werden. Ein Charakter mit diesem Nachteil kann die entsprechende Disziplin bei der Durchführung des Zaubers nicht durchführen und entsprechende Sonderfertigkeiten auch nicht erwerben.

Magische Sonderfertigkeiten

Das magische Wissen auf Myranor ist in den Jahrtausenden der magischen Entwicklung enorm. Die hier vorgestellten Sonderfertigkeit sind sicherlich nur ein Bruchteil des magischen Wissens dieses Kontinents und daher nicht vollständig. Insbesondere das Wissen zur Technomantie und ähnlichem wird Ihnen in einem gesonderten Band präsentiert. Durch die folgende Aufstellung werden außerdem die in **Myranor** beschriebenen magischen Sonderfertigkeiten unwirksam.

Die Verbreitung von Sonderfertigkeiten
Wissen ist Macht und deshalb werden Sonderfertigkeiten in Myranor meist gut behütet und bewahrt. Daher mag es bei manchem Wissen schwierig sein, jemanden zu finden, der über dieses Wissen verfügt – und selbst dann ist diese Person noch nicht bereit, dieses Wissen zu teilen. Daher wird im Folgenden für jede Sonderfertigkeit eine Verbreitung mit angegeben, die sich im Bereich von 7 (Allgemeinwissen) bis 1 (absolutes Geheimwissen) bewegt. Die Verbreitung der Sonderfertigkeiten ist durch die zweite Zahl unter dem Punkt *Lernen* gegeben.

Liste der Sonderfertigkeiten

Animistische Exorzismusrituale (ZHV): Die animistischen Traditionen kennen drei Rituale zum Exorzieren von Wesen und Zaubern: *Kleiner Exorzismus* (150 AP, Verbreitung 6, RkW 3), *Großer Exorzismus* (200 AP, Verbreitung 4, RkW 7), *Übernahme der Besessenheit* (100 AP, Verbreitung 2, RkW 9, SF Auswerfen).
Voraussetzungen: je nach Ritual (s.o.)
Lernen: je nach Ritual (s.o.)

Apport (OR*): Ein Objektritual, das auf jedes persönlich gebundene Traditionsartefakt gesprochen werden kann, um die Gefahr eines Verlustes zu minimieren: Ein solcherart verzauberter Gegenstand kehrt auf Befehl zum Zauberer zurück, wenn er von diesem räumlich getrennt ist.
Voraussetzungen: entsprechendes Bindungsritual des Traditionsartefakts; MU, KL je 12, IN, CH je 13
Lernen: 200 AP, 5 (bei allen magischen Traditionen, die über Traditionsartefakte verfügen)

Archonbeschwörung (unterteilt nach Sphäre, Inspiration/Invokation, ZH): Diese Sonderfertigkeit ermöglicht die spontane Beschwörung eines Archonten einer bestimmten Sphäre (Elementar, Naturgeistern, Totenwesen, Stellaren, Dämonen) auf *eine* bestimmte Disziplin der Wesenbeschwörung (Invokation oder Inspiration). Alle internen Archonbeschwörungen sind sehr selten.
Voraussetzungen: passender Beschwörungszauber auf ZfW 12, passende SF Geniusbeschwörung
Lernen: 300 AP, 1–3

Auswerfen (ZHV): Der Zauberer ist in der Lage, eine interne Besessenheit zu jeder beliebigen Zeit zu beenden. Dies gelingt normalerweise ohne Probe, kann jedoch bei mächtigen Wesen nach Entscheidung des Spielleiters eine Kontrollprobe erfordern. Diese Handlung kostet den Zauber 1W6 Punkte Erschöpfung und 2W6 AsP/LeP (nach Belieben verteilbar).
Voraussetzungen: MU 15, kann nur bei internen Wesenbeschwörungen durchgeführt werden, die man mit mindestens ZfW 7 beherrscht.
Lernen: 150 AP, 4

Automatische Mitverwandlung (ZH): Die Ausrüstung des Zauberers, die dieser am Körper trägt (z.B. Kleidung, Waffen, maximal bis zu 25 Stein), wird mitverwandelt, wenn dieser Ziel einer Verwandlung oder Transformation wird. Während der Verwandlung kann die Ausrüstung auch beschädigt werden, beispielsweise wenn der Verwandelte verletzt wird. Diese SF ist stets aktiv, kann jedoch bewusst vom Zauberer abgestellt werden.
Voraussetzungen: Leiteigenschaft 16, Instruktionen Verwandlung und Transformation
Lernen: 400 AP, 2

Bann- und Schutzkreise (ZHV): Bann- und Schutzkreise können beschworene, erschaffene und auch natürliche Wesen in einem Bereich ein- oder aussperren. Die genauen Regeln, die Beschreibungen und Komplexitäten der einzelnen Kreise finden Sie auf Seite 111.
Voraussetzungen: je nach Kreis
Lernen: 15 AP pro Punkt Komplexität, Verbreitung je nach Kreis

Bannklinge (OR*): Mit diesem Ritual wird ein magisches Objekt erschaffen, dessen Zweck es ist, die Verbindung jenseitiger Wesen ins Diesseits zu zerstören und dadurch deren Austreibung zu erleichtern.
Voraussetzungen: RK einer beschwörenden Tradition
Lernen: 200 AP, 3

Bannung (ZH): Diese Sonderfertigkeit ermöglicht das Bannen von Wesen. Der Beschwörer kann Wesen mit der richtigen Ausführung passender Zauber bannen (siehe 62).
Voraussetzungen: MU 13, Magiekunde 7
Lernen: 200 AP, 5

Magische Sonderfertigkeiten aus Wege der Helden

Auch einige magische Sonderfertigkeiten aus Wege der Helden sind in Myranor bekannt. Die Wirkungen stimmen jeweils überein, auch wenn dieses Wissen in Myranor meist eine andere Verbreitung hat.

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	Lernen	Kurzbeschreibung	Seite
Astrale Meditation (ZH)	IN 13	100 AP, 4	ermöglicht Umwandlung von LeP in AsP	284
Aura verhüllen (ZHV)	MU, IN je 13	200 AP, 4	erschwert magische Wahrnehmung	284
Aurapanzer	speziell	500 AP, 1	MR wirkt auch gegen magischen Schaden	284
Eiserner Wille I	MU 13, IN 12	200 AP, 5	zeitweilig MR+3 gegen Geistbeeinflussungen	285
Eiserner Wille II	Eiserner Wille I	300 AP, 3	wie Eiserner Wille I, jedoch MR +7	285
Exorzist (ZHVG)	MU 15, Magiek.11	200 AP, 4	erleichtert Austreibungen	285
Gedankenschutz	MU 15, IN 13, EWI	150 AP, 2	dauerhafter Bonus aus Eisernem Willen I/II	285
Gefäß der Sterne (ZH)	CH 15, IN 13	250 AP, 4	AE-Basis: (MU+IN+CH+CH)/5, zusätzl.AsP-Gewinn	285f
Konzentrationsst. (ZHV)	MU 15	100 AP, 6	Selbstbeh.-Proben bei Störung um 7 erleichtert	286
Kraftkontrolle (ZHV)	IN 12, CH 13	300 AP, 2	spart 1 AsP, kostet 1 Punkt Erschöpfung	286f
Kraflinienmagie I	KL oder IN 15	50 AP, 1	ermöglicht das Ausnutzen von Kraftlinien	287
Kraftlinienmagie II (ZH)	Klm I, Magiek. 15	400 AP, 1	ermöglicht effektives Ausnutzen von Kraftlinien	287
Matrixregen. I (ZHV)	IN 14	200 AP, 4	verringert Kosten beim Rückkauf von pAsP	287f
Matrixregen. II (Z)	speziell	500 AP, 3	verringert stark die Kosten beim Rückkauf von pAsP	288
Meisterliche Reg. (ZH)	Regeneration II	200 AP, 4	erhöht stark die astrale Regeneration	288
Regeneration I (ZHV)	IN 12	100 AP, 7	erhöht astrale Regeneration um 1	288f
Regeneration II (ZH)	IN 15, Reg. I	100 AP, 6	erhöht astrale Regeneration um 2	288
Tanz der Mada	nicht Unstet	50 AP, 4	Meditationstanz	288f
Traumgänger I	IN 12, Inst.Traumb.	150 AP, 2	erleichtert Traum-Proben um 3, steigert Traumwerte	291

LEig bedeutet Leiteigenschaft, also je nach Tradition KL oder IN, siehe Seite 176.

Behausung des Ahnen (ZHV): Dieses Ritual stellt eine Behausung für einen Ahnengeist her. Mehr dazu finden Sie auf Seite 129.
Voraussetzungen: RK (animistische Tradition), Zauber zur Beschwörung eines Totengenius auf ZfW 7
Lernen: 200 AP, 4

Beschwörerzirkel (ZHV): Der Beschwörer hat gelernt, die gemeinsamen Energien mehrerer Beschwörer zu nutzen, und kann so die Regeln zum gemeinsamen Beschwören auf Seite 98 nutzen.
Voraussetzungen: MU 12, CH 13
Lernen: 200 AP, 4

Beschwörungsroutine (ZH): Ein Zauberer bemerkt bereits nach einer Aktion, ob seine Beschwörung misslungen ist und weiß, woran sie gescheitert ist. Außerdem kann er misslungene Beschwörungszauber ohne Zuschlag auf die Probe wiederholen (anstatt je +3 pro Wiederholung) und die Wiederholungen dauern nicht länger.
Voraussetzungen: –
Lernen: 200 AP, 4

Blutgeist (ZHV): Die Beschwörung von Tiergeistern kann effektiv durch ein Tieropfer der jeweiligen Art unterstützt werden. Es kann ein Fünftel der LE des geopferten Tieres als AsP für die Beschwörung herangezogen und die Kontrollprobe ist auf Grund der Blutmagie nicht erschwert, sondern sogar um 2 Punkte erleichtert.
Voraussetzungen: SF Blutmagie, eine Tiergeisterbeschwörung auf ZfW 7
Lernen: 200 AP, 2

Blutmagie (ZHV): Der Zauberkundige hat sich die Methodik angeeignet, durch Ausnutzung fremder Lebensenergie seine Beschwörungen und Rituale mit Kraft zu speisen. Die Regeltechnik wird auf Seite 139 beschrieben.
Voraussetzungen: MU 12
Lernen: 200 AP, 4

Elementarharmonisierte Aura (ZH): Der Zauberer kann die Quellenkenntnis des Gegenelements einer bereits beherrschten Quellenkenntnis erlernen und ist dann in der Lage, Zauber des Gegenelements ohne Einschränkungen zu sprechen. Diese Sonderfertigkeit muss für die drei Elementpaare *Luft/Erz, Wasser/Feuer, Humus/Eis* jeweils neu erworben werden.
Voraussetzungen: KL 15, IN 15, *Magiekunde* 12, *Quellenkenntnis* oder *Begabung* in mindestens einem Element. Der Held muss sich für mindestens vier Oktale zur Kontemplation an einen geeigneten Ort zurückziehen und darf weder die Nachteile *Aurakonjunktion zu Dämonen*, *Animalische Magie*, *Arkanophobie*, *Astraler Block*, *Schwache Ausstrahlung*, *Schwacher Astralkörper* und *Unstet* noch Quellenkenntnis oder Begabung für eine dämonische Quelle oder Sphäre haben oder *Paktierer* sein.
Lernen: 700 AP, mit *Aurakonjunktionen zu Elementaren* nur 500 AP (Stufe I), 400 AP (Stufe II) oder 300 AP (Stufe III), 3

Engramm (Z): Dieses Ritual ermöglicht die Übertragung von Wissen direkt in den Kopf des Empfängers. Die genaue Anwendung wird auf Seite 122 beschrieben.
Voraussetzungen: MU, KL, CH je 15, RK (Optimatik) 10
Lernen: 300 AP, 3

Fernzauberei I/II (ZHV): Diese Sonderfertigkeit ermöglicht eine bessere Zielerfassung von Zielobjekten in weiter Ferne. Stufe I halbiert die Zuschläge für die Anvisierungsprobe auf Entfernung *Horizont*, Stufe II ermöglicht eine schnellere Zielerfassung und reduziert die Entfernungsaufschläge bei Zaubern der Reichweite *Außer Sicht* (siehe Seite 101).
Voraussetzungen: I: IN 12, Spontanzauberei III (Reichweite), II: IN 15, Fernzauberei I
Lernen: I: 100 AP, 4; II: 300 AP, 2

Fetischverzauberungen (OR*): Fetische erleichtern die Beschwörungen von Animisten. Es gibt verschiedene Fetische. Details zu den Fetischen finden Sie auf Seite 129.

Voraussetzungen: je 100 AP, je nach Fetisch
Lernen: RK (animistische Tradition), weitere nach Fetisch

Formeln (ZHV): Es gibt zahlreiche verschiedene Formeln. Generelle Aussagen zu diesem Thema finden sich auf Seite 29, während einige Formeln für die Essenzbeschwörung ab Seite 40 beschrieben werden.
Voraussetzungen: –
Lernen: Halbe Anrufungsschwierigkeit in AP pro Stufe Qualität, mindestens jedoch 1 AP pro Qualitätsstufe; Verbreitung je nach Formel.

Formelentwicklung [Disziplin] I-VII (ZHV): Diese Sonderfertigkeiten ermöglichen die Entwicklung entsprechender Formeln der jeweiligen Disziplin (Invokation, Inspiration, Instruktion, Influxion). Das genaue Vorgehen wird auf Seite 108 beschrieben.
Voraussetzungen: I,II: Leiteigenschaft 13, Magiekunde 7; III-V: Leiteigenschaft 15, Magiekunde 10, Rechnen *oder* Malen/Zeichnen 7; VI,VII: Leiteigenschaft 17, Magiekunde 15, Rechnen *oder* Malen/Zeichnen 10; dazu jeweils die vorherige Stufe.
Lernen: je 100 AP, 3–7 (je nach Stufe)

Fremdopferung (ZHV): Der Zauberer hat gelernt, die Verwendung von Fremdblut bei der Blutmagie dosieren zu können. Das Blut des Opfers kann in diesem Fall sorgsam dosiert werden, sodass es nicht notwendigerweise zu Tode kommt.
Voraussetzungen: SF Blutmagie, SF Verbotene Pforten, Heilkunde Wunden 7
Lernen: 200 AP, 3

Geniusbeschwörung (unterteilt nach Sphäre, Inspiration/Invokation, ZH): Diese Sonderfertigkeit ermöglicht die spontane Beschwörung eines Genius einer bestimmten Sphäre (Elementar, Naturgeister, Totenwesen, Stellare, Dämonen) auf *eine* bestimmte Disziplin der Wesenbeschwörung (Invokation oder Inspiration).
Voraussetzungen: passende SF Spontanzauberer (Invokation oder Inspiration)
Lernen: 150 AP, 3–5 (je nach Art)

Großbeschwörung (ZHV): Der Zauberer hat gelernt, Großformen von Beschwörungen durchzuführen, welche deutlich effektiver, aber auch zeitaufwändiger sind. Die genauen Regeln finden Sie auf Seite 98.
Voraussetzungen: ein Beschwörungszauber mit ZfW 7
Lernen: 400 AP, 6

Große Meditation (Ritual) (Z): Diese Technik erlaubt es Vollzauberern, ihre astralen Kräfte (genauer: die Fähigkeit, Astralenergie anzusammeln, also ihren AE-Grundwert) zu verbessern: Durch einen langen und rigorosen Meditationsprozess gewinnt der Zauberer je nach Tradition KL/3 oder IN/3 AsP zu seinem Grundvorrat hinzu, bei Gelingen einer entsprechenden Ritualprobe (je nach Tradition auf MU/KL/CH bei wissenschaftlichen Traditionen bzw. MU/IN/CH bei intuitiven Traditionen) sogar noch zusätzlich RkP*/10 Punkte. Es kann nur ein solches Ritual pro Jahr durchgeführt werden, das jeweils im Rahmen der eigenen magischen Tradition durchgeführt wird und entsprechende Riten und Formalismen erfüllen muss.
Voraussetzungen: KL, IN je 12, **Verbreitung:** 6
Kosten: Die Kenntnis des Rituals ist Bestandteil der Ausbildung eines Vollzauberers, jede Große Meditation erfordert für die Durchführung 400 AP und einen Monat Vorbereitung und innere Einkehr.

Heilmagie (ZH): Diese SF verbessert das AsP zu LeP-Verhältnis des Dienstes Heilung auf 3:4, d.h. die Heilung von 4 Lebenspunkten kostet nur noch 3 AsP.
Voraussetzungen: Leiteigenschaft 15, Heilkunde Wunden 10
Lernen: 200 AP, 5

Höhere Bindung [Wesen] (Z): Der Beschwörer muss nur noch 2/3 der Kosten für Bindung und Dienste gebundener Wesen bezahlen. Diese Sonderfertigkeit wird für jede Wesengruppe (Elementar, Stellar, Dämon, Totenwesen, Naturwesen) einzeln erlernt.
Voraussetzungen: Leiteigenschaft 15, SF Wesenbindung II, RK 11
Lernen: 250 AP, 4

Instruktion (Dienst) (ZHV): Diese SF ermöglicht dem Zauberer die Ausführung dieses Dienstes bei der Essenzbeschwörung. In diesem Band werden die folgenden Dienste beschrieben, wobei in Klammern die jeweiligen Voraussetzungen und Verbreitungen angegeben werden:
Alpdruck (Instruktion Traumbesuch, 3), *Alptraumwelt* (Traumgänger II, 1), *Analyse* (Instruktion Wahrnehmung der Quelle, 5), Antimagie (6), *Bann der Quelle* (Instruktion Antimagie, 4), *Beseelung durch Quelle* (6), *Dämonische Manifestation* (4), *Elementare Manifestation* (Instruktion Elementare Reinheit, 5), *Elementare Reinheit* (6), *Explosion* (Instruktion Schadenszauber, 4), *Fixierung* (4), *Geistillusion* (Instruktion Verhüllung, 4), *Heilung/Wiederherstellung* (5), *Hellsicht* (4), *Illusion* (5), *Infektion* (3), *Kontrolle über Element* (6), *Kontrolle über Gefühle* (6), *Kontrolle über [Wesen]* (3), *Metamagie* (Instruktionen Antimagie und Transfer, 3), *Objektbewegung* (5), *Regeneration* (Instruktion Heilung, SF Heilmagie, 2), *Reinigung* (4), *Schadenszauber* (5), *Schutz vor Quelle* (5), *Traumbesuch* (4), *Transfer* (5), *Transformation* (Instrukion Verwandlung, 3), *Transport durch Element* (Instruktion Über ein Element gehen, 2), *Über Element gehen* (4), *Verhüllung* (5), *Verwandlung* (4), *Wahnsinn* (3), *Wahrnehmung der Quelle* (6).
Voraussetzungen: je nach Dienst (s. u.)
Lernen: 100 AP, je nach Dienst

Instruktionsspezialisierung (ZH): Der Zauberer kann einen bestimmten Dienst effektiver ausführen. Die Beschwörungsprobe ist um zwei Punkte erleichtert und der Dienst erzeugt einen ZfP*-Bonus von zwei Punkten. (Dies ist nicht identisch mit einer Zauberspezialisierung).
Voraussetzung: zugehörige Instruktions-SF, eine passende Zauberspezialisierung
Lernen: 300 AP, 1–3 (je nach Dienst)

Illusionszauberer (ZHV): Der Zauberer kann mächtigere Illusionen erzeugen. Die Realitätsdichte seiner Illusionen oder Geistillusionen steigt auf 7+ZfP* und die maximale Größe von Illusionen auf das Doppelte. Dies ist nur einsetzbar, wenn man die zugehörige Instruktions-SF beherrscht.
Voraussetzungen: CH 16, IN 14
Lernen: 400 AP, 2

Instrumenten-Zauber (OR*): Die Satudure können ein Instrument an sich binden und verzaubern. Die einzelnen Zauber sind: *Bindung* (100 AP, Verbreitung 6; Voraussetzung: RK 3), *Zauberklänge tragen weit!* (150 AP, 3; RK 7), *Schöner Klang* (100 AP, 3; RK 7), *Liederspeicher* (200 AP, 3; RK 11), *Geballte Kraft* (200 AP, 3; RK 11).
Voraussetzungen: RK (Satudur), weitere nach Ritual
Lernen: je nach Ritual, siehe oben

Kombinationszauberei (ZHV): Der Beschwörer ist in der Lage, mit einer einzigen Beschwörung die beschworene Essenz zu mehreren Diensten gleichzeitig zu bewegen. Der genaue Ablauf ist auf Seite 97 beschrieben.
Voraussetzungen: Leiteigenschaft 15, einen Essenzbeschwörungszauber auf ZfW 12
Lernen: 400 AP, 2

Kostendeckung (ZH): Der Beschwörer ist in der Lage, einen letzten Dienst zu erbitten, der die noch übrigen AsP eines extern beschworenen Wesens übersteigt. Die Kontrollprobe ist dadurch um 5 Punkte erschwert und die restlichen Kosten müssen vom Beschwörer selbst bezahlt werden. Die Dienstkosten dürfen die Gesamtanzahl der AsP des Wesens nicht überschreiten, sollte dieser Wert nicht angegeben sein, so beträgt er das Doppelte der sonst vom Wesen zur Verfügung gestellten AsP-Menge. Nach Erfüllung des Dienstes kehrt das Wesen nicht zum Beschwörer zurück. Spielen Sie mit den Regeln zur *Wahl der Kontrolle*, so ist die Kostendeckung nur bei gebetenen Wesen, nicht jedoch bei gezwungenen Wesen möglich.
Voraussetzungen: MU 14, CH 16, IN 14
Lernen: 400 AP, 2

Magischer Experte [spezielles Gebiet] (Z): Der Zauberer hat sich in ein besonderes Gebiet besonders eingearbeitet und kennt sich dort extrem gut aus. Die Anrufungsproben bei drei ausgewählten Diensten der Essenzbeschwörung einer bestimmten Quelle sind um jeweils 3 Punkte erleichtert und kosten außerdem auch 10% weniger AsP (mindestens jedoch 1 AsP). Beispiele für solche Gebiete sind:
- Antimagier: Kraft; Antimagie, Bann der Kraft, Schutz vor Kraft
- Baumeister (Erz): Erz; Elementare Manifestation, Kontrolle über Erz, Verwandlung
- Chaotiker: Wahnsinn; Beseelung durch Wahnsinn, Kontrolle über Gefühle, Wahnsinn
- Heiler: Humus; Entgiftung, Heilung, Regeneration
- Hellseher (Luft): Luft; Analyse, Hellsicht, Wahrnehmung der Luft
- Kampfzauberer (Feuer): Feuer; Explosion, Schadenszauber, Schutz vor Feuer
- Telekinetiker (Thesephai): Thesephai; Fixierung, Objektbewegung, Transport durch Luft

Weitere können von Spielleiter oder Spieler selbst entwickelt werden.
Voraussetzungen: Leiteigenschaft 16, passende Quellenkenntnis, ZfW Essenzbeschwörung der Quelle 14, Zauberspezialisierungen auf mindestens 2 der Dienste, alle 3 zugehörigen Instruktions-SFs
Lernen: 300 AP, 2–4 (je nach Gebiet)

Magische Verbindung (*): Der Satudur geht eine besondere gedankliche Verbindung mit einem sehr nahestehenden Tier oder einer sehr nahestehenden Person ein. Dadurch kann er alle Zauber, deren Zielobjekt er selbst und das verbundene Wesen sind, für geringere Kosten wirken. Die Kosten betragen nur ein Viertel mehr AsP, als sie für den Satudur alleine betragen würden.
Voraussetzungen: Vorteil *Tierempathie,* Ritualkenntnis (Satudur)
Lernen: 200 AP für die erste Verbindung; 400 AP für jede neue oder weitere Verbindung. Die Verbreitung beträgt 5.

Magische Lieder (ZHV): Die Satudure kennen einige magische Lieder, die auf Seite 134 genauer beschrieben werden: *Bilderspiel* (100 AP, Verbreitung 3; Voraussetzung: RK 7), *Das Spiel der Sinne* (200 AP, 2; RK 11, SF Bilderspiel), *Beflügelung des Spiels* (300 AP, 2; RK 14, Quellenkenntnis Luft), *Das große Fest* (300 AP, 2; RK 14, Quellenkenntnis Feen, Musizieren 10, Tanzen 7), *Das kleine Weinlied* (100 AP, 5; RK 7, Winzer/Schnaps brauen/Brauer 3), *Das große Weinlied* (RK 11, Winzer/Schnaps brauen/Brauer 7, SF Das kleine Weinlied), *Satyaras Segen* (100 AP, 6; RK 5).
Voraussetzungen: RK (Satudur), weitere nach Ritual
Lernen: je nach Ritual, siehe oben

Modifikationsglyphen [Kosten, Wirkungsdauer, Struktur] (ZHV): Diese Sonderfertigkeiten ermöglichen das Anlegen der Modifikationsglyphen *Kosten*, *Wirkungsdauer* und *Struktur*, wie sie auf Seite 112 beschrieben werden. Sie sind vor allem bei den Hjaldingern, aber auch bei einigen anderen Traditionen verbreitet.
Voraussetzungen: FF 12, Magiekunde 7, Malen/Zeichnen 7
Lernen: je 200 AP, 3 (vor allem Hjaldingsche Zauberer)

Massenbeschwörung (ZH): Der Beschwörer ist in der Lage, mittels der Ausführung eines Zaubers mehrere gleichartige Wesen zu beschwören. Dies wird auf Seite 98 genauer beschrieben.
Voraussetzungen: eine Wesenbeschwörung auf ZfW 7
Lernen: 150 AP, 6

Permanenzzauberer (ZH): Der Zauberer muss nur die Hälfte der sonst üblichen permanenten Kosten (meistens also 1/20 der Kosten) bei permanenten oder augenblicklichen Zaubern bezahlen.
Voraussetzungen: CH 15, Spontanzauberei IV (Wirkungsdauer)
Lernen: 250 AP, 3

Quellenkenntnis [einzelne Quelle] (ZH): Der Zauberer hat im Laufe seiner Ausbildung oder durch persönliche Studien besondere Einblicke in eine Quelle erhalten und kann zukünftig alle passenden Beschwörungszauber dieser Quelle um eine Spalte leichter erlernen. Diese Erleichterung ist kompatibel mit einer Sphärenkenntnis.
Voraussetzungen: Leiteigenschaft 13 für das Erlernen der Quelle, Leiteigenschaft 15 (16/17/...) für das Erlernen der zweiten (dritten/vierten/...) Quelle.
Lernen: 100 AP, das doppelte für Quelle Kraft, 1–7 (je nach Quelle)

Repräsentation (ZHV): Die Kenntnis der Zauberstrukturen, Rituale, Denkhilfen und Gewohnheiten einer Zaubertradition werden durch die Repräsentation ihrer Zauber und Rituale dargestellt. Daher ist es ein langwieriger Prozess, eine bestimmte Repräsentation zu erlernen, was üblicherweise während der Lehrzeit des Charakters (also bei der Erschaffung des Helden) geschieht. Es ist jedoch auch möglich, im späteren Leben eine zweite und gar weitere Repräsentationen zu erlernen. Kenntnis einer Repräsentation bedeutet, einen Zauber in der entsprechenden Repräsentation gemäß seiner Grundschwierigkeit (Komplexität) erlernen zu können – Zauber in einer fremden Repräsentation werden um zwei Spalten schwieriger erlernt.
Voraussetzungen: Kenntnis einer zweiten Repräsentation für Halb- und Vollzauberer erfordert KL und IN je 15 und eine Kenntnis von insgesamt etwa 800 AP in Zaubern der fremden Repräsentation; die dritte Repräsentation erfordert KL 18 und ebenfalls Kenntnis von etwa 800 AP in Zaubern der fremden Repräsentation und ist für Halb- und Viertelzauberer nicht möglich. Für Viertelzauberer ist nur dann eine zweite Repräsentation erwerbbar, wenn die erste Repräsentation die natürliche Repräsentation ist. Dies erfordert dann jedoch keine besonderen Voraussetzungen.
Verbreitung: 7 bei der jeweiligen Tradition
Kosten: erste Repräsentation normalerweise automatisch je nach Kultur/Profession; zweite Repräsentation für Vollzauberer 2.000 AP, für Halbzauberer 3.000 AP, für Viertelzauberer nur möglich, wenn die erste Repräsentation die natürliche ist und kostet dann 1.000 AP; dritte Repräsentation für Vollzauberer 4.000 AP, für Viertel- und Halbzauberer unmöglich. Um eine neue Repräsentation zu erlernen, muss man sich mindestens ein Jahr intensiv mit der anderen Art der Zauberei beschäftigen (während der man nicht auf Abenteuer ausziehen kann) und muss natürlich einen willigen Lehrmeister finden.
Einige Repräsentationen sind so verwandt, dass das Erlernen der einen Repräsentation für einen Kenner der anderen leichter ist. Das Erlernen der Icemna-Repräsentation kostet für einen Optimatiker nur die Hälfte der Kosten und

andersherum. Die animistischen sind untereinander so verwandt, dass ein Kenner einer animistischen Tradition zum Erlernen einer anderen animistischen Tradition nur drei Viertel der Kosten bezahlen muss.

Leiteigenschaften
Je nach Tradition, nämlich der Art der Wissensvermittlung, verwenden die unterschiedlichen Magie-Traditionen andere Eigenschaften für Lernvorgänge:

- Die *wissenschaftlichen Traditionen* verwenden für Lernvorgänge und ähnliches die **Klugheit**. Die Traditionen *Optimatik*, *Neristische Tradition* und *Shindramatha* sind die in diesem Band vorgestellten wissenschaftliche Traditionen.
- Die *intuitiven Traditionen* verwenden für Lernvorgänge die **Intuition.** In diesem Band werden folgende intuitive Traditionen vorgestellt: *Icemna*, alle *animistischen Traditionen*, die *maritime Tradition*, die *Satudure* sowie die *natürliche Tradition* (Magiedilettanten).

Ritualkenntnis [Tradition] (Magische Fertigkeit) (ZHV): Der Zauberkundige ist in der Lage, Rituale einer bestimmten magischen Tradition (üblicherweise der eigenen) zu erkennen, zu erlernen und durchzuführen, wobei das Erlernen einzelner Rituale meist an einen bestimmten Wert in *Ritualkenntnis* (abgekürzt als RK, mit RkW als *Ritualkenntnis*-Wert und RkP* als übrig behaltenen Punkte aus einer *Ritualkenntnis*-Probe) gekoppelt ist. *Ritualkenntnis [Tradition]* wird im Spiel wie ein Talent gehandhabt. Die Eigenschaftsproben, auf die die Ritualkenntnis angewendet wird, sind jedoch üblicherweise durch das spezielle Ritual vorgegeben. Eine Ritualkenntnis kann wie ein gewöhnliches Talent gesteigert werden, wobei man für eine Ritualkenntnis der eigenen Tradition (eine Ritualkenntnis, zu der man die zugehörige Repräsentation verinnerlicht hat) die Spalte E verwendet, für die Ritualkenntnis einer Fremd-Repräsentation die Spalte G – wenn man überhaupt einen Lehrmeister findet, der einem die entsprechenden Techniken beibringt. Startwert der Ritualkenntnis ist stets 3; einige Professionen und Varianten erhalten einen höheren Startwert. (Wenn also Ritualkenntnis +4 angegeben ist, startet der Charakter mit einem RkW von 7.)
Voraussetzungen: –
Verbreitung: 7 bei der jeweiligen Tradition
Kosten: Steigerungskosten wie oben angegeben; eine Ritualkenntnis wird mit der jeweiligen Repräsentation aktiviert; Die Aktivierung einer Ritualkenntnis ohne Repräsentation kostet 250 AP (und erfordert meisterliche Erlaubnis).

Schutzzeichen (ZHV): Der Zauberer kann die in **WdZ 57f** kurz und **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** detailliert beschriebenen stärkeren Bann- und Schutzkreise verwenden, wenn er die entsprechenden Kreise gelernt hat (siehe auch Seite 111).
Voraussetzungen: KL, IN, FF je 12
Lernen: 100 AP, 4

Shindramatha-Rituale (ZHV): Die Shindramatha beherrschen einige Rituale. Es handelt sich um *Fluch der Schlange* (200 AP, Verbreitung 5; Voraussetzungen: RK 5), *Form der Schlange* (200 AP, 6; RK 3), *Kristallkraft bündeln* (150 AP, 4, MU 13; RK 7), *Lebender Astralspeicher* (200 AP, 4; RK 7, SF Vertrautenbindung), *Lebender Zauberspeicher* (300 AP, 2; RK 11, SF Lebender Astralspeicher).
Voraussetzungen: RK (Shindramatha), weitere nach Ritual
Lernen: je nach Ritual, siehe oben

Siegelzauber (OR*): Die Zauber zum Bezaubern des optimatischen Siegels. Es gibt folgende Siegelzauber: *Bindung* (100 AP, Verbreitung 7), *Magisches Siegel* (100 AP, 4; Voraussetzung: RK 7), *Siegeletikett* (100 AP, 3; RK 9), *Siegelschutz* (150 AP, 2; RK 9), *Verschlüsselung* (150 AP, 5; RK 7).
Voraussetzungen: RK (Optimatik), weitere nach Ritual
Lernen: je nach Ritual, siehe oben

Späte Ausbildung I (V): Ein Viertelzauberer kann unter fachkundiger Ausbildung seine magische Begabung erweitern. Er erhält während einer mindestens einjährigen intensiven Ausbildung den Vorteil Halbzauberer und verliert dafür den Viertelzauberer-Vorteil. Er erhält den erhöhten AE-Grundwert und den zusätzlichen Punkt MR, *nicht* jedoch die auch in dem Vorteil enthaltenen Frei-GP für den Erwerb von Zaubern. Ein Zauber, den der Charakter bereits beherrscht, wird zum Hauszauber. Ein Viertelzauberer mit einem Schutzgeist kann diesen auch später noch nutzen.
Voraussetzungen: CH 15, MU, KL, IN je 13, eine Repräsentation außer der natürlichen
Lernen: 500 AP, 3

Späte Ausbildung II (H): Ein Halbzauberer kann unter fachkundiger Ausbildung seine magische Begabung erweitern. Während einer mindestens zweijährigen intensiven Ausbildung wird der Vorteil Halbzauberer durch den Vorteil Vollzauberer ersetzt. Er erhält den erhöhten AE-Grundwert, den zusätzlichen Punkt MR und die Kenntnis der Großen Meditation, *nicht* jedoch die auch in dem Vorteil enthaltenen Frei-GP für den Erwerb von Zaubern. Ein Halbzauberer mit natürlichen Zauberwirkungen kann diese auch später noch nutzen.
Voraussetzungen: CH 16, MU, KL, IN je 14
Lernen: 1000 AP, 1

Speerzauber (OR*): Die Objektrituale der männlichen Icemna-Optimaten. Es handelt sich um die folgenden Rituale: *Bindung* (200 AP, Verbreitung 7; Voraussetzung: RK 3), *Auge* (100, 6; RK 6), *Schutz* (150 AP, 5; RK 7), *Bündnis* (150 AP, 5; RK 9, SF Beschwörerzirkel), *Kraft* (100 AP, 4; RK 11), *Licht* (100 AP, 3; RK 13), *Strafe* (100 AP, 3; RK 13). Eine detaillierte Betrachtung der einzelnen Speerzauber finden Sie auf Seite 123.
Voraussetzungen: RK (Icemna)
Lernen: je nach Ritual, siehe oben

Spezialwissen [je nach Haus] (ZHV): Die magischen Erben der Alten haben sich Wissen bewahrt, das ihnen starke Vorteile in Verbindung mit ihrer Repräsentation bietet. Dieses Wissen wird eifersüchtig gehütet und die unautorisierte Weitergabe mit dem Tode bestraft. Mehr zu den einzelnen Spezialitäten erfahren Sie bei der Beschreibung des Hauses.
Voraussetzungen: RK (Optimatik) für das erste Spezialwissen, RK (Optimatik) 13/15/17/... für jede weitere SF dieser Familie.
Lernen: 200 AP für das erste Spezialwissen, 1000 AP für jedes weitere. Die Verbreitung beträgt 7 innerhalb des Hauses, außerhalb ist jedes Spezialwissen faktisch unbekannt.

Sphärenkenntnis [einzelne Sphäre] (ZH): Der Zauberer hat eine besondere Kenntnis in den Beschwörungen der Substanzen einer Sphäre erworben und kann daher alle zugehörigen Zauber um eine Spalte leichter erlernen. Möglich sind Elementare, Stellare oder Dämonen. Diese Erleichterung ist kompatibel mit einer Quellenkenntnis.
Voraussetzungen: Leiteigenschaft 16, passende Beschwörungszauber im Wert von 25 ZfP
Lernen: 300 AP, 2

Spontanzauberei I-IV (Zauberdauer, Zielobjekt, Reichweite, Wirkungsdauer, Struktur, ZH): Diese Sonderfertigkeiten erlauben es dem Beschwörer, spontane Essenzbeschwörungen mit Wirkung aus Kategorien +1/+2 (Stufe I), +3/+4 (Stufe II), +5/+6 (Stufe III) bzw. +7 (Stufe IV) der jeweiligen Punkte *Zauberdauer, Zielobjekt, Reichweite, Maximale Wirkungsdauer* und *Struktur* zu wirken. Für jeden einzelnen Randparameter existiert eine Familie von Spontanzauberei-SFs. Die SF Spontanzauberei I (Zauberdauer) ermöglicht also eine spontane Essenzbeschwörung innerhalb von 1 SR oder 40 Aktionen durchzuführen.
Voraussetzungen: SF Spontanzauberer, die jeweils vorherige Stufe der zugehörigen Spontanzauberei. Für die Stufen III und IV außerdem eine Leiteigenschaft von 14 bzw. 16.
Lernen: I: 100 AP, 6; II: 200 AP, 4; III: 300 AP, 2; IV: 400 AP, 1

Spontanzauberer [Disziplin] (ZH): Der Zauberer hat gelernt, in der speziellen Disziplin (Inspiration, Invokation, Instruktion, Influxion) ohne die Anwendung von Formeln zu zaubern. Er kann beispielsweise die Regeln für die spontane Essenzzauberei benutzen oder Wesen auch ohne Kenntnis der zugehörigen Formel beschwören. Die genauen Regeln werden auf Seite 30 und Seite 61 erklärt.
Voraussetzungen: CH 13, IN 13
Lernen: 500 AP, 5

Stabzauber (OR*): Die Objektrituale der Magier. *Bindung* (100 AP, 7), *Analyse* (100 AP, 6; RK 3, Instruktion Analyse), *Astraltransfer* (150 AP, 3; RK 7, Instruktion Transfer), *Astralentzug* (200 AP, 2; RK 11), *Astralraub* (300 AP, 1; RK 13), *Bannfokus* (150 AP, 4; RK 11), *Blendung* (125 AP, 6; RK 9), *Dienstfokus* (150 AP, 5; RK 11, passende Instruktion), *Doppeltes Maß* (50 AP, 5; RK 7), *Elementarklinge* (300 AP, 5; RK 11), *Elementwahrnehmung* (100 AP, 6; RK 3, Instruktion Wahrnehmung), *Entwässerung* (200 AP, 1; RK 11), *Funkenregen* (100 AP, 6; RK 5), *Fixierung* (100 AP, 5; RK 7, Instruktion Fixierung), *Frischer Geist* (125 AP, 5; RK 7), *Geistesband* (75 AP, 5; RK 9), *Halbes Maß* (50 AP, 5; RK 7), *Hammer des Magus* (150 AP, 4; RK 7), *Kraftfokus* (150 AP, 5; RK 11), *Lebenstransfer* (150 AP, 3; RK 7, Instruktion Transfer), *Lebensentzug* (200 AP, 4; RK 11), *Lebensraub* (300 AP, 1; RK 13), *Leuchtfeuer* (100 AP, 4; RK 9), *Lichtzauber* (75 AP, 6; RK 5), *Mitverwandlung* (50 AP, 4; RK 5), *Notruf* (150 AP, 3; RK 9, Instruktion Kommunikation), *Reinigung* (50 AP, 6; RK 5, Instruktion Reinigung), *Resistenz* (300 AP, 2; RK 13), *Schild vor [Wesen]* (je 200 AP, 3–5; RK 12, Instruktion Schutz vor Quelle), *Seil des Adepten* (150 AP, 5; RK 7), *Seil des Magus* (150 AP, 2; RK 13), *Sensorspeicher* (150 AP, 2; RK 12), *Spontanfokus* (200 AP, 4; RK 11), *Stab der Bohrung* (300 AP, 4; RK 9), *Stabexplosion* (250 AP, 3; RK 13, Instruktion Schadenszauber), *Temporäres Siegel* (75 AP, 2; RK 7), *Tierhaut* (300 AP, speziell; RK 14), *Todesberührung* (300 AP, 1; RK 15), *Welle des Elements* (je 250 AP, 2; RK 14), *Wesenspeicher* (150 AP, 3; RK 14), *Zauberparade* (150 AP, 5; RK 5), *Zauberspeicher* (200 AP, 3; RK 11). Eine detaillierte Betrachtung der einzelnen Stabzauber finden Sie auf Seite 112.
Voraussetzungen: RK (Optimatik oder Icemna), Schwellenwerte siehe oben
Lernen: je nach Stabzauber, siehe oben

Stabzaubererweiterung (Z): Mit der Ernennung zum Magus minor erlernen die Magier der Optimatenhäuser ein Ritual zur Erweiterung des Fassungvolumens ihres Stabzaubers.
Voraussetzungen: Bindung des Stabes, CH 15, RK (Optimatik) 12
Lernen: 200 AP, 2

Strafmagie (*): Diese besondere Form der Zauberei ist den Animisten sowie den Angehörigen des Hauses Icemna vorbehalten. Sie ist besonders tückisch dadurch, dass sie die Magieresistenz umgeht und teilweise sehr schwer aufzuheben ist. Die einzelnen (bekannten) Strafen sind: *Angst vor [Schlechte Eigenschaft]!* (Kosten 75 AP, Verbreitung 7), *Alles in deinem Mund wird zu [Element]!* (150 AP, 3), *Der [Sinn] sei dir genommen!* (100 AP, 5), *Dein Weg sei mit Unglück gepflastert!* (100 AP, 5), *Gehorche der Stimme der Magie [Satus]!* (150 AP, 7), *Gehorche der Weisung der Geister [dem Willen Satus]!* (200 AP, 2), *Hässlich sollst du sein!* (50 AP, 5), *Kein [Mensch,...] wird dich ertragen!* (100 AP, 2), *Keine Ruhe wirst du finden!* (100 AP, 5), *Pein beuge dich!* (75 AP, 6), *Sei dem Tode geweiht* (100 AP, 3), *Sei unfruchtbar!* (50 AP, 3), *Schlage Wurzeln!* (200 AP, 4), *Schweige!* (50 AP, 4)
Voraussetzungen: RK (beliebige animistische Tradition oder Icemna)
Lernen je nach Strafe (s.o.)

Traumgänger II (Z): Der Zauberer hat große Erfahrungen mit Traumwelten gemacht. Alle seine Proben zur Manipulation der Traumwelt sind um 2 weitere Punkte erleichtert und seine Eigenschaften in Träumen steigen je um 1 Punkt.
Voraussetzungen: IN, CH je 16, Instruktion (Alpdruck), Traumgänger I (**WdH 291**)
Lernen: 400 AP, 1

Triopta-Rituale (OR*): Mit diesen Ritualen können einer Triopta besondere Fähigkeiten verliehen werden: *Bindung* (200 AP, Verbreitung 7; Voraussetzung: RK 3), *Astralspeicher I* (250 AP, 6; RK 11, Bindung), *Astralspeicher II* (400 AP, 4; RK 12, Zauberspeicher I), *Astralspeicher III* (400 AP, 2, RK 15, Zauberspeicher II), *Zauberspeicher I* (300 AP, 5; RK 9, Astralspeicher I), *Zauberspeicher II* (400 AP, 3; RK 12, Astralspeicher II).
Voraussetzungen: RK Optimatik
Lernen: Je nach Ritual (s.o.)

Verbotene Pforten (ZH): Dies ist die Kenntnis der Methodik, die eigene Lebensenergie für Zaubersprüche zu verwenden, was nur unter bestimmten Randbedingungen möglich und zudem risikoreich ist. Die entsprechenden Regeln finden Sie auf Seite 139.
Voraussetzungen: MU 12
Lernen: 100 AP, 5

Vertrautenbindung I-V (ZH): Dies ist ein Ritual, mit dem ein Zauberer ein oder sogar mehrere Tiere an sich binden kann, sodass diese zu *Vertrauten* werden. Die maximale Anzahl von *gleichzeitig* an den Zauberer gebundenen Tiere ist durch die Stufe der Sonderfertigkeit gegeben und beträgt höchstens fünf. Mehr zu den Vertrauten finden Sie auf Seite 124.
Voraussetzungen: I: IN 12, ab II: IN 14/15/... sowie die jeweils vorherige Stufe der Vertrautenbindung.
Lernen: jeweils (Stufe x 100) AP, d.h. Stufe I kostet 100 AP und Stufe III 300 AP, die Verbreitung beträgt 5 für die erste Stufe, eins weniger für jede weitere.

Vielfalt der Geister (ZH): Der Animist hat gelernt, dass es viele verschiedene Geister gibt und andere Völker sie auf eine andere Weise rufen und beeinflussen. Er kann nun Beschwörungszauber anderer animistischer Traditionen erlernen und direkt in die eigene Repräsentation überführen. Dies kostet ihn das Vierfache der sonst üblichen Kosten zum Erlernen des Zaubers, jedoch hat er den Zauber sofort in der eigenen Repräsentation erlernt. Es ist jedoch nicht möglich, dass zwei Animisten unterschiedlicher Traditionen einander die Kenntnisse bereits erlernter Zauber unterrichten, um diese zu steigern. Formeln können mit dieser SF zu einfachen statt zu doppelten Kosten aus einer anderen animistischen Tradition gelernt werden.

Voraussetzungen: IN, CH je 14, RK (beliebige animistische Tradition) 8
Lernen: 300 AP, 4

[Wesen]-Former I/II (ZH): Diese SF wird für eine spezielle Gattung von Wesen (Elementare, Stellare, Naturwesen, Gepenster, Dämonen) erlernt und ermöglicht dem Beschwörer, dem Wesen auch noch nach der Beschwörung besondere Eigenschaften (siehe 67) mitzugeben. Diese kosten ihn jedoch bei Stufe I die dreifache Anzahl an ZfP*, bei Stufe II die einfachen ZfP* wie vor der Zauberprobe. Die aventurische SF *Form der Formlosigkeit* entspricht der Sonderfertigkeit *Dämonenformer I,* die SF *Geber der Gestalt* der SF *Dämonenformer II.*
Voraussetzungen: Magiekunde 11 (I) bzw. 15 (II), passender Beschwörungszauber ZfW 11 (I) bzw. 15 (II), für die zweite Stufe außerdem noch die erste Stufe und RK 11.
Lernen: I: 150 AP, 5; II: 100 AP, 4

Wesenbindung I-III (ZHV): Dies ist die Kenntnis der richtigen Befehle oder Bitten, mit denen man einen Geist (Stufe I), Genius (Stufe II) oder Archon (Stufe III) an einen Ort, eine Person oder einen Gegenstand binden kann. Diese SF ist unabhängig von der Art (Elementar, Dämon, ...) des Wesens. Die Sonderfertigkeiten können nur bei Zaubern benutzt werden, die einen ZfW von 11/13/15 (Stufe I/II/III) haben.
Voraussetzungen: Magiekunde 11/13/15, die jeweils vorherige Stufe der SF.
Lernen: I+II: je 150 AP, 5; III: 100 AP, 4

Zauberspezialisierung (ZH): Wie bei Talenten ist es auch bei Zaubern möglich, sich auf bestimmte Aspekte zu spezialisieren, um diese dann besser zu beherrschen. Im spezialisierten Aspekt verfügt der Held dann über einen um zwei Punkte höheren effektiven ZfW, also über zwei Zauberfertigkeitspunkte mehr, die er demzufolge auch übrigbehalten kann. Als Spezialisierung bei Wesenbeschwörungen kann üblicherweise eine der drei Machtstufen Geist, Genius oder Archon jeweils entweder als Inspiration oder Invokation gewählt werden. Nutzen Sie die Erweiterungsregeln zu den Beschwörungszaubern, so kann jede weitere Einschränkung als Zauberspezialisierung dienen. Ist keine weitere Einschränkung möglich, existiert auch keine Spezialisierung. Bei elementaren Spezialisierungen ist es jedoch nur mit der passenden SF *Elementarharmonisierte Aura* (Seite 151) möglich, eine spätere Spezialisierung auf das Gegenelement einer vorherigen Spezialisierung zu erwerben. Für Essenzbeschwörungen bezieht sich eine Spezialisierung auf die Durchführung eines speziellen Dienstes.
Voraussetzungen: Der spezialisierte Zauber muss in der eigenen Repräsentation erlernt sein. Um sich in einem Zauber zu spezialisieren, muss ein Held in einem Zauber einen ZfW von 7 aufweisen, zum Erwerb einer zweiten Spezialisierung einen ZfW von 14, für eine dritte ZfW 21 und für eine eventuelle vierte ZfW 28.
Lernen: Der Erwerb der ersten Spezialisierung in einem Zauber kostet 20 AP mal Aktivierungsfaktor (bestimmt aus der Lernschwierigkeit). Der Erwerb der zweiten Spezialisierung in einem Zauber kostet den doppelten Betrag, bei der dritten den dreifachen und bei der vierten den vierfachen Betrag. Bei Spielbeginn können noch keine Spezialisierungen gewählt werden.

Zwangskontrolle (ZH): Der Beschwörer kann mit dieser Sonderfertigkeit versuchen, die Kontrolle über ein nicht selbst beschworenes Wesen zu übernehmen.
Die Regeln zu dieser Übernahme finden Sie auf Seite 100.
Voraussetzungen: MU 15, CH 15
Lernen: 400 AP, 2

Kulturen und Professionen

Auf den folgenden Seiten werden die magischen Professionen auf regeltechnische Weise beschrieben. Beachten Sie bitte, dass jede magische Profession aus einer Grundprofession sowie einem Traditionsaufsatz besteht. Es ist nicht möglich, auf einen der beiden Teile zu verzichten. Weiterhin finden sich hier die vollständigen Kulturvarianten für die verschiedenen Optimatenhäuser. Alle diese Varianten oder Professionen ersetzen jeweils die in **Myranor** getroffenen Aussagen.

Kulturvarianten für Optimaten und Honoraten

Die Optimatenhäuser prägen nicht nur die Struktur des gesamten Imperiums, sie sind auch (und sogar in größerem Umfang) Triebfedern aller möglichen und unmöglichen Intrigen, spontanen Machtverschiebungen und auch ungeklärten Todesfälle. Ihr Stand herrscht von jeher über das Imperium. Mehr über die Struktur im Imperium erfahren Sie auf Seite 178 in diesem Band, sowie in **Myranor 21** und in **UdS**.
Jeder Optimat ist zauberkundig, aber er muss nicht zwangsweise über eine stark ausgeprägte magische Begabung verfügen. Viele minderbegabte Optimaten (mit dem Vorteil *Viertelzauberer*) können nur wenige formale Zauber wirken und haben daher eine Ausbildung in einer nichtmagischen Profession erhalten. Bei anderen war die Begabung nicht so stark oder die Ausbildung nicht gut genug, sodass diese nur über den Vorteil *Halbzauberer* verfügen. Bei etwas mehr als einem Drittel aller Optimaten ist die Begabung und Ausbildung ausreichend, um *Vollzauberer* zu sein. Alle Optimaten haben das Recht, eine Triopta (siehe Seite 121) und einen Stab (siehe Seite 112) zu tragen, wobei jedoch letzteres bei Minderbegabten eher ungern gesehen wird. Weiterhin wird für jeden Adepten (siehe 181) ein persönliches Siegel (siehe 180 sowie 120) angefertigt. Alle Optimaten pflegen sich für gewöhnlich gemäß ihres Standes im Hiero-Imperial auszudrücken, sprechen darüber hinaus aber auch die Sprache des gemeinen Volkes.
Die Magiebegabten des Hauses Icemna werden in fast keinem Fall zu Viertelzauberern und daher fällt die Kulturvariante mit dem entsprechenden Traditionsaufsatz zusammen.
Weitere Informationen zu den einzelnen Optimatenhäusern finden Sie ab Seite 181.

Optimaten und Honoraten
Für Optimaten muss zusätzlich zur Kultur des (imperialen) Landstrichs eine der nachstehenden Varianten je nach Optimatenhaus gewählt werden. Zur Gestaltung von Helden des Honoratenstandes, beispielsweise aus alteingesessenen Honoraten-Familien oder einem der extrem wenigen zauberunkundigen Optimatenkindern, *können* ebenfalls die nachstehenden Modifikationen verwendet werden, jedoch erhalten sie statt des Vorteils Optimat, der Repräsentation, der Ritual-

kunde und des Magiekunde-Bonusses den Vorteil *Honorat*. Dadurch sind die Hausvarianten für Honoraten auch um 2 GP preiswerter. Eine angegebene Muttersprache ersetzt die von der normalen Kultur orgegebene Muttersprache, die Aussage *Zweitsprache je nach Kultur* bedeutet, dass die alte Muttersprache von dem Optimaten als Zweitsprache erlernt wird.

Kulturvariante Optimat
SO-Minimum: 7
Automatische Vor- und Nachteile: Optimat, Verpflichtungen (gegenüber dem Mentor und der Cammer), Viertelzauberer* (aus Optimat)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Talente: Etikette +2, Magiekunde +1, Rechnen +2, Alt-Imperial +5, Imperiale Lautzeichen +5, Alt-Imperiale Glyphen +5
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik)
Professionen: Entdecker, Fernhändler, Hofkünstler, Höfling, Legitimat, Händler, Medicus, Techniker, Offizier, alle magischen Grundprofessionen* mit Traditionsaufsatz Optimat, Priester und Geweihte der Oktade
*) Auf Grund des automatischen Vorteils Viertelzauberer kosten alle magischen Professionen 1 GP weniger.

Haus Alantinos (+6 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Eitelkeit 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Glück, Glück im Spiel; Goldgier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig
Talente: Etikette +2, Sich Verkleiden +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +3, Überzeugen +1, Staatskunst +2, Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache je nach Kultur, Handel +2

Haus Aldangara (+5 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Vorurteile (hierarchische Strukturen) 8, keine Verpflichtungen
Modifikationen: +2 AuP
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Stubenhocker
Talente: Etikette –2; Selbstbeherrschung +3; Menschenkenntnis –2; Wildnisleben +2; kein Bonus auf Alt-Imperiale Glyphen

Haus Aphirdanos (+6 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 8
Modifikationen: SO +2
Empfohlene Vor- und Nachteile: Guter Ruf, Hohe Magieresistenz; Größenwahn
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schlechter Ruf, Medium
Talente: Etikette +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +3, Überzeugen +2; Magiekunde +2, Rechtskunde +2, Staatskunst +2, Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache je nach Kultur, Imperiale Lautzeichen +3

Haus Ennandu (+5 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Neugier 7
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gebildet, Gutes Gedächtnis,
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig, Ungebildet
Talente: Menschenkenntnis +4, Lehren +3, Überreden +2, Überzeugen +2; Philosophie +2; Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache je nach Kultur
Verbilligte Sonderfertigkeit: Siminiagefälliges Wissen

Haus Eupherban (+6 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Neugier 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Guter Ruf, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Vergesslichkeit, Schlechter Ruf
Talente: Etikette +2, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Geographie +2, Rechnen +2, Sprachenkunde +1, Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache je nach Kultur, Eupherban-Hausprache +7, Eupherban-Code +7

Haus Illacrion (+6 GP)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung Handwerk, Meisterhandwerk; Eitelkeit, Neugier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Tollpatsch, Unstet
Talente: Tanzen *oder* Singen +3, Überreden +2, Philosophie +2; Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache je nach Kultur, ein Talent aus folgender Liste +3: Schauspielerei, Schriftlicher Ausdruck, Glaskunst, Holzbearbeitung, Malen/Zeichnen, Musizieren, Schneidern, Steinmetz, Töpfern.

Haus Kouramnion (+6 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Prinzipientreue (Mut, Ehrlichkeit, Schutz und Verteidigung des Imperiums; 8 GP)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Neugier; Vorurteile gegen Nichtmenschen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit
Talente: Bastardstäbe +2, Selbstbeherrschung +2, Überzeugen +2, Baukunst *oder* Gesteinskunde *oder* Hüttenkunde *oder* Mechanik +2, Heraldik +1, Geschichte +2, Kriegskunst +3, Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache je nach Kultur, eine Fremdsprache +2

Haus Onachos (+4 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Weltfremd (gesellschaftliches Treiben) 6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion (Totengeister), Altersresistenz, Zeitgefühl; Feste Gewohnheit
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Totenangst
Talente: Geschichtswissen +5, Rechnen +2, Sternenkunde +2; Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache Alt-Imperial (statt Alt-Imperial +5), Gemein-Imperial oder Muttersprache der Kultur +5; Heilkunde Seele +2

Haus Partholon (+6 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Prinzipientreue (angemessene Höflichkeit, Verbergen jeglicher Emotion, keine Spontaneität; 10 GP)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Kampfrausch, Zäher Hund; Arroganz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutdurst, Blutrausch, Impulsiv
Talente: Bastardstäbe, Speere *oder* Stäbe +3, ein weiteres davon +1; Selbstbeherrschung +2; Etikette +2, Heraldik +2, Kriegskunst +2, Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache je nach Kultur

Haus Phraisopos (+5 GP)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Immunität oder Resistenz gegen Gifte oder Krankheiten
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Totenangst, Krankheitsanfällig
Talente: Anatomie +2, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +3, Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache je nach Kultur, ein Heilkunde-Talent +3

Haus Quoran (+6 GP)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung Handwerk, Meisterhandwerk
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unfähigkeit Handwerk
Talente: Mechanik +4, Rechnen +2, Muttersprache Hiero-Imperial, Zweitsprache je nach Kultur, Malen/Zeichnen +3
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation

Haus Rhidaman (+4 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Goldgier 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Besonderer Besitz, Gutes oder Eidetisches Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Arroganz, Geiz
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verschwendungssucht, Weltfremd
Talente: Menschenkenntnis +2, Überreden +2; Schätzen *oder* Rechnen +2; Zweitsprache Hiero-Imperial, Handel +4

Haus Tharamnos (+5 GP)
Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 7
Modifikationen: MR +1
Empfohlene Vor- und Nachteile: Alterresistenz, Herausragender Sechster Sinn, Magiegespür; Stubenhocker
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schwer zu Verzaubern
Talente: Etikette +2; Geschichtswissen +2, Magiekunde +3, Rechnen +1, Sternkunde +2; Muttersprache Hiero-Imperial, Zweit-sprache Alt-Imperial, Muttersprache der Kultur (z.B. Gemein-Imperial) +5
Verbilligte SF: Talentspezialisierung Magiekunde

Die entmachteten Häuser (+3 GP)
Modifikationen: SO –2
Empfohlene und ungeeignete Vor- und Nachteile: je nach Haus
Talente: Menschenkenntnis +2, Gassenwissen +1, Sich Verkleiden +2, Überreden +3; +2 auf ein Wissens- oder Handwerkstalente nach Wahl, maximal auf +7.

Magische Grundprofessionen

Die magischen Grundprofessionen stellen die verschiedenen Ausrichtungen dar, die ein Zauberer während seiner Ausbildung einschlagen kann. Jede Grundprofession gibt es in verschiedenen Ausführungen. Es gibt stets eine *Halb-* und eine *Vollzauberer*-Variante, je nachdem, wie begabt oder wie gut die Ausbildung in diesem Schwerpunkt gewesen ist, in manchen Fällen sogar eine *Viertelzauberer*-Variante. Theoretisch sind in allen Traditionen alle Grundprofessionen vorstellbar, wenn eine solche Tätigkeit für die Kultur passend erscheint, jedoch hat nicht jede Tradition die Fähigkeiten, Erfahrung oder guten Ausbilder, um jede Grundprofession in der *Vollzauberer*-Variante ausbilden zu können. Daher ist diese nur dann für eine Tradition wählbar, wenn die Profession unter *Übliche Ausbildungen* bei der Traditionsbeschreibung (ab Seite 177) genannt wird. Einige Grundprofessionen (z.B. *Technomant* oder *Alchimist*) werden erst in einer Folgepublikation beschrieben. Wenn nicht explizit anders angegeben, sind alle magischen Grundprofessionen *zeitaufwändig*.

Die Talente der Professionen werden wie gewohnt beschrieben, unter Zauber werden die verschiedenen Zauber über die Quelle sowie die Art des Zaubers (*E* für Essenzbeschwörungszauber, *W* für Wesenbeschwörung) angegeben. Ein *H* steht für den Hauszauber des Halb- oder Vollzauberers. So steht *E:Harmonie* +7 für den Essenzbeschwörungszauber der Quelle Harmonie auf ZfW +7. Bei allen angebotenen Auswahlmöglichkeiten darf niemals ein und derselbe Zauber (z.B. E:Luft) einen doppelten Bonus erhalten, sehr wohl ist jedoch möglich, sowohl die Essenz- als auch die Wesenbeschwörung zu wählen.

Wenn von Formeln in einem gewissen Wert gesprochen wird, so bedeutet dies, dass soviele Formeln gewählt werden können, bis die Summe der Anrufungsschwierigkeiten mal deren Qualität die Punktzahl erreicht hat, wobei Zuschläge auf Grund von MR nicht beachtet werden müssen. Für 60 Punkte kann man also die Formeln *Wüstenschlaf* (+7) , *Geschwindigkeitssteigerung* (+5) und *Ausdauern steigern* (+3) jeweils auf Qualität 4 wählen. Dies wird mit *Formeln (60)* angegeben. Für die Grundprofessionen gibt es jeweils auch ein fertiges Paket mit beispielhafter Zauber- und Formelauswahl.

Nachdem Sie sich für eine der Grundprofessionen entschieden haben, müssen Sie noch einen Traditionsaufsatz (siehe Seite 168) wählen, der insbesondere den Sozialstatus bestimmt.

Arkaner Händler/Diplomat

Manche Zauberer werden darin ausgebildet, Verhandlungen zu führen. Dies können sowohl Gespräche über Handelsbeziehungen (Händler) als auch solche über freundschaftliche Beziehungen oder Friedensverträge (Diplomat) sein. Solche Zauberer erlernen vor allem den Umgang und die Beeinflussung der Gesprächspartner auf magische und nichtmagische Weise.

Arkaner Händler/Diplomat (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 11, KL 12, CH 13
Modifikationen: nach Variante
Automatische Vor- und Nachteile: nach Variante
Empfohlene Vor- und Nachteile: Empathie, Gebildet, Gutaussehend, Guter Ruf, Soziale Anpassungsfähigkeit; Goldgier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Impulsiv, Streitsucht, Vorurteile, Weltfremd
Kampf: Dolche *oder* Hiebwaffen *oder* Säbel *oder* Stäbe +2
Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +1
Gesellschaft: Betören +1, Etikette +3, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +5, Schriftlicher Ausdruck +2, Sich Verkleiden +2,

Überreden +4, Überzeugen +3
Natur: –
Wissen: Geographie +4, Rechnen +4, weitere 15 Punkte (max. +4) auf vier der folgenden Talente: Brettspiel, Geschichtswissen, Handel, Heraldik, Kryptologie, Schätzen, Sprachenkunde, Staatskunst
Sprachen: Zweitsprache Myranisch, zwei Fremdsprachen +6, eine Schrift +4
Handwerk: Hauswirtschaft +2, Malen/Zeichnen +2
Zauber: HE:Harmonie oder HE:Darcalya +7, E:Erkenntnis *oder* E:Iryabaar +6, E:Kreativität *oder* E:Endgültigkeit *oder* E:Erfolg *oder* E:Xolovar +5, E:+4 auf ein (Un)Element außer Kraft (v.a. Humus, Luft, Thesephai) *oder* W:+3 auf eine der vorherigen Quellen, E:+4 *oder* W:+3 für Quelle nach Wahl außer Kraft, Formeln (200)
Instruktionen: Beseelung, Geistillusion *oder* Kommunikation *oder* Wahrnehmung, Kontrolle über Gefühle, Verhüllung
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Kulturkunde einer fremden Kultur
Verbilligte Sonderfertigkeiten: eine weitere Kulturkunde
Ausrüstung: Repräsentative Kleidung, Schreibzeug (z.B. Tinte und Feder), 10 Blatt Pergament.
Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 12 GP.

Varianten:
Halbzauberer (11 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer
Vollzauberer (13 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, eine weitere Instruktion nach Wahl, SF Große Meditation

Beispielverteilung für Arkanen Händler
Zauber: HE:Harmonie +7, E:Erkenntnis +7, E:Erfolg +5, E:Humus +4, E:Erz +4
Formeln (200): Alte Freunde (Harmonie, Q6), Blick durch Illusionen (Q3), Friedensstiftung (Q2), Gespeichertes Bild (Q2), Gute Freunde (Harmonie, Q3), Klugheit steigern (Q3), Respektsperson (Q3), Silberner Schutz (Q2), Typimitation [Vertrauensvoller Händler] (Harmonie, Q6), Verständnishilfe [Sprache nach Wahl] (Q2), Verhülltes Gesicht (Q4)

Arkaner Forscher
Einige Zauberer nutzen ihre Kraft, um die Kräfte der Natur und der Magie im Speziellen zu erforschen und zu ergründen. Ihre Vorgehensweise ist eher wissenschaftlicher und theoretischer Natur, als dass sie praktische Wege einschlügen.

Arkaner Forscher (GP je nach Variante)
Voraussetzung: KL 13, CH 11, IN 12
Automatische Vor- und Nachteile: Gebildet (3), Neugier 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis; Stubenhocker
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ungebildet
Kampf: Dolche *oder* Hiebwaffen +2
Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden +2, Überzeugen +2
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +5, Rechnen +4, Sternkunde +4, zwei weitere Wissenstalente +3
Sprachen: eine Schrift +5, eine Fremdsprache +6, zwei weitere Sprachen oder Schriften +4
Handwerk: Alchimie +3, Malen/Zeichnen +4
Zauber: HE:Erkenntnis +7 *oder* HE:Iryabaar +7, zwei Zauber aus folgender Auswahl: E:Zauberei +5, E:Kraft +4, E:anderes (Un)Element +5, W:(Un)Element +4; zwei Zauber (je E:+4 *oder* W:+3) beliebiger Quellen außer Kraft, Formeln (200)
Instruktionen: Bann *oder* Analyse, Beseelung, Elementare Manifestation *oder* Elementare Reinheit, Kontrolle über Element *oder* Kontrolle über Gefühle, Wahrnehmung
Sonderfertigkeiten: Siminiagefälliges Wissen
Ausrüstung: Schreibzeug und 10 Blätter Pergament, persönliches Tagebuch, einige Materialien für Experimente.
Besonderer Besitz: Hundekarren mit Hund und vielen Materialien für große Experimente.

Varianten:
Halbzauberer (4 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (6 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation, Formeln (+100)

Beispielverteilung für Arkanen Forscher (Halbzauberer)
Zauber: HE:Erkenntnis +7, E:Zauberei +5, E:Kraft +4, E:Humus +4, E:Wasser +4
Instruktionen: Analyse, Beseelung, Elementare Manifestation, Kontrolle über Gefühle, Wahrnehmung
Formeln (200): Auge des Anatomen (Q3), Blick durch Illusionen (Q5), Durchhaltevermögen (Q2), Gespeichertes Bild (Q7), Humusanalyse (siehe Wasseranalyse, Q3), Kurze Zauberanalyse (Q3), Klugheit steigern (Q5), Kühles Wasser (Q1), Zauber Entdecken (Q3), Wasseranalyse (Q3), Werkzeug aus dem Nichts [Werkzeug nach Wahl] (Q2)

Arkaner Künstler
Einige Zauberer nutzen ihre magischen Kräfte, um Kunstwerke zu erschaffen, meist durch die Kontrolle der Elemente, aber auch durch die Inspiration stellarer Kräfte.

Arkaner Künstler (GP je nach Variante)
Voraussetzung: KL 12, CH 13, IN 13, FF 11
Modifikationen: nach Variante
Automatische Vor- und Nachteile: Meisterhandwerk (ein Talent)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung Handwerk, Meisterhandwerk
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unfähigkeit Handwerk
Kampf: Dolche oder Hiebwaffen +2
Körper: Sinnenschärfe *oder* Singen *oder* Tanzen +2
Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +4
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen +3, Heraldik +2, Rechnen +2, ein Talent aus folgender Liste +5, ein weiteres +3: Baukunst, Gesteinskunde, Magiekunde, Mechanik, Philosophie, Rechnen, Sagen/Legenden, Sternkunde.
Sprachen: eine Fremdsprache +5
Handwerk: Ein Talent aus folgender Liste +7 (dieses wird Meisterhandwerk), ein weiteres +5, ein drittes +4: Schau-

spielerei, Schriftlicher Ausdruck, Sich Verkleiden, Feinmechanik, Glaskunst, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Musizieren, Schneidern, Steinmetz, Juwelier, Tätowieren, Töpfern, Zimmermann
Zauber: je nach Variante
Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Element
Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Talentspezialisierung auf das gewählte Meisterhandwerk,
Ausrüstung: repräsentative Kleidung, benötigte Werkzeuge (z.B.: Leinwand, Farben und Staffelei; Instrument, ...), Schreibzeug und 10 Blätter Pergament.
Besonderer Besitz: hochwertiges Werkzeug oder Instrument (erleichtert Proben um 3 Punkte)

Varianten:
Viertelzauberer (1 GP): Modifikationen: –6 AsP, Vorteile: Viertelzauberer, ein weiteres Meisterhandwerk (das mit +5 gewählte Handwerk), Zauber: E:+5 auf ein (Un)Element; (E:+4, E:+4) *oder* (E:+4, W:+3) *oder* (W:+3, W:+3) auf die Quellen Kreativität oder Aggari; Formeln (100)
Halbzauberer (3 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer, ein weiteres Meisterhandwerk (das mit +5 gewählte Handwerk), Zauber: HE: +7 auf ein (Un)Element, (E:+7 *oder* W:+5) und (E:+4 *oder* W:+3) auf die Quellen Kreativität oder Aggari, (E:+4, E:+4) oder (E:+4, W:+3) *oder* (W:+3, W:+3) auf die (Un)Elemente, Formeln (200); Instruktionen: Kontrolle über Gefühle, Dämonische *oder* Elementare Manifestation
Vollzauberer (6 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, Zauber: HE: +7 auf ein (Un)Element, (E:+7 *oder* W:+5) und (E:+4 *oder* W:+3) auf die Quellen Kreativität oder Aggari, (E:+4, E:+4) *oder* (E:+4, W:+3) *oder* (W:+3, W:+3) auf die (Un)Elemente, eine weitere Quelle E:+4 *oder* W:+3, Formeln (250); Instruktionen: Kontrolle über Gefühle, Dämonische *oder* Elementare Manifestation, eine weitere Instruktion nach Wahl; SF: Große Meditation

Beispielverteilung für Arkane Künstler (Halbzauberer)
Zauber: HE: Erz +7, W:Kreativität +7, E:Kreativität +3, E:Eis +4, E:Feuer +4
Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Element, Kontrolle über Gefühle, Elementare Manifestation
Formeln (200): Elementarspeer [Erz] (Q1), Entzünden (Q3), Kunstinspiration [passendes Handwerk] (Q4), Skulptur herstellen [Erz mit Q6, Eis und Feuer je mit Q4], Werkzeug aus dem Nichts [passendes Handwerkszeug] (Q5); Genius der Kreativität (Q2, intern)

Bewegungsmagier
Bewegungsmagier beschäftigen sich mit der magischen Bewegung im Allgemeinen. Dies können sowohl Lebewesen als auch Objekte sein.

Bewegungsmagier (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 11, KL 11, CH 12, GE 12, FF 13
Empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Entfernungssinn; Neugier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Kampf: Raufen +2
Körper: Körperbeherrschung +2, Klettern *oder* Reiten *oder* Schwimmen +2, ein weiteres +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: –
Natur: Orientierung +3
Wissen: Geographie +2, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, ein weiteres Wissenstalent +2
Sprachen: eine Fremdsprache +6, eine Schrift +5
Handwerk: Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +1, Handel *oder* Seefahrt +2, Malen/Zeichnen +4
Zauber: HE:+7 auf ein (Un)Element, (E:+6 *oder* W:+5), (E:+5 *oder* W:+4) und (E:+4 *oder* W:+3) auf weitere (Un)Elemente, E:+4 *oder* W:+3 auf eine beliebige Quelle, Formeln (200)
Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Kontrolle über Element, Objektbewegung, Über Element gehen
Sonderfertigkeiten: Apport
Verbilligte Sonderfertigkeiten: eine Geländekunde
Ausrüstung: reisefeste Kleidung, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Geschirr, Besteck, kleines Zelt
Besonderer Besitz: Erfahrenes Reittier *oder* kleines Ruderboot *oder* ein ähnliches Fortbewegungsmittel

Varianten:
Halbzauberer (0 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (2 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation, *Zusätzliche Instruktion:* Transport durch Element

Elementarzauberer
Es gibt Zauberer, die sich einem Element verschrieben haben und sich intensiv mit diesem und seiner Zauberei beschäftigt haben. Meist folgen solche Zauberkundigen einem gewissen Elementarethos und haben sich der Bekämpfung der dämonischen Quellen verschrieben. Jeder Elementarzauberer muss sich einem *Leitelement* verschreiben, wobei das Element Kraft nicht möglich ist (dies wäre ein Metamagier).

Elementarzauberer (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 12, KL 12, CH 13, KO 11
Automatische Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion I (Elemente)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion II/III, Begabung für Element
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Begabung für dämonische Quellen
Kampf: Dolche *oder* Hiebwaffen +2, Stäbe *oder* Bastardstäbe +2
Körper: Körperbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +2
Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1
Wissen: Magiekunde +6, Philosophie +2, Rechnen +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +3
Sprachen: eine Sprache +6
Handwerk: Malen/Zeichnen +4
Zauber: (HE:+8, W:+6) *oder* (HW:+7, E:+7) des Leitelements, je (E:+4, W:+4) auf zwei weitere Elemente, jedoch nicht das Gegenelement oder Kraft, Formeln zum Leitelement (150), weitere Formeln (50).
Instruktionen: Bann *oder* Schutz, Beseelung, Elementare Manifestation, Verwandlung *oder* Verhüllung, Wahrnehmung
Sonderfertigkeiten: Quellenkenntnis im Leitelement, Talentspezialisierung Magiekunde (Elementarismus)
Ausrüstung: Reisekleidung, Tuchbeutel, Wasserflasche, Brotbeutel

Varianten (es muss ein Leitelement und eine Ausbildungsstufe gewählt werden):
je nach Leitelement zusätzlich: *Erz:* Gesteinskunde +5, Bergbau *oder* Grobschmied +1, *Luft:* Fliegen *oder* Freies Fliegen +3, *Wasser:* Schwimmen +4, *Feuer:* Hitzeresistenz, *Humus:* Anatomie *oder* Tierkunde +3, Heilkunde Wunden +4, *Eis:* Kälteresistenz
Halbzauberer (7 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (11 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, zusätzliche Instruktionen: Elementare Reinheit *oder* Hellsicht, SF: Große Meditation, verbilligt: Elementarharmonisierte Aura

Beispielverteilung für Elementarzauberer (Erz)
Zauber: HW:Erz +7, E:Erz +7, E:Humus +4, W:Humus +4, E:Wasser +4, W:Wasser +4
Instruktionen: Beseelung, Elementare Manifestation, Schutz, Verwandlung, Wahrnehmung
Formeln (150+50): Geist des Erzes (intern *oder* extern, Q6), Genius des Erzes (intern *oder* extern, Q5), Adamantenhart (Q3), Dreifaches Gewicht (Q2), Erzschild (Q3), Elementare Waffe [nach Wahl] (Q2), [Waffe nach Wahl] zu Pflugschar (Q2), Silberner Schutz (Q2), Geist des Humus (intern *oder* extern, Q2), Waffen des Löwen (Q2), Geist des Wassers (intern *oder* extern, Q2), Wasser finden (Q2)

Exorzist
Ein Exorzist ist ein Spezialist im Aufheben der Wirkungen von Essenzbeschwörungen und im Verbannen beschworener Wesenheiten. Meist bedienen sie sich der Quelle Zauberei für Essenzbeschwörungen, müssen jedoch bei Wesenheiten über den entsprechenden Wesenbeschwörungszauber verfügen.

Exorzist (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 13, KL 12, IN 11, CH 13
Automatische Vor- und Nachteile: nach Variante
Empfohlene Vor- und Nachteile: Hohe Magieresistenz
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Medium, Niedrige Magieresistenz
Kampf: Dolche +2, Raufen +4, Ringen +2
Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Menschenkenntnis +4, Überzeugen +3
Natur: Fesseln/Entfesseln +3
Wissen: Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Rechnen +3
Sprachen: –
Handwerk: Heilkunde Seele +4, Malen/Zeichnen +4
Zauber: HE:+7 auf Kraft *oder* Zauberei *oder* Iryabaar, E:+5 auf eine andere dieser Quellen, E:+4 auf zwei weitere Quellen nach Wahl, W:+5, W:+4, W:+3 auf verschiedene Quellen nach Wahl, Formeln (200)
Instruktionen: Antimagie, Bann, Hellsicht, Schutz vor Quelle, Wahrnehmung
Sonderfertigkeiten: Bannung, Bann- und Schutzkreise gegen beschwörbare Wesen von vier verschiedenen Quellen, Eiserner Wille I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Bannklinge
Ausrüstung: feste Kleidung, Materialien zum Anlegen von Bann/Schutzkreisen, Fesseln,

Varianten:
Halbzauberer (12 GP): Modifikationen: MR +2, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (14 GP): Modifikationen: MR +3, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation, verbilligte SF: Beschwörerzirkel, Eiserner Wille II

Beispielverteilung für Exorzist
Zauber: HE:Kraft +7, E:Zauberei +5, E:Aggression +4, E:Humus +4, W:Carafai +5, W:Humus+4, W:Aggression +3
Formeln (200): Artefaktzerstötung (Q2), Bannzone (Q2), Zauberei Entdecken (Q3), Zauberbann (30 AsP, Q6), Zauberbann (60 AsP, Q2), Zant (extern, Q2), Daggo (extern, Q1), Lanbhaar (extern, Q1), Humusgeist (extern, Q2), Humusgenius (extern, Q1), Aggressionsgeist (extern, Q2), Aggressionsgenius (extern, Q1)

Heiler
Es gibt zahlreiche magische Heiler. Ihre Kräfte ermöglichen die wirksame Heilung von vielerlei Übel, von äußerlichen Wunden, Krankheiten und Giften bis zum Wahnsinn – auch wenn letzteres nur selten von Dauer ist.

Heiler (GP je nach Variante)
Voraussetzung: KL 12, CH 13, FF 12, KO 11
Automatische Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten *oder* Resistenz gegen eine Gift-Gruppe
Empfohlene Vor- und Nachteile: Meisterhandwerk, Immunitäten/Resistenzen gegen Gifte/Krankheiten,
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Blutdurst, Blutrausch, Krankhafte Reinlichkeit, Totenangst
Kampf: Raufen +2 *oder* Ringen +2 *oder* Hiebwaffen +2
Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +4, Überreden +4, Überzeugen +2
Natur: Fesseln/Entfesseln +2
Wissen: Anatomie +1, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +4, das andere +2
Sprachen: –
Handwerk: Alchimie *oder* Kochen +4, ein Heilkunde-Talent +6, ein anderes +4, ein drittes +3, Malen/Zeichnen +2
Zauber: je nach Variante
Instruktionen: Heilung, Infektion *oder* Verwandlung *oder* Kontrolle über Gefühle, Reinigung
Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung auf ein Heilkunde-Talent
Ausrüstung: einige Heilkräuter (10 Dosen, z.B. nächtliche Regeneration +1), Salben und Verbandszeug

Varianten:
Viertelzauberer (0 GP): Modifikationen: –6 AsP, Vorteile: Viertelzauberer, ein Meisterhandwerk (ein Heilkunde-Talent), Zauber: E:+6 auf Humus *oder* Khalyanaar *oder* Mishkarya *oder* Wahnsinn, E:+4 auf ein (Un)Element außer Kraft, Formeln (80)
Halbzauberer (1 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer, verbilligte SF: Heilmagie, Zauber: HE:+7 auf Humus *oder* Khalyanaar *oder* Mishkarya *oder* Wahnsinn, E:+5 auf eine andere dieser Quellen, E:Harmonie +4 *oder* E:Darcalya +4 *oder* E:Kraft +3, W:+3 *oder* E:+4 auf ein (Un)Element außer

Kraft, E:+4 *oder* W:+3 auf eine weitere Quelle, Formeln (200), zusätzliche Instruktionen: Bann *oder* Beseelung,Wahrnehmung
Vollzauberer (4 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation, verbilligte SF: Heilmagie, Instruktion: Bann *oder* Beseelung,Wahrnehmung, verbilligte Instruktion: Regeneration, Zauber: wie Halbzauberer

Beispielverteilung für Heiler
Viertelzauberer
Zauber: E:Humus +6, E:Mishkarya +4
Instruktionen: Heilung, Infektion, Reinigung
Formeln (80): Großer Heilzauber (Q4), Einfache Giftheilung (Q2), Kleiner Heilzauber (Q6), Krankheiten heilen (Q2), Leichte Krankheiten heilen (Q5),

Halb-/Vollzauberer
Zauber: HE:Humus +7, E:Wahnsinn +5, E:Harmonie +4, E:Mishkarya +4, E:Wasser +4
Instruktionen: Beseelung, Heilung, Infektion, Reinigung, Wahrnehmung
Formeln (200): Auge des Anatomen (Q4), Ausdauer steigern (Q4), Durchhaltevermögen (Q3), Giftheilung (10, Q3), Giftheilung (15, Q4), Großer Heilzauber (Q6), Kleiner Heilzauber (Q6), Konstitutionssteigerung (Q4), Krankheit heilen (Q5), Leichte Krankheit heilen (Q5), Reinigung des Wassers (Q4), Schnellheilung (Q4)

Hellseher / Analytiker
Diese Zauberer versuchen, mittels ihrer Magie gewisse Dinge herauszufinden. Während *Hellseher* sich eher für Informationen über Ereignisse und Vorkommnisse der Umgebung allgemein interessieren, versuchen *Analytiker*, die genauen Zusammensetzungen von Objekten zu ermitteln.

Hellseher / Analytiker (GP je nach Variante)
Voraussetzung: KL 13, IN 13, CH 11
Empfohlene Vor- und Nachteile: Herausragender (Sechster) Sinn, Neugier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Kampf: Dolche *oder* Hiebwaffen+2
Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +5
Gesellschaft: Lehren +2, Überreden +2
Natur: Orientierung +1
Wissen: Götter/Kulte +2, Magiekunde +5, Rechnen +4, Sternkunde +2, ein weiteres Wissenstalent +4, ein anderes +2
Sprachen: eine Fremdsprache *oder* eine Schrift +4, eine weitere +2
Handwerk: Malen +4, ein weiteres Handwerkstalent +4
Zauber: HE:+7 auf ein (Un)Element nach Wahl (meist Luft, Erz, Wasser oder Kraft), E:Erkenntnis +6 *oder* E:Iryabaar +6, vier weitere Quellen E:+4 *oder* W:+3, Formeln (200)
Instruktionen: Analyse *oder* Kommunikation, Hellsicht, Beseelung *oder* Transfer *oder* Verhüllung, Wahrnehmung
Sonderfertigkeiten:
Ausrüstung: –

Varianten:
Halbzauberer (0 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (3 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, zusätzliche Zauber: eine beliebige Quelle E:+4 *oder* W:+3, SF: Große Meditation

Beispielverteilung für Analytiker/Hellseher (Halbzauberer)
Zauber: HE:Kraft +7, E:Erkenntnis +6, E:Luft +4, E:Zauberei +4, E:Humus +4, E:Begierde +4
Instruktionen: Analyse, Beseelung, Hellsicht, Wahrnehmung
Formeln (200): Analyse der Begierde (Q3), Auge des Anatomen (Q3), Blick durch die Wand (Humus, Q4), Blick in die Karten (Q4), Blick durch Illusionen (Q3), Das Goldene Ohr (Q4), Klugheit steigern (Q6), Kurze Zauberanalyse (Q3), Körperuntersuchung (Q3), Lange Zauberanalyse (Q4), Luftanalyse (Q5),

Illusionist
Illusionen werden zu vielen Zwecken eingesetzt. Neben der üblichen Erheiterung des Publikums sind auch Verwendungen auf dem Schlachtfeld und zur Täuschung des Gegenübers häufig. Illusionisten decken daher ein breites Spektrum an Einsatzgebieten ab.

Illusionist (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 12, KL 12, IN 12, CH 13
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eitelkeit, Neugier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Farbenblind
Kampf: Raufen *oder* Ringen +2
Körper: Selbstbeherrschung *oder* Singen +3, Stimmen Imitieren +3, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Betören *oder* Etikette +2, Menschenkenntnis +4, Schauspielerei *oder* Sich Verkleiden +3, Überreden +5, Überzeugen +3
Natur: –
Wissen: Geographie +2, Magiekunde +2, Philosophie *oder* Rechtskunde *oder* Sternkunde +2, Sagen/Legenden +4,
Sprachen: zwei Fremdsprachen +5
Handwerk: Fahrzeug Lenken *oder* Falschspiel *oder* Handel +2, Kochen *oder* Stoffe färben +2, Malen/Zeichnen *oder* Musizieren +4
Zauber: HE:+7 auf eine Quelle nach Wahl (meist Luft, Kraft oder Iryabaar), E:+4 auf zwei (Un)Elemente, E:+4 auf zwei stellare oder dämonische Quellen, Formeln (220)
Instruktionen: Geistillusion, Illusion, Kontrolle über Gefühle, Verhüllung, Wahrnehmung
Sonderfertigkeiten: –
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Illusionszauberer
Ausrüstung: repräsentative Kleidung, Schminkutensillien *oder* einfachen Silberschmuck
Besonderer Besitz: Handkarren mit Materialien für eine Ein-Mann-Vorstellung

Varianten:
Halbzauberer (3 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (6 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation, Zauber: E:+4 *oder* W:+3 auf eine weitere Quelle.

Beispielverteilung für Illusionist (Halbzauberer)
Zauber: HE:Luft +7, E:Humus +4, E:Feuer +4, E:Erkenntnis

+4, E:Erfolg +4
Formeln (220): Licht (Illusion, Q3), Blick durch Illusionen (Q3), Chamäleonhaut (Q4), Klugheit steigern (Q3), Kurze Zauberanalyse (Q1), Parfum (Q7), 2xTierillusion [mittelgroßes Tier nach Wahl] (Q3), Typimitation [Brajansgardist] (Q2), Typimitation [Myrmidone] (Q2), Verhülltes Feuer (Q2), Verhülltes Gesicht (Q6)

Kampfzauberer
Die Aufgabe eines Kampfzauberers ist die Ausschaltung seiner Gegner über direkten oder indirekten Schaden. Dies kann der Schaden einer elementaren oder dämonischen Explosion, aber auch der Schaden eines beschworenen Kampfdämonen sein.

Kampfzauberer (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 13, KL 11, IN 12, GE *oder* KO 12
Modifikationen: +3 AuP
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund;
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Körpergebundene Kraft, Stubenhocker
Kampf: Dolche +2, Schwerter *oder* Säbel *oder* Hiebwaffen *oder* Bastardstäbe *oder* Stäbe *oder* Speere +3
Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Überreden +2
Natur: Orientierung +2
Wissen: Kriegskunst +4, Magiekunde +2, Tierkunde +2
Sprachen: –
Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Heilkunde Gift +1
Zauber: HE:+7 auf Carafai oder ein (Un)Element außer Kraft, W:+5 *oder* E:+6 auf Aggression, Carafai oder ein (Un)Element außer Kraft, zwei Mal (W:+3 *oder* E:+4) auf die bisher genannten Quellen, W:+3 *oder* E:+4 auf eine Quelle nach Wahl, Formeln (200)
Instruktionen: Beseelung, Explosion, Fixierung, Schadenszauber, Schutz
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Konzentrationsstärke, Verbotene Pforten
Ausrüstung: feste Kleidung, einfache Rüstung (RS 2), eine Waffe nach Wahl

Varianten:
Halbzauberer (2 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (4 GP): Modifikationen: +1 LeP, MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation

Beispielverteilung für Kampfzauberer
Zauber: HE:Feuer +7, E:Aggression +6, E:Erz +4, W:Feuer +3, E:Avastada +4
Formeln (200): Adamantenhart (Q3), Erzexplosion (Q2), Feuerball (Q4), Feuerhand (Q6), Gruppenfesselung (Q2), Kampfinspiration (Q2); Feuergeist (extern *oder* intern, Q3), Feuergenius (extern *oder* intern, Q1)

Magischer Dieb / Spion
Diese Zauberer sind darauf spezialisiert, verdeckt zu arbeiten. Magische Diebe beschäftigen sich hierbei mit der Beschaffung von Gegenständen und Spione mit der Beschaffung von Informationen.

Magischer Dieb / Spion (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 12, KL 13, IN 12, CH oder FF 13
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Verhüllte Aura, Zeitgefühl; Neugier, Goldgier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Impulsiv
Kampf: Dolche +3, Raufen *oder* Ringen +4
Körper: Athletik *oder* Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +4, Taschendiebstahl +3
Gesellschaft: Betören *oder* Etikette *oder* Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +5, Überreden +4, Überzeugen +4
Natur: –
Wissen: Magiekunde +2, Rechtskunde +2, Sternkunde +2
Sprachen: zwei Fremdsprachen +5
Handwerk: Malen/Zeichnen +4, Schlösser Knacken +4
Zauber: HE:Erfolg *oder* HE:Erkenntnis *oder* HE:Xolovar *oder* HE:Iryabaar *oder* HE:Erz +7, E:Harmonie *oder* E:Freiheit *oder* E:Darcalya *oder* E:Xolovar +6, drei Mal (E:+4 *oder* W:+3) auf die bisher genannten Quellen oder die (Un)Elemente außer Kraft, Formeln (200)
Instruktionen: Beseelung, Geistillusion, Illusion *oder* Kommunikation *oder* Verwandlung, Objektbewegung *oder* Kommunikation *oder* Hellsicht *oder* Kontrolle über Wesen, Verhüllung
Sonderfertigkeiten: –
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Eiserner Wille I
Ausrüstung: unauffällige Kleidung, Einbruchswerkzeug *oder* Schreibzeug und 10 Blätter Pergament

Varianten:
Halbzauberer (7 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (10 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation, Aura verhüllen (statt verbilligt)

Beispielverteilung für Magischen Dieb
Zauber: HE:Erz +7, E:Harmonie +6, E:Erkenntnis +4, W:Erz +3, E:Humus +4
Instruktionen: Beseelung, Geistillusion, Illusion, Objektbewegung, Verhüllung
Formeln (200): Ablenkung (Q3), Chamäleonhaut (Q5), Dreifaches Gewicht (Q2), Gegenstandsduplikat (Q3), Geschwindigkeitssteigerung (Q2), Gute Freunde (Harmonie, Q2), Federfall (Q4), Klugheit steigern (Q1), Öffnende Hand (Q6), Typimitation [nach Wahl, z.B. Vertrauensvoller Händler] (Q4), Verhülltes Gesicht (Q6); Erzgeist (intern, Q1)

Magischer Kämpfer
Einige Magiebegabte setzen ihre magischen Fähigkeiten vor allem zur Unterstützung ihrer körperlichen, aber vor allem ihrer kämpferischen Fähigkeiten ein. Im Gegensatz zu einem Kampfzauberer ist ihre Magie jedoch nicht die direkte Waffe, sondern nur Hilfs- und Stärkungsmittel. In dieser Gruppe gibt es vergleichsweise viele Viertelzauberer, wie die animistischen Geisterkämpfer.

Magischer Kämpfer (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 13, IN 11, KO 12, KK 12
Modifikationen: +1 LeP, +2 AuP
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisenaffine Aura, Hohe

Lebenskraft, Kampfrausch, Schnelle Heilung, Talent-/Kraftschub, Zäher Hund; Blutrausch
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Lahm, Stubenhocker, Unverträglichkeit mit Metallen
Kampf: Raufen *oder* Ringen +5, Dolche +3, Bastardstäbe *oder* Fechtwaffen *oder* Hiebwaffen *oder* Säbel *oder* Schwerter *oder* Speere *oder* Stäbe *oder* Zweihand-Hiebwaffen *oder* Zweihandschwerter +6, ein weiteres davon +5, Wurfbeile *oder* Wurfmesser *oder* Wurfspeere +5
Körper: Athletik +4, Klettern *oder* Sich Verstecken +1, Körperbeherrschung +4, Reiten *oder* Schleichen +2, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: –
Natur: –
Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst +4, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
Sprachen: –
Handwerk: Abrichten *oder* Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +3, Schneidern *oder* Lederarbeiten +2
Zauber: je nach Variante
Instruktionen: je nach Variante
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Wuchtschlag *oder* Finte
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Finte *oder* Wuchtschlag
Ausrüstung: eine Hauptwaffe, eine Nebenwaffe (z.B. Dolch), eine leichte Rüstung (bis RS 3)
Besonderer Besitz: eine persönliche Waffe

Varianten:
Viertelzauberer (Wesen, 10 GP): Modifikationen: –6 AsP, Vorteile: Viertelzauberer, Zauber: W:+6 auf eine Quelle (meist: Aggression, Carafai, Feuer, Humus, Tiergeister), Formeln (50)
Viertelzauberer (Essenz, 11 GP): Modifikationen: –6 AsP, Vorteile: Viertelzauberer, Zauber: E:+6 auf eine Quelle (meist: Aggression, Carafai, Feuer, Humus), Formeln (50); Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Element *oder* Kontrolle über Gefühle
Halbzauberer (12 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer, Zauber: HW:+7 *oder* HE:+7 auf eine Quelle (meist: Aggression, Carafai, Feuer, Humus, Tiergeister), E:+6 *oder* W:+5 auf eine Quelle, zwei Mal je (E:+4 *oder* W:+3), Formeln (200); Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Elemente *oder* Kontrolle über Gefühle, Schutz *oder* Heilung, Schadenszauber
Vollzauberer (15 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, Zauber: wie Halbzauberer, Instruktionen: wie Halbzauberer, zusätzlich Verwandlung, eine weitere nach Wahl; SF: Große Meditation

Beispielverteilung für Magischen Kämpfer (Halbzauberer)
Zauber: HW:Tiergeister +7, E:Aggression +6, W:Feuer +3, E:Feuer +4
Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Schutz, Schadenszauber
Formeln (200): Kampfinspiration (Q6), Feuerhand (Q2), Gelenkte Gewalt (Q5), Streitinspiration (Q2); ein Tiergenius (intern, z.B. Bär oder Tiger, Q6), ein Tiergeist (intern, Q4), Feuergenius (intern, Q4), Feuergeist (intern, Q4)

Magokrat

Diese Zauberer nutzen ihre magischen Kräfte, um zu herrschen. Dies kann als selbsternannter Herrscher, durch seine magischen Begabung oder Geburtsrecht sein. Ein Magokrat hat gelernt, sich in Szene zu setzen und seine Befehle mit Nachdruck zu geben.

Magokrat (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 11, KL 12, CH 13, SO 8
Modifikationen: SO +2
Automatische Vor- und Nachteile: Verbindungen (SO 30)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Verbindungen; Arroganz
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Autoritätsgläubig, Weltfremd
Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +2
Körper: Reiten *oder* Singen *oder* Tanzen *oder* Zechen +3
Gesellschaft: Etikette +4, Menschenkenntnis +4, Betören *oder* Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +4, Überzeugen +4
Natur: –
Wissen: Brettspiel *oder* Heraldik +3, Philosophie +2, Rechtskunde +3, Staatskunst +4, ein weiteres Wissenstalent +2
Sprachen: eine Sprache +6, eine Schrift +6
Handwerk: ein Handwerkstalent (z.B. Handel) +4, ein weiteres +2
Zauber: HE:+7 auf eine Quelle nach Wahl (meist Erfolg oder Harmonie), E:Erfolg *oder* E:Harmonie *oder* E:Darcalya +5, drei Mal je (E:+4 *oder* W:+3) auf Quellen nach Wahl, Formeln (230)
Instruktionen: Beseelung, Geistillusion *oder* Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Wesen, Verhüllung *oder* Kommunikation
Sonderfertigkeiten: –
Ausrüstung: teure, sehr gute Kleidung, wertvollen Schmuck, Schminke, gute Ersatzkleidung

Varianten:
Halbzauberer (3 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (6 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, weitere Instruktionen: Reinigung, Wahrnehmung; SF: Große Meditation

Beispielverteilung für Magokrat (Vollzauberer)
Zauber: HE:Erfolg +7, E:Harmonie +5, E:Humus +4, E:Endgültigkeit +4, E:Erkenntnis +4
Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Wesen, Kommunikation, Reinigung, Wahrnehmung
Formeln (230): Anführer finden (Q2), Anführer der Truppen (Q4), Angst Erzeugen (Q3), Ehrenhaftes Duell (Q2), Friedensstiftung (Q1), Klugheit steigern (Q3), Kurzer Befehl (Q3), Respektsperson (Q5), Saubere Kleidung (Q2), Tradition der Überzeugung (Q3), Überzeugung der Zufriedenheit (Q3)

Metamagier

Metamagier beschäftigen sich mit der Beeinflussung der Zauberei an sich. Sie sind daher sehr spezialisierte magische Wissenschaftler und auch Analytiker. Es gibt nur sehr wenige Lehrmeister, die diesen Schwerpunkt wirklich adäquat unterrichten können.

Metamagier (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 12, KL 13, IN 13, CH 12
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion (Stellar), Begabung für Quelle Zauberei
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verhüllte Aura; Lästige Mindergeister

Kampf: –
Körper: Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3
Gesellschaft: Lehren +3, Überreden +2
Natur: –
Wissen: Magiekunde +5, Mechanik +2, Philosophie +3, Rechnen +4, Sternkunde +4, ein weiteres Talent +2
Sprachen: eine Fremdsprache +5, eine Schrift +5
Handwerk: Malen/Zeichnen +3, ein weiteres Handwerk +2
Zauber: HE:Zauberei +7, E:Kraft +5, E:Erkenntnis *oder* E:Iryabaar +5, E:+4 *oder* W:+3 auf eine beliebige Quelle, Formeln (200)
Instruktionen: Analyse *oder* Antimagie, Beseelung, Metamagie, Transfer *oder* Kommunikation, Bann *oder* Wahrnehmung
Sonderfertigkeiten: Quellenkenntnis Zauberei, Großbeschwörung, Modifikationsglyphen (eine nach Wahl), Talentspezialisierung Magiekunde (Metamagie), Zauberspezialisierung E:Zauberei (Metamagie)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Formelentwicklung I+II (nach Wahl), Kombinationszauberei, Modifikationsglyphen (eine weitere Kategorie)
Ausrüstung: –

Varianten:
Halbzauberer (9 GP): Modifikationen: MR +1, +8 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (11 GP): Modifikationen: MR +2, +14 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation, zusätzliche Instruktion: Verhüllung

Beispielverteilung für Metamagier (Halbzauberer)
Zauber: HE:Zauberei +7, E:Kraft +5, E:Erkenntnis +5, E:Wahnsinn +4
Instruktionen: Analyse, Beseelung, Metamagie, Transfer, Wahrnehmung
Formeln (200): Astralkraft spenden (Q4), Instruktion leihen (Q3), Kurze Zauberanalyse (Quelle Zauberei, Q3), Klugheit steigern (Q4), Schnelle Zauberstärkung (Q5), Zauber entdecken (Q5), Zauber zurückwerfen (Q5), Zufällige Entscheidung (Q3)

Pionier / Wildniskundiger
Pionier ist die Bezeichnung für die Zauberer, die sich mit dem Leben und Überleben in der Natur beschäftigen. Ihre magischen Kräfte nutzen einige, um sich durch die Wildnis zu bewegen oder Nahrung zu erhalten, andere eher um die Wildnis urbar zu machen und sie für die Besiedlung durch andere ihrer Art vorzubereiten.

Pionier (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 12, IN 12, KO 13, KK 11
Modifikationen: +3 AuP, weitere nach Variante
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für Natur-Talente, Richtungssinn, Zäher Hund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Platzangst, Tollpatsch, Verwöhnt
Kampf: Ringen *oder* Raufen +3, Bastardstäbe *oder* Dolche *oder* Stäbe *oder* Speere +3, Bogen *oder* Bela *oder* Wurfspeere +3
Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +3, Klettern *oder* Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen +2, Fallen stellen *oder* Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4
Wissen: Geographie +2, Gesteinskunde *oder* Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +3, ein anderes davon +1, Sagen/Legen +1
Sprachen: eine Fremdsprache +5
Handwerk: Boote Fahren *oder* Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift *oder* Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten *oder* Schneidern +2, ein weiteres Handwerk +2
Zauber: je nach Variante
Instruktionen: je nach Variante
Sonderfertigkeiten: eine Geländekunde nach Wahl
Verbilligte Sonderfertigkeiten: eine weitere Geländekunde
Ausrüstung: wetterfeste Kleidung, eine leichte Nahkampf- und eine leichte Jagdwaffe, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel

Varianten:
Viertelzauberer (1 GP): Modifikationen: –6 AsP, Vorteile: Viertelzauberer, Zauber: E:+5 *oder* W:+4 auf Humus *oder* Naggarach *oder* Ghorgumor *oder* Tiergeister, Formeln (80), Instruktionen: Beseelung
Halbzauberer (6 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer, Zauber: HE:+7 *oder* HW:+5 auf ein (Un)Element (außer Kraft) *oder* Ghorgumor *oder* Tiergeister (meist Humus oder Naggarach), (E:+6 *oder* W:+5) sowie (E:+4 *oder* W:+3) auf diese Quellen, E:+4 *oder* W:+3 auf eine beliebige andere Quelle, Formeln (220), Instruktionen: Beseelung, Elementare Manifestation, Heilung/Wiederherstellung *oder* Hellsicht, Kontrolle über Element *oder* Kontrolle über Wesen, Verwandlung *oder* Wahrnehmung.
Vollzauberer (8 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation, Zauber: wie Halbzauberer, Instruktionen: wie Halbzauberer, dazu Bann *oder* Reinigung *oder* Schutz, Kontrolle über Wesen *oder* Kontrolle über Element (das andere).

Beispielverteilung für Pionier (Vollzauberer)
Zauber: HE:Humus +7, E:Wasser +6, E:Erz +4, E:Erfolg +4
Instruktionen: Beseelung, Elementare Manifestation, Heilung/Wiederherstellung, Kontrolle über Element, Kontrolle über Wesen, Reinigung, Wahrnehmung
Formeln (200): Ausdauer steigern (Q4), Durchhaltevermögen (Q4), Elementare Waffe [Waffe mit max. 1 Stein Gewicht] (Q3), Giftheilung (10) (Q3), Kleiner Heilzauber (Q4), Konstitutionssteigerung (Q4), Kontrolle über [Tierart nach Wahl] (Q2), Kühles Wasser (Q2), Reinigung (Q3), Sicherer Weg [Gelände nach Wahl] (Q2), Silberner Schutz (Q3), Wasser finden (Q2), Winterschlaf (Q2)

Tierzauberer
Diese Zauberer beschäftigen sich vor allem damit, wie sie Tiere beeinflussen und mit ihnen kommunizieren können. Auch neben der Magie beschäftigen sich die meisten von diesen Zauberkundigen mit Tieren und mitunter auch Pflanzen.

Tierzauberer (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 13, KL *oder* IN 12, CH 12
Empfohlene Vor- und Nachteile: Tierempathie, Tierfreund
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Angst vor Tieren
Kampf: Dolche +2, Raufen +3, Speere *oder* Stäbe *oder* Schleuder +4
Körper: Athletik *oder* Klettern +2, Körperbeherrschung

+2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Überreden +2
Natur: Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln *oder* Fallenstellen +2, Orientierung +3, Wildnisleben +3
Wissen: Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +5
Sprachen: –
Handwerk: Abrichten +3, Fleischer *oder* Gerber/Kürschner *oder* Lederarbeiten *oder* Viehzucht +2, Kochen +2, Heilkunde Wunden +2, Heilkunde Krankheiten *oder* Gift +2
Zauber: (HE:+7 auf Humus, Erfolg oder eine dämonische Quelle) *oder* HW:Tiergeister +6, (E:+6 *oder* W:+5) auf Humus *oder* eine stellare Quelle *oder* eine dämonische Quelle, zwei Mal (E:+4 *oder* W:+3) auf beliebige Quellen, Formeln (200)
Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Kommunikation, Kontrolle über Gefühle *oder* Kontrolle über Elemente, Kontrolle über Wesen
Sonderfertigkeiten: Geländekunde nach Wahl, Talentspezialisierung Tierkunde (nach Wahl)
Ausrüstung: feste Kleidung

Varianten:
Halbzauberer (0 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (2 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, weitere Instruktion: Schutz *oder* Verwandlung *oder* Über Element gehen; SF: Große Meditation

Beispielverteilung für Tierzauberer (Halbzauberer)
Zauber: HW:Tiergeister +6, E:Erfolg +6, E:Humus +4, W:Humus +3
Instruktionen: Beseelung, Fixierung, Kommunikation, Kontrolle über Element, Kontrolle über Wesen
Formeln (200): Fesselranken (Q4), Herrschaft über [Tierart] (eine Tierart Q4, eine andere Q1), Kurzer Befehl (Q2), Konstitutionssteigerung (Q2), Mit [Tierarten] sprechen (zwei verschiedene Tierarten, jeweils Q3), Winterschlaf (Q1); zwei Tiergeistgeister (intern *oder* extern, z.B. Singvogel und Hurdrar, je Q6), einen Tiergeistgenius (extern *oder* intern, z.B. Tiger, Q4), Humusgeist (intern *oder* extern, Q4), Humusgenius (extern *oder* intern, Q2)

Verständigungszauberer
Diese Zauberer haben sich darauf spezialisiert, mit anderen Wesen zu kommunizieren und sich zu verständigen.

Verständigungszauberer (GP je nach Variante)
Voraussetzung: KL 13, IN 13, CH 11
Empfohlene Vor- und Nachteile: Empathie, Tierempathie
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Sprachfehler, Unangenehme Stimme
Kampf: –
Körper: Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +4, Überzeugen +4
Natur: Orientierung +2
Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +2, Rechnen +2, Sternkunde +2, zwei weitere Wissenstalente +2
Sprachen: Muttersprache +4, Myranisch +5, drei Sprachen oder Schriften +5
Handwerk: zwei Handwerkstalente +2
Zauber: HE:+7 auf eine stellare oder dämonische Quelle (meist Zauberei oder Iryabaar) *oder* Humus, E:+6 und E:+5 auf weitere dieser Quellen, (E:+4 *oder* W:+3) auf eine beliebige Quelle, Formeln (200).
Instruktionen: Beseelung, Hellsicht *oder* Kontrolle über Gefühle, Kommunikation, Traumbesuch *oder* Wahnsinn *oder* Verhüllung, Transfer
Sonderfertigkeiten: Zauberspezialisierung auf Hauszauber (Kommunikation)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Fernzauberei I, Spontanzauberei III+IV (Reichweite)
Ausrüstung: –

Varianten:
Halbzauberer (0 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (1 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation

Beispielverteilung für Verständigungszauberer
Zauber: HE:Humus +7, E:Zauberei +6, E:Erkenntnis +5, E:Harmonie +4
Instruktionen: Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Kommunikation, Traumbesuch, Transfer
Formeln (200): Fernabsprache (Q2), Friedensstiftung (Q2), Gespeichertes Bild (Q4), Harmonie teilen (Q4), Instruktion leihen (Q3), Kurze Telepathie (Q4), Magische Aufklärung (Q3), Mit [Tierart nach Wahl] sprechen (Q2), Traum teilen (Q3), Verständnishilfe (zwei Sprachen nach Wahl, jeweils Q3), Zauberverbindung (Q4),

Verwandlungszauberer
Die Verwandlung des eigenen oder auch fremder Körper ist das Spezialgebiet dieser Zauberkundigen.

Verwandlungszauberer (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 12, IN 12, KO 12
Empfohlene/Ungeeignete Vor- und Nachteile: –
Kampf: Dolche +2, Raufen +2, Hiebwaffen +2
Körper: Athletik +2, Fliegen +2 *oder* Freies Fliegen +2 *oder* Schwimmen +3, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Sich Verkleiden +1
Natur: Orientierung +2
Wissen: Anatomie +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +4, ein anderes Wissenstalent +1
Sprachen: –
Handwerk: Abrichten +1, Heilkunde Wunden +2, Heilkunde Gift *oder* Krankheiten +1, ein anderes Handwerkstalent +2
Zauber: HE:Humus +7 *oder* HE:Khalyanar +7, ein anderes (Un) Element E:+6, E:Kraft +4 *oder* W:+4 auf eine beliebige Quelle, (E:+4 *oder* W:+3) auf eine beliebige Quelle, Formeln (250)
Instruktionen: Antimagie *oder* Kontrolle über Element *oder* Fixierung, Beseelung, Kontrolle über Element *oder* Heilung *oder* Infektion *oder* Reinigung, Transformation, Verwandlung
Sonderfertigkeiten: Zauberspezialisierung auf Hauszauber (Verwandlung *oder* Transformation)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Automatische Mitverwandlung, Zauberspezialisierung auf beliebigen Zauber (Verwandlung),

Zauberspezialisierung auf beliebigen Zauber (Transformation)
Ausrüstung: –

Varianten:
Halbzauberer (0 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (3 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation, verbilligte SF: Aurapanzer

Beispielverteilung für Verwandlungszauberer
Zauber: HE:Humus +7, E:Erz +6, E:Kraft +4, W:Tiergeister +3
Instruktionen: Antimagie, Beseelung, Kontrolle über Element, Transformation, Verwandlung
Formeln (250): [Waffe mit max. 5 Stein] in Pfugschar (Q4), Die Waffen des Löwen (Q5), Silberner Schutz (Q2), Stählerne Faust (Q4), Statue aus Erz (Q4), Tierverwandlung [zwei Tiere nach Wahl] (Quelle Humus, je Q6), Verwandlung beenden (Q4), Wasseratmung (Q4), Wüstenschlaf (Q1); ein Tiergeistgeist (intern, Q3), ein Tiergeistgenius (intern, Q2)

Wesenbeschwörer
Diese Zauberkundigen beschäftigen sich mit der Beschwörung von einer Gruppe von Wesen wie Elementaren, Dämonen oder Totenwesen. Meist handelt es sich um externe Beschwörungen, aber in manchen Kulturen wird auch vor allem die interne Beschwörung praktiziert.

Wesenbeschwörer (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU *oder* CH 13, das andere 12, KL 12
Empfohlene Vor- und Nachteile: zugehörige Aurakonjunktion; Diktator, Bittsteller
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Impulsiv, Medium
Kampf: Dolche +2
Körper: Selbstbeherrschung +3, Singen *oder* Tanzen *oder* Musizieren +1, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +4, Überreden +4, Überzeugen +2
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen *oder* Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Philosophie +1, Rechnen +2, Sternkunde +3, ein anderes Wissenstalent +2
Sprachen: –
Handwerk: Malen/Zeichnen +4, ein weiteres Handwerk +1
Zauber: HW:+7 auf eine Quelle nach Wahl, zwei Mal W:+6 auf weitere Quellen der gleichen Sphäre, (E:+4 *oder* W:+3) auf eine andere beliebige Quelle, Formeln (200)
Instruktionen: eine nach Wahl
Sonderfertigkeiten: Bannklinge, Großbeschwörung, Talentspezialisierung Magiekunde (Wesenkategorie nach Wahl), Wesenbindung I, Wesenformer I (nach Wahl)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Wesenbindung II, Wesenformer II (nach Wahl)
Ausrüstung: einige Paraphernalia für Wesen, deren Formeln der Zauberer beherrscht.
Besonderer Besitz: bereits gebundene Bannklinge (max. 2 Stein), die pAsP zählen als bereits zurückgekauft.

Varianten:
Halbzauberer (4 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (7 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation, weitere verbilligte SF: Spontanzauberer (externe *oder* interne Wesenbeschwörung)

Beispielverteilung für Wesenbeschwörer (Dämonen)
Zauber: HW:Dya'Khol +7, W:Mishkarya +6, W:Naggarach +6, W:Xolovar +3
Formeln (250): Navaz (extern, Q4), Aketun (extern, Q4), Morcan (extern, Q4), Hektabelus (extern, Q3), Hyabarash (extern, Q3), Uchdar (extern, Q1), Uttrava (extern, Q3) Bel'Khidmal (extern, Q1)

Zauberpriester
Einige Priester verfügen vor allem über magische Kräfte. Diese nutzen sie zum Wohl ihrer Glaubensgemeinschaft oder nur zu ihrem eigenen. Ihre Schwerpunkte liegen daher vor allem in der Beeinflussung ihrer Gefolgsleute. Einige beschäftigen sich auch mit der Ergründung von Mysterien und Mystik allgemein.

Zauberpriester (GP je nach Variante)
Voraussetzung: MU 11, KL 12, CH 13
Modifikationen: SO +1
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für gesellschaftliche Talente, Prophezeien, Vom Schicksal begünstigt; Prinzipientreue/Moralkodex
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unangenehme Stimme, Unansehnlich
Kampf: –
Körper: Sinnenschärfe +2, Tanzen +2 *oder* Singen +2 *oder* Musizieren +4
Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +5, Überzeugen +3
Natur: –
Wissen: Geographie *oder* Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Magiekunde +2, Philosophie +3, Rechnen+2, Sternkunde +2, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +2
Sprachen: eine Fremdsprache oder eine Schrift +5
Handwerk: Heilkunde Seele +3, zwei weitere Handwerkstalente +2
Zauber: HE:+7 *oder* HW:+5 auf eine beliebige Quelle außer Kraft oder Zeit, E:+6 *oder* W:+5 auf eine stellare oder dämonische Quelle, E:+6 *oder* W:+5 auf eine elementare Quelle *oder* Totenwesen *oder* Tiergeister, E:+4 *oder* W:+3 auf eine beliebige Quelle, Formeln (200)
Instruktionen: Beseelung, Geistillusion *oder* Illusion *oder* Kommunikation, Kontrolle über Element *oder* Kontrolle über Gefühle, Transfer *oder* Kommunikation, Verhüllung *oder* Wahrnehmung
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Talentspezialisierung Götter/Kulte (eigener Kult)
Ausrüstung: zum Kult gehörende Kleidung, einige kleinere Kultgegenstände (Symbole, Gebetsketten o.ä.)

Varianten:
Halbzauberer (1 GP): Modifikationen: MR +2, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer,
Vollzauberer (3 GP): Modifikationen: MR +3, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, SF: Große Meditation; eine weitere Instruktion nach Wahl

Beispielverteilung für Priester (Halbzauberer)
Zauber: HE:Harmonie +7, E:Freiheit +6, W:Totenwesen +5, W:Harmonie +3
Instruktionen: Beseelung, Geistillusion, Kontrolle über Gefühle, Transfer, Wahrnehmung
Formeln (200): Aufmunterung (Q5), Erfüllung mit Glückseligkeit (Q5), Freiheit des Geistes (Q3), Gute Freunde (Harmonie, Q4), Magische Empathie (Q5), Überzeugung der Zufriedenheit (Q7); Ahnengeist (extern *oder* intern, Q2), Nekromentor (extern *oder* intern, Q1), Harmoniegeist (intern, Q2)

Zaubertänzer
Diese Zauberkundigen setzten Magie zur Unterstützung oder Untermalung ihres Tanzes ein. Die meisten von ihnen gehören der zaubertänzerischen Repräsentation an, jedoch gibt es auch BaLoa und einige wenige Illacrion-Optimaten, die eine solche Ausbildung genossen haben.

Zaubertänzer (GP je nach Variante)
Voraussetzung: IN 12, CH 13, GE 13, KO 11
Modifikationen: +3 AuP
Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Gutes Aussehen, Schlangenmensch; Arroganz, Eitelkeit
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Lahm, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
Kampf: Dolche +2
Körper: Akrobatik +2, Athletik +3, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen +5
Gesellschaft: Betören +4, Etikette +3, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +4, Überreden +2
Natur: –
Wissen: Sagen/Legenden +4, Schätzen +1
Sprachen: –
Handwerk: Musizieren +4, Schneidern +2
Zauber: nach Variante
Instruktionen: Beseelung, Geistillusion, Kontrolle über Gefühle
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Standfest
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen II+III
Ausrüstung: angemessene Tanzkleidung, Schminkuntensilien

Varianten:
Viertelzauberer (6 GP): Modifikationen: –6 AsP, Vorteile: Viertelzauberer, Meisterhandwerk (Tanzen); Zauber: E:Begierde *oder* E:Harmonie *oder* E:Darcalya +7, Formeln (50)
Halbzauberer (7 GP): Modifikationen: MR +1, +6 AsP; Vorteile: Halbzauberer; Zauber: HE:Begierde +7 *oder* HE:Harmonie +7 *oder* HE:Darcalya +7, E:+6 auf eine der Quellen: Begierde, Harmonie, Freiheit, Kreativität, Iryabaar, Darcalya, Xolovar; E:+5 auf eine weitere davon, E:+4 auf eine beliebige Quelle, Formeln (200); zusätzliche Instruktionen: Heilung *oder* Hellsicht *oder* Kommunikation *oder* Transfer *oder* Verhüllung.
Vollzauberer (9 GP): Modifikationen: MR +2, +12 AsP; Vorteile: Vollzauberer, Zauber: wie Halbzauberer; Instruktionen: zwei weitere Instruktionen der Auswahl vom Halbzauberer; SF: Große Meditation.

Beispielverteilung für Zaubertänzer (Gauklertänzer; Halbzauberer)
Zauber: HE:Begierde +7, E:Freiheit +6, E:Harmonie +5, E:Kreativität +4
Instruktionen: Beseelung, Geistillusion, Kontrolle über Gefühle, Verhüllung
Formeln (200): Abgelenkter Geist (Q2), Freiheit des Geistes (jedoch mit Zauberdauer 1 SR sowie Reichweite 7 Schritt, Probe +5, Q2), Friedliche Stimmung (Q2), Inkarnation der Begierde (Q4), Kunstinspiration [Musizieren] (Q4), Mit Größenwahn erfüllen (Q3), Orgie (Quelle Begierde, Q4), Typimitation [Liebhaber] (Q4), Typimitation [Händler] (Q2), Überzeugung der Zufriedenheit (Q5), Verlangen auslösen (ZD: 1 SR, Q5)

Traditionsaufsätze

Für jede der auf den Seiten 177 bis 227 beschriebenen Traditionen gibt es einen eigenen Traditionsaufsatz. An dieser Stelle werden daher nur die Werte präsentiert.

Optimat (+8 GP)
Voraussetzung: KL 12, CH 11, Optimatische Kulturvariante
Modifikationen: SO 8–12, +1 AsP, ein weiterer kann zurückgekauft werden (Bindung des Stabes)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion, Astralmacht; Artefaktgebunden
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Wilde Magie
Talente: –
Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Spezialwissen (je nach Haus)
Ausrüstung: feine Tunika, Calar mit den Symbolen und Farben des Hauses, Empfehlungsschreiben des Mentors, Stirnband des Eleven, Ritualdolch, Zauberstab (gebunden), persönliches Notizbuch, Schreibzeug, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal (z.B. Schmuck, Reiseausrüstung, o.ä.).
Besonderer Besitz: persönlicher Zauberstab aus besonderem Material (als Effekt z.B. +7 Volumenpunkte).

Optionale Variante:
Optimatischer Vollzauberer (+6 GP): *weitere Voraussetzung:* CH 13, IN 13, Vollzauberer, *zusätzliche Sonderfertigkeiten:* Spontanzauberer (Instruktionszauberei), Spontanzauberei I (nach Wahl)

Die Erhebung zum Adeptus Minor
Hat der Eleve seine Queste erfüllt, so kann er zum Adeptus Minor ernannt werden. Dabei wird für ihn sein Siegel angefertigt (und er bindet es unter Anleitung an sich) und durch ihn geweiht, jedoch sofort seinem Mentor übergeben. Weiterhin erhält er das Recht, eine Triopta zu tragen, und volle Anerkennung als Optimat.
AP-Kosten: 300 AP
Modifikationen: –1 AsP (für die Bindung des Siegels, zurückkaufbar)
Sonderfertigkeiten: Bindung des Siegels, Bindung der Triopta

Icemna-Optimaten

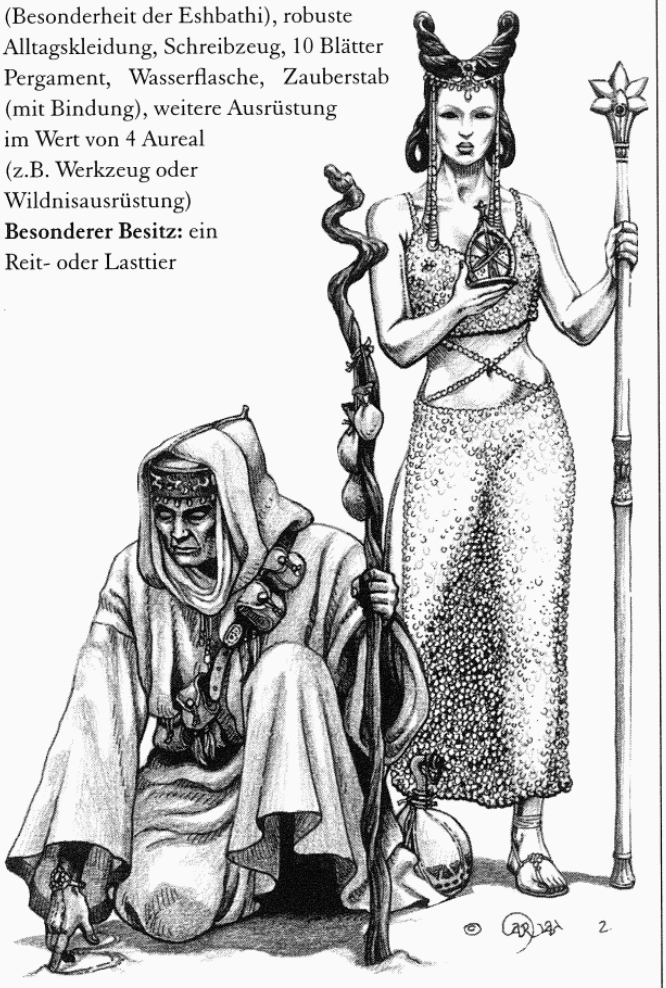
Icemna-Optimaten (GP je nach Variante)
Voraussetzung: Kultur Era'Sumu, weitere nach Variante
Modifikationen: SO 8–13, –1 AsP (für Bindung des Stabes oder Speeres, rückkaufbar)
Automatische Vor- und Nachteile: Optimat; Verpflichtungen (Kult und Haus)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion (Elementar), Eigeboren (nur Frauen), (Tier-)Empathie; Animalische Magie, Wahrer Name, Weltfremd
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Schwache Ausstrahlung, Unansehnlich, Treulosigkeit
Talente: je nach Variante
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Icemna), Ritualkenntnis (Icemna)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Spontanzauberei (Instruktion)
Ausrüstung: passende Tracht, Su'Run
Besonderer Besitz: Su'Lithu *oder* eigener Wagen mit Esel oder Dreihornrind *oder* Reit-Waldzebra *oder* eine kleine Herde Nutzvieh.

Varianten:
Weibliche Icemna (+14 GP): *Voraussetzungen:* IN 13, CH 12, nur Frauen; *zusätzlicher Nachteil:* Moralkodex: Satu-Kult; *Talente*: Stab +1; Etikette +3, Lehren +1, Menschenkenntnis +1, Überzeugen +2; Götter/Kulte +3, Magiekunde +1, Rechnen +2; Alt-Imperial +6, Imperiale Lautzeichen +5, Alt-Imperiale Glyphen +5; Abrichten +1, Schneidern +2, zwei der folgenden Talente +2, ein weiteres +1: Ackerbau, Anatomie, Geschichte, Pflanzenkunde, Tierkunde, Heilkunde Gift, Krankheiten oder Wunden, Viehzucht; *Sonderfertigkeiten:* Akoluth (Satu), Bindung des Stabes, Liturgiekenntnis (Satu), Strafrituale im Wert von 200 AP und mindestens Verbreitung 4; *Verbilligt:* Vertrautenbindung I; *zusätzliche Ausrüstung:* gebundener Su'Arka (Zauberstab).
Männlicher Icemna (+16 GP): *Voraussetzungen:* IN 12, CH 13, nur Männer; *zusätzliche Nachteile:* Impulsiv, Moralkodex: Lev'tha-Kult; *Talente:* Speere +3; Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Tanzen +2; Betören +2, Etikette +1; Götter/Kulte +2, Magiekunde +1, Rechnen +2, Tierkunde *oder* Pflanzenkunde +1; Alt-Imperial +4, Imperiale Lautzeichen +5, Alt-Imperiale Glyphen +5; Musizieren +2; *Sonderfertigkeiten:* Bindung des Speeres, Liturgiekenntnis (Lev'tha-Kult), Vertrautenbindung I; *Verbilligt:* Auge des Speeres; *zusätzliche Ausrüstung:* gebundener Su'Talun (Zauberspeer).

Alshinjira

Alshinjira (+14 GP)
Voraussetzung: KL 12, IN 12, Kultur Eshbathi
Modifikationen: SO 8–13, –1 AsP (für die Bindung des Stabes, rückkaufbar)
Automatische Vor- und Nachteile: Schulden (300 Aureal), Verpflichtungen (gegenüber der Eshbathya)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Eitelkeit
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Hitzeempfindlichkeit, Platzangst
Kampf: Bastardstäbe *oder* Stäbe +2
Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2
Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +2, Überzeugen +2
Natur: Orientierung +2
Wissen: Geschichtswissen *oder* Gesteinskunde +2, Magiekunde +2, Mechanik *oder* Sternkunde +2, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +3, Rechnen +2
Sprachen: Narkramarische Silbenzeichen +6
Handwerk: Heilkunde Wunden +3,
Heilkunde Krankheiten *oder* Gift+3, zwei Handwerkstalente +2
Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik), Spezialwissen (Alshinjira), Narkramarkundig *oder* Meister der Improvisation
Ausrüstung: Teure Kleidung mitsamt Perlegewand

(Besonderheit der Eshbathi), robuste Alltagskleidung, Schreibzeug, 10 Blätter Pergament, Wasserflasche, Zauberstab (mit Bindung), weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal (z.B. Werkzeug oder Wildnisausrüstung)
Besonderer Besitz: ein Reit- oder Lasttier



Makshamantim

Makshamantim (+14 GP)
Voraussetzung: IN 12, FF 11
Modifikationen: SO 6–10
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verbindungen; Autoritätsgläubig, Eitelkeit
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verhüllte Aura, Weltfremd
Kampf: Dolche +1
Körper: Gaukeleien +2, Sinnenschärfe +2, Singen +2 *oder*

Tanzen +2 *oder* Musizieren +3
Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +2, Überzeugen +2, Sich Verkleiden +2
Natur: –
Wissen: Zwei Talente aus der Liste +2: Geschichtswissen, Götter/Kulte, Sagen/Legenden, Magiekunde.
Sprachen: Mahapratische Silbenzeichen +7
Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +4, ein weiteres Handwerk +2
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik), Spezialwissen (Makshamantim)
Ausrüstung: repräsentative Kleidung, Schreibzeug, 10 Pergamente, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal (z.B. Schmuck, Kleidung)

Runenmeister

Runenmeister (+14 GP)
Voraussetzung: MU 12, FF 11, hjaldingsche Kultur (evtl. mit optimatischer Kulturvariante)
Modifikationen: SO 8–13, –1 AsP (Bindung des Stabes, rückkaufbar)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Eisenaffine Aura, Meisterhandwerk; Unvermögen für Instruktionszauberei
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unverträglichkeit mit verarbeiteten Metallen,
Kampf: Stäbe +2
Körper: Selbstbeherrschung +2
Gesellschaft: Etikette +3, Überreden +4
Natur: –
Wissen: Sagen/Legenden +2, Magiekunde +2, Rechnen +2
Sprachen: Imperiale Lautzeichen +7
Handwerk: Malen/Zeichnen +4
Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik), Spezialwissen (Runenmeister)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: xx
Ausrüstung: Hjaldingsche Kleidung, Schreibzeug, 10 Blätter Pergament, Zauberstab (bereits gebunden), weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal

Sadhaka

Sadhaka (+11 GP)
Voraussetzung: KL 13, CH 14, Kultur: Makshamauni
Modifikationen: SO 9–13, –1 AsP (Bindung des Stabes, rückkaufbar)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Feste Matrix; Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Animalische Magie, Wilde Magie
Kampf: –
Körper: Selbstbeherrschung +4, Tanzen –1, Zechen –1
Gesellschaft: Lehren +2
Natur: Wildnisleben +1
Wissen: Magiekunde +2, Philosophie +2, Rechnen +2
Sprachen: Amaunische Silbenzeichen +4
Handwerk: –
Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik), Spezialwissen (Sadhaka)
Ausrüstung: gebundener Zauberstab aus Rotem Bambus, Umhängetasche mit einfachen Reinigungs- und Fellpflegemitteln; ein Sadhaka besitzt maximal einen Satz Kleidung

Unabhängige Magier

Unabhängige Magier (+6 GP)
Voraussetzung: KL *oder* IN 13, das andere 11
Modifikationen: SO 6–10
Kampf: Stäbe +2
Körper: Selbstbeherrschung +2
Gesellschaft: Überreden +2
Natur: –
Wissen: Sagen/Legenden *oder* Götter/Kulte +2, Magiekunde +2
Sprachen: eine Schrift +7
Handwerk: –
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik)
Ausrüstung: angemessene Kleidung, Schreibzeug, 10 Blätter Pergament oder ein Notizbuch, weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aureal

Sibyllen und Mantiker

Sibyllen (+13 GP)
Voraussetzung: MU 12, CH 13, IN 12
Modifikationen: SO 8–13
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung Totenwesen, Prophezeien; Medium
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Totenangst
Kampf: Stäbe +2
Körper: Selbstbeherrschung +2, Singen +4
Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +4, Lehren +4, Schriftlicher Ausdruck *oder* Schauspielerei +4, Überreden +3, Überzeugen +2
Natur: –
Wissen: Magiekunde +1, Sagen/Legenden +3, Sternenkunde +2
Sprachen: –
Handwerk: –
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Sibyllen), Ritualkenntnis (Sibyllen)
Ausrüstung: gute Kleidung, Seherstab

Saithakenner

Saithakenner (+9 GP)
Voraussetzung: IN 13, CH 12, hjaldingsche Kultur
Modifikationen: SO 5–12
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Stubenhocker, Verwöhnt
Kampf: Raufen +2

Körper: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Zechen +1
Gesellschaft: Lehren +2
Natur: Fessen/Entfesseln +4, Wildnisleben +2
Wissen: Sagen/Legenden +3
Sprachen: –
Handwerk: Alchimie *oder* Kochen +1
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Saithakenner), Ritualkenntnis (Saithakenner), Vertrautenbindung I
Ausrüstung: robuste Kleidung (hjaldingsche Machart)

Bashide

Bashide (+10 GP)
Voraussetzung: MU 13, IN 12, CH 12, Kultur Abishai
Modifikationen: SO 5–13
Automatische Vor- und Nachteile: Abishant, Neugier 7
Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Vorurteile, Weltfremd
Kampf: –
Körper: Singen +4, Tanzen +2
Gesellschaft: –
Natur: –
Wissen: Geographie +2, Philosophie +1, Sternkunde +1
Sprachen: eine Fremdsprache oder Schrift +4
Handwerk: Kochen +2, Musizieren +2
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Bashide), Ritualkenntnis (Bashide)
Ausrüstung: einfache Kleidung, ein Chak, zwei Handtrommeln, einige berauschende Kräuter und Tränke (etwa 20 Dosen), fünf hölzerne Geistermasken, Utensilien zum Anlegen eines Ritualplatzes

Sherkumar

Sherkumar (+10 GP)
Voraussetzung: MU 12, IN 13, KO 12
Modifikationen: SO 5–12
Automatische Vor- und Nachteile: Prophezeien
Empfohlene Vor- und Nachteile: Empathie, Magiegespür; Medium
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Zauberhaar; Festgefügtes Denken
Kampf: –
Körper: Selbstbeherrschung +3
Gesellschaft: –
Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +2
Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzen- *oder* Tierkunde +1
Sprachen: –
Handwerk: zwei Heilkunde-Talente +2
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Sherkumar), Ritualkenntnis (Sherkumar)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Großer Exorzismus *oder* Behausung des Ahnen
Ausrüstung: ein Kapuzenmantel mit Schleier, eine Waffe, Umhängetasche, Wasserschlauch, Brotbeutel

Aygon

Aygon (+5 GP)
Voraussetzung: MU 12, IN 13
Modifikationen: SO 4–10
Automatische Vor- und Nachteile: Verpflichtungen (gegen die eigene Taleshi)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung Tiergeister, Tierfreund, Tierempathie (Insekten)
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Angst vor Insekten
Kampf: –
Körper: Reiten +2
Gesellschaft: –
Natur: Orientierung +1,

Wissen: Magiekunde +1, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +4
Sprachen: –
Handwerk: Alchimie +2, Malen/Zeichnen *oder* Musizieren +2, Viehzucht +1
Sonderfertigkeiten: Kleiner Exorzismus, Repräsentation (Aygon), Ritualkenntnis (Aygon)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Tierkunde (Insekten)
Ausrüstung: Umhang aus Insektenpanzern, drei Insektenmasken, ein Instrument (Trommel oder Flöte)
Besonderer Besitz: einige banbarguische Alchimika (nach Spielleitermaßgabe)

BaLoa

BaLoa (+11 GP)
Voraussetzung: MU 12, IN 13, KO 13, amaunische Kultur
Modifikationen: SO 5–12, +3 AuP
Empfohlene Vor- und Nachteile: Animalische Magie, Zauberhaar; Medium, Wahrer Name
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Festgefügtes Denken
Kampf: –
Körper: Selbstbeherrschung +3, Tanzen +3
Gesellschaft: –
Natur: –
Wissen: Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +2
Sprachen: Hiero-Amaunal +5
Handwerk: Heilkunde Seele +2, Malen/Zeichnen +3
Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Repräsentation (BaLoa), Ritualkenntnis (BaLoa)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kleiner Exorzismus
Ausrüstung: Mit allerlei Zaubersymbolen bemalte und behangene Weste, beschnitzter (Kampf-)Stab, Räuchergefäß und Rauchwerk, kleiner mit Runen verzierter Stab für Bodenzeichnungen, Umhängebeutel

Shurrhokach

Shurhokach (+13 GP)
Voraussetzung: MU 13, GE 14, KO 14, KK 12, Pardir-Kultur
Modifikationen: SO 6–8, +1 LeP, +1 AuP
Empfohlene Vor- und Nachteile: Animalische Magie, Diktator, Medium, Wilde Magie
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feste Gewohnheit
Kampf: Raufen +2, Dolche *oder* Hiebwaffen *oder* Speere +3
Körper: Selbstbeherrschung +4
Gesellschaft: –
Natur: Wildnisleben +2
Wissen: Anatomie +2, Pflanzenkunde *oder* Tierkunde +2
Sprachen: –
Handwerk: Heilkunde Wunden +3
Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Repräsentation (Shurhokach), Ritualkenntnis (Shurhokach), Verbotene Pforten
Ausrüstung: Lendenschurz, Umhang, Speer oder Keule, Opferdolch

Die Animisten der Leonir – Xarchash und Xarfarash

Leonir-Animist (je nach Variante)
Voraussetzung: MU 16 *oder* KL 12, IN 13, CH 12, nur Leonir
Modifikationen: SO 4–8, Einschüchterndes Gebrüll +2
Automatische Vor- und Nachteile: Feste Gewohnheit (nur unter freiem Himmel zaubern)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Zauberhaar;
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Zögerlicher Zauberer
Kampf: Bastardstäbe +2
Körper: Selbstbeherrschung +2
Gesellschaft: Überreden +1
Natur: –
Wissen: Tierkunde *oder* Pflanzenkunde +3
Sprachen: –
Handwerk: Heilkunde Wunden +3
Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Repräsentation (Leonir), Ritualkenntnis (Leonir)
Ausrüstung: rituelle Stabkeule, Gesichtsfarben, Knochenschmuck, Opfermesser, Blutschale

Variante:
weiblicher Leonir (+12 GP): SO +4, Götter/Kulte +2; Khorrzu-Symbolzeichen +5
männlicher Leonir (+10 GP): Selbstbeherrschung +2, Wildnisleben +1

Yachzuq

Yachzuq (+9 GP)
Voraussetzung: MU 12, IN 14, KK 14, eine Yachjin-Kultur
Modifikationen: SO 6–10
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für Quelle Harmonie, Zauberhaar; Animalische Magie
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Medium, Totenangst
Kampf: Raufen +2, Hiebwaffen *oder* Speere +3
Körper: Singen *oder* Tanzen +3
Gesellschaft: Überreden +2
Natur: –
Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
Sprachen: –
Handwerk: Viehzucht +1
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Yachzuq), Ritualkenntnis (Yachzuq)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Behausung des Ahnen
Ausrüstung: Kleidung nach Kultur, verzierter Speer oder verzierte Keule, Tuchbeutel, einige Rauchmittel (Früchte, Kräuter, o.ä.)

Windflüsterer

Windflüsterer (+10 GP)
Voraussetzung: MU 12, IN 14, GE 14, Ashariel-Kultur
Modifikationen: SO 5–12
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aurakonjunktion zu Stellaren; Neugier, Wahrer Name
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Platzangst
Kampf: Raufen +2, Dolche *oder* Bastardstäbe *oder* Speere *oder* Stäbe +2
Körper: Freies Fliegen +2, Selbstbeherrschung +3
Gesellschaft: –
Natur: –
Wissen: Philosophie +3, Sagen/Legenden +2
Sprachen: –
Handwerk: Heilkunde Seele +1
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Windflüsterer), Ritualkenntnis (Windflüsterer)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Philosophie
Ausrüstung: eine Waffe nach Wahl, ein Tuchbeutel

Shanwada

Shanwada (+8 GP)
Voraussetzung: MU 12, IN 13, Shingwa-Kultur
Modifikationen: SO 6–13
Empfohlene Vor- und Nachteile: Neugier
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Farbenblind
Kampf: –
Körper: Singen *oder* Tanzen +3, das andere +1
Gesellschaft: –
Natur: –
Wissen: Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +3
Sprachen: –
Handwerk: Kochen +3, Malen/Zeichnen +4, Stoffe färben +2
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Shanwada), Ritualkenntnis (Shanwada)
Ausrüstung: *Schneta* (Schärpe der Shingwa, mit einer Vielzahl aufgenähter Taschen) mit allerlei 'Zauberwerk' und Farbstoffen, *Washkedal* (Wanderstab der Shingwa, mit bunten Tüchern an der Spitze), Phugion, einige Schnüre für die shingwanische Knotenschrift

Shindramatha

Shindramatha (+8 GP)
Voraussetzung: KL 13, IN 12, CH 12, Kultur: Shindrabarim
Modifikationen: SO 4–10
Automatische Vor- und Nachteile: Vorurteile gegen Nicht-Shindrabarim 6
Empfohlene Vor- und Nachteile: Hohe Magieresistenz
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Verbindungen; Angst vor Schlangen
Kampf: –
Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1
Gesellschaft: Überreden +2
Natur: Wildnisleben +2
Wissen: Gesteinskunde +2, Rechnen +4, Sternkunde +2, Tierkunde +2
Sprachen: –
Handwerk: Malen/Zeichnen +2
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Shindramatha), Ritualkenntnis (Shindramatha), Vertrautenbindung I
Ausrüstung: Tunika mit Schlangenhautmuster, Tuchbeutel, Wasserschlauch, Decke, Wanderstab

Neristische Zauberer

Neristische Tradition (+6 GP)
Voraussetzung: KL 12, CH 12, FF 15, neristische Kultur
Modifikationen: SO 5–10
Empfohlene Vor- und Nachteile: Verhüllte Aura; Unvermögen für Wesenbeschwörungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glasknochen, Krankheitsanfällig
Kampf: –
Körper: Selbstbeherrschung +1
Gesellschaft: –
Natur: –
Wissen: Anatomie +2, Magiekunde +1
Sprachen: Imperiale Lautzeichen +4
Handwerk: Alchimie +1, Heilkunde Wunden +1
Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Repräsentation (Neristu), Ritualkenntnis (Neristu)
Ausrüstung: gute Kleidung, Dolch, passendes tragbares Handwerksgerät (z.B. medizinische Werkzeuge und Verbandszeug; maximaler Wert 5 Aureal)
Besonderer Besitz: sehr gut ausgestattetes Handwerksgerät mit *hochwertigem* Werkzeug

Zauberer der Loualil

Loualilische Tradition (+5 GP)
Voraussetzung: IN 12, CH 12, Kultur: Loualil
Modifikationen: SO 5–10
Empfohlene Vor- und Nachteile: Animalische Magie, Madas Fluch, Mondsüchtig, Wahrer Name
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Begabung Feuer
Kampf: –
Körper: Selbstbeherrschung +1
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2
Natur: Orientierung +2
Wissen: Magiekunde +1
Sprachen: –
Handwerk: zwei Handwerkstalente +2
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (maritime Repräsentation), Ritualkenntnis (maritime Repräsentation)
Ausrüstung: –

Variante: Wogenformer (+5 GP): *Voraussetzung:* IN 14, Halb- oder Vollzauberer; *Modifikationen*: SO +3; *Talente:* Lehren +4, Magiekunde +2, Tierkunde +2, Ackerbau *oder* Viehzucht +2

Der Biagha

Biagha (+10 GP)
Voraussetzung: IN 14, CH 12, kein Viertelzauberer, Risso-Kultur
Modifikationen: SO 8–13
Empfohlene Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Aurakonjunktion
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Begabung Feuer
Kampf: –
Körper: Selbstbeherrschung +2
Gesellschaft: Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +3
Natur: Orientierung +2
Wissen: Götter/Kulte +3, Magiekunde +2, Sagen/Legenden +2, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +3
Sprachen: –
Handwerk: –
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (maritime Repräsentation), Ritualkenntnis (maritime Repräsentation)
Ausrüstung: –

Anmerkung: Beachten Sie bitte bei der Auswahl dieses Traditionsaufsatzes die Aussagen auf Seite 220.

Die Satudure

Satudur (+15 GP)
Voraussetzung: MU 12, CH 13, IN 14, Satyar-Kultur
Modifikationen: SO 4–13
Automatische Vor- und Nachteile: Neugier 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: Feenfreund, Wohlklang, Zauberhaar
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Arroganz
Kampf: Raufen +2
Körper: Singen +2, Tanzen +3, Zechen +2
Gesellschaft: Betören +2, Überreden +2

Natur: (Orientierung +1 *und* Wildnisleben +2) *oder* Gassenwissen +2
Wissen: Magiekunde +1
Sprachen: –
Handwerk: Musizieren +4, Brauer *oder* Schnaps brennen *oder* Winzer +2
Sonderfertigkeiten: Bindung des Instruments, Repräsentation (Satudur), Ritualkenntnis (Satudur), Spontanzauberer (Instruktion *oder* Invokation *oder* Inspiration), Vertrautenbindung I
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Bilderspiel
Ausrüstung: einfache Kleidung, gefüllter Weinschlauch, ein Instrument
Besonderer Besitz: Bereits gebundenes magisches Instrument mit einem Volumen von 7 Punkten (auf Grund besonderer Materialien)

Zaubertänzer

Zaubertänzer (GP je nach Variante)
Voraussetzung: CH 13, GE 13
Modifikationen: SO 4–8
Automatische Vor- und Nachteile: Eitelkeit 5 *oder* Krankhafte Reinlichkeit 5
Empfohlene Vor- und Nachteile: (Herausragende) Balance, Gutes /Herausragendes Aussehen, Zauberhaar; Körpergebundene Kraft
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Übler Geruch, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
Kampf: –
Körper: Körperbeherrschung +1, Tanzen +2
Gesellschaft: Betören *oder* Sich Verkleiden +1
Natur: –
Wissen: –
Sprachen: eine Fremdsprache +4
Handwerk: Schneidern +2
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Zaubertänzer), Ritualkenntnis (Zaubertänzer)
Ausrüstung: angemessene Alltagskleidung, ein repräsentatives Tanzgewand, einfaches Musikinstrument, Schmuck im Wert von 4 Aureal, Schminkutensilien
Besonderer Besitz: sehr hochwertiges Tanzgewand *oder* ein hochwertiges Musikinstrument

Eine Variante muss gewählt werden:
Gauklertänzer (+8 GP): *Talente*: Wurfmesser +2, Akrobatik +2, Gaukeleien +4, Gassenwissen +5, Überreden +2
Tempeltänzer (+7 GP): *Modifikationen:* SO +4, *Talente:* Geographie +2, Götter/Kulte +5, eine weitere Fremdsprache oder eine Schrift +3

Steigerung und eigene Professionen

Steigerung magischer Helden

Zauberer können neben ihren weltlichen Fähigkeiten (Talente, Gaben, Sonderfertigkeiten, usw.) ebenfalls ihre magischen Fähigkeiten verbessern. Generell gelten für diese Steigerung die gleichen Grundlagen, wie sie kurz in **Myranor 214 bis 216** sowie sehr detailliert in **WdS 163 bis 173** beschrieben sind. An dieser Stelle werden die für Magiebegabte wichtigen Punkte in Kürze dargestellt.

Zaubersprüche
Zaubersprüche werden wie Talente gesteigert. Die übliche Steigerungsspalte ist durch die Art des Zaubers gegeben: *Wesenbeschwörungen* und *Essenzbeschwörungen der Kraft* haben Komplexität **E**, *Essenzbeschwörungen der Zeit* haben Komplexität **F** und *alle anderen Essenzbeschwörungen* besitzen Komplexität **D**. Diese Komplexität kann durch Vorteile wie Begabungen oder Unfähigkeiten und Sonderfertigkeiten wie Quellenkenntnisse oder Sphärenkenntnisse verändert wer-

den. Außerdem hat die Repräsentation (siehe 26) des jeweiligen Zaubers Einfluss: Zauber in fremder Repräsentation sind um zwei Spalten schwieriger zu lernen.

Zaubersprüche müssen stets durch die Hilfe eines Lehrmeisters (persönlich oder in Form eines Buches) aktiviert werden. Der Maximalwert eines Zaubers berechnet sich analog zu Talenten aus der höchsten beteiligten Eigenschaft plus 3.

Ritualkenntnisse

Die Ritualkenntnis der verschiedenen Zauberer-Traditionen stellt eine besondere Form von Talent dar, das nur unter bestimmten Bedingungen angewendet werden kann, nämlich zur Ausführung bestimmter Rituale und meist unter Einsatz von Astralpunkten. Die Eigenschaftsproben, auf die die Ritualkenntnis angewendet wird, sind üblicherweise durch das jeweilige Ritual vorgegeben.

Die eigene Ritualkenntnis wird mit der Ausbildung erworben, sprich, jeder ausgebildete Zauberkundige erhält sie bereits aktiviert und auf einem Wert von 3 Punkten. Sie wird wie ein Talent der Kategorie E gesteigert. Das Aktivieren der Ritualkenntnis einer fremden Tradition kostet, wenn überhaupt möglich, 250 AP; das Erlernen erfolgt dann mit zwei Spalten Erschwernis.

Der Maximalwert der Ritualkenntnis beträgt Leiteigenschaft (KL oder IN, je nach Tradition) des Zauberers plus 3.

Leiteigenschaften

Je nach Tradition, nämlich der Art der Wissensvermittlung, verwenden die unterschiedlichen Magie-Traditionen andere Eigenschaften für Lernvorgänge:

- Die *wissenschaftlichen Traditionen* verwenden für Lernvorgänge und ähnliches die **Klugheit**. Die Traditionen *Optimatik*, *Neristische Tradition* und *Shindramatha* sind die in diesem Band vorgestellten wissenschaftlichen Traditionen.
- Die *intuitiven Traditionen* verwenden für Lernvorgänge die **Intuition.** In diesem Band werden folgende intuitive Traditionen vorgestellt: *Icemna*, alle *animistischen Traditionen*, die *maritime Tradition*, die *Satudure* sowie die *natürliche Tradition* (Magiedilettanten).

Magische Sonderfertigkeiten und Formeln

Magische Sonderfertigkeiten können analog zu profanen Sonderfertigkeiten gelernt werden. Meist benötigen sie jedoch besondere Voraussetzungen, wie z.B. gewisse Mindestwerte an eine bestimmte Ritualkenntnis. Dieses spezielle magische Wissen wird auch meist als Geheimnis der jeweiligen Tradition betrachtet und nur ungern an Fremde weitergegeben. *Formeln* sind spezielle magische Sonderfertigkeiten, die recht schnell erlernt werden können. Um eine Formel zu lernen, muss ein Zauberer über den entsprechenden Zauber sowie die zugehörige Instruktion verfügen. Weitere Angaben zum Erlernen von Formeln finden Sie auf Seite 152, eine Auflistung möglicher Formeln ab Seite 40.

Astralenergie und Magieresistenz

Die Menge an *Astralpunkten,* über die ein Zauberkundiger verfügt, kann auf verschiedene Weisen gesteigert werden. Genau wie bei Lebensenergie oder Ausdauer ist es einem Magiebegabten möglich, zusätzliche AsP einzeln zu kaufen. Diese werden nach dem gleichen Mechanismus nach Spalte **G** der SKT erworben, wobei maximal soviele AsP hinzugekauft werden können, wie das CH des Zauberers beträgt. Vollzauberern ist es außerdem möglich, die SF *Große Meditation* durchzuführen, die beim Gelingen einer Ritualprobe auf (KL/Leiteigenschaft/IN) die Astralenergie um ein Drittel des Wertes der Leiteigenschaft plus RkP*/10 Punkte erhöht.

Die *Magieresistenz* kann neben dem Erwerb passender Sonderfertigkeiten (z.B. Eiserner Wille I/II, Gedankenschutz) auch durch zugekaufte Punkte erhöht werden. Der Zukauf läuft analog zum Zukauf von Astral- und Lebensenergie, wobei die Kosten anhand der Spalte **H** der SKT bestimmt werden und maximal MU/2 Punkte hinzugekauft werden können.

Rückkauf von permanenten AsP

Permanent ausgegebene AsP (pAsP, z.B. bei Artefakten oder permanent wirkenden Zaubern) können (und müssen dies sogar vor einer anderen Erhöhung der Astralenergie) zurückgekauft werden. Dies kostet 50 AP pro pAsP und dauert etwa 25 ZE (etwa eine Woche). Die Sonderfertigkeiten Matrixregeneration I/II (**WdH 287f**) verbilligen diese Kosten auf 40 bzw. 30 AP.

Erschaffung eigener magischer Professionen

Sollten Sie bei den Grundprofessionen eine besondere Ausbildung vermissen oder eine eigene magische Tradition erschaffen wollen, so zögern Sie nicht, sich diese nach den folgenden Regeln selbst zusammenzustellen.

Die Erschaffung magischer Grundprofessionen und Traditionen verläuft generell analog zu dem in **WdH 303** bzw. **Myranor 197** beschriebenen Vorgehen. Die an letzterer Stelle zu magischen Professionen getätigten Aussagen werden jedoch durch die folgenden Punkte ersetzt:

- Die GP-Kosten von Grundprofessionen und Traditionsaufsätze werden getrennt voneinander berechnet. Der Freibetrag von 25 GP für Professionen wird vollständig für die Grundprofessionen aufgewendet. Die Kosten für die Traditionsaufsätze sollten sich stets auf ganze GP belaufen und nicht mehr gerundet werden.
- Kenntnisse in Zaubersprüchen werden anhand der Komplexität des jeweiligen Zaubers mit 0,5 GP pro Punkt (Wesenbeschwörung, Kraft-Essenzbeschwörung) bzw. 0,4 GP pro Punkt (andere Essenbeschwörungen) berechnet. Zaubersprüche müssen aktiviert werden, sodass auch ein +0 Bonus die obige Anzahl an GP benötigt.
- Jede Grundprofession für Halb- und Vollzauberer verleiht dem Zauberer einen speziellen Hauszauber, der bereits bei der Erschaffung um eine Spalte billiger (also mit 0,4 GP bzw. 0,3 GP pro Punkt) berechnet wird.
- Formeln werden mit 0,01 GP pro Punkt berechnet.
- Eine Grundprofession sollte nur in Ausnahmefällen mehr als 12 GP kosten, ein Traditionsaufsatz selten mehr als 15 GP.
- Alle anderen Aussagen zum generellen Vorgehen aus den oben genannten Werken gelten weiterhin.

Die optimatische Tradition

Die Zauberkunst der Optimatiker

Die Optimatik ist grundsätzliche eine Art der Beschwörungskunst, bei der mit Hilfe der eigenen Astralenergie fremde Kräfte mit eigenem Willen aus verschiedenen Quellen gerufen werden, damit sie bestimmte Aufgaben erfüllen. Insofern stimmt sie mit der anderen großen myranischen Zauberphilosophie (dem Animismus) überein. Doch die optimatische Zauberei fordert und fördert insbesondere formelhaftes Denken und genaue Analyse. Beim Zauber konzentriert sich der Optimatiker weit mehr auf Zweck und Ziel der Magie als auf die beschworenen Kräfte selbst, denn mit ihnen verhandeln oder streiten zu müssen sieht er als unter seiner Würde. Seine Denkweise bringt mit sich, dass Resultate weit mehr zählen als die Instrumente, mit denen man sie erreicht.

Die optimatische Tradition im Überblick
Kurzbeschreibung: Wissenschaftliche Tradition, die sich auf die Alten, die Begründer des Imperiums beruft.
Hauptquellen, Schwerpunkte und Ausbildungen: je nach Haus oder Untertradition
Verbreitungsschwerpunkt: Imperium und angrenzende Gebiete
Zusammenhalt, Wissen und Ressourcen: je nach Haus oder Untertradition

Zur Terminologie
Die sich von den Gründern des Ersten Imperiums herleitende Denkschule wird allgemein als Optimatik bezeichnet, und dementsprechend werden ihre Anhänger Optimatiker genannt, wenn es um das 'Handwerkliche' ihrer Zauberkunst geht. Auch lorthalische Runenmeister oder Alshinjira aus der Narkramar sind Optimatiker, auch wenn sie nicht als Magieradlige des Imperiums gelten und demnach keine Optimaten sind.

Geschichte und Errungenschaften der Tradition
Es gehört zum Weltverständnis der Optimatik, dass die Götter in ihrer Machtfülle schon ebenso viel Schaden wie Nutzen verursacht haben, sodass man ihnen opfern und sie respektieren kann, aber sie nicht blind verehren sollte. Einst verheerte der Krieg der Himmelsmächte die Welt und die dreiäugigen Archäer zählten zu den wenigen Überlebenden, sodass sie auf ewig den höheren Mächten anderer Sphären abschworen und sich für das Diesseits entschieden. Seit dieser Zeit ist die Welt zwar nicht aktiv böse, aber durch die Einmischungen der Mächte beschädigt und daher sehr gefährlich. Eine weithin verbreitete Lehre besagt, dass zur Rettung und Heilung der Welt Mada-die-Erleuchterin erschien, der Spross der einzigen zwei Mächte, die die Sterblichen vor dem Zorn der anderen Himmlischen geschützt hatten. Die Erleuchterin opferte sich selbst, um die Magie freizusetzen, und wurde über die ganze Schöpfung zerstreut – auch wenn das meiste von ihr in und unweit der Totenpforte, dem Mond, gefangen ist. Doch einiges von ihrer Essenz wurde auch in den Archäern verkörpert, die dadurch Erleuchtung erlangten, als sich ihr Ea'Myr, das Dritte Auge, als Tor zu höherem Bewusstsein öffnete. (Höchst umstritten war und ist, ob die Alten nun ihre Kinder waren oder bereits ein bestehendes Volk, welches von ihr 'nur' erhoben wurde.)
Sie erkannten die Schwächen der beschädigten Welt und lehrten Selbstdisziplin, Weisheit und Erkenntnis. Diese Erleuchtung erlaubte es ihnen, das Imperium zu begründen, das Myranor Frieden, Ordnung und Kultur brachte und dessen zweite Manifestation heute noch von den Optimaten dominiert wird.
Gerade die Optimaten gedenken Mada voller Respekt, doch alle Versuche, sie selbst als Göttin anzubeten, werden als gefährliche oder schändliche Irrtümer verfolgt. Außer der Unterwerfung unter den Willen von Göttern und Dämonen ist keine Magie objektiv schlecht, aber manche Richtungen sind riskant und haben den Nieder- und Untergang ihrer Anhänger verursacht. Politische und ideologische Abspaltungen haben jedoch die Tradition seit der Blütezeit des Ersten Imperiums stark aufgeteilt. Alle Optimaten sind Optimatiker, doch nicht alle Optimatiker sind Optimaten. Einige Untertraditionen der Optimatik haben sich bei nicht-imperialen Kulturen entwickelt und folgen manchen, aber nicht allen Bräuchen der Optimaten. Die Alshinjira in den Städten der Narkramar, die Falschgesichter bei den Skiresen und die makshamaunischen Sadhaka zählen dazu, während es bei den Stadt-Amaunir nicht wenige hauslose Magier gibt, die einer optimatischen Schule nahe stehen.

Optimatiker in Magie und Politik
Optimatiker sehen sich primär als zielstrebige Pragmatiker, Gebieter über die magischen Kräfte der Welt, deren Struktur und Gliederung sie besser als alle anderen zu verstehen glauben und die sie als reine Werkzeuge benutzen. Sie lenken die astralen Essenzen mit ihrer persönlichen Autorität, verbunden mit überlegenem Wissen – in vielen Fällen sehen sie sich mehr als strikte Befehlshaber oder professionelle Experten denn als experimentierende Wissenschaftler.
Der Glaube, dass sie durch ihre magische Begabung zur Herrschaft über die minderen, nichtmagischen Sterblichen ausersehen seien, ist sehr verbreitet, ebenso die Gewissheit, überall und jederzeit eine respektvolle, ja ehrfürchtige Behandlung zu verdienen. Die Interessen der Nichtzauberer können, ja müssen dabei hinter dem Wohl des Ganzen zurückstehen und Optimatiker haben das beste Verständnis vom praktischen Nutzen verschiedener Dinge und wie man ihre Nützlichkeit abwägt. Die Vorstellung, dass Handlungen nicht richtig oder falsch, sondern nützlich oder schädlich sind, ist sehr verbreitet und führt zu einer erheblichen Skepsis gegen alle idealistischen Morallehren – insbesondere solchen, die Götter als Quelle des Wahren und Guten beschreiben.

Die optimatische Repräsentationen

- Optimatische Zaubersprüche benötigen die Komponenten Sicht, Konzentration, Geste und laut und deutlich gesprochene Formel.
- Die Repräsentation ist wissenschaftlich (Leiteigenschaft KL).
- Besitzt der Zauberer eine SF Spezialwissen (siehe Seite 154), so kann er deren Bonus-ZfP* und die zugehörige Spezialfähigkeit beim Zaubern in optimatischer Repräsentation nutzen. Das Spezialwissen ist mit Zaubern anderer Repräsentationen nicht nutzbar.
- Die einzelnen Spezialwissen sind bei den jeweiligen Häusern oder Optimatiker-Traditionen angegeben. Sie bestehen aus Bonus-ZfP*, die für gewissen Dienste, Quellen oder Dienst-Quellen-Kombination gelten, und aus einer Spezialfähigkeit. Für die Bonus-ZfP* wird jeweils der Dienst, die Quelle oder die jeweilige Kombination sowie die Höhe des Bonus angegeben.

Anmerkung: Auch wenn das Haus Icemna ein optimatisches Haus ist, so ist ihre Zauberei eigenständiger Natur. Mehr Details zu der Repräsentation der Icemna finden Sie auf Seite 187.

Die Optimatiker im Spiel

Verbreitete Lern- und Übungstechniken sind zum einen Studien, um das Verständnis der kosmischen Zusammenhänge zu verbessern, zum anderen meditative Selbstdisziplinübungen, um die Befähigung zum widerspruchslosen Kommandieren der magischen Essenzen und Wesen zu erhöhen. Verschiedene Häuser gewichten diese zwei Aspekte teils sehr unterschiedlich. Entsprechend ihrer Philosophie beschäftigen sie sich weniger intensiv mit dem Studium der Natur der Quellen und mehr mit deren möglichen Diensten. Zwar verschmähen sie die spontane Zauberei keineswegs, doch spielen bei ihnen auch die Matrizen als sehr nützliche vorbereitete Formeln eine große Rolle: Tatsächlich ist innerhalb der optimatischen Denkschule der Formalist, der nur Formeln beherrscht, die übliche Form der Ausbildung von weniger begabten Schülern.

Der Stab

Die Optimatik kennt als informelles Symbol dieser Tradition und wertvolles Hilfsinstrument den Stab (imperial: Sceptron). Kaum ein Magier tritt in der Öffentlichkeit ohne ihn auf, auch wenn er keinen exklusiven rechtlichen Status hat und keineswegs den Optimaten vorbehalten ist: Auch hauslose und nichtmenschliche Optimatiker dürfen ihn führen und benutzen. Sceptren sind zwischen einem halben und zwei Schritt lang und bestehen meist aus natürlichen Substanzen wie Holz, Knochen, oder Stein – doch auch kunstfertige Metalllegierungen kommen als Material des Stabes vor. Auch hier werden je nach Haus, Region oder Tradition verschiedene Materialien bevorzugt.

Im Folgenden wird zuerst die Struktur der Optimatenhäuser im Imperium erläutert: Ihr Aufbau und Vorgehen sowie die generelle Ausbildung eines Optimaten. Anschließend werden die verschiedenen imperialen Häuser vorgestellt. Jeder Optimat (im Gegensatz zu einem Optimatiker) gehört einem dieser Häuser an.

Mehr über das Imperium mitsamt seinen Strukturen erfahren Sie in der Spielhilfe **Unter dem Sternenpfeiler**.

Die Optimaten des Imperiums

Die Struktur der Optimatenhäuser

Es gehört zum Selbstverständnis der Optimaten, gerade als Nachfahren der Alten auserwählt zu sein – nicht die Art ihrer Ausbildung oder die Erfahrung als Herrscher hebt sie hervor, sondern die Abstammung vom Erwählten Volk der Mada, das zur Verbreitung und Lenkung der Magie berufen war wie kein anderes.

Es existieren im Imperium gut ein Dutzend Hohe Häuser, die als zur Herrschaftsausübung berufen gelten. Jedes von ihnen besitzt magisches Geheimwissen, das sich um eine bestimmte Ausrichtung der Magie dreht. Natürlich wird so auch das Denken der Mitglieder und ihre Ausbildung geprägt, sodass meist dazu passende Spezialisierungen gewählt werden.

Es hat sich über die Jahrtausende gezeigt, dass sich die magische Begabung erstaunlich stark in den Geschlechtern der Optimaten vererbt. Zwar kann es geschehen, dass sie eher schwach ausfällt und das Kind hart wird arbeiten müssen, um auch nur den Stand des Adeptus Minor zu erreichen, den es realistischerweise nie überschreiten wird – doch es ist selten, dass das Kind einer Optimatin ganz ohne Zauberkraft geboren wird. In diesem Fall erhält es dennoch eine umfassende weltliche und wissenschaftliche Ausbildung und den Status eines Honoraten – denn in einem sind alle Häuser streng: Der Optimatenrang beginnt erst mit dem Erreichen der untersten Adeptenweihe.

Allgemein besteht ein Zwiespalt zwischen dem Wunsch, die eigenen Reihen durch das Aufspüren möglichst vieler magiebegabter Kinder (die also einen Tropfen Blut der Alten in sich tragen müssen) zu vergrößern und dem Bestreben, den Charakter des Hauses als elitärer, verschworener Gemeinschaft zu wahren und nur die würdigsten Kandidaten aufzunehmen. Nur ein Haus (die Tharamnos) folgt als ganzes einem der Extreme – üblicherweise liegt die Entscheidung über die Vorgehensweise ganz bei den örtlichen Niederlassungen, denn alle Häuser sind schon auf Grund der gewaltigen Entfernungen und Reisezeiten sehr dezentral organisiert.

Cammern und Cellen

Die grundlegende Organisationsform der Optimatenhäuser ist die Cammer (vom imperialen Wort für ein Gewölbe) – die Gemeinschaft aller Angehörigen des Hauses in einer Provinz, in großen Häusern bis zu hundert Zauberer aller Weihe- und Wissensstufen; in Metropolen auch deutlich mehr. Eine solche lokale Cammer ist weitgehend eigenständig und unterliegt keinen Weisungen, solange sie sich an die gemeinsam für das Haus verfügten Regeln hält.

Im praktischen Leben ist daher die Cammer vor Ort immer wichtiger und bedeutender als jede andere Gemeinschaft des Hauses, sogar die formal vornehmeren in höherrangigen Städten. Die Cammer der Hauptstadt eines Horasiats nennt sich manchmal Erz-Cammer und beansprucht traditionell die Oberaufsicht über die Cammern der einzelnen Provinzen. Gelegentlich soll dieser Anspruch durch Visitatoren durchgesetzt werden, die unbotmäßige Cammern oder Mitglieder besuchen.

Die Hohe Cammer in Dorinthapoles umfasst naturgemäß nicht allein dauerhaft ansässige Mitglieder des Hauses, sondern auch längerfristige Besucher und Gäste, und ist zweifellos die mächtigste des ganzen Hauses und dessen praktisches Führungsgremium – soweit sich die anderen Cammern, die sehr auf ihre Eigenständigkeit bedacht sind, überhaupt mehr als beraten lassen. Der jeweilige Superior in der Metropole des

Horasiates (und selbst der Patriarch des Hauses in Dorinthapolis) kann nur dann verbindliche Anweisungen (im Gegensatz zu 'dringlichen Anregungen') erteilen, wenn dadurch Verstöße gegen die Gesetze des Hauses abgestellt werden.
Zu den Aufgaben aller Cammern gehört, die Interessen ihrer Angehörigen zu fördern, den lokalen Trodinar/Horas bzw. den Thearchen in Fragen der imperialen Aufgaben, Monopole und Privilegien des Hauses zu beraten, die Ausbildung der Eleven zu beaufsichtigen und ihnen Prüfungen abzunehmen und, schließlich und sehr vage, durch schlichtende Entscheidungen einen 'angemessenen Ausgleich' zwischen den Ansprüchen einzelner Mitglieder herzustellen. Was angemessen ist und wie die Unterschiede zwischen Ansässigen und Gästen, Altgedienten und Neulingen zu gewichten sind, hängt sehr von lokalen Konventionen ab. Im Zweifel aber wird zu Gunsten der langjährigen einheimischen Mitglieder entschieden.
Bezüglich der Mitgliedschaft sind die Regeln simpel: Ein Optimat wird und bleibt Angehöriger der Cammer, die ihn eingeweiht hat. Der formelle und dauerhafte Wechsel von einer Cammer zur anderen ist frühestens für einen Adeptus Maior möglich und geschieht sehr selten, schon weil es überall eine interne Rangordnung gibt, die zum guten Teil auf der Dauer ihrer Zugehörigkeit zur jeweiligen Cammer beruht (Für Offiziere und Diplomaten, deren Einsatzort öfters wechselt, existieren komplizierte Ausnahmeregeln und Gästestatuten, die hier jeden Rahmen sprengen würden.)
Einen Teil der großen Eigenständigkeit lokaler Cammern verdanken sie fraglos auch der Tatsache, dass sie die einzigen legitimen Vertreter des Hauses in der Provinz sind: Wenn 'die Kouramnion' eine Domäne besitzen, dann gehört sie der örtlichen Cammer des Hauses, niemals einer anderen, gleichrangigen oder vornehmeren. So wenigstens in der Theorie – in der Praxis haben oft einzelne Cellen oder Linien eines Hauses einzelne Ländereien an sich gezogen und quasi zum erblichen Besitz gemacht. Viele Cammervorsteher versuchen das umzukehren, meist mit wenig Erfolg.
Der Convocatus Superior (oft auch einfach Superior oder Prior genannt, Anrede: Spectabilität) ist der höchste Repräsentant der Cammer. Das Amt wird von Stadt zu Stadt und Haus zu Haus unterschiedlich besetzt – die Methoden reichen von der jährlichen Wahl über die Wahl auf Lebenszeit bis zur automatischen Erhebung des am längsten auf diesem Grad befindlichen Adeptus Exemptus. Grundsätzlich gilt: Je repräsentativer die Pflichten eines Superiors, desto mächtiger sind die übrigen, weniger sichtbaren Convocati, die verschiedenste Pflichten haben können – von der Verwaltung der Cammerdomänen über die Leitung und Planung von Zeremonien oder den Oberbefehl über die örtlichen Hausmilizen bis zur Führung von Korrespondenz und Archiven. Prinzipiell aber gilt: Der Superior der Cammer, in deren Einflussbereich man sich aufhält, ist im Zweifelsfalle von allen Vertretern des Hauses der momentan wichtigste.
Weilt ein Optimat in einer anderen Provinz, verlangt die Höflichkeit, dass er sich bei der dortigen Cammer seines Hauses vorstellt und den Status als Gast erhält, der in begrenztem Maße zur Teilnahme an aktuellen Aktivitäten berechtigt (und verpflichtet). Wer es unterlässt, sich vorzustellen, macht sich verdächtig, aber in der Regel nicht strafbar.
In der Praxis untersteht ein reisender Optimat der Gerichtsbarkeit der Cammer, in deren Bereich er sich aufhält. Nur extrem selten wird eine Cammer den Aufwand unternehmen, den Fall eines ihrer Mitglieder an sich zu ziehen, erst recht nicht über Horasiatsgrenzen hinweg. Die einzige Ausnahme stellende reisende Inhaber von Cammerämtern da: Für einen Convocatus bedeutet das praktisch diplomatische Immunität außer bei schwersten Verbrechen, denn bevor man wegen einer Bagatelle seine weit entfernte Heimatcammer verständigt und auf Antwort wartet, lässt man den Übeltäter mit einem scharfen Tadel gehen und schickt bei Gelegenheit eine formelle Beschwerde an seine Cammer.
Kurze Erwähnung verdient noch das Konzept der Celle (vom imperialen Wort für ein Kämmerchen). Dabei handelt es sich einfach um eine kleinere Gruppe von Optimaten eines Hauses, die keine vollberechtigte Cammer bilden können: die auf einer großen Domäne sesshaften Quoran, die Eupherban in einer Wechselstation in einer untergeordneten Kleinstadt, die Partholon in der Führung einer Myriade. Cellen erledigen die Aufgaben einer Cammer, wo es keine gibt oder eine zentrale Führung von der Provinzhauptstatt aus zu aufwändig wäre. Ebenso kann es in einer Cammer gerade in den größeren Städten mehrere rivalisierende Cellen geben, die jeweils stark auseinanderklaffende Ziele verfolgen. Gerade weil sie nicht offiziell existieren, sind Cellen oft nur Personengruppen ohne permanenten Sitz.
Für die geächteten Häuser ist die Gliederung in verborgene Cellen die einzige Organisationsform, da sie naturgemäß keine anerkannten Cammern bilden können.

Hauslose Zöglinge eines Optimaten

Eine für das Abenteurerleben wichtige Gruppe sind die Zauberer der optimatischen Zauberweise, die jedoch standesrechtlich nicht als Optimaten gelten:
Von allen imperiumstreuen Häusern wird die Vorschrift durchgesetzt, dass nur Mitglieder vom Rang eines Adeptus Exemptus einen Schüler ausbilden dürfen. In der myranischen Realität jedoch nehmen oft auch Optimaten ohne diese Qualifikation Zöglinge an, da sie zwar erfahrene Zauberer sind, sich aber einfach nicht so sehr um Hauspolitik kümmern, dass sie den hohen Weihegrad erworben hätten. Strafbar ist das nicht, doch können sie natürlich für ihre Schüler keine Stimmen im Haus beanspruchen. Vor allem aber sind ihre Schüler nicht gemäß der Formalitäten ausgebildet und haben keinen Anspruch auf den Status als Adept und Optimat oder die Anrede Exzellenz. Nicht einmal die Anerkennung als Honorat des Hauses ist ihnen sicher.
Manche dieser Schüler sind so freigeistig, dass es ihnen nichts ausmacht; andere streben danach, dem Haus ihres Lehrers ihre Fähigkeiten zu beweisen: Denn dann finden sie vielleicht einen Bürgen von ausreichendem Rang, der dann anstelle des echten Ausbilders als Mentor gilt.
Wieder andere finden den Kontakt zu nonkonformistischen Optimatikern wie den Ennandu und Aldangara oder gächteten Häusern wie den Melarythor und Charybalis und werden in eine Celle eines solchen Hauses aufgenommen, was ihnen keinen Adelsstatus verlieht, aber doch bessere Weiterbildung ermöglicht.

Ea'Myr und Triopta

Als Stern der Alten, das Ea'Myr oder das Dritte Auge ist ein Phänomen bekannt, das wesentlich zur Legitimation der Optimatenherrschaft beiträgt. Angeblich soll dieses dritte Auge auf der Stirn zwar jedem Optimaten innewohnen, doch verfügt heute so gut wie kein Optimat wirklich über ein geöffnetes Ea'Myr. Sehr wohl verfügen alle Optimaten auf Grund ihrer magischen Begabung über das Potenzial, dass es sich irgendwann manifestiert und ungeahnte Macht und Möglichkeiten eröffnet. Selbst bei nichtmagischen Honoraten kann sich angeblich das Ea`Myr, das Dritte Auge, öffnen, doch soll das stets mit dem Erwachen magischer Kräfte einhergehen. Dass auch manche Nichtmenschenrassen (sehr selten) Dreiäugige hervorbringen, wird selten erwähnt oder diskutiert.
In jedem Fall aber tragen alle Mitglieder eines Optimatenhauses ab der Adeptenweihe die Triopta (Plural Triopten) als symbolische Repräsentation des potenziellen Ea'Myr. In der Praxis weiß jeder Optimat, dass sich dahinter in fast allen Fällen kein Drittes Auge verbirgt, doch als Standessymbol und Zauberinstrument ist die Triopta sehr wichtig.

Von einer komplett verhüllenden Helmmaske über eine das ganze Gesicht bedeckende Vollmaske und die klassische Halbmaske vor Augen und Stirn bis zum Stirnreif mit schwarzer Optrilithlinse über der Stirnmitte reicht das Spektrum der konkreten Ausgestaltung. Allen Masken gemeinsam ist nur das symbolische Stirnauge. Gerade reisende Optimaten bevorzugen oft den leichten Kronreif (zum Entsetzen hiero-imperialer Sprachpuristen auch 'Triadem' genannt), sofern sie nicht eine große Triopta pragmatisch als Schutzmaske gegen schädliche Umwelteinflüsse nutzen. Es ist mitunter, aber längst nicht immer möglich, von der Form und Zier einer Triopta auf Haus und Weihegrad des Trägers zu schließen; denn oft spielen auch der Stil der heimatlichen Cammer und der persönliche Geschmack eine entscheidende Rolle.
In der Öffentlichkeit tragen Optimaten gewöhnlich ihre Triopta, ebenso bei zeremoniellen Anlässen und magischen Operationen. Der 'Scheuklappeneffekt' einer Helm- oder Vollmaske macht die heutzutage meistens eher verschmähte Form während gefährlicher Beschwörungen sehr beliebt, weil er zu einem gewissen Grad Ablenkungen vermeidet und somit die Konzentration unterstützt. Viele Optimaten besitzen mehrere Triopten für verschiedene Anlässe – von der Vollmaske für das Ritual über eine Halbmaske für förmliche Anlässe bis zum Triadem für zwanglose Zusammentreffen. Das unrechtmäßige Tragen einer Triopta durch einen Nicht-Optimaten wird üblicherweise bestraft, indem man dem Frevler eine weißglühende oder luftdichte oder innen mit langen Stacheln bewehrte Vollmaske aufsetzt.

Das Siegel
Jedem Optimaten ist seit der Weihe zum Adepten ein magisches Siegel zugeordnet, das das Emblem der Cammer (kombiniert aus dem des Hauses und dem der Provinz) zeigt und in der Umschrift seinen Namen nennt. Ob es als Siegelring, Stempelsiegel oder Rollsiegel ausgearbeitet ist, hängt wie so vieles von lokalen Bräuchen ab. Eines aber ist einheitlich: Um die magischen Kräfte des Siegels nutzen zu können, muss es durch eine Weihe an den Träger gebunden werden. Das Siegel erlaubt es dem Träger danach, unverwechselbare Markierungen zu erzeugen: Zum einen können Besitztümer gekennzeichnet werden, zum anderen werden so Schriftstücke 'unterzeichnet'. Ferner kann man Briefe so versiegeln, dass ein unbefugter Öffnungsversuch sie restlos zerstört: Zum Entsiegeln muss ein Adeptus Maior (oder höher) des gleichen Hauses sein eigenes Siegel gebrauchen. Das Öffnen eines Briefes, der an einen anderen Magier adressiert ist, wird innerhalb des Hauses natürlich als schwerer Vertrauensbruch bestraft. Der vielleicht wichtigste Nutzen eines Siegels aber ist seine Rolle beim Abstimmen in Cammerangelegenheiten: Für jedes Siegel in seiner Obhut hat ein Optimat eine Stimme, sodass ein Adeptus Minor gar nicht, ein Adeptus Maior ein Mal und ein Adeptus Exemptus potenziell mehrfach abstimmen darf. (Mehr zu den möglichen magischen Kräften der Siegel erfahren Sie auf Seite 120)

Die Weihegrade der Optimatenhäuser

Unabhängig von ihren Funktionen in Haus und Staat haben Optimaten immer einen Weihegrad inne, der ihre magischen Kenntnisse und Fähigkeiten andeutet. Die Abstufungen des Adeptengrades sind dabei zahlenmäßig bei weitem vorherrschend. Die jeweiligen Cammern haben das Recht zum Recessus, der Zurückstufung ihrer Mitglieder, doch nur bei ausgeprägtem Fehlverhalten; und natürlich nicht bei den hohen Graden des Magus und Archomagus – deren Titel können nur vom Thearchen aberkannt werden.

Eleve/Elevin
Die Schüler der optimatischen Tradition kommen mit etwa acht Jahren zu einem (und nur einem) persönlichen Mentor, der mehr ist als ein Lehrmeister – er ist allgemein für die Erziehung und damit auch das Betragen des Schülers verantwortlich. Ungebärdige Zöglinge werfen ein denkbar schlechtes Licht auf ihren Mentor. In konservativen Kreisen umfasst der volle Name des Optimaten zeitlebens die Wendung "Schüler des/der ..." und sehr geschichtsbewusste Magier können ihre 'Optimatische Sukzession' über alle Lehrlingsverhältnisse bis hinauf zum namensgebenden Gründer des Hauses zurückverfolgen (oder gar auswendig aufzählen). In der Praxis unterrichtet aber nur selten ein Mentor seine Eleven in allen Künsten; meist stellt er nur den Lehrplan auf und übergibt die konkrete fachliche Unterweisung verschiedenen Tutoren. Oft bittet/nötigt ein Mentor frühere Zöglinge im Rang des Adeptus Minor, ihm als (nicht oder schlecht entlohnte) Tutoren zur Seite zu stehen, doch die Donation (das Ehrengeschenk, praktisch ein Lehrgeld) steht natürlich dem Mentor zu. Einige Häuser kennen zusätzlich zum Eleven (im 3. und 4. Lehrjahr) noch die Altersstufen des Neophyten (1. und 2. Jahr), Scholarius (5. und 6.) und Studiosus (7. und 8.), jeweils in minor und maior geteilt. Doch außer für die Zöglinge selbst hat das kaum eine Bedeutung: Oft ist die jeweilige Rangerhebung primär ein Mittel für den Mentor, weitere Donationen von seinem Zögling zu verlangen, die auch die Form von Diensten annehmen können.
Innerhalb des Hauses haben Eleven noch keine Rechte. Nach mindestens acht Jahren kann der Mentor sie zur Prüfung vor der örtlichen Versammlung seines Hauses anmelden. Nach einem theoretischen Examen muss der Candidatus eine Queste antreten, um seinen praktischen Wert zu beweisen.

Die Questen eines Optimaten im Spiel
Ein Optimaten-Charakter hat zu Spielbeginn bereits seine theoretischen Prüfungen abgelegt. Zu diesem Zeitpunkt hat er offiziell noch nicht den Rang eines Optimaten, sondern nur den eines Honoraten. Außerdem besitzt er noch keine Triopta, sondern nur ein Stirnband mit stilisiertem dritten Auge, welches vom Mentor mit seinem Siegel magisch gesiegelt worden ist. Er darf auch erst die ersten drei Stabzauber der jeweiligen Cammer erlernen.
Der Spielleiter sollte die Queste zum Erreichen des Adeptus Minor je nach Stil des Hauses und der Persönlichkeit des Mentors gestalten. Erfüllt der Jungmagier seine Queste nach Wunsch des Mentors (und Spielleiters), so wird er im Normalfall zum Adeptus Minor und so zum anerkannten Optimaten. Die regeltechnischen Auswirkungen zur Adepten-Weihe finden Sie auf Seite 168. Außerdem hat der Adeptus nun das Recht, die ersten sieben Stabzauber zu erlernen.
Um nun den Rang des Adeptus Maior zu erreichen, muss der Optimat seinen Mentor in einem Zauberduell besiegen oder sich freikaufen. Dies ist meist nur Vollzauberern überhaupt möglich. Der Spielleiter sollte die drei Versuche zum Zauberduell passend ausgestalten. Neben dem Siegelring erhält der Adept Maior auch das Wissen um das dem Rang entsprechende Triopta-Ritual.
Die acht Questen zum Erreichen des Adeptus Exemptus-Status sollten den Spielermagier einiges an Aufwand kosten und mindestens eigenständige Abenteuer darstellen. Mit Erreichen dieser Stufe erhält er Zugriff auf das nächste Triopta-Ritual.
Die weiteren Weihen zum Magus oder gar Archomagus sind eher politischer Natur und benötigen sehr großen Aufwand – genau die Anforderungen, die ein Spieler-Optimat nach gehörigem Aufwand und vielen gefährlichen Aufgaben mit sehr viel Erfahrung einmal erfüllen kann.

Adeptus/Adepta (Minor)
Nach erfolgreicher Expedition erhält der Zögling die Weihe zum Adepten und das Recht, die Triopta zu tragen. Ebenso wird für ihn ein Siegelring als Symbol seiner politischen Rechte angefertigt, der jedoch vorerst im Besitz des Lehrers verbleibt: Solange der Zauberer Adeptus Minor ist, besitzt sein Mentor die Vormundschaft und kann in Hausangelegenheiten dessen Stimme abgeben. Politisch gesinnte Optimaten sehen das als Herausforderung, bald aufzusteigen, doch manchen theoretischen Forschern und vor allem optimatischen Abenteurern ist die Stellung im Haus eher gleichgültig. Auch Optimaten mit schwacher Begabung (d.h. regeltechnisch gesehene Viertel- und auch einige Halbzauberer) bleiben in aller Regel ein Leben lang auf diesem Rang.

Adeptus/Adepta Maior
Um den eigenen Siegelring in Besitz nehmen zu können, muss ein Optimat den Mentor im zeremoniellen Zauberduell besiegen, wobei der Mentor das Recht hat, nach drei gewonnenen Duellen dem Zögling weitere Versuche zu versagen. Doch viele Lehrer erlauben auch, dass sich die Schüler den Ring mit einem aufgespürten Artefakt, einer selbstentwickelten Matrix oder viel selbstverdientem Geld erkaufen. Stirbt der Mentor, ehe ein Schüler sich seinen Ring ertrotzt hat, entscheidet die Cammer, ob und wie der Zögling weitere Chancen bekommt.
Ein Adeptus Maior hat sein Stimmrecht teuer bezahlt, sodass vor allem 'Politiker' diesen Grad erreicht haben. Naturgemäß ist er die Mindestvoraussetzung, um zum Convocatus einer Cammer erwählt zu werden. Auch sie sind Exzellenzen.

Adeptus/Adepta Exemptus/Exempta
Nach acht Jahren als Adeptus Maior und wenn sie acht besondere Dienste für das Haus geleistet haben (zu denen vor allem gehört, dass sie ohne materielle oder politische Unterstützung des Hauses vollbracht wurden), kann sich der Optimat um eine abschließende Prüfung bewerben. Ist die gefährliche Expedition oder komplexe Forschungsarbeit erfolgreich abgeschlossen, wird er in den nächsten Grad eingeweiht. Als Adeptus Exemptus kann der Optimat offiziell als Mentor einen Eleven annehmen und so die Zahl seiner Stimmen erhöhen. Es wird nicht gern gesehen, wenn ein Magier eine größere Zahl Eleven um sich schart, doch kein Haus verbietet es. Ein Convocatus Superior einer Cammer hat fast immer diesen Grad inne und nahezu alle Adepten (bevorzugte Anrede: Exzellenz Exemptus/a) dieser Erfahrung sind eingefleischte Politiker – reine Wissenschaftler findet man kaum unter ihnen.

Magus/Maga
Nur ein amtierender Magus kann einen Adeptus Exemptus eines anderen Hauses für diesen Rang vorschlagen, indem er eine Petition auf den Weg bringt. Sieben Magi aus mindestens drei Häusern müssen sie besiegeln, damit der Kandidat die Weihe zum Magus und das Triopta-Ritual erhält. Oft dauert es Jahre oder Jahrzehnte, bis sich genügend Fürsprecher gefunden haben, und manches Mal ist ein Kandidat darüber verstorben. Ein Magus hat einen Sitz im Hohen Konvent als Berater des Thearchen inne und damit immense politische Macht – und ist entweder ein echter Staatsmann oder ein völlig unpolitischer Meisterwissenschaftler. Wie ein Provinzherrscher ist er eine Eminenz.

Archomagus/Archomaga
Allein der Thearch kann einen Magus zum Archomagus erheben, ein Weihegrad mit imperialen Sonderprivilegien und eigenen Ritualen, die noch dem Ersten Imperium entstammen sollen. Wenig ist außerhalb des erlesenen Kreises über Rolle und Macht des Grades bekannt; doch soll es nur acht mal acht Archomagi geben, die alle den Anspruch auf den Titel Magnifizenz haben und gemeinsam das Supremats-Konklave als höchsten Machtfaktor nach dem Thearchen bilden.

Das Hohe Haus Alantínos

Das Haus Alantinos im Überblick
Wappen: drei goldene Kronen auf grün-rot-grün geteiltem Grund

Größe: klein
Hauptquellen: Erfolg, Harmonie und Freiheit, Luft und Humus, mitunter Thesephai, Xolovar und Darcalya
Schwerpunkte: Diplomatie, Magische Spionage, Beeinflussungsmagie allgemein
Übliche Ausbildungen: Arkaner Diplomat, Arkaner Künstler, Magischer Dieb/Spion, Magokrat
Verbreitungsschwerpunkt: überall in imperialen Städten
Zusammenhalt: gering
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: hinlänglich
Das Haus Alantinos im Spiel: gesellige Salonlöwen und liebenswürdige Spieler, geschliffene Unterhändler und Diplomaten, kleine und große Gentleman-Gauner, Initiatoren und Begleiter für fragwürdige Questen und Expeditionen, aber auch geltungssüchtige Wichtigtuer

Wie kein anderes Haus haben die Alantinos sich darauf konzentriert, Freunde zu gewinnen und Menschen wie Nichtmenschen auf charmante Weise zu beeinflussen.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses
Im Ersten Imperium war das Haus Alantinos einflussreich und besonders für seine Diplomaten und Gesandten bekannt: Als liebenswürdige Unterhändler waren sie nicht weniger entscheidend für die Ausweitung des Imperiums als die kriegerische Kunst der Partholon.
Mit dem Untergang des Ersten Imperiums sank auch der Stern der Alantinos. Sie waren so überzeugt, dass ihnen als den geborenen Vermittlern auch die vakante Thearchenwürde zustände, dass sie die Niederlage im Kampf um den Thron nie verwunden haben. Sie machte sie zu Individualisten, Spielern und Blendern, die insgeheim oder offen die höheren Ideale des Imperiums ablehnen und ins Lächerliche ziehen. Ein gemeinsames Auftreten des Hauses und seiner Angehörigen ist somit eher selten; selbst ihre Cammern sind oft wenig mehr als der elitärste Geselligkeitsverein am Ort.
Wenn ihnen auch nicht die Macht selbst geblieben ist, so erhalten sie dennoch den Anschein derselben. Mehr noch als andere Häuser stellen die Alantinos ihre Optimatenwürde in den Vordergrund. Sie sind geltungssüchtig, zeigen sich gerne in Gesellschaft, versuchen stets bei Festen und Orgien anwesend zu sein und mit übertriebener Eleganz Aufmerksamkeit zu erringen, um Kontakte zu pflegen und neue Bekanntschaften zu machen. Sie gelten – höflich ausgedrückt – als gesellig, aber auch – unhöflich formuliert – als Schmarotzer und Wichtigtuer.

Das Haus Alantinos in Magie und Politik
Einige wenige Alantinos beschäftigen sich mit den Kräften der Äußeren Sphäre (namentlich Thesephai, Xolovar und Darcalya), üblicherweise werden jedoch die wesentlich weniger gefährlichen Kräfte der Elemente und der Stellare genutzt, vornehmlich *Luft* und *Humus* bzw. *Erfolg*, *Harmonie* und *Freiheit*. Die meisten Zauber der Alantinos drehen sich um Verbesserung des Ansehens, der eigenen Reputation und Fähigkeiten sowie um die Beeinflussung und Beherrschung anderer. Sie sind jenen Alantinos, die den Weg in die kriminelle Unterwelt eingeschlagen haben, ebenso von Nutzen wie den

Lebemännern, Höflingen und Hofschranzen.
Wenn ihnen auch nicht viel von ihrer Funktion als dem Diplomatischen Dienst des Imperiums geblieben ist, so ist doch eines unumstritten: Ein Alantinos ist der geborene Arbiter elegantiarum, ein Schiedsrichter in Fragen der Mode, Etikette, Lebensart und des verfeinerten Geschmacks. Je nachdem, was die anderen Häuser von so etwas halten, werden sie belächelt, verachtet oder geschmäht.
Gerade daher richten die Alantinos in heutiger Zeit ihren Charme weniger auf Standesgenossen als auf freie Untertanen, die sie mit ihrem höheren Status beeindrucken können. Oft haben sie zahlreiche Bekanntschaften unter den Patronen mehr oder weniger legaler Circel und ihre Kontakte reichen mitunter bis in die Unterwelt. Sie belohnen treue Dienste und große Gefälligkeiten mit der Honoratenwürde und erschaffen sich so einen Kreis aus mehr oder weniger treuen Gefolgsleuten. In der Regel haben sie besonders viele gute Kameraden unter den ebenso eitlen und geltungssüchtigen Amaunir und es ist ein offenes Geheimnis, dass sie magiebegabte Amaunir gegen angemessenen 'Dank' in die optimatische Zauberei einweisen.

Das Spezialwissen des Hauses Alantinos
- **Bonus:** Verhüllung +5 ZfP*
- **Spezial:** Beim Dienst *Kontrolle über Gefühle* kann bei leichter Kontrolle die gegnerische MR bis zu einem Wert von 5 ignoriert werden. Werte darüber zählen in voller Höhe.

Die Zauberer des Hauses im Spiel
Ein reisender Zauberer des Hauses strebt stets danach, seinen Einfluss auszuweiten und sein Ansehen zu verbessern. Er wird versuchen, sich auf jeder Zusammenkunft in den Mittelpunkt zu spielen und zur besten Selbstdarstellung in den Vordergrund zu drängeln. Weil er ein steter Quell an Klatsch und Tratsch ist, wird ihm dies zumeist gelingen, denn obwohl die Geschichten der Alantinos nicht so zuverlässig wie die Informationen der Eupherban sind, werden sie doch wesentlich freigiebiger verteilt.
Nichts liebt ein Alantinos mehr, als die kostbarsten Stoffe spazieren zu tragen und dabei wie zufällig kundzutun, wie aufregend und aufwändig deren Beschaffung doch war. Er wird fast immer in seinem besten Gewand erscheinen, selten auf die Mitra und die Triopta verzichten, die oft überaus aufwändig aus einer leichten Metalllegierung gearbeitet, mit Edelmetallen beschichtet und Edelsteinen verziert ist. Sollte er sein Gesicht für ausreichend ansehnlich halten, wird er den Stirnreif jedoch bevorzugen. Der Stab ist etwa anderthalb Schritt lang und so gerade wie möglich aus Kernholz tharpurischer Banyan-Bäume oder mayenischer Esche geschnitten und mit zauberfördernden Zeichen aus Edelmetall oder Edelsteinen besetzt, die auf den Schmuck der Triopta abgestimmt sind.

Bekannte Zauberer des Hauses Alantinos
Treptan dyr Alantinos aus Sidor Corabis ist ein begnadeter Geschichtenerzähler und Lügner, doch die Wahrhaftigkeit seiner Berichte ist umstritten. *Kestalla dir Alantinos* ist eine der besten Diebinnen von Dorinthapoles. Die Beute von fast fünfzig Jahren soll sie in einem magischen Labyrinth verbergen, das noch kein anderer Dieb lebend wieder verlassen hat. *Hordanion tir Alantinos* ist eine wandelnde Legende: Dem hochbegabten Glücksspieler und Illusionisten sagt man nach, dass er sich hinter den verschiedensten Masken und Namen verbirgt. Demjenigen, der ihn enttarnt, hat er angeblich einen königlichen Lohn versprochen ...

Das Hohe Haus Aldangara

Das Haus Aldangara im Überblick
Wappen: Weißer Hirsch auf grünem Grund

Größe: klein
Hauptquellen: Humus, Eis, Freiheit, Naggarach
Schwerpunkte: Wildnismagie, Verwandlung
Übliche Ausbildungen: Wildniskundiger, Verwandlungszauberer, Magischer Kämpfer
Verbreitungsschwerpunkt: Wildnisgebiete, vor allem im nördlichen Imperium
Zusammenhalt: gering
Wissen: hinlänglich
Ressourcen: hinlänglich
Das Haus Aldangara im Spiel: Sehr variabel nach dem individuellen Charakter. Aldangara können in der Wildnis als 'rettende Kavallerie' auftauchen; aber sonst eher als gefährliche Piraten, Großwildjäger und Einzelkämpfer

Die Aldangara sind ein Haus, das fast keines ist, denn diese Magier legen großen Wert auf Individualismus und persönliche Vervollkommnung, glauben an das 'Überleben des Stärkeren' und lehnen jede formelle Autorität vehement ab – sie sehen sich eher als lose Interessengemeinschaft.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses
Die Entstehung der Aldangara ist von jeher rätselumwoben – nicht auf Grund absichtlicher Geheimhaltung, sondern weil die meisten Magier des Hauses wenig Sinn für 'alte Geschichten' besitzen. Fest steht, dass nie eine Person namens Aldangara eine Funktion in der imperialen Hierarchie hatte und dass erst nach dem Fall des Ersten Imperiums im heutigen Cranarenius eine Bewegung von magiebegabten Menschen entschieden gegen dessen Neuerrichtung auftrat und die Nachfolgekriege auslöste. Erst als deutlich wurde, dass sie sich nicht durchsetzen würden, akzeptierten diese 'Aldangara' den Status als Optimaten, um Einfluss auf dieses Zweite Imperium nehmen zu können.
Seit jener Zeit haben sie sich vor allem durch grundsätzliche Kritik am Bestehenden ausgezeichnet, doch ihr Individualismus verhinderte jede konstruktivere Kooperation: Sie sind nun einmal nicht bereit, eigene Interessen für ein größeres Ganzes zu opfern, solange sie nicht persönlich bedroht sind. Die größte gemeinsame Unternehmung war die Rettung unzähligen Hjaldinger, die nach der Eroberung ihrer Heimat von den Charybalis verschleppt und geopfert werden sollten; gerade in den nördlichen Ländern mit hjaldingscher Bevölkerung sind die Aldangara heute noch verbreitet.

Das Haus Aldangara in Magie und Politik
Die Elemente *Humus* und *Eis*, *Freiheit* und auch *Naggarach* gehören zu den verbreitetsten innerhalb des Hauses, doch eine genaue Übersicht ist unmöglich. Das höchste Ziel der Aldangara ist die völlige Herrschaft über das eigene Selbst und den eigenen Körper, möglichst unbeeinflusst von allen anderen Kräften. Zu diesem Zweck stählen sie ihren Leib mit athletischen Übungen und konzentrieren ihre Magie auf Selbstbeherrschung und die Verbesserung der körperlichen Fähigkeiten. Dies ist auch die Wurzel ihrer Verwandlungszauberei: Jede Tiergestalt ist für sie nur eine nützliche Kombination von Fähigkeiten, nicht etwa ein Ausdruck eines bestialischen Inneren.

Sie sehen sich als heroische Einzelgänger mit der eigenen Zufriedenheit als höchstem Ziel im Leben. Dass sie diese Zufriedenheit oft aus der Fähigkeit beziehen, Luxus zu meiden und Entbehrungen zu ertragen, ändert nichts daran, dass sie bewusst jede Selbstverleugnung in Erfüllung einer höheren Aufgabe ablehnen. Zugleich aber betonen sie die Notwendigkeit, die eigenen Schwächen und niederen Triebe im Zaum zu halten: Wer nicht mit seinen inneren Verführern ringt, sondern allen Gelüsten nachgibt, ist ein Sklave seiner selbst, und genau als das sehen sie die große Mehrheit ihrer Mitmenschen. Für sie haben sie nicht weniger Verachtung als für die freiwilligen Sklaven irgendwelcher weltfremder Prinzipien und Glaubenssysteme. Jeder Mensch ist eine Schöpfung für sich selbst und nicht dazu da, den Zielen anderer zu dienen.

Schon deshalb lehnen sie jede politische Organisation (außer freiwilligen und befristeten Zusammenschlüssen für bestimmte gemeinsame Ziele) ab: Jede Hierarchie reduziert die Möglichkeiten der Menschen, ihr eigenes Potenzial voll zu entwickeln, weil Befehle befolgt und fremde Interessen berücksichtigt werden müssen. Nach optimatischem Verständnis haben sie daher auch keine Cammern, sondern nur Cellen mit oft wechselnden Mitgliedern, die sich zu bestimmten Zeiten an bestimmten Orten treffen.

Besonders jene Lehren sind ihnen verhasst, die den Einzelnen nur als unwichtigen Teil eines 'staatlichen Organismus' (wie die Phraisopos) oder eines 'zukünftigen Kollektivs' (wie die Nesseria) sehen. Selbst die Demokratie der Ennandu ist ihnen suspekt, da sie die Unterdrückung des Individuums durch eine 'Tyrannei der Mehrheit' befürchten.

Das Spezialwissen des Hauses Aldangara

- **Bonus:** Humus+Verwandlung +5 ZfP*
- Spezial: Verwandlungen mit der Reichweite *selbst* haben die doppelte Wirkungsdauer.

Die Zauberer des Hauses im Spiel

Magier des Hauses sind viel unterwegs und streben danach, die eigene Magie, Körperfertigkeiten und Naturkenntnisse zu verbessern, während sie für gesellschaftliche Künste meist nur Geringschätzung oder Verachtung übrig haben. Traditionell zeigen viele Aldangara großes Interesse am Animismus, denn viele unter ihnen glauben an den 'edlen Wilden' (gleich welcher Spezies und Rasse), der unverfälscht durch die Lügen und Kompromisse der Zivilisation ist, andere betrachten die Inspiration als Mittel, den Leib zu stärken und überlegene Fähigkeiten zu erwerben.

Den Aldangara liegt ein einheitlicher Stil fern und jeder trägt, was ihm gefällt. Fast immer sind die Gewänder von den lokalen Bräuchen für Athleten, Waldläufer oder Zauberer beeinflusst, oft aus den Häuten selbst getöteter Wesen. Die Triopta ist meist aus Naturmaterial, manchmal gar aus dem Schädel eines bezwungenen Monsters oder Feindes. Für ihre Stäbe wählen Aldangara meist die Knochen großer Tiere.

Bekannte Zauberer des Hauses Aldangara

Stilicho ist ein ungewöhnlicher Aldangara, weil er seine Herausforderungen nicht in der Wildnis, sondern der Arena sucht, wo er viele Kämpfe auf Leben und Tod gewonnen hat. Als gefeierter (Ex-)Arenakämpfer in Dorinthapolis und Leiter einer Gladiatorenschule ist er der angesehenste Vertreter des Hauses in der Thearchenstadt und faktischer Patriarch der hierarchielosen Tradition. *Tenscawasica* ist trotz kupferner Haut und spitzer Ohren eine anerkannte Optimatin: Seit langem fördern einzelne Aldangara den maskentragenden Falschgesichterbund der Skiresen, doch die hochmagische Waldläuferin wurde formell in das Haus aufgenommen und hat heute ihr ab und an aufgesuchtes Domizil in Ochobik.

Das Hohe Haus Aphirdanos

Das Haus Aphirdanos im Überblick

Wappen: drei goldene Augen (1 über 2) auf grünem Grund

Größe: groß
Hauptquellen: Erkenntnis, Zauberei, Erfolg
Schwerpunkte: Antimagie, Hellsicht, Metamagie
Übliche Ausbildungen: Exorzist, Hellseher, Magokrat, Metamagier
Verbreitungsschwerpunkt: in Großstädten im ganzen Imperium, kaum außerhalb
Zusammenhalt: groß
Wissen: sehr groß
Ressourcen: immens
Das Haus Aphirdanos im Spiel: (Leib-)Wächter gegen Schadensmagie, Exorzisten, auch Rechtswahrer und Offiziere, die den Zerfall des Imperiums einzudämmen versuchen.

Unter allen Optimatenhäusern strahlen die Aphirdanos besonders hell, stellen sie doch seit vielen Jahrtausenden den Thearchen und die wichtigsten Beschützer des Imperiums: Das Abwehren magischer Angriffe und Austreiben übler Schadenszauberei ist ihr ureigenstes Metier, dem sie ihre herausgehobene Stellung verdanken.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses

Die antimagisch geschulten Angehörigen des Hauses hatten schon im Ersten Imperium eine prominente Rolle als Aufseher, Rechtswahrer und Inquisitoren inne, die imperiale Besitzungen überwachten, arkane Attacken zurückschlugen und auch bei Staatsverbrechen magischer Natur ermittelten. Nach dem Fall der Alten war es ihre Führungsrolle bei der Abwehr diverser magischer Invasionen und Katastrophen, die ihnen (und nicht den Diplomaten und Vermittlern des Hauses Alantinos) den Thearchenthron sicherte. Seitdem haben sie die Herrschaft über das (Zweite) Imperium inne, das unter ihrer Führung die vormaligen Grenzen noch überschritten hatte. Der Senatskrieg jedoch brach ihre politische Übermacht und heute können sie sich nur noch den ärgsten Bedrohungen entgegenstemmen.

Das Haus Aphirdanos in Magie und Politik

Die Zauberkunst der Aphirdanos ist von vielen Geheimnissen umgeben, hat jedoch überwiegend die Hellsicht und Erkenntnisgewinnung als Ziel, verbunden mit metamagischen Manipulationen und der Aufhebung von Zauberwirkungen. Zusätzlich sind auch Zauber der reinen Beherrschung 'für Notfälle' verbreitet. Neben *Erkenntnis* und *Zauberei* ist daher vor allem *Erfolg* eine zentrale Quelle. Elementare Quellen werden ebenfalls genutzt, abhängig von den Interessen und Begabungen des Zauberers. Die dämonischen Kräfte gelten als durchaus beherrschbar, doch wird ihre Kenntnis in nutzbarer Form nur ausgesuchten Schülern von besonderer Charakterstärke vermittelt, da das Chaos der Äußeren Domänen dem Ordnungsstreben der Aphirdanos eigentlich zuwider ist.

Politisch stehen die Aphirdanos so hoch, wie man im Imperium nur sein kann. Ihr Patriarch ist der Thearch und ihre höheren Mitglieder sind einflussreiche Staatslenker.

Doch verbietet es der Konsens der Hohen Häuser seit den Senatskriegen, dass übermäßig viele Aphirdanos als Horanthes und Trodinare berufen werden, und so kümmern sich die meisten Mitglieder des (ohnehin zahlenmäßig schwachen) Hauses vor allem um den Schutz des Imperiums vor immateriellen Feinden: Sie sind Fluchbrecher, Exorzisten und auch magische Protektoren, die

magische Attacken abschwächen, aufheben oder zurückschleudern.
Ferner munkelt man, dass es insgeheim weiterhin die aus dem frühen Zweiten Imperium bekannten sonderbevollmächtigten Inquisitoren gäbe, die inkognito aus der Thearchenstadt kommen, um Staatsverräter aufzuspüren und sich erst zu erkennen geben, wenn sie beim örtlichen Herrscher Klage erheben – und dann zum Verdächtigen auch gleich hellseherisch gewonnene Beweise mitliefern. So selten aber sind diese Begebenheiten, dass so mancher schon spekulierte, sie seien nur ein Gerücht, um potenzielle Verräter einzuschüchtern. Angesichts der großen Vorrechte, die die einzelnen Häuser genießen, ist es jedenfalls sehr unwahrscheinlich, dass eine imperiumsweite Geheimpolizei existierten könnte.

Das Spezialwissen des Hauses Aphirdanos
- **Bonus:** Bann und Schutz je +3 ZfP*
- **Spezial:** Die Kosten für antimagische Dienste sind geringer: Bei *Antimagie* betragen sie nur 7 AsP plus 1/4 der Zauberkosten, bei *Bann* sind es bei ansonsten gleichen Bedingungen 5 AsP für Objekte und Wesen, 7 AsP pro Schritt Radius für eine stationäre und 13 AsP pro Schritt Radius für eine bewegliche Zone.

Die Zauberer des Hauses im Spiel
Der reisende Aphirdanos ist in der Regel entweder als Beschützer einer höherrangigen Persönlichkeit oder als Beobachter unterwegs, um entweder einem bestimmten Verdacht nachzugehen oder allgemein nach magischen Gefahren Ausschau zu halten. Ihm wurde der Glauben anerzogen, dass nur wahr und gerecht sein kann, was dem Thearchen dient, der das Imperium verkörpert. Aphirdanos neigen alles in allem dazu, überall die Gefahr feindseliger Zauberei zu sehen. Mit wachsender Erfahrung werden sie entweder abgeklärter oder ihr Misstrauen wächst sich zu einem komplexen Verfolgungswahn aus, der sie allerorten Verrat wittern lässt – in Verbindung mit ihrer Autorität durch Rang und Haus eine fatale Kombination.
Aphirdanos verbergen sich nicht und treten stets standesbewusst auf; ihre Arroganz ist selbst für Optimaten anderer Häuser schwindelerregend. Calar oder Toga sind selbstverständlich, und auch die Triopta (stets ein strengblickendes Menschengesicht) wird in der Öffentlichkeit immer getragen. Ihr Zauberstab ähnelt oft dem Baculus oder 'Richterstab', einer anderthalb Schritt langen Stabkeule, reich verziert und in eine geballte Faust auslaufend, mit der angeblich Reichsverräter mit einem Schlag zu Tode gebracht werden.

Bekannte Zauberer des Hauses Aphirdanos
Neben dem fraglos bedeutendsten Mitglied des Hauses, dem Thearchen selbst, verblassen alle anderen – und es wird im Haus auch nicht gern gesehen, wenn ein Mitglied in den Vordergrund treten und sich einen Namen machen will. Einige seien jedoch kurz erwähnt, die gerade in Abenteuern eine Rolle spielen mögen:
Der Adeptus Exemptus *Phylanicus sai Aphirdanos* ist Experte für feindselige Entitäten und befindet sich auf einem selbstgewählten Feldzug gegen Reichsverräter aller Art: Auch ohne offizielle Vollmacht taucht er als 'Kultistenjäger' auf, sucht Beweise gegen Anbeter des Schädelgottes, diverser Dämonen oder fragwürdiger Lokalgötter und versucht, die örtlichen Autoritäten zum Eingreifen zu nötigen – stets mit aufsehenerregendem Ergebnis. *Mendoris nal Aphirdanos* hat als Leibwächterin des Horas von Harpalis bei der Abwehr eines banbarguischen Zauberers so schwere Wunden erlitten, dass sie abgelöst wurde. Seitdem sucht die verbitterte Magierin eine neue Aufgabe als Exorzistin und Bannbrecherin, doch ein deutlicher Instinkt für Gefahren und überraschend schnelle Reflexe sind ihr geblieben – und eine sehr schlechte Laune ...

Das Hohe Haus Ennandu

Das Haus Ennandu im Überblick
Wappen: Silbernes geflügeltes Einhorn auf blauem Grund

Größe: klein
Hauptquellen: Erkenntnis, Zauberei, Luft, Wasser
Schwerpunkte: Handel, Sammlung magischen Wissens und Spionage
Übliche Ausbildungen: Arkaner Händler, Arkaner Forscher, Hellseher, Magischer Spion
Verbreitungsschwerpunkt: Serovia
Zusammenhalt: ansehnlich
Wissen: sehr groß
Ressourcen: groß
Das Haus Ennandu im Spiel: freischaffende Spione und Informationshändler, idealistische Volkslehrer, aufgeklärte Verfechter reformerischer Lehren, Rebellen gegen die Thearchenmacht

"Wissen ist Macht" ist in Myranor mehr als eine Binsenweisheit – wer exklusive Kenntnisse besitzt, hütet und nutzt sie, ohne sie mit anderen zu teilen. Nur eines der Optimatenhäuser hat schon seit langem dieses Prinzip aufgegeben und darüber fast allen Einfluss auf die Hohe Politik des Imperiums eingebüßt.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses
Seit eh und je vertraten die Ennandu die Meinung, dass Bildung für alle Wesen mit geistigen Gaben gedacht sei und niemandem grundsätzlich verwehrt bleiben dürfe. Daher streben sie nicht nur nach Wissen, das sie in großen Bibliotheken sammeln, sondern sie sind auch bereit, 'das Volk' zu unterrichten – gegen angemessene Bezahlung, versteht sich. So wie fast alle Häuser ihre eigenen exklusiven Verdienstmöglichkeiten haben, wurden die Ennandu am ehesten zu Lehrmeistern und Informationshändlern.
Dadurch haben sie sich viele Feinde gerade in den verschwiegeneren, elitären Häusern gemacht und schließlich wandte sich der damalige Patriarch vor gut hundert Jahren vom verknöcherten Imperium ab. Der Aufstand und Unabhängigkeitskampf der Serover ist zu guten Teilen ihr Werk und dort, auf den durch Handel reich gewordenen Inseln, setzen sie alles daran, ihre Vorstellungen einer überlegenen gesellschaftlichen Ordnung in die Tat umzusetzen.
Den Ennandu wird (neben einem gesunden Geschäftssinn, der sie deutlich von den ebenfalls freiheitsliebenden Illacrion unterscheidet) der Besitz diverser kosmischer Geheimnisse zugeschrieben, die zu esoterisch sein sollen, als dass sich die anderen Häuser groß damit befassen wollten. Bei aller Pragmatik sind sie oftmals sehr philosophisch angehaucht.

Das Haus Ennandu in Magie und Politik
Das Streben nach Wissen und Weisheit prägt die Zauberkunst des Hauses: Die Kenntnis der Stellaren Domäne *Erkenntnis* ist nahezu selbstverständlich, doch auch die Quelle *Zauberei* ist sehr verbreitet, dazu weitere Stellare und Elementare nach persönlicher Neigung. Die magische Meisterschaft von Luft und Wasser ist naturgemäß in Serovia sehr gefragt. Die Beschäftigung mit den Äußeren Domänen lehnt das Haus vehement ab, da es deren Kräfte als zu zerstörerisch betrachtet und der Dämonenbeschwörer auf verantwortungslose Weise nicht nur sich, sondern auch andere in große Gefahr bringt. Neben der pragmatischen Rolle, die das Sammeln, Horten und Verkaufen von Wissen spielt, folgen viele Enn-

andu auch einer idealistischen Vorstellung, dass tief in aller natürlichen Kenntnis verborgen eine übernatürliche Weisheit ruht, die der Schlüssel zur Erleuchtung ist. Dank ihrer öffnet sich der *Stern der Alten*, das Dritte Auge, nicht allein bei Optimaten, sondern bei jedem Kind einer kulturschaffenden Rasse. Angeblich kennen einige Ennandu sogar die Möglichkeit, verdienten Verbündeten die Zauberkraft zu schenken. In ihren Augen sind es Leistung und erarbeitete Weisheit, die zur Führung befähigen, nicht die Geburt als Zauberer. Politisch favorisieren die Ennandu daher die Errichtung von Republiken anstelle von thearchenhörigen Optimatenherrschaften. Die genauen Formen sind dabei sehr umstritten und oft Gegenstand leidenschaftlicher Debatten, doch die Mehrheit innerhalb des Hauses denkt eher an eine Herrschaft der verdienstvollen Philosophen als an ein System völliger Gleichheit aller. Im Imperium währenddessen ist für die verbliebenen Cammern der Ennandu das Leben schwierig geworden: Zwar werden sie nicht verfolgt, wenn sie sich thearchentreu geben, doch von höheren Ämtern sind Ennandu praktisch ausgeschlossen. Hier leben viele vom stillschweigenden Handel mit Informationen, die zuvor durch Spitzel beschafft wurden. Zugleich soll es auch einige Cellen im Untergrund geben, die entweder geheim Unternehmungen zugunsten Serovias planen oder davon unabhängig als 'Freiheitskämpfer' Schläge gegen das imperiale System vorbereiten.

Das Spezialwissen des Hauses Ennandu
- **Bonus:** Erkenntnis +3 ZfP*
- **Spezial:** spart bei Beseelungen durch die Quelle Erkenntnis 10% AsP (mindestens 1 AsP)

Die Zauberer des Hauses im Spiel

Der Magier des Hauses Ennandu ist meist in erster Linie Individualist, der sein Vorhaben voller Überzeugung ausführt – blinde Disziplin und Gehorsam sind innerhalb des Hauses unüblich. Auch seine Weltsicht lässt er sich nicht vorschreiben – wenn ein Adept durchaus einem erfahreneren Cammerbruder einen Gefallen tun mag, dessen Sinn er nicht versteht, so würde er doch keineswegs blindlings akzeptieren, was er zu glauben hat. Die Neigung zu dozieren und zu belehren ist stark, doch ebenso der Wunsch, für wichtiges Wissen angemessen entlohnt zu werden – und dazu zählen nicht nur interessante Details, sondern gerade das Wissen um die 'großen Zusammenhänge', das vielen imperialen Untertanen fehlt.

Offen auftretende Magier des Hauses tragen ihre Standestracht, oft mit esoterischen Symbolen verziert, doch ebenso häufig gehen sie unerkannt in gewöhnlicher Alltagskleidung umher. Die Triopta als Vollmaske stellt meist ein idealisiertes (bei Männern vollbärtiges) Philosophenantlitz dar, wird aber allenfalls zu zeremoniellen Anlässen getragen, ansonsten sieht man weit eher einfache Diademe mit einer fokussierenden Linse auf der Stirnmitte. Als Material für die Stäbe sind (neben einheimischen serovischen Hölzern) shindrabarisches Tamarinden- oder Schlangenbaumholz beliebt, als Verzierung werden Mondsteine und Topase gebraucht, besonders oft aber sieht man die schraubenförmig gewundenen Hörner von Monocornen oder Seekhardanen als Stabaufsatz.

Bekannte Zauberer des Hauses Ennandu

Maurian Ennandu, der 'Generalkapitän der Vereinigten Flotten', ist der starke Mann Serovias, doch das bedeutet in der Kaufmannsrepublik nicht viel – zumindest vor den Kulissen ...

Daphnis Ennandu ist eine geradezu zur Legende gewordene Unruhestifterin, die als Spionin für wechselnde Auftraggeber lebt und alle Gewinne in diverse umstürzlerische Projekte im ganzen Imperium steckt.

Das Hohe Haus Eupherban

Das Haus Eupherban im Überblick

Wappen: goldene, offene Hand auf schwarzem Feld

Größe: groß

Hauptquellen: Begierde, Erfolg, Erkenntnis, Harmonie, Luft, Thesephai

Schwerpunkte: Beeinflussung, Nachrichtenbeförderung, Kommunikation, Wesenbeschwörung

Übliche Ausbildungen: Arkaner Diplomat/Händler, Bewegungsmagier, Tierzauberer (v.a. Reittiere), Wesenbeschwörer (v.a. Dämonen und Elementare)

Verbreitungsschwerpunkt: Im gesamten Imperium verbreitet, Zentren u.a. in Dorinthapoles, Corabeniu und Valantia

Zusammenhalt: groß

Wissen: sehr groß

Ressourcen: groß

Das Haus Eupherban im Spiel: Das Beschaffen, Beschützen und Überbringen von Informationen und Boten ist immer mit Gefahren und Chancen verbunden, die eine wehrhafte Begleitung erfordern.

Das magische und nichtmagische Kurierwesen ist die Domäne der Eupherban. Niemand sonst stellt so viele Gesandte und Boten, Kundschafter und Informaten wie sie. Bis heute hat das Haus eine enorme Machtstellung. Gestützt wird diese Position durch das Monopol auf imperiumsweite Nachrichtenübermittlung, da dessen nichtadlige Gefolgsleute als vertrauenswürdige Laufburschen arbeiten. Doch es ist beileibe nicht so, dass die Eupherban danach strebten, eine flächendeckende Kommunikation zu gewährleisten. Im Gegenteil: Je schwerer die Verständigung allgemein ist, desto wertvoller wird sie als ein Gut, von dem sie selbst einen guten Teil kontrollieren. Ihr eigenes Informationsnetz umschließt wie ein Spinnennetz den östlichen Teil Myranors, denn wer Wissen transportiert, der kann es auch erwerben – und das Haus ist immer an frühzeitigen Informationen über Änderungen interessiert.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses

Das Haus hat seine Wurzeln im ehemaligen Horasiat Demelion. Von dort aus versuchte es um 1550 IZ, den Thearchenthron zu erlangen, geriet in Konflikt mit den Aldangara und begann so den Chimärenkrieg. In den folgenden Jahrhunderten konnte es zwar nicht den Thron erobern, festigte jedoch seine Position und war bald in allen Teilen des Reiches zu finden. Nach dem 'Jahr der Attentate' gehört es zu den Großen Häusern, da wesentliche Konkurrenten in den Wirren umkamen. Zu seinen besonderen Leistungen zählen neben der Signalturmlinie Valantia-Dorinthapoles und den vielen Dienstgaleeren auf den Orismaniarmen auch einige besonders schnelle Insektopter.

Das Spezialwissen des Hauses Eupherban
- **Bonus:** Kommunikation +3 ZfP*
- **Spezial:** nur halbe Erschwernis bei der Zielerfassungsprobe bei Reichweite Außer Sicht für den Dienst Kommunikation

Das Haus Eupherban in Magie und Politik

Informationen sind der Treibstoff, der das Haus am Leben erhält, und die Kontrolle darüber die Garantie, dass es so bleibt. Daher ist man in der Wahl seiner Mittel, diesen Status zu behalten, nur selten zimperlich. Doch oft ist Gewalt gar nicht nötig: Im Laufe der Jahrtausende wurden Kontakte geknüpft und Stützpunkte errichtet und über Generationen hinweg gepflegt und erweitert. Die Mitglieder und Helfer des Hauses sind in nahezu allen Teilen des Kontinentes zu finden, mal offen, mal im Geheimen. Viele Gerüchte beschäftigen sich mit den Wegen, auf denen das Haus seine Geheimnisse transportiert, und man hört von magischen Kristallen, geflügelten dämonischen Boten, Gedankenkontrolle und verschlüsselten Tafeln. Daneben gibt es jedoch auch ganz profane Methoden, wie Boten, Karawanen und Gesandte. Denn nicht nur Informationen werden transportiert, auch Dokumente, Gelder und brisante Pakete. Doch was auch immer hinter den Kulissen passiert, die Maske des Hauses zeigt immer ein nichtssagendes, aber höfliches Lächeln. Dies gilt auch für die ewige Feindschaft, die sie mit den Kouramnion pflegen, und den kalten Krieg zum Haus Aphirdanos.

Die eigentlichen Gesandten bevorzugen Quellen wie *Begierde* (Steuerung von Menschen, Selbstkontrolle), *Erfolg* (Ansehen und Beeinflussung) und *Harmonie* (Beeinflussung von Gesprächspartnern und Delegationen). Erkenntnis (Sammeln und Verwerten von Informationen) ist jedoch allen Zweigen des Hauses ein Anliegen. Auch *Endgültigkeit* findet in ihren Reihen Beachtung, da sie einen großen Schatz an Wissen gegenwärtig zu halten haben. Für schnelle Transporte und Botendienste hat sich die Domäne *Thesephai* als sehr nützlich erwiesen, auch weiß man Iryabaar einzusetzen, und so mancher Tote fing unter *Dya'Khols* Einfluss wieder munter zu plaudern an. Bei den Elementen ist ihnen *Luft* das liebste.

Die Zauberer des Hauses im Spiel

Ein Mitglied des Hauses wird sein Erscheinen immer nach der eisernen Maxime des Hauses ausrichten: Dem Volke ehrfurchtgebietend, dem Standesgenossen vertrauenswürdig, dem Feinde unerkannt! Ihr tadelloses Auftreten ist sprichwörtlich geworden. Gleiches gilt für ihre vornehme Neugierde. Niemals aufdringlich, doch stets interessiert, gibt es doch nichts, das nicht einmal von Bedeutung sein kann. Ihre Kleidung ist meist in den Farben des Hauses (gold/schwarz) gehalten und dem Anlass entsprechend schlicht oder prunkvoll. Für die Stäbe werden dunkle Hölzer bevorzugt, die Triopten (Vollmasken) sind meist in schlichter Eleganz und schwarzen Materialien ausgeführt.

Bekannte Zauberer des Hauses Eupherban

Eminenz Marbada Thrilida ep Eupherban ist die Protonotarin des Horas und eigentliche Regentin des Horasiates Cantera. Gegen ihren Willen geschieht nichts in der höfischen Politik, und man sagt, ihre Spitzel seien überall in Cantera. *Velachos III. tol Eupherban* pflegt als Horas von Corabeniu schon seit Jahrzehnten einen kalten Krieg gegen das Haus Aphirdanos, hält er deren Stil doch für den Untergang des Reiches.

Das Hohe Haus Icemna

Das Haus Icemna im Überblick

Wappen: goldene Göttin mit Ährenbüschel und Speer (und rotem Herz) auf grünem Feld

Größe: klein

Hauptquellen: Humus, Erz, Kraft, Zauberei

Schwerpunkte: Heilmagie, Elementarbeschwörung, Vivomorphie

Übliche Ausbildungen: Elementarist (Zauberpriesterin: nur Humus), Heiler, Priester, Pionier (nur Lev'ar)

Verbreitungsschwerpunkt: Era'Sumu

Zusammenhalt: immens

Wissen: groß

Ressourcen: sehr groß (im Endeffekt die gesamte Wissens- und Wirtschaftskraft Era'Sumus)

Das Haus Icemna im Spiel: Mystikerinnen, deren politische Ambitionen religiösen Ursprungs sind.

Magie und göttliches Wirken bilden auf Era'Sumu ein ebenso eng verwobenes Geflecht wie Religion und Politik – und für beides steht das Haus Icemna.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses

Seit der Heroenzeit bestanden die Kulte der Sumu, der Satu und des Lev'tha auf Era'Sumu und blieben auch nach der Eroberung Era'Sumus bestehen. Als ein Zweig des Hauses Phraisopos vor Jahrtausenden die Horaswürde Era'Sumus erhielt, kam es allmählich zu einer Verschmelzung der religiösen und magischen Vorstellungen dieser Wurzeln, bis sich das Haus Icemna schließlich von der Hauptlinie loslöste.

Das Haus Icemna in Magie und Politik

In diesem Haus sind, so das Ideal, alle Kräfte Era'Sumus unter der Herrschaft der Ersten (der Horas von Era'Sumu, Prima des Hauses Icemna, Erste Hochgeweihte und Tochter der Satu) gebündelt, um die sterbende Göttin Sumu wiederzubeleben. Dass machtpolitische Interessen, persönliche Ansichten, theologische Streitigkeiten und gesellschaftliche Konflikte zu Umwegen und Verirrungen führen können, kam und kommt vor. Doch ist die religiös begründete Herrschaft der Icemna auf Era'Sumu von derartiger Stabilität, dass man de facto das Haus Icemna völlig mit Era'Sumu gleichsetzen kann.

Magie wird als eine von den Göttern geschenkte Fertigkeit gesehen, sodass die Zauberer des Hauses Icemna den Status von Zauberpriestern besitzen und gemeinsam mit ihren karmal geweihten Brüdern und Schwestern die Interessen der Göttin, des Kultes und ihrer Untertanen wahren. Eine Trennung zwischen karmalen und zauberischen Fähigkeiten wird hier kaum gemacht.

Mit der Gabe der Magie ist daher die Verpflichtung verbunden, sie im Sinne der Göttin einzusetzen – und dies heißt vor allem: Leben zu schützen, zu bewahren und behutsam zu formen. Zauberei wird zumeist in ritueller Form, parallel den Mirakeln der Geweihten, gewirkt – spontane Ausformungen sind zwar erlaubt, aber verpönt. Diese

Sichtweise, die das ganze Leben religiösen Prinzipien unterordnet und in der freien Entscheidung des Individuums kein besonders anzustrebendes Ideal sieht, ist den festländischen Optimaten sehr fremd und bringt den Erasumiern oftmals den Ruf der Sonderlinge ein.
Beim Haus Icemna verschmelzen die Funktionen einer Kirche und eines Optimatenhauses, was oftmals zu erheblichen Verständnisproblemen bei Festländern (und umgekehrt) führt. Auch die Struktur des Hauses ist mehr die einer Kirche: Die Funktion der örtlichen Cammer wird vom jeweiligen Tempel übernommen, der auch den persönlichen rituellen Stil der Zauberpriester beeinflusst. Die klare Trennung der Aufgaben von Mann und Frau auf Era'Sumu setzt sich auch im Haus Icemna fort, sodass es einen weiblichen und einen männlichen Zweig besitzt (s. u.). Bevorzugt werden die Quellen *Zauberei* (der Mond wird als Wächter über den Schlaf Sumus verstanden), *Begierde* und die Elemente *Humus*, *Erz* und *Kraft* als die angenommenen Hauptbestandteile der Insel Era'Sumu. Eher gemieden werden *Endgültigkeit* und natürlich *Aggression* sowie *Eis* als der Zerstörung nahestehend. Die dämonischen Quellen werden strikt abgelehnt und bekämpft, da sie nach Überzeugung der Icemna Sumus Sterben beschleunigen. Nur die wenigsten, verantwortungsvollsten Priesterinnen beherrschen die Quelle *Mishkarya*, um mittels ihrer Kraft notfalls gegen Seuchen vorgehen zu können.

Die erasumische (Icemna) Repräsentation
Die Repräsentation der Icemna weicht in einigen Punkten deutlich von der optimatischen ab, dennoch ist sie eng verwandt mit ihr:
- Um einen Zauber in erasumischer Repräsentation zu wirken, muss die Zaubernde das Ziel sehen können, Konzentration aufwenden, eine zum Spruch gehörige Zaubergeste ausführen und eine Zauberformel (meist ein kurzes Gebet) aussprechen.
- Zauber in erasumischer Repräsentation erfordern Bodenkontakt. Dies heißt, dass die Zaubernde mindestens einen Fuß auf dem Boden haben muss, wobei als Boden auch die Obergeschosse massiver Gebäude zählen, nicht jedoch Brücken (und schon gar nicht der Rücken eines Flugwesens). Diese Bedingung ist zentral, bei Nichterfüllung ist der Zauber also um 12 Punkte erschwert zu sprechen. 'Zaubern unter eingeschränkter Verletzung' dieser Bedingung (vom Rücken eines Reittiers aus, an Bord eines Schiffes) ist um 3 bis 7 Punkte (Meisterentscheid) erschwert.
- Misslingt ein Zauber in erasumischer Repräsentation, so muss die Zaubernde dafür nur ein Drittel der geplanten AsP aufwenden.
- Das Zaubern erasumischer Sprüche ist ein stark religiöses Erlebnis. Eine Zauberin kann sich in eine entsprechende meditative Stimmung bringen und pro aufgewendeter zusätzlicher Aktion einen zusätzlichen ZfP* für einen anschließend gesprochenen Zauber in erasumischer Repräsentation erlangen. Es können so maximal 3 zusätzliche ZfP* erzielt werden. Es handelt sich explizit nicht um Probenerleichterungen.
- In einem rituellen und religiösem Rahmen durchgeführte Zauber (wozu mindestens 1 SR Zauberdauer notwendig ist) sind um einen Punkt erleichtert.
- Auf Grund der Ähnlichkeit mit der optimatischen Tradition kann die Icemna-Ritualkenntnis als Ersatz für die optimatische dienen, jedoch sind dann alle Ritualproben um 5 Punkte erschwert durchzuführen. Dies gilt explizit nicht andersherum.
- Es handelt sich um eine intuitive Repräsentation (Leiteigenschaft IN).

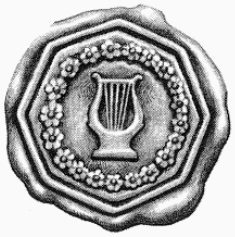
Die Zauberpriesterinnen Satus
Die Zauberinnen der Icemna sind in erster Linie Priesterinnen, die ihre magische Begabung ganz in den Dienst der Göttinnen Satu und Sumu stellen. Jede erasumische Magierin fühlt sich einer Tierart besonders verbunden, und oftmals gehen sie eine Vertrautenbindung mit diesen Tieren ein (wobei warmblütige Nutz- und Haustiere bevorzugt werden). Gekleidet sind sie in erdfarbene Stoff- und Ledergewandungen unterschiedlichster Art. Die Gewandungen für rituelle Zauberei und Göttinnendienst folgen je nach Tempel unterschiedlichen Vorschriften, sollen aber ausnahmslos selbst gefertigt und kostbar verziert sein.
Zu den heiligen Objekten einer Priesterin gehören neben vielen anderen sowohl der rituelle Dolch *Su'Run* als auch der Stab *Su'Arka*, die in erster Linie als Foki der Kraft dienen. Als Stabholz ist nahezu jeder erasumische Baum geeignet, ganz nach Auslegung und Vorlieben des Tempels (Siehe auch **MyrAr 73**). Im Gegensatz zu den Stäben der Optimaten trägt der Su'Arka für gewöhnlich kaum Stabzauber, sondern vor allem die rituellen Verfluchungen in sich, die eine Besonderheit der Icemna darstellen (siehe Seite 130)
Die 'Triopta des Hauses Icemna' existiert in dieser Form nicht; nur zu bestimmten gesellschaftlichen oder religiösen Anlässen (und im Ausland) wird ein einfacher Stirnreif oder eine weiße Ledermaske getragen.

Die Zauberpriester Lev'thas
Die Priester des Lev'tha, die sich selber *Lev'ara* (Sg.: Lev'ar) nennen, leben am Rande des kultivierten Landes innerhalb der schützenden Mauern der Kriegerklöster (streng getrennt von ihren kämpfenden Brüdern und Schwestern), in dörflichen oder städtischen Tempeln und selten auch in Einsiedeleien und Bergklöstern des Sa'Thior-Gebirges.
Man kann die Lev'ara vereinfachend als 'Elementarzauberer' umschreiben. Ihre Magie ist für sie Ausdruck der Macht Lev'thas und stark an den elementaren Kräften orientiert. Jeder Tempelschüler wählt sich zu Beginn seiner Lehrzeit ein Element, dem er sich besonders verbunden fühlt – meist *Humus*, *Luft* oder *Erz*. Um ihrem Element nahe zu kommen, lassen Lev'ara häufig auch dessen Geister in sich einfahren. Dass sie sich solch 'barbarischen' Praktiken hingeben, hat ihnen die Missgunst vieler Optimaten eingebracht. Alle Lev'ara sind ausgezeichnete Kenner der Quelle *Begierde*, da diese für sie die Aspekte ihres Gottes verkörpert, oftmals auch der Quelle *Tierwesen*, mit der sie vor allem die Geister heiliger Tiere in sich einfahren lassen.
Gekleidet sind sie in erdfarbene Gewandungen, die oft aus mehreren Lagen feiner, vielfach geschlitzter Tuche bestehen und mit Borten geschmückt sind, die die Symbole ihres Gottes tragen. Sie führen den magischen Speer *Su'Talun* und einen der Satu geheiligten Dolch (*Su'Run*) als Ritualwaffen und legen nie eine weltliche Rüstung an.
Die Triopta der Lev'ara wird in Form eines breiten, silbernen Stirnreifs mit den Zeichen des gewählten Elements getragen. Häufig ist bei ihnen auch ein Musikinstrument zu finden, und auch sie besitzen ein großes Wissen um die Heilkunst. Viele Lev'ara binden sich an ein Tier – zumeist den dem Gott gefälligen Widder, aber theoretisch kann jedes warmblütge Wesen gebunden werden.

Bekannte Zauberer des Hauses Icemna
Die bekanntesten Icemna sind wahrscheinlich die Erste *Enemna* und der Erste Sohn des Lev'tha *Icomnan*, die als kultisches Ehepaar die Geschickte Era'Sumus leiten, sowie ihre Tochter *Micalna*.
Die eigeborene Priesterin *Sathenara* hat sich schon von langer Zeit in einen Hain im Norden Era'Sumus zurückgezogen und versucht, Satu durch Meditation näher zu kommen. Der Lev'ar *Cormenar* ist seit Jahrzehnten auf dem Festland unterwegs und predigt unermüdlich den Glauben an Satu und Lev'tha.

Das Hohe Haus Illacrion

Das Haus Illacrion im Überblick
Wappen: eine silberne, altertümliche Lyra in goldenem Blütenkreis auf grünem Grund



Größe: klein
Hauptquellen: Kreativität, Freiheit, Begierde und oft auch Wahnsinn und Iryabaar
Schwerpunkte: Illusion, Magische Kunst und Handwerk
Übliche Ausbildungen: Arkaner Künstler, Illusionist, Hellseher
Verbreitungsschwerpunkt: in Metropolen überall im Imperium
Zusammenhalt: gering
Wissen: groß
Ressourcen: ansehnlich
Das Haus Illacrion im Spiel: Radikale Freidenker, (eher gleichgültige) Retter in der Not, wenn die politischen Wellen die Helden zu verschlingen drohen, wie auch Auslöser großer Verwicklungen; gute Auftraggeber für exotische Questen nach eher poetischen Dingen ohne materiellen oder machtpolitischen Wert. Ebenso als herausragende Künstler, Dichter und Dramatiker.

Dieses Haus ist ebenso bekannt für sein Interesse an Kunst und künstlerischer Vervollkommnung wie auch für sein Desinteresse an jeglicher herkömmlichen Machtpolitik. Die Illacrion sind extreme Freigeister, die ebenso wenig an Gesetze und Strafen wie an Fürsorge und Unterstützung glauben.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses
Illacrion war möglicherweise von allen Gründern am wenigsten an weltlicher Herrschaft interessiert: Sein Streben galt der Suche nach der 'Welt hinter der Welt', denn er hielt die Substanz, die man sehen, hören und anfassen kann, nur für eine umfassende Illusion, die über dem eigentlichen geheimnisvollen Wesen der Schöpfung liegt. Viele Illacrion gehen davon aus, dass der Allvater die Welt im Geiste schuf und dann die neidische Erdmutter anhand dieses erhabenen Vorbildes daranging, es aus schwerer Materie nachzubilden. Von Anfang an unvollkommen, wurde sie durch die Kriege überheblicher Götter weiter verunstaltet und ist heute kaum einen zweiten Gedanken wert – doch die echte Welt existiert noch immer unverdorben als Vision des Allvaters. Selbst die schärfste Logik kann sie nicht komplett erfassen, es braucht immer noch besondere Inspirationen wie die eines Künstlers, um Wahrheiten im Sinnestrug zu erkennen.
Die allermeisten Mitglieder des Hauses Illacrion lehnen es ab, ihre Zeit mit leerem, alltäglichem Geschwätz zu vergeuden. Dass sie zu einer solchen Zeitverschwendung auch die politischen Schachereien und Kungeleien der Adelshäuser zählen, steht als deutliche Barriere zwischen ihnen und den anderen Optimatenfamilien, die sie darum als weltfremd und versponnen und als in magischen Dingen undiszipliniert betrachten.
Das Haus besitzt nur sehr wenige etablierte Cammern, primär in horasialen Metropolen. In anderen Provinzen lebende Illacrion sind meist Einzelgänger oder bilden informelle Cellen.

Das Spezialwissen des Hauses Illacrion
- **Bonus:** Illusionen und Geistillusionen +3 ZfP*
- **Spezial:** spart bei (Geist-)Illusionen stets 10% der AsP (mindestens 1 AsP)

Das Haus Illacrion in Magie und Politik
Die Illacrion befassen sich eingehend mit Wahrnehmung und Sinnestäuschung. Unter den Elementen gilt ihre Vorliebe daher dem lichten *Feuer* und der *Luft*, die sie für allerlei Trugbilder, Luftspiegelungen, Klangeffekte, aber auch Hellsehereien zu nutzen wissen. Die Kraft der Stellare gebrauchen sie vor allem, um den Geist zu öffnen – namentlich *Kreativität*, *Freiheit*, *Begierde* und oft auch *Wahnsinn*, den sie mit Spott und Hohn über die Unvollkommenheit und Fehlerhaftigkeit aller derischen Existenz verbinden.
Da sie für ihre Forschung kaum Regeln anerkennen, zeigen sie auch wenig Berührungsängste gegenüber den äußeren Domänen – vor allem der Macht *Iryabaars* bedienen sie sich ohne Scheu. Dass diese Kraftquelle mit Illusionen wie auch plötzlichen Geistesblitzen und dem Erlangen verborgenen Geheimwissens assoziiert wird, erhöht ihre Attraktivität noch zusätzlich. Die typischen Zauber des Hauses befassen sich mit der Macht der Illusion über den sterblichen Geist ebenso wie mit Versuchen, diese Herrschaft abzuschütteln, wenn sie dem Zaubernden selbst den Blick auf die Wahrheit verstellt. Während das Haus über allerlei 'alltägliche' Zauber verfügt, um sich ohne großen Aufwand Schwierigkeiten vom Hals zu schaffen, dienen alle höheren Zauber dem Ziel, sich Erkenntnisse über die 'Welt hinter der Welt' zu verschaffen.
Im weltlichen Leben zeigen die Illacrion nur ein Minimum an Zusammenhalt; sie stellen den individuellen Weg zur Erfüllung über alles Gemeinschaftsstreben. Äußere Zwänge lehnen sie im Prinzip ebenso ab wie fremde Hilfe, da beides das Individuum von sich selbst entfremdet.

Die Zauberer des Hauses im Spiel
Magier auf Abenteuerfahrt streben danach, mehr über die Welt zu erfahren, als trockene Bücher lehren können, und ihre Täuschungen und Trugbilder zu durchschauen. Dabei sind sie gegenüber anderen Magietraditionen wie etwa dem Animismus neugieriger und aufgeschlossener als die meisten anderen Optimaten.
Ihre Kleidung ist stets extravagant, sehr individuell und erscheint oft für die jeweilige Situation unpassend gewählt. Die Triopta besteht meist aus bunt schimmernden Materialien wie Opal, Perlmutt und Illuminium oder, bei den Magi, einer in allen Regenbogenfarben schillernden Mindoriumlegierung. Der sehr individuell gestaltete, meist überaus auffällige Magierstab ist von einer Elle Länge und aus natürlich gewachsenem Kristall geschnitten, vorzugsweise Optrilith mit Einsprengseln magischer Metalle. Viele tragen einen Stern an der Spitze.

Bekannte Magier des Hauses Illacrion
Dhorena min Illacrion in Dorinthapoles ist eine Archomaga und zugleich begnadete Malerin, Bildhauerin, Komponistin und Illusionistin. Die wenigen Kunstwerke, die nicht im Besitz des Thearchen sind, werden beinahe mit Arkanium aufgewogen. *Nigmarion dur Illacrion* ist ein Magus, der zwei Mal die Erhebung zum Erzmagus wegen der weltlichen Pflichten abgelehnt hat und abgeschieden nur mit einigen Dutzend Sklaven in einem Turm in Valantia lebt. Er ist dafür bekannt, dass er alle paar Jahre ein neues Kapitel zu 'Nigmarions Buch der Lügen' veröffentlicht, in dem angeblich nur unwahre Aussagen über Magie, Historie und Naturphilosophie stehen, und zwar so, dass man höherer Weisheit auf die Spur kommt. *Porphyrio Gamenicos sa Illacrion* ist der Horas von Cantera und einer der höchsten weltlichen Würdenträger des Hauses. Seine magische Begabung freilich ist kaum mehr als durchschnittlich, wobei er das Ziel verfolgt, die Wahrheit der Welt im Gefühl der Verliebtheit zu erfassen.

Das Hohe Haus Kouramnion

Das Haus Kouramnion im Überblick
Wappen: gekreuzte silberne Kentemen über silbernem Pflug auf Purpur

Größe: groß
Hauptquellen: Humus, Erz, Feuer, Aggression, Endgültigkeit, Erfolg
Schwerpunkte: Kampfmagie, Körperliche Magie, Verwandlung, Wildnismagie
Übliche Ausbildungen: Magischer Kämpfer, Pionier, Verwandlungszauberer
Verbreitungsschwerpunkt: Neben dem Militär sind sie in allen Grenzgebieten zu finden. Machtbasen sind derzeit Corabeniu und Harpalis.
Zusammenhalt: sehr groß
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: groß
Verbindungen: sehr groß
Das Haus Kouramnion im Spiel: Kouramnion sind bekannt dafür, dass sie mutige Kämpfer und umsichtige Heerführer hervorbringen, ebenso wie eifrige Pioniere und gerechte Beamte. Aber auch ein bodenständiger Traditionalismus und ihre tief sitzenden Vorurteile gegenüber nichtmenschlichen Rassen sind sprichwörtlich.

In der Goldenen Zeit der Heroen hat der Pioniergeist ihrer Vorfahren die ersten Staaten auf myranischem Boden geschaffen, und so wurden die Besten von ihnen von den Alten erwählt, was sie in den Tagen des Ersten Imperiums zu Heerführern und Stadtgründern prädestinierte.
So sieht das Haus Kouramnion seine Geschichte, doch seine Tugenden sind stumpfe Schwerter gegen Intrige, Hybris, Taktieren und Dekadenz, und so befindet sich das vor allem bei der ländlichen und kleinstädtischen (menschlichen) Bevölkerung beliebte Haus seit Jahrhunderten in einem steten Kampf um seine Position und ist sich bewusst, dass sein Erhalt eng mit dem Schicksal des Imperiums verknüpft ist.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses
Waren es früher die Mitglieder des Hauses, die für die Ausbreitung des Reiches stritten, so sind es heute ihre Nachkommen, die verzweifelt um den Erhalt kämpfen. Seit Gründung des Zweiten Imperiums kam es immer wieder zu Auseinandersetzungen mit anderen Häusern, die gegen die Reichsidee intrigierten. So sollen der Senatskrieg, die Myrmidonenrevolte und andere Konflikte auf dieses Haus zurückgehen. Auch einen offenen Widerstand gegen das Haus Aphirdanos scheuten sie nicht, was sie schlussendlich die Horaswürde von Corabeniu kostete. Zu ihren großen Vorzügen gehört sicherlich der massive Rückhalt in den Myriaden des Reiches. Bei diesen ist ihre eigentliche Machtbasis, gelten sie doch durch ihre stand- und wehrhafte Art als Vorbild.

Das Haus Kouramnion in Magie und Politik
Intrigen, Spiegelfechtereien und schöner Schein sind das Letzte, was man dem Haus nachsagen würde. Dieser Aspekt hat jedoch zu einigen Problemen und herben Verlusten geführt. So wurde in den letzten Jahrhunderten mehr und mehr Rückhalt in den unteren Regionen des Herrschaftssystems gesucht und nicht versucht, die Spitze der Hierarchie zu stürmen. Der Ausbau von Provinzen und Domänen zu Machtbasen und die gesteigerte Präsenz in Militär und Grenzgebieten sollten eine neue Basis bringen. Zugleich gilt ihr Augenmerk stets dem Erhalt des Reiches als solchem, hat der letzte Krieg doch gezeigt, dass einzelne Provinzen kein Imperium zusammenhalten können. Diese konservative Ausrichtung findet sich auch in ihrer Einstellung zur Magie wieder. Beliebt ist, was eine praktische Wirkung vorweisen kann, für Gedankenspiele, Grundlagenforschung und Illusionen sind sie nicht zu haben. Vielmehr findet man in ihrem Repertoire Formeln, die Rüstungen stärker, den Boden fruchtbarer und Truppen mutiger machen.

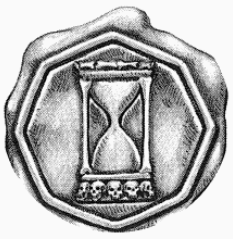
Das Spezialwissen des Hauses Kouramnion
- **Bonus:** Verwandlung +3 ZfP*
- **Spezial:** die Kosten bei der Kontrolle über Element steigen bei zu wenigen ZfP* nur um 1 AsP pro fehlendem ZfP*

Die Zauberer des Hauses im Spiel
Praktische Kleidung aus edlen Stoffen, ein frischer Geist in einem gestählten Körper und mit allen Aspekten der Berufung vertraut – so kennt man die Kouramnion und diesem Ideal streben sie zu. Ein Kouramnion gilt als ehrlich und wehrhaft, mutig und bodenständig.
Der Stab eines Kouramnion ist etwa einen Schritt lang und nur selten nicht aus dem Kernholz lorthalischer Eichen geschnitten. Andere Längen und Hölzer sind zumindest untypisch. Die Stäbe sind mit den nötigen Zeichen für die Verzauberung graviert, ansonsten aber schmucklos wie der Disziplinierungsstock eines Offiziers und durchaus als Waffe geeignet. Die einfach gestaltete Triopta ist aus einer arkaniumhaltigen Legierung, bedeckt das gesamte Gesicht und ist in der Regel weiß lackiert. Oftmals kann sie als Reitermaske in Helme eingesetzt werden.

Bekannte Zauberer des Hauses Kouramnion
Douran Glychomenes to Kouramnion lebt als offizieller Gesandter in Daranel. Sein wahres Bestreben ist jedoch ein Anschluss Koromanthias an das Imperium, was er durch Siedlungs- und Begrünungsprojekte in den Steppen der Region am Rande der Zhirric vorantreibt. *Safyrna Phenathalia an Kouramnion*, die mittlerweile 105jährige 'Bewahrerin der Siegel der corabenischen Katakomben', gilt als die größte lebende Kennerin der individuellen Schutzzauberei, und viele ihrer Matrizen sind in technomantischen Artefakten gespeichert; sie lebt in Sidor Corabis, wo sie auch ihre (wohl letzten) Eleven ausbildet. *Sajane dala Kouramnion* gilt als Meisterin der Magie von Humus und Wasser und leitet immer wieder Expeditionen in die Dschungelgebiete Südmyranors, ihre Expedition aus dem Jahre 4768 IZ nach Ras Tabor wird mancherorts jedoch angezweifelt.

Das Hohe Haus Onachos

Das Haus Onachos im Überblick
Wappen: weißes Stundenglas auf schwarzem Feld
Größe: klein



Hauptquellen: Humus, Endgültigkeit, Totenwesen
Schwerpunkte: Nekromantie, Seelenkunde, Geschichte, Totenwesen
Übliche Ausbildungen: Heiler, Arkaner Forscher (Historiker), Nekromant, Totenwesenbeschwörer
Verbreitungsschwerpunkt: In Metropolen, großen Nekropolen und historischen Ruinen
Zusammenhalt: groß
Wissen: sehr groß
Ressourcen: ansehnlich
Verbindungen: gering

Das Haus Onachos im Spiel: Als Nekromanten und Geisterbeschwörer verschrien, werden die Mitglieder dieser Familie oft in einem Atemzug mit dem wegen Dämonenpaktiererei vernichteten Haus Melarythor genannt und genießen unter den Optimatenfamilien einen sehr zweifelhaften Ruf. Man glaubt auch um das gewaltige Wissen aus alter Zeit zu wissen, das die Onachos angehäuft haben sollen, was Anlass zu noch größerem Argwohn bietet.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses

In den anderen Optimatenhäusern gibt es Gerüchte, den Angehörigen des Hauses Onachos sei durch einen uralten Fluch der Weg ins Totenreich versperrt. Dies mag daher kommen, dass viele Mitglieder des Hauses ein höheres Alter erreichen als ihre Standesgenossen. Die meisten Onachos sind stark am Kontakt zum Totenreich interessiert und dazu benötigt man nun einmal Orte, an denen die Barriere zwischen Diesseits und Jenseits leicht zu durchbrechen ist. Ihre Nekromantie ist dabei kein Selbstzweck, sondern dient vielmehr der Kontaktaufnahme mit den Verstorbenen. Denn die Toten sind oftmals Hüter längst vergessenen Wissens. Und da die Onachos ständig auf der Suche nach Informationen über die Vergangenheit sind, vor allem über bedeutende Personen aus der Frühgeschichte des Imperiums, sind die Toten nun einmal die beste Quelle. Es heißt, die Onachos würden letztendlich versuchen, Kontakt mit den legendären Alten herzustellen, um so Zugang zu deren Wissen zu erhalten. In den gruftähnlichen Palästen des Hauses sollen sich Myriaden von Schriftrollen und andere Quellen der Vergangenheit befinden. Andere Gerüchte sprechen von einer Armee aus Toten, die in riesigen Kavernen nur auf eine Erweckung warten.

Das Haus Onachos in Magie und Politik

Die Onachos haben nur wenig Interesse an weltlichen Dingen: Selten findet man einen Onachos in hohen Ämtern des Imperiums. Viele Mitglieder dieses Hauses suchen schon zu Lebzeiten die Nähe des Todes, um dem großen Ziel des Hauses zu dienen. Die Onachos stellen die Domänen *Humus*, *Endgültigkeit* und *Dya'Khol* in den Mittelpunkt ihrer Forschung. Das Hauptaugenmerk liegt jedoch sicherlich bei der Beschwörung von *Totenwesen* und *Untoten*. Entgegen anders lautender Gerüchte sehen die Onachos die Domäne der *Dya'Khol* eher als Mittel zum Zweck. Das Schicksal der Melarythor ist ihnen noch gut in Erinnerung und sie sind dementsprechend sehr darauf bedacht, keine unliebsame Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Im Gegenteil, es gibt wohl kaum ein optimatisches Haus, welches so gründlich und rigoros gegen Paktierer in den eigenen Reihen vorgeht wie die Onachos.

Das Spezialwissen des Hauses Onachos
- **Bonus:** Totenwesen +5 ZfP*
- **Spezial:** die Loyalität von Untoten steigt um 3 Punkte

Die Zauberer des Hauses im Spiel

Nicht alle Onachos sind finstere Nekromanten, die auf Friedhöfen hausen. Durch ihre Beschäftigung mit dem Tod gibt es unter ihnen viele erfahrene Heiler und Seelenkundige, die auch in diesen Berufen arbeiten. Da sie Unmengen an Wissen über die Vergangenheit zusammengetragen haben, um mit seiner Hilfe Kontakt zu längst Verstorbenen aufzunehmen, finden sich unter ihnen auch viele der besten Historiker des Imperiums. Immer wieder ziehen einzelne Onachos aus, um verschollene Artefakte oder Informationen über bedeutende Persönlichkeiten im Auftrag des Hauses zu sammeln.

Die Mitglieder des Hauses werden nicht umsonst mit Raben und anderen düsteren Totenvögeln verglichen. Ihre Gewänder sind zumeist aus dunklen bis schwarzen Stoffen und in der Regel ohne eitlen Tand, können jedoch von erlesener Qualität sein.

Grundsätzlich aus Knochen oder Elfenbein gefertigt, stellen die Triopten der Onachos in der Regel einen Totenschädel dar. Die Zauberstäbe des Hauses Onachos sind oftmals aus besonders dunklen Hölzern mit Einlegearbeiten aus Knochen oder Elfenbein gefertigt. Selten einmal finden sich an der Spitze Tier- oder Menschenschädel angebracht. Schmuck oder Zierde ist auch bei diesen Utensilien nicht üblich.

Bekannte Zauberer des Hauses Onachos

Eher dem mythischen Bereich zuzuordnen ist wohl der Gründer des Hauses, der nur noch unter dem Namen *Onachos* bekannt ist. Es heißt, sein Geist würde das Haus noch heute aus dem Jenseits lenken. Bereits vor mehr als hundert Jahren ist mit *Balphemor ta Onachos* einer der bekanntesten und diplomatisch begabten Onachos auf einer persönlichen Queste verschollen. Er war stets auf der Suche nach verschiedenen Totengöttern und -kulten. Der greise *Baalarius to Onachos* haust in einer Krypta auf der Nekropole von Sidor Corabis, er gilt als einer der größten Historiker Myranors. *Neretiope tal Onachos* ist eine der moderneren Vertreterinnen des Hauses. Die resolute junge Frau ist als eine der striktesten Gegnerinnen der Dämonologie innerhalb der Familie bekannt und eine nimmermüde Jägerin verborgener Schätze. *Dyakhar mes Onachos* hingegen wurde aus dem Haus verstoßen, er gilt als einer der meistgesuchten Paktierer der letzten Jahrzehnte und hat dem Haus mit seinen Untaten viel Schaden zugefügt.

Das Hohe Haus Partholon

Das Haus Partholon im Überblick

Wappen: Zwei Rosen, deren Stängel um einen Speer gewunden sind, Rot auf Silber

Größe: groß
Hauptquellen: Erz, Feuer, Humus, Aggression, Erfolg, Endgültigkeit, Carafai, Thesephai
Schwerpunkte: Kampfmagie
Übliche Ausbildungen: Kampfmagier, magischer Kämpfer, Magokrat
Verbreitungsschwerpunkt: Überall im Imperium, vor allem in den Zentralhorasiaten
Zusammenhalt: groß
Wissen: hinlänglich
Ressourcen: groß
Das Haus Partholon im Spiel: Heroische Helden, galante Intriganten, kompetente Strategen, denen ihre eigenen Traditionen im Weg stehen, epische Gegner ebenso wie selbstlose Helfer

Geschichte und Errungenschaften des Hauses

Zu Zeiten des Ersten Imperiums galten die Mitglieder des Hauses Partholon als galante Höflinge und vollendete Kavaliere. Als gesellschaftliche Fähigkeiten während der Erben- oder Chimärenkriege plötzlich nicht mehr gefragt waren, begannen sie jedoch merklich zu verrohen: Das Haus war in dieser Zeit für seine gefürchteten Kämpfer berühmt und gefürchtet, die wahllos und nur um des Vergnügens willen töteten. Nach der Zeit dieser Kriege hätte es sich wohl selbst zerfleischt, doch

einige junge Magier erkannten die Gefahr und führten – mit aller notwendigen Rigidität – die alten Traditionen und Werte wieder ein.

Das Haus Partholon in Magie und Politik

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

Das Wort 'Stil' ist untrennbar mit dem Namen dieses Hauses verbunden, doch sollte alle Etikette nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Partholon ihre eigentliche Berufung im Kampf sehen – und auch sehr begabt im Umgang mit allen zerstörerischen Kräften sind. Zwar unterdrücken sie dieses Bedürfnis nach Angstschweiß und Blut, das in vielen von ihnen schlummert, doch viele Partholon sind wie ruhende Vulkane – niemand weiß, wann sie das nächste Mal ausbrechen.

Auch beim Zaubern ist jede Form von Emotion und Spontaneität verpönt. Das Haus Partholon bevorzugt jahrhundertelang tradierte Rituale, die ihr Bedürfnis nach stilvoller Repräsentation unterstützen. Besondere Bedeutung kommt den stellaren Kräften zu, vor allem Endgültigkeit, *Aggression* und *Erfolg*; *Feuer* oder *Erz* spielen eine wesentliche Rolle in der Schlachtfeldmagie. Zauberer, die sich den äußeren Domänen widmen, werden von den meisten Mitglieder des Hauses angstvoll gemieden. Auch wenn es nicht gern ausgesprochen wird, gilt vielen die Beschäftigung mit *Carafai* als Entfesselung der wilden Blutgier...

Das Spezialwissen des Hauses Partholon

- **Bonus:** Explosion +3 ZfP*
- **Spezial:** die Zauberprobe wird nicht durch Verletzungen (niedrige LE oder Wunden) erschwert

Die Zauberer des Hauses im Spiel

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

Die Triopta eines Partholon wird meist aus der Totenmaske eines besiegten Gegners gegossen, besonders beliebt sind die Abbilder leonischer Krieger. Sie besteht für gewöhnlich aus einer schweren, mit Schneesilber oder Illuminium beschichteten Bronze-Mindorium-Legierung und wird bisweilen zum Helm erweitert.

Der Stab eines Magiers der Partholon ist manifestierte Tradition und Beständigkeit und daher stets aus Stein gefertigt. Der runde, kerzengerade Zylinder ist etwa zwei Finger dick und besteht aus Marmor, Alabaster, Obsidian oder Jade. Obwohl die Stäbe selten länger sind als eine Elle, wiegen sie doch mehr als drei Stein. Die Enden sind flach und tragen bisweilen Metallkappen, dazwischen zieren den Stab tief eingravierte arkane Glyphen. Er wird stets in der Hand getragen, aber oft mit einem Ende an der Hüfte abgestützt.

Bekannte Zauberer des Hauses Partholon

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

Das Hohe Haus Phraisopos

Das Haus Phraisopos im Überblick

Wappen: rotes Herz in goldenem Ährenkranz auf grünem Feld

Größe: groß

Hauptquellen: Humus, Khalyanar, Mishkarya

Schwerpunkte: Chimärologie, Heilung, Magische Kultivierung, Magoprothetik, Vivomorphie, Verwandlung

Übliche Ausbildungen: Chimärologe, Heiler, Magoprothetiker, Verwandlungszauberer, Vivomorphist

Verbreitungsschwerpunkt: Je nach magischer Begabung sind sie als Forscher, Heiler oder Alchimisten in den Metropolen des Imperiums oder in den Myriaden zu finden.

Zusammenhalt: groß

Wissen: sehr groß

Ressourcen: ansehnlich

Verbindungen: ansehnlich

Das Haus Phraisopos im Spiel: Durch persönliche Ideale geleitete Wissenschaftler und Forscher mit Schwerpunkt auf Manipulation von lebenden Körpern und fachkundige Heiler mit teilweise unorthodoxen Methoden bilden ein Haus, welches sich zum Wohle des Staates – nach ihrer Definition – berufen sieht.

Reinheit und Perfektion, die absolute Machbarkeit des Lebens, das sind Prinzipien, die dieses Haus als Ziele des eigenen Seins definiert. Dabei gelten die hohen Ansprüche an ihre Umwelt auch für sie selber. Gerüchten zufolge werden weniger begabte Mitglieder 'verbessert', um das Haus gesund zu halten. Zudem gibt es – nach Aussage der Phraisopos – kein reineres Blut der Alten als in ihren Reihen, gerettet durch immenses, verborgenes Wissen über das Große Sterben hinweg.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses

In der großen Zeit des ersten Imperiums zur vollen Blüte gelangt, hat dieses Haus scheinbar wenig seiner einstmaligen Größe eingebüßt: In Kriegszeiten stellen die Phraisopos auf Grund ihrer überragenden Fähigkeiten auf den Gebieten der Heilkunst und der Chimärologie unverzichtbare Helfer und Verbündete dar, während friedlicher Jahre ein Garant für blühende Felder und damit das Gedeihen der imperialen Bevölkerung. In vielen Konflikten der myranischen Geschichte haben die Phraisopos ihre Mittel gegen Separatisten, Republikaner und andere Fehlgeleitete eingesetzt, meist mit katastrophalen Folgen für die Gegner und ihre Besitzungen. Viele der heute noch verwüsteten Regionen Myranors gehen auf den Einsatz von optimierten Waffen des Hauses zurück. Ob die Abspaltung der Icemna nun als ein Gesundschrumpfen oder als eine Niederlage des Hauses angesehen wird, liegt wohl daran, wen man dazu fragt.

Das Haus Phraisopos in Magie und Politik
Die traditionelle Verbundenheit zu den Werten einer 'natürlich' geordneten Herrschaftsstruktur macht sie zu Gegnern der freidenkenden Häuser, während ihr Streben nach Erkenntnis und Nutzung äußerer Kräfte, vor allem aber ihre uneingeschränkte Forschung an Mensch, Tier und Pflanze die Missbilligung anderer Häuser nach sich zieht. So sind Feindschaften mit den Icemna, Aldangara, Illacrion und Ennandu bekannt, werden jedoch niemals öffentlich ausgetragen. Sie sollen eine höchst effektive Truppe haben, die auf die 'Reinheit des Hauses' achtet und 'Schwachstellen' mit chirurgischer Präzision entfernt. Dabei müssen diese 'Schwachstellen' nicht immer im eigenen Haus sein.
Für ihre körperformende oder -verändernde Magie legen die Phraisopos ihren magischen Schwerpunkt auf die Quellen Humus, Khalyanar und Mishkarya.

Das Spezialwissen des Hauses Phraisopos
- **Bonus:** Beseelung+(Humus und Khalyanar und Mishkarya) +3 ZfP*
- **Spezial:** der Astralenergieaufwand bei der Erschaffung von Chimären beträgt 2/3 des üblichen Wertes und es werden nur 1/50 der Gesamtkosten permanent fällig

Die Zauberer des Hauses im Spiel
Das Auftreten der Heiler und Wissenden des Hauses mag freundlich und hilfsbereit sein, auch wird niemand sie bei anderen Handlungen als solchen zum Nutzen des Imperiums beobachten können. Ja, auch die seltsamsten und eigenwilligsten Vorgehensweisen lassen zumeist keine Zweifel an ihrer Integrität zu. Doch alleine ihr traditionelles Auftreten in klassisch bodenlanger und weitgeschnittener Tunika mit langem, hellen Macalar mit den Zeichen der Sieben Elemente der Körperlehre und einem einfarbigen (meist tiefgrünen) Kapuzen-Calar und der Triopta ist häufig von solch äußerer Strenge und Distanziertheit, dass es naheliegend scheint, hinter dem Sichtbaren finstere Geheimnisse und tödliche Intrigen zu befürchten. Die Triopta ist als schlichte Vollmaske gearbeitet und gibt die Züge ihres Trägers in einem warmen, ins Rot spielenden Goldton wieder. Der etwa eine Elle lange Stab der Magier besteht aus tierischem Material, zumeist dem Horn eines Tieres, aber auch aus Knochen oder Zahn.

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

Das Hohe Haus Quoran

Das Haus Quoran im Überblick
Wappen: silbernes, geflügeltes Speichenrad auf blauem Grund

Größe: groß
Hauptquellen: Erz, Aggari, Zauberei
Schwerpunkte: Alchimie, Golembau, Magisches Handwerk, Technomantie
Übliche Ausbildungen: Arkaner Forscher, Alchimist, Golembaumeister, Magomechaniker, Technomant
Verbreitungsschwerpunkt: überall im Imperium
Zusammenhalt: gering
Wissen: sehr groß
Ressourcen: groß
Das Haus Quoran im Spiel: vor allem Einzelgänger, die an magietheoretischen Erkenntnissen, obskuren Relikten und seltsamen Substanzen, aber kaum an Politik interessiert sind. Die Spannweite reicht vom 'wohlmeinenden Ingenieur' bis zum klassischen 'verrückten Wissenschaftler'.

Seit eh und je ist dieses Haus eine Gemeinschaft der Magomechaniker und Zauberschmiede, doch die einst eng verschworene Bruderschaft ist heute geprägt von Einzelgängern, die mit ihren engeren Vertrauten an obskuren Projekten arbeiten.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses
Die Thaumaturgen und Magomechaniker des Ersten Imperiums, die den Instruktionen und Lehren des Quoranos folgten, waren einst berühmt für ihre großartigen Erfindungen dank gemeinschaftlicher Leistungen: Es wird gemunkelt, Quoranos selbst hätte die Vertreibung der rivalisierenden Alchimisten veranlasst, die zu den Nequanern wurden, und danach seine Schüler mit strenger Hand geführt. Dinge wie die Titanen und Fliegenden Zitadellen zeugen von seitdem unerreichter Fähigkeit zu großen Leistungen. Denn aus den Chimärenkriegen gingen die Quoran geschwächt hervor und die Niederlage in den Senatskriegen brach jeden Zusammenhalt: Seit dieser Zeit gibt es mehr informelle Cellen als konstituierte Cammern, und wenn zwei Gruppen an einem Projekt arbeiten, scheinen eher Spionage und Sabotage der spontane Reflex zu sein als konstruktive Zusammenarbeit.

Das Haus Quoran in Magie und Politik
Die Zauberkunst der Quoran stützt sich vor allem auf die Quellen *Kreativität*, *Zauberei* und *Erz* – von den 'weichen Elementen' *Humus*, *Eis* und *Wasser* halten sie wenig, auch wenn es natürlich Spezialisten für *Luft* (und Flugmechanismen) und *Feuer* (und Dampfantrieb) gibt. Die Praktikabilität der Quelle *Aggari* ist trotz ihrer immensen Möglichkeiten weithin umstritten und es gibt ebenso laute Befürworter wie entschiedene Ablehner.
Mit den weltlichen mechanischen Künsten, die zur Herstellung der materiellen Basis großer Zaubergeräte nötig sind, kennen sich viele Optimaten des Hauses weniger aus, als man vermuten würde: Derlei konkrete Praxisarbeit überlassen sie nicht selten ihren Honoraten, unter denen sich vielleicht die geschicktesten menschlichen Mechaniker Myranors finden. Die Handwerkskunst der Optimaten beschränkt sich meist auf das, was zur Wartung von kleinen bis mittleren Reparaturen nötig ist. Als Betreuer von Magomechaniken im imperialen Gebrauch findet man auch einzelne Quoran ohne großen Ehrgeiz.

Zeigen die Quoran schon Schwächen bei gemeinsamen technischen Projekten, so ist die Kooperation in politischen Fragen lächerlich schlecht: Hier kämpft jede Cammer für sich selbst und die Macht des Patriarchen beruht allenfalls auf den thaumaturgischen Geheimnissen, die die Hohe Cammer zu Dorinthapolis einst aus den Hinterlassenschaften der Alten geborgen haben soll.
Philosophisch glauben die Quoran entschieden an die Möglichkeit, jede Schwierigkeit durch die richtige Apparatur zu überwinden: Waffen gegen Feinde und Maschinen für Arbeiten, die andere nicht leisten können. Gefühlsduselei verstehen sie kaum und Morallehren lehnen sie ab: In ihnen ist der Pragmatismus der Optimaten auf die Spitze getrieben und die meisten glauben fest daran, dass man das Machbare machen muss und sich die Sterblichen den technischen Möglichkeiten anpassen müssen. Der schöpferische Geist eines Quoran kann die fehlerhafte Natur noch allemal verbessern.
Zwischen einzelnen Magiern und auch Cammern der Quoran und der Phraisopos bestehen mitunter gute Beziehungen, wenn gemeinsam an magobionischen Kostrukten gearbeitet wird.

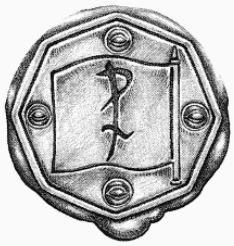
Das Spezialwissen des Hauses Quoran
- **Bonus:** Artfaktherstellung +3 ZfP*
- **Spezial:** die Erstellung von Artefakten kostet 10% weniger AsP (mindestens 1 AsP)

Die Zauberer des Hauses im Spiel
Ein Quoran auf Abenteuerfahrt ist meist noch jung und wenig erfahren, sonst würde ihn kaum etwas von seinem Laboratorium fortlocken können – es sei denn ein eindeutiger Hinweis auf lohnende arcanomechanische Schätze. Selbstverständlich ist er sehr aufmerksam, wenn es um aufzudeckende magomechanische Mysterien geht, aber oftmals sucht er vorerst nach weltlichen Reichtümern oder seltenen Werkstoffen für die Kunst, um sich damit die Aufnahme in ein Laboratorium zu erkaufen. Nicht jeder Quoran ist ein 'verrückter Erfinder', aber fast alle weisen eine auffällige Geringschätzung für herkömmliche Sitten und Moral auf und schätzen geistreiche magomechanische Lösungen weit höher als "das schwache, unverbesserte Fleisch". In der Ausbildung wird ihnen anerzogen, die herkömmlichen menschlichen Werte wie Unverletztheit des Körpers zugunsten eines kühl-technokratischen Weltbildes abzulegen und auch bei anderem zu verachten.
Quoran tragen oftmals nur eine Tunika sowie eine Weste (oder einen Macalar) voller Taschen und Fächer für ihre filigranen Werkzeuge – Calar oder Toga legen sie nur bei formellen Anlässen an, die sie eher meiden. Sie sind das einzige Optimatenhaus, unter dessen Mitgliedern man zahlreiche Männer und Frauen mit magischen Prothesen sieht – entweder als Ersatz für Gliedmaßen, die bei Laborunfällen verloren wurden, oder gar als arcanobionischer Selbstversuch eines überspannten Forschers.
Auch die Triopten des Hauses sind oft sehr zielgerichtet und ähneln mehr Schutzbrillen oder –masken als Würdezeichen. Oftmals, so heißt es, sind sie mit allerlei Zaubern für verbesserte Wahrnehmung versehen. Als Zauberstäbe sind im Haus Quoran hohle, wohlklingende Metallröhren aus mindoriumhaltigen Legierungen gang und gäbe.

Bekannte Zauberer des Hauses Quoran
Arvantha dai Quoran allerdings gilt als führende Arcanobionikerin und ihr Schüler *Mechanogennetos dy Quoran*, seines Zeichens Adeptus Minor, ist mehr ein magisches Konstrukt als ein Mensch – belebt und verstandesbegabt, hat das Wesen mit dem künstlichen Körper die Prüfung zum Adepten bestanden und strebt nun danach, seiner Erschafferin das Magiersiegel abzugewinnen und vollberechtigtes Mitglied des Hauses zu werden. Der Technomant *Madeos ai Quoran* arbeitet zurückgezogen auf seiner Domäne an der Vervollkommnung seiner Mikroarcanomechaniken. Es heißt, seine Maschinen würden im gesamten Imperium unterwegs sein und auf Grund ihrer Winzigkeit unerkannt Informationen sammeln. *Thimeos dyll Quoran* ist mit seiner arcanomechanischem Kutsche im gesamten Imperium unterwegs, um verschollene (technomantische) Geheimnisse zu entdecken.

Das Hohe Haus Rhidaman

Das Haus Rhidaman im Überblick
Wappen: Goldenes Banner mit dem Logogramm des Hauses Rhidaman



Größe: klein
Hauptquellen: Begierde, Endgültigkeit, Erkenntnis, Xolovar, Iryabaar
Schwerpunkte: Beeinflussung, Handel, Illusion
Übliche Ausbildungen: Arkaner Händler, Hellseher, Magokrat
Verbreitungsschwerpunkt: Überall auf dem Kontinent, hauptsächlich entlang wichtiger Handelsrouten
Zusammenhalt: sehr groß
Wissen: groß
Ressourcen: immens
Das Haus Rhidaman im Spiel: Die Rhidaman sind Kaufleute, vor allem aber Bankiers, Geldwechsler und Makler, die in den inneren Horasiaten in erster Linie als Geldgeber und Vermittler aktiv sind. Als Handelsfürsten treten sie nur noch in einigen zugleich reichen wie umstrittenen Regionen auf, so vor allem an der Ostküste, und führen Expeditionen zur Erschließung neuer Rohstoffvorkommen und Absatzmärkte.

Das Haus Rhidaman gehörte einst zu den mächtigsten, weil reichsten Häusern des Imperiums: Selbst ein Horas erzitterte, wenn ihm dieses Haus mit einem Embargo drohte. Auch heute noch fährt fast jedes Handelsschiff des Imperiums unter der Flagge der Rhidaman, obwohl der Einfluss des Hauses seit dem Höhepunkt des zweiten Imperiums stetig abnimmt. Heute versucht es vor allem, seine alte Stellung wiederzuerlangen, alte Handelsrouten auszubauen und neue zu erschließen. So versuchen heute viele ehrgeizige Rhidaman, im Handelskrieg an der Ostküste Ruhm und Profit für sich und ihr Haus zu erringen. In gewisser Weise kann man den Pioniergeist der Rhidaman durchaus mit dem der Kouramnion vergleichen, auch wenn sie dabei gänzlich andere Ziele verfolgen.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses
Der Niedergang des zweiten Imperiums machte den Rhidaman schwer zu schaffen: Jede verlorene Provinz war ein großer finanzieller Schlag. Serover, Vinshina und Kerrishiter konkurrierten plötzlich mit den Rhidaman. Dennoch halten sie immer noch das Monopol auf Binnenhandel in den inneren Horasiaten, und auch auf zahlreichen Fernhandelswegen kann es kein Konkurrent mit ihnen aufnehmen: Sie überlassen den konkreten Handel und die umständliche Güterbeförderung jedoch ganz ihren Honoraten und vor allem unabhängigen Kaufleuten, die ihnen dafür Lizenzgebühren

zahlen müssen. Verbunden mit dem bestehenden Monopol auf Geldgeschäfte haben sie noch immer die Kontrolle über die allermeisten kommerziellen Vorgänge im Imperium.

Das Haus Rhidaman in Magie und Politik

Die Rhidaman können sich auf ein immenses Vermögen stützen. Sie unterhalten in jeder größeren Stadt des Imperiums und in vielen Außenposten Bankhäuser mit magischen Schließfächern, in denen Geld und Gold sicher hinterlegt werden kann, wo man imperiumsweit gültige Wertbriefe ausgestellt bekommt oder Kredite aufnehmen kann. Zugleich beaufsichtigen und kontrollieren sie die großen Märkte und Warenbörsen und es heißt, man könne alles bei ihnen kaufen, wenn der Preis stimme. Jeder Fernhändler muss sich von ihnen lizensieren lassen – und träumt wohl insgeheim davon, es zum Honoraten des Goldenen Hauses zu bringen.

Darüberhinaus besitzen viele Cammern aus frühen Zeiten Karten vieler myranischer Regionen und kennen versteckte Handelswege, die seit Jahrhunderten nur von ihnen genutzt werden.

Für die Rhidaman ist Geschäft Krieg. Und der wird mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln geführt. Das Schließen von Pakten mit den Äußeren Mächten ist unter ihnen allerdings dennoch verpönt. Nur allzu präsent ist die Erinnerung an das zerschlagene Haus Melarythor, das einst der Versuchung durch die Daimonen erlag. Die Rhidaman nehmen auf ihre Weise Einfluss auf die Politik des Imperiums: Sie kaufen sich die Treue hoher Würdenträger und bestreiten direkte Konflikte mit gut bezahlten Söldnerarmeen, die vor allem aber ihre vor Gold und kostbarsten Sicherheiten strotzenden Bankhäuser bewachen.

Die meisten Rhidaman bedienen sich der Quellen *Begierde*, *Endgültigkeit* und *Erkenntnis*, um ihre Ziele zu erreichen. Mittels ihrer Kräfte manipulieren sie den Geist ihres Verhandlungspartners und wecken seine Gier, merken sich endlose Zahlrenreihen wie Preislisten und Wechselkurse und schätzen den Wert von Gütern und Edelmetallen. Öfter als Andere rufen die Rhidaman auch die Bewohner der Äußeren Quellen an und vertrauen dabei auf ihre Fähigkeit, einen geschickten Handel mit diesen Wesen abzuschließen. Sollte ein Rhidaman zu sehr der Quelle Xolovar verfallen sein, wird das Haus jedoch bemüht sein, ihn auszuschalten – wie selbst die bisherige Patriarchin *Xolovonoma quan Rhidaman* erfahren musste, nachdem sie sich eines verwerflichen Paktes schuldig gemacht hatte und von der Hohen Cammer zu Dorinthapoles aus Amt, Würden und dem Reich der Lebenden entfernt wurde.

Das Spezialwissen des Hauses Rhidaman

- **Bonus:** Kontrolle von Gefühlen und Wesen+(Xolovar und Begierde) +3 ZfP*
- **Spezial:** Beim Dienst Kontrolle über Gefühle kann bei leichter Kontrolle die gegnerische MR bis zu einem Wert von 5 ignoriert werden. Werte darüber zählen in voller Höhe.

Die Zauberer des Hauses im Spiel

Die Rhidaman lieben es, ihren Reichtum zur Schau zu stellen und damit Handelspartner zu beeindrucken. Bei der Ausbildung wird großer Wert darauf gelegt, dass auch die profanen Handelsfähigkeiten nicht zu kurz kommen. Dazu gehört die Unterweisung in den geheimen 27 Regeln der List. Mit dem Erlernen eines jeden Weiherituals für den Zauberstab werden dem Schüler jeweils zwei Regeln der List beigebracht. Die letzte Regel erlernen zu dürfen gilt als höchste Würde innerhalb des Hauses. Auf ihren zahlreichen Handelsreisen bevorzugen die Rhidaman vor allem robuste Kleidung aus möglichst edlen Materialien. Für festliche und offizielle Anlässe bedient man sich des Edelsten, was gerade zur Hand ist. Waffen sind eines Rhidaman nicht würdig. Er kann Andere dafür bezahlen, seine Haut zu schützen. Der Zauberstab der Rhidaman, ein Zepter von einer Elle Länge, wird – ebenso wie die Triopta – aus wertvollstem Holz gefertigt. Mit jeder Weihe des Stabes wird dieser mit einem weiteren Edelmetallring verziert. Bei der Triopta handelt es sich meist um eine Vollgesichtsmaske, die mit kleinsten Edelsteinsplittern geschmückt ist.

Bekannte Zauberer des Hauses Rhidaman

Majestät Oreichalcon quo Rhidaman zu Dorinthapoles ist der neue Patriarch des Hauses und Präfekt der Imperialen Münze. Sein Hauptziel ist es, das durch den Dämonenpakt seiner Vorgängerin schwer erschütterte Vertrauen des Thearchen, der imperialen Führung und der Aphirdanos zurückzugewinnen. Der *Rhidarokrat te Rhidaman* ist der Herr der Rhidar, der Haustruppe der Rhidaman (siehe **Myranor 183**), ein Amt und keine bestimmte Person. Von Balan Cantara aus versucht seine Eminenz *Cassius Aurarches dor Rhidaman*, den Einfluss des Hauses auf das shindrabarishe Archipel auszubauen. Dazu bedient er sich vornehmlich irgendwelcher Söldnerhaufen und unabhängiger Prospektoren und stellt ihnen gegen gutes Gold und eine Gewinnbeteiligung an allen Prisen Kaperbriefe aus.

Das Hohe Haus Tharamnos

Das Haus Tharamnos im Überblick

Wappen: purpurner Ouroboros um purpurnes Heptagramm auf weißem Grund

Größe: groß
Hauptquellen: Kraft, Zauberei
Schwerpunkte: Hellsicht, Magietheorie, Metamagie
Übliche Ausbildungen: Analytiker, Magokrat, Metamagier
Verbreitungsschwerpunkt: Xarxaron
Zusammenhalt: groß
Wissen: immens
Ressourcen: immens
Das Haus Tharamnos im Spiel: Drahtzieher hinter Magokraten-Verschwörungen, streben nach politischer Macht und letztlich dem Thearchen-Amt für ihr Haus in einem erneuerten Imperium. Andererseits sind sie unbestrittene Spezialisten bei der Analyse alter Artefakte oder neuerer magischer Zusammenhänge.

Die Tharamnos sind hochmütig, gelehrt und unerschütterlich von der angeborenen, umfassenden Überlegenheit eines Zauberers überzeugt: Für sie ist der Magier primär ein Herrscher und Gebieter, wie es im Ersten Imperium Sitte und Gesetz war.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses

Die Tharamnos sehen sich als die wahren Erben dieser früheren Magierherrschaft, sodass sie selbst manchen ihrer optimatischen Standesgenossen Überheblichkeit entgegenbringen – vor allem dann, wenn ihnen das Haus oder Individuum nicht elitär und gelehrt (und damit akzeptabel) genug erscheint.

Ihren Untergebenen gegenüber treten sie als unbeschränkte Herrscher auf, doch sind sie stolz darauf, die Unterschiedlichkeit ihrer Diener

wahrzunehmen und jeden davon gemäß seiner Begabungen und Fähigkeiten einzusetzen – ganz wie ein gutes Werkzeug.
Es ist ein schlecht verborgenes Geheimnis, dass in der Endphase des Hohen Hauses Melarythor viele Daimonologen, die nur nach Wissen und Kontrolle über die Äußeren Domänen strebten und vor Pakten zurückschreckten, Aufnahme im Haus Tharamnos fanden.
Zentrum der Macht des Hauses Tharamnos ist das Horasiat Xarxaron, und es ist in den letzten Jahren immer seltener geworden, dass man gute Tharamnos-Mentoren in anderen Horasiaten des Imperiums findet (mit Ausnahme von Centralis, versteht sich) – doch gelegentlich trifft man durchaus noch Tharamnos-Cammern mit Magiern an, die in Xarxaron vielleicht nicht weit kämen, aber in einer durchschnittlichen Provinzstadt unübertroffene Koryphäen der magischen Analyse und Kosmostheorie sind.

Das Haus Tharamnos in Magie und Politik
Die magische Spezialisierung ist die Beschäftigung mit der Magie selbst – und das bedeutet eine besondere Beziehung zum Element *Kraft* und zur stellaren Domäne *Zauberei*, die nach manchen Theorien ohnehin eine Einheit bilden. Mit den anderen Inneren Domänen befassen sich die Tharamnos ganz nach persönlicher Begabung, auch wenn die stellaren Domänen insgesamt weniger bekannt sind und die Beschäftigung mit *Begierde* und *Wahnsinn* sogar gemeinhin verpönt ist, da sie für verschiedene Formen der Disziplinlosigkeit stehen.
Das Studium der Äußeren Domänen wird zwiespältig betrachtet: Wer dieses Gebiet meistern kann, zeigt, dass er ein wahrer Herrscher ist – und wer in ihm scheitert und sich etwa einem Pakt unterwirft, beweist absolutes Versagen. Unter den Großen Häusern stehen sie den Himmelsmächten und der 'Karmalzauberei' ihrer Diener am kritischsten gegenüber. Charakteristische Zauber der Tharamnos befassen sich vor allem mit der Analyse und Manipulation von Magie – ihr selbsterklärtes Idealbild ist das des Magiers, der die Zaubermacht eines jeden Wesens nach Belieben formen und nach seinen Wünschen zurechtbiegen kann. Auch in nichtmagischen Dingen sind die Tharamnos sehr machtbewusst und fühlen sich als geborene Herrscher; entsprechend selbstbewusst und arrogant treten schon die einfachen Mitglieder des Hauses auf. Sie sehen es als selbstverständlich an, ein Anrecht auf allen erdenklichen Annehmlichkeiten zu haben, sofern jener Luxus nicht ihre magische Disziplin schwächt.
In Xarxaron können sie von ihren lokalen Cammern schon aus Gründen der Frontlage einen Gehorsam (die 'strikte Observanz') einfordern, wie es kaum ein anderes Haus kennt. Doch im übrigen Imperium sind lokale Cammern zwar intern streng geführt, doch in der Entscheidung über ihre Agenda weitgehend frei.

Das Spezialwissen des Hauses Tharamnos
- **Bonus:** Analyse+Kraft und Metamagie+Zauberei je +3 ZfP*
- **Spezial:** sparen bei jeder Beschwörung der Kraft 1 AsP ein, wobei jedoch jeder Zauber mindestens 1 AsP kostet.

Die Zauberer des Hauses im Spiel
Der reisende Magier des Hauses Tharamnos ist meist in einer politischen oder wissenschaftlichen Angelegenheit unterwegs, dabei legt er großen Wert darauf, als hoher Adliger aufzutreten und entsprechend behandelt zu werden. Bei den Tharamnos sind mehrlagige, aufwändig zugeschnittene und mit magischen Symbolen verzierte weiße Gewänder verbreitet, meist mit opulentem Juwelen- und Optrilithbesatz.
Ein Mitglied dieses Hauses wird man praktisch nie ohne die vornehme Tracht aus weißem Calar, purpurner Schärpe, gleichfarbigen Handschuhen und hoher weißer, juwelenbesetzter und symbolverzierter Mitra zu Gesicht bekommen. Die Optimaten des Hauses Tharamnos tragen meist eine rein weiße Halbmaske. Es ist für sie selbstverständlich, keinen schmückenden Tand zu verwenden, sondern ausschließlich das hochmagische Amulettmetall Arkanium, in das magische Symbole eingearbeitet wurden. Alle drei Augenöffnungen sind mit Linsen aus arkaniumdurchsetztem Optrilith bedeckt. Der meist anderthalb Schritt lange Magierstab ist nach uralter Sitte aus Himmelszeder angefertigt – aus Xarxaron oder am besten vom hochaufragenden Berg der Alten. Der faustgroße ziselierte Knauf am oberen Ende zeigt die gleichen Muster wie die Triopta.

Bekannte Zauberer des Hauses Tharamnos
Majestät *Arsinoa na Tharamnos*, Schülerin des Mercatio, ist die derzeitige Hohe Magokratin Xarxarons und politische Führerin des Hauses. Sie ist eine gerissene Politikerin in mittleren Jahren, die alle Kirchen und besonders den Kult der Draydal verabscheut. Zudem ist sie eine Koryphäe auf magietheoretischem Gebiet, mit dem Fachgebiet Antimagie, der Bekämpfung und Beseitigung fremder Zauber. *Berenathor ti Tharamnos* wird oftmals als der fähigste lebende Analysemagier bezeichnet, der die inneren Zusammenhänge selbst komplizierter Matrizen auf einen Blick begreifen kann. In Magierkreisen ist er zudem für seine Theorie bekannt, dass selbst die Himmelsmächte letztlich den Gesetzen der Magie unterworfen seien und es einem hinreichend starken Magierzirkel sogar möglich wäre, sie zu beschwören.

Die entmachteten Häuser

Die entmachteten Häuser im Überblick
Wappen: Goldene Sonne auf rotem Feld (Celiu-Brajanos), schwarzer Dekapus auf blauem Feld (Charybalis), goldener Blitz auf purpurnem Feld (Chrysotheos), roter Schweifstern auf schwarzem Feld (Melarythor), schwarzes, deckendes Wabenmuster auf goldenem Feld (Nesseria)
Hauptquellen: Elementare Quellen, Erkenntis, Endgültigkeit (Celiu-Brajanos), Galkuzul (Charybalis), Der Abgrund (Chrysotheos), Dämonische Quellen generell (Melarythor), Erkenntnis, Mishkarya, Humus, Tiergeister (Nesseria)
Schwerpunkte: Je nach Haus
Übliche Ausbildungen: Zumeist eine sehr beschränkte Auswahl, abhängig vom Verfügbaren (siehe auch unten).
Verbreitungsschwerpunkt: Im ganzen Imperium und in manchen Randregionen (selten)
Zusammenhalt: je nach Haus und Region sehr unterschiedlich
Wissen: meist gering, in manchen Fällen jedoch auch geheimes Spezialwissen
Ressourcen: minimal
Die entmachteten Häuser im Spiel: Die 'Joker' des Spielleiters; vom Götterverehrer über völlig entrückte Elfenbeinturmgelehrte bis zum finsteren Paktierer ist hier jede erzählerische Funktion denkbar.

Geschichte und Errungenschaften der Häuser
Neben den heute noch bedeutsamen Häusern entstanden in der Gründungszeit des Imperiums noch eine Reihe von weiteren, die aus unterschiedlichen Gründen im Laufe der Zeit ihre Bedeutung verloren, gestürzt wurden oder schlicht nie über kleine, regionale Bedeutung hinauswuchsen.

Das Spezialwissen des Hauses Celiu-Brajanos
- **Bonus:** Antimagie +5 ZfP* (nur gegen die Wirkung dämonischer Quellen)
- **Spezial:** die Bannung von Dämonen ist um 5 Punkte erleichtert.

Das Spezialwissen des Hauses Charybalis
- **Bonus:** Galkuzul +3 ZfP*
- **Spezial:** kann 1 Cubichiron Wasser in 1 AsP umwandeln, maximal ZfW AsP. Dies kostet 1 Aktion pro AsP.

Das Spezialwissen des Hauses Chrysotheos
- **Bonus:** Abgrund +3 ZfP*
- **Spezial:** kann Anrufungsschwierigkeit von Dämonen des Abgrundes halbieren.

Das Spezialwissen des Hauses Melarythor
- **Bonus:** +3 ZfP* für alle dämonischen Quellen, zu der der Zauberer eine Quellenkenntnis besitzt.
- **Spezial:** eine misslungene Beschwörung dämonischer Quellen verursacht stets nur minimalen Schaden oder Verfall (z.B. 2 SP bei 2W6 möglichen SP).

Das Spezialwissen des Hauses Nesseria
- **Bonus:** Kommunikation+Humus +5 ZfP*
- **Spezial:** die geistige MR von Insekten wird um 5 Punkte reduziert.

Die entmachteten Häuser in Magie und Politik

Die Möglichkeit, aktiv an der Politik des Imperiums teilzunehmen, haben die entmachteten Häuser längst verloren – daher ihr Name. Das muss nicht heißen, dass sie nicht regional in einer Stadt oder einer Provinz dennoch großen Einfluss besäßen, in manchen Ausnahmefällen vielleicht sogar mal einen Trodinar stellen könnten. Ihre Ansichten und magischen Ausrichtungen sind zumeist sehr speziell und auf bestimmte Themenbereiche ausgelegt. Die bekanntesten entmachteten Häuser sind:

- **Celiu-Brajanos:** Dieses Haus zeichnet sich durch echte Gläubigkeit und Loyalität gegenüber den Göttern aus. Zwar waren sie früher sehr prominent (und sind es in manchen Teilen der einfachen Bevölkerung bis heute), doch wurden sie in zahlreichen Konflikten mehr und mehr an den Rand gedrängt. Heute sind ihre Optimaten sehr selten und zumeist Zauberpriester, Heiler oder Exorzisten. Gelegentlich erreichen sie eine gewisse Bedeutung in den Kulten der Staatsgötter. In manchen ehemaligen Provinzen des Imperiums sind ihre Ansichten inzwischen wieder hochgeschätzt.
- **Charybalis:** Dieses Haus hatte dereinst die finstere Charypta-Kirche und damit Seefahrt und Flotte fest im Griff. Unter der Ägide dieses Hauses wurde Hjaldingard erstürmt, Yaquirio annektiert und das Imperium beidseitig des Thalassions eingerichtet. Doch der Zorn der Wassergottheiten, den sie hinaufbeschworen hatten, vernichtete ihre Flotte und sorgte für eine Zeit der Sturmfluten und Verwüstungen, die die anderen Häuser zum Signal für ihre Vernichtung nahmen. Heute lebt dieses Haus nur noch im Umfeld kleinerer Charypta-Kulte und die Angehörigen sind meist Dämonenbeschwörer.
- **Chrysotheos:** Dieses Haus wandte sich der Verehrung des Schädelgottes der Draydal zu und wurde in einem ungewohnt einigen Akt aller anderen Häuser vernichtet. Heute ist es de facto im Imperium nicht mehr existent, auch wenn manche (unabhängigen) Zauberer sich als Erben der Chrysotheos sehen und ihre Traditionen pflegen. Allerdings wollen die Gerüchte von einem Exodus der Chrysotheos nach Meralis nicht verstummen.
- **Melarythor:** Die Melarythor erklärten den Dämonenpakt zum legitimen Mittel der Erkenntnisgewinnung und verloren so ihre Salonfähigkeit gegenüber den anderen Häusern. Ähnlich den Celiu-Brajanos wurden sie immer weiter an den Rand gedrängt und in zahllosen Kleinkonflikten aufgerieben – wobei Celiu-Brajanos und Melarythor heftige ¶Auseinandersetzungen miteinander austrugen und so zum Untergang des jeweils anderen beitrugen. Heute werden die wenigen Melarythor, die sich nicht dem Haus Tharamnos anschlossen, vor allem von den Ennandu unbarmherzig gejagt. Anhänger des Hauses sind zumeist Dämonenbeschwörer oder Arkane Forscher.
- **Nesseria:** Die Nesseria konzentrierten sich darauf, Kontakt mit den (intelligenten wie unintelligenten) Insektenvölkern Myranors herzustellen und diese zu erforschen. Darüber sollen sie den Verstand verloren haben, und ganze Zweige des Hauses verschollen in den Wüsten der Chrattac. Heute sind sie zumeist in Grenzstädten zu eben jenen Wüsten anzufinden und treten meist mit erstaunlicher Einigkeit auf. Es heißt, das ganze Haus würde unter der Kontrolle der Chrattac stehen. Nesseria-Optimaten sind zumeist Tierbeherrscher oder Verständigungszauberer.

Die Zauberer der entmachteten Häuser im Spiel

Wie man der obigen Beschreibung entnehmen kann, sind die meisten Häuser zu speziell und oftmals auch zu wenig zentral organisiert, als dass man hier Richtlinien vorgeben könnte, die über die obigen Anmerkungen hinaus gehen. Stab wie Triopta sind zumeist von der örtlichen Celle, so etwas derartiges existiert, vorgegeben, doch oftmals auch sehr individuell gestaltet. Als Spieler haben sie hier jeden Freiraum, in Absprache mit dem Spielleiter eigene Häuser einzuführen – die obige Aufzählung erhebt nicht den geringsten Anspruch auf Vollständigkeit!

Bekannte Zauberer der entmachteten Häuser

Braganos dyll Celiu-Brajanos forscht nach den Spuren der (verbliebenen und ausgewanderten) Hexatéer, einer Sekte, mit der einst ein großer Teil des Hauses Myranor verließ. Besonders interessieren ihn dabei die sogenannten "Brajans-Jünger" – er vermutet vor allem, dass mit einigen der Auswanderer "Das Licht" verschwand, ein Artefakt, das einst das Stammhaus der Celiu-Brajanos erleuchtete. *Galvera ķen Charybalis* leitet einen kleinen Kult der Charypta an einem Kanal in Balan Cantara. Ihr Körper ist inzwischen in vielerlei Hinsicht von ihrer Tätigkeit gezeichnet und sie ist kaum noch in der Lage, sich aus dem Wasser zu entfernen – gleichzeitig aber auch eine profunde Kennerin der maritimen Welt. *Porphenos en Melarythor* entspricht so gar nicht dem Bild des paktierenden Dämonenverehrers. Der in Melakkam ansässige, genießerische und sinnenfrohe Optimat mit einem ausgeprägten Hang zu hübschen Sklavinnen ist zwar eine Kapazität auf dem Gebiet der Dämonenbeschwörung, doch nutzt seine Kenntnisse entgegen der Tradition seines Hauses vor allem zum Zwecke der Bannung – was ihm unter seinesgleichen nicht eben Freunde gemacht hat. *Gonoran den Chrysotheos* ist schon seit Jahrhunderten wohl eher ein Gerücht als eine wirkliche Person – doch vielleicht ist er auch eine Art Amt, das vom Schüler an den Meister weitergegeben wird? Jedenfalls berufen sich immer wieder kleinere Kulte des Schädelgottes auf seine Autorität und die seiner 'Sendbriefe'. *Bizenla ķe Nesseria* ist schon vor vielen Jahren eine Symbiose mit einem der großen Laufkäfer der Narkramar eingegangen und wird erstaunlicherweise sowohl von den Shabkrah als auch von den Sholai freundlich aufgenommen – über die Gründe schweigen sich alle Beteiligten aus.

Die Tradition der Optimatiker besteht nicht nur aus dem imperialen Optimaten, sondern auch aus anderen Untertraditionen, deren Zauberkunst meist von der der Optimaten abstammt.

Die unabhängigen Optimatiker

Die Alshinjira

Der genaue Ursprung des Namens Alshinjira liegt im Dunklen, der wahrscheinlichsten Spekulation zufolge soll er jedoch aus dem Sumurrischen stammen und 'das Handwerk der Kraft' bedeuten. In seiner Gesamtheit bezeichnet er die Zauberkundigen der Eshbathi, die auf vielfältige Weise zum Erhalt der Wüstenstädte beitragen und für fast alle von ihnen unverzichtbar sind.

Es gibt zwei Ausrichtungen unter den Alshinjira, die die wichtigsten Aspekte eshbathischer Zauberei abdecken. Die Gushtar ('Früchte der Felsen') beschäftigen sich hauptsächlich mit Ackerbau und Technik sowie den arcanomechanischen Anlagen und Bewässerungssystemen. Die Azzaraf ('Erzläufer') hingegen befassen sich vornehmlich mit Körper und Geist. Weitere Informationen zu den Alshinjira und den Eshbathi insgesamt finden Sie in der Spielhilfe **Handelsfürsten und Wüstenkrieger**.

Geschichte der Alshinjira

Die Alshinjira waren zu Zeiten des narkramischen Städtebunds noch eine Schule, die einen regelmäßigen Gedankenaustausch zwischen den einzelnen Städten betrieb.

Erst in den Zeiten des Bruderkrieges gerieten die einzelnen Schulen immer mehr unter die Vorherrschaft der jeweiligen Stadtherren. Heute steht jede Alshinjira-Schule treu zur eigenen Eshbathya, und die Zauberer der anderen Städte gelten als Rivalen und Konkurrenten. Es ist üblich, Spionage an den Schulen der anderen Städte zu betreiben, und auch das gegenseitige Abwerben von Zauberern stellt keine Seltenheit dar. Wenn ein solcher Spion oder auch ein Abtrünniger gefasst wird, erwartet ihn selbstverständlich die Todesstrafe der Entwässerung.

Die Alshinjira im Überblick
Ausrichtungen: Azzaraf, Gushtar
Hauptquellen: Humus, Erz, Wasser, Kreativität
Schwerpunkte: Diplomatie, Magische Kultivierung, Magomechanik, Verwandlung, Wildnismagie
Übliche Ausbildungen: Arkaner Diplomat, Elementarzauberer (Humus), Magomechaniker, Pionier
Verbreitungsschwerpunkt: Narkramar (Eshbathi)
Zusammenhalt: minimal (zwischen den Schulen), groß (in einer Eshbathya)
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: hinlänglich
Die Alshinjira im Spiel: Die Alshinjira sichern auf viele verschiedene Weisen das Überleben ihrer Eshbathya. Während die Gushtar vor allem in der Eshbathya handeln, sind die Azzaraf auch außerhalb als Retter in der Wüste oder magischer Diplomat anzutreffen.

Magische Schwerpunkte und Aufgaben der Alshinjira

Alle Alshinjira bevorzugen die Elementarmagie gegenüber allen anderen Spielarten der arkanen Kunst. Gerade die Elemente Humus, Wasser und Erz, bei manchen Azzaraf auch die Windmagie, stehen im Zentrum des Interesses. Die Gushtar befassen sich auf Grund der Mechanik intensiv mit der Quelle Kreativität. Den äußeren Quellen steht man ganz allgemein sehr skeptisch gegenüber, hat sich doch gezeigt, dass dämonische Veränderungen, vor allem im Bereich der Landwirtschaft, oft unvorhergesehene Folgen für die Bevölkerung mit sich bringen. Dennoch greifen insbesondere einige Gushtar gelegentlich auf die Hilfe der Quellen Khalyanar und Aggari zurück. Manche Azzaraf befassen sich dagegen mit der Quelle Naggarach, um besser in der Wildnis überleben zu können.

Den Gushtar obliegt die Aufsicht über die Versorgung der Städte. Sie sind dafür verantwortlich, dass auch im unwirtlichen Klima der Narkramar die verschiedensten Nutzpflanzen wachsen und zahlreiche Tiere gezüchtet werden können, wie der enorm große Narkramar-Weizen. Ebenso sind sie für die magischen Aspekte der Instandhaltung der Wasserversorgung der Eshbathya verantwortlich. Die teilweise jahrtausendealten Anlagen bedürfen sorgfältiger Wartung und Pflege sowie ständiger Nachbesserung.

Die Azzaraf findet man nur selten innerhalb der heimischen Eshbathya, meist zieht es sie hinaus in die Wüste. Sie fungieren als Karawanenbegleiter und Handelsreisende, als Diplomaten im Dienst ihrer Heimatstadt und als Spione. Von Anfang an werden sie körperlich auf die Strapazen der Wüste vorbereitet und wissen sich und andere vor ihr zu schützen.

Ausbildung

Magiebegabte Kinder – nach denen in jeder Eshbathya sorgfältig Ausschau gehalten wird – werden so früh wie möglich in die Alshinya, die Schule der Zauberer, gebracht. Die Eltern erhalten je nach Stand eine mehr oder weniger großzügige Entschädigung, während das Kind in die Obhut der ansässigen Alshinjira kommt. Bereits während der ersten Jahre der Ausbildung zeigt sich, ob der Schüler eher zum Gushtar oder zum Azzaraf geeignet ist.

Die Ausbildung findet in der Alshinya in kleinen Gruppen gleichaltriger Kinder statt. Auf Grund der geringen Anzahl lernen alle Schüler die Grundlagen beider Ausrichtungen. Der Schwerpunkt der Ausbildung liegt in den Gebieten der Mathematik, Biologie und Gesteinskunde sowie der Meditation und Selbstzentrierung. Zusätzlich werden die Azzaraf körperlich ausgebildet und die Gushtar in den Gebieten der Mechanik und Materialkunde geschult.

Das Spezialwissen der Alshinjira
Bonus: Kontrolle des Elements + (Humus, Erz und Wasser) +3 ZfP*
Spezial: Bei jeder Elementarkontrolle spart ein Alshinjira 2 AsP bei den Kosten ein.

Bekannte Stabzauber

Bei den Alshinjira sind folgende Stabzauber verbreitet: Al Parkar (Entwässerung), Dienstfokus, Elementwahrnehmung (Wasser, Humus, Erz), Fixierung, Frischer Geist, Geistesband, Kraftfokus, Reinigung, Spontanfokus (Reichweite), Tierhaut, Welle des Erzes

Die Alshinjira im Spiel

Die Alshinjira haben außer dem für Magier üblichen Stab keine gemeinsame Gewandung – und selbst der Stab ist stets individuell gestaltet. Ein Alshinjira kleidet sich daher meist nach der ihm zugeteilten Aufgabe. Manche von ihnen bevorzugen

für ihre Kleidung robuste, feste Stoffe, die bestens geeignet sind, um Tag für Tag zwischen Ghaalen und Hühnern, auf den Feldern und Plantagen zu arbeiten oder den Strapazen der Wüste ausgesetzt zu sein. Andere wiederum, die nach neuen Erkenntnissen forschen oder für Handel oder Kontakte mit anderen Eshbathi unterwegs sind, kleiden und geben sich wie die Elahabath, die Führungsschicht der Eshbatya, und versuchen, die schmutzige Arbeit im Felde oder in der Wüste wann immer nur möglich zu meiden. Bei den Elahabath genießen diese Gelehrten und Diplomaten ein weitaus höheres Ansehen als die 'Erdarbeiter' oder 'Wüstengänger'.

Die Alshinjira sind es gewohnt, mit anderen Menschen zusammenzuarbeiten. Dies bringt, je nach Aufgabengebiet des Alshinjira, nicht nur ein breites Spektrum an Wissen, sondern auch ein gewisses Maß an Umgänglichkeit und Kooperationsbereitschaft mit sich. Die Stäbe der Alshinjira sind so individuell wie ihre Träger. Sie sind zumeist ein bis anderthalb Schritt lang und aus dem Holz der nur in den Lamamach wachsenden Schwefelzypresse. Verzierungen und Schmuck sind in erheblichem Maße von Rang und Aufgabe des Trägers abhängig.

Bekannte Alshinjira

Kayd Al-Parshin, der oberste Wassermeister und Gushtar der Stadt Par-Al-Narkram, gilt als Meistermechaniker innerhalb der Narkramar sowie als profunder Kenner der unterirdischen Höhlen und Kavernen. *Shaybelia syn Nahambath*, eine abtrünnige Magierin aus Salahbathlama, die lange Zeit in Nahambath lebte, ist eine der besten Historikerinnen und kennt die Mythen der Narkramar wie keine Zweite. Vor wenigen Oktaden brach sie zu einer Expedition auf, die das Ziel hatte, die verlorene Stadt Indrabar zu finden. Seitdem gilt sie als verschollen. Der von den Sholai Shinkardar genannte Azzaraf hat sich schon lange von den Eshbathi gelöst. Er ist einer der wenigen Nicht-Dralqabar, die in ihre Gemeinschaft aufgenommen wurden. *Belhapsut von Indrabar* ist eine bekannte Persönlichkeit in den höheren Kreisen Eshbathmars. Zweifelsfrei ist die junge Dame in der Tracht einer Elahabath eine begnadete Diplomatin und mittlerweile Teilhaberin eines der größten Wüstenhandelshäuser, am Wahrheitsgehalt ihres Namens und somit ihrer Herkunft darf jedoch gezweifelt werden.

Die Makshamantim

Die Makshamantim im Überblick
Symbol: Ein schwarzer Punkt auf der Stirn
Hauptquellen: Humus, Luft, Kraft, Harmonie, Wahnsinn, Iryabaar
Schwerpunkte: Heilung, Illusion
Übliche Ausbildungen: Heiler, Illusionist
Verbreitungsschwerpunkt: In Tharpura selten, in Makshapuram sehr häufig.
Zusammenhalt: hinlänglich
Wissen: hinlänglich (beschränkt in der Breite, in ihren Spezialgebieten hingegen sehr versiert)
Ressourcen: hinlänglich
Die Makshamantim im Spiel: Unterhalter und Leibheiler der amaunischen Oberschicht. Manche von ihnen sind dabei weit einflussreicher, als es ihre Herren zugeben würden.

Makshapuram stellte schon immer eine kulturelle Besonderheit in Myranor da – die Amaunir beherrschen die menschliche Mehrheit und stellen zusammen mit der Kämpferklasse, die von Pardir gebildet wird, ein exotisch anmutendes Gegenstück zur menschlichen Herrschaftsstruktur des Imperiums dar – so sehr, dass das Imperium im kulturell eng verwandten Tharpura amaunische Honoraten herrschen lässt. So wundert es nicht, dass in Makshapuram die menschlichen Zauberwirker zu Dienern der Gottkatzen wurden.

Geschichte der Makshamantim

Als das erste Imperium um das Jahr 600 IZ herum die Amaunirreiche am Thapagiri eroberte, brachten sie auch den menschlichen Bewohnern der neuen Horasiate ein Magieverständnis, das über die Magie der Zaubertänzer hinausging. Zwar wurden magisch begabte Kinder auch hier wo immer möglich in die Optimatenhäuser integriert, doch sorgten 3300 Jahre der Koexistenz dafür, dass selbst ansässige Optimaten ohne großen Kontakt zum imperialen Zentrum mehr und mehr die Ansichten und Denkweisen ihrer Umgebung übernahmen. Als schließlich die Amaunir gegen die Herrschaft des Imperiums aufbegehrten, kämpfte so mancher frühere Optimat plötzlich an der Seite der Tharpuresen und Makshamauni gegen die imperiale Herrschaft – natürlich wurden alle, die so verfuhren, sofort aus ihren Häusern ausgeschlossen und nach Makshapuram vertrieben. In den folgenden Jahrhunderten entwickelte sich so eine auf der optimatischen Magie basierende Magie, die aber nicht mit der optimatischen Weltsicht verbunden ist: Die Makshamantim.

Die Makshamantim in Magie und Politik

An fast allen Höfen Makshapurams sind Makshamantim anzutreffen. Ein begabter Illusionist ist meist der Lieblingsunterhalter seines Herren, aber dies ist nicht ihr einziges Einsatzgebiet: Etwa zur Visualisierung von Kunstwerken und Plänen, zur Täuschung des Feindes auf dem Schlachtfeld oder als Diplomat, der in Kontakt mit Menschen von außerhalb dieses Kulturkreises tritt, kann ein Makshamant wertvolle Dienste leisten.

Begabte Heiler finden ebenfalls stets eine Anstellung, und selbst weniger gute Heilzauberer sind, zumal deutlich volksnäher als die Optimaten nördlicherer Gegenden, gerade für die mittleren Klassen erschwinglich und in der Seuchenbekämpfung unentbehrlich. Das Heilethos der makshapurischen Heiler ist dabei auch primär religiös motiviert: Einer Gottkatze muss stets unentgeltlich geholfen werden (Geiz gehört sowieso nicht zu den Fehlern der Makshamaunir), und jeder kranke Untertan mindert ihren göttlichen Besitz und schwächt das Land – und irgendwann werden die Jharra zurückkehren, dessen ist sich ein Makshamant stets sicher.

In allen größeren Städten Makshapurams gibt es Ausbildungstätten der Makshamantim – zumeist handelt es sich dabei um große, offene Gebäude mit Innenhöfen und teilweise sogar Arenen, in denen auch großräumige Illusionen geübt werden können. Einer Zusammenarbeit mit den Zauberern der Gottkatzen jedoch verweigern sie sich zumeist – denn sie halten sich nicht für würdig, die amaunische Magie zu verwenden.

Das Spezialwissen der Makshamantim
- **Bonus:** Illusion und Geistillusion je +3 ZfP*
- **Spezial:** Beim Dienst *Heilung* spart der Makshamant 1 AsP ein, wobei der Dienst mindestens noch einen AsP kosten muss.

Die Makshamantim im Spiel

Die meisten Makshamantim verzichten üblicherweise auf Standeszeichen wie den Stab. Ein Rekurs auf das Ea'Myr dürfte allerdings

der Brauch sein, dass das traditionelle Zeichen eines Makshamanten ein schwarzer Punkt auf der Stirn ist. Diese Auszeichnung wird dem Zauberer nach Abschluss seiner Ausbildung magisch eintätowiert und sorgt dafür, dass ihm das Volk mit Hochachtung begegnet. Gelegentlich wird eine Bannklinge getragen, auch andere Traditionsartefakte sind bisweilen zu sehen, gelten aber als reine Werkzeuge magischer Art.

Bekannte Makshamantim

Amburgio ist seit vielen Jahren ein praktizierender Heiler in Melakkam. Zu seinem Patientenkreis gehört ein Großteil der ärmeren Schichten, denn er hat sich aus unbekannten Gründen der (entgeltlosen) Hilfe für die Armen verschrieben. *Pantonamantri* reist von Hof zu Hof in Makshapuram, ist dabei zugleich Illusionenerschafferin wie auch Diplomatin und Vielfachagentin in eigener Sache – ein Joker, den keines der amaunischen Adelshäuser 'aus dem Spiel nehmen' will – und eine Diva, wie sie im Buche steht. *Krodentaragenda* wiederum ist ein Forscher, der seit Jahrzehnten unermüdlich den Geheimnissen der Jharra nachforscht – denn er will das ganze Land von den letzten 'Keimen' dieser Krankheit 'heilen'.

Die Sadhaka

Die Sadhaka im Überblick
Wappen: ein Schwarzes Auge inmitten einer Lotosblüte, Farben variabel
Hauptquellen: Luft, Endgültigkeit, Erkenntnis, Harmonie
Schwerpunkte: Beeinflussung (nur selbst), Mystik
Übliche Ausbildungen: Arkaner Forscher, Hellseher/Analytiker, Mystiker (wie Zauberpriester)
Verbreitungsschwerpunkt: Makshapuram, selten und heimlich auch Tharpura
Zusammenhalt: hinlänglich
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: gering
Die Sadhaka im Spiel: alltagsabgewandte Mystiker und Eremiten; abgeklärte Forscher und Philosophen, nüchterne Wissenschaftler

Ein wichtiges Element der Zauberei ist die Selbstdisziplin. Die makshapurischen Sadhaka wissen, dass den Amaunir eine gewisse Sprunghaftigkeit zu eigen ist und streben danach, sie durch mentale Übungen zu überwinden, deren auffälligstes Merkmal ihre starre Regelmäßigkeit ist.

Geschichte und Errungenschaften des Hauses

Makshapuram wird seit 9.000 Jahren von Amaunir beherrscht, musste sich aber vor 4.000 Jahren dem Imperium unterwerfen und blieb bis vor 800 Jahren imperial. In dieser Zeit fand die optimatische Denkweise auch ihre Anhänger in der makshamaunischen Oberschicht, und zeitweilig hatten die Sadhaka nahezu den Status eines regionalen, nichtmenschlichen Hohen Hauses inne, doch seit der Unabhängigkeit sank ihr politischer Stern rapide.

Die Sadhaka in Magie und Politik

Die Magie der Tradition richtet sich auf den Erwerb von innerer Ausgeglichenheit und Weisheit, und *Harmonie* und *Erkenntnis* sind die wichtigsten Quellen, gefolgt von *Luft*. Die Beschäftigung mit dämonischen Quellen lehnen die Sadhaka vehement ab.

Sie erstreben Erhabenheit über Lust, Zorn, Gier, Eitelkeit und Selbstsucht, was sie als Zähmung des inneren Tieres verstehen. Schweigsamkeit und Enthaltsamkeit gelten als wichtigste Instrumente einer selbstdisziplinierten Lebensweise, mitunter auch die Hingabe an die Führung des kindsgestaltigen, dreiäugigen Gottes *Myrkinoru*, der die Sterne und die Magie sowie insgesamt Geheimnisse beherrscht.
Das alles stellt sie in einen starken Gegensatz zur vorherrschenden RaDja-Verehrung. Auch wenn die meisten Sadhaka diese nicht ablehnen, fühlen sie sich doch den Gläubigen überlegen und werden umgekehrt als Außenseiter und (mitunter) Imperiumssympathisanten betrachtet.
In der Politik sind sie daher meist ohne Einfluss, stattdessen sieht man sie als Wissenschaftler, magiekundliche Berater oder Weisheitslehrer, aber auch als weltabgewandte Einsiedler. Sie sind oft in cammer-ähnlichen Gemeinschaften unter der Führung eines angesehenen Lehrmeister organisiert.

Das Spezialwissen der Sadhaka
- **Bonus:** Harmonie +3 ZfP*
- **Spezial:** sparen 10% der AsP (mindestens 1 AsP) bei Zaubern der Quellen Harmonie und Erkenntnis bei Reichweite selbst

Bekannte Stabzauber

Bei den Sadhaka sind folgende Stabzauber verbreitet: Analyse, Blendung, Fixierung, Frischer Geist, Geistesband, Kraftfokus, Licht, Zauberspeicher

Die Sadhaka im Spiel

Sadhakas streben nach Gelassenheit, Heiterkeit und Furchtlosigkeit und umfassender Welterkenntnis durch eigene Anschauung. Sie verbringen auch auf Reisen einen großen Teil ihrer Zeit mit Meditation.
Die Prinzipien der Sadhana erfordern, sich von sinnlichen Verlockungen und Luxus fernzuhalten. Kleidung tragen sie daher nur, wenn es nötig ist, nicht aber als Schmuck; andererseits streben sie schon nach Reinlichkeit, um nicht vom Schmutz der Welt abgelenkt zu werden. Ihr Stab ist stets aus Rotem Bambus. Sie tragen keine Triopta, sondern gewöhnlich einen Schwarzen Opal auf der Stirn, oft als Brosche an einem Turban.

Begriffe der Sadhaka

Sadhana	Optimatik
Sadhaka	(makshamaunischer) Optimatiker
Chela	Eleve
Sadhu/Sadhvi	ausgebildeter Sadhaka (männlich/weiblich; ähnlich Adept)
Guru	Lehrmeister und Mentor (ähnlich Adeptus exemptus)
Sadhguru	Hoher Zauberer (ähnlich Magus)
Sadhur	Oberster der Sadhus (ähnlich dem Hauspatriarch)
Mantra	Formel
Yantra	Sigille
Tantra	meditative Körperübung
Kaula	Gemeinschaft einiger Sadhaka (ähnlich der Cammer)
Kaulapati	Vorsteher einer Kaula (ähnlich Cammer-Vorsteher)

Die Runenmeister

Die Runenmeister im Überblick
Wappen: Triskele
Hauptquellen, Schwerpunkte: entsprechend dem Ahnenhaus
Übliche Ausbildungen: je nach Aspekt (s.u.)
Verbreitungsschwerpunkt: Hjaldingard, Cranarenios, Lorthalion, teilweise auch Serovia und Gyldraland
Zusammenhalt: hinlänglich
Wissen: hinlänglich
Ressourcen: ansehnlich – wichtige Berater, teils auch direkte weltliche Macht
Die Runenmeister im Spiel: Zauberer mit hjaldingschem Lokalkolorit, Barbar und Optimat zugleich

Unter dem Einfluss der Optimaten des Imperiums hat sich bei den Hjaldingern eine Form der Optimatik entwickelt, die stark den lokalen Traditionen des Nordostens verbunden ist.

Geschichte und Errungenschaften der Runenmeister
Schon vor der Eingliederung des Nordens in das Imperium reisten neugierige Hjaldinger nach Süden. Dort lernten sie die Magie der Optimaten kennen und brachten sie in ihre Heimat, in der zuvor nur der Animismus der Saithakenner (siehe Seite 205) verbreitet war. Nach der Unterwerfung der hjaldingschen Regionen durch das Imperium nahmen die aus dem Imperium eingewanderten Optimaten mit der Zeit immer mehr die Sitten dieser einheimischen Runenkundigen an. Fast alle können noch heute die Reihe ihrer Lehrmeister bis zu einem Optimatenhaus zurückverfolgen und es gibt entsprechende Schwerpunkte der Interessen und Tätigkeiten.

Die Runenmeister in Magie und Politik
Es ist in Haldingard prinzipiell jedem Runenmeister erlaubt, kriegerische Gefolgsleute um sich zu scharen und so zu einem Machtfaktor zu werden. Insbesondere die Kriegerfürsten, die sich auf das Haus Kouramnion zurückführen lassen, stellen oft den örtlichen König, der dann zugleich als Trodinar anerkannt wird, oder den Hochkönig, welcher dem Imperium als Horas gilt. Andere Runenmeister sind geachtete Ratgeber.
In Cranarenios ist die Macht der Runenmeister auf das Binnenland beschränkt, während die Küste von imperialen Optimaten beherrscht wird, die den Horas und die Trodinare stellen. In Lorthalion schließlich überwiegen Runenmeister, die sich auf die Aldangara zurückführen lassen und sich auf Runen-Hautbilder spezialisiert haben.
Weniger bedeutend als ihr weltlicher Einfluss sind die besonderen magischen Kenntnisse der Runenmeister; doch beherrschen alle von ihnen die Runenzauberei und sind in der Lage, Formeln in Runen zu binden. An weltlicher Macht weniger interessierte Runenkundige leben und studieren oft in abgeschiedenen Gemeinschaften, die aus den abgeschotteten Komplexen entstanden sind, in die sich optimatische Kolonialisten vor der unterworfenen Bevölkerung zurückzogen. Solch ein Kloster (abgeleitet vom imperialen *Claustrum*) ist ein Hort der Bildung in einer barbarischen Landschaft, von den gewöhnlichen Hjaldingern nur aufgesucht, wenn nur Zauberei zu helfen vermag. Klöster liegen oft an verwunschenen Quellen und Küsten, in Wäldern oder auf Inseln mit dem Ruf der natürlichen Zauberei. Die Ausbildung der Runenmeister folgt nicht nur an diesen Orten der Tradition der imperialen Optimatiker.

Die Runenmeister im Spiel
Hjaldingsche Runenkundige ziehen oft aus reiner Abenteuerlust auf weite Fahrt aus, um neues Wissen zu erwerben; manchmal auch wie die barbarischen Ahnen zu erobern. Sie werden in den Cammern des passenden Hauses behandelt wie optimatische Besucher aus einem anderen, eher unbedeutenden Horasiat. In der Praxis kann das von Cammer zu Cammer von herzlicher Gastfreundschaft bis zu karger, formeller Höflichkeit reichen.
Die Runenmeister kleiden sich meist der Mode ihrer Heimat entsprechend, wie auch ihr Verhalten typisch hjaldingsch zu nennen ist. Der Stab, meist aus einheimischen Hölzern und reich verziert, ist ihnen ein wichtiges Erkennungsmerkmal. Die Triopta ist (sofern eine getragen wird) meist mit einer Triskele verziert, oft ist dieses Symbol aber auch wie ein drittes Auge auf die Stirn tätowiert. Das Material der Triopta entspricht oft den Vorgaben des Ahnenhauses.

Bekannte Zauberer der Runenmeister
Raginmar Njertuning hat von seinem Vater die Pflege eines gewaltigen Hünengräberfeldes bei der Metropole Haldingafort übernommen. Von weither reisen Ratsuchende zu ihm, wenn es gilt, rastlose Tote zu besänftigen. *Unnari Galvirstochter* ist die bekannteste Zauberwerkerin Hjaldingards, deren Werke denen eines 'echten' Quoran in nichts nachstehen. Ihr steter Bernstein-Bedarf lässt sie oft innovative Wege suchen, an das begehrte Material zu kommen.

Das Spezialwissen der Runenmeister
Bonus: –
Spezial (Schnelle Runenbindung): Eine Formel, die auf ein mit der passenden Rune gekennzeichnetes Zielobjekt gesprochen wird, hält deutlich länger:
- Bei Wirkungsdauern unter einem Jahr wird die Wirkungsdauer um eine Zauberkategorie verlängert, ohne dass sich die Anrufungsschwierigkeit oder die Kosten ändern.
- Bei einer Wirkungsdauer von einem Jahr oder mehr wird die Wirkungsdauer verdreifacht.
- Bei augenblicklichen oder permanenten Wirkungen verringern sich die Kosten um 3 AsP.
- Die Rune muss eigens für die Formeln angefertigt werden. Dies benötigt eine Anzahl TaP* eines passendes Handwerkstalentes in Höhe der Anrufungsschwierigkeit, wobei eine Talentprobe je nach Talent zwischen 1 SR (Malen/Zeichnen) bis 8 Stunden (Grobschmied) dauert und natürlich entsprechende Materialien benötigt.
- Wird diese Runde zerstört, so endet die Zauberwirkung augenblicklich, auch wenn die ursprüngliche Wirkungsdauer noch nicht abgelaufen ist. Bleibt die Rune bestehen, ist sie jedoch auch nach Wirkungsende weitere Male nutzbar.
- Eine Rune ist nur von der Person anwendbar, die sie auch angebracht hat.
- Runenbindung und Modifikationsglyphen können durchaus verbunden werden, jedoch sind dadurch alle Handwerks- und Ritualproben bei den jeweiligen Anfertigungen um 5 Punkte erschwert.
- Bei Spontanzauberei ist die Schnelle Runenbindung nicht anwendbar.

Beispiele:
- Die Formel Licht (Probe +8) soll mittels einer Rune verlängert werden. Dazu malt der Runenmeister zuerst mit etwas Farbe ein zugehöriges Runenbild auf ein Objekt in der Zielzone. Er muss dabei 8

TaP* ansammeln. Anschließend kann er die Formel sprechen, was ihn nur 4 AsP kostet, das Licht jedoch ZfP* Stunden hält.

● Im Kampf soll der Favorit des Runenmeisters schnell geheilt (Schnellheilung, Probe +7) werden können. Daher wird er zuvor von diesem mit einer Heilungsrune bemalt, was 7 TaP* benötigt. Im Kampf kann der Runenmeister nun die Schnellheilung sprechen, was nur 4 AsP kostet, dem Kämpfer jedoch trotzdem 7 LeP zurückgibt. Wird die Rune jedoch im Kampf verwischt, so kostet ihn der Zauber die üblichen 7 AsP.

Lange Runenbindung: Auch bei der Erstellung von technomantischen Artefakten und Vivomorphie unter der Zuhilfenahme von Runenbildern besitzen Runenmeister besondere Kenntnisse, die im Technomantie-Band vorgestellt werden.

Weitere unabhängige Optimatiker

In Myranor gibt es noch weitere Magier, die die optimatische Zauberkunst benutzen. Dies können nicht annerkannte Zöglinge von Optimaten oder auch seit Jahrhunderten unabhängige Untertraditionen sein. Zögern Sie nicht, sich eigene Optimatiker-Ableger auszudenken oder einen unabhängigen Lehrmeister (einen eigenen Traditionsaufsatz) zu erstellen.

Zuordnung der häufigsten Runenkunde-Apekte zu den Optimatenhäusern

Aspekt	*Optimatenhaus*	*Übliche Ausbildungen*
Kriegerfürsten	Kouramnion	Magokrat, Magischer Kämpfer
Gefechtsmeister	Partholon	Kampfzauberer, Magischer Kämpfer
Skalden	Illacrion	Arkaner Künstler, Illusionist
Himmelskundige	Tharamnos	Arkaner Wissenschaftler
Heilkundige	Phaisopos	Heiler, Verwandlungszauberer
Herolde	Alantinos	Arkaner Diplomat
Körpermaler	Aldangara	Magischer Kämpfer, Vivomorphist
Grabwächter	Onachos	Nekromant, Totenwesenbeschwörer
Zauberhandwerker	Quoran	Alchimist, Technomant
Schatzmeister	Rhidaman	Arkaner Händler

Die anderen Häuser sind eher selten vertreten.

Übliche Namen der Weihegrade bei den Runenmeistern

Eleve	Runenschüler
Adeptus Minor	Runenkenner
Adeptus Maior	Runenmeister
Adeptus Exemptus	Runenlehrmeister
Magus	Runengroßmeister
Erzmagus	Runenerzmeister

Der myranische Animismus

Im folgenden Kapitel wird die große Traditionsgruppe der Animisten vorgestellt und anschließend eine Auswahl an speziellen Animisten-Traditionen genauer beschrieben. Weitere Traditionen werden in Zukunft in weiteren Publikationen vorgestellt werden.

Die Zauberkunst der Animisten

Die Tradition des Animismus ist sehr alt, deutlich älter als das Imperium und damit die Optimatik. Wie diese ist der Animismus eine Beschwörungskunst, bei der aus verschiedenen Quellen fremde Kräfte mit eigenem Willen ('Geister') gerufen werden, um bestimmte Dienste zu leisten. Der Animist richtet sein Streben beim Erlernen von Zauberei darauf, das Wesen der verschiedenen Quellen kennenzulernen, und spezialisiert sich darauf, mit den beschworenen Kräften umzugehen, ihnen Verständnis oder Respekt oder Gehorsam abzuverlangen. Das Eingehen auf die Geister gilt ihnen als der Schlüssel zum magischen Erfolg. Aus diesen Gründen gelten ihnen Ausstrahlung und Einfühlungsvermögen als tendenziell wichtiger als Wissen und Willenskraft.

Hintergrund der Animisten

Nach allen animistischen Weltverständnissen ist die ganze Schöpfung belebt und beseelt. Der Grund dafür liegt in den vielen verschiedenen Mythologien der animistischen Traditionen, jedoch teilen fast alle Animisten die Ansicht, dass neben der greifbaren Welt noch weitere verschiedene Geisterreiche existieren – die der Elementargeister, der Totengeister, der Sternengeister und anderer, sogar der gierigen Hungergeister hinter dem Rand der Welt (Dämonen).

Desweiteren sehen sie einen Unterschied zwischen Göttern und Geistern, der aber eher praktischer Natur ist: Manche Traditionen glauben, die Götter seien zu beschäftigt als Verteidiger der Schöpfung, um sich um den einzelnen Sterblichen zu kümmern, andere denken, sie seien zu reizbar und gefährlich, um behelligt zu werden. In jedem Fall aber sind Götter diejenigen Mächte, die man nicht zu rufen wagt (und so mögen in urtümlichen Kulturen auch übermächtige Dämonen als 'Götter' in diesem Sinne verstanden werden), während die weniger allgewaltigen Geister sich als Helfer und Handlanger eignen.

Animisten sehen sich meist als verständige Vermittler zu diesen Geistermächten. Ob sie sie primär als wohlwollend oder bedrohlich empfinden und die eigene Rolle daher eher als Freund oder Beschwichtiger oder gar Beherrscher, hängt sehr von der allgemeinen Weltsicht ihrer Kultur ab. In jedem Fall aber betrachten sie die Geister als Wohltäter oder würdige Gegner, aber nicht als reine unpersönliche Mittel zum Zweck. Die animistische Denkweise ist sehr weltzugewandt, schließlich ist in ihren Augen die ganze Welt beseelt und lebendig. Alles Natürliche ist positiv, einschließlich der Triebe und Gefühle; und die Disziplinversessenheit vieler Optimaten ist ihnen fremd, ganz wie die Vorstellung, ein überlegener Geist zu sein, der über den weltlichen Dingen stehen sollte und nicht in ihrer Mitte.

Die animistischen Repräsentationen

Auch wenn es sich regeltechnisch um verschiedene Repräsentationen handelt, haben diese jedoch einige Gemeinsamkeiten:

- Alle animistischen Repräsentationen verfügen über die Kenntnis des Anlegens von *Ritualplätzen* (Seite 128), über die Herstellung von *Fetischen* (Seite 129) und das Ausführen von *Exorzismus*-Ritualen (Seite 130) und *Strafmagie* (Seite 130). Viele kennen außerdem den Brauch, einen Ahnengeist (Seite 129) als beständigen Begleiter zu beschwören.
- Die animistischen Traditionen kennen die Verwendung von *Inspirations-* und *Hilfsfertigkeiten*. Eine Inspirationsfertigkeit ist ein weltliches Talent, das der Animist nutzt, um sich in einen die Beschwörung vorbereitenden Zustand zu versetzen. Hilfsfertigkeiten können von Ritualhelfern genutzt werden, um den Animisten zu unterstützen. Die Verwendung der beiden Fertigkeiten wird unten erklärt.
- Die Ähnlichkeiten zwischen den Repräsentationen sind so groß, dass man mit der Sonderfertigkeit Vielfalt der Geister (Seite 155) sehr einfach fremde Beschwörungen und Wahre Namen (Formeln) erlernen kann.
- Alle animistischen Repräsentationen sind intuitiver Natur (Leiteigenschaft IN).

Die Verwendung von Inspirations- und Hilfsfertigkeiten

Der Animist kann eine zugehörige *Inspirationsfertigkeit* nutzen, um sich die folgende Anrufungsprobe zu erleichtern. Eine solche Inspirationsvorbereitung dauert eine SR und erleichtert die Anrufungsprobe bei Gelingen um die Hälfte der TaP* der Talentprobe. Bei einem Misslingen wird die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert. Die von den Ritualhelfern gleichzeitig verwendeten Hilfsfertigkeiten wiederum erleichtern auf gleiche Weise die Durchführung der *Inspirationsfertigkeit*, wobei die höchsten erzielten TaP* der Ritualhelfer als Probenerleichterung zählen, die jedoch für jede misslungene Probe um 1 reduziert wird.

Aufgaben der Animisten

Animisten findet man bei vielen sehr verschiedenen Völkern, doch sind sie in keiner Weise zentral organisiert: Geistersprecher unterschiedlicher Gemeinschaften der gleichen Kultur werden einander oft freundlich oder kollegial behandeln, wenn ihre Gemeinschaften nicht in Fehde liegen. Zwei Animisten der gleichen Rasse fühlen oft eine gewisse Verbundenheit, doch der tatsächliche Umgang miteinander kann sich sehr unterschiedlich gestalten; während es für einen pardischen *Shurrhokach* und einen shingwanischen *Shanwada* wenig weltliche Gemeinsamkeiten gibt. Zwei Dinge aber können auch die unterschiedlichsten Animisten zur Zusammenarbeit bringen: zum einen eine geteilte Verbundenheit zu den Geistern einer speziellen Quelle, zum anderen die Aussicht, durch gemeinsame Forschungsreisen in diese Welt und andere Welten die eigenen Fähigkeiten besser erweitern zu können als alleine.

In ihren jeweiligen Gemeinschaften haben Animisten eine besondere Rolle: Sie sind sehr selten weltliche Anführer und Häuptlinge, denn ihr Umgang mit den Geistern ist zeitaufwändig und die profaneren Aufgaben des Regierens würden nur ablenken. Stattdessen sind erfahrene Animisten oft wichtige Ratgeber der Herrschenden und beraten sie gerade in Fragen übernatürlicher Gefahren und Möglichkeiten. Oft sind sie den Befehlen der Häuptlinge weit weniger unterworfen als alle anderen Stammesangehörigen und in manchen Kulturen nutzen sie ihre umfassendere Perspektive, um die Gesetze und Regeln zu geben, die vom Anführer und seinen Kämpfern dann durchgesetzt werden.

Animisten im Spiel

Ganz gleich, ob seine Fähigkeiten ihn wirklich dafür qualifizieren, in vielen Stämmen ist der Animist auch die Person, die sich um alle neuartigen Probleme kümmern muss, mit denen die Wildnisbewohner zuvor nicht zu tun hatten: Fremdartige Fundstücke, Örtlichkeiten und Reisende müssen zuerst vom Animisten begutachtet werden, damit er entscheidet, wie man mit ihnen umgehen muss. Ohne einen Animisten fühlen sich die meisten Stammeskulturen so hilflos wie viele imperiale Untertanen, wenn sie nicht von Optimaten geschützt und angeleitet werden.

Im Gegensatz zu Optimatikern, die die sichtbare und unsichtbare Welt begreifen wollen, um sie erfassen und kontrollieren zu können, ist vielen Animisten dieses Streben fremd. Natürlich sehen auch sie hilfreiches Wissen als eine gute Sache, doch sie können sich weit leichter damit abfinden, dass vieles in der Welt eben nicht katalogisierbar, vorhersagbar und reproduzierbar ist: So wie sie die eigenen Stimmungen als wertvolle Ratgeber akzeptieren, nehmen sie auch die Launen der Natur hin. Dies kann sich als ein Schwachpunkt erweisen, wenn sie sich in einen Dämonenpakt gelockt finden, weil sie zu sehr dem eigenen Charisma vertrauten.

Als Lern- und Übungstechniken setzen Animisten vor allem auf den Umgang mit den Geistern selbst, und gerade die Initiationsqueste nimmt bei ihnen eine wichtige Rolle ein. Auch wenn ihre Kultur die Schrift kennt, lehnen Animisten das Niederschreiben von Zauberkünsten oder gar Wahren Namen entschieden ab. Magische Zauberschriften und Glyphen werden bei manchen Kulturen durchaus benutzt, aber nur um Zauber zu wirken, nicht um Wissen weiterzugeben.

Aus Sicht dieser Tradition verdienen die Lehrer der Zauberei Respekt, wie man auch einem Lehrer des Fischens oder des Reitens Dank schuldet. Doch kaum ein Animist käme je auf die Idee, sich darüber zu beschreiben, wer sein sterblicher Lehrmeister war: Sie fühlen sich als Schüler der Geister selbst.

Auch zu den animistischen Traditionen gehören die sogenannten *Geisterkrieger*, die zwar nicht den starken (persönlichen) Kontakt zu den Geistern haben wie die Animisten, aber dennoch auch Geister rufen und in sich aufnehmen können. Geisterkrieger werden meist nicht so stark magisch ausgebildet oder besitzen nur eine schwächere magische Begabung als die Animisten, sind jedoch dennoch Angehörige der animistischen Tradition (regeltechnisch heißt dies, dass die meisten von ihnen Viertelzauberer animistischer Tradition sind). In manchen myranischen Beschreibungen dieser Kunst werden daher Geisterkrieger und Animisten verwechselt oder einander gleichgesetzt.

Der Ahn

Fast alle Animisten verstehen sich auf das Rufen von Totengeistern, zumal sie in ihrer jeweiligen Gemeinschaft auch oft die Rolle des Sprechers mit den Ahnen innehaben. Ein solcher Geist aber spielt eine besondere Rolle in ihrem Leben: Durch die passenden Rituale kann ein Animist seine Ahnen darum bitten, dass sich einer von ihnen als Helfer, Beschützer und Ratgeber zu ihm gesellt. Der Ahn kann männlich oder weiblich sein und auch die exakte verwandtschaftliche Beziehung ist von Fall zu Fall unterschiedlich.

Um einem Ahn herbeirufen zu können, muss der Animist ihm eine weltliche Unterkunft bieten, und nichts anderes eignet sich dazu am Besten als ein Teil seines früheren Körpers. So führen manche Animisten einen Schrumpfkopf mit, vielleicht auch einen Schädel, ebenso sieht man konservierte Herzen. Leonische Xarchach und skiresische Medizinmänner tragen zu diesem Zweck oft einen Skalp bei sich und Shurshokach den verwesenden Kopf. Eine Besonderheit stellen die Geisterraben der hjaldingschen Saithakenner dar, die einen solchen Ahnengeist in sich tragen. Zur Regeltechnik der Ahnenbeschwörung finden Sie Details auf Seite 129.

Der Ritualplatz

Für den Animisten ist ein gut vorbereiteter Ritualplatz der wichtigste Ort und seine Lebensmitte; auch wenn er die Geister nicht religiös verehrt. Auch wenn er häufig umherzieht, wird er stets nach Orten suchen, die mit ihm und den Geistern in Harmonie verbunden sind. Jede Tradition hat ihre eigene Art von Ritualplätzen. Diese werden bei den einzelnen Traditionen näher beschrieben. Die Regeltechnik ist jedoch für alle gleich und wird auf Seite 128 beschrieben.

Die Sibyllen

Die Sibyllen im Überblick
Kurzbeschreibung: Prophetische Berater und Totenbeschwörer
Weltbild: Jenseits und Diesseits bilden ein Miteinander, über das die Götter herrschen.
Hauptquellen: Luft, Totenwesen, Endgültigkeit, Iryabaar, Dya'khol
Übliche Ausbildungen: Beschwörer, Exorzist, Heiler, Priester
Inspirations- und Hilfsfertigkeiten: Singen, Schriftlicher Ausdruck (Schriftstellerei) (Inspiration)
Verbreitungsschwerpunkt: Demelion
Zusammenhalt: hinlänglich
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: hinlänglich
Die Sibyllen im Spiel: Mahner und Wahrsager, die nicht ganz 'von dieser Welt' sind, Erzieher demelischer Heroen, Unparteiische im ewigen Streit der demelischen Stadtstaaten und so eine unschätzbare Anlaufstelle für Helden.

Die Sibyllen sind der magische Teil der demelischen Gesellschaft, und wie diese sind sie wesentlich gottesfürchtiger als der imperiale Mensch. Ihnen gilt das Leben als Durchgang zum Jenseits, dem dunklen Reich Neretons, das nur stofflich als getrennt wahrgenommen wird. Die Götter herrschen über die Lebenden und die Toten, und ihre Aufgabe ist es, beiden zu helfen und so den Willen der Götter zu deuten.

Die Geschichte

Als sich mit dem Haus Eupherban auch das Imperium aus Demelion zurückzog, verblieben nur wenige Zauberer dort – und abgeschnitten vom Imperium und ihrer Heimat verbunden, entwickelten sie gemeinsam mit den ansässigen Animisten eine neue Tradition, die wie die Gesellschaft Demelions im Ganzen den Anspruch hat, direkt an vorimperiale Vorbilder anzuknüpfen. So besann man sich auf die Funktionen der in alten Epen oftmals erwähnten Zauberer – weise Deuter der Zukunft, Erklärer der Welt, Erzieher der Helden und Sprecher zu den Geistern, und so entstanden die neuen Zauberwirker Demelions, die sich *Sibyllen* nennen. Vielleicht durch leonischen Einfluss sind Frauen bei ihnen in der Mehrheit. Die Männer dieser Tradition werden als *Mantiker* bezeichnet.

Die Zauberkunst der Sibyllen

Die Sybillen sehen sich selbst weniger als direkte Wirker der Magie, sondern mehr als Mittler zwischen den Welten der *Diesseitigen* (alles Lebende) und der *Jenseitigen* (Geister, Dämonen, Sphärenwesen aller Art). Es gibt sogar einige unter ihnen, die sich gar nicht als Zauberwirker betrachten, sondern alle Macht nur den sie beseelenden Geistern zusprechen. Die Kunst der Sybillen beschränkt sich fast ausschließlich auf die Inspiration, um einen möglichst engen Kontakt zu den Mächten der Geisterwelt zu erlangen. Dabei werden die Stellaren Kräfte und – natürlich – die Quelle *Totenwesen* weit bevorzugt, fast nie wird auf dämonisches Wirken zurückgegriffen, ist man sich doch des zerstörerischen Potenzials dieser Wesen voll bewusst. Die Wenigsten beherrschen einige elementare Essenzbeschwörungen. Ähnlich selten sind Essenzbeschwörungen der Stellare – verboten sind aber weder die einen noch die anderen.

Zeichen des Zauberers ist auch in Demelion der Stab. Dieser ist aus Holz (die Wahl des Holzes folgt dabei einer Mischung aus persönlichen Vorlieben und in Visionen erkanntem 'Willen der Geister') und am oberen Ende rund gebogen. Einen Ahnen zu binden ist auf Grund der religiösen Vorstellungen Demelions nur in wenigen Fällen üblich – und dann meist auf Wunsch des Ahns zu Lebzeiten. In diesem Falle handelt es sich meist um die Lehrmeisterin einer Sibylle, die dieser weiterhin zur Seite stehen will. Sehr selten beherrschen sie einige Stabzauberrituale.

Die Repräsentation der Sibyllen
- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine passende Formel aufsagen.
- Beschwörungen der Quelle *Totenwesen* erzielen stets 3 ZfP* mehr.
- Alle Inspirationen stellarer Quellen oder von *Totenwesen* können für 7 ZfP* in ihrer Wirkungsdauer verdoppelt werden. In den Grundregeln dauert eine Inspiration in diesem Fall also zwei Tage statt einem.

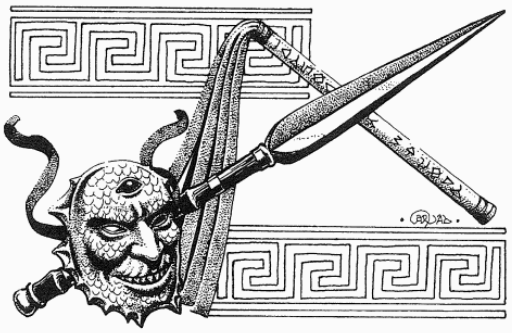
Die Gemeinschaft der Sibyllen

Für die Potentaten Demelions, aber auch für das einfache Volk stellen die Sibyllen vor allem eines dar: nahezu prophetische Mittler zu den Geistern, Göttern, Vergangenheit und Zukunft. Ihre nicht zu unterschätzende Funktion als Heiler wird darüber hinaus meist vergessen. Nahezu jeder Fürst Demelions, *Basileus* genannt, unterhält zumindest einen Seher, viele Sybillen und Mantiker leben als Ratgeberinnen oder Priesterinnen in kleinen Hainen und stehen den vielen kleinen Regionalkulten Demelions vor. Oftmals werden sie auch von den Machthabern der Städte als Vorsteher eines Tempels eingesetzt, und manche Orakelstätte ist seit langem in der Hand des Schülerkreises einer Sibylle oder ihrer Nachkommen. Dabei haben die meisten Angehörigen dieser Tradition – wie viele Demelier – einen ausgesprochenen Hang zur Dichtkunst und bieten ihre Weissagungen traditionell in Reimform dar. Ihre Ritualplätze sind meist abhängig von ihrem genauen Wirkungsort – ein Tempel kann dies ebenso sein wie ein Götterhain oder eine Höhle.

Kaum eine magische Gemeinschaft ist gleichzeitig so zentral und so dezentral organisiert wie die Sibyllen. In Damalias, der Hauptstadt Demelions, existiert ein als Akademeia bekanntes Gebäude, in dem seit alters her immer wieder Sybillen und Mantiker zusammentreffen, um gemeinschaftliche Feiern und Beschwörungen abzuhalten, aber auch, um ihre Erkenntnisse auszutauschen und gemeinsam Zöglinge der Prüfung zu unterziehen. Da die Abstinenz von politischen Ämtern und Herrschaft zum Ethos der Sybillen gehört, stehen sie bei allen Angehörigen des demelischen Volkes in hohem Ansehen. Als 'von den Geistern berührt' erkannte Kinder werden ihnen daher von den Eltern meist freiwillig zugetragen – wer will es sich schon mit den Ahnen verscherzen und ihre Wahl anzweifeln, zumal man dereinst selber im Totenreich weilen wird? Die größten Zusammenkünfte der Sibyllen stellen, neben diversen örtlichen Zirkeln, die jährlichen *Pandemelien* dar, bei denen viele von ihnen am Wettstreit der Dichter teilnehmen.

Berühmte Sibyllen

Sikandra dient seit einigen Jahren dem Basileus von Phorkadontis am Ufer des weinroten Sees und ist die Schirmherrin der dortigen Kampfspiele. *Tiphersieus* gilt als der älteste und weiseste noch lebende Mantiker, dessen wahres Alter wohl nicht einmal er selbst kennt. Seit Jahrzehnten mit Blindheit geschlagen, lebt er zurückgezogen und taucht stets an unerwarteter, aber bedeutsamer Stelle auf, um Orakel zu sprechen und den Willen der Götter auszulegen. *Arustin serr Mones* ist der Vorsteher des Tempels des kleinen Gottes Mones in Damalias. Seine brillante Rhetorik macht ihn ebenso berühmt wie seine seltsamen Ansichten berüchtigt.



Die Saithakenner

Die Saithakenner im Überblick
Weltbild: Die Geister sind die Kinder von Sumus Seele. Boshafte Geister haben das vergessen, können aber 'erzogen' werden.
Götter: Saithareyja
Hauptquellen: alle Elemente, Tiergeister
Übliche Ausbildungen: Elementarzauberer, Wildniskundiger, Wesenbeschwörer, Zauberpriester
Inspirations- und Hilfsfertigkeiten: Zechen (Inspirationsfertigkeit), Musizieren (Hilfsfertigkeit)
Verbreitungsschwerpunkt: Wohngebiete hjaldingscher Kulturen
Zusammenhalt: groß
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: hinlänglich
Die Saithakenner im Spiel: Naturverbundene Zauberkundige in der Wildnis, sowohl als Helfer als auch als Widersacher, auch als hjaldingsche Schiffszauberer (speziell Windmeisterschaft und Heilkunst), mitunter auch städtische Amulettknotenkrämer und Lohnzauberer

So dominant die hjaldingschen Runenmeister (siehe Seite 200) sind, so unbestreitbar ist der Einfluss der naturverbundenen *Saithakenner* als der zweite Zweig nordwestlicher Zauberkunst: Sie sind Freunde der unzähligen körperlosen Geistwesen, die diese Welt und andere bewohnen, und spirituelle Mittler zu diesen Mächten.

Weltbild der Saithakenner

Die *Saithakunde* ist das Wissen um die Vielzahl der Geister, die alle Sieben Welten der Schöpfung erfüllen und die man teils leichter, teils schwerer herbeirufen kann. Sie sind die Kinder von Sumus Seele und oft freundlich, manche aber auch gleichgültig oder feindselig, weil sie ihre Herkunft vergessen haben. Höchste all dieser Naturkräfte ist *Saithareyja*, die Herrin über Wachstum und Gedeihen und Vergehen. Saithakenner sehen sie weniger mit frommer Ehrfurcht als eine Göttin denn als ältere Schwester, die mit Rat (und selten auch Tat) zur Seite steht, mit der man sich aber auch schon einmal zankt.
Die gehörnten Saithyare als ewige Naturburschen mit eigenem magischen Potenzial gelten von Alters her als Vertraute und Freunde der Saithakenner und gerade die jahreszeitlichen Feste werden oft gemeinsam gefeiert.

Aufgaben des Saithakenners

Saithakenner nehmen in den verschiedenen hjaldingschen Kulturen unterschiedliche Rollen ein: Je urtümlicher die Kultur, desto eher sind sie Naturpriester, je zivilisierter, desto eher treten sie als zaubermächtige Experten für die Beherrschung der Naturkräfte auf – oder aber ein Saithakenner aus einer urbanerern Kultur wendet sich von der materialistischen Haltung vieler Städter angewidert ab und lebt als Einsiedler in der umgebenden Wildnis.
Vereinfachend kann man sagen, dass die quasi-optimatischen Runenmeister einen Magieradel bilden, während die Saithakenner wie vor vielen Jahrtausenden die Zauberer des einfachen, freien Volkes sind und meist bereit, ihm mit Ratschlägen und Taten zu helfen – was nicht heißt, dass einzelne verbitterte Saithakenner nicht sehr gefürchtet würden.
Insbesonders gelten diejenigen Saithakenner als unheimlich, die für Kämpfe einen Tiergeist in sich tragen, denn es wird gemunkelt, dass sie den Geschmack an Blut und Tod nie wieder völlig unter Kontrolle bringen können und der Geist (oft ein Bärengeist bei Männern und ein Wölfinnengeist bei Frauen) irgendwann dauerhaft von ihnen Besitz ergreift.
Die Treffen zu den acht großen Jahresfesten spielen eine große Rolle für den Austausch von Neuigkeiten und Wissen, aber natürlich auch zum gemeinsamen Feiern der Naturereignisse und zum Trinken vom kräutergewürztem Zaubermet, der nach altem Geheimrezept für den Anlass gebraut wurde. Gewöhnliche Menschen meiden diese Feste eher aus abergläubischer Scheu vor den Kräften, die sich dort manifestieren sollen.

Die Saithakunst

Saithakenner beherrschen gewöhnlich die Essenzbeschwörung ebenso wie die Wesensbeschwörung, wobei das scheinbar passive Aufnehmen eines Geistes als ihre auffälligste Kunst gilt. Alles in allem befassen sie sich am ehesten mit den 'handfesten' Elementargeistern, bei den 'geistigeren' Stellaren am ehesten mit *Begierde*, *Aggression*, *Erfolg* und *Freiheit*. Auch die Kunde von Feenwesen, Tier- und auch Totengeistern ist weithin verbreitet. Zu den Äußeren Quellen von Urkagard haben sie eine zwiespältige Haltung – die traditionelle Behauptung, dass die Dämonen allesamt Diener der Göttermörderin Hranga seien, wird kaum geteilt, doch die Gefährlichkeit der Dämonen ist unbestritten. Eine besondere Form der Saithazauberei stellt die objektmagische *Knotenkunst* dar, bei der einzelne Geister

in einen kunstvollen, komplizierten Knoten gebunden werden, dessen Öffnen den Geist und damit die magische Wirkung freisetzt.
Die Ritualplätze der Saithakunst liegen fast immer in der Nähe von 'kraftvollen' Plätzen, an denen sich ein Element besonders deutlich manifestiert, und meist auch unter freiem Himmel, sodass die Sterne zu sehen sind.

Die Ausbildung zum Saithakenner

Das Wissen um die Saitha, ihre Kräfte und Vorlieben wird in aller Regel von einem einzelnen Kundigen einem Schüler weitergegeben, der in seinem Haushalt lebt und oft ein leiblicher Verwandter ist. Hat der Schüler alle 'Menschenlehren' erworben, wird er auf einem Jahresfest den Standesgeschwistern vorgestellt und rituell eingeweiht. Vor allem aber wird er aufgefordert, sich einen Geistvertrauten zu suchen, der künftig als ihr spiritueller Lehrer und Ratgeber fungieren wird: einen Ahnengeist, der sich in der Regel in Gestalt eines *Seelenvogels* manifestiert, fast immer eines Raben, mit dessen Stimme der Ahn spricht. Mitunter jedoch sollen serovische Saithakenner zu diesem Zweck auch bunte Pfefferfresser aus den Tropen besitzen.

Der Saithakenner im Spiel

Äußerlich sind Saithakenner zuerst einmal Hjaldinger und gerade rotes Haar und seegrüne Augen gelten als sprichwörtliche Merkmale. Doch das hjaldingsche Erbe zeigt sich auch im Verhalten: Saithakenner gelten im Vergleich zu Optimatikern als gefühlsbetont bis unbeherrscht, offenherzig bis grob, humorvoll bis unseriös und selbstsicher bis tollkühn. Zugleich aber sind sie für Hjaldinger vergleichsweise introvertiert und neigen zu Grübeleien und dem 'Blick in die Ferne' – aber welcher Nichtzauberer kann schon sagen, welche unsichtbaren Geister sie dabei sehen? Eine feste Standestracht besteht nicht, doch sind nachtblaue Kapuzenumhänge und Wanderstäbe einigermaßen verbreitet.

Bekannte Saithakenner

Onno Galdema, der bekannteste lebende serovische Schiffszauberer, dessen Windmeisterschaft in erheblichem Maße zum erzwungen Friedensangebot des Imperiums beigetragen haben soll. Nicht nur sein eigenes magisch geführtes Schiff, auch die für andere Schiffsherren gefertigten Windknoten haben die serovische Seeherrschaft gesichert
Valdaswintha ist eine Lordaler Saithakennerin, deren Name von Kundigen voller Ehrfurcht geflüstert wird, denn sie gilt als überaus erfahren in den Mysterien der Saithareyja und von der Göttin geschätzt. Ihre Reisen sollen sie bis nach Era'Sumu und noch weiter geführt haben und stets war dabei der Saithyar Loenghyrn als ihr Begleiter und Liebhaber an ihrer Seite.

Die Repräsentation der Saithakenner
- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine passende Geste ausführen.
- Wesenbeschwörungen von elementaren Wesen und *Tiergeistern*, deren zugehörige Quellenkenntnis der Saithakenner besitzt, erzielen 3 ZfP* mehr.
- Der Ortsmodifikator für Zauber (siehe Seite 95) wirkt um einen Punkt stärker: bereits erleichterte Proben werden um einen Punkt zusätzlich erleichtert, erschwerte Proben um einen weiteren Punkt erschwert. Beträgt der Modifikator 0, so gibt es keine zusätzliche Veränderung.

Die Animisten der Abishai – die Bashiden

Die Animisten der Abishai im Überblick
Weltbild: Unterschiedliche Weltanschauungen, meist geprägt von den Glaubensvorstellungen der Gemeinde. Nur die Geister der Natur werden allgemein verehrt und besänftigt.
Götter: buntes Sammelsurium aus allen myranischen Religionen
Hauptquellen: Humus, Luft, Wasser, Harmonie, Kreativität und Freiheit
Übliche Ausbildungen: Exorzist, Heiler, Wildniskundiger, Zauberpriester
Inspirations- und Hilfsfertigkeiten: Singen (Inspiration und Hilfe)
Verbreitungsschwerpunkt: Tanginseln der Abishai im Meer der Schwimmenden Inseln
Zusammenhalt: hinlänglich
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: gering
Die Bashiden im Spiel: Weltoffene Mystiker, deren einziges gemeinsames 'Vorurteil' auf die Schrecken der Tiefe beschränkt ist.

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

Weltbild der Bashiden

Die Bashiden pflegen einen eigenen Kult, der seinen Ursprung zwar in mehreren myranischen Religionen hat, aber stark von Mystizismus und Geisterglaube durchsetzt ist. Die Abishai führen die mythische Macht der Bashiden sehr viel mehr auf Geisterverehrung denn auf Magie zurück, weshalb einzelne rituelle Gesten und Phrasen der Bashiden bisweilen auch in Alltagssituationen nachgeahmt werden, um sich die Geister gewogen zu halten.
Neben den Zwillingen *Salgasho* (Tang und Leben) und *Nyallah* (Luft und Wind) und ihrer Mutter *Fahrda* (Wasser und Nebel) verehren die Bashiden noch die 'kleinen Geister' als deren Kinder und Enkelkinder. Sie werden meist *Gulburri* (Harmonie), *Urbrasha* (Herrschaft), *Dambellkah* (Schöpfung), *Shukor* (Kampf), *Thuandis* (Weisheit), *Xentioch* (Geschick) und *Kaibaala* (Leidenschaft) genannt. Die äußeren Mächte kennen die Bashiden vor allem in Gestalt von dunklen Geistern aus der Tiefe, wie den krakenhäuptigen *Yog-Nahos* oder die tückische *Chrapta*. Da diese Mächte oft mit den feindlichen Mholuren assoziiert werden, sind die Abishai und insbesondere die Bashiden misstrauisch gegenüber jenen, die sich zu sehr mit diesen Mächten beschäftigen.
Darüber hinaus hängt es meist vom kulturellen Hintergrund des Bashiden oder seiner Vorfahren ab, ob er weitere Geisterwesen kennt.

Aufgaben des Bashiden

Die Bashiden übernehmen neben ihrer Aufgabe als spirituelle Führer der Gemeinde auch 'profane' Aufgaben wie über die Gesundheit des Tangs oder Zeichen für Mholurenaktivität zu wachen, die Strömungen des Meeres und seiner Nebel zu deuten, Medizin zu erstellen und Bannzauber gegen die wahren Schrecken der Tiefe zu wirken.

Die Rituale der Bashiden

Um ihren Blick für die Welt der Geister zu öffnen, nutzen die Bashiden eine Unzahl bewusstseinserweiternder Drogen, die zu einem Großteil aus bestimmten Algen gewonnen werden. Ihr Gesicht verbergen sie hinter einer buntbemalten Geister-Maske (diese Masken sind oft auch ihre Fetische). Der Bashide tanzt unter den wilden Rhythmen seiner Handtrommeln kreisend und stampfend, bis in höchster Entrückung nur noch das Weiße des Auges zu sehen ist und er von ekstatischen Zuckungen gepackt wird. Dann beginnt die eigentliche Anrufung, ein kräftezehrender Sprechgesang, dem bisweilen nichts Menschliches mehr anhaftet. Die Anrufungen der Bashiden sind meist ein Konglomerat unzähliger Beschwörungs- und Huldigungsformeln des ganzen südlichen Myranors. Andere Sänger können die Ekstase des Bashiden unterstützen, jedoch ist dies meist höchstens der Schüler oder die Schülerin des Bashiden.

Der Shenshar, der Ritualplatz der Bashiden, erfordert auf jeden Fall eine Verbindung zum Wasser –abseits der heimatlichen Tanginsel sollte es zumindest eine sumpfige Au sein –ansonsten muss der Bashide den Grund künstlich befeuchten. Alle weiteren 'Gestaltungselemente' des Ritualplatzes sind sehr stark von der individuellen Tradition des Bashiden abhängig.

Die Ausbildung zum Bashiden

Das Wissen um die Welt der Geister geben sie ausschließlich an ihre Schüler weiter, die sie aus magiebegabten und gelegentlich gar entführten Kindern rekrutieren. Den Schülern werden die Tänze und Anrufungen der Geister vermittelt, wie das auch Handwerk, das ihrer Gemeinde beim Überleben hilft. Auf die religiösen Vorstellungen nimmt der Bashide jedoch kaum Einfluss und lässt den Schüler seinen eigenen Weg wählen.

Die Repräsentation der Bashiden

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und einen passenden Gesang anstimmen.
- Beschwörungen der Quellen Wasser und Erkenntnis erzielen stets 3 ZfP* mehr.
- Zauber in bashidischer Repräsentation können auch durch einen Lehrmeister eines entsprechenden Zaubers in einer anderen animistischen Repräsentation gesteigert werden. Dies kostet dann jedoch die doppelten Kosten. Beispiel: Ein Bashide beherrscht die Humuselementarbeschwörung auf ZfW 8 in bashidischer Repräsentation. Nun kann er einen BaLoa-Lehrmeiter aufsuchen, der die gleiche Beschwörung in BaLoa-Repräsentation auf mindestens ZfW 9 kennt, und den Zauber in seiner Repräsentation mit dessen Hilfe für 110 AP (55 AP in Spalte E und Zeile 9, verdoppelt) auf ZfW 9 steigern.

Der Bashide im Spiel

Würde ein Bashide nicht meist seine Maske und Handtrommeln mit sich führen, wäre er kaum von anderen Abishai zu unterscheiden. Ein Gespräch bringt jedoch oft schnell die Unterschiede zwischen dem Bashiden und den anderen Abishai zutage: Da die Kultur der Abishai auf der Assimilation fremder Zivilisationsmerkmale beruht, sind gerade die Bashiden stets interessiert an der Religion und Magiepraxis anderer Völker und neigen dazu, einmal beobachtete Formalismen schnell in ihren eigenen Kult zu übernehmen. Das führt bei umherziehenden Bashiden zwangsläufig dazu, dass sich ihre Zaubergestik und vor allem die Worte der Anrufung oft verändern, wovon die Wirkung ihrer Zauber offenbar aber nicht betroffen ist.

Bekannte Bashiden

Xaxara Salzhaar, ein weißhaarige Schönheit, gilt als eine der mächtigsten Bashiden im Meer der schwimmenden Inseln, der man nachsagt sie sei die Tochter einer Optimatin Xarxarons und seit sie zu den Abishai kam, hätte sie nie wieder das Land betreten.

Lameth der Mholurenjäger dagegen ist meist in Galasal zu finden wo er auf seine Art gegen die Schrecken der Tiefe aus alter Zeit vorgeht. Lameth ist ein Beispiel für einen Bashiden, der kaum noch als solcher zu erkennen ist, nachdem er sich zahlreiche neue Rituale angeeignet hat.

Die Animisten der Dralquabar – die Sherkumar

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

Weltbild der Sherkumar

Die Sherkumar unterscheiden zwischen sechs elementaren und acht göttlichen Mächten. Die Shinparr, die elementaren Geister von *Sand*, *Blut*, *Hitze*, *Luft*, *Kälte* und *Wasser* (*Pa*, das Wort für Wasser, bedeutet gleichsam Leben), bewohnen ihrer Vorstellung nach alle belebten und unbelebten Objekte der Wüste.

Die stellaren Mächte gelten als letzter Rest der Essenz der alten Götter, weshalb ihre Benennung sich an dem sumurrischen Pantheon orientiert. Je nach Überlieferung hat sich eine Vielzahl abgewandelter Namen herausgebildet, z.B. Becala statt Belcar. Darum soll vereinfachend die tesumurrische Terminologie verwendet werden: *Balburri* (Harmonie), *Ashabel* (Erfolg), *Belcar* (Kreativität), *Bel-Shuga* (Aggression), *Balathandis* (Erkenntnis), *Xetobal* (Freiheit), *Undhabal* (Endgültigkeit) und *Baalian* (Begierde).

Für die Sherkumar der **Schabkrah** nehmen der *Kuan-Pa* (Lebensbewahrer) des Einzelnen und der *Kuan-Pa-Su* der Sippe besondere Plätze unter den *Shinparr* ein, die man am besten

mit einem Seelentier oder Tiergeist gleichsetzen kann, deren jeweiligen irdische Abbilder, die Tiere der Wüste, nicht verletzt werden dürfen. Diese Geister sind oft Gestalt und Begleiter während Visionen. Die Sherkumar der **Sholai** dagegen halten sich mehr an die Geister ihrer Ahnen und befragen deren *Totengeister* um Rat. Auf Fragen nach den alten Göttern, den Großen Frevel und seine Folgen sind diese jedoch meist seltsam schweigsam oder sprechen in Rätseln. Die Dämonische Geister sind den Sherkumar nicht fremd, doch werden sie so gut wie nie angerufen, den sie gelten als Feinde der alten Götter. Zudem verzeiht die Narkramar oft nicht die Fehler, die aus dem Umgang mit diesen Geistern resultieren.

Die Sherkumar im Überblick
Weltbild: Verehren die elementaren Geister, die in allen Dingen sind, und die alten Götter, deren Essenz in den Stellaren nachschwingt.
Götter: die Götter des Sumurrischen Pantheons, in unterschiedlichsten Überlieferungen
Hauptquellen: Erz (Sand), Feuer (Hitze) und Wasser, die Stellaren bis auf Zauberei und Wahnsinn, Tiergeister (Shabkrah), Totengeister (Sholai)
Übliche Ausbildungen: Tierflüsterer (Shabkrah), Medium (Sholai), Wassersucher, Heiler
Inspirations- und Hilfsfertigkeiten: Selbstbeherrschung (Meditation; Inspiration)
Verbreitungsschwerpunkt: Sippen der Dralquabar in der Narkramar
Zusammenhalt: gering
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: minimal
Die Sherkumar im Spiel: Von der Sehnsucht nach den alten Göttern und dem verschwundenen Meer gelenkte Mystiker, deren Fähigkeiten in der Narkramar den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen können.

Die Repräsentation der Sherkumar
- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Formel sprechen.
- Beschwörungen der Quellen *Tiergeister* und *Totenwesen* erzielen stets 3 ZfP* mehr und die Dauer von Inspirationen dieser Quellen können für 7 ZfP* verdoppelt werden, sodass sie in den Grundregeln dadurch zwei Tage beträgt.

Aufgaben des Sherkumar

Den Wüstennomaden gelten die Sherkumar als weltfremde Propheten – doch da ihre prophetische und magische Begabung ihnen zahlreiche Fähigkeiten verleiht, die der Sippe das Überleben in der tödlichen Narkramar erleichtern (u.a. das Finden und Reinigen von Wasser, Heilungen), bringen sie ihnen auch Ehrfurcht und Respekt entgegen.

Die Rituale der Sherkumar

Den Schlüssel zur Erkenntnis sehen die Sherkumar in der Öffnung des Geistes. In der Stille und Abgeschiedenheit der endlosen Weiten der Narkramar haben sie daher zahlreiche Methoden der meditativen Versenkung entwickelt und suchen auf diesem Weg auch den Kontakt zu den Geistern. Dazu setzen oder legen sie sich unbekleidet in die pralle Wüstensonne oder lassen sich bei schwierigeren Ritualen gar bis zum Hals in Sand eingraben – 'Äußerlichkeiten' wie Tanz oder Schmuck sind ihnen fremd.
Andere Formen der Meditation dienen der Herbeiführung von Visionen. Beispiele wären durch das Zufügen zahlreicher kleiner Schnitte am eigenen Leib erreichte Trancezustände oder Weissagung durch kostbares Wasser, dessen Weg durch den Sand sie verfolgen und deuten. In wasserreichen Gegenden – wo also das Wasser keinen besonderen Wert hat – suchen die Sherkumar zur Erlangung der Inspiration einen möglichst sonnigen oder möglichst heißen Ort auf – was im Winter in den ochobenischen Wäldern schwierig werden könnte ...
Spezielle Rituale, die von den Sherkumar ausgeführt werden, finden sich in **Handelsfürsten und Wüstenkrieger 16ff.**

Die Ausbildung zum Sherkumar

Sherkumar erwählen geeignete Kinder (nicht selten die eigenen) ihrer Sippe zu ihren Schülern und lehren diese die Geheimnisse der Wüste Narkramar, ihrer Tradition und das Wissen um die alten Götter und das verschwundene Meer.

Der Sherkumar im Spiel

Verlässt ein Sherkumar seine Heimat, kennt er eigentlich nur ein Ziel: Die Suche nach den alten Göttern, die die Narkramar vor Urzeiten verlassen haben. Dabei trägt er meist nur das Nötigste mit sich, was neben einem Kapuzenmantel mit Schleier, einer narkramarischen Waffe und einer Umhängetasche für Wasserbehälter und Nahrung meist nicht viel ist.

Bekannte Sherkumar

Sherkumar erreichen selten mehr als regionale Bedeutung, doch in letzter Zeit machten der junge Schabkrah *Achamuk Ag Amayas* vom Shinparr des Tamdudib und die Sholai *Quikelath 'Brennendes Salz'* aus der Sippe von Kalikats Blut von sich reden, nachdem sie Abenteurern bei der Befreiung des für die Dralquabar heiligen Ortes Tahal Horisheb mit ihren Ritualen halfen.

Die Aygon der Ban Bargui

Hinter der Fassade des schlichten Nomadenvolks aus den westlichen Steppen sind die Zauberer der Ban Bargui, die *Aygon* (Sg.: ebenfalls *Aygon*) der wirkliche Grund für die Erfolge der Reiterheere der Ban Bargui, sind sie es doch, die die perfekte Balance aus Individualität und Kollektivbewusstsein aufrechterhalten. Ob die Ahnen der Ban Bargui in ihrer Zeit als Dienervolk der Chrattac in der Tränenwüste bereits über Zauberkräfte verfügten, ist ungewiss und auch nicht überliefert, denn die Vergangenheit ist kein Aspekt, der bei den Wanderern des Kyalachgrases großes Interesse hervorruft. Seit ihrer Befreiung durch die Vinshina ist die Zauberkunst jedoch bei den Ban Bargui verbreitet, und in den bevorzugten Kräften der Aygon zeigen sich sowohl die Vorlieben der Vinshina als auch das insektoide Erbe der Chrattac.

Die Aygon im Überblick

Weltbild und Götter: eine Mischung pantheistisch-animistischer Prinzipien (Verbindung alles Lebenden, Beseeltheit aller Tiere und Pflanzen, nicht aber der unbelebten Materie mit Ausnahme solcher, die von Menschen oder Tieren hergestellt wurden), göttlicher Funke in allem Leben; bestimmte Kräfte repräsentiert durch den Windvater und die Erdmutter, die wiederum durch bestimmte Insekten(stämme) symbolisiert sind

Kurzbeschreibung: animistische Zauberer der Ban Bargui, je nach Ausmaß der Begabung vom einzelnen Insektenlenker bis hin zu einflussreichen Elementarbeschwörern

Hauptquellen: Humus, Luft, Aggression, Erfolg, Khalyanar, Tiergeister (vornehmlich Insekten)

Übliche Ausbildungen: Alchimist/Pheromant, Heiler, Insektenlenker, Schwarmlenker, Tierzauberer, Vivomorphist

Inspirations- und Hilfsfertigkeiten: Musizieren (Trommeln und Flöten; Inspiration und Hilfe), Malen/Zeichnen (geometrische Muster; Inspiration), Tanzen (selten, Inspiration)

Verbreitungsschwerpunkt: Vor allem bei den Taleshi des Kyalachgrases und den wenigen banbargunischen Siedlungen im Westen; weniger verbreitet bei den Ban Bargui in den eroberten transorismanischen Horasiaten; fast unbekannt im Imperium.

Zusammenhalt: immens (mit ihrer jeweiligen Zuggemeinschaft), groß (zwischen den einzelnen Gruppen der Aygon)

Wissen: sehr groß, aber stark spezialisiert

Ressourcen: sehr groß im Kyalachgras, ansonsten mittel

Verbindungen: unter den Ban Bargui immens, sonst kaum vorhanden Die Aygon im Spiel: selbst für Nesseria rätselhafte Insektenfreunde, Triebfeder hinter vielen Aktivitäten der Ban Bargui.

Vom Weltbild der Aygon

Die Ban Bargui verehren zwar nominell einen 'Windvater' und eine 'Erdmutter', aber diese beiden Göttergestalten stehen eher für die Prinzipien des Natur-Kreislaufs und die Einheit allen Lebens. Der Tod ist für die Ban Bargui ein Eingehen in den Kreislauf, eine Transzendenz vom Zyklus der materiellen Lebewesen in den der Geisterwesen und elementaren Prinzipien.

Die Aufgaben der Aygon

Wie oben erwähnt sind die Aygon das Band, das die Ban Bargui zusammenhält, sowohl die einzelnen Taleshi auf ihren Kyalach als auch das Volk in seiner Gesamtheit.

Kernaufgabe der Aygon in den Taleshi (Zuggemeinschaften) der Ban Bargui ist die Festigung der Gemeinschaft durch Rituale, die die Sinne und das Handeln der Einzelnen harmonisieren. Zu den 'Einzelnen' zählen auch die Kyalach der Gemeinschaft und die Nutztiere, häufig werden auch Schwarminsekten in die Gemeinschaft eingebunden. Heilkunst, Auslegung der Religion und Wahrung der Geschichte sind für die Aygon eher zweitrangig (dafür haben die Ban Bargui andere Spezialisten).

Sie sehen es zwar äußerst ungern, wenn einer der ihren aus dem Kollektiv ausbricht, aber es gibt immer wieder einzelne Aygon, die speziell als Kundschafter oder Diplomaten alleine unterwegs sind. Selten einmal geschieht es, dass Zauberer der Gemeinschaft verloren gehen und anderweitig – von Animisten anderer Völker oder gar als optimatische Zauberer – ausgebildet werden, und selbst von diesen halten die Meisten Kontakt zu ihrem Volk.

Auch wenn – vielleicht sogar: weil – sie weiterhin mit den Chrattac diplomatische Verbindung halten, zählen die Insektenvölker der Wüste doch zu ihren erklärten Gegnern.

Die Rituale der Aygon

Sie sind nicht nur eine Kaste aus Vollzauberern – jeder zauberkundige Ban Bargui, ungeachtet von magischer Macht, Herkunft oder Geschlecht, ist ein Aygon, ob als Insektopath, Alchimist, Ritualhelfer bei der Nekrophagie, Beschwörer einzelner Elementarkräfte oder als Zauberpriester einer ganzen Zuggemeinschaft. Die Großrituale der Aygon drehen sich um den Erhalt des Kyalach, die Einheit der Taleshi und die Koordination der Reiterheere, um weiträumige Hellsicht vermittels Kontakt mit Insekten und allgemein die Kontrolle von Schwarm-Lebewesen. Ihre halbzauberisch begabten Alchimisten sind in der Lage, potente magische Duftstoffe herzustellen.

Die halbnomadisch lebenden Ban Bargui haben erklärtermaßen keine festen Ritualplätze. Je nach Art der Anrufung suchen sie jedoch geeignete Orte auf und hinterlassen dort ihre wirren, geometrischen Muster.

Die Repräsentation der Aygon

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine passende Formel sprechen.
- Die Beschwörung von Insektenwesen (seien es Tiergeister oder Dämonen) erzielen stets 3 ZfP* mehr.
- Die Beschwörung mehrerer Wesen kostet 1 AsP pro Wesen weniger und die Verzauberung mehrerer Personen oder Wesen kostet nur 80% der üblichen Kosten.

Die Ausbildung zum Aygon

Über die Ausbildung eines jungen Ban Bargui zum Aygon ist außerhalb dieses Volkes so gut wie nichts bekannt: Schon im Kindesalter werden die zukünftigen Schamanen in den Ritualen der Gemeinschaft erkannt, sie werden durch gezielte Verabreichung von Drogen und Insekten-Sekreten auf ihre Aufgaben vorbereitet, und bei Erreichen der Pubertät unterliegen sie einer mehrmonatigen Verwandlung in einem speziellen Kokon. Sobald sie diese Transformation erfolgreich, lebend und bei hinreichend klarem Verstand hinter sich gebracht haben, sind sie vollgültige Aygon – oftmals bereits im Alter von 14 Jahren.

Die Aygon im Spiel

Neben Trommeln, die für die Erde stehen, und dumpf brummenden Flöten, die der Luft zugeordnet werden, sind die Aygon vor allem an ihren bodenlangen Umhängen aus rasselnden, vielfarbigen Insektenpanzern und an ihren Insektenmasken – von denen sie oft mehrere verschiedene besitzen – zu erkennen, die ihnen ein gänzlich unmenschliches Auftreten verleihen. Dieser Eindruck wird noch verstärkt, wenn sie von ihren alchimistischen Tränken (vornehmlich aus den Sekreten der Kyalach) berauscht mit irrwitziger Geschwindigkeit in seltsamen Mustern über den Boden krabbeln. Wenn man dazu noch weiß, dass sie die Kyalach-Sekrete speziell dann zu sich nehmen, nachdem sie einen geschätzten Ahnen oder überwundenen Gegner an die riesigen Hundertfüßler verfüttert haben, führt das nicht dazu, sie spontan sympathischer zu finden.

Bekannte Aygon östlich des Rückgrats der Welt

Nur'Avan Aylesh, der eigentlich Nur'Avan Talachi heißt, ist ein angenommenes Familienmitglied der Aylesh von Ko-

romanthia und der langjährige Berater des 'Titanen' Khular Aylesh. Seine Kenntnisse insektoider Langlebigkeit halten den Herrscher Koromanthias am Leben, seine Tochter *Ki'Anay Aylesh*, die verführerische 'Schwarze Witwe', ist in der optimatischen Tradition ausgebildet und Botschafterin des Hauses Aylesh am Sternenpfeiler. Nur'Avans Insektenschwärme halten Kontakt zu den Stämmen im Kyalachgras, und er ist nicht nur ein aufmerksamer Beobachter der Zhirric und ihrer Bewohner, sondern auch der diplomatischen Umtriebe, mit denen die imperialen Häuser versuchen, Koromanthia wieder ins Reich einzuverleiben. *T'Kaan Usazar* ist der Kriegszauberer der Banbani Usazar, der erfolgreichsten Taleshi in Kentorikan, die mittlerweile über 10.000 Köpfe zählt. Er ist ein Meister der Schwarmtaktiken und behält auch in Gefechten mit mehreren Hundert Beteiligten die Übersicht über jeden Punkt des Kampfgeschehens, zumal er über eine große Zahl persönlich an ihn gebundener Hornissen- und Termitenschwärme verfügt.

Die BaLoa

Die BaLoa im Überblick
Weltbild: Die Götter müssen gegen das Chaos kämpfen, das die Welt verschlingen will, und haben wenig Zeit für Sterbliche. Die Geister jedoch sind nützliche Helfer.
Götter: je nach amaunischer Kultur, doch ohne praktische Rolle in der Magie
Hauptquellen: Humus, weitere je nach Kultur
Übliche Ausbildungen: Magischer Kämpfer, Magokrat (Makshamauni), Wildniskundiger, Tierzauberer, Wesenbeschwörer (Elementare und Stellare), Zauberpriester, Zaubertänzer
Inspirations- und Hilfsfertigkeiten: Tanzen, Schnurren (Inspirationsfertigkeit), Musizieren (Hilfsfertigkeit)
Verbreitungsschwerpunkt: Wohngebiet aller amaunischen Kulturen
Zusammenhalt: hinlänglich
Wissen: groß
Ressourcen: ansehnlich
Die BaLoa im Spiel: sehr extrovertiert-exzentrische Zauberer, mitunter ein wenig verrückt. Wild und launenhaft bei den ländlichen Kulturen, anspruchsvoll bis dekadent bei den städtischen. BaLoa sind fast immer genusssüchtig und oft mit dem organisierten Verbrechen nicht unvertraut.

Als Animisten der weitverbreiteten Amaunir sind die BaLoa die wohl bekannteste und präsenteste nichtmenschliche animistische Tradition Myranors, doch auf Grund der Sprunghaftigkeit und 'mangelnden Seriosität' vieler Amaunir werden sie zugleich oft unterschätzt.

Weltbild der BaLoa

Bei den Amaunir stehen sich Glaube und Zauberei recht nahe, doch die BaLoa befassen sich nicht mit den Göttern, sondern anderen Mächten, die weniger entrückt sind: Ganz gleich, an welche Himmlischen der BaLoa glaubt, ob an den Schleicher-in-den-Schatten, die Tanzende RaDja, die Jagende Aphasmayra oder andere Gottheiten, er geht zugleich davon aus, dass diese sich um allerlei kosmische Dinge wie den Erhalt der Welt kümmern müssen und keineswegs geneigt sind, auch in die Schwierigkeiten der Sterblichen untereinander einzugreifen. Doch zugleich weiß der BaLoa um die Vielzahl von Geistern, die in der Natur um ihn und in den Sternen des Himmels leben und durch die richtigen Worte und Rituale herbeigerufen werden können, damit sie mit ihren spezifischen Kräften ihn befähigen, sich selbst und den Seinen zu helfen. Entgegen gewisser Gerüchte beten die BaLoa dabei diese Geister nicht an, sondern sie respektieren sie allenfalls für ihre Macht. Auch wenn sie sich oft sehr eng mit ihnen verbinden, so versuchen sie doch nie zu vergessen, dass es sich bei den Geistern um oft launische und eitle Entitäten handelt – ganz wie die Amaunir selbst.

Aufgaben des BaLoa

Die BaLoa (gleichermaßen 'verantwortungsbewusste' Frauen wie 'flatterhafte' Männer) sind geistige Berater und magische Helfer ihrer Sippe oder ihres Cirkels (manchmal auch ebenso die weltlichen wie spirituellen Führer). Nur bei sehr primitiven Wildnisstämmen sind sie Geisterpriester, ansonsten liegen ihnen offen religiöse Aufgaben eher fern: Sie sind allerdings meist dafür zuständig, die Zurichtung und den rituellen Verzehr verstorbener Sippenmitglieder zu leiten und deren Geister dem Nachleben zuzuführen.
Außerhalb der stadtamaunischen und makshamaunischen Kultur sind sie oft die wichtigsten Hüter von Bildung und Überlieferung, die die Sippe hat – und eine solche Rolle wird weit eher von Frauen ausgefüllt, während Männer häufiger die Kräfte der Geister nutzen, um für den Stamm Jagdmeister und Verteidiger zu sein.
Auch als spirituelle Ratgeber aber verlieren BaLoa nichts von ihrer amaunischen Natur: Sie sind noch immer ebenso spöttisch wie einsichtig, ebenso genußsüchtig wie klug und ebenso eitel wie charismatisch.

Die BaLoa und andere Zauberer

Bei den imperialen Stadt-Amaunir (und zu einem gewissen Grad den Makshamaunir) steht die Tradition der BaLoa unter besonderem Druck durch konkurrierende Optionen für Magiebegabte: In Makshapuram existieren die *Sadhaka* als Optimatiker (siehe Seite 199) und auch im Imperium werden durchaus junge Amaunir in der Kunst der Optimatik geschult, wenn auch natürlich nicht zum Adeptus geweiht.
In manchen Städten reagieren die BaLoa darauf, indem sie besonders die ursprüngliche, wilde Natur ihrer Zauberei hervorheben, in anderen aber hat sich ein verfeinerter, extravaganter Stil entwickelt, bei der viel Wert auf Ästhetik, Eleganz und Kultiviertheit gelegt wird. Berauschende Düfte, schmeichelnde Tuche und anderer sinnlicher Luxus trägt hier dazu bei, den Geist für die Zauberei zu öffnen, und führt zugleich dazu, dass diese BaLoa stets großes Interesse am Erwerb von Wohlstand haben.

Die Rituale der BaLoa

Die BaLoa der Amaunir haben prinzipiell Zugang zu allen elementaren und stellaren Geistern, wobei ihnen *Ir* (Eis) und *MyrBo* (Endgültigkeit) eher fremd sind und sie für gewöhnlich *MaDa* (Zauberei) erst spät in ihrer animistischen Karriere kennenlernen – vor allem in Verbindung mit dem Kult des Schleichers-in-den-Schatten. Andererseits fühlen sich viele einem Element oder stellaren Prinzip besonders verbunden, wobei viele *Kuar* (Humus / 'Fleisch') wählen, andere wie *Nya* (Luft) und *Har* (Wasser) bei den Nyamaunir, *MyrIo* (Freiheit) bei den Djamaunir und *MyrUr* (Erfolg) bei den Makshamaunir hoch im Kurs stehen. Die übrigen Geister – *Toa* (Erz), *Sor* (Feuer), *MyrGy* (Harmonie), *MyrFao* (Kreativität), *MyrKor* (Aggression), *MyrTua* (Erkenntnis) und *MyrKai* (Begierde) – genießen demzufolge 'normale' Zuwendung.

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

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

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

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

Die Ausbildung zum BaLoa

Bei den BaLoa erfolgt die Unterweisung durch einen sterblichen Lehrer als bloße Grundlage für die weiterführende Ausbildung durch die Geister selbst – doch so wie die wenigsten Amaunir sich dauerhaft an einen sterblichen Lebensgefährten binden, so unüblich ist auch die langjährige exklusive Lehrer-Schüler-Beziehung zu einem bestimmten Geist. Das soll nicht heißen, dass ein BaLoa einen willigen Geist aus einer Laune heraus fort schickt, doch nach ein paar Oktalen ist ein Abschied und die Suche nach einem anderen Lehrer nahezu selbstverständlich. Ebenso wie bei der Unterweisung durch einen anderen BaLoa ist ein Feilschen um Gegenleistungen selbstverständlich und niemand würde im Leisesten erwarten, dass ein Lehrer sein Wissen ohne Entlohnung mit einem anderen teilt.

Die Repräsentation der BaLoa

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Geste ausführen.
- Eine Inspiration der Quellen *Humus*, *Luft* und *Wasser* kann für den Einsatz von 7 ZfP* verdoppelt werden, hat also in den Grundregeln dann eine Dauer von zwei Tagen.
- Beschwörungen der Quellen *Humus*, *Luft*, *Wasser*, *Freiheit* und *Erfolg* jeweils 3 ZfP* mehr erzielen.
- Beschwörung der stellaren Quellen *Endgültigkeit* oder *Wahnsinn* sind um 3 Punkte erschwert

Der BaLoa im Spiel

Die Animisten der Amaunir sind – wie ihre ganze Rasse – neugierig und ein wenig verspielt und daher eigentlich stets neuen Erfahrungen gegenüber aufgeschlossen und zu Abenteuern bereit, wenn sie nicht eine wichtige Pflicht den Geistern oder ihrer Sippe / ihrem Cirkel gegenüber zurückhält. Zugleich sind sie recht anspruchsvoll und fordern meist deutliche Gegenleistungen (und sei es eine ausgedehnte Rückenmassage) für alle magische Hilfe, die sie gewähren.

Bekannte BaLoa

Der BaLoa *Thyrodatus MurNai serr Aphirdanos* ist Satrap von Malrhira in Tharpura. Er vertritt als einziger Angehöriger (wenn auch formal als Honorat) des Hauses Aphirdanos den Herrschaftsanspruch des Imperiums in der Provinz. Die Nyamauna *PaoShar Seeläufer* ist an den Ostküsten des Imperiums unterwegs. Sie hat (für eine Amauna) erstaunlich gute Kontakte zu den Bewohnern der Meere und ist sogar manchmal in Nequanerstädten anzutreffen. Was genau sie auf und unter dem Meer wirklich sucht, hat sie noch niemandem verraten. Der Geisterkrieger *PaoRiShar* verdingt sich im gesamten Imperium als Söldner oder Gladiator. Immer in der Angst lebend, von seiner Sippe gefunden zu werden, hält er sich nie lange an einem Ort auf.

Der Animismus der Pardir: Die Shurrhokach

Das nur wenig vorausschauende Volk der Pardir besitzt nichtsdestoweniger auch seine (animistischen) Zauberer, die besonders wegen ihrer Blutmagie und Dämonenzauberei gefürchtet werden.

Weltbild der Shurrhokach

Der Pardir-Animist zeichnet sich nicht durch Weisheit, sondern durch die Macht aus, die er aus der Kontrolle von Dämonen und Geistern bezieht. Er glaubt an die prinzipielle Feindseligkeit der Welt und aller Geister, die er überlisten und zwingen muss. Gottheiten des Todes und der (magischen) Macht werden als die furchtbarsten und damit höchsten anerkannt: Im Dschungel sind das (neben lokalen Gottheiten) oft der Geflügelte *Gra-Khaloss* oder auch der Jagdgott *Fherrorach*, im Norden bei den Schneepardir der untote Herrscher *Thayarach*.

Aufgaben des Shurrhokach

Ein Shurrhokach wird niemals eine untergeordnete Rolle im Stamm spielen – wenn er sich nicht für ein Leben als Einzelgänger entscheidet, herrscht er als Häuptling über eine Gruppe Pardir, die sich ihm, dem mächtigen Anführer, angeschlossen haben. Gerade die Schneepardir des Nordens leben unter imperialem Einfluss strikt nach dem Prinzip, dass der Stammesführer ein zaubermächtiger Shurrhokach sein muss. Die Magie des Anführers macht für sie den Unterschied zwischen einem richtigen Stamm und einer zusammengelaufenen Horde aus.

Die Shurrhokach im Überblick
Weltbild: Die Mächte der Welt sind feindselig und müssen überwunden werden.
Hauptquellen: Feuer, Eis, Erz; Aggression, Begierde; Tyakaar, Dya'khol, Naggarach; Totengeister, der Abgrund
Übliche Ausbildungen: Magischer Kämpfer, Wildniskundiger, Tierbeherrscher
Inspirations- und Hilfsfertigkeiten: Heilkunde Wunden, Selbstbeherrschung (je Inspiration)
Verbreitungsschwerpunkt: im weiten Dschungelgebiet zwischen dem Schädelgrund im fernen Westen und Makshapuram im Osten, außerdem im hohen Norden in Nadelwald und Kaltsteppe
Zusammenhalt: gering
Wissen: hinlänglich
Ressourcen: hinlänglich
Die Shurrhokach im Spiel: furchtlose und grausame Beschwörer, ebenso bedeutende wie unberechenbaren Feinde, Widersacher (und ganz selten einmal auch Helfer) der Helden

Die Ausbildung zum Shurrhokach

Die Schulung eines Zauberschülers hängt oft von den Launen des herrschenden Shurrhokachs ab, der nach Möglichkeit gerne mehrere zauberbegabte Kinder um sich schart und gegeneinander ausspielt – Wissen ist hier etwas, das nur dem Entschlossensten und Skrupellosesten zuteil wird, während schlechte Schüler damit rechnen müssen, nach einer langen und harten Dienstzeit doch einmal als krönendes Blutopfer eines großen Rituals zu enden. Im Gegensatz zu anderen Animisten kennt ein Shurrhokach fast nur Wesenheiten, die es ihm ermöglichen, Macht auszuüben oder anderen zu schaden – und das gilt auch für ihre Talente: Zwar gibt es einige unter ihnen, die sich auf die Wirkung von Pflanzen verstehen, doch dann eher auf Giftpflanzen für Jagd und Kampf als auf Heilkräuter.
Ansonsten verfügen die meisten Shurrhokach über profunde Kenntnisse der Wundheilkunde und Anatomie, doch die Grundlage sind nicht wissenschaftliche Forschungen, sondern die Erfahrung aus ungezählten Stunden der Folter von Gefangenen.

Die Rituale der Shurrhokach

Pardische Zauber befassen sich vor allem mit den Kräften, die ihnen offensichtlich Macht über Leben und Tod gewähren: Von den Elementen besonders *Feuer*, *Eis* und *Erz*, bei den Stellaren fast nur *Aggression* und *Begierde*.
Nicht selten bedienen sich Shurrhokach der Dämonen bei ihrer Zauberei. Als Pardir geben sie wenig auf die möglichen Gefahren, und auf die Konsequenzen für die Seele achten sie schon gar nicht: Etliche Shurrhokach der Tropen gehen sogar langfristige Verbindungen, regelrechte Pakte mit Dämonen ein. Bei den durch imperiale Magie 'verbesserten' Schneepardir des Nordens ist das hingegen sehr unüblich, da ihnen (unter anderem) die Fähigkeit zu vorausschauendem Verhalten verliehen wurde.
Eine besondere, eifrig gepflegte Kunst der Schule ist die Blutmagie: Wenn dem Shurrhokach ein tierisches oder vernunftbegabtes Opfer zur Verfügung steht, kann er es in einem längeren Ritual qualvoll töten und dann sein Blut trinken. Dadurch erlebt er einen heftigen Rausch und verstärkt seine Zauberkraft: Für große Rituale opfern Shurrhokach gerne Gefangene oder sogar Stammesmitglieder, die im rituellen Zweikampf unterlegen waren. Mitunter werden gar Zauberschüler geopfert, wenn sie dem Stamm dadurch mehr nützen als durch den Abschluss ihrer Ausbildung.
Zur Not kann der Shurrhokach auch ein Ritual der Selbstfolter vollziehen, um eine Schmerztrance auszulösen, indem er mit Klingen und Krallen sein Fleisch ritzt und durchbohrt, bis das Blut fließt.
Feste Ritualplätze kennen die meisten Shurrhokach nicht, denn wie andere Pardir leben sie vor allem nomadisch und führen ihre wenigen Kultobjekte mit sich. Doch wenn sie (etwa als Söldnerführer) an einen Ort gebunden sind, dann übernehmen sie gerne leer stehende oder schlecht verteidigte Tempel anderer Kulte als ihr persönliches Refugium und Sanctum.

Der Shurrhokach im Spiel

Shurrhokach verbinden so viel Macht mit Verantwortungslosigkeit, dass es erhebliche Probleme verursachen kann, sie als Spielercharaktere zuzulassen. Dafür sind sie natürliche Widersacher: Vor allem jene Shurrhokach, die sich dem Namenlosen zugewandt haben, zählen zu den größten Gefahren, denen sich eine Heldengruppe im weiten Dschungelgebiet zwischen dem Schädelgrund im fernen Westen und Makshapuram im Osten gegenüber sehen kann.
Allein die schneepardischen Shurrhokach des Nordens sind etwas bedachter, doch immer noch sehr unberechenbar und launenhaft.

Bekannte Vertreter

Während die meisten Schneepardir nach den Senatskriegen dem Imperium untreu wurden, entstammt *Pantherokratos XCIX.* einer Linie, die dem Thearchen die Treue gehalten hat. Als zauberkundiger Befehlshaber der imperialen Panthergarde zählt er zu den einflussreichsten Nichtmenschen in Dorinthapolis und damit im ganzen Imperium – so gilt er auch als der 'Herrscher der Pardir', auch wenn er selbstverständlich nicht für die ganze Rasse sprechen kann.
Als Anführer einer schlagkräftigen Schar verheert der einäugige *Lurrushiresh* seit langen Jahren die Länder der Karonischen Republik. Der Tribun hat ein hohes Kopfgeld ausgesetzt, doch bislang ohne Erfolg – und es wird gemunkelt, Lurrushiresh wolle irgendwo in den Bergen zwischen Karonius und Sevantinius ein eigenes Reichsgebilde der Schneepardir errichten.
Der Anführer *Shirrhûgrach* des Stammes vom Blutigen Hurda war in der tharpurischen Provinz Malrhira kurzfristig zu Macht gelangt, die er als Diener des Vielgesichtigen auch glaubte behaupten zu können. Nachdem der örtliche Satrap jedoch vom Einfluss eines finsteren Geistes befreit worden war, wurden die Pardir besiegt und vertrieben. Über Shirrhûgrachs Schicksal gibt es widersprüchliche Aussagen.

Der Animismus der Leonir: Xarchash und Xarfarash

Die Animisten der Leonir im Überblick
Weltbild: Alle Geister sind die Diener Khorrs, und im Gefolge Xarchs kann man lernen, sie zum Wohle des Stammes zu beherrschen. Auch die Verschlinger, die Feinde Khorrs, kann man mit Mut und Wissen zu Diensten zwingen, doch die Risiken sind enorm.
Götter: Khorr, Xarch; bei den Xarfarash vor allem Xarfyach
Hauptquellen: Totengeister, Tiergeister, Humus, Erz, Aggression; bei Xarfarash: Carafai
Übliche Ausbildungen: Heiler, Magischer Kämpfer (nur männliche Leonir), Wildniskundiger, Zauberpriester
Inspirations- und Hilfsfertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (Inspiration)
Verbreitungsschwerpunkt: Savannen am Gelben und Grünen Orismani
Zusammenhalt: gering
Wissen: hinlänglich
Ressourcen: hinlänglich
Die leonischen Animisten im Spiel: Wilde Zauberinnen, die die magische 'Seele' eines Leonirstammes darstellen, wehrhafte Sucherinnen nach magischen Ressourcen und Kenntnissen; bösartige magische Kämpfer im Streit mit der leonischen Gesellschaft.

Herausragend ist bei den nomadischen Mhoranash die Stellung der weisen *Xarchash*, die die Wege der Ahnen zu deuten verstehen und damit die Wanderung der Sippe bestimmen. Als Mittler zwischen Verstorbenen, Lebenden und Xarch selbst leiten diese weisen Frauen der Leonir alle Zeremonien und haben großen Einfluss, wenn es um lebenswichtige Entscheidungen geht. Die *Xarfarash* hingegen sind verderbte Leonirzauberer, die sich den dämonischen Mächten verschrieben haben und ihre eigenen Herren sind.

Weltbild der animistischen Leonir

Der Schöpfergott Khorr ließ den ersten Leonir, *Xarch*, das Verborgene Wissen um den Tod und das Leben erkennen, damit er es bewahre und nutze. Damit wurde er unsterblich und zum Schutzherrn der Schamanen und Geisterbeschwörer. (Nach einer Variante war Xarch der erste Leonir, der starb und dadurch zum halbgöttlichen Gebieter über das Totenreich wurde.)
Als großen, ewigen Gegner des Khorr sehen die Leonir *Xarfyash*, der mit seinen Horden am Rande des von Khorr beanspruchten und verteidigten Reviers lauert, stets bereit zu einem zerstörerischen Raubzug. Stets versucht er Einfluss auf die wenigen männlichen Leonirzauberer zu erhalten, um so eines Tages gegen Khorr ziehen zu können.

Die Rollen der leonischen Animisten

Die Mhoranash der Khamuri-Savanne (und in geringerem Maße die Arrabash von Rhacornos) pflegen einen ausgeprägten Ahnenkult, der von den *Xarchash*, stets Frauen, getragen wird. Sie rufen die Geister der im Kampf gefallenen Krieger, denn die Weisheit jener Alten, die ihr Leben auf dem Lager aushauchten, gilt den wilden Hirten wenig. Jedes Mhoranash-Rudel kennt nur eine Xarchash und nur der Häuptling des Rudels brüllt lauter als sie. Selbst er muss sich ihrem Richtspruch fügen, wenn sie mit der Stimme der Geister spricht. Doch ihr hohes Ansehen birgt auch eine große Verantwortung: Ihre Aufgabe ist es, die Zeichen der Ahnen zu deuten und die Geister der Natur zu kontrollieren. Das bedeutet vor allem, den Weg der Herde zu bestimmen, Kranke und Verletzte zu heilen, böse Geister auszutreiben, Zeremonien und Opferrituale zu leiten, das Wetter vorherzusagen oder zu beeinflussen, Jagdglück und Kindersegen zu erflehen und ganz allgemein das Rudel vor Unheil zu bewahren. Daneben sind die Xarchash aber auch die Bewahrer der Geschichte und zu einem guten Teil für die Erziehung der Jüngsten (vor allem der Mädchen) verantwortlich, und selbst im Kriegsrat wird ihre Stimme gehört.
Die *Xarfarash* hingegen haben dem Drängen Xarfyachs nachgegeben und nutzen die Macht von dessen Gefolge, um ihre finsteren Ziele zu erreichen. Ein Xarfarash hat sein Rudel verlassen oder wurde von ihm verjagt. Er folgt nun seinem eigenen Weg, einem Weg des Blutes, um seine eigene Macht zu stärken oder um Rache zu nehmen. Nichts selten schart er andere Ausgestoßene um sich und wird dadurch zu einer Bedrohung für die Savanne.
Die Kultur der Thyarkhash kennt keine Schamanen, denn sie haben ihren Glauben an Xarch verloren.

Die Rituale der leonischen Animisten

Die Xarchash unterscheiden zwei Arten von Kräften: Geister der Natur und Geister der Ahnen. Erstere entsprechen den Wesen der Natur und der Elemente, also *Tiergeistern* und *Feen*, sowie den Elementargeistern. Von Letzteren kennen sie *Stein*, *Erde*, *Feuer*, *Luft* und *Wasser*. Die Ahnengeister sind nach ihrem Glauben überall präsent, werden aber mit zunehmendem Alter immer unpersönlicher. Neben den Totenwesen sind in der Weltsicht der Leonir die Stellare die Ahnengeister, die vor so langer Zeit lebten, dass sie nur noch durch ihre Grundstimmung geprägt werden und keine Erinnerungen an ihr früheres Leben haben. Das Rufen dämonischer Quellen ist allen Xarchash untersagt.
Das Rufen von Geistern erinnert bei den Xarchash im Unterschied zur verlockenden Einladung eines BaLoa mehr an eine Herausforderung zum Kampf – und das 'Rufen' ist hier durchaus wörtlich zu verstehen. Denn eingeleitet wird das Ritual von einem infernalischen Gebrüll, das den Geist reizen und dazu verlocken soll, vom Körper der Leonir Besitz zu ergreifen. Als äußere Hilfsmittel dienen der Xarchash Fellbemalung, Knochenschmuck (selbiger ist auch häufig die Grundlage für Fetische), rituelle Bodenzeichnungen sowie Opfertiere (je nach Bedeutung des Rituals bis zur Größe eines Blutbüffels), doch der eigentliche Kampf wird im Körper ausgefochten, wobei sich viele Schamaninnen auch zuvor Verletzungen zufügen und sich so in Kampfrausch versetzen. Im Gegensatz dazu rufen die Xarfarash vor allem die Geister des Xarfyach in sich. Dies sind die Dämonen der Quelle *Carafai*, selten aber auch Dämonen anderer Quel-

len. Ihre Anrufungen werden fast immer durch Blutopfer begleitet. Unwillige Geister treiben sowohl Xarchash als auch Xarfarash durch starke Schmerzen aus, wobei sie sich selbst die Krallen in die Brust schlagen. Diese Methode verwenden sie auch, um unerwünschte Geister zu verjagen – nachdem sie diese zuvor in ihren Körper gelockt haben ... Anders als bei anderen Animisten ist die leonische Magie auf Grund der nomadischen Lebensweise der Mhoranash nicht an einen festen Ritualplatz gebunden und die Bodenzeichnungen für einen zeitweiligen Ritualplatz lassen sich fast überall anbringen. Das Ritual muss jedoch immer unter freiem Himmel stattfinden.

Die Repräsentation der Leonir-Animisten

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und dabei laut vernehmlich brüllen.
- Wesenbeschwörungen der Quellen *Tiergeister*, *Totenwesen* und *Carafai* erzielen stets 3 ZfP* mehr.
- Beschwörungen, die unter freiem Himmel durchgeführt werden, sind generell um 3 Punkte erleichtert.

Die Ausbildung

Ausschließlich magisch begabte weibliche Leonir der Mhoranash (und seltener der Arrhabash) verspüren in jungen Jahren den 'Ruf der Wildnis', der sie für ein Oktal oder länger in die Weiten der Savanne zieht. Wer aus dieser Zeit zurückkehrt, sucht sich eine erfahrene Xarchash, um als deren Schülerin Aufnahme in ein fremdes Rudel zu finden. Allein dieser Initiationsritus ermöglicht es der angehenden Schamanin in den kommenden Jahren, unter großen Anstrengungen den Respekt der männlichen Rudelmitglieder zu erringen.

Die wenigen magisch begabten männlichen Leonir werden bereits früh von der Xarchash der Sippe im Auge behalten, die ihre magischen Kräfte in kontrollierbare Bahnen lenkt. Diese werden so zu Wächtern und Geisterkriegern der Xarchash, immer bedroht von der Gefahr, die Kontrolle zu verlieren und von Xarfyach verführt zu werden. Gerade solche sind der Ursprung der Xarfarash.

Der Hauptteil ihrer Ausbildung haben sie durch einen dämonischen Mentor des Xarfyach erhalten. Nur selten gelingt es einem Xarfarash, einen magiebegabten männlichen Leonir zu finden, den er zu seinem Schüler machen kann.

Leonische Animisten im Spiel

Eine Xarchash wird ihr Rudel in der Regel nicht verlassen, doch kommt es bisweilen vor, dass sich eine Schamanin eine neue Schülerin erwählt und die andere fortschickt, aber auch, dass eine Schamanin noch während ihrer Ausbildung erneut den 'Ruf der Wildnis' verspürt oder sich im Rudel nicht behaupten konnte. Die Geisterkrieger der Leonir werden ebenfalls nur selten das Rudel verlassen, zu stark ist die Gefahr, dass sie zu einem Xarfarash werden.

Xarfarash hingegen sind so eng der Domäne Carafai verbunden, dass man sie meist nur als paktierenden Schurken einsetzen kann.

Bekannte Vertreter

Shuraorhu ist die Xarshash am Hofe des rhacornischen Monarchen, die für ihn wahrsagt, den Willen der Ahnen erforscht und allgemein Ratschläge zu Fragen der Magie erteilt. Es wäre falsch, sie als die 'Macht hinter dem Thron' zu sehen, auch wenn dies die magischen Herren des Imperiums gerne täten. Es ist bekannt, dass sie den Rrondr-Kult protegiert und den Glauben an den rhacornischen Reichbeschirmer Myrdraerrh fördert. *Akhagrushokh* war einst ein Offizier der Rhidar, der gefürchteten Haustruppen der Rhidaman, doch dann entdeckte sein Dienstherr seine fast verschwundene magische Begabung und wollte sie mittels dämonischer Essenzen wieder stärken. Nach dem vermeintlichen Misserfolg des Zaubers wurde der Leonir in die Arena verkauft und zu einem der berüchtigtsten und mordlustigsten Gladiatoren des Imperiums, bis er in einem mehrtägigen Blutrausch seine Freiheit erstritt. Heute ist er als Söldnerführer mal hier, mal dort anzutreffen.

Die Yachzuq

Die Yachzuq haben in allen Kulturen der Yachjin ihren Platz. Unabhängig von ihrem kulturellen Hintergrund steht für sie das Wohl der Gemeinschaft immer an erster Stelle. Die Yachzuq sehen sich innerhalb der Rudel und Familien besonders in der Verantwortung. Da ihre Magie ein mächtiges Werkzeug darstellt, ist es ihre Pflicht, der Gemeinschaft damit zu Diensten zu sein. Nur selten versucht ein Zauberer, selbst Macht über seine Sippe zu erlangen. In der Kriegergemeinschaft der Myroskani stärkt der Yachzuq die Einigkeit der Kämpfer und tritt auch als Schiedsrichter in Streitfragen auf.

Das Weltbild der Yachzuq

Selbst nach dem Tod eines Stammesangehörigen versucht man, seine Weisheit für die Sippe zu erhalten, indem man den Geist des Verstorbenen ruft und ihn um Rat bittet. Auch andere Geister, die der Yachzuq in Gegenständen, Pflanzen und Tieren vermutet, werden von ihm mit dem nötigen Respekt behandelt. Denn wenn der Zauberer Respekt erweist, erwirbt er nach seinem Glauben damit die Erlaubnis, sich auch die Macht der Geister zu Nutze zu machen. Die Yachjin sehen sich als Myrors erste Kinder. Ihnen wurde der Garten der Schöpfung zum Geschenk gemacht und die Macht verliehen, selbst Einfluss auf die Welt der Geister zu nehmen.

Aufgaben des Yachzuq

Es ist die gemeinsame Aufgabe des Yachzuq und des Myrorpriesters, das Wissen der Ahnen in ihrer Gemeinschaft lebendig zu halten. Der Yachzuq ist es, der die Bestattungsrituale der Yachjin überwacht und leitet. Hierzu ruft er den Geist des kürzlich Verstorbenen in seinen eigenen Körper, während er zusammen mit dem Stamm Herz und Hirn des Toten verspeist. Auf diese Weise ist es der Sippe möglich, den Toten selbst zum Leichenschmaus zu laden. Durch die Anrufung der stellaren *Harmonie* stärkt der Yachzuq die Gemeinschaft und unterbindet sippeninterne Fehden. Diese stellare Macht wird auch für die übermenschliche Geduld und Zuneigung verantwortlich gemacht, die die Hyänenmenschen ihrem Nachwuchs entgegenbringen.

Die Rituale der Yachzuq

Die Yachzuq pflegen nicht nur häufigen Umgang mit den Geistern ihrer Ahnen, auch *Humus* spielt bei ihnen eine große Rolle. Er repräsentiert für die Yachzuq das Fleisch der Beute, den Körper des Kriegers und auch den Nachwuchs des Stammes. Einige wenige Yachzuq finsterer Gesinnung ziehen jedoch die dämonische Quelle *Dya'Khol* dem Element Humus vor. Diese Zauberer erlangen dadurch Macht über das tote Fleisch und über die Geister der Toten. Zur Jagd und zur Verteidigung sind Eigenverwandlungen in Tiergestalten sehr verbreitet. Um sich inspirieren zu lassen, sucht ein Yachzuq die Gesellschaft seiner Sippe. Bei den wilden Yachyach finden Rituale vorzugsweise an den Stränden ihrer Eilande statt. Ekstatische Tänze, begleitende Gesänge, vergorene Früchte, Rauschpflanzen und sogar Schlangengifte helfen bei der Inspiration.

Die Yachzuq im Überblick
Weltbild: Wer den Geistern Respekt erweist verdient es, sich ihre Macht zu Nutze zu machen.
Götter: der Schöpfergott Myror, fremde Götter als Diener Myrors
Hauptquellen: Totenwesen, Humus, Harmonie, Tiergeister
Übliche Ausbildungen: Geisterbeschwörer, Heiler, Magischer Kämpfer (Tierkrieger)
Inspirations- und Hilfsfertigkeiten: Tanzen (Inspiration), Singen (Hilfe)
Verbreitungsschwerpunkt: Alle Yachjinkulturen des Kontinents
Zusammenhalt: sehr groß
Wissen: hinlänglich
Ressourcen: minimal
Die Yachzuq im Spiel: Als Mittler zu den Ahnen, als (Seelen-)Heilkundiger in den Städten der Kerrishiter oder als Tierkrieger in den Reihen der Myroskani.

Die Repräsentation der Yachzuq
- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Formel aussprechen.
- Alle Beschwörungen der Quellen *Totenwesen*, *Harmonie* und *Dya'Khol* erzielen 3 ZfP* mehr.
- Nimmt der Zauberer während der Beschwörung ein Rauschgift ein, so sinken deren Kosten um die halbe Giftstufe, wobei die Kosten maximal auf die Hälfte sinken können. Der Zauberer muss sich dem Schaden nach den üblichen Regeln widersetzen.

Die Ausbildung zum Yachzuq

Noch vor der Volljährigkeit wird ein geeignetes Kind von einem erfahrenen Yachzuq aus der Gemeinschaft des Nachwuchses ausgewählt und beginnt seine Ausbildung. Zu seinem zehnten Geburtstag schenkt ihm der Stamm eine Waffe, häufig einen Speer oder eine Keule, die seine Macht über die Geister symbolisiert.
Die mit der Zeit folgenden Prüfungen erfordern viel Mut und Selbstbeherrschung. Doch wenn der junge Zauberer schließlich nach mindestens drei Jahren die Prüfung durch die Ahnen bestanden hat, ist er eines der wichtigsten Mitglieder der Gemeinschaft.

Der Yachzuq im Spiel

Es wird von einem Yachzuq erwartet, dass er sich vollständig für seine Sippe oder Kampfeinheit aufopfert. Viele junge Yachjin halten diesem Druck nicht lange Stand und verlassen ihre Heimat, um allein mit den Geistern zu sprechen. Schnell müssen sie jedoch feststellen, dass sie in der Einsamkeit keine Erfüllung finden können. So schließen sie sich der nächstbesten Reisegruppe, dem nächstbesten Cirkel an.

Bekannte Yachzuq

Telach Schlangenfresser ist der älteste bekannte Yachzuq unter den Myroskani. Trotz aller Grausamkeit erweist der inzwischen ergraute Animist erstaunlich vielen erschlagenen Feinden die 'Ehre' eines Begräbnisses nach Art seines Volkes. Der vollständig haarlose *Galshish* aus Kerrish-Yih ist einer der besten yachjinischen Ärzte des südlichen Kontinents. Obwohl er sich täglich die Haare zupfen lässt, wird er von den Menschen seiner Heimatstadt nicht als einer der ihren anerkannt.

Die Windflüsterer

Die Asharíel sind ein Volk, das an den Weltengeist *Nairak*, die Ordnung der Welt glaubt. Den Weg zur Mehrung dieser Ordnung zu ergründen, indem er mit den Geistern spricht, ist Aufgabe der Windflüsterer.

Weltbild der Windflüsterer

Die Asharíel Alamars verehren die Ordnung des Kosmos als Kind des Chaos, wobei alle 'Entrückten' und 'Jenseitigen', seien es Stellare, Götter oder Ahnen, als Mehrer und Vermittler der Ordnung im Chaos Verehrung genießen, ohne dass sich ein besonderer Kult herausgebildet hätte. Der Einklang mit dem Nairak, dem Weltgeist, der Ordnungsseele des Kosmos ist das zentrale Element ihres Glaubens. Von den Vorstellungen in Alamar weichen kleinere Gruppen anderswo mehr oder weniger ab.

Aufgaben der Windflüsterer

Wie alle Asharíel wählen sich die Windflüsterer einen zu bekämpfenden Gegner, der oftmals mit den Bedrohungen des Nestes oder Horstes identisch ist. In Alamar versuchen sie insbesonders zu ergründen, welche Handlungen der Mehrung der Ordnung in der Welt förderlich sind. Imperiale Windflüsterer dagegen stehen oft im Dienst von Tempeln oder Optimaten und arbeiten für ihren Nest-Circel, indem sie Bedrohungen für diesen schnell ausschalten.

Die Animisten der Ashariel im Überblick
Weltbild: Die Welt ist Ordnung, die aus dem Chaos geboren wurde.
Götter: Nairak, dem Weltgeist, daneben von Horst zu Horst unterschiedliche Götter, Geister und Ahnen als Mittler und Mehrer der Ordnung.
Hauptquellen: Luft, Freiheit
Übliche Ausbildungen: Pioniere, Mystiker, Kämpfer
Inspirations- und Hilfsfertigkeiten: Freies Fliegen und Selbstbeherrschung (Inspiration)
Verbreitungsschwerpunkt: Alamar
Zusammenhalt: hinlänglich
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: minimal
Die Windflüsterer im Spiel: je nach Alter revolutionäre, heißblütige oder geistig gereifte Mystiker, die jedoch stets ihren spirituellen Gegner zu besiegen trachten.

Die Rituale der Windflüsterer

Die Inspiration wird meist durch das Fliegen erreicht, entweder in die Höhe oder aber weite Strecken ohne Pause. Auch Meditation an einem möglichst hochgelegenen Ort, der auch meist als fester Ritualplatz dient, kann die Inspiration herbeiführen. Während junge Ashariel-Animisten oft noch die Nutzung aggresisver Quellen wie *Aggression*, *Feuer* (Sonne) und *Begierde* bevorzugen, wenden sich reifere Windflüsterer eher Quellen wie *Erkenntnis*, *Harmonie*, *Kreativität* und *Zauberei* (Mond) zu. Allen ist jedoch die Hinwendung zu Luft und Freiheit gemein. Dämonische Quellen sowie Tier- und Totengeister sind kaum verbreitet.

Die Repräsentation der Windflüsterer
- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine passende Geste (häufig mit den Flügeln) durchführen.
- Beschwörungen der Quellen *Luft* und *Freiheit* erzielen stets 3 ZfP* mehr und alle Inspirationen dieser Quellen können für 7 ZfP* in ihrer Wirkungsdauer verdoppelt werden.

Die Ausbildung zum Windflüsterer

Ein Ashariel-Kind, das mit der seltenen 'Gabe der Schöpfer' gesegnet ist, wird in die Obhut eines Windflüsterers gegeben, der seinen Schüler zunächst lehrt, wie seine Kräfte die Ordnung beeinflussen können. Erst wenn ein gewisses Verständnis dafür vorhanden ist, wird ein Schüler in die tieferen Geheimnisse eingeweiht, doch jeder Windflüsterer ist sich dem Ungestüm der Jugend bewusst und versucht gar nicht erst, seinen Schüler zu Quellen zu zwingen, die möglicherweise nicht seinem Wesen entsprechen. Am Ende der Ausbildung werden die jungen Windflüsterer von ihren Lehrern in die Welt entsandt, um dann eines Tages gereift zurückzukehren, den Platz des Lehrers einzunehmen und die Ordnung für die Ashariel zu mehren.

Der Windflüsterer im Spiel

Die 'Kleidung' der Windfüsterer besteht oft nur aus mehreren auffallend gefärbten Bändern, die beim Fliegen möglichst wenig behindern und mit Symbolen der Quellen des Windflüsteres bemalt sind. Fetische haben oft die Gestalt kleiner Schmuckstücke, die man an der spärlichen Kleidung befestigen kann, oder sind mit der Ashariel-Lanze des Animisten identisch. Oftmals färben die Windflüsterer sich die Haare in einem Ton, von dem sie glauben, dass er der Quelle wohlgefällig ist. So färben sich beispielsweise Windflüsterer, die Feuer/Licht oder Aggression nahe stehen, die Haare oft in leuchtendem Rot, und jene, die sich der Luft verbunden fühlen, färben sich hellblaue Strähnen in weißgebleichtes Haar. Für seine Gruppe wird der Windflüsterer ein treuer Begleiter sein, der sich um das Wohl seines kleinen 'Nestes' sorgt, aber den gewählten Gegner, den zu bekämpfen er ausgezogen ist, nicht aus den Augen verliert.

Bekannte Windflüsterer

Der greise Windflüsterer *Temerin* aus Alamar ist über viele Generationen hinweg Erbe einer Reihe von Windflüsterer-Philosophen, die sich um Verständigung mit dem Imperium bemühen. Auch Temerin ist bemüht, seine Gemeinschaft auf einen friedlichen Kurs zu führen und so die Ordnung zu mehren. Noch immer hofft er darauf, dass seine Schülerin *Tahia* zurückkehrt und seinen Platz einnimmt. Doch derzeit führt die junge Windflüsterin eine Bande von Himmelspiraten gegen das Imperium, das in ihren Augen wider die natürliche Ordnung der Welt ist und dessen Schwächung gleichbedeutend mit der Mehrung der Ordnung ist.
Rane, eine Windflüsterin aus Shindrabar, kämpft dagegen gegen die Besessenheit durch einen mächtigen Feuerelementar an und richtet von ihm gelenkt ebensoviel Schaden an, wie sie mit dessen Kräften Gutes tut. Der Feuergeist ist ihre derzeitige Nemesis und ihr von Flammen umspielter Anblick ist ebenso beeindruckend wie furchterregend.

Der Animismus der Shingwa: Die Shanwada

Weltbild der Shanwada

Der Dienst an *Tscha* und *Ojo'Shombri* und die Verbundenheit der Shingwa untereinander lässt Shanwada lange an einem Ort verweilen, doch dann ziehen sie aus, um 'neue Farben kennenzulernen' und so das Wirken ihrer Götter zu ergründen. Sie ehren die von ihnen gerufenen Kräfte als Gaben ihrer Götter in Form verschiedener Farben: *Grün* (Humus), *Rot* (Feuer), *Weiß* (Luft), *Blau* (Wasser) und *Schwarz* (Erz). Das Element *Eis* ist ihnen zu fremd und in der Zauberei nicht bekannt. Die stellaren Kräfte (außer *Wahnsinn* und *Zauberei*) gelten den Shanwada als die acht Gedanken Ojo'Shombris, wobei die Quelle Endgültigkeit als *Ewigkeit* bekannt ist. Sie rufen vor allem die Farben *Grün*, *Weiß* und *Blau* sowie die Gedanken *Harmonie*, *Kreativität*, *Erkenntnis* und *Freiheit*.

Die Shanwada im Überblick
Weltbild: Das Leben ist bunt und im Wandel. Farben verblassen, neue Farben entstehen und mischen sich immer wieder neu – so wie das Leben.
Götter: Muttergöttin Tscha (Farbe, Wandel, Zukunft), Vatergott Ojo'Shombri (Verborgenheit)
Hauptquellen: Humus, Luft, Wasser, Harmonie, Kreativität, Erkenntnis, Freiheit
Übliche Ausbildungen: Illusionist, Priester Inspirations- und Hilfsfertigkeiten: Tanzen, Malen/Zeichnen, Singen, Farbwandel (Inspirations-, selten auch Hilfsfertigkeiten)
Verbreitungsschwerpunkt: Alle Shingwa-Siedlungen (auch in imperialen Städten), besonders im ursprünglichen Siedlungsgebiet der Shingwa, den Wäldern zwischen Gelbem Orismani und westlichem Tharpura.
Zusammenhalt: sehr groß
Wissen: groß
Ressourcen: gering
Die Shanwada im Spiel: Auf der Suche nach "neuen Farben, die Ojo'Shombri auf dem Weltenei verborgen hat" und damit neugierige Wanderer, kann man ihnen auch an entlegenen Orten begegnen.

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

Aufgaben und Rituale des Shanwada

Die Shanwada haben die Aufgaben, Rituale ihrer beiden Götter durchzuführen und die Lehre bei den verschiedenen Stämmen und Sippen "bunt und allfarbig" zu halten.
Herzstück der shanwadischen Zauberei ist das *Shandala*, das je nach äußeren Umständen und Gemütszustand des Shingwa unterschiedliche Formen annimmt und daher in jeder Anrufung neu entsteht. Shandalas werden von vielen Shingwa als Meditationshilfe und auch zur Prophezeiung verwendet, da sie in ihnen die Wege Tschas und Ojo'Shombris zu finden glauben – den shingwanischen Animisten hilft es, den Geist anzulocken und die eigenen Gedanken auf die Übernahme vorzubereiten.
In ihrer einfachsten Form handelt es sich bei Shandalas um vielfarbige Muster aus unterschiedlichen Materialien: Blüten, Blätter, verschiedenfarbiger Sand und Erde, Farben oder bunte Tücher und Bänder – manche Shingwa führen dafür auch eine große Bahn Pergament und Farbe, Sand oder getrocknete Blüten mit sich. Diese meist kreisförmigen und streng symmetrischen Bilder sind aber nur eine Ausformung des Shandala, dessen Wesen sich auch in rhythmischer Musik und Tanz ausdrücken lässt.
Zunächst sucht der Shanwada – stets alleine – einen Ort auf, der dem zu rufenden Geist nahe steht, und formt auf dem Boden das Grundmuster seines Shandalas. Während er den Platz umkreist, versucht er seinen Geist zu leeren und stimmt seinen Körper und dessen Farbe auf das Shandala ein, das sich nun zu entwickeln beginnt. Seine Gestaltung ist ein kreativer Prozess, der sich durch das ganze Ritual zieht. Dazu tanzt der Shanwada einen spontan ersonnenen Schreit- und Hüpftanz, der auch die Zunge als unabhängiges Körperteil mit einbezieht, singt und summt bestimmte Tonfolgen und formt entsprechende Muster auf seiner Haut. Ist das Shandala stark genug geworden, ruft der Shanwada den Geist und lässt ihn in sich einfahren.
Es heißt, dass man nur das Shandala zerstören müsse, um das Wesen im Shanwada zurückzuschicken. Und tatsächlich sind die Ritualplätze der Shanwada gerne abgelegen oder mit (meist natürlichen, inspirierten) Fallen gesichert ...

Die Repräsentation der Shanwada
- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und dabei singen.
- Alle optischen Illusionen oder Tarnungen (z.B. durch den Dienst Illusion oder Mimikry) wirken um 3 Punkte stärker und können selbst bei Fremdverzauberungen noch durch die Gabe Farbwandel um je 1 pro 2 TaP* verstärkt werden.

Die Ausbildung zum Shanwada

Nicht selten nimmt ein Shanwada mehrere Schüler gleichzeitig auf und unterweist sie in den Lehren der Götter. Nicht alle Schüler schaffen es, diese Ausbildung abzuschließen, doch der Abbruch der Ausbildung gilt nicht als Makel, sondern eher als Beweis, dass die Götter eine andere Aufgabe für den ehemaligen Schüler vorgesehen haben.

Der Shanwada im Spiel

Als 'Verfärber der Welt' ist ihr Wirken der Wandel im Verborgenen. Sie versuchen, Veränderung zu bewirken – sei es an Geist und Körper einzelner oder auch an der Gesellschaft an sich. Die Möglichkeiten reichen von friedlichen Reformern bis zu hartnäckigen, doch niemals fanatischen Revolutionären.
Wie die meisten Shingwa tragen auch die Shanwada die Schneta, eine Schärpe mit einer Vielzahl aufgenähter Taschen (mit allerlei 'Zauberwerk' und Farbstoffen) und den Washkedal, einen Wanderstab mit bunten Tüchern an der Spitze.

Bekannte Shanwada

Gowenshing aus Balan Cantara ist ein begeisterter Maler und stets auf der Suche nach "Farben, die Tschas Wirklichkeit noch bunter abbilden." *Gechali* ist ein in imperialen Städten anzutreffender geschickter Demagoge und Prediger für Umsturz und Veränderung, der die "verblasste Struktur des Imperiums" zur "Verfärbung" aufruft.

Andere magische Traditionen

Neben den beiden großen Traditionsgruppen der Optimatiker und Animisten werden an dieser Stelle noch einige weitere Traditionen vorgestellt.

Die Magie der maritimen Rassen

Während sich über Wasser im Laufe der Jahrtausende diverse magische Traditionen entwickelten und heutzutage in voller Blüte stehen, ist die große Zeit der maritimen Zauberer vorbei – nur wenig ist geblieben von der Pracht des achten Zeitalters, als die maritimen Völker herrschten. Doch dieses Wenige ist nach wie vor beeindruckend. Im Folgenden werden die Zauberer der Risso (die *Biagha*) und der Loualil (die *Wellenkinder* und die *Wogenformer*) vorgestellt, die zwar beide die maritime Repräsentation nutzen, aber dennoch völlig unterschiedliche Herangehensweisen an Ausbildung und konkrete Position der Zauberer innerhalb der Gesellschaft haben.

Die Wogenformer und Wellenkinder

Die Wogenformer und Wellenkinder im Überblick
Kurzbeschreibung: Die Zauberer der Küstengebiete und Auen, die neben der Beherrschung des Wassers auch Wetter und Umgebung der Loualil formen.
Hauptquellen: Humus, Luft, Wasser, Harmonie, Zauberei
Übliche Ausbildungen: Elementarist (Wasser), Pionier, Priester
Verbreitungsschwerpunkt: Alle Meere und größeren Flüsse Myranors
Zusammenhalt: hinlänglich
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: gering
Die Wogenformer und Wellenkinder im Spiel: Die magische Seite der Loualil: entrückt wirkende, magische Wasserwesen, die zu erstaunlicher Fein- und Kunstsinnigkeit in der Lage sind, genauso aber die Kälte und Erbarmungslosigkeit des Wassers in sich tragen.

Die Zauberkunst der Loualil
Ma'ada, die Lenkerin der Gezeiten und des Wassers, wird von den Loualil auch als die Herrin der Zauberei angesehen – ja, einige von ihnen unterscheiden gar zwischen der Beherrschung des Wassers (die Efhardh zugeschrieben wird) und den andern Spielarten der Magie, die Ma'ada unterstehen. Die Magie ist daher für die Loualil ein Erbe ihrer Götter, die sie verlassen haben – und wird mit derselben unterschwelligen Wehmut ausgeführt, die ihr ganzes Leben bestimmt.
Die Anzahl magischer Begabungen ist bei den Loualil deutlich höher als bei den meisten Landbewohnern. Im Gegensatz zu den Risso (s. u.) aber bilden sie in der Regel alle magisch Begabten zumindest rudimentär aus. Diese nur geringfügig magisch ausgebildeten nennt man *Wellenkinder* – nur die Begabtesten werden von den *Wogenformern* direkt zu ihresgleichen ausgebildet, den Zauberern der Loualil. Die Wellenkinder erlernen für gewöhnlich einen normalen Beruf, meinst den eines (Kunst-)Handwerkers, und unterstützen diesen magisch. Die wenigsten Wellenkinder kommen jemals über diese Stufe hinaus, auch wenn es einige gibt, die sich später zum Wogenformer ausbilden lassen.
Entsprechend ihrer Umgebung sind die Wogenformer vor allem auf die Beherrschung von *Humus*, *Erz* und natürlich *Wasser* angewiesen. Ihr enges Verhältnis zum Mond bedingt aber auch eine intensive Beschäftigung mit der ihm zugeordneten Quelle Zauberei. Daneben wird, gerade für das Handwerk, auch auf Kreativität und Harmonie zurückgegriffen. Außer für die Quelle Wasser nutzen sie vorwiegend ihren überlieferten Formelkanon.
Die Fähigkeit zur Inspiration scheint ihnen praktisch nicht gegeben zu sein. Generell sind die einzigen von ihnen beschworenen Wesenheiten die des Wassers – nur gelegentlich hört man von Kontakten mit Feenwesen.

Die Gemeinschaft der Wogenformer
Da die magische Begabung bei den Loualil etwas relativ normales ist, sind die Zauberer vollständig in den Alltag integriert. Besonderes Ansehen genießen vor allem die Wellenkinder, deren magisch unterstütze Handwerkskunst oft die schönsten Stücke loualilschen Schmuckes hervorbringt. Die Wogenformer hingegen sind als Beherrscher des Wassers in manchen Regionen überlebenswichtig, denn sie können mit ihrer Magie die Küstenbereiche formen, Schutz bieten gegen Sturmfluten und Dürren und die Land- und Wasserwirtschaft der Loualil unterstützen.
Regelmäßige Treffen der Loualil-Zauberer gibt es vor allem im kultischen Rahmen der Vollmondnächte – doch in ihnen unterscheiden sie sich nicht im Geringsten von anderen Mitgliedern ihres Volkes.

Berühmte Loualil-Zauberer
Guuiuna ist die Führerin einer Gruppe von Loualil im weinroten See. Ihre Kenntnisse der versunkenen demelischen Städte soll legendär sein, genau wie die Schätze, die die Loualil des Sees angeblich besitzen. *Dunaai* hat sich vor Jahren dazu entschieden, an der Seite der Chrysir-Priesterin Deneradne serr Chrysir sein Leben zu verbingen. Auf ihrem kleinen Boot durchmessen sie die Orismani-Lande. *Lounalado* ist wahrscheinlich der größte Veteran unter den Wogenformern. Seit Jahrzehnten bekämpft er die Mholuren und hat dabei neben einem Großteil seiner Zauberkraft auch das linke Auge und einen Teil seiner Schwimmhäute eingebüßt.

Die maritime Repräsentation
Die Repräsentation der aquatischen Völker ist an ihren primären Lebensraum, das Meer, in besonderer Weise angepasst:

- Um einen Zauber in maritimer Repräsentation zu wirken, muss der Zaubernde das Ziel sehen können, Konzentration aufwenden und einen Zauberspruch sprechen.
- Zauber in maritimer Repräsentation erfordern Wasserkontakt. Dies heißt, dass der Zaubernde mindestens einen Fuß im Wasser haben muss, wobei als Wasser auch größere künstliche Becken (z.B. in Thermen) zählen, nicht jedoch eine einfache Wasserschüssel. Diese Einschränkung tritt aber erst stufenweise in Kraft: Pro Stunde außerhalb des Wassers wird das Wirken von Zaubern um einen Punkt schwieriger, bis das Maximum von 12 Punkten erreicht ist. Sobald wieder Wasserkontakt hergestellt ist, ist der Aufschlag verschwunden.
- Beschwörungen, bei denen der Zauberer vollständig vom Wasser umschlossen ist, sind um einen Punkt erleichtert.
- Zauber der Quelle Feuer können in dieser Repräsentation nicht existieren.
- Anrufungen der Quelle Wasser erbringen grundsätzlich 3 zusätzliche ZfP* und kosten nur 90% der üblichen Kosten.
- Es handelt sich um eine intuitive Repräsentation (Leiteigenschaft IN).

Die Biagha

Die Biagha im Überblick
Kurzbeschreibung: Untersee-Zauberer, die durch ihre Magie die Lebensräume der Risso formen und die alte Geschichte bewahren.
Hauptquellen: Wasser, Humus, Erz, Kraft, Endgültigkeit, Harmonie
Übliche Ausbildungen: Heiler, Kampfzauberer, Pionier, Priester, Tierbeherrscher
Verbreitungsschwerpunkt: Meer der Schwimmenden Inseln/ Thalassion
Zusammenhalt: groß
Wissen: hinlänglich
Ressourcen: gering
Die Biagha im Spiel: Geheimnisvolle Meister der Unterwassermagie, die mal erschreckend wenig, mal erstaunlich große Macht über das Wasser besitzen. Als rettende Kavallerie ebenso geeignet wie als Auftraggeber für phantastische Questen am Meeresboden oder als unheimliche Bedrohung.

Die Zauberer der Risso sind die silbergeschuppten Biagha, die gleichzeitig oft priesterliche, fast immer aber führende Funktionen übernehmen.

Die Zauberkunst der Biagha
Für die Risso ist die Magie ein wesentlich größeres Mysterium als für die Loualil. Zwar schlummern die magischen Kräfte in Vielen von ihnen, doch die Meisten entwickeln sie nie aus – und so werden die Biagha der Risso stets erst im Nachhinein in einem geheimen Ritual zu dem, was sie sind – Former von Fels und Korallen, Beherrscher der großen Wasserlebewesen und Bewahrer des alten Wissens. Die Magie ist für sie sehr stark ein Werkzeug, das den Verfall ihres Volkes aufhalten, sein Überleben ermöglichen, die Vergangenheit offenbaren und zu guten Entscheidungen verhelfen soll.
Von ihrem einstigen Wissen um die Magie des Wassers ist nicht mehr allzu viel geblieben. Die Wenigsten beherrschen noch die Essenzbeschwörungen in ihrer spontanen Form, zumeist wird auf seit Urzeiten überlieferte Formeln zurückgegriffen – Forschung ist bei den Risso Entdeckung des Alten, sodass zwar immer wieder Formeln und Hinweise auf sie in den Überresten ihrer einstigen Größe gefunden werden, aber nur sehr wenig wirkliche Neuerung stattfindet.
Ihre wichtigste Aufgabe ist daher das Vollführen der vielen, für das Überleben der Risso für notwendig gehaltenen Rituale, mit denen der Ahnen gedacht, verschiedene Schutzzeichen erneuert und das Wissen bewahrt werden soll. Gilt ein normaler Risso bereits als abergläubisch, so gilt dies für einen Biagha noch in viel größerem Maße.

Die Geschichte der Biagha
Die altehrwürdige Zauberkunst der Biagha geht zurück auf das achte Zeitalter, als die maritimen Rassen die beherrschenden Völker Deres waren. Heutzutage ist man auf Vermutungen angewiesen, doch wahrscheinlich waren die Biagha damals als Zauberfürsten und Kriegermagier, aber auch als Priester der Götter die wesentliche Führungsschicht der rissoalen Reiche – auch wenn niemand sagen kann, welche Kreaturen und Völker im Laufe der Jahrtausende vom Meer verschlungen wurden. So ist denn der Machtverlust des berühmten M'iiku'on ein traumatisches und bis heute nachwirkendes Ereignis, das den Charakter der Biagha wie ihres Volkes stark veränderte. Über lange Zeit dämmerte ihre Kultur dahin, Dämonenkulte griffen um sich und nach und nach schwand das Wissen um die Magie – doch seit einigen Jahrzehnten beginnen die Biagha-Räte wieder, Expeditionen auszuschicken, die ihre Vergangenheit entdecken und eine neue Zukunft eröffnen sollen.

Die Gemeinschaft der Biagha
Der Aufstieg zum Biagha ist langwierig, und entsprechend sind sie für gewöhnlich die Führer ihres Volkes. Um Biagha werden zu können, muss der Schüler bereits ein blaugeschuppter Risso sein – erst, wenn er diese Phase erfolgreich beendet hat, kann er sich nach langer Prüfung dem Ritual unterziehen, welches seine Schuppen silbern färbt und die Kraft der Magie in ihm voll erweckt.
Daher sind die Biagha für gewöhnlich bereits mit großer Lebenserfahrung gesegnet, wenn sie beginnen, ihre Magie zu vertiefen, und in weit mehr als nur der Magieausübung geschult. Dies qualifiziert sie in hohem Maße dazu, im Rat ihrer Gemeinschaften die wesentlichen Stimmen zu führen und Entscheidungen zu treffen. Dazu kommt, dass die von ihnen durchgeführten Rituale für jede Gemeinschaft lebensnotwendig sind – ohne die Biagha wären die Risso so manchem Vulkan, so manchem Seebeben und auch vielen Tiefseekreaturen schutzlos ausgeliefert, die durch gemeinsame Anstrengungen der Biagha oftmals abgewendet oder beherrscht werden können.
Der Rat der Biagha entscheidet alle wesentlichen Dinge in einer Rissogemeinschaft – wer etwa die beiden wesentlichen Riten des *Tzii Aan* (wodurch ein grüner Risso zu einem blauen wird und die Fähigkeit zur Kommunikation mit Meereslebewesen geweckt wird) und – noch wichtiger – des *Tzii Briir* (der Erhebung zum Biagha) durchlaufen darf, wo neu gesiedelt wird, mit wem Handelsbeziehungen geknüpft werden und wie sich die Risso zu den Landbewohnern stellen. Der letzte Punkt nimmt dabei einen wesentlich weniger zentralen Punkt ein, als viele glauben, denn die meisten Risso haben in ihrem Leben niemals Kontakt mit der Wasseroberfläche.

Berühmte Biagha
Ouiiischa hat derzeit das Kommando über eine Gruppe nomadisierender Risso im Meer der schwimmenden Inseln. Die genauen Motive seiner für Risso sehr ungewöhnlichen Lebensweise sind nur seinen Anhängern bekannt. *Mihiilusch* ist vor einigen Jahren bei einer Expedition in die Tiefen des Thalassion verschwunden, doch da sie schon mehrfach für mehrere Jahre verschwunden war und stets mit Aufsehen erregenden

Entdeckungen wiederkehrte, glaubt niemand in ihren Tod. *Soomu* wiederum hat sich den Serovern angeschlossen und unterstützt den Kapitän Nauratos dyll Ennandu bei seinem Kampf gegen Piraten und nicht-serovische Kauffahrer.

Der Aufstieg zum Biagha

Um ein Biagha zu werden, muss sich ein magisch begabter Risso für sein Volk verdient machen und dem Rat der Biagha beweisen, dass er das Ritual des *Tzii Briir* vollführen darf. Dies bedeutet, dass die meisten magisch begabten Risso-Charaktere zuerst ihren Wert beweisen müssen, bevor sie zum Halb- oder Vollzauberer werden. In Regeln heißt dies, dass die meisten Biagha erst durch die SF *Späte Ausbildung I/II* zum Biagha werden. Im Folgenden finden Sie ein Regelpaket, mit dem Sie diesen Aufstieg regeltechnisch abbilden können. Die zugehörige Ausbildung nach dem Tzii Briir dauert etwa ein halbes Jahr. Extrem wenige Risso werden direkt zum Biagha ausgebildet und können den auf Seite 174 vorgestellten Traditionsaufsatz nutzen.

Aufstieg zum Biagha
Voraussetzungen: IN, CH je 15, MU, KL je 13, Viertelzauberer
Modifikationen: Der Vorteil Viertelzauberer wird durch Halb- oder Vollzauberer ersetzt mit allen Folgen für AE und MR, er erlernt die maritime Repräsentation und Ritualkenntnis, der SO steigt auf mindestens 7.
Zauber: (HW:+7 oder HE:+7) sowie (W:+4 oder E:+5) auf eine der o.g. Hauptquellen
Kosten: 1500 AP (Halbzauberer), 2300 AP (Vollzauberer)

Die Thulna'il – Heilzauberer der Neristu

Die Zauberer der Neristu im Überblick
Kurzbeschreibung: wissenschaftlich geprägte Repräsentation magischer Heiler, Technomanten und Alchimisten
Hauptquellen: Aggari, Erz, Feuer, Humus, Khalyanar, Mishkarya, Wahnsinn
Übliche Ausbildungen: Alchimist, Heiler, Prothetiker / Vivomorphist, Technomant
Verbreitungsschwerpunkt: Nerenithe des Imperiums
Zusammenhalt: hinlänglich
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: hinlänglich
Die Thulna'il im Spiel: Als Heiler für das einfache Volk gepaart mit typisch neristischen Verhaltensweisen. Bisweilen auch als Verwandlungszauberer wider Willen in den Diensten krimineller Mächte.

In den Metropolen des Imperiums ist ein studierter Medicus selten und kostspielig. Doch unter den Menschen hat sich längst herumgesprochen, dass die Heiler des bleichblauen Volkes über großes Geschick und weitreichenden Sachverstand verfügen. Innerhalb der neristischen Tradition hat sich eine eigene Kultur magischer Heiler gebildet, die sich ihre Dienste bei weitem nicht so teuer bezahlen lassen wie ihre menschlichen Kollegen. Das liegt daran, dass die Heilkunst unter den Neristu ein verbreiteteres Handwerk ist und in der Regel gleich mehrere Heilercirkel zueinander in Konkurrenz stehen.

Die Zauberkunst der Thulna'il

Die Thulna'il sind sich ihrer magischen Begabung und der Vorteile, die sie daraus schöpfen, durchaus bewusst. Dennoch neigen sie dazu, ihre Fähigkeiten ganz nach Neristuart geheim zu halten. Und obwohl den Optimaten dennoch nicht entgangen ist, was sich da in den Nerenithen abspielt, ignorieren sie das Treiben der Neristu zumeist, da sie sie nicht als ernsthafte Konkurrenz sehen wollen. In den Nerenithen genießen die Zauberer hohes Ansehen. Sie gelten als hilfsbereite, äußerst fleißige Gelehrte, die für ihre Ansumyafürchtigkeit bekannt sind. Der magische Schwerpunkt der Thulna'il liegt bei der Essenzbeschwörung, in der sie sich in erster Linie auf die Quellen Mishkarya und Humus oder – in seltenen Fällen auch – Khalyanar spezialisiert haben. Wesenbeschwörung nimmt in ihrer Tradition meist keinen großen Stellenwert ein, ist jedoch grundsätzlich bekannt. Manchmal bedient man sich der stellaren Quellen zu Zwecken der Seelenheilung und Stärkung von Eigenschaften und Talenten. Ein häufig von ihnen verwendeter Dienst ist die Verwandlung des Erscheinungsbildes einzelner Personen.
Gerade die zwielichtigeren unter ihnen können so bei gesuchten Verbrechern in den Metropolen einen recht einträglichen Kundenstamm aufbauen. Hinzu kommt noch, dass solche Veränderungen so gut wie nie permanent, sondern höchstens auf einige Oktale oder Jahre begrenzt gewirkt werden. Was wiederum den Patienten an seinen Arzt bindet und verhindert, dass Letzterer nach einer erfolgreichen Behandlung einfach einen tragischen Unfall erleidet. Als höchste Disziplin der neristischen Zauberer gilt allerdings die Magoprothetik. Der Heiler stellt die Prothese zwar nicht selbst her, ist jedoch derjenige, der sie am Ende anpasst und mit dem Körper des Patienten verschmelzen lässt. Eine enge Zusammenarbeit zwischen Technomanten und Heilzauberern des vierarmigen Volkes ist dafür unerlässlich. In diesem Buch wird nur auf die Profession der Thulna'il eingegangen werden, Technomanten und Alchimisten werden in einer Folgepublikation behandelt.

Die neristische Repräsentation
- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Geste ausführen. Die Geste ist eine zentrale Komponente, sodass ihr Weglassen die Zauberprobe um 12 Punkte erschwert.
- Es handelt sich um eine wissenschaftliche Repräsentation (Leiteigenschaft KL).
- Ein Zauberer dieser Repräsentation kann bei der Zauberprobe einmal statt auf MU oder CH zu würfeln auf die FF proben, dies ist vor der Probe anzusagen. *Beispiel: Statt MU/KL/CH könnte auf FF/KL/CH oder MU/KL/FF gewürfelt werden.*
- Bei Beschwörungen der Quelle Humus kann für je 7 ZfP* ein permanenter AsP eingespart werden.

Die Gemeinschaft

Jeder neristische Zauberer muss auch einen Teil seiner frühen Lehrjahre als Gehilfe eines profanen Lehrmeisters verbringen, um dort

die Grundlagen seines 'Handwerks', wie zum Beispiel die Anatomie, zu erlernen. Die Zauberkunst erlernt er dagegen von einem privaten Lehrmeister. Meister und Schüler sind in Cirkeln organisiert, die sich Räumlichkeiten, Geld und Wissen teilen und natürlich auch einen eigenen Patriarchen wählen. Diese sind entweder mit den profanen Medici, Alchemisten und Technikern zusammengeschlossen oder stehen in direkter Konkurrenz zu diesen. Darüber hinaus besteht ein reger Gedankenaustausch zwischen den einzelnen Nerenithen.

Die Thulna'il im Spiel

Die meisten Thulna'il bemühen sich auch um gut zahlende Kunden unter den nicht-neristischen Bewohnern der Metropolen und versuchen außerhalb der Nerenithe ihr Glück. Oft landen sie auch bei Söldnertrupps oder im Gefolge einer Handelskaravane und sind dort als Truppenfeldscher oder Leibmedicus angestellt.

Berühmtheiten

Die Nerista *Ulcharani* aus Sidor Corabis gilt unter den Thulna'il als Koryphäe auf dem Gebiet der magoprothetischen Verschmelzung. Zusammen mit ihrem Bruder *Vilchnu*, einem begnadeten Technomanten, könnte sie auch für einen versehrten Spielercharakter die richtige Anlaufstelle sein. Der ursprünglich aus Xarxaras stammende *Iphanishnu* ist ein Hochstapler, Gauner und Dieb, der mittlerweile in den meisten Horasiaten von der Obrigkeit gesucht wird. Mittels Verwandlungsmagie ist er in der Lage, sein Aussehen ständig zu verändern.

Die Satudure der Satyare

Die Satudure im Überblick
Kurzbeschreibung: Naturverbundene Beschwörer von Feen- und Elementarwesen
Hauptquellen: Humus, Wasser, Luft, Feenwesen, Tiergeister, Begierde, Harmonie
Übliche Ausbildungen: Tierbeherrscher, Priester, Pionier
Verbreitungsschwerpunkt: in nahezu allen satyarischen Gemeinschaften
Zusammenhalt: gering
Wissen: ansehnlich
Ressourcen: gering
Die Satudure im Spiel: Fröhliche Sauf- und Raufbolde ebenso wie sehr naturkundige Kontaktpersonen zu Feenwesen und Tieren jeder Art, aber auch harmlose oder bedrohliche Zauberpriester, die selten mehr Scham und Moral als ein Tier kennen.

Die Magie des lebenslustigen Volkes der Satyare dreht sich vor allem um die Formung des Körpers, den (freundlichen) Kontakt zu Feenwesen und die sanfte Beherrschung. Warum die magische Begabung bei ihnen deutlich häufiger als unter Menschen oder feliden Rassen ist, ist Gegenstand gelehrter Spekulationen – aber von Verbindungen mit Dryaden und Feenblut in den Adern so manchen Satyarenzauberers wird gemunkelt, und auch ihre Art der Zauberei deutet in diese Richtung.

Die Zauberkunst der Satudure

Die Satudure haben im Laufe ihrer langen Geschichte Einflüsse fast aller anderen Traditionen aufgenommen und verwertet. Die Auffassung der Magie unterscheidet sich allerdings stark nach dem kulturellen Hintergrund eines Satudurs: Bestiare bringen zumeist Satudure hervor, die ihre Magie in Anlehnung an die menschliche Sichtweise als außergewöhnliche Gabe verstehen. In den örtlichen Gemeinden stellen sie meist die Vorsteher und Patrone, oftmals leiten sie auch einen Mysterienkult der Satyara oder des Leuthanios, der dann mit dem Zirkel der Bestiare zusammenfällt. Die wilden Satyare sehen im Satudur meist denjenigen, "der auch mit den Zauberwesen sprechen kann".
Sie unterscheiden meist nicht groß zwischen ihrer natürlichen Begabung der Tierempathie und der Fähigkeit eines Satuduren, Nymphen herbeizurufen, sondern sehen seine diesbezüglichen Möglichkeiten einfach als etwas 'Normales' an – Tiere herbeirufen und die um was bitten kann in ihrer Sicht "doch eh jeder, der kann halt ein bisschen mehr". Die Magie der Essenzbeschwörung hingegen ist auch in ihren Augen etwas Ungewöhnliches und Bewundernswertes, sodass sich ein Satudur in wilden Gemeinschaften auch stets gewiss sein kann, den ersten Platz innerhalb der Rangordnung innezuhaben.
Die meisten magisch begabten wilden Satyare sind in der Jugendzeit viel zu sehr mit anderen Dingen beschäftigt, als dass sie sich der ernsthaften Formung ihrer Magie widmen würden – so kommt es, dass auch unter den Augen eines kundigen Satuduren magisch begabte Satyaren-Kinder heranwachsen, die nicht über die Stufe eines Magiedilettanten herauskommen und die meistens erst auf dem Weg der Spätausbildung zum kundigen Zauberwirker werden. Die Bestiare hingegen bilden ihren magisch begabten Nachwuchs zumindest zu Viertelzauberern aus, wenn sie dazu in der Lage sind. So ist die Dichte der von Anfang an ausgebildeten Satudure unter den Bestiaren deutlich größer, weshalb diese häufig mehr magisches Wissen ansammeln konnten, ihre wilden Vettern hingegen meist über größere Lebenserfahrung und breitere Kenntnisse verfügen.
Selbst dem ausgebildeten satyarischen Zauberwirker sind wissenschaftliche und auf Berechnung ausgelegte Herangehensweisen an die Magie gänzlich fremd. Was gefährlich ist, beschwört er nicht – so einfach sehen sie es, und daher wird man fast nie einen wilden Satuduren finden, der sich dämonischer Kräfte bedient. Diese 'tierische Scheu' haben aber viele Bestiare verloren, und so kann es geschehen, dass ein bestiarischer Satudur den Verlockungen der Wesen aus Darcalyas Domäne erliegt.
Ihre Denkweise ist Formeln allgemein eher abhold – die Spontane Essenz- und Wesensbeschwörung, unterstützt von ihrer Liedmagie, ist das Feld, dem sie sich mit derselben Leidenschaft widmen wie jedem anderen Aspekt ihres Lebens. Dabei werden hauptsächlich die Quellen *Humus*, *Wasser*, *Luft*, *Feenwesen*, *Tiergeister*, *Begierde* und *Harmonie* genutzt.

Die Gemeinschaft der Satudure

Die Gemeinschaft der Satudure ist die Gemeinschaft der Satyare als solche. In praktisch allen Kulturen sind sie voll in das tägliche Leben integriert – sei es beim Weinanbau, sei es bei der Viehzucht. Der wesentliche Unterschied zwischen dem Satudur und dem nichtmagischen Satyar kommt nur dann zum Vorschein, wenn die besonderen Feste der Satyare abgehalten werden. In allen Ausprägungen satyarischer Kulturen führen sie hier die Zeremonien an – egal, ob es sich dabei um einen vermenschlichten Satyara-Kult handelt, der mit Festumzügen gefeiert wird, oder um eine von tierischer Leidenschaftlichkeit geprägte Orgie zur Weinlese, wie sie im Herbst bei den wilden Satyaren gefeiert wird. Satudure sind ebenso individuell wie ihr Volk: manch ein Satudur wandert sein Leben lang durch die Weiten der Welt, während andere sich entschließen, die Wesen (egal ob Tier, Pflanze oder Geist) eines Landstriches oder eines Waldes vollständig kennen zu lernen und als Schiedsrichter und Mittler zu agieren. Zwar kennen die Satyare auf Grund ihres Weltbilds das Ritual der Ahnenbindung nicht, doch sind sie stets in Begleitung (mindestens) eines Vertrautentieres (meist Ziege, Wildschwein, Hunde, Katze, Affe, Miragh oder ein anderes Säugetier) anzutreffen, und so mancher von ihnen hat sich völlig einer Herde angeschlossen. Dabei nehmen sie nicht notwendigerweise die Führungsrolle ein – sie werden so sehr Teil der Gemeinschaft, dass sie sich einen Platz in der Rangordnung erkämpfen und diesen auch halten müssen. Dies kann zu seltsamen Begegnungen führen, wenn die eigentlich intelligente Satudurin sich z.B. völlig dem Oberhaupt ihres Wolfsrudels zu unterwerfen scheint – und zeigt gerade darin, wie fremdartig die Satyare trotz aller Menschenähnlichkeit doch wirklich sind. Ein Standeszeichen setzt ein Standesbewusstsein voraus, und beides ist Satyaren grundsätzlich fremd. Dennoch gibt magische Utensilien: Jeder Satudur besitzt ein persönliches Instrument, das er magisch gebunden hat und mit dem er seine Liedmagie wirken kann. Bei wilden Satyaren ist dies zumeist eine Doppelflöte, aber auch jedes andere Instrument ist denkbar – mancher künstlerisch orientierte Bestiar besitzt gar eine Standharfe. Auch ein Banndolch ist ihnen oftmals bekannt.

Sehr selten und nach einem für Außenstehende nicht erkennbaren Muster kommt es zu nächtlichen Treffen aller Satudure einer größeren Region, bei denen inmitten von Feuer, Tanz und Gesang die Götter der Satyare angerufen werden – und es heißt, dass diese in bocksbeiniger Tiergestalt tatsächlich erscheinen...

Berühmte Mitglieder der Tradition

Berutanos serr Satyara steht seit einigen Jahrzehnten dem Mysterienkult der Satyara von Sidor Valantis vor. Der lebenshungrige und selbst für einen Satyaren trinkfeste Satudur ist ein begnadeter Flötenspieler. Die wilde Satyarin, die man zumeist *Miraghfreund* nennt, scheint es geschafft zu haben, vollständig in einer solchen Herde im zentralen Mayenios aufgenommen zu werden und hat anscheinend zu jedem dieser Tiere eine magische Verbindung. *Doyralan* lebt seit einigen Jahren mit seinem Freund, dem Lev'ar Icomnan, im Sa'thia-Gebirge und erforscht die Wurzeln des Lev'tha-Kultes.

Die Spätausbildung zum Satuduren

Wenn ein satyarischer Magiedilettant (strenggenommen ist dies nicht rassengebunden) einen Satuduren gefunden hat, der bereit ist, ihn in die Nutzung seiner magischen Fähigkeiten einzuweihen, so kann dies im Verlaufe einer etwa zweijährigen 'Ausbildung' geschehen, die vor allem längere Diskussionen mit Feenwesen und Tiergeistern, Teilnahme an den Jahreszeitenfesten und sogar einige meditative Stunden bedeutet.

Regeltechnisch wird ein Paket, vor allem bestehend aus der Sonderfertigkeit *Spätausbildung I*, erworben:

Späte Satudurenausbildung: Ein Viertelzauberer erhält während seiner mindestens zweijährigen Ausbildung den Vorteil Halbzauberer und verliert dafür den Viertelzauberer-Vorteil. Er erhält den erhöhten AE-Grundwert und den zusätzlichen Punkt MR, nicht jedoch die auch in dem Vorteil enthaltenen Frei-GP für den Erwerb von Zaubern. In dieser SF enthalten sind die Kenntnis der satyarischen Repräsentation sowie spezielle Erfahrungen (zur Aktivierung) von sieben Zaubern und die SF Vertrautenbindung I. Unter den Zaubern kann ein Hauszauber ausgewählt werden.

Voraussetzungen: CH 15, MU, KL, IN je 13, Viertelzauberer, weitere Voraussetzungen nach Spielleiterentscheid (denkbar wären z.B. Götter/Kulte 7 bei einem ausbildenden Priester oder Wildnisleben 7 bei einem Pionier)

Lernen: 1500 AP, 3

Die satyarische Repräsentation

Die Repräsentation der Satudure folgt einigen Besonderheiten, die ihrem Selbstverständnis ebenso Rechnung tragen wie ihrer Gefühlsbetontheit:

- Um einen Zauber in satyarischer Repräsentation zu wirken, muss der Zaubernde das Ziel sehen können, Konzentration aufwenden (seine Gefühle fokussieren) und eine Zaubergeste ausführen (meist das Spielen eines Instrumentes).
- Unter extremen Gefühlseinflüssen kann der ZfW nach Meisterfestsetzung um bis zu 3 Punkte erhöht (extreme Wut, Ausgelassenheit, Euphorie) oder gesenkt (Ausgeglichenheit, Satudur steht unter dem Einfluss gefühlsdämpfender Drogen) werden.
- Zauber der Quelle Zauberei und der Dienst Metamagie sind nicht mit der satyarischen Repräsentation vereinbar. Weiterhin ist es nicht möglich, Essenzbeschwörungen mit einer Struktur von mehr als schwer (+2) zu wirken.
- Zauber der Quellen *Begierde* und *Humus* kosten grundsätzlich 10% weniger.
- Werden Zauber unter Zuhilfenahme von Tanz, Musik oder Gesang gewirkt, so kann der Meister nach gelungener Probe des entsprechenden Hilfstalentes dem Zauberwirker die Hälfte der TaP* als Erleichterung zugestehen. Dies gilt nur, wenn die ausgeführten Gesten, Gesänge und Musikstücke eine nachvollziehbare Beziehung zu der Zauberwirkung besitzen. Damit dies der Fall sein kann, muss die Zauberdauer mindestens eine SR betragen.

Die Shindramatha

Die Shindramatha im Überblick
Kurzbeschreibung: Da die göttliche Mathematik in allen Dingen zu finden ist, kann sie nur verändert oder erforscht werden, wenn man ihre Numerologie kennt.
Hauptquellen: Endgültigkeit, Erkenntnis, Harmonie, Zauberei, Totenwesen, Humus, Tierwesen (Schlangengeister)
Übliche Ausbildungen: Analytiker, Arkaner Wissenschaftler (Mathemagier, Astrologe), Beschwörer (Totenwesen oder Tiergeister), Heiler, Metamagier, Tierbeherrscher (Schlangen)
Verbreitungsschwerpunkt: Archipel von Shindrabar
Zusammenhalt: ansehnlich
Wissen: groß
Ressourcen: gering
Die Shindramatha im Spiel: Von der Suche nach den götternahen Shindra getrieben, die den Schlüssel aller mathematischen Fragen kennen, versuchen sie die Geheimnisse der Inseln zu ergründen. Daher findet man sie als Wanderzauberer, die den Dorfbewohnern oder mancher lokaler Adelssippe mit Rat und Tat bei magischen und philosophischen Dingen zur Seite stehen.

Bei den Shindrabarim gibt es neben den häufig anzutreffenden magiedilettantischen Schlangenbeschwörern und Fakiren noch die *Shindramatha*, eine seltene Magiertradition, die aus den letzten magischen Dienern der kobraköpfigen Shindra entstand. Diese wandern über das Archipel auf der Suche nach Hinweisen über ihre einstigen Lehrmeister und deren Magie.

Die Zauberkunst der Shindramatha

Durch die Suche nach dem alten Wissen der Shindra hat sich ein Teil der Shindramatha auf die Befragung von Ahnengeistern und der Analyse alter magischer Gegenstände konzentriert. Der andere Teil dieser Zauberer sucht, mittels der Beschwörung von Schlangengeistern und Beherrschung von Schlangen, direkt nach den kobraköpfigen Shindra. Allen gemein ist dabei aber die sehr philosophisch und meditativ orientierte Zauberkunst, die stark beeinflusst wird von der Numerologie der götternahen Shindra, die in allen Wesen und Dingen zu finden ist. Sie spiegelt die verborgenen Zusammenhänge von Zahlen zu den Geschehnissen der Welt wieder. Da sich die Wesen und Effekte der äußeren Domäne aber chaotisch verhalten und nicht der Zahlenmystik unterliegen, beschäftigen sich nur geächtete Shindramatha mit ihnen.
Demzufolge basieren auch ihre Formeln auf genauen Berechnungen mit dem alten Zahlensystem der Shindra. Für aufwändige Rituale hingegen nutzen sie vorwiegend die alten und geheimen Ritualplätze der kobraköpfigen Zauberer. Die Standorte dieser alten Kultplätze werden vom Lehrmeister an den Schüler weitergegeben, sodass meist nur eine Handvoll Personen diese kennen. Manchmal ist es aber notwendig, neue Ritualplätze zu verwenden, was aber sehr zeitintensiv ist, da erst nach einer exakten Berechnung von manchmal mehreren Tagen diese für das Ritual zur Verfügung stehen.
Um Zauber der stellaren Quellen zu wirken, verwenden sie als Hilfsmittel zusätzlich die Astrologie, da ihrer Meinung nach die kosmischen Kräfte, als Wandelsterne bekannt, die Verteilung der geistigen Elemente beeinflussen, sodass nur mit Hilfe einer genauen astrologischen Berechnung der Zeitpunkt für Beschwörungen der stellaren Quellen herausgefunden werden kann.
Bei elementaren Quellen hingegen nutzen die Shindramatha die shindrabarische Zahlenmystik, um die Auswirkungen zu verstärken.
Die Shindramatha verfügen über einige Rituale, die sie den Shindra zuschreiben und aus ihren Hinterlassenschaften rekonstruiert haben.

Die Repräsentation der Shindramatha
- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine entsprechende Geste ausführen.
- Es handelt sich um eine wissenschaftliche Repräsentation (Leiteigenschaft KL).
- Die Beschwörung von allen Schlangentiergeistern kostet nur drei Viertel der üblichen Kosten.
- Bereitet der Zauberer die Beschwörung mittels aufwändiger Berechnungen bei elementaren Quellen (*Rechnen*) oder einer Beurteilung des Sternenhimmels bei stellaren Quellen (*Sternkunde*) vor, so steigen die ZfP* um die Hälfte der bei der Talentprobe übrig gehaltenen TaP*. Die Vorbereitungsprobe ist nur bei Zaubern möglich, die eine Zauberdauer von mindestens 1 SR haben, benötigt selbst ebenfalls 1 SR und muss direkt vor dem Zauber durchgeführt werden.

Der Hintergrund der Shindramatha

Die Magiebegabten unter den bansumitischen Flüchtlingen, welche vor mehr als 5000 Jahren das Archipel der Schlangen betraten, wurden von den Shindra als nützliche Helfer angenommen und ausgebildet. Dabei lernten sie die Mathematik und die Nutzung von Kristallen zur Zauberei von ihnen. Wobei die Schlangengestaltigen darauf achteten, nur einen geringen Teil ihres Wissens an ihre Diener weiterzugeben, damit diese sich nicht gegen ihre Herren wenden konnten. Trotz alledem versuchten die Shindramatha, wie sich die menschlichen Schüler der Shindra selber nannten, ihren Lehrmeistern nachzueifern, was auch ihr Gebaren und ihr Äußeres beeinflusste.
Als sich aber vor 4000 Jahren das Imperium daran machte, das Archipel zu unterwerfen und die Zauberkunst der Alten die Magie der Shindra überwand, verschwanden die Shindra spurlos und mit ihnen ein Teil ihres Wissens. Die wenigen Shindramatha, die den Krieg überlebten, retteten die noch vorhandenen Schriften ihrer Lehrmeister und versteckten sich vor den Häschern des Imperiums im Dschungel. Von hier aus versuchten sie, als Wanderzauberer das verlorene Wissen und ihre kobraköpfigen Lehrmeister zu suchen, um das Joch der Besatzer abzuschütteln.

Die Gemeinschaft der Shindramatha

Ihre Kenntnis über Numerologie, Astrologie und Schlangen, als 'Verwandte' der Shindra, macht sie zu begehrten Beratern bei den Shindrabarim.

Sie selber sehen sich als von den götternahen Schlangenwesen bevorzugt, da sie mit der magischen Macht gesegnet sind, was sie anderen Völkern mit einer gewissen Arroganz zeigen. Von daher bezeichnen sie sich selber als Kinder der Shindra und versuchen, so gut wie möglich deren Ideale und Aussehen zu erreichen. Keinerlei Haare verunstalten ihre Körper, und deren Wuchs wird am Ende ihrer Ausbildung, mittels eines magischen Rituals, permanent unterbunden.

Von der Glaubensrichtung her finden sich hauptsächlich Anhänger von Trikamadha der Nächtlichen unter den Zauberern, denn ihr wird der freie Wille zugesprochen. Zudem wird ihr der Mond zugeordnet, der auch mit dem Stellar Zauberei assoziiert wird. Neben den an Trikamadha glaubenden Shindramatha gibt es eine kleine Sekte, in deren Weltsicht die Urschlange Hashindramatah genannt wird.

Eine Tunika mit Schlangenhautmuster ist als gebräuchlichste Kleidungsform zu nennen, wobei es auch Asketen unter ihnen gibt, die nur einen Lendenschurz tragen.

Häufig ist nur ein Lehrmeister mit seinem Schüler unterwegs, doch soll es in den Tiefen der shindrabarischen Dschungel einen Ort geben, in dem das gesammelte Wissen archiviert wird, um dereinst die kobraköpfigen Lehrmeister zurückzuholen. Vier Mal pro Göttertag (1 Göttertag sind 24 Jahre) findet dort die *Majmanashindra* statt, bei der sich alle Shindramatha des Archipels treffen, um ihr Wissen in hitzigen Disputen auszutauschen. Manche Shindramatha diskutieren dort sogar mehrere Jahre, manchmal sogar bis zur nächsten Majmanashindra.

Shindramatha wählen ihre Schüler sehr sorgsam unter den magischen Begabungen des Archipels aus. Ein Schüler wird von seinem Lehrmeister in der Zahlenmystik, der Astrologie und der shindramathischen Zauberkunst unterrichtet. Befindet der Lehrer seinen Schüler für reif, so wird er mittels einer Meditationqueste, bei der er eine Schlange als sein Vertrautentier wählt, zum Shindramatha. Zu einem vollwertigen Mitglied der Gemeinschaft wird er aber erst nach seiner ersten Teilnahme an einer Majmanashindra, bei der man ihn zeremoniell ins Buch der Wissenden einträgt. Er ist anschließend angehalten, einen Göttertag lang die Hinterlassenschaften der Shindra zu erforschen. Dann hat er genügend Reife erhalten, um selbst einen Schüler ausbilden zu dürfen.

Bekannte Shindramatha

Unter den Shindramatha gilt der bereits neunzigjährige *Trikkamtaran* als der beste Analyst von magischen Artefakten. Er ist seit längerer Zeit der Leiter der Majmanashindra und Hüter des geheimen Versammlungsortes. Der junge Astrologe *Naghabattan* hat sich zum Ziel gemacht, das Observatorium von Semparang von der Besetzung durch die Kerrishiter zu befreien. Die alte *Bahalittari* dient dem Fürst Padjang Pandang als Beraterin und Heilerin. Sie ermöglichte bereits mehrere Male durch ihre magischen Kräfte ein Zurückschlagen kerrishitischer Angriffe.

Die Zaubertänzer

Die Zaubertänzer im Überblick
Kurzbeschreibung: Tänzer, die durch ihre Magie das Innere eines Menschen zu berühren und zu ändern vermögen.
Hauptquellen: Begierde, Erfolg, Erkenntnis, Freiheit, Harmonie und Kreativität
Übliche Ausbildungen: Tempeltänzerinnen, Gauklertänzer
Verbreitungsschwerpunkt: Tharpura, Makshapuram, Demelion, (Dj)Amaunir
Zusammenhalt: innerhalb der einzelnen Gruppen groß, sonst minimal
Wissen: hinlänglich
Ressourcen: gering
Die Zaubertänzer im Spiel: Das wundervoll anzusehende Beiwerk in Tempeln, bei Festen und auf Jahrmärkten, hinter denen sich oft aber mehr Wissen, Einfluss und Geheimnisse verbergen als es scheint.

Zaubertänzer wird die Tradition von Magiewirkern genannt, die, bewusst oder unbewusst, meist stellare Magie durch ihre Tänze wirken und so ihr Publikum beeinflussen. Sei es, dass sie Leidenschaft, Glücksgefühle und Harmonie erwecken, scheinbar Musik und wundervolle Traumgebilde für ihrer Zuschauer erzeugen oder Körper und Geist mit ihrem Schauspiel reinigen oder heilen, ihr Publikum wird sich in jedem Fall verändert fühlen, ohne recht sagen zu können warum.

Die Zauberkunst der Zaubertänzer

Die Zaubertänzer kann man grob in Tempeltänzerinnen und Gauklertänzer unterscheiden. Die *Tempeltänzerinnen* sehen ihre Kunst nicht als Magie an, sondern als von den Göttern gegebene Gabe und den Akt des Tanzes als heilige Handlung. Sie glauben, dass jede Tanzbewegung göttlich inspiriert ist und den letztendlichen Effekt hervorruft. Auch die *Gauklertänzer* sehen ihre Gabe meist als Segen einer lokalen Gottheit, Erbe ihrer Ahnen oder begnügen sich schlicht damit, dass sie es können, ohne es bewusst mit Magie in Verbindung zu bringen. Neben den stellaren Quellen, die sie als solche gar nicht kennen, verfügt ein Tänzer selten einmal auch über Tänze, die zum Zweck der Heilung auf die Quelle Humus zurückgreifen.

Hintergrund der Zaubertänzer

Den Amaunir zufolge formte der erste Zaubertanz der Göttin RaDja die Welt so wie man sie heute kennt. Auf diesen Tanz führt die Tradition der Zaubertänzer ihren Ursprung zurück.

Die Bansumiter dagegen kennen Geschichten, in denen Zaubertänzer schon die Helden ihrer frühsten Vorfahren begleiteten. Als gesichert kann jedoch nur gelten, dass die Zaubertänze fast alle im Umfeld der Völker im Gebiet des heutigen Makshapurams und Tharpuras ihren Ursprung haben, sodass vor allem Menschen und Amaunir Zaubertänzer werden.

Die Tempeltänzerinnen

Die wohl größte und bedeutendste Gruppe unter den Tempeltänzerinnen sind wohl die Radjaria – die Tempeltänzerinnen der RaDja, die den spirituelle Tempeltanz als Ausdruck der Verehrung RaDjas zelebrieren. Die Darbietungen der liebreizenden Schleiertänzerinnen (hauptsächlich Amaunir, daneben auch viele außergewöhnlich hübsche, menschliche Tempeldienerinnen) stellen nicht nur einen unvergesslichen

Anblick dar, sondern ihnen werden auch wundertätige Effekte nachgesagt. So sollen sie körperliche und auch geistige Verletzungen wie den Wahnsinn oder Liebeskummer heilen, Ängste verschwinden lassen und die Phantasie in mehrfacher Hinsicht beflügeln. Männer sind zwar bisweilen als unterstützende Tanzpartner zu finden, sind jedoch selbst keine Zaubertänzer. Die Schleiertänze ahmen die Schöpfung der Welt und andere Mythen um die Göttin RaDja sowie auch das im Radjkura beschriebene Liebesspiel nach.

Das Zentrum der Radjaria-Tänzerinnen befindet sich in Makshapuram, auch wenn sie sich durchaus auch in den Tempeln Tharpuras oder anderer Regionen mit großer Amaunir-Gemeinde finden. Gerade menschliche Tänzerinnen werden fast nur in Makshapuram ausgebildet, würden sie in Tharpura doch eher von den Optimatenhäusern adoptiert. Die Tempeltänzerinnen sind nicht gleichbedeutend mit den Kulttänzern, aus deren Reihen die Radjars und Radjarias von Makshapuram gekürt werden, auch wenn manche amaunische Tempeltänzerin aus gutem Hause in ihren Reihen zu finden ist. Radjari werden durchaus ermutigt, sich irgendwann etwas in der Welt umzusehen, um die Welt, die sie so oft in ihren Tänzen darstellen, besser zu verstehen und den spirituellen Frohsinn des Tanzes auch zu entfernteren Völkern zu tragen. Aus der Radjaria-Tradition haben sich in Makshapuram noch einige kleinere Splittergruppen herausgebildet, unter anderem die Aurishariad, die Tempeltänzerinnen der Aurishakirche, oder die Aphasy, die Bluttänzer der *Schwarzen Aphasmayra*, oder die Nakraprati-Tänzer, die sich der Quelle Darcalya bedienen.

Die zweite größere Gruppe der Tempeltänzerinnen sind die Payandris aus Shindrabar, junge Frauen, die sich so geschmeidig wie Schlangen winden können. Trotz der an sich für das Festland befremdlichen Frömmigkeit und seltsamen Bräuche der Schlangenkulte haben die Payandris Bewundererer an der gesamten myranischen Ostküste, die viel für ihre Dienste als Schau- und Lustobjekte zahlen würden – und das obwohl oder vielleicht gerade weil die Tatodyas, die Schlangenpriester, es für unfromm erklärt haben, dass jemand anderes als sie selbst in den Genuss der Darbietungen kommt und so Außenstehende so gut wie nie den Tänzen der Payandris beiwohnen dürfen. Payandris sind gänzlich haarlos und mit Schlangenmustern tätowiert. Dazu sind sie beim Tanz meist nur in halbtransparente Schlangenhäute gekleidet und tanzen entweder zu beschwörenden Flötenspielen oder gänzlich ohne Musik. Ihren Tänzen wird nachgesagt, dass sie insbesondere die Erkenntnis fördern und die Kreativität anspornen. Die Tänze selbst sollen die Windungen der Urschlangen nachahmen und damit die Weltenschöpfung an sich darstellen, was ihre Heiligkeit in den Augen der Tatoyas erklärt. Die Payandris stehen eigentlich nur den Tatodyas zur Verfügung, doch einige kommen auch mit dem Leben im Kloster nicht klar und flüchten scheinbar ohne Grund, auch wenn es viele Gerüchte gibt, dass Payandris, die irgendeinen Makel aufweisen – angeblich gehört das gar nicht mal so hohe Alter dazu – ein Schlangengiftkelch gereicht wird. Andere Payandris werden für jene entführt, die viel Geld für ihre Kunst bezahlen, und wagen die Rückkehr selbst nach einer erfolgreichen Flucht nicht, fürchten sie doch, als unrein angesehen zu werden. Die wenigen Payandris, die den Tempeln entkommen, lassen sich oft zur Tarnung die Haare möglichst lang wachsen, um nicht eines Tages einem Schlangenbiss zum Opfer zu fallen.

Die Gauklertänzer

Die Sharima, die Jahrmarktstänzer der Bansumiter, und die Radjabora, die Schellentänzer der Djamaunir, unterscheiden sich von den Tempeltänzerinnen vor allem dadurch, dass sich auch Männer in ihren Reihen finden. Beide Gruppen erfüllen, neben der geradezu 'magischen' moralischen Stärkung ihrer Leute, in etwa denselben Zweck für ihre Gemeinschaft: als Blickfang und Gaukler die Sinne jener zu verwirren, die man zu Geschäften auf dem Markt verlocken oder von dem Umstand ablenken will, dass man gerade ihre Taschen leert. Die Kleidung beider Gruppen ist meist farbenfroh, mit vielen Schleiern, Münzen, Glöckchen und Schmuck verziert. Die Minodoro, die magiebegabten Stiertänzer von Demelion, sind sogar größtenteils männlich. Entwickelt hat sich diese Tradition vermutlich im Umfeld lokaler Stierkulte. Es heißt, dass sie die Kraft des Stiers in ihre Zauber aufnehmen können.

Berühmte Zaubertänzer

Rao'Ar BuSan gilt als eine der talentiertesten und schönsten Radjari, die zudem aus altem makshmaunischem Adel stammt. Manch einer munkelt gar, dass sie schon bald den lokalen Radjar von Gambun zum 'Tanz um die Herrschaft' (einem Streit um die Herrschaft über das Radjarat, siehe **Myranor 77**) auffordern wird, eine Aussicht, die diesen nicht unbedingt glücklich macht. Rao'Ar selbst dagegen ärgert es, immer öfter mit der jüngeren menschlichen Radjari *Janana* verglichen zu werden.

Lakshanari, eine Sharima, die mit mehreren Musikanten von Stadt zu Stadt zieht, ist die Attraktion auf Märkt und Festen. Ihre wilden Tänze werden als Augenschmaus von vielen, insbesondere männlichen, Bewunderern mit Sehnsucht erwartet. Bedauerlich ist nur, dass ihre Auftritte oft von Dieben dazu genutzt werden, die Taschen der reichen Zuschauer zu leeren.

Nagharani dagegen versucht seit Jahren Aufmerksamkeit zu vermeiden, verbirgt die Schlangenschuppentätowierungen unter langen Haaren und Kleidern, wünscht sie doch, nicht einem Attentat zum Opfer zu fallen. Denn seit sie als Lustobjekt für einen Optimaten entführt und missbraucht wurde, wagt sich die Payandri nicht mehr zurück nach Shindrabar aus Angst, als unrein angesehen zu werden.

Die Repräsentation der Zaubertänzer

Die Repräsentation der Zaubertänzer folgt einigen Besonderheiten, die in ihrer oft unbewussten Art, Magie zu wirken, gründen:

- Um einen Zauber in zaubertänzerischer Repräsentation zu wirken, muss der Zaubernde sich konzentrieren, sein Ziel wahrnehmen und tanzen (ritualisierte Zaubergesten). Das Tanzen ist eine zentrale Komponente dieser Repräsentation, sodass ein Weglassen die Anrufungsprobe um 12 Punkte erschwert.
- Es handelt sich um eine intuitive Repräsentation (Leiteigenschaft IN).
- Ausdrucksvolle Tänze erleichtern die Durchführung der Beschwörung: Die Anrufungsprobe ist um die Hälfte der TaP* einer Tanzen-Probe erleichtert (Verfahren wie Inspirationsfertigkeit, siehe Seite 202). Je nach Umständen (Enge, musikalische Unterstüzung, usw.) kann der Spielleiter die Probe modifizieren. Wird sie weggelassen, so ist die Zauberprobe um 7 Punkte erschwert.
- Zauber in dieser Repräsentation müssen eine Zauberdauer von mindestens 1 SR haben.
- Beschwörungen von Wesenheiten sind mit Zaubern in zaubertänzerischer Repräsentation nicht möglich.
- Beschwörungen der Quellen *Begierde* und *Harmonie* kosten grundsätzlich 10% weniger.

Die Magiedilettanten

Nicht in allen Fällen wird die magische Begabung eines Kindes während der Kindheit oder Jugend entdeckt und von einem anderen Zauberer ausgebildet. In diesen Fällen kann sich das magische Potenzial nicht ganz entfalten oder verkümmert in einigen Fällen, vor allem beim starken Kontakt mit Metallen, sogar wieder. In ersterem Fall sprechen wir in diesem Fall von Magiedilettanten.

Die meisten dieser Magiedilettanten lenken ihre magischen Kräfte in den ersten Jahren der Jugend unbewusst in die Ausformung besonderer natürlicher magischer Fähigkeiten. Die magischen Kräfte und die Tätigkeiten, die die Person während der Jugend unternimmt, ergänzen sich meist sinnvoll. So kann ein minder magisch begabter Heiler Wunden und Krankheiten magisch heilen, ein Tänzer das Publikum magisch begeistern oder ein Jäger der Spur seiner Beute auf magischem Wege folgen. Was hierbei jedoch Ursache, was Wirkung ist, ist von Person zu Person unterschiedlich.

Die Kräfte der Magiedilettanten

Magiedilettanten prägen ihre Kräfte meist in drei verschiedenen Wirkungsweisen aus. Das sind das *magische Meisterhandwerk*, der *Schutzgeist* und die *natürliche Zauberwirkung*. Es ist einem Magiedilettanten jedoch durchaus auch möglich, genau wie allen anderen Zauberern, Zaubersprüche in anderer Repräsentation zu erlernen – vorausgesetzt er findet einen Lehrmeister.

Das magische Meisterhandwerk

Am häufigsten prägt sich bei Magiedilettanten das magische Meisterhandwerk aus. Dies muss nicht immer ein echtes Handwerk sein, sondern kann einfach eine Begabung für ein besondere Talent sein. Beim Jäger mag dies das Spurenlesen sein, beim Tänzer das Tanzen oder das Überreden eines Händlers. Am wirkungsvollsten ist diese Fähigkeit aber tatsächlich bei Handwerkern, die damit in der Lage sind, Kunstwerke von herausragender Qualität zu fertigen.

Der regeltechnische Aspekt dieser Gabe wird auf Seite 138 beschrieben.

Der Schutzgeist

Manche Magiedilettanten haben die außergewöhnliche Begabung, dass sie in Notsituationen in der Lage sind, ihre magische Kraft zu nutzen, um sich von den möglicherweise fatalen Folgen der Situation zu beschützen. Dies hat in manchen Regionen zu dem Begriff Schutzgeist geführt, der so manchen Magiedilettanten vor dem sicheren Tod bewahrt hat. Der regeltechnische Aspekt des Schutzgeister wird auf Seite 138 vorgestellt.

Die natürliche Zauberwirkung

Viele Magiedilettanten verfügen auch über Zauberfähigkeiten, die in den Auswirkungen denen einer Essenzbeschwörung gleichen. So können manche Magiedilettanten andere Menschen heilen, Tiere kontrollieren oder sich vor der Entdeckung verbergen. Mit einigen Einschränkungen sind alle Wirkungen vorstellbar, die auch bei der Essenzbeschwörung vorstellbar sind.

Diese Einschränkungen werden bei dem Vorteil *Natürliche Zauberwirkung* auf Seite 148 und unten bei den Details zur natürlichen Repräsentation genannt. Magietheoretisch handelt es sich meist jedoch nicht um wirkliche Beschwörungen, sondern die Effekte werden vom Zauberer auf eine besondere Weise imitiert. Weitere Angaben finden Sie auf Seite 138.

Die Verbreitung von Magiebegabung und -dilettanten

In den verschiedenen myranischen Rassen und Kulturen kommen Zauberkundige unterschiedlich häufig vor. Einige Rassen haben eine höhere 'Magiebegabungsquote' als andere Rassen, bei manchen Rassen (beispielsweise den Shinoqi) wurden überhaupt noch keine magischen Begabungen beobachtet. Wie viele von diesen Magiebegabten dann auch endgültig ausgebildet werden oder wie viele zum Magiedilettanten werden, hängt von der Kultur ab, in der das Individuum aufwächst. Im Imperium werden beispielsweise so gut wie alle menschlichen Magiebegabten ausgebildet, während bei den Satyaren die magische Begabung meist erst sehr spät ausgebildet wird. Eine Aufstellung über die Häufigkeit magischer Begabungen bei den Rassen und der Häufigkeit von Magiedilettanten (relativ zu den Häufigkeiten der Begabungen) in den Kulturen findet sich in folgender Tabelle:

Häufigkeit magischer Begabungen bei den Rassen

immer:	Skiresen
sehr häufig:	Loualil, Risso, Satyare
häufig:	Shingwa
gelegentlich:	Amaunir, Ban Bargui, Bansumiter, Hjaldinger, imperiale Menschen, Pardir
selten:	Ashariel, Dralqabar, Lyncil, Neristu, Ravesaran, Yachjin
sehr selten:	Leonir (fast nur bei Frauen), Shinoqi

Häufigkeit von Magiedilettanten in den Kulturen

sehr häufig:	wilde Pardir
häufig:	Abishai, halb-wilde Pardir, imperiale Ravesaran, Risso, wilde Satyare, alle Shingwakulturen
gelegentlich:	Amaunirkulturen (außer Stadtamaunir und Makshamauni), Bestiare, Gathonen, imperiale Ashariel, Lyncil, Shindrabarim
selten:	Alamar-Ashariel, Ban Bargui, Hjaldingerkulturen (außer Gathonen, Serovern), Nequaner, Neristu, Makshapurim, Makshamauni, Shabkrah, Sholai, Stadtamaunir, alle Yachjinkulturen
sehr selten:	Eshbathi, imperiale Menschenkulturen, Leonirkulturen, Loualil, Serover, Skiresen

Wie wird man Magiedilettant?

Um auf regeltechnischer Seite zum Magiedilettanten zu werden, muss ein Spielercharakter bei der Generierung den Vorteil Viertelzauberer und zusätzlich meist einen oder mehrere der Vorteile Meisterhandwerk, Natürliche Zauberwirkung oder Schutzgeist (Beschreibungen auf Seite 138) erwerben. Diese magische Begabung benötigt die Zustimmung des Spielleiters. Da die magische Begabung während der Jugend beim häufigen Umgang mit Metallen erlischt, sollte der Spielleiter nur Professionen erlauben, die keinen übermäßigen Kontakt zu Metallen haben, wie

dies bei den meisten Schmieden oder Söldnern der Fall ist. Wenn der Spielleiter dies dennoch zulassen möchte, so sollte der Vorteil *Eisenaffine Aura* (**WdH 250**) gewählt werden. Weiterhin sollte die Kultur des Charakters bedacht werden, da es zum Beispiel kaum unerkannte und unausgebildete Zauberer im Imperium gibt. Nach Spielbeginn kann ein Magiedilettant durchaus von einem anderen Zauberer ausgebildet werden und vielleicht sogar zum Halbzauberer werden.

Die natürliche Repräsentation

- Der Magiedilettant muss sein Ziel wahrnehmen und sich konzentrieren. Je nachdem ob er um seine Fähigkeiten weiß oder nicht, kann die Konzentration durchaus ein starker Wunsch sein. Weitere Komponenten sind nicht notwendig.
- Zauber in der natürlichen Repräsentation können nur durch den Vorteil *Natürliche Zauberwirkung* (siehe Seite 148) erlernt werden. Sie können nicht gelehrt werden und müssen im Selbststudium gesteigert werden. Daher ist es auch nicht möglich, die natürliche Repräsentation zu erlernen.
- Für Zauber ist die Auswahl möglicher Instruktionen für diese Beschwörung eingeschränkt. Die Angaben, welche Instruktionen mit welcher Einschränkung möglich sind, finden sich beim Vorteil *Natürliche Zauberwirkung*.
- Für die Zauber in dieser Repräsentation können nur Formeln genutzt werden, die durch den Vorteil *Natürliche Zauberwirkung* erworben worden sind. Hierbei können nur solche Formeln gewählt werden, die eine Zauberdauer von maximal 1 SR und maximal eine Komplexität von extrem schwer haben.
- Bei Zaubern in natürlicher Repräsentation sind keine Modifikatoren für Kleidung oder Geschenke möglich. Die ZfP* der Zauberprobe müssen stets vollständig in die Wirkung investiert werden.
- Es gibt keine Ritualkenntnis der natürlichen Repräsentation und es handelt sich um eine intuitive Repräsentation (Leiteigenschaft IN).

Die imperiale Bibliothek

Im derzeitigen Imperium ist man sich zutiefst bewusst, dass die Kenntnisse der Alten weit größer waren als alles, was heute noch bekannt ist. Die grundlegende Ansicht, dass es allenfalls mit viel Mühe möglich ist, den Niedergang an Wissen und Macht aufzuhalten und vielleicht einmal die frühere Glanzzeit wiederherzustellen, ist allgemein verbreitet. Es gilt als undenkbar, die damalige Größe gar noch zu übertreffen. Deshalb gelten neue Erkenntnisse, die durch eigene Beobachtung gewonnen wurden, allgemein als weniger wertvoll als überlieferte Worte der großen Denker der Vergangenheit.

Für die Welt gelehrter Bücher wiederum hat das zur Folge, dass es im Imperium nur eine überraschend kleine Zahl von anerkannten Grundlagenwerken für die unterschiedlichsten Themen gibt. Oft werden sie einem bestimmten prominenten Alten zugeschrieben und seit Jahrtausenden wieder und wieder kopiert und dabei zugleich kommentiert. Ein unternehmungslustiger Wissenschaftler hat im Grunde nur zwei Möglichkeiten: Er kann seine neuen Forschungsergebnisse unter eigenem Namen veröffentlichen und akzeptieren, dass sie wenig respektiert werden – oder er 'findet' eine bislang unbekannte Version des anerkannten Standardwerkes seines Hauses, in das er eigene Erkenntnisse einfügt und sie so einfach der Koryphäe in den Mund legt, während er fragwürdige Stellen weglässt, ohne das zu vermerken. Im zweiten Fall wird das neue Wissen deutlich besser angesehen, doch genießt er keinen Entdeckerruhm.

Während fast jeder Gelehrte mit imperialem Hintergrund davon ausgeht, dass es kein besseres Buch über Naturkunde, Heilkunde und Tierkunde gibt und geben kann als das Organon Phraisopi, existieren bestimmt einige Tausend zum Teil deutlich unterschiedlichen Versionen dieses Werkes. Ob ein gegebenes Exemplar informativer oder verwirrender oder gar regelrecht irreführender ist als der Durchschnitt, kann man nur erkennen, wenn man es zeitaufwändig studiert und einiges an Vorkenntnissen mitbringt. Gerade unabhängige Zauberer müssen sich ihre Bücher oft aus fragwürdigen Quellen beschaffen.

Das wirkt sich auch erheblich auf die Art und Weise der Lehre und Forschung aus: Die sog. scholastische Methode umfasst das gründliche Studium überlieferter Schriften. Der Gelehrte nimmt sich ein überliefertes Schriftstück vor und liest es so oft, bis er glaubt, alle enthaltenen Gedanken herausgearbeitet zu haben, danach studiert er alles, was seit dem Anfang andere Gelehrte über dieses Schriftstück verfasst haben, Als dritten Schritt versucht er nicht etwa, die richtigen von den falschen Kommentaren zu scheiden, sondern sämtliche Erkenntnisse früherer Generationen durch sorgfältiges Abwägen zur übergreifenden Wahrheit zu vereinen. Diese Methode erfordert oft sehr viel Haarspalterei und Lesen-zwischen-den-Zeilen, doch das einfache Verwerfen älterer Schriften ist in der traditionsbewussten Gesellschaft des Imperiums schier undenkbar und würde die neue Abhandlung für alle anderen Gelehrten vollständig diskreditieren.

Bücher im Spiel

An diese Stelle stellen wir einige Richtlinien zum Einsatz der imperialen Bibliothek im Spiel.

- **Überfliegen:** Als Faustformel gilt, dass ein Leser etwa vier Mal so viele Seiten pro Stunde lesen kann, wie der kleinere der beiden Werte in der jeweiligen Sprache und Schrift beträgt. Je nach Seitengröße des Buches kann dieser Wert zwischen den doppelten und achtfachen TaW beträgt. Hat der Leser nicht die für die Lektüre notwendige Kenntnis der jeweiligen Sprache, so verdoppelt sich die Lesezeit.
- **Studium:** Die erfolgreiche Erstlektüre, die zum Erhalt der spieltechnischen Boni des Buches notwendig ist, hat etwa die zwanzigfache Zeit des ersten Überfliegens als Richtwert. Einfache Lektüre mag diese Zeit reduzieren, sehr anspruchsvolle kann die Zeit mitunter aber auch verdoppeln.

Beispiel: Ein geübter Leser (TaW 10 in der Sprache, TaW 11 in der Schrift) möchte ein Buch (Komplexität 6) mit 300 Seiten lesen. Beim Überfliegen schafft er pro Stunde 40 Seiten, dies dauert also 7,5 Stunden. Die erfolgreiche Lektüre dauert jedoch etwas länger.

Er schafft dabei nur 2 Seiten pro Stunde und ist damit 150 Stunden damit beschäftigt, das Buch zu lesen.
Läge die Komplexität über 10, so würden diese Zeiten jeweils auf 15 bzw. 300 Stunden verlängert.

● **Abschreiben:** Als grobe Richtlinie zum Abschreiben eines Buches gilt, dass ein geübter Kopist pro Stunde etwa eine Seite eines mittelgroßen Buches kopieren kann. Größere Werke verlängern diese Zeit, kleinere Bücher können mitunter aber auch doppelt so schnell kopiert werden.
● **Lernen:** Ein Buch kann in gewissen Bereichen einen Lehrmeister ersetzen oder sogar spezielle Erfahrungen vermitteln. Dazu ist jedoch die erfolgreiche Erstlektüre (s.o.) notwendig. Für jedes Buch gibt es Angaben, welches Wissen jeweils in welchem Bereich gesteigert werden kann. Die Angabe Magiekunde 4/8 bedeutet, dass das Buch dem Leser als Lehrmeister für Magiekunde dienen kann, wenn sein Wert in dem Talent mindestens 4 und höchstens 8 beträgt. Die Angabe Geschichtswissen SE/10 heißt, dass eine erfolgreiche Lektüre dem Leser ein einziges Mal eine Spezielle Erfahrung in dem Talent verschafft, solange der TaW höchstens 10 beträgt. Formeln und andere Sonderfertigkeiten können zu normalen Zeit- und AP-Kosten erworben werden, manche Bücher verkürzen sogar die Lernzeit. Viele verschiedene Werke zu einem Thema können nach Spielleiterentscheid sogar (weitere) Spaltenverschiebungen bewirken.
● **Zauber:** Zauber in optimatischer oder erasumischer Repräsentation können schriftlich niedergelegt werden. Andere wissenschaftliche Traditionen verfügen über ähnliche Möglichkeiten. Diese können dann aus einem Buch erlernt werden. Solche Zauberniederlegungen haben eine Qualität, die angibt, bis zu welchen ZfW diese Zauberniederlegung als Lehrmeister dienen kann.
● **Rekonstruktion:** Bei manchen Büchern kann der Leser Wissen (Zauberspruch oder Formel) aus diesem rekonstruieren. Dazu muss der Leser einige Magiekunde-Proben ablegen. Die Angabe (120/4x6/25) bedeutet, dass die Rekonstruktion 120 Zeiteinheiten (à zwei Stunden) dauert und dabei vier gleichmäßig verteilte Magiekunde-Proben mit einer Erschwernis von je 6 Punkten abzulegen sind, bei der außerdem 25 TaP übrigbehalten werden müssen. Misslungene Proben verlängern die Rekonstruktionszeit. Bei Zaubern liegt die Qualität der Rekonstruktion bei 1W6+1 Punkten.
● **Referenz:** Manche Bücher können auch nur Referenz für manche Aufgabengebiete dienen. Diese erleichtern Arbeiten (z.B. Rekonstruktionen) zu diesen Themen um je 1 Punkt pro Referenzbuch, maximal jedoch um 7 Punkte pro Aufgabe. Ob ein Buch als Referenz dient, entscheidet der Spielleiter.

Spielwerte von Büchern
Bei den folgenden Beschreibungen der einzelnen Bücher und Werke werden die folgenden Kürzel bei den Spielwerten verwendet:
● **Wert:** Angabe einer ungefähren Spanne des Geldwertes des Buches. Diese variiert je nach wirklichem Inhalt, Aufmachung, Lesbarkeit und Inkompetenz des Käufers, wobei Sammler für gewisse Stücke sicherlich deutlich mehr bezahlen.
● **Voraussetzungen:** An dieser Stelle werden die nötigen Voraussetzungen genannt, die ein Spieler für die erfolgreiche Erstlektüre besitzen muss. Erfüllt er diese nicht, ist er nicht in der Lage, das Buch zu verstehen. Ein V bedeutet hier die Verbreitung des Buches auf einer Skala von 0 (Einzelexemplar) bis 21 (überall zu findendes Standardwerk). K steht für die sprachliche Komplexität des Werkes und bezeichnet den Mindest-TaW für die zugehörige Sprache und Schrift. Werden zwei Werte für eine Sprache genannt, so bezieht sich der erste Wert auf die Sprache und der zweite auf die benutzte Schrift.
● **Das Buch im Spiel:** An dieser Stelle werden die genauen spieltechnischen Auswirkungen genannt. Dies können Angaben zum Lernen aus dem Werk sein oder besondere Angaben zum Inhalt. Wenn nicht anders angegeben, treten diese Auswirkungen einmalig nach Ende der Erstlektüre ein.

Die Werke der Alten

Alle nachfolgend genannten Werke sind mehrbändig, oft mit einer Bandanzahl in den Dutzenden. Die anfänglichen Bände enthalten in der Regel allgemeine Lebensphilosophie und Benimmregeln, die das Welt- und Menschenbild des Hauses widerspiegeln und generalisierende Aussagen über das Wesen der Schöpfung mit detaillierten Verhaltensmaßregeln und hausinternen Bräuchen verbinden. Magisches Wissen ist in den späteren Bänden enthalten, wobei hier (verhältnismäßig) klare Instruktionen und Informationen mit steigender Bandnummer immer mehr durch esoterische Spekulationen ersetzt werden. Die wenigsten Optimaten besitzen persönlich eine komplette Ausgabe des Werkes ihres Hausgründers, während Abschriften der als wichtig betrachteten Einzelbände recht verbreitet sind.

Encheiridion Alantini
Trotz des Namens ('Handbuch') ein vielbändiges Werk voller Anekdoten über ansonsten längst vergessene Würdenträger des Ersten und frühen Zweiten Imperiums. Die Hinweise auf sanft beeinflussende Magie sind subtil zwischen veraltetem Klatsch und Tratsch versteckt. Hinter einem wohlwollenden Plauderton verbirgt sich tiefster Zynismus.

Pergamente der Aldangara
Schon das Erscheinungsbild dieser Schriften ist barbarisch: Die auf Leder geschriebene oder gebrannte Stichwortsammlung zur Selbstverwirklichung des Zauberers im Kampf mit der Natur ist wortkarg und stellenweise blutrünstig. Die Philosophie der Aldangara kommt dem Bücherstudium nicht gerade entgegen und ihre Texte sind kurz. Widersprüche zwischen verschiedenen Fassungen sind alltäglich und fast selbstverständlich, da jeder Aldangara letztlich sein Lehrbuch selbst und nur als eigene Gedächtnisstütze niederlegt. Diese Bücher sind meist in der Muttersprache des Aldangara-Optimaten verfasst.

Sententiae Aphirdanorum
In allen Varianten (vom kurzen Handbuch bis zum Regalwandfüller) ein auf Hiero-Imperial gehaltenes, edel und repräsentativ aufgemachtes Werk zur Bann- und Schutzmagie. Dies reicht von der Erläuterung zum Schutz einzelner Personen über die Wirkung von Bann- und Schutzkreisen und die Sicherung kleiner und großer Bauwerke bis zum Großeinsatz wirksamer Bannmaßnahmen auf dem Schlachtfeld. Außerdem enthalten einige Bände auch staats- und rechtstheoretische Abhandlungen.

Philosophia des Ennandu
Die sehr gesellschaftskritische Schrift ist als Lebensbeschreibung Ennandus gehalten und schildert seine 'Pilgerreise' durch die sichtbare und unsichtbare Welt und gibt (als 'Mitschrift von Lektionen') die von ihm gelernten und gelehrten Erkenntnisse wieder. Oftmals sind gerade diese Belehrungen mehr ein Suchspiel als eine Lektüre und stecken voller Rätsel und versteckter Hinweise auf weiteres Wissen und wahre Erleuchtung. Im Imperium werden Abschriften oft auf umständliche Weise durch einen Symbolschlüssel verschleiert, bei dem ein harmloser Begriff für ein gefährliches Konzept steht und das Ergebnis für den Uneingeweihten wie unverständliches Gefasel klingt.

Die Botschaft des Eupherban
Diese nüchtern und knapp gehaltenen Anweisungen zu Reise und Transport, Verständigungs- und Beförderungsmagie sind in ausführlichen Schmuckausgaben oft auf demelisches Büffelpergament geschrieben. Die wichtigsten Passagen für reisende Magier sind in handlicher Kurzform auch als Vademecum verbreitet, das oft in Eupherban-Haussprache und -Hausschrift verfasst ist.

Die Illusionen des Illacrion
Eine umfangreiches Buch, dass sich auf sehr ungewöhnliche Weise präsentiert: Es hat die Form einer Sammlung der Irrtümer und Selbsttäuschungen des Alten Illacrion. Angeblich einst von ihm selbst verfasst, ist es in einem mal nüchternen, mal hasserfüllten, in jedem Fall aber schonungslosen Stil geschrieben, schwer zu lesen und noch schwerer zu begreifen. Selbstverständlich sollen in den erbarmungslosen Tiraden tiefere Weisheiten verborgen sein, doch sie hinterlassen vor allem ein Gefühl der Verwirrung.

Die Epen der Kouramnion
Diese Buch wird nicht allein als Lehrbuch, sondern auch als Unterhaltungswerk gelesen, besteht es doch vor allem aus Heldensagen und Reiseberichten, die aus vorimperialen Zeiten überliefert wurden. Nach Überzeugung des Hauses sind sie wortgetreu weitergegeben und tatsächlich immer noch mit archaischen Ausdrücken aus dem Proto-Imperialen und Früh-Imperialen durchsetzt; allerdings existieren zum Teil sehr unterschiedliche Übersetzungen in Hiero-Imperial. Vereinfachte Fassungen erbaulicher und Mut machender Legenden werden oft auf Kouramnion-Domänen zur Unterweisung und Unterhaltung des einfachen Volkes genutzt.

Der Epitaph des Onachos
Dieses sehr geheimnisumwitterte, angeblich in allen vollständigen Fassungen auf (benutzte) Mumienbinden niedergeschriebene Werk stellt angeblich eine getreuliche Wiedergabe der Grabinschriften im verschollenen Mausoleum des Onachos dar, das in den frühen Tagen des zweiten Imperiums verloren ging. Alle Texte sind hochkryptische Berichte über Erlebnisse des Alten in fremden Grüften und Erinnerungen an Gespräche, die er mit Geistern geführt hat. Es besteht das hartnäckige Gerücht, dass in einigen Versionen auch beiläufige Hinweise auf immense materielle Grabbeigaben zu finden sind, die von den todesfixierten Onachos als unwichtig ignoriert werden.

Codex Partholon
Die umfassende Schrift ist primär ein Regelwerk für allzeit ritterliches Verhalten und größtenteils in zeitloser Versform abgefasst; entweder in Alt-Imperial oder (die 'neumodische' Fassung) in Hiero-Imperial. Aufgebaut in Dreierschritten: Auf eine Anekdote (stets um das korrekte Verhalten eines Optimaten) folgt die Erläuterung seiner Entscheidung und als knappes Fazit die Moral. Innerhalb des Hauses wird erwartet, dass Schüler die Weisheitssprüche auswendig lernen und jedem Weihegrad sind weitere, in tiefere Geheimnisse eindringen Sinnsprüche zugeordnet, die alle memoriert werden sollen.

Organon Phraisopi
Ein 'organisch gegliedertes' Lehrbuch der Naturkunde, Tierkunde und Heilkunde, dass sich langsam und systematisch von der Philosophie des Humus als Element über die Entstehung des Lebens und niederes Gewürm und Gestrüpp zu den edleren Pflanzen und Tieren und vernunftbegabten Zweibeinern bis zum Menschen vorarbeitet und dabei die Wechselwirkungen zwischen den Lebensformen (auch bezüglich der Hybridenerschaffung und pflanzlicher und tierischer Gifte) beschreibt. Unterschiedliche Cammern besitzen oft sehr unterschiedliche Versionen, gerade was die Ausführlichkeit und Richtigkeit der Angaben zum Wirken Mishkaryas angeht.

Tabulae Quorani
Ein präzises, aber dennoch schwerverständliches Lehrbuch der Mechanik und Artefaktmagie sowie der Arcanomechanik, das in allen Versionen große Vorkenntnisse beim Leser voraussetzt. Es ist in gewisser Weise eine Sammlung atemberaubender Ideen und Konzepte ohne Erläuterung der fundamentalen Grundlagen. Die meisten Fassungen sind voller ergänzender Illustrationen, Risszeichnungen und Konstruktionsschemata, deren Ausführlichkeit oft über den Nutzwert des Buches (für andere Leser als den Verfasser) entscheiden.

Summa Rhidamani
In der Überzeugung vieler Nichtmagier liegt in diesen Blättern das Geheimnis ewigen materiellen Reichtums verborgen. In der myranischen Wirklichkeit handelt es sich jedoch beinahe um mehr Zahlenkolonnen als Worte: Denn die Summa umfasst nahezu alles myranische Wissen zum Finanzwesen, zu Geld- und Maklergeschäften und (buchstäblich) endlose Zins- und Zinseszinstabellen. Auch bei Kerrishitern und Serovern als Klassiker anerkannt, ist das Buch vergleichsweise arm an magischen Informationen, auch wenn es den Einsatz von Dämonen der Domäne Xolovar nüchtern gemäß einer Kosten-Nutzen-Rechnung diskutiert.

Principia Tharamnoi
Dieses Buch gilt als das klarste und zugänglichste Werk der grundlegenden Magietheorie, doch das bedeutet nur im Vergleich etwas: Die (auf Hiero-Imperial verfassten) 'Principia' sind eine staubtrockene Abhandlungen zur Kosmologie und enthalten viele Informationen zu anderen Sphären, die jedoch ohne mündlich erteilte Lehren nur unvollständig zu begreifen sind. In den letzten Jahrhunderten wurden immer mehr Versionen entdeckt, in denen besonders die Überlegenheit der Optimaten und die mystisch-magische Bedeutung des Landes Xarxaron hervorgehoben werden. Einige Fassungen enden mit mehrdeutigen Prophezeiungen zu einer Letzten Schlacht auf den Anthalischen Ebenen zwischen Gottesknechten und Meistern der Magie.

Die Häuser-Bände im Spiel
Da die Qualität der verschiedenen Bände stark unterschiedlich ist, kann man keine einheitlichen Spielwerte für die verschiedenen Werke angeben. Daher folgt an dieser Stelle ein Baukasten mit Richtlinien, mit dessen Hilfe der Spielleiter die regeltechnischen Auswirkungen bestimmen kann. Zögern Sie nicht, diese Dinge nach Ihrem Ermessen anzupassen. Zuerst muss der Spielleiter die Bandnummer sowie die Qualität der Ausgabe bestimmen. Dann schaut er in die folgende Tabelle, welche Auswirkungen des Buch hat, und wählt anschließend in der unteren Liste eine Auswahl an Talenten, Zaubern und Sonderfertigkeiten aus. Das Werk ist üblicherweise in Hiero-Imperial verfasst, selten in Alt-Imperial, und fast immer in Alt-Imperialen Glyphen geschrieben.

Werden mehrere verschiedene Bände gemeinsam genutzt, so verschieben sich die besten Obergrenzen der jeweiligen Talente (nicht jedoch Zauber) um +1 pro Band, wobei die niedrigen Bandnummern maximal auf 10, die mittleren maximal auf 15 und die hohen auf maximal 20 steigern.

Die folgende Liste gibt für jedes Haus die verschiedenen wichtigen Talente, Zauber und Talente an. Ein Buchstabe gibt das Talent oder den Zauber an, auf das sich die obige Liste bezieht, hierbei können manche Buchstaben mehrmals oder auch gar nicht auftreten. Ungekennzeichnete Talente oder Zauber fallen unter weitere Talente/Zauber. Weiterhin werden benötigte Zusatzvoraussetzungen für die verschiedenen Bandabschnitte angegeben.

Alantinos: Taschendiebstahl; Betören, Etikette, Schriftlicher Ausdruck (B), Überreden, Überzeugen; Geschichtswissen (B), Sagen/Legenden (B), Staatskunst (C); Schlösser knacken; Zauber: (E:Erfolg (B), E:Luft (B), E:Harmonie (B), E:Humus (C)) oder (E:Darcalya (A), E:Xolovar (B), E:Thesephai (C)), E:Harmonie, E:Freiheit; Beseelung, Geistillusion, Illusion, Kommunikation, Kontrolle von Gefühlen, Kontrolle von Wesen; SF: Magischer Experte, einige typische Stabzauber, Formeln zu Geistbeeinflussung; Voraussetzungen: KL 12 / KL 12, Etikette 8, Schriftlicher Ausdruck 5 / KL 14, Etikette 10, Schriftlicher Ausdruck 7

Aldangara: Athletik, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung (B), Fährtensuchen, Fallenstellen, Fesseln, Orientierung, Wildnisleben (B), Anatomie, Pflanzenkunde (C), Tierkunde (C), Heilkunde Wunden (C); Zauber: Auswahl aus E:Humus, E:Eis, E:Freiheit und E:Naggarach, weitere Elemente; Beseelung, Kontrolle von Element, Schadenszauber, Transformation, Über Element gehen, Verwandlung, Formeln; Voraussetzungen: KL 12 / MU, KL je 12, Philosophie 5 / MU, KL je 14, Selbstbeherrschung 7, Philosophie 7

Aphirdanos: Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Etikette (C), Überzeugen, Fallenstellen, Kriegskunst (C), Magiekunde (C), Rechtskunde (B), Staatskunst (B); Zauber: E:Zauberei (A), E:Erkenntnis (B), E:Erfolg (C); Analyse, Antimagie, Bann, Kommunikation, Kontrolle über Wesen, Metamagie, Schutz, Wahrnehmung; Formeln zum Bann und Schutz, Bann- und Schutzkreise; Voraussetzungen: KL 12 / KL 13, Staatskunst 5 / KL 14, Magiekunde 5, Staatskunst 8

Ennandu: Lehren, Brettspiel, Geographie (B), Götter/Kulte (C), Kryptologie, Philosophie (A), Rechnen, Sprachenkunde, evtl. jedes weitere Wissenstalent; Zauber: E:Erkenntnis (A), E:Zauberei (B), E:Harmonie (C), Freiheit; Analyse, Beseelung, Geistillusion, Kommunikation, Transfer, Verhüllung, Wahrnehmung; Formeln rund um die Quelle Erkenntnis; Siminiagefälliges Wissen; Voraussetzungen: KL 13 / KL 14, Kryptologie 4 / KL 15, Philosophie 7, Kryptologie 7

Eupherban: Etikette (B), Orientierung, Wildnisleben, Geographie (B), Geschichtswissen, Sagen/Legenden (C), Sprachenkunde (C), Kartographie (C); Kulturkunden der imperialen Kulturen; Zauber: E:Harmonie (B), E:Erkenntnis (B), W:Thesephai (B), W: Iryabaar (C), Hellsicht, Kommunikation, Objektbewegung, Transfer, Verhüllung, Wahrnehmung; Formeln zum Transport, zur Verständigung sowie zur Beschwörung von Transportwesen; Voraussetzungen: KL 12 / KL 13 / KL 13, Geographie 7

Illacrion: Sinnenschärfe (B), Singen, Sich Verkleiden (C), Menschenkenntnis (B), Überreden, Philosophie (B); Malen/Zeichnen, Musizieren; Zauber: E:Kreativität (A), E:Luft (B), E:Wahnsinn (C), Feuer, Freiheit, Begierde; Beseelung, Fixierung, Geistillusion, Illusion, Kontrolle über Gefühle, Traumbesuch, Verhüllung, Wahnsinn; Formeln rund um Illusionen; Voraussetzungen: KL 12 / KL 14, Sinnenschärfe 5 / KL 15, IN 13, Sinnenschärfe 7

Kouramnion: Fallenstellen, Wildnisleben; Geographie (B), Geschichtswissen, Kriegskunst (C), Pflanzenkunde, Sagen/Legenden (B), Tierkunde (B); Zauber: E:Humus (B), E:Erz (B), E:Aggression (B), E:Feuer (C), Harmonie; Bann, Fixierung, Kommunikation, Kontrolle über Elemente, Objektbewegung, Schadenszauber, Transformation, Verwandlung; Formeln für Wildnis und Kampf, aber auch zur Aufmunterung; Voraussetzungen: KL 12 / KL 12, Geschichtswissen 5 / KL 13, Geschichtswissen 7, Kriegskunst 5

Onachos: Lehren, Geographie, Geschichtswissen (A), Götter/Kulte (C), Magiekunde, Sagen/Legenden (B), Heilkunde Seele; Zaubern: W:Totenwesen (A), E:Endgültigkeit (B), E:Dya'Khol (C); Alpdruck, Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Schutz, Wahnsinn, diverses zur Herstellung von Untoten; Nekromanten-Sonderfertigkeiten; Voraussetzungen: KL 13 / KL 14, IN 12 / KL 14, IN 14, Geschichtswissen 7

Partholon: Bastardstäbe, Selbstbeherrschung, Etikette (A), Lehren, Schriftlicher Ausdruck; Brettspiel, Heraldik (B), Kriegskunst (C), Rechtskunde, Staatskunst, Hauswirtschaft; Zauber: E:Erfolg (A), E:Aggression (B), E:Endgültigkeit (C), Feuer, Erz, Harmonie; Bann, Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Verhüllung, Wahrnehmung; Formeln rund um die Selbstbeherrschung und Etikette; Voraussetzungen: KL 12 / KL 12, Kulturkunde einer imperialen Kultur / KL 13, Kulturkunde einer imperialen Kultur, Etikette 7

Phraisopos: Anatomie (B), Pflanzenkunde, Sagen/Legenden, Tierkunde (C); Ackerbau, Heilkunde Gift (C), Heilkunde Krankheiten (C), Heilkunde Wunden (B), Viehzucht; Zauber: E:Humus (A), E:Mishkarya (B), E:Khalyanar (C), Beseelung, Heilung, Infektion, Kontrolle über Elemente, Reinigung, Verwandlung; Formeln rund um die Heilung; Sonderfertigkeit rund um die Chimärenerstellung; Voraussetzungen: KL 12 / KL 12, Heilkunde Wunden 4, keine Totenangst / KL 12, Anatomie 4, Heilkunde Wunden 4, keine Totenangst

Bandnummer	I bis IV			V bis IX			ab X		
Qualität	schlecht	gut	sehr gut	schlecht	gut	sehr gut	schlecht	gut	sehr gut
Wert (in Aureal)	30	50	80	60	100	200	100	250	400
Verbreitung	16	10	5	10	6	3	5	3	1
Komplexität	6	8	10/8	8	10/8	12/10	10/8	12/10	14/12
Talent A	2/5	1/7	0/9	6/9	4/10	4/14	8/10	8/12	8/15
Talent B	SE/5	2/5	0/6	5/7	4/8	2/8	7/9	7/10	7/12
Talent C	SE/3	SE/5	2/5	SE/3	SE/5	2/7	SE/5	3/7	3/9
weitere Talente	–	–	–	1x SE/3	1x SE/5	2x SE/5	1x SE/5	2x SE/7	3x SE/10
Zauber A	–	–	–	8	10	12	1W20	1W20	1W20
Zauber B	–	–	–	1W6	7	8	1W6	1W6	1W20
Zauber C	–	–	–	–	1W3	1W6	1W3	1W6	1W6
weitere Zauber	–	–	–	–	–	1x 1W3	–	1x 1W3	1x 1W6
Instruktionen	–	–	–	3x	4x	6x	1x	2x	4x
Formeln:	–	–	–	7x	10x	15x	3x	5x	7x
Magische SF	–	–	–	–	1x	3x	1x	2x	4x

Quoran: Baukunst, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik (A), Rechnen; Alchimie (B), Feinmechanik (C), Grobschmied, Malen/Zeichnen, Metallguss; Zauber: E:Erz (A) oder E:Aggari (A), E:Zauberei (B), E:Kreativität (C), Humus, Wasser, Feuer; Beseelung, El. Manifestation, El. Reinheit, Kontrolle über Element, Objektbewegung, Transformation, Verwandlung; diverse Formeln rund um Mechanik, Alchimie und Technomantie; Sonderfertigkeiten rund um die Technomantie; Voraussetzungen: KL 12 / KL 13, FF 11 / KL 14, FF 11, Mechanik 7

Rhidaman: Rechnen (C), Schätzen (B), Sprachenkunde, Staatskunst; Handel (A), Hauswirtschaft; Zauber: W:Xolovar (A), E:Xolovar (B), E:Erkenntnis (C), Beseelung, Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über Wesen, Illusion, Geistillusion; einige Formeln zur Wesenbeschwörung und Anwendungen der Quelle Xolovar; Voraussetzung: KL 13 / KL 13, Rechnen 4, Handel 4 / KL 14, Rechnen 7, Handel 7

Tharamnos: Etikette, Geschichtswissen, Götter/Kulte (C), Magiekunde (A), Mechanik, Rechnen, Sternkunde (B); Zauber: E:Kraft (A), E:Zauberei (B), E:Erkenntnis (C); Analyse, Antimagie, Beseelung, Kommunikation, Metamagie, Schutz, Wahrnehmung; Formeln und Sonderfertigkeiten rund um die Astralenergie und Metamagie; Voraussetzungen: KL 12 / KL 13, Magiekunde 4 / KL 15, Magiekunde 7, Sternkunde 4

Die verbotenen Bücher

Die Haus-Bücher der verbotenen und verschollenen Häuser sind naturgemäß nur schwer aufzuspüren, doch sie existieren zweifellos und sind ob ihrer unheimlichen Inhalte oft begehrte Fundstücke, die erst nach gefährlichen Abenteuern ans Licht der Sonne gebracht werden können.

De Thalassiae Mysteriis
Oft auf Seeschlangehaut geschrieben, ist diese Werk voller Hinweise auf die Wesen und Geheimnisse der Tiefen See und Lobpreisungen ihrer Gebieterin Charypta. Berichte über versunkene Schätze, Städte und Reiche sind ebenso enthalten wie eine verwirrende Chronik der Völker und Imperien unter dem Meer, mit besonderem Augenmerk auf ihrer Blütezeit während des Maritimen Äons. Düstere Andeutungen, wie ihr Sohn und vormaliger Helfer Ephar seine Mutter Charypta gestürzt und ihren Thron an sich gerissen habe, runden die Schrift ab.

Das Chrysobiblos
Das Hausbuch der Chrysotheos, das in den verschiedenen Bänden von dem einen wahren Gott erzählt (vermutlich dem Schädelgott der Draydal, aber nie wird ein Name genannt). Seine Geburt als erster Gott, den Verrat der anderen Götter und die vermeintliche Wahrheit über ihre Herkunft, das Ende verschiedener kulturschaffender Rassen und der Prophezeiung des Weltendes. Das Werk an sich ist meist enorm überzeugend in seiner Argumentation, sodass es einen sehr gefestigten Glauben benötigt, um der Argumentation nicht zwangsweise zu folgen und sie zu übernehmen.

Die Melarythor-Fragmente
Das gefürchtete Lehrbuch der Dämonologie enthält in seinen verschiedenen Fassungen sehr stark variierende Texte zur Beschwörung und Unterwerfung von 'Geistern der Äußeren Domänen', aber oft auch lobpreisende Beschreibungen der Domänen selbst, die fast wie in einem Reisebericht klingen – doch es zählt ja auch zur Legende Melarythors, dass er (unbeschadet!) sämtliche Äußere Domänen besucht haben soll.

Das Entomonomicon der Nesseria
Dieses vielbändige Werk besteht aus Chitinplatten, die angeblich von krabbelndem Geschmeiß beschriftet wurden. Es ist schwärmerisch und unverständlich formuliert und angeblich nur zu erfassen, wenn jede Platte von einem anderen Leser studiert wird und alle Lesenden in einem insektenhaften Schwarmgeist verbunden sind.

Die verbotenen Bücher im Spiel
Orientieren Sie sich bei den spieltechnischen Inhalten an den oben beschriebenen Werken, jedoch sind diese Werke meist doppelt so teuer und auch nur selten, und dann noch in schlechter Qualität vorhanden.

Die heiligen Bücher

Massiv aus dem Rahmen fallen in diesem Zusammenhang die Hausbücher der beiden Häuser Celiu-Brajanos und Icemna. Bei ihnen handelt es sich sogar um Heilige Bücher, von deren Studium sich vor allem tiefere Erkenntnis über das Wesen der Götter und moralische Anleitung erhofft wird. Dennoch sind diese Bücher nicht leichter zugänglich als die Hausbücher anderer Häuser: Während die wichtigsten Grundlagen des jeweiligen Glaubens in den ersten Werken gelegt werden, sind tiefer gehende Wahrheiten den Eingeweihten und höheren Weihegraden vorbehalten. Daneben kennen fast alle Tempel der Icemna und Cellen der Celiu-Brajanos noch weitere, von anderen als apokryph eingestufte Schriften, die an die Stelle anderer Exemplare treten können. Das Verhältnis anderer Häuser zu diesen Schriften ähnelt dem zu den verbotenen Büchern: Einerseits sind sie voll von Kriecherei, andererseits locken geheimes Wissen und jahrhundertealte Erfahrung... Noch in einem weiteren Punkt unterschieden sie sich erheblich von den anderen: Diese Bücher werden nicht einem bestimmten Alten zugeschrieben, sondern meist als empfangene Offenbarung betrachtet.

Die Hexaginta der Celiu-Brajanos
Der Name dieses Buches leitet sich her von der Zahl 60, da es angeblich genau so viele Bände gibt. Der Text dieser Werke wurde laut den Legenden der Celiu-Brajanos von ihrem Hausgründer auf Anleitung eines Götterboten eingraviert auf goldenen Platten in einem Heiligtum gefunden. Er habe als einziger die Fähigkeit besessen, diese in unverständlicher Schrift und der 'Göttersprache' geschriebenen Werke zu übersetzen und habe sie mehreren Schreibern diktiert.
Ihr Inhalt sind zumeist lange Gebete in Versform, Gedichte zu Ehren der Götter, aber auch geschichtliche Berichte über das Haus Celiu-Brajanos und Offenbarungsberichte der imperialen, aber auch einiger anderen Götter. In höheren Bänden sollen sich Beschreibungen eines 'gelobten Landes' der Götter befinden. Neben umfangreichen theologischen und mythologischen Texten wird auch erstaunlich genau auf die Dämonologie und ihre Bekämpfung eingegangen.

Das Buch der Wahrheiten
Diese Buchsammlung ist die heilige und Haus-Schrift der Icemna. Ihre ersten Bände enthalten die mythologische Schöpfungsgeschichte der Welt und die des erasumischen Volkes, von dem alle anderen Menschenvölker abstammen sollen. Auch enthält es viele Gesetzestexte, die das Leben der einzelnen Priesterinnen anleiten sollen. Ebenso sind religiöse Zeremonien umfangreich beschrieben. Die höheren Bände enthalten erstaunlich präzise Angaben über die menschliche Psyche, Verführungskünste, Körperbau und ähnliche Themen.
Die meisten Bände existieren zwei Mal, denn sie sind stets

aus der Sicht einer Gottheit geschrieben: Satu oder Lev'tha sind selber sprechend. So erhalten die Zauberpriesterinnen stets die 'weibliche', die Lev'are die 'männliche' Version, um sich ihrem Glauben zu bestärken. Erst höheren Weihegraden ist es erlaubt, die Bücher des anderen Zweiges ebenfalls einzusehen, um einem ganzheitlichen Verständnis der Welt nahe zu kommen, nachdem man seine eigene Rolle darin erkannt hat.

Die heiligen Bücher im Spiel
Auch bei diesen Büchern können Sie sich am obigen Baukasten orientieren, allerdings sind die Werke der Celiu-Brajanos meist in schlechter Qualität vorhanden, während die Bücher der Icemna zwar oftmals in hervorragendem Zustand sind, außerhalb Era'sumus aber fast nicht zu bekommen sind – obwohl die Icemna schon aus Missionsgründen gerade mit den niedrigeren Bänden (oftmals dem magischen Wissen entkleidet) erstaunlich freigiebig sind.

Es gelten folgende Veränderungen:
Celiu-Brajanos: Geschichtswissen (C), Götter/Kulte (A), Sagen/Legenden (B), Magiekunde Sternenkunde; Zauber: E: Endgültigkeit (B), E: Erfolg (A), E: Kraft (C); Analyse, Antimagie, Bann, Beseelung, Elementare Manifestation, Fixierung, Heilung/Wiederherstellung, Hellsicht, Kommunikation, Kontrolle über Gefühle, Reinigung, Schutz, Transfer, Verhüllung, Wahrnehmung; Formeln und Sonderfertigkeiten unterschiedlicher Art, hauptsächlich aber Schutzzauber; *Voraussetzungen:* KL 11/ KL 13, Götter/Kulte 5/ KL 15, Götter/Kulte 7, Sagen/Legenden 4

Icemna (weiblicher Zweig): Ackerbau (B), Götter/Kulte (A), Menschenkenntnis, Viehzucht (C), Rechtskunde; Zauber : E: Erfolg (B), E: Humus (A), E: Zauberei (C); Analyse , Antimagie, Bann der Quelle, Beseelung, Elementare Manifestation, Elementare Reinheit, Fixierung, Heilung/Wiederherstellung, Hellsicht, Kontrolle über Element, Kontrolle über Gefühle, Kontrolle über [Wesen], Objektbewegung, Regeneration, Reinigung, Schutz vor Quelle, Transfer, Verwandlung, Wahrnehmung; Formeln vornehmlich heilender und schützender Art sowie einige Formeln der Umweltbeeinflussung; *Voraussetzungen:* KL 12/ KL 12, Kulturkunde Era'sumu, Götter/Kulte 7/ KL 12, Kulturkunde Era'Sumu, Götter/Kulte 10, Sagen/Legenden 7

Icemna (männlicher Zweig): Betören (B), Geschichtswissen (C), Götter/Kulte (A), Menschenkenntnis, Anatomie; Zauber: E: Begierde (A), Erz (C), Humus (B); Instruktionen: siehe oben. Formeln, die sich vor allem um Selbstverwandlung und die Beeinflussung des Wetters drehen; Voraussetzungen: siehe oben.

Magische Wesenheiten

Im Folgenden beschäftigen wir uns mit einigen ganz besonderen Wesen, denen Abenteurer auf ihren Reisen durch Myranor begegnen können: Wesen, die so sehr auf Zauberei und dem Wirken von Göttern und Dämonen beruhen, dass keines der – ohnehin seltenen – myranischen Bestiarien sie aufführt. Vielmehr finden sich meist streng geheime, separate und umfangreiche Werke über diese Wesen.
Als Spielleiter sollten Sie diesen 'optimatischen Wissenvorsprung' nutzen, um Ihre Spieler zu überraschen, denn außer einigen spezialisierten Optimaten und Priestern sollten nur noch sehr wenige Myraner fundiertes Wissen um Untote bzw. Chimären besitzen – dafür kursieren um so mehr Legenden.

Magisch erschaffene Wesen

Chimären und Mischwesen
In Myranor bezeichnet man all jene Wesen als Chimären, die nicht durch das Wirken der Götter oder der Natur, sondern im Laufe der Jahrtausende durch (sterbliche) Zauberei erschaffen worden sind, und zwar, indem verschiedene bestehende Lebewesen mit magischen Mitteln verändert, ihren zukünftigen Zwecken angepasst und – vor allen Dingen – miteinander verschmolzen wurden. Dabei unterscheidet man üblicherweise zwischen durch Dämonenkraft oder durch Elementarkraft erschaffen.
Es ist für den Chimärologen einfacher, eine künstliche Kreatur mittels der chaotischen Kraft der Quelle Khalyanar zu erschaffen. Dabei sind ihm außer seiner eigenen Meisterschaft der Zauberkünste kaum Grenzen darin gesetzt, was sich miteinander verbinden lässt. Vogelfische, Schlangenaffen, Schneckenhunde, all das ist möglich, auch wenn sich die auf diese Weise erzeugten Kreaturen vom Erschaffer nur unter großem Aufwand kontrollieren lassen: Der Chaosaspekt ist Teil ihrer selbst, und dämonologische Chimären sind meist jähzornige, übellaunige und schwer berechenbare Geschöpfe, die sich schnell auch gegen den wenden, dem sie ihre naturwidrige Existenz verdanken. Sie sind überdies nur im Ausnahmefall fruchtbar und bergen, neben den erwünschten Merkmalen, oftmals eine Reihe ungewollter zusätzlicher Fähigkeiten (und Tücken).
Bei Geschöpfen, die durch die elementare Kraft des Humus geschaffen werden, ist deutlich mehr 'Natürlichkeit' notwendig: So müssen die zu verbindenden Spezies einander halbwegs ähnlich sein, damit vermischte Kleinraubtiere wie die *Lamucke* (Myranor 269) oder kombinierte Nutztiere wie das *Vark* (Myranor 273) entstehen, die dann aber auch als 'neue Arten' fast immer fortpflanzungsfähig sind. Auch die schnelle Generationenfolge durch beschleunigte Wachstumsprozesse, die manche Zuchtexperimente erst möglich machten, gehört der elementaren Ausrichtung an.
Neben den tierischen Mischwesen existieren auch pflanzliche Chimären, also Mischformen zwischen verschiedenen Pflanzen, sei es zur Ertragssteigerung oder um gewisse Pflanzen an neue Umgebungen anzupassen. Die Schranke zwischen Tier und Pflanze jedoch kann nur durch dämonische Kräfte durchbrochen werden.

Chimären im Spiel
Die mehrtausendjährige Tradition der myranischen Chimärologie lässt dem Spielleiter alle Möglichkeiten, um einzigartige Wesen zu ersinnen, wie er sie für ein Abenteuer braucht. Dabei sollten Sie aber

um der Glaubwürdigkeit willen beachten, dass auch ein künstliches Wesen so etwas wie einen 'natürlichen' Lebensraum braucht, der es mit Nahrung, Wasser und auch gewissem Schutz versorgt. In einer leeren Höhle eingesperrt wird auch eine Chimäre nicht überleben.
Natürlich kann man ein solches Wesen nur zum Kampfeinsatz herstellen, jedoch ist dies nicht die einzig mögliche Rolle einer Chimäre. So können Chimären auch als orginelle Haustiere, Handlanger oder 'Visitenkarte' eines Schurken verwendet werden, etwa indem ein bestimmtes Tier als charakteristisches Grundthema in allen Chimären-Konstruktionen wiederkehrt. Denkbar wäre auch ein Chimärologe als Auftraggeber, der sich von den Helden ein wohlerhaltenes Exemplar einer seltenen Gattung herbeischaffen lässt.
Die Erschaffung von Chimären sowie die Berechnung ihrer Spielwerte wird in einer Folgepublikation thematisiert werden. Als Richtwert gilt, dass eine Chimäre meist die besseren Werte ihrer Ursprungsgeschöpfe übernimmt. So können Sie einen Echsenmandrass auf den Werten des Mandrassen aufbauen, die Schuppenhaut durch einen erhöhten RS einbringen und dem Krokodilschwanz durch eine zusätzliche Attacke-Möglichkeit Rechnung tragen. Der GW müsste dann in den meisten Fällen ebenfalls angepasst werden.

Golems und Konstrukte

Wesen, die aus eigentlich leblosen und unbeweglichen Materialien zusammengesetzt und dann mittels Magie 'belebt' werden, nennt man normalerweise Konstrukte oder Golems. Wie auch bei den Chimären wird bei den Golems zwischen dem Einsatz elementarer Kräfte und dem dämonischer Kräfte unterschieden, wobei die Unterschiede nicht so stark sind wie bei der Chimärologie. Den elementaren Kräften ist es nur möglich, Konstrukte aus dem jeweiligen Element herzustellen, wobei das Element Erz am häufigsten gebraucht wird. Die dämonischen Quellen können alle genutzt werden, um jeweils zur Quelle affine Materialien zu beleben. Eine Weiterentwicklung der Golems sind sogenannten beseelte Konstrukte. Dies sind Mechaniken, die durch einen magischen 'Pseudogeist' belebt oder in die gar ein beschworenes Wesen gebunden ist, sodass dieser Geist die Maschine bewegen kann. Die Erschaffung solcher Konstrukte benötigt hervorragende Kenntnisse in Mechanik und Arcanomechanik, sodass nur wenige Zauberkundige in der Lage sind, solche Maschinen herstellen zu können.
Während Golems meist nur über beschränkte geistige Fähigkeiten verfügen, sind beseelte Konstrukte häufig recht intelligent. Manche Konstrukte sollen sogar in der Lage sein, selbstständig zu zaubern.

Golems und Konstrukte im Spiel

Die fast vollständige Beliebigkeit der Zusammensetzung von Golems ermöglicht es dem Spielleiter, diese Wesen an seine eigenen Bedürfnisse anzupassen. Im Gegensatz zu den Chimären benötigen Golems keinen natürlichen Lebensraum. Sie können an fast jedem Ort überleben und sogar mehrere Jahrhunderte auf die Rückkehr ihres Erschaffers warten.
Wie auch Chimären können Golems und Konstrukte als kämpferische Hindernisse genutzt werden, jedoch können sie auch gleichermaßen als Ziel oder gar als 'Oberbösewicht' dienen.

Untote

Unter Untoten versteht man solche Wesen, die zu einem früheren Zeitpunkt einmal gelebt haben und durch gewisse Umstände nun doch wieder in der Lage sind, sich zu bewegen. Es wird hierbei zwischen natürlichen und künstlichen Untoten unterschieden.

Natürliche Untote sind durch besondere Umstände entstanden, wie z.B. gewisse Sternen- oder Sphärenkonstellationen oder gewisse persönliche Zwänge des Sterbenden. Hierbei bleiben Körper und Seele auch nach dem Tod noch verbunden und ermöglichen dem Untoten weiterhin eine Existenz in der Welt der Lebenden. Hier gibt es durchaus Ähnlichkeiten zwischen den natürlichen Untoten und den körperlosen Totenwesen (siehe Seite 104).
Künstliche Untote sind Leichen, die von einem Zauberkundigen nach ihrem Tod magisch zu einem Unleben erhoben werden. Hier ist es die Zauberkraft des Zauberers, die den toten Körper bewegt, und nicht die einstige Seele des toten Körpers.
An dieser Stelle werden nun einige natürliche Untote vorgestellt, während die künstlichen Untoten und ihre Erschaffung in einer Folgepublikation thematisiert werden sollen.

Natürliche Untote im Spiel

Wie die Totenwesen sind natürliche Untote meist Individuen, zu deren Ausgestaltung etwas Zeit nötig ist. Sie eignen sie sich zwar als bedrohliche Begegnungen an lebensfeindlichen Orten wie Grüften, die keine herkömmlichen Ungeheuer ernähren könnten, nicht aber als beiläufig eingestreute Zufallsgegner.
Die Begegnung mit einem Untoten ist immer ein besonderes Ereignis, und gerade die mächtigeren Untoten – wie etwa die Mumie eines uralten Priesterkönigs – eignen sich sehr gut als zentrale Widersacher eines Abenteuers oder einer Kampagne.

Die Kräfte eines natürlichen Untoten

Beim ersten Blick können Untote auf Grund ihrer Erscheinung, je nach Verwesungszustand und anderen Gründen (z.B. der schlechten Eigenschaft Totenangst) so wirken wie eine Schreckgestalt I (Seite 71). Sie verfügen alle über Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Immunität gegen Beherrschungen und Verwandlungen, und viele Untote übertragen Krankheiten. Verlorene Lebensenergie können sie nicht eigenständig regenerieren und Wunden erleiden sie wie Lebende auch. Sie müssen LE anderen Wesen rauben oder auf anderem Wege wieder auffüllen. Die meisten Untoten verfügen über eine Empfindlichkeit gegen alle von Totengöttern geweihte Objekte, die Stärke schwankt jedoch je nach Untotem. Manche Untote können sogar zaubern.

Blutghule

Die Opfer der unbekannten Rituale der Draydal zu Ehren ihres Schädelgottes werden ihrer Lebensstärke und -kraft beraubt, ohne dass dem Körper oder der Seele ein wirklicher Schaden zugefügt wird. Der Körper ist unberührt und die Seele an den Körper gefesselt. Ihr Geist wird beherrscht von dem Hunger nach Leben, den sie nur durch den Verzehr frischen, noch lebenden Fleisches stillen können. Nur durch einen Befehl eines Draydals kann dieser unstillbare Hunger überdeckt werden.
Diese Wesen sind als Blutghule oder Draydal-Ghule bekannt, und für sie gibt es keine Erlösung; nur die völlige Zerstörung ihres Leibes kann ihrer Seele Freiheit schenken. Doch man sollte sich mühen, sie wirklich restlos zu vernichten, denn sie werden weder ohnmächtig noch bewusstlos – und jede Wunde, die ihnen durch göttliche oder magische Waffen zugefügt wurde, bleibt ewig offen und treibt sie mit ihrem nimmer endenden Schmerz zur Raserei.
Blutghule sehen so aus, also ob ihre aschfahle Haut nur auf das Skelett gespannt worden wäre. Bei vielen kann man noch das alte Aussehen sowie die alte Kleidung erkennen.

Blutghul
INI 10+1W6 **PA** 6 **LeP** 30–2W6 **AuP** 100 RS je nach Rüstung
Hände **DK** HN **AT** 14 **TP** 1W6
Biss **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+1 **GS** 7 **MR** 15 **GW** 8 **WS** 10
Besondere Kampfregeln und -manöver: Verbeißen (nur Biss), Raserei (2, bei LE kleiner 15 oder Treffer durch magische oder geweihte Waffen), der Blutghul kann auch Waffen führen (mit AT 10), wenn er welche besitzt. Der Rüstungsschutz ist variabel, meist Kleidung (RS 1).
Besondere Eigenschaften: Lebensraub I (jeder mit bloßen Händen oder mit den Zähnen angerichteter SP wird dem Ghul als LeP gutgeschrieben, der Körper kann maximal 30 LeP speichern), Resistenz gegen profane Waffen.

Nerolu (Mz. Nerolui)
Es gibt einen Grund, warum die Neristu die ausgeweideten Leiber ihrer Toten in die tiefstmöglichen Katakomben sperren, wo sie auf eine neuerliche Beseelung warten, und warum ihre Priesterschaft so viel Zeit mit der Überwachung des Zustands der Mumien verbringt. Denn eine solche Beseelung kann in der Tat geschehen, jedoch nicht immer mit der Seele eines Neristu.
Durch eine solche Beseelung entstehen Wesen, die Nerolui genannt werden. Sie 'ernähren' sich von der Lebenskraft, dem Secaran oder Sikaryan, ihrer Opfer, ohne diese jedoch zu töten. Dafür nehmen sie einen Teil von deren Persönlichkeit, Wissen und Wünschen in sich auf, sodass eine Nerolu, die nicht gefunden und getötet wird, über die Jahre nicht nur eine enorme Lebenskraft, sondern auch ein sehr großes (wenn auch fragmentarisches) Wissen ansammeln kann. Es heißt, dass in den Schatten jener Städte, die keinen Nerenith beherbergen, einige Nerolui zu regelrechten Herrschern der Unterwelt aufgestiegen seien.

Die Werte einer Nerolu sind enorm unterschiedlich, gerade entstandene Nerolui sind sehr schwach und kraftlos, während sie mit jedem Opfer immer stärker werden und einige sogar über magische Fähigkeiten verfügen sollen.
Besondere Eigenschaften: Lebensraub II, Resistenz gegen profane Waffen, Wissensraub (die Nerolu kann dem Opfer Wissen und Erfahrung rauben), Lichtempfindlich, Starke Empfindlichkeit (gegen Nereton); sehr alte Nerolui können noch über weitere Kräfte verfügen.

Wiederbeseelter
Manchen Totenwesen, vor allem Phantomen (siehe Seite 81), gelingt es, sich einen neuen Körper zu erschaffen und in diesen dauerhaft einzufahren. Diese Körper sind meist dem vorherigen Körper des Toten nachempfunden, können jedoch in dem Erscheinungsbild auch sehr unterschiedlich sein.

Die körperlichen Werte eines Wiederbeseelten entsprechen denjenigen des alten Körpers zu seinen besten Zeiten (also vor evtl. Krankheiten oder Alterserscheinungen) und einem Bonus von je 3 Punkten auf KO und KK. Die geistigen Werte behält der Wiederbeseelte von seiner Zeit als Toter. Der Körper eines Wiederbeseelten besitzt keine Resistenzen oder Immunitäten, dafür jedoch die Eigenschaft Lebensraub I und Lichtscheu. Jeden Tag verliert der Körper 1W6 LeP. Sinken die LeP auf 0, so vergeht der Körper wieder.

Der Wiedergänger
Manche Wesen können selbst nach ihrem Tode keine Ruhe finden, da sie von einer wichtigen Aufgabe beseelt sind (z.B. die Rache an einem Feind, der letzte Besuch bei der Geliebten, eine nicht überbrachte wichtige Nachricht). Der Wille dieser Seelen ist so stark, dass sie den Körper nicht verlässt und diesen weiterhin kontrolliert, obwohl er eigentlich bereits tot ist. Bis zur Erfüllung der Lebensaufgabe oder der vollständigen Verwesung des Körpers behält die Seele die Macht über diesen. Ist die Aufgabe erfüllt, verlässt die Seele den Körper und geht ins Totenreich ein. Ein Wiedergänger hat nichts anderes im Sinn als diese Aufgabe zu erfüllen. Wer sich ihm in den Weg stellt, wird beseitigt. Wer bereits ist zu helfen, ist herzlich willkommen.

Die Werte eines Wiedergängers entsprechen in etwa denen, die er als lebende Person besaß.
Ein Wiedergänger hat jedoch eine enorme Ausdauer (+1000 AuP) und hohe Kraft (KK +5) und Willensstärke (MR +12). Außerdem kann der Wiedergänger den Verfall des Körpers nicht aufhalten; pro Woche nach dem Tod sinken FF, GE und KO um je 2 Punkte und die GS um je 1 Punkt. Außerdem sinkt jede Woche das Aussehen um eine Stufe, sodass Wiedergänger schnell widerwärtig anzusehen sind. Ist die KO auf null gesunken, so ist der Körper vollständig verwest. In diesem Fall (oder wenn der Körper anderweitig zerstört wird) verlässt die Seele den Körper und wird zu einem Totengeist, der nur wenig von seinem eigenen Leben weiß (eine Gefesselte Seele, siehe WdZ 204).

Die Rabiare

In Myranor ist die Grenze zwischen den vernunftbegabten Zweibeinern und den wilden Tieren eher nach dem Verhalten als dem Aussehen zu ziehen – aber es gibt Geschöpfe, die mit den wildesten Raubtieren auf eine Stufe gestellt werden müssen: die Rabiare. Diese Wesen sind nur dem Äußeren nach Mensch, Amaun oder Neristo. In ihrer Seele sitzt jedoch der Keim des Wahnsinn, der Blutlust und der Tollwut. Wie ein rasendes Raubtier, dessen Gestalt sie annehmen können, verbreiten sie Furcht und Entsetzen.
Über den Ursprung dieses Fluches ist wenig bekannt, doch halten sich hartnäckig die Gerüchte, dass er auf das dämonische Wirken der Quelle Naggarach zurückgeht, die mit wilden Tieren und Monstrositäten, Blutrausch und Tollwut assoziiert wird (siehe Seite 22). Doch schon in der wichtigen Frage, ob am Anfang jedes Rabiaren das fehlgeschlagene Experiment eines Wissenschaftlers steht, ob es eine Art permanente Besessenheit (in manchen Überlieferungen gilt 'die Bestie' als stete innere Begleiterin, an die man manchmal die Herrschaft über den Körper übergibt) oder Verwandlung (siehe die Formel Rabiarverwandlung auf Seite 58) ist oder ob es sich um die Folgen der kultischen Verehrung Naggarachs handelt, widersprechen sich alle Quellen und Überlieferungen.
Allerdings kann kaum bezweifelt werden, dass an manchen Orten abseits der Städte und Domänen (aber auch in und unter den Metropolen) Kultplätze bestehen, an denen dem Patron der rasenden Tollwut gehuldigt wird und an denen diese Wesen entstanden sein könnten.

Die Gestalt des Rabiaren
Für jede Rasse bzw. Art gibt es eine eigene Art von Rabiaren. Die Bestiengestalt der Rabiare hat gewisse Merkmale der Ursprungsgestalt, jedoch werden diese ins Monströs-Bestialische verzerrt.
So entwickeln sich Menschen, aber auch Ravesarane und Ashariel zu einer raubaffenähnlichen Monstrosität, die erhebliche Ähnlichkeit mit

einem Khemosi (siehe **Myranor 268**) zeigt. Die bestialische Gestalt der Rabiare von Amaunir, Leonir, Pardir, Lyncil oder Tighrir gleicht einer riesigen Raubkatze mit Säbelzähnen und einer Fellzeichnung je nach Ursprungsrasse. Yachjin werden zu wolfsartigen Bestien. Echsenwesen, wie Shingwa und Shinoqi, entwickeln sich zu einer zweibeinigen Raubechse mit enorm scharfen Zähnen und Krallen. Für die Bestienform der Neristu gibt es keinen unmittelbaren Vergleich, doch manche Berichte vergleichen sie mit Lamucken (siehe **Myranor 269**): Wie die Tigerfrette sind sie sechsgliedrig, relativ kleinwüchsig und eher gewandt und verschlagen als kräftig und direkt. Die Loualil sollen sich in bleiche, reißmäulige Muränen verwandeln, die sich auch an Land erschreckend behände fortbewegen, die Risso in unförmige, geschuppte Scheußlichkeiten, für die man keinen Namen kennt.
Nur von Satyaren ist bisher noch keine Rabiarform bekannt, da sie sich aus unbekannten Gründen als immun gegen den Fluch der Rabiare erwiesen haben.

Die Kräfte des Rabiaren
Verwandelte Rabiare sind deutlich wagemutiger, schneller und stärker als ihre 'vernunftbegabte' Gestalt, und dazu noch widerstandsfähiger. Allein ihre Denkfähigkeit wird durch den aufkommenden Blutrausch erheblich eingeschränkt.
Die meisten Rabiare sind in der Lage, Tiere verwandter Arten unter ihre Herrschaft zu zwingen und halten sich häufig eine Meute von kontrollieren Wesen – selbst wenn die Tierart üblicherweise keine Rudel bildet. Ein menschlicher Rabiar kann also jeden Affen kontrollieren und ihn als unauffälligen Spitzel oder als Mitkämpfer nutzen, während ein Rabiar-Ashariel ganze Schwärme von Vögeln beherrschen kann. In Bestiengestalt haben Rabiare nur wenig zu fürchten, denn dann können gewöhnliche Waffen sie kaum verletzen, und auch magischen Waffen bringen sie mehr Widerstand entgegen als andere Gegner. Als einzig wirksames Mittel gegen Rabiare ist Bergkristall aus Hjaldingard bekannt, welches ihnen schwere Wunden reißen kann, doch kann man aus diesem Material allenfalls Dolche herstellen, und auch die sind überaus zerbrechlich. Einige Magier vermuten auf Grund der Erfahrungen aus der Dämonologie eine ähnliche Wirkung bei elementarem Eis.
Angeblich hat jeder Rabiar zudem noch eine spezielle Schwäche, die mit der genauen Herkunft seiner Kraft zu tun hat, doch selbst wenn das stimmt, muss man die ureigene Schwachstelle jedes dieser Ungeheuer einzeln herausfinden.

Rabiare im Spiel
Es mag auch tragische Fälle geben – doch in der Regel sind Rabiare erst einmal Scheusale, die sich für dieses Dasein entschieden haben, um ihrer Blut- und Mordlust zu frönen, einem bizarren Glauben an Naggarach zu huldigen oder sich am 'Rest der Welt' zu rächen.
Manche Rabiare verwildern in kürzester Zeit: Anders als zivilisierte Wesen und auch als normale Tiere waschen und reinigen sie sich nicht, sondern streifen ungepflegt umher, oft noch von den blutigen Spuren ihrer letzten Mahlzeit gekennzeichnet. Doch scheint es ebenso auch Fälle zu geben, in denen die Rabiare durchaus die Gewohnheiten der Zivilisation beibehalten, selbst wenn sie nichts mehr damit verbinden, um unbemerkt und unauffällig durch das Dickicht der großen Städte zu streifen, unerwartet zuzuschlagen und wieder in der Menge unterzutauchen, während Angst und Schrecken um sich greifen.
Rabiare sind meist von berechnender Schläue und Gerissenheit und alles andere als 'dumme Tiere': Wenn sie nicht gerade während des eigentlichen Gemetzels in monströser Gestalt umgehen, wissen sie sich gut zu schützen.
Einen Rabiaren mit einem dienstbaren Raubtierrudel können Sie durchaus als vor allem kampfbetonte Bedrohung einbringen, ebenso plausibel lassen sich diese Wesen aber auch als kaum zu entlarvende 'Serienmörder' in einer Metropole einsetzen.

Die Rabiar-Verwandlung in Werten
Die Verwandlung dauert etwa 1 SR und hält an, bis die Sonne auf- oder untergeht oder bis die Bestie getötet hat. Während eines Kampfes wird sich aber kein Rabiar zurückverwandeln. Je mehr Zeit der Rabiar in Bestiengestalt verbringt, desto länger ist auch jede einzelne Verwandlung.

Die Verwandlung bringt folgende Werteänderungen (als Richtwert) mit sich:
MU, **IN**, **GE**, **KO**, **KK** je +5, **KL**, **CH**, **FF** je –7
GS +2, **AU** unendlich, **MR** +12
LE: unverändert
RS: +2
Eigenschaften: Starke Resistenz gegen profane Waffen (d.h. nur ein Viertel des üblichen Schadens), Resistenz gegen magische Waffen und Schadenszauberei, extrem starke Verwundbarkeit gegenüber Bergkristall und elementarem Eis (d.h. der verursachte Schaden wird unabhängig von der Art (profan, magisch,...) stets verdoppelt)
Weitere Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht (bzw. Nachtsicht bei Rassen mit automatischer Dämmerungssicht), Herausragende Sinne (Sicht, Geruch, Gehör), Natürliche Waffen (+3 TP auf Biss und Prankenhieb, mindestens 1W6+5 TP (Biss) bzw. 1W6+3 TP (Pranke)); Blutrausch
Talente: Raufen, Ringen, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich verstecken, Sinnenschärfe je +7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag; tierische Angriffsformen Anspringen, Biss, Doppelangriff, Gezielter Biss, Umreißen, Prankenhieb oder Niederwerfen (Schwanz), Raserei, Verbeißen/Festkrallen (genaue Werte jeweils Meisterentscheid)
Besonderheiten: Rabiare haben keine Oberbeschränkung bei der Steigerung ihrer körperlichen Eigenschaften oder ihrer Lebensenergie.

Verwandlung in Werwesen
Eine sehr seltene Abart des Rabiaren ist die Verwandlung in Werwesen. Ein Werwesen ist eine Mischung aus einem bestimmten Tier (z.B. einem Wolf, einem Panther oder einer Fledermaus) und der jeweiligen Rasse. Dabei handelt es sich um eine Krankheit der Stufe 20, die über den Biss eines Werwesens übertragen wird. Vor allem in den dicht bevölkerten Armenvierteln imperialer Städte kann sich diese Krankheit verheerend schnell ausbreiten. Jedoch kann jedes Werwesen nur die eigene Rasse infizieren, so als ob für jede Rasse eine eigene Krankheit existiert. Ein Werwolf-Mensch kann also nur Menschen infizieren, ein Werfledermaus-Neristu (siehe auch CM 154) nur einen Neristu. Werkreaturen stehen unter dem Einfluss des Mondes und am häufigsten tritt eine Verwandlung bei Vollmond auf. Werwesen besitzen statt der Starken Resistenz gegen profane Waffen die Fähigkeit Regeneration I (regenerieren 1W6 LeP/KR) und sind gegen alle Silbermetalle (Silber, Mondsilber, Schneesilber), Illuminium und magische Metalle verletzlich statt gegen Bernstein und Eis. In Aventurien ist diese Krankheit als Lykanthropie bekannt und wird in **WdG 298** genauer beschrieben.

Magische Phänomene

Kraftlinien

»Die Untersuchung zeigt, dass der Ritualplatz, auf dessen Stelen altertümliche Zeichen zu finden sind, schon vor etlichen tausend Jahren zu magischen Zwecken genutzt wurde. Da er auf einer Nodix von drei Kraftlinien errichtet wurde, deutet dies auf eine Verwendung als Großritualplatz hin. Eine der Linien scheint zudem direkt zum südlich gelegenen Wald von Amaunath zu führen.«
— Reisebericht des Ashrabel ter Tharamnos, neuzeitlich

»Lokal sind sehr häufig nur dünne Kraftlinien zu finden, die sich an Nodices zu größeren Kraftlinien bündeln. Einem Wasserstraßennetz nicht unähnlich, münden kleine Astralflüsse in größere und diese in noch größere, dabei sind die breitesten Linien, die bis zu einer Millia messen, nur sehr selten anzutreffen. Hierbei kann nicht von einer Strömungsrichtung, wie bei Wasserwegen, ausgegangen werden, denn die Astralenergie bewegt sich in alle Richtungen. In ihrer Nähe ist Zauberei meist ungebundener, chaotischer. Außerdem wurde beobachtet, dass Astralwesen sich oft entlang der Linien bewegen und magische Pflanzen sich parallel zu ihnen ausrichten. Da sich diese Art von astralem Geflecht bisher an jedem Ort des Kontinents feststellen ließ, gehe ich davon aus, dass diese Linien dereweit vorkommen.«
— aus einem Vortrag des Analysemagiers Berenathor ti Tharamnos

Kraftlinien sind Linien, entlang derer die astrale Energie aus unbekannten Gründen fließt. Diese Linien sind meist schnurgerade oder harmonisch gebogen und schneiden sich in sogenannten Knoten oder Nodices. Linien und Knoten haben unterschiedliche Stärken, die Einfluss auf in ihrer Nähe gewirkte Magie haben. Genaue Regeltechniken dazu finden Sie in **WdZ 366ff.**

Das Wissen um die Kraftlinien ist in Myranor recht verbreitet. Mittels der Quellen Zauberei oder Kraft und dem Dienst Analyse oder Wahrnehmung kann man die Kraftlinien erkennen und deren Verlauf beobachten. Das wird regelmäßig zur optimalen Platzierung von magierelevanten Plätzen benutzt – von Ritualplätzen über Residenzen bis zu quoranischen Magofakturen. Ja, man munkelt sogar, dass einige Häuser bzw. deren Cammern die nötigen Kenntnisse besäßen, um mittels verzauberter Stelen eine Kraftlinie über kurze Distanzen 'umzuleiten' – doch wenn das stimmt und bei einer derartigen Operation ein Nexus überlastet wird, so ist ein verheerender Astralsturm (s.u.) fast unausweichlich.

Phänomene

Als elementare Essenz wird die astrale Energie nicht alleine von magisch begabten Wesen genutzt, sondern kann sich auch, an manchen Orten, in verschiedenartigen Phänomenen freisetzen. Dabei ist zwischen kurzzeitigen Anomalien und länger dauernder Auswirkung zu unterscheiden. Zu Ersteren zählen Erscheinungen wie der Astralsturm, der Arkanpotenzialsprung und der Elementarkollaps, während die astrale Austrocknung von ein paar Stunden bis hin zu mehreren Jahren andauern kann.

Der Astralsturm

»Wir wurden schon seit fünf Tagen von diesen verdammten Kopfgeldjägern durch die Steppe gejagt. Da bot sich für uns, an einer kleinen Felsformation, die Gelegenheit für einen Hinterhalt, um unsere Verfolger ein für alle Mal auszuschalten. So hielten wir uns versteckt und warteten ab. Doch kurz bevor wir zuschlagen konnten brach das Chaos los. Ohne eine Wolke am Himmel brach ein Wirbelsturm über uns herein, der zwischen uns und unseren Verfolgern auftauchte. Der Baum, der sich an der Stelle befand, wo der Sturm plötzlich losbrach, wurde in tausend Teile zerrissen. Nadeln gleich bohrten sich die Holzsplitter in unsere Verfolger. Wir dagegen waren rechtzeitig in Deckung gegangen. Doch sollte unsere Freude nur von kurzer Dauer sein, den dieser, mit blauen Blitzen durchzuckte, Wirbelsturm bewegte sich genau auf uns zu. Meine Kameraden wählten leider die falsche Richtung zur Flucht.«
— Tavernengeschichte eines Unbekannten in Sidor Coroman, neuzeitlich

Das obige Phänomen ist den Gelehrten als Astralsturm bekannt. Als Ursachen werden mehrere Dinge vermutet. Zum einen soll er entstehen, wenn ein Nexus, ein Kreuzungspunkt mehrerer Kraftlinien, kollabiert, zum anderen wurde er selten in Zusammenhang mit einem Elementarkollaps (s.u.) beobachtet. Wann und warum ein Nexus kollabiert und dadurch ein Astralsturm entsteht, ist den myranischen Gelehrten bisher unbekannt. Manche dieser Kreuzungspunkte sind ohne magische Manipulation kollabiert, doch scheint es häufiger nach einer solchen zu geschehen.

In vielerlei Hinsicht ähnelt der Astralsturm einem spontanen und unkontrollierten Flächenzauber, der von einem leichten illusionären Flimmern in der Luft über auftretende Mindergeister bis hin zu einem alles vernichtenden elementarmagischen Wirbelsturm reichen kann.
Während eines solchen Sturms kostet jeglicher Zauberversuch zwar keinerlei Astralenergie, ist aber in seinen Auswirkungen völlig unkontrollierbar. Zumeist ist die Wirkung um ein Vielfaches stärker als üblich, außerdem überlastet der Fluss der Astralenergie den Geist jedes Zaubernden, was in pochendem Kopfschmerz (KL und IN je –2) und eventuell sogar Ohnmacht resultiert.
Mit folgender Tabelle können mit einem W20 mögliche Wirkungen des Astralsturmes ausgewürfelt werden, wobei die Dauer und die betroffene Fläche eines solchen Phänomens je nach kollabierender Astralmenge variiert.

1W20	Auswirkungen des Astralsturms
1	Starker Regen, Hagel oder Schnee, der ohne Geräusche fällt.
2	Starker Regen, Hagel oder Schnee in magischer Finsternis.
3 – 4	Mindergeister-Erscheinungen
5 – 6	Extreme Temperaturschwankungen
7 – 10	Starker Regen, Hagel oder Schnee ohne Wolken am Himmel
11 – 13	Sturm mit heftigen Böen und Mindergeister-Erscheinungen
14 – 16	Alle paar Kampfrunden eine elementare Explosionen des vorherrschenden Elements. Der Schaden wird anhand der Regeln des Dienstes Explosion (mit 0 ZfP*, siehe Seite 34) ermittelt, wobei die jeweilige Reichweite jeder Explosion 1W6+2 Schritt beträgt.
17	Wirbelsturm mit Mindergeister-Erscheinungen und 1W6 elementaren Explosionen alle paar Kampfrunden.
18	Sturm, mit extrem ungewöhnlichem Regen (z.B. Insekten, Blut, Topas oder Frösche), evtl. Schaden je nach Art des Regens.
19	Wirbelsturm mit Mindergeister-Erscheinungen und Massenverwirrung oder Massenschmerz.
20	Illusionäre Sturm-Erscheinung und Massenverwirrung

Elementarkollaps

»Als Kollaps der Elemente bezeichnet man deren probabilistischen Übergang in ein Ensemble von anderen Elementen. Hierbei werden große Mengen astraler Energie frei, die meist nicht kontrolliert werden können. Daher sei angeraten, nur solche Mengen der elementaren Essenzen zu beschwören, die ihr zu beherrschen wisst.«

— Aus dem Gespräch Xardores ya Tharamnos mit einem Schüler, neuzeitlich

Durch die Fehler bei der magischen Manipulation eines Elements (z.B. einem Zauberpatzer bei der Essenzbeschwörung) kann es zur Umwandlung des Zielobjektes in ein anderes (meist nicht vorhersehrbares) Element kommen. Die Folgen dieser Umwandlung können für die Umwelt extreme Folgen haben, z.B. wenn sich ein Fels in mehrere hundert Raumhand Wasser verwandelt. Viel gravierender ist jedoch eher die dabei frei werdende Astralenergie. Als Richtwert werden pro Unze des kollabierten Elements etwa 1 AsP unkontrolliert freigesetzt. Dies kann zu spontanen magischen Effekten über die Entstehung von Mindergeistern bis zu einem Astralsturm reichen, je nach Astralmenge.

Es gibt Gerüchte, dass sich im Besitz des Hauses Melarythor ein Artefakt befand, welches diese Astralenergie einfangen und nutzbar machen konnte.

Arkanpotenzialsprung

Dieses Phänomen ist sehr instabil und manifestiert sich daher nur sehr selten für eine wahrnehmbare Zeit. Gesichtet wurde der Arkanpotenzialsprung bisher nur in Gebirgen, deren Gestein sehr eisenhaltig ist. Er scheint vereinzelt nach schweren Gewittern zu entstehen und kann von einem wenige Finger langen grauschwarzen Riss bis zu einer mehrere Schritt durchmessenden grauschwarzen Erscheinung reichen, die ein paar Spann über dem Boden schwebt. Bisher ist noch kein Zauberer bekannt, dem es gelungen ist, diese Anomalie genauer zu erforschen, da bei manchen schon die bloße Berührung ausgereicht hat, um sie kollabieren zu lassen. Stabilere Exemplare lösen sich meist zu Beginn einer magischen Untersuchung auf.

Aus der Mitte des Phänomens heraus, das vorher noch spiegelglatt erschien, bilden sich während des Kollapses mit einem Mal kleine Wellen, die sich zum Rand bewegen und von dort wieder gen Zentrum treiben. Sobald diese im Inneren des Kreises angekommen sind, entsteht aus ihnen ein Strudel, der Objekte der Umgebung verschlingt, bis er sich nach kurzer Zeit wieder geschlossen hat.

Innerhalb des Zentralbereichs des Wirbels wird alles, was nicht massiv an festen Objekten außerhalb dieses Bereichs befestigt ist, in den Strudel gerissen. Für Bereiche außerhalb des zentralen Wirkungsbereichs gilt, dass von der Mitte des Wirbels eine Zugkraft entsteht, die einer KK von 21 entspricht und die pro Schritt Abstand vom Zentrum um 2 Punkte abnimmt. Am Anfang jeder Kampfrunde müssen alle Wesen innerhalb der betroffenen Umgebung eine vergleichende KK-Probe gegen die Kraft des Wirbels ablegen, bei deren Misslingen sie 1W6 Schritt zum Zentrum hingezogen werden. Gegenstände werden je nach Halt und Gewicht zum Wirbel hingezogen. Der Wirbel bleibt nur eine Anzahl KR bestehen, die dem Durchmesser des Phänomens in Kiron entsprechen. Bei einem ein Spann langen Riss werden wahrscheinlich nur die Aufzeichnungen des Wissenschaftlers weg sein, aber bei einer mehr als zwei Schritt messenden Erscheinung sind schon ganze Blutbüffel darin verschwunden.

Wesen und Gegenstände, die von der Anomalie erfasst wurden, werden an anderer Stelle unvermittelt ausgespien. Dieser Ort kann etliche Millia von Auftreten des Phänomens entfernt liegen und durchaus mehrere Schritt über dem Boden liegen. Vermutlich handelt es sich dabei um eine kurze, unkontrollierte Reise durch den Äther.

Die Astrale Austrocknung

Unter einer astralen Austrocknung, in optimatischen Fachkreisen auch Exsikkation astralis genannt, versteht man allgemein den Entzug von Sphärenkraft aus einem Lebewesen oder Gegenstand. Diese entsteht allgemein durch die Nutzung astraler Energien für die magische Zwecke. Ein einfacher Zauber führt jedoch zu fast keinem Abfall des umgebenden Astralniveaus, während große Rituale mit mehreren hundert AsP durchaus eine längere Austrocknung erzeugen können. In der Vergangenheit wurden sogar schon ganze Landstriche für einige Zeit ausgetrocknet. Ein solches Gebiet gleicht sich mit der Zeit wieder energetisch aus und so ist die Manipulation meist nur temporär spürbar. Bis zu diesem Ausgleich ist das Gebiet jedoch nur beschränkt für magische Zwecke nutzbar.

Astrale Austrocknung wird regeltechnisch in verschiedene Stufen eingeteilt. Ein normales astrales Niveau hat Stufe 0, mittelstarke Austrocknung Stufe 5, sehr starke Austrocknung Stufe 10. Wirklich sehr extreme und kontinentale magische Manipulationen können aber auch durchaus stärkere Austrocknungsstufen erzeugen. Als Richtwert gilt, dass die Austrocknungsstufe alle (Stufe) Jahre um eine Stufe sinkt, hohe Stufen können jedoch auch noch längere Zeit bestehen.

Die Folgen einer Austrocknung sind, dass jeder Magiebegabte pro Tag Aufenthalt in einer solchen Zone eine Anzahl AsP in Höhe der doppelten Stufe verliert. Weiterhin ist die astrale Regeneration während einer Ruhephase in der Zone um die Stufe reduziert.

Bei spontanen Beschwörungen wird außerdem die Anrufungsprobe um die Austrocknungsstufe erschwert. Bei Ritualen oder formalen Zaubern (sowie aventurischen Spruchzaubern) ist dies nicht der Fall.

Toter Held, was nun?

Üblicherweise trennen sich nach dem Tod eines Sterblichen der Astralleib und die Seele vom toten Körper. Während der Astraleib zerfällt, tritt die Seele die Reise ins Nachleben an. Allerdings kann man feststellen, dass in Myranor recht viele Geister zu existieren scheinen, was von der imperialen Staatskirche mit der regelmäßigen Schließung der Totenpforte bei Neumond erklärt wird. Andere Kulturen haben ihre eigenen Erklärungen, warum es verhältnismäßig häufig geschieht, dass ein Verstorbener körperlos in dieser Welt zurückbleibt.
Dieses Schicksal steht auch Spielercharakteren offen. Jedoch ist die Zustimmung des Spielleiters und der Spielrunde notwendig, um es mit diesem Aspekt des Hintergrundes im Spiel versuchen zu wollen: Wenn ein Held stirbt, der noch nicht bereit ist, die Welt der Lebenden hinter sich zu lassen, dann existiert er als spielbarer Totengeist weiter. Eines sei deutlich gesagt: Ein Totengeist ist schwächer als der lebendige Charakter, der er zuvor war. Diese Entwicklung ist nicht als Verbesserung des Helden oder Krönung seiner Laufbahn gedacht, sondern als optionale Möglichkeit, einen liebgewonnen Spielercharakter auch nach dessen möglichen Tod in einer neuen Rolle mit ganz eigenen Herausforderungen weiterführen zu können.

Die Erscheinung
Der Geist kann sich manifestieren, also als durchscheinende Gestalt in der stofflichen Welt sichtbar werden. Diese Erscheinung ist eine idealisierte Version seines vorherigen Äußeren und wird beim Tod dauerhaft festgelegt. Meist erscheinen die Totengeister von Spielercharakeren jünger, besser aussehend und makellos gekleidet – verglichen mit ihrem Zustand im Moment des Todes. Einen gewissen Anhaltspunkt bietet hier der CH-Wert.

Die Spielwerte eines Totengeistes
Mit dem Tod des Körpers sind alle körperlichen Eigenschaften des Charakters (FF, GE, KO, KK) unwichtig geworden. Sie können nicht mehr für Proben herangezogen werden und auch nicht mehr gesteigert werden. Die geistigen Eigenschaften (MU, KL, IN, CH) werden durch den Tod um je 0, 1, 2 und 3 Punkte gesenkt, die Verteilung dieser Abzüge ist Spielersache. Auf Talente kann nur noch geprobt werden, wenn es um Wissen und nicht um Handlungen geht, z.B. zur Beurteilung, wie schwierig die Ersteigung der Felswand ist. Als Eigenschaften für die Probe kommen dabei nur MU, KL, CH und IN in Frage, ansonsten ersetzt die geistige Robustheit (MU) die des Körpers (KO), die intellektuelle Präzision (KL) vertritt die körperliche (FF), die mentale Wendigkeit (IN) ersetzt die körperliche Beweglichkeit (GE) und die charakterliche Kraft (CH) die der Muskeln (KK). Auch Zauber können auf Grund mangelnder Möglichkeit, die Astralenergie zu fokussieren, nicht mehr angewendet werden Alle körperlichen Vor- und Nachteile entfallen, geistige bleiben erhalten, evtl. erhält der Geist weitere geistige Nachteile durch das Trauma des Todes, gleiches gilt für Sonderfertigkeiten. Die LE des Geistes wird durch den höheren Wert der LE, AU oder AE des alten Charakters bestimmt, die Ausdauer beträgt unendlich. Die LE regeneriert sich jedoch nur mit 1 Punkt pro Monat. Die MR erhält einen Bonus von 7 Punkten.

Geisterkräfte
Geister sind nicht materiell: Ein Geist kann feste Materie nicht ohne weiteres (d.h. ohne besondere Kräfte) bewegen. Umgekehrt durchdringt gewöhnliche, nichtmagische Materie einen Geist, ohne Schaden anzurichten. Allgemein heißt dies, dass der Charakter durch die Existenz als Totengeist die Fähigkeiten eines Totengeistes erhält: *Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Totengötter)*. Zusätzlich erhält ein Spielertotengeist noch die Kraft Geistersprache, um sich mit Lebenden verständigen zu können. Einige aktive Kräfte wie z.B. Astralsinn sind ebenfalls verfügbar, benötigen jedoch besondere Regeln (s.u.). Außerdem sind alle Totengeister an ihren Todesort oder besser einen Gegenstand gebunden, von dem sich der Geist maximal 1 Meile entfernen darf. Am ehesten kommt dazu ein Gegenstand in Frage, zu dem der Charakter zu Lebzeiten eine starke Bindung gehabt hat.
Normalerweise dürfte sich der Totengeist auch nur in der Nacht zeigen, um den Charakter jedoch nicht zu stark einzuschränken, sollte der Spielleiter über diesen Punkt hinweg sehen. Die Beschreibung all dieser Fähigkeiten finden Sie ab Seite 67.

Aktive Kräfte und Geisterenergie
Totengeister können über verschiedene aktive Kräfte verfügen, mit denen sie in die Welt der Lebenden eingreifen können. Jeder Spieler-Totengeist verfügt automatisch über die Kräfte Astralsinn und Geisterfluch, einige weitere können später durch AP erworben werden. Jeder Einsatz dieser Kräfte kostet eine gewisse Anstrengung, von denen der Totengeist nicht beliebig viele ertragen kann. Daher wird dieser Anstrengung spieltechnisch mit der Geisterenergie Rechnung getragen, die in Geisterenergiepunkte (GeP) eingeteilt ist. Die anfänglichen GeP eines Geistes berechnen sich durch die Summe von MU und CH des Charakters vor dem Tod. GeP regenerieren sich mit 1 Punkt pro Stunde, solange der Geist in dieser Zeit keine GeP ausgibt. Weiterhin kann ein Geist 1 LeP in 5 GeP umwandeln.

Erwerb von Geisterkräften
Geisterkräfte können wie SF erworben werden und kosten 200 AP pro Kraft. Bei mehrstufigen Kräften benötigt die nächste Stufe natürlich die vorherige und außerdem kostet eine zweite Stufe 400 AP, eine eventuelle dritte sogar 600 AP. Neben den unten beschriebenen aktiven Kräften ist auch Präsenz II/III erwerbbar. Der Spielleiter sollte die in seiner Runde verfügbaren Geisterkräfte nach eigenem Ermessen einschränken oder auch erweitern.

Geisterkräfte im Spiel
Die meisten zuvor erwähnten Kräfte sind analog zu den Beschreibungen zu verwenden, jedoch benötigen einige Kräfte eine besondere spieltechnische Beschreibung, aktive Kräfte außerdem die Angabe der Kosten an GeP.

- **Astralsinn:** Diese Kraft besitzt jeder Geist automatisch mit TaW 7. Sie wird wie eine Gabe gesteigert und auf (KL/IN/IN) geprobt. Die übrigen TaP* bestimmen die Erkenntnisse analog zu den Ergebnissen einer *Analyse der Kraft* (Seite 33). Diese Kraft kostet 2 GeP pro SR.

- **Bessenheit** I/II: Besessenheit gibt es in zwei Stufen. Die erste Stufe erlaubt die Körperliche Besessenheit und die zweite Stufe die *Geistige Besessenheit* (siehe Seite 140). Der Willenskraftwert des SC-Geistes für die vergleichenden Proben bei der körperlichen Besessenheit beträgt seinen MU-Wert. Hat der Geist eines Zauberers den Verstand eines magiebegabten Opfers übernommen, so kann er wieder seine Zauber nutzen. Hierbei werden die geistigen Eigenschaften des Geistes, aber die

körperlichen Eigenschaften sowie die Astralenergie des Opfers benutzt. Besitzt der Geist die SF Verbotene Pforten, so ist auch das Zaubern (mit LE) bei nichtmagiebegabten Opfern möglich. Unabhängig vom Ausgang der Zauberprobe verliert der Besessene dadurch 1W6 LeP und AsP. Jedes Willenskraft-Duell bei körperlicher Besessenheit kostet den Geist 1 GeP, über die Kosten der geistigen Besessenheit entscheidet der Spielleiter (Richtwert: MR in GeP pro SR).

● **Blick ins Totenreich:** Mit dieser Kraft erhält der Geist eine Gabe auf TaW 3. Damit kann der Geist ins Totenreich blicken und so mit dort vorhandenen Totenwesen kommunizieren. Jede Kontaktaufnahme benötigt eine Probe auf (MU/IN/CH), die je nach zu befragendem Totenwesen vom Spielleiter erschwert wird, und dauert maximal eine SR. Jede Probe kostet 17 GeP.

● **Durch [Element] gehen:** Der Geist kann sich wie beim Dienst Transport durch Element mit GS 4 durch das entsprechende Element bewegen, wobei die Bewegung durch Luft immer und kostenlos möglich ist und für das Element Kraft nicht existiert. Diese Fähigkeit wirkt nicht auf magische Materialien. Dies kostet 5 GeP pro KR.

● **Gegenstände beleben:** Nach einer gelungenen IN-Probe kann der Geist Gegenstände bewegen, die zusammen höchstens seinen halben CH-Wert in Stein wiegen dürfen. Möglich ist es, die Gegenstände einfach schweben oder sie bestimmte Bewegungen durchführen zu lassen. Bei komplexen Bewegungen können weitere IN-Proben über das Gelingen entscheiden. Bewegte Gegenstände können auch zu Angriffen genutzt werden. Die maximale GS beträgt die halbe KL. Die Kosten betragen 1 GeP pro KR und Stein.

● **Geisterfluch:** Diese Kraft besitzt jeder Geist automatisch. Der Geist kann einem Wesen einen Befehl geben, dass dieses nur mit einer um 5 Punkte erleichterten MR-Probe abwehren kann. Misslingt die Probe, so muss das Wesen dem Befehl für einen Tag folgen. Die Kosten betragen 11 GeP pro erteiltem Befehl (unabhängig vom Ausgang der MR-Probe).

● **Geistermanifestation:** Dies wird als Gabe mit Startwert 3 behandelt. Die Auswirkungen sind je nach der Tabelle auf Seite 68f in Abhängigkeit der TaP* zu behandeln. Die Kraft kostet 7 GeP pro SR.

● **Lebensraub I/II:** Dies hat die auf Seite 69 beschriebenen Auswirkungen. Jeder geraubte LeP wird dem Geist zugeschrieben, jeder geraubte Punkt Sikaryan erhöht die LE des Geistes permanent um 1, wobei der Spielleiter einen LE-Maximalwert festlegen kann. Jeder geraubte LeP kostet 1, jeder Sikaryan-Punkt kostet 5 GeP.

● **Lebenssinn:** Diese auf Seite 69 beschriebene Kraft funktioniert spieltechnisch wie der Astralsinn als Gabe mit Startwert 3, die auf (KL/KL/IN) geprobt wird und 2 GeP pro KR kostet.

● **Schaden auf belebte Materie I/II:** Mit einer Probe auf Mut kann der Geist bei einem Lebewesen 1W6 SP (Stufe I) oder 2W6 SP (Stufe II) anrichten. Jeder Angriff kostet 4 GeP.

● **Schaden auf unbelebte Materie I/II/III:** Mit einer Probe auf Klugheit kann der Geist bei einem Objekt 1W6/2W6/3W6 (Stufe I / II / III) Punkte Strukturschaden anrichten. Magische Gegenstände können erst ab Stufe II beschädigt werden und erhalten eine zusätzliche Härte in Höhe der gespeicherten pAsP. Jeder Angriff kostet 2 GeP.

● **Schreckgestalt I/II:** Diese Kraft wirkt auf die gleiche Weise wie auf Seite 71 beschrieben. Jeder Einsatz kostet 5 GeP für einen einmaligen Einsatz und 13 GeP pro SR bei anhaltender Wirkung.

Wahrnehmung
Durch die Trennung von Geist und Seele vom Körper haben die Helden keine Augen mehr, mit denen sie sehen können, keine Ohren zum Hören etc. Daher müssen sie sich auf das Sinnesorgan verlassen, das ihnen noch bleibt: ihre Seele. Das bedeutet, dass die Helden keine Sprache hören, wohl aber den Sinn der Worte begreifen können (unabhängig von Sprachbarrieren), wenn diese mit dem nötigen Nachdruck vorgetragen werden. Ebenso können sie nicht lesen, sondern nur einen Eindruck der Emotionen gewinnen, mit denen die Zeichen auf das Pergament gesetzt wurden. Um sich anhand der Gefühlsbilder der Orte, Menschen und Gegenstände zu orientieren, sind Proben auf Intuition nötig (nach Spielleitermaßgabe erschwert oder erleichtert). Außerdem kann der Geist die bereits beschriebene Fähigkeit Astralsinn benutzen.

Bewegung
Ein Geist-Charakter kann sich allein durch seine Gedankenkraft bewegen und bewegt sich dabei mit GS 8. Wenn er will, kann er sich auch mit GS 1000 bewegen, was jedoch 3 GeP pro KR kostet. Dabei ist jedoch zu bedenken, dass der Geist sich durch die Bindung an einen Gegenstand maximal eine Meile von ihm entfernen kann.

Kampf
Möglicherweise kommt es zu Kämpfen des Geistes gegen andere ätherische oder magische Wesenheiten. Die Attacke wird dann auf Mut, die Parade auf Intuition gewürfelt. Der Schaden beträgt 1W6 SP, wobei je 2 Punkte CH über 12 den Schaden um einen Punkt erhöhen. Der INI-Basiswert beträgt (MU+MU+IN+CH)/5 und der RS beträgt die halbe MR.

Steigerung
Der Spieler-Geist kann alle seine üblichen geistigen Eigenschaften und Talente wie gewohnt steigern. Weiterhin kann er die zu einigen Geisterkräften gehörenden Gaben wie andere Gaben auch steigern. Wenn der Spielleiter dies zulässt, kann er auch weitere GeP nach Spalte H der SKT nachkaufen. Es ist jedoch nicht mehr möglich, zusätzliche LeP oder AsP hinzuzukaufen.

Geister und Magie
Für Zwecke der Magie zählt ein Totengeist als magisches Wesen und ist daher vor allem durch die Quelle Kraft mittels Essenzbeschwörung beeinflussbar. Ein Spieler-Geist ist jedoch wie alle Totengeister durch eine Wesenbeschwörung der Quelle Totenwesen rufbar. Die Anrufungsschwierigkeit beträgt die halbe KL, die Kontrollschwierigkeit die MR, ob der Spieler-Geist jedoch die Wünsche des Beschwörers erfüllt, sollte eher durch Rollenspiel als durch Würfeln bestimmt werden. Will oder muss der Geist die Dienste erfüllen, so kostet der Einsatz von Geisterkräften die üblichen GeP.

Die Erlösung
Irgendwann wird vermutlich jeder Geist danach streben, doch noch ins Totenreich einzugehen. Wie genau diese Erlösung erfolgt, sollte der Spielleiter anhand der Todesumstände und des Hintergrundes des Charakters bestimmen. Dies sollte sein letztes großes Abenteuer sein, bevor der Geist zu letzten Ruhe kommt – auch wenn dies nicht der letzte Aufenthalt in der Welt der Lebenden gewesen sein muss, denn schließlich verfügen so manche myranische Beschwörer auch über die Macht die Toten(genien) aus dem Totenreich zu rufen...
Alternativ zur Erlösung könnte der Spielleiter auch gestatten, dass der Totengeist wie ein Phantom (Seite 81) genügend LeP ansammelt, um sich einen neuen Körper zu erschaffen und zum Wiederbeseelten (Seite 81) zu werden.

Legenden der Magie

Legendäre Meister der Magie

In Myranor gibt es zahlreiche mächtige Magier wie den Thearchen, die Patriarchen und die Archomagi der hohen Häuser – und doch sind diese keineswegs automatisch mit jenen Zauberwirkern identisch, welche selbst für ihresgleichen Legende sind (was auch daran liegt, dass 'mächtig' nicht immer gleich auch 'magische Macht' bedeutet).

Meister der Magie im Imperium

Einer der Bekanntesten dieser legendären Meister ist wohl der *Stellare Tribun*, dem es gelungen ist, stellare Kräfte in Artefakte zu binden, deren Träger als Sternenprinzen legendär wurden. Einige glauben, dass der Tribun zu den Sternen aufstieg oder seinen Geist in mehrere Artefakte band und so bis heute überdauert.

Die Icemna flüstern seit Jahrhunderten schreckerfüllt von *Iantus*, einem eigeborenen Mann ihrer Blutlinie, der schon in frühen Jahren intuitiv die Geheimnise der Zauberpriesterinnen sowie die Strafmagie meisterte und dessen Beherrschung der sieben Elemente keinem Lev'ar nachstehe. Man sagt, dass er die Icemna und ihre Interpretation des Satuglaubens mit Verachtung betrachtet. Ähnlich geheimnisumwittert ist die *Verborgene Schwesternschaft*. Dies ist das höchste Gremium der Zauberpriesterinnen, deren Mitglieder samt und sonders eigeborene Frauen sein sollen und deren Ratschläge für die 'Erste' sich nicht mit so banalen Dingen wie Tagespolitik oder religiösen Disputen abgeben. Angeblich ist die Hohepriesterin dieses Priesterinnenzirkels eine Eigeborene, deren Ea'Myr sich vollständig geöffnet hat, doch dies mag Übertreibung sein.

Im hohen Norden sprechen Skalden, Runenmeister und Saithakenner selbst im hellsten Tageslicht nur selten von *Bhardona*, der mythisch-halbgöttlichen Zauberkönigin der Alben, die einst ihr Volk zum Krieg gegen die Menschen aufstachelte und noch immer unter den Alben wandeln soll.

An den Grenzen des Pardirdschungels munkelt man Düsteres von *Grulpakaan*, einem dämonischen Pardir-Animisten, der über eine nach ihm benannte Pyramidenstadt voller Pardir gebietet, die ihm immer neue Opfer bringen, deren Herzen er dann verspeist, um sein unheiliges Leben zu verlängern und deren Blut er seinem Gott, der blutroten Sonne *AgPrr*, darbringt.

Meister der Magie in den angrenzenden Gebieten

Nicht nur das Imperium, auch unter den ehemals imperialen Völkern leben Zauberer, die einen ähnlich legendären Status gewonnen haben. Auf Shindrabar kennt man die *Hüterin des Hortes*, eine mächtige Magierin, die über Schlangen gebietet und sich wie diese immer wieder verjüngt. Angeblich hütet sie einen geheimen Hort des Wissens und es heißt, dass sie dieses Wissen nur mit jenen teilt, die dieses Wissens bedürfen, ob sie dies nun selbst erkennen oder nicht.

Von den Zauberern des Meeres ist an Land nur wenig bekannt, doch von der Ma'Ada-Sängerin *Namoa* haben wenigstens viele Küstenbewohner schon gehört. Sie soll die Erste ihres Volkes gewesen sein, die einen Trauergesang für die Göttin Ma'Ada anstimmte und dafür mit Unsterblichkeit und Mondmacht belohnt wurde. Noch immer soll sie in Vollmondnächten ihren Gesang anstimmen und das Volk der Loualil vor dem Missbrauch von Ma'Adas Gabe durch die Landbewohner schützen. Und tatsächlich gibt es geheime imperiale Berichte, dass eine blauhäutige Zauberin Magier der hohen Häuser in ihre Schranken verwiesen haben soll.

Unter Wasser deutlich besser bekannt sind die *Biagha von Wulowan*, neun mächtige Risso-Zauberer, die angeblich als Hüter uralter Traditionen im Herzen alter Anlagen ihres Volkes seit dem achten Zeitalter auf ihre Wiedererweckung warten – doch welchen Charakter sie haben und welche Ziele sie verfolgen, darüber sind sich nur wenige Rissostämme einig.

Legenden der Zauberkunst

Der primordiale Beschwörungszauber

Die Vielzahl von bekannten Beschwörungszaubern hat von jeher für vielfältige Spekulationen unter den Optimatikern geführt. Am bekanntesten darunter ist die Legende von der primordialen Beschwörung. Dieser Zauber soll laut einigen Quellen der einzige Zauber gewesen sein, den die Alten beherrscht haben und der es ihnen ermöglichte, wirkliche jede Beschwörung durchzuführen. Und zwar egal, ob es sich um eine Essenz- oder Wesenbeschwörung oder eine Anrufung einer elementaren, stellaren oder dämonischen Quelle handelte. Mit der primordialen Beschwörung sollen sogar Zeitmanipulationen und Götterbeschwörungen (s.u.) möglich sein.

Es gibt Magier, gerade solche des Hauses Tharamnos, die alte Aufzeichnungen suchen, in denen sich Hinweise auf diesen Zauber finden könnten, den die Alten dem ersten Thearchen gelehrt haben sollen. Fündig wurde bisher anscheinend niemand.

Die Platten der Celiu-Brajanos

Die Legende um die 'Offenbarung' des heiligen Buches der Celiu-Brajanos (Siehe Seite 231) besagt, dass der Gründer des Hauses (unter den Celiu-Brajanos 'Der erste Prophet' genannt) diese Weisungen und das in ihm niedergelegte Wissen auf 8x8 goldenen Platten überreicht bekam, die er anschließend in einem Hügel namens 'Gunronah' wieder vergraben haben soll – doch angeblich hat er die letzten dieser Platten niemals übersetzt, und niemand weiß, welche magischen Geheimnisse sich in ihnen verbergen. Manche Celiu-Brajanos glauben, dass dereinst der Erleuchtete, der Viele ihres Hauses übers Meer ins gelobte Land führte, diese Platten mit sich führte – andere wiederum behaupten sogar, dass es sich nicht um 8x8 Platten gehandelt habe, sondern diese Legende nur eine Anpassung an die Oktade sei, die aber den wahren Charakter und die wahre Zahl der Götter verhöhne. So oder so – die reine Existenz der Platten und der in ihnen eventuell niedergeschriebenen Geheimnisse der Alten lassen so manchem Kundigen das Wasser im Munde zusammenlaufen.

Theurgie

Die Sphäre der Götter ist die einzige Sphäre, von der es bisher keine glaubhaften Berichte über Beschwörungen von Wesen oder Mächten gibt. Diese Götterbeschwörungen oder Theurgie wird von einigen Optimaten, gerade solchen des Hauses Tharamnos, aber dennoch als möglich erachtet und einige wenige Magier sollen auf der Suche sein, Hinweise der Alten auf solche Zauber zu finden, da diese über diese Möglichkeiten verfügt haben sollen (s.o).

Die Archäer oder Alten

»Und dort siehst Du das Abbild unserer Vorfahren. Hocherhoben stehen sie vor dem Thron, erhaben in ihrer Form, vollkommen in ihrer Magie und unüberwindlich in ihrer Macht. Das Zeichen ihrer Perfektion ist das Ea-Myr, das dritte Auge in ihrer Stirn, ein Fokus der astralen Welt, ein Geschenk Madas an ihre Kinder. Und als Zeichen unserer Abstammung tragen auch wir dieses Auge, als Kinder der Alten.«

— Therion ai Illacrion zu einem Schüler

Die Rasse der Alten oder Archäer, der Statthalter Madas, zählt zu den großen Völkern vergangener Zeitalter. Spuren ihrer Taten finden sich dereweit an vielen Plätzen. Meist haben diese Orte eine besondere Verbindung zum astralen Netz (auch wenn diese nicht immer noch besteht) oder sind ein uralter Platz der Verehrung Madas. Die Alten gelten als ihre Kinder, derer sie sich annahm und ihnen die hohe Kunst der Magie schenkte. Die verwitterten Reliefe am Archäopag oder Baan Bashur, dem 'Berg der Alten', zeigen Wesen von menschlicher Gestalt in weiten Gewändern. Ihre Köpfe scheinen länger zu sein als die ihrer menschlichen Untertanen, gekrönt von kegelförmigen Hauben oder Helmen. Alle besitzen ein drittes, nachtschwarzes Auge, das Ea'Myr. In den Geschichten über ihre Taten werden sie als Zauberer mit überderischer Macht beschrieben. Sicher ist, dass sie weder auf Spruchsammlungen noch auf die Verwendung von Matrizen angewiesen waren, sondern eines der ersten Völker waren, welche die freie Spontanzauberei beherrschten.

Vor dem Krieg der Götter, der vor Urzeiten das Angesicht Deres veränderte, lebten sie in großen Gemeinschaften zusammen. Als sich die Völker während des Krieges dann in Zufluchtsstätten verbargen, ging ihre erste Kultur zusammen mit ihren Städten unter. Nur selten sind noch Artefakte aus dieser grauen Vorzeit zu finden. Nach dem Krieg erkannten die Archäer ihre Welt nicht wieder, zogen einzeln oder in kleinen Gruppen hinaus, um zu schauen, was noch erhalten war, und lebten fortan als Einsiedler. Erst mit dem Aufkommen neuer Strukturen im heutigen Myranor wandten sie sich wieder der Welt zu. In Erinnerung an ihre einstige Größe errichteten sie das Erste Imperium und eroberten große Teile des myranischen Kontinents. In dem Jahrzehnt bis 1516 IZ starben die meisten Archäer an einem ungeklärten Phänomen. Erkennbar ist nur, dass es mit Magie und dem dritten Auge zu tun hat. Nur Wenige konnten sich retten, indem sie ihren Geist in Artefakte transferierten oder verborgene Orte aufsuchen. Da ihre Lebenserwartung zwar das Vielfache eines Menschen betrug, aber nicht unbegrenzt war, muss heute davon ausgegangen werden, dass dieses Volk ausgestorben ist.

Hinterlassen haben sie ihre Art der Magie, auf die sich die Optimaten als ihre Erben berufen. Auch finden sich immer wieder Relikte und Ruinen, die auf sie zurückgehen. Aus der Zeit der Zurückgezogenheit dürften die vielen Hinterlassenschaften stammen, die man auf Dere findet, auch jene bei den aventurischen Zyklopeninseln, die unter dem Namen Sharitmar bekannt sind und wohl einem Zentrum auf dem Kontinent gleichkommen. Auf Myranor gibt es noch weitere Regionen, die unberührt geblieben sind oder wieder verlassen wurden, sodass man hier und da noch dreiseitige Pyramiden aus Malachit finden kann, die Magie zu bündeln vermögen. Auch einzelne Steinkreise, unterirdische Versammlungsorte und Reste titanischer Mauern werden ihnen zugeschrieben. Neben den Hohen Häusern interessieren sich viele verschiedene, mal mehr, mal weniger dubiose Gruppen für ihre Hinterlassenschaften und senden Expeditionen in Hochtäler, Dschungelgebiete und die Tiefen von Bleichwasser und das Meer der Schwimmenden Inseln.

Nach dem Baan Bashur werden sie mitunter auch Bashuriden genannt, vor allem von den Kerrishitern und anderen Völkern bansumitischer Zunge, die es ihrem Andenken gegenüber gerne an Respekt fehlen lassen und sie darum wie einen gewöhnlichen Gebirgsstamm bezeichnen.

Zauberkünste vergangener Völker

Nicht nur die Gegenwart bringt viele herausragende Zauberwirker hervor – gerade in der Vergangenheit soll die Kraft so manchen Volkes die der heutigen Optimaten übertroffen haben (auch wenn diese das höchstens von den legendären Archäern zugeben würden). Im Laufe der Zeit vermischen sich Berichte mit Legenden, Sage mit Tatsache, und so weiß man nie, welcher Aussage man wirklich trauen soll, wenn es um die Zauberkunst vergangener Völker geht ...

Die Aurishaner

»... und Auroa rief das Gold des Himmels auf ihre Feindin Königin Chrrklki-mit-den-222-Armen und bannte die Unkreatur so bis ans Ende der Zeit, der Herrin Aurisha zum Wohlgefallen ...«

— aus den Aurishaden Tharpuras

Von den legendären Vorfahren der heutigen Katzenvölker heißt es, dass ihre Magie weit über den Künsten ihrer vergleichsweise degenerierten Nachfahren stand. So soll die Magie ihnen, nach Legenden der Makshapurim, ermöglicht haben, über die Luft nach Myranor einzuwandern, und ihre Artefakte sollen die Zeitzauber der Jharra verhindert und ihren Nachfahren so die legitime Herrschaft über die Menschen verschafft haben. Insbesondere scheint sich ihr Groll gegen die Insektenrassen gerichtet zu haben, die diese Feindschaft erwiderten. Einige glauben, dass es alte Bannflüche der Aurishaner waren, welche die große Invasion der Chrattac am Wald von Amaunath beendete, und auch seltsame Riesen-Bernsteinfunde, in denen stets urtümliche Insektenwesen eingeschlossen sind, werden als ihr Werk gesehen.

Die Sumurrer

Die Traditionen der Bansumiter, insbesondere die der Kerrishither, sind die Erben der sumurrischen Beschwörer. Von diesen wird berichtet, dass sie ihr Inselreich durch Frevel an ihren Göttern in die Wüste Narkramar verwandelten. Sie sollen Macht über die Elemente und die Geister der Sterne gehabt haben, wie auch zahlreiche überlieferte Dämonennamen darauf hindeuten, dass sie ebenfalls große Kenntnis auf diesem Gebiet hatten. Ebenfalls sollen die Sumurrer in der Artefaktmagie durch Bindungen von Wesenheiten an Gegenstände Großes geleistet haben.

Vielleicht war es eben die Kenntnis um die zahlreichen Entitäten, die es den Sumurrern letztendlich schwer machte, Götter und andere Wesenheiten voneinander zu unterscheiden? Vielleicht versuchten sie sich im Wahn selbst an der Theurgie, der Götterbeschwörung?

Die Shindra

Von Insektenvölkern und Jharra bis auf die Inseln Shindrabars vertrieben, verschwanden die kobrahäuptigen Shindra während des Angriffs des Imperiums um 800 IZ spurlos. Doch bis heute behaupten gläubige Menschen immer wieder, dass Shindra sich ihnen offenbart hätten. Den Legenden zufolge lagen ihre magischen Künste oft auf den Gebieten der Bannmagie und der Beherrschung des Geistes, die sie oft mit religiösen Praktiken zu Ehren ihres Sonnengottes und ihrer Mondgöttin verwoben. Die Fesselung der Seele eines Feindes in ein Gefängnis aus Rotem Bambus, ein Ritual, das bis heute praktiziert wird, soll eine ihrer Hinterlassenschaften sein. Die größte Leistung der Shindra soll jedoch die Bannung des Affengottes Halimaton gewesen sein, dies geschah angeblich unter Zuhilfenahme eines Dienstes, den der Gott der Hariwatun einst ihrer Mondgöttin ausgelobt hatte – das glauben zumindest die Hariwatun. Von diesem Werk ziehen die geistigen Erben der Shindra, die Shindrabarim, bis heute Nutzen, denn die Kinder Halimatons dienen ihnen noch immer als Sklaven wie einst den Shindra. In vielen Shindra-Erzählungen werden auch

ihre Szepter in Gestalt einer Kobra mit der Sonnenscheibe im Rachen erwähnt, denen alle möglichen magischen Fähigkeiten nachgesagt werden. Noch heute wird gelegentlich eines dieser Artefakte aus Goldholz gefunden und sofort von den Priestern der Inseln beansprucht.
Gerade die Shindramatha (Seite 223) sind auf der Suche nach den Geheimnissen und Hinterlassenschaften der Shindra.

Die Krisra

»Haben Spuren der Krisra gefunden. Außer einigen Höhlen und steinernen Relikten haben nur wenige ihrer Hinterlassenschaften überdauert, doch selbst diese deuten an, dass die Krisra in der Kunst der Humusmanipulation bewandert waren, wie ich es vermutet habe. Insbesondere finden sich zahlreiche Abbildungen geformter Himmelszedern-Dörfer. Doch interessanter sind die Hinweise auf die Formung und Verschmelzung von Katzenwesen (...)«
— aus dem Grabungsnotizen von Mendykte ter Phraisopos, Mayenios, 4770 IZ

Die fliegenden Echsenwesen waren einst von Xarxaron bis Mayenios verbreitet und leisteten noch dem frühen Imperium und seinen Bestrebungen, die Himmelszedernwälder samt den humusgeformten Behausungen der Krisra für ihre Flotte abzuholzen, Widerstand. Heute erinnert kaum noch etwas an die einstige Größe dieses Volkes, das Wind und Humus gebot und wohl auch in der Chimärologie große Erfolge erzielte.

Anhang 1: Aventurien und Myranor

Gerade magiekundliche Charaktere stehen in Myranor natürlich einer weitaus ausgereifteren Beschwörungstechnik als in Aventurien und einem gänzlich anderen Magieansatz gegenüber. Entgegen der Aussagen im Myranor-Band ist ihre eigene Spruchmagie zwar in keiner Weise behindert, doch mag sie so manchem gegenüber der von Aventuriern wahrscheinlich als Freizauberei wahrgenommenen optimatischen Magie als unterlegen empfunden werden. Es ist nur natürlich, wenn sie diese erlernen wollen – doch gar so einfach geht das für Spruchzauberer leider nicht. Dennoch ist es nicht unmöglich.
Dieses Kapitel ersetzt vollständig alle anderslautenden Ausführungen zur Magieanwendung aus Myranor 285f, was ganz explizit auch für die Aufschläge für Spruchzauber in Myranor und die Sonderfertigkeiten Astralflussgespür I-III gilt.

Das Erlernen myranischer Zauber für Aventurier

Der erste Schritt beim Erlernen myranischer Zauberei ist dabei das Erwerben von Beschwörungszaubern. Will ein Spruchzauberer einen myranischen Beschwörungszauber erlernen, ohne die entsprechende Repräsentation zu beherrschen, so ist sie wie ein Zauberspruch in Fremdrepräsentation zu behandeln – der Zauber ist auf Grund der fremden Repräsentation um 2 Spalten schwieriger zu steigern, ihre Aktivierung kostet AKFx5 AP. (Beispiel: Will ein Aventurier die Essenzbeschwörung des Feuers erlernen, so kostet ihn die Aktivierung 38 AP.) Allerdings gibt es hier einige Ausnahmen: Ein Gildenmagier, der einen optimatischen Spruch lernt, muss nur eine Spalte Verschiebung hinnehmen; eine Hexe, die einen Zauber in erasumischer Repräsentation lernt, muss diesen ebenfalls nur eine Spalte teurer steigern.
Dabei besteht jedoch die Möglichkeit, dass ein Aventurier in einem bestimmten Merkmal begabt ist, sodass sich hier Verschiebungen ergeben können. Generell gilt, dass sich alle Spaltenverschiebungen, die sich aus Vor- und Nachteilen ergeben, auch auf den Aktivierungsfaktor entsprechend auswirken. Besitzt er eine passende Begabung, wird natürlich die Lernschwierigkeit des Zaubers gemindert und dadurch ein niedrigerer AKF zugrunde gelegt (beispielsweise kostet das Aktivieren der Essenzbeschwörung Feuer einen Aventurier, der in diesem Merkmal begabt ist und bereits das passende aventurische Merkmal besitzt, nur 20 AP). Die Zuordnungen der Merkmale und Sonderfertigkeiten entnehmen Sie bitte dem Kasten unten.

Hat ein Spruchzauberer solcherart seinen ersten myranischen Beschwörungszauber erlernt, kann er ihn nach denselben Bedingungen steigern und nutzen wie sein myranisches Pendant. Dies gilt auch für den Erwerb von Formeln. Im Laufe der Zeit kann ein Spruchzauberer genug Zauber ausreichend gut beherrschen, dass er die zugehörige Repräsentation erwerben kann (sprich: etwa 800 AP in Zaubern der fremden Repräsentation, siehe Seite 153). Nach Erwerb der Repräsentation gibt es auch beim Erlernen weiterer Zauber und Formeln keinen Unterschied mehr zwischen myranischen Spontanzauberern und ihm – er hat die zugrunde liegenden Zaubertechniken vollständig begriffen. Auch hier gilt, dass es gewisse Erleichterungen zwischen den verwandten Repräsentationen gibt – das Erlernen der optimatischen Tradition kostet Gildenmagier nur die Hälfte; dasselbe gilt für Hexen und die erasumische Repräsentation.

"Ich hab' aber doch schon ...": Aventurische Vor- und Nachteile und Sonderfertigkeiten in Myranor
So manche SF und die meisten Vorteile existieren beidseitig des Thalassions, auch wenn sie nicht immer gleich heißen. Eine Reihe von ihnen ist aber tatsächlich austauschbar: So gilt für alle elementaren und dämonischen Quellen, dass eine entsprechende Merkmalskenntnis als entsprechende Quellenkenntnis gilt und umgekehrt.

Dasselbe gilt für alle Begabungen für einzelne dämonische oder elementare Quellen. Die Sonderfertigkeiten Merkmalskenntnis Dämonisch (gesamt) und Merkmalskenntnis Elementar (gesamt) gelten als entsprechende Sphärenkenntnisse. Die Merkmalskenntnis Herbeirufung gilt als Verbilligung für den Erwerb aller Quellenkenntnisse der Quellen der Natur.
Schwieriger ist es bei den stellaren Quellen, da die Herangehensweise an diese Art der Zauberei zu große Unterschiede zwischen den Kontinenten aufweist. So kann eine Begabung oder eine Merkmalskenntnis z.B. für Einfluss oder Herrschaft nicht für myranische Zauber genutzt werden. Die einzige Ausnahme stellt die Quelle Zauberei dar, für die die aventurische Merkmalskenntnis Metamagie als Äquivalent gilt. Die Verbilligung von Sonderfertigkeiten durch den Vorteil Akademische Ausbildung (Magier) gilt weiterhin. Selbstverständlich gilt all dies auch umgekehrt: Sollte ein Zauberer die Quellenkenntnis Feuer erwerben, so kann er selbstverständlich auch alle Spruchzauber mit dem entsprechenden Merkmal billiger steigern.

"Ich mach dann mal 'nen Analys ..."

In Verlegenheit kann ein Meister kommen, wenn ein aventurischer Magier mittels Analysemagie die Aspekte myranischer Magie erforschen will, die ihm bisher unbekannt waren. Hierbei gelten folgende Regeln:

- Elementare und dämonische Zauber werden ihrem entsprechenden aventurischen Merkmal zugeordnet. Die Quellen Avastada, Ghorgumor und Eskates erkennt ein Aventurier als Teilaspekt des Merkmals Dämonisch (gesamt), die Quelle Ghorgumor kann er aber bei entsprechenden Kenntnissen der Dämonin Aphasmayra und ihrem Gefolge (WdZ 207) und die Quelle Avastada der Dämonin Aphestadil (WdZ 208) zuordnen.
- Stellare Zauber sind wesentlich komplizierter: Hier muss die Einordnung sich nicht nach der Quelle richten, sondern nach der Wirkung. So wird ein Aventurier mehrere Zauberwirkungen etwa der Quelle Harmonie mal als Einfluss, mal als Herrschaft, mal als Eigenschaften einordnen und die Quelle Zauberei zumeist als Metamagie erkennen. Genauso sind, je nach Wirkung, Verständigung, Illusion und andere möglich. Orientieren Sie sich hierfür an den Beschreibungen der Merkmale in WdZ 25f.
- Ebenfalls ein beliebtes Objekt der Analyse werden die Arten beschwörbarer Wesenheiten sein, die in Aventurien unbekannt sind, also die Wesenheiten der Stellare und die Tiergeister. In diesem Falle gilt, dass der Zauberer ein magisches Wesen erkennt, dessen Merkmale er – sofern ihm unbekannt – vage nach dem obenstehenden Kasten aventurischen Begriffen zuordnen kann. Ebenfalls wird er, je nach Qualität der Probe, in der Lage sein, in etwa die Fähigkeiten eines solchen Wesens einzuschätzen – orientieren Sie sich dafür an den normalen Auswirkungen des ANALYS (LCD 22).

"Ich übertrag jetzt diese Formel ..." – Zauberwerkstatt beiderseits des Thalassions

Hat ein aventurischer Spruchmagier einen myranischen Zauber gemeistert und eine Formel erlernt, so mag in ihm der Wunsch reifen, diese in einen passenden Spruchzauber zu übertragen. Tatsächlich ist dies, wenn auch nicht ganz einfach, möglich.

Voraussetzungen ist, dass er die zu verwandelnde Formel mit einer Qualität von 7 beherrschen muss. Des Weiteren muss er ein Verständnis der Formel besitzen, das über das einfache Beherrschen hinausgeht: Er muss sämtliche Voraussetzungen erfüllen, um dieselbe Formel selbständig erstellen zu können (siehe Seite 108). Die Überführung eines Zaubers von einer Formel zu einem Spruchzauber ist regeltechnisch eine große Modifikation (siehe die Zauberwerkstatt in WdZ 38). Der Zauberer muss sowohl eine spruchmagische als auch eine spontanmagische Repräsentation beherrschen und den zugehörigen Beschwörungszauber mindestens auf einem ZfW von 15 besitzen. Des Weiteren ist die SF Matrixverständnis ebenso Voraussetzung wie ein TaW Magiekunde von 15. Der Gesamtzuschlag auf die Magiekundeprobe beträgt 50 + den vierfachen Aktivierungsfaktor, abhängig von der Struktur der Formel. Das weitere Vorgehen entspricht dem der aventurischen Zauberwerkstatt.
Für den Aktivierungsfaktor des Spruchzaubers orientieren Sie sich an der Struktur der Matrix. Ist die Struktur extrem einfach oder sehr einfach, so wird der neue Zauber Komplexität A besitzen, bei einfachen und schweren Formeln B, bei sehr schweren und extrem schweren Zaubern C, bei komplexen Formeln D, bei sehr komplexen E und bei extrem komplexen schließlich F. Natürlich kann der Spielleiter jederzeit entscheiden, dass eine andere Komplexität angemessener ist – diese Werte sind nur als grobe Richtlinie gedacht.
Wenn die Forschung erfolgreich beendet wurde, kann der Zauberer den neuen Zauber fixieren. Die Qualität der entsprechenden Thesis ergibt sich dabei nach folgender Formel:
ZfW des Beschwörungszaubers – endgültiger effektiver Zuschlag auf die Zauber- und Magiekundeproben (siehe WdZ 39) = Qualität der Thesis.
In der Regel wird es also kaum gelingen, eine gute Thesis direkt niederzulegen. Natürlich sollte ein Zauberer für so eine Neuschöpfung einen passenden Namen finden – und die Kreation eines völlig neuen Zaubers (so muss es auf aventurische Spruchzauberer schließlich wirken) ist eine Großtat!

Wahre Namen beschwörbarer Wesen
Von den obigen Regeln ausgenommen sind die Wahren Namen von beschwörbaren Wesenheiten – diese können sofort erlernt und gelehrt und entsprechend genutzt werden. Dies liegt daran, dass sich gerade aventurische (Wesen-)Beschwörungen eigentlich nur in der Repräsentation von ihren myranischen Pendants unterscheiden.

Der Myraner in Aventurien

Natürlich kann es auch geschehen, dass ein myranischer Zauberkundiger sich an Bord eines aventurischen Schiffes auf den Weg nach Aventurien macht oder die aventurische Spruchzauberei von einem zugereisten Aventurier erlernen möchte. In diesem Falle gelten sinngemäß die obigen Aussagen auch andersherum: Die entsprechenden SFs sind vollständig äquivalent, das Erlernen der gildenmagischen Repräsentation kostet Optimatiker nur die Hälfte und die Zauber sind nur um eine Spalte erschwert zu steigern, gleiches gilt für Erasumier, die die satuarische Repräsentation erlernen wollen. Eine spezielle Zauberwerkstatt zur Überführung von Spruchzaubern in Formeln ist hingegen unnötig – es sollte kein Problem sein, die Spruchzaubereffekte durch entsprechende Formeln innerhalb des Spontanzaubereisystems nachzubilden (siehe das entsprechende Kapitel ab Seite 30).

Anhang 2:
Aus alt mach' neu – Die Konvertierung eines Magiers

Wie Sie sicherlich bereits festgestellt haben, hat der vorliegende Band das System der myranischen Magie, wie Sie es aus **Myranor 236** bis **257** kannten, erheblich geändert. Daher ist es wenig sinnvoll, mit den nach dem bisherigen System generierten Charakteren ohne eine Reihe von Anpassungen weiterzuspielen. Generell empfehlen wir Ihnen, einfach Ihren Charakter noch einmal von vorne zu generieren – wenn Sie sich diese Mühe aber nicht machen wollen, so bieten wir Ihnen hier eine Schnellkonvertierung an.

Die optimatischen Magier

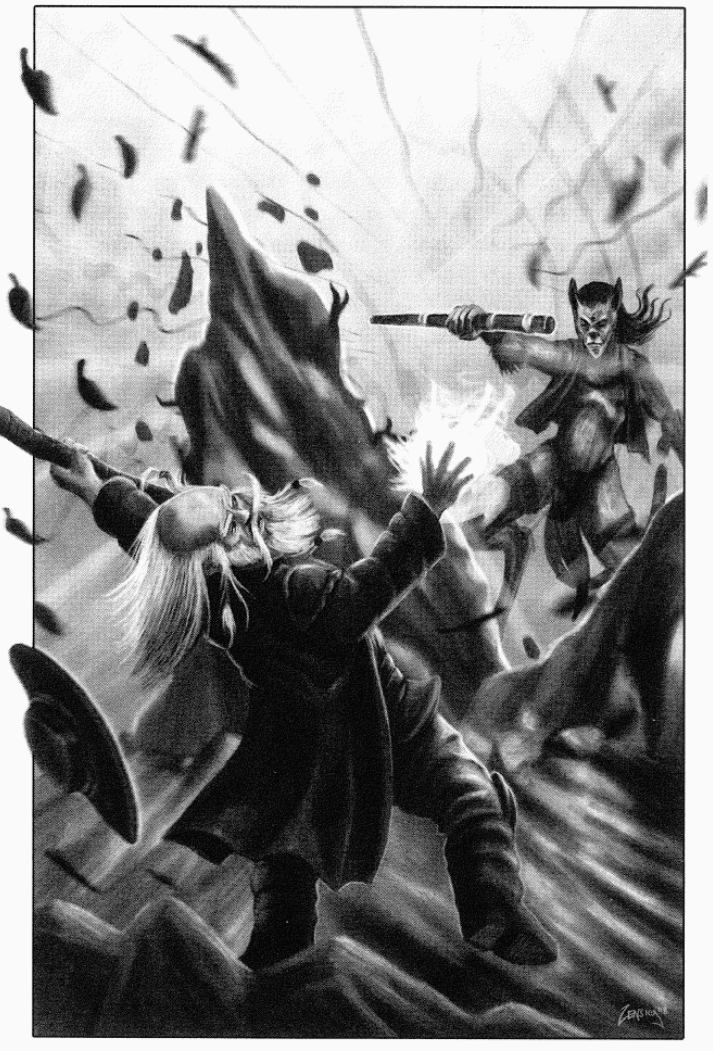
In Myranor 195 waren die Werte für die Häuser Icemna, Kouramnion, Alantinos und Tharamnos bereits vorweg publiziert worden. Für diese verfahren Sie bitte wie folgt:

- Die Modifikationen aus dem Hausprofil entfallen vollständig. Stattdessen erhalten alle Optimaten den Vorteil Vollzauberer (siehe Seite 148) und damit verbunden auch einen Bonus von 2 Punkten auf ihre MR, die Essenzbeschwörung der bisher verbilligten Quelle wird zum Hauszauber. Weiterhin erhalten sie die SF Spontanzauberer (Instruktion).
- Die ZfWs der Instruktionen werden zusammengezählt und durch 4 dividiert. Das Ergebnis entspricht der Anzahl an Instruktions-SFs, die sich der Magier aussuchen darf. Dabei sollten nach Möglichkeit die bisherigen Instruktionen berücksichtigt werden.
- Bei den Stabzaubern wählen Sie einfach die entsprechenden Pendants (siehe Seite ab 112).
- Sämtliche ZfWs der Quellen werden direkt übernommen und in den Essenzbeschwörungszauber der jeweiligen Quelle verwandelt.. Da mit Ausnahme der Quelle Kraft sämtliche Beschwörungszauber eine Spalte leichter zu steigern sind, addieren Sie bitte alle Ihre alten ZfWs und teilen das Ergebnis durch 5. Diese Zahl mal 100 ist die Menge an AP, die Sie für den Erwerb von Spontanzauberei-Sonderfertigkeiten oder die Steigerung der Zauber ausgeben dürfen.
- Die AP aus einer Sonderfertigkeit Hauptinstruktion werden auf andere Sonderfertigkeiten verteilt. Hat man eine Leitquelle erworben, so erhält man stattdessen die entsprechende Quellenkenntnis.
- Bereits erworbene Matrizen gelten als gleichartige Formeln mit einer Qualität von 2.

Die BaLoa

Die Animisten der amaunischen BaLoa wiederum haben eine Reihe an anderen Dingen zu beachten:

- Der Vorteil Halbzauberer wird dem neuen Vorteil Halbzauberer (Seite 147) angeglichen. Dadurch erhalten sie einen MR-Punkt sowie einen frei wählbaren Hauszauber.
- Die bisherigen ZfWs der Quellen werden vollständig als ZfWs von Wesenbeschwörungen übernommen.
- Die bisherigen Sonderfertigkeiten Exorzismus und Opferblut sowie die Inspiration entfallen. Im Gegenzug erhält der Animist die Sonderfertigkeit Spontanzauberer (Inspiration).
- Eine eventuelle Leitquelle wird zur entsprechenden Quellenkenntnis.



Dienst	Erz	Luft	Wasser	Feuer	Humus	Eis	Kraft	Aggr.	Begierde	Endgült.	Erfolg	Erkenntnis	Freiheit	Harmonie	Kreat.	Wahnsinn	Zauberei
Alpdruck	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	x	x
Alptraumwelt	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	x	x
Analyse	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Antimagie	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Bann d. Q.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Beseelung d. Q.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Dämon. Manif.	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Elemen. Manif.	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Elemen. Reinheit	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Explosion	x	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Fixierung	x	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	x	–
Geistillusion	–	–	–	–	–	–	–	x	x	x	x	x	x	x	x	x	–
Heilung/Wiederherst.	x	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Hellsicht	x	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Illusion	x	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Infektion	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Kommunikation	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Kontrolle ü. Element	x	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Kontrolle ü. Gefühle	–	–	–	–	–	–	–	x	x	x	x	x	x	x	x	x	–
Kontrolle ü. Wesen	–	–	–	–	–	–	x	*	*	*	*	*	*	*	*	*	S
Metamagie	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	x
Objektbewegung	x	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Regeneration	–	–	–	–	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Reinigung	x	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Schadenszauber	x	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Schutz vor Quelle	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Traumbesuch	–	–	–	–	–	–	–	–	–	x	–	–	–	–	–	x	x
Transfer	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Transformation	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Transport d. Element	x	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Über Element gehen	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Verhüllung	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Verwandlung	x	x	x	x	x	x	x	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Wahnsinn	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	x	–
Wahrnehmung d. Q.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

*) nur für zur Quelle passende Befehle S: Sonderdienste, doppelte Dienstkosten

Dienste	Tyakaar	Carafai	Galkuzul	Thesephai	Avastada	Dya'Khol	Iryabaar	Naggarach	Ghorgumor	Khalyanar	Xolovar	Miskhkarya	Aggari	Darcalya
Alpdruck	S	S	S	S	S	x	S	S	S	S	S	S	S	S
Alptraumwelt	–	–	–	–	–	x	S	–	–	–	–	–	–	–
Analyse	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Antimagie	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Bann d. Q.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Beseelung d. Q.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Dämon. Manif.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Elemen. Manif.	x	–	x	x	–	–	–	x	–	x	–	–	x	–
Elemen. Reinheit	x	–	x	x	–	–	–	x	–	x	x	–	x	–
Explosion	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Fixierung	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Geistillusion	S	S	S	S	S	S	x	S	S	S	S	S	S	S
Heilung/Wiederh.	x	–	x	x	–	S(Heil.)	–	x	x (Heil.)	x	–	S (Heil.)	x	–
Hellsicht	x	–	x	x	–	–	x	x	–	x	–	–	x	–
Illusion	x	–	x	x	–	–	x	x	–	x	–	–	x	–
Infektion	–	–	–	–	–	S	–	–	S	–	–	x	–	–
Kommunikation	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Kontrolle ü. El.	x	–	x	x	–	–	–	x	–	x	–	–	x	–
Kontrolle ü. G.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Kontrolle ü. W.	–	–	*	*	*	*	x	*	*	*	–	*	*	x
Metamagie	–	–	–	–	–	–	S	–	–	–	–	–	–	–
Objektbewegung	x	–	x	x	–	–	–	x	–	x	–	–	x	–
Regeneration	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Reinigung	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Schadenszauber	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Schutz vor Quelle	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Traumbesuch	S	S	S	S	S	x	S	S	S	S	S	S	S	S
Transfer	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Transformation	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Transport d. E	S	–	S	S	–	–	–	S	–	S	–	–	S	–.
Über E. gehen	x	–	x	x	–	–	–	x	–	x	–	–	x	–
Verhüllung	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Verwandlung	x	–	x	x	–	–	x	x	–	x	x	–	x	–
Wahnsinn	S	S	S	S	S	x	x	S	S	S	S	S	S	S
Wahrnehmung d. Q.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

*) Wesen in Abhängigkeit von der Quelle: Wasserlebewesen (Galkuzul), Vögel (Thesephai), Spinnen (Avastada), Totenwesen und Untote (Dya'Khol), Raubtiere (Naggarach, Phemharya), Katzen und Amaunir (Phemharya), Chimären (Khalyanar), Insekten, Ungeziefer und ähnliches (Mishkarya), Golems, Artefakte und ähnliches (Aggari)
S: Sonderdienste, doppelte Dienstkosten

Index

In diesem Index finden sich neben den üblichen Schlagworten auch einige weitere Angaben. **Fett** geschriebene Seitenzahlen geben den Hinweis auf den Hauptartikel zu diesem Schlagwort. *Kursive* Angaben in Klammern klassifizieren den Eintrag. Hierbei werden die folgenden Abkürzungen genutzt: *eQ/sQ/dQ* steht für elementare, stellare oder dämonische Quelle, *eW/TW/sW/dW* für Elementare, Totenwesen, Stellare oder Dämonen, *Fgk* bezeichnet eine Fähigkeit eines Wesens, *R* steht für ein Ritual.

A'Ny'Cha *(dW)* 22, 90
A'Phemarra 22
Abgrund *(dQ)* **24**
Adeptus 112, 121, 168, **181**
Aggari *(dQ)* **23**
  Formeln 60
  Dämonen 92
Aggression *(sQ)* **16**
  Formeln 50
Ahnengeist *(TW)* 81f
Aketun *(dW)* 21, 88f
Aktionen, zusätzliche *(Fgk)* 72
Alantinos 157, **181**, 228
Aldangara 157, **182**, 228
Alpdruck *(Dienst)* 33, 63
Alptraum *(Dienst)* 63
Alptraumwelt *(Dienst)* 33, 63
Alshinjira 169, **197**
Astralpunkt *(AsP)* **7**, 136
  permantenter *(pAsP)* 7, 29, **137**, 176
An-Domrai *(dW)* 21, 86
Analyse *(Dienst)* 33, 63
Angriff
  mit (perv.) Element *(Fgk)* 67
  besonderer *(Fgk)* 67
  elementarer *(Dienst)* 64
  magischer *(Dienst)* 65
Animismus **202**
Animistische Traditionen, Animist 170, **202**
  Rituale 128
Anrufungsprobe **26**, 94
Antimagie *(Dienst)* 33, 63
Aphirdanos 157, **183**, 228
Apport *(R)* 110, 114, 150
Archäer siehe Die Alten
Archomagus 113, **181**
Archon 61, 72
Astrale Meditation 136
Astralenergie *(AE)* 7, 9, 13, 136
Astralpunkt *(AsP)* 7, 136
  permanenter *(pAsP)* 29, **137**, 176
Astralsinn *(Fgk)* 67
Atuum *(dW)* 22, 90
Ausweichen in den Limbus *(Fgk)* 67
Avastada *(dQ)* **21**
  Formeln 57
  Dämonen 88
Aventurien 93, 241, 242
Aygon 171, **208**

Baal-Arar 21
Baal-Syras 22
Balat-Khel 23
BaLoa 172, **210**
Bann der Quelle *(Dienst)* 34, 63
Bannklinge *(R)* 110, 150
Bannkreise *(R)* 111, 150, 154
Bannung von Wesen 62, 141, 150
Bannung von Zaubern siehe Antimagie
Bashide 171, **206**
Basisgewicht, Basismenge 31, 63
Basiszeit 30f, 63
Begierde *(sQ)* **16**
  Formeln 50
Behemoth *(eW)* 77
Bel'Arkhanz 20
Bel'Khidmal *(dW)* 23, 91f
Beratung *(Dienst)* 63
Bereitstellung *(Dienst)* 63
Beschwörerzirkel 98
Beschwörungszauber 25, 94, 240
Beseelung *(Dienst)* 34
Besessenheit 61, 102, 130, **140**
  Besessenheit *(Dienst)* 64
Besonderer Angriff *(Fgk)* 67
Bewegung *(Dienst)* 64
Bhardona 240
Biagha 174, 218, **219**, 240
Bindung *(Dienst)* 64
Bindungsritual **109**, 114, 120, 121, 123, 133
Blick in fremde Welten *(Fgk)* 67
Blutghul 233
Burakos *(dW)* 23, 92
Bylhara 23

Cammer 178
Carafai *(dQ)* **21**
  Formeln 56
  Dämonen 85
Caragil *(dW)* 21, 87f
Celiu-Brajanos **196**, 231, 240
Celle 178
Cha'Khar *(dW)* 22, 90
Charybalis **196**, 231
Cherub, Cherubim *(eW)* 73
Chimäre 67, 90, **232f**
Chrysotéos **196**, 231
Convocatus 179

Daggo *(dW)* 21, 85f
Dämon, Dämonen 20, **83-93**
  Sekundärschäden 38
Dämonenpakt 20, 105, **141**
Dämonische Manifestion *(Dienst)* 34
Darcalya *(dQ)* **23**
  Formeln 60
  Dämonen 92
Die Alten 11, 177, 227, 240, **241**
Diebstahl *(Dienst)* 64
Dienst, Dienste 30, **31**
  Gesinnung 97
  mehrere gleichzeitig 97
Diphar *(dW)* 21, 87
Drittes Auge siehe Ea'Myr
Durch Element gehen *(Fgk)* 67f
Dya'Khol *(dQ)* **21**
  Formeln 57
  Dämonen 88

Ea'Myr 121, 177, 185, **179**, 240, 241
Eis *(eQ)* **13**, 34
  Formeln 48
  Elementare 77
Eisdrache *(eW)* 78
Elementar, Elementarwesen 8, **73**
Elementare Manifestation *(Dienst)* 34, 64
Elementare Reinheit *(Dienst)* 34, 64
Elementarer Angriff *(Dienst)* 64
Elementarwesen, Elementar 8, **73**
Elemente 8
  Gewicht 34
  Reinheit **13**, 31, 34
  Reinheitsstufen 13, **15**, 31
  Sekundärschäden 38
  Volumen 34
Eleve 179, **180**
Empfindlichkeit *(Fgk)* 68
Endgültigkeit *(sQ)* **16**
  Formeln 51
Engramm *(R)* 113, 120, 122, 151
Ennandu 157, **184**, 220, 228
Erfolg *(sQ)* **17**
  Formeln 51
Erkenntnis *(sQ)* **17**
  Formeln 52
Erz *(eQ)* **12**, 34
  Formeln 41
  Elementare 75
Erzmagier siehe Archomagus
Eschtot *(dW)* 20, 85
Eskates *(dQ)* **24**
Eupherban 157, **185**, 229
Existenz *(Fgk)* 68
Exorzismus-Rituale 128, **130**, **150**
Explosion *(Dienst)* 34

Feen *(Q)* **13**, 104
  Wesen 78
Fetische **129**, 151, 207, 213, 216
Feuer *(eQ)* **12**, 34,
  Formeln 44
  Elementare 76

Fixierung *(Dienst)* 35
Fluch *(Fgk)* 68
Folgeschaden *(Fgk)* 68
Formel 26, 29, **40-60**
Formlosigkeit *(Fgk)* 68
Freiheit *(sQ)* **17**
  Formeln 53

Galkuzul *(dQ)* **21**
  Formeln 56
  Dämonen 86
Gebieter der Tiefe *(eW)* 75
Gebunden *(Fgk)* 68
Gefolgschaft *(Dienst)* 64
Gegenstände beleben *(Fgk)* 68
Geist (Wesenklasse) 61, 72
Geisteranführer *(Fgk)* 68
Geisterenergie 238
Geisterenergiepunkte, GeP 238
Geisterfluch *(Fgk)* 68
Geistermanifestation *(Fgk)* 68f
Geisterpanzer *(Fgk)* 69
Geistersprache *(Fgk)* 69
Geistillusion *(Dienst)* 35
Genius 61, 72
Gesnai *(dW)* 23, 92
Gestalt, natürliche *(Fgk)* 70
Gewicht von Elementen 34
Ghorgumor *(dQ)* **22**
  Formeln 58
  Dämonen 90
Golem 67, **233**
Gorronar *(dW)* 21, 86
Großbeschwörung 98

HaKuar *(eW)* 77
Harmonie *(sQ)* **17**
  Formeln 53
Heilung *(Dienst)* 35, 64
Hektabelus *(dW)* 23, 92
Hellsicht *(Dienst)* 35
Hilfsfertigkeit 202
Hilfszauberei *(Dienst)* 64
Humus *(eQ)* **12**, 34
  Formeln 45
  Elementare 77
Hyabarash *(dW)* 22, 89

Icemna 113, 123, 169, **186**, 231
Illacrion 157, **188**, 229
Illusion *(Dienst)* 35
Immunitäten *(Fgk)* 70
Infektion *(Dienst)* 36, 64
Infektion mit Krankheit *(Fgk)* 69
Insektentiergeister 79
Inspirationsfertigkeit 128, 202
Instrumentenzauber *(R)* **133**, 152
Iryabaar *(dQ)* **22**
  Formeln 57
  Dämonen 89
Iteyi *(eW)* 77
Kampf *(Dienst)* 64
Khalyanar *(dQ)* **22**
  Formeln 59
  Dämonen 90

Kollektivsinn *(Dienst)* 64
Kommunikation *(Dienst)* 36
Komplexität (von Zaubern) 25, 94, 175
Konsistenz, kritische *(Fgk)* 69
Konstrukt 233
Kontrolle *(Dienste)* 36, 37
  über Elemente *(Dienst)* 36, 65
  über Gefühle *(Dienst)* 37, 65
  über Wesen *(Dienst)* 65
Kontrollprobe 61, 96
Kontr¶ollwert 61, 62, 99
Körperliche Hilfe *(Dienst)* 65
Kostentabelle 32
Kouramnion 157, **189**, 229
Kraft *(eQ)* **13**
  Formeln 49
Kraftlinien 236
Krankheit, Infektion *(Fgk)* 69
Kreativität *(sQ)* **18**
  Formeln 54
Kritische Konsistenz *(Fgk)* 69

Lanbhaar *(dW)* 21, 86
Langer Arm *(Fgk)* 69
Lastentransport *(Dienst)* 65
Lebensraub *(Fgk)* 69
Lebenssinn *(Fgk)* 69
Leihgabe 96, **102**, 103
  temporäre *(Dienst)* 66
Leiteigenschaft 154, 176
Lev'ar 123, **187**, 222, 240
Lev'tha 149, 186, 187
Lichtempfindlich *(Fgk)* 69
Lichtscheu *(Fgk)* 69
Lichtwichtel (Feenwesen) 78
Limbus 9
  Regeneration im ~ *(Fgk)* 70
Limbusreisender *(Fgk)* 69
Lolgramos 21
Luft *(eQ)* **12**, 34,
  Formeln 43
  Elementare 74

Magischer Angriff *(Dienst)* 65
Magus 112, 121, **181**
Majmanshindra 224
Makshamantim 169, **198**
Manakim *(dW)* 23, 92
Manifestation *(Dienst)* 65
  dämonische *(Dienst)* 34
  elementare *(Dienst)* 34, 64
Manifestationsstärke 69
Mantiker 170, **204**
Meisterhandwerk **138**, 147, 226
Melarythor **196**, 231
Metamagie *(Dienst)* 37
Mimikry *(Dienst)* 65
Mindergeister 14, 237
Mishkarya *(dQ)* **23**
  Formeln 59
  Dämonen 92
Modifikationsglyphen *(R)* 112, 153
Morcan *(dW)* 21, 89
Mutation *(Fgk)* 70

Nachverhandlung *(Dienst)* 65
Naggarach *(dQ)* **22**
  Formeln 58
  Dämonen 89
Natürliche Gestalt *(Fgk)* 70
Natürliche Repräsentation 227
Navaz *(dW)* 21, 88
Nebelgeist *(eW)* 74, 75
Nekromentor *(TW)* 82
Nerolu 234
Nesséria **196**, 231
Nimamach *(dW)* 20, 85
Nishkath *(dW)* 22, 89
Nymphe (Feenwesen) 78

Objektbewegung *(Dienst)* 37
Objektrituale **109**, 110
Onachos 14, 157, **189**, 229
Optimat 120, 148, 156, 168, **178**
Optimatik, Optimatiker 26, **117**, 153, 168
Optimatiker, unabhängige 170, **197**
Ouliën *(eW)* 75

Pakt mit Dämonen 20, 105, **141**
Paktvermittlung *(Dienst)* 65
Paraphysikalität *(Fgk)* 70
Partholon 157f, **190**, 229
Passuth *(dW)* 21, 88
Payandri 225
Phantom *(TW)* 81
Phraisopos 158, **191**, 229
Poltergeist *(TW)* 81
Präsenz *(Fgk)* 70

Qlobomo 21
Quirathax 21
Quitslinga *(dW)* 22, 89
Quoran 158, **192**, 229

Rabiar 22, 58, 234f
Radjabora 225
Radjaria 224
Raserei *(Fgk)* 70
Realitätsdichte
  Illusionen 36
  Träume 143
Regeneration *(Dienst)* 37
  Regeneration *(Fgk)* 70
Regeneration im Limbus *(Fgk)* 70
Regeneration, Astralenergie 128, **136**
Reichweite **29**, 30, 63, 100
Reinheit, elementare *(Dienst)* 34, 64
Reinheit(sstufen), elementare 13, **15**, 31
Reinigung *(Dienst)* 37
Repräsentation 26, 108, 153
  natürliche Repräsentation 227
Resistenzen *(Fgk)* 70
Rhidaman 158, **193**, 229
Rhidar **194**, 214
Ritualkenntnis, -wert *(RkW, RkP*)* **109**, 154, 176
Rituelle Verbindung **101**, 104, 123
Ru'Huranga *(dW)* 21, 87
Rudel *(Fgk)* 70
Runenmeister 170, **200**

Sadhaka 170, **199**
Saithakenner 170, 200, **205**
Salamander *(eW)* 76
Sandgeist *(eW)* 75
Sargonisos 21
Satu 123, 147, 149, 186, 187
Satudur 133, 174, **221**
Schaden auf belebte Materie *(Fgk)* 71
Schaden auf unbel. Materie *(Fgk)* 71
Schadenszauber *(Dienst)* 37
Schleichender Verfall 20, 106, **107**, 196
Schreckgestalt *(Fgk)* 71
Schutz *(Dienst)* 66
Schutz vor Quelle *(Dienst)* 37, 65
Schutzgeist **138**, 148, 226
Schutzkreise *(R)* 111, 150, 154
Seelentier 14, **104**, 208
Sekundärschäden 38
Shanwada 173, **216**
Sharima 225
Sherkumar 171, **207**
Shindra 223, **241**
Shindramatha 135, 173, **223**, 242
Rituale *(R)* **135**, 154
Shurrhokach 172, **211**
Sibylle 170, **204**
Siegel *(der Optimaten, R)* 118, 120, 154
156, 168, **180**
Siphalos 22
Sonderdienste 31, 63
Speerzauber *(R)* **123**, 154
Sphären 8
Spionage *(Dienst)* 66
Stabzauber *(R)* **112**, 114-120, 155, 178
Stellare 16, **83**
Stellarer Tribun 240
Stern der Alten siehe Ea'Myr
Stilllegung *(Dienst)* 66
Strafzauber, Strafmagie *(R)* 123, **130**, 155
Struktur **29**, 30, 31
Sturmdrache *(eW)* 74
Su'Arka 187
Su'Run 187
Su'Talun 123, 187
Suche *(Dienst)* 66
Suche nach dem Unbekannten *(Fgk)* 71
Sundhur *(dW)* 21, 86
Suulonar *(dW)* 21, 88
Tagespräsenz *(Fgk)* 71
Tarnung *(Fgk)* 71
Taspharil 23
Temporäre Leihgabe *(Dienst)* 66
Tharamnos 158, **194**, 229
Thesephai *(dQ)* **21**
Formeln 56
Dämonen 87
Theurgie 14, 240, 241
Thulna'il 174, **220**
Tiergeister *(Q)* **13**, 104
Wesen 78
Insektentiergeister 79
Tiergestalt *(Dienst)* 66
Tor in anderer Welten *(Fgk)* 71
Totenmeister *(TW)* 82
Totenwesen *(Q)* **14**, 104
Wesen 80
Transfer *(Dienst)* 38
Transformation *(Dienst)* 39
Transport
Person *(Dienst)* 66
durch Element *(Dienst)* 39, 66
Traumbesuch *(Dienst)* 38
Triopta **121**, 155, 156, 179
Tyakaar *(dQ)* **20**
Formeln) 55
Dämonen 85

Über Element Gehen *(Dienst)* 39
Uchdar *(dW)* 22, 89
Ugrabaan *(dW)* 22, 90f
Undine *(eW)* 75
Unsichtbarkeit *(Fgk)* 71
Untoter 21, 67, 88, **233**
Uttrava *(dW)* 23, 92

Verbindung zum Beschwörer *(Fgk)* 71
Verbindung, rituelle **101**, 104, 123
Verborgene Schwesternschaft 240
Verfall, schleichender 20, 106, **107**, 196
Verführung *(Dienst)* 66
Verhüllung *(Dienst)* 39
Vernichtung *(Dienst)* 66
Vertraute 124-128, 222, 224
Verwandlung *(Dienst)* 39
Verwundbarkeit *(Fgk)* 71f
Vogelschwinge *(eW)* 74
Volumen von Elementen, 34

Wache *(Dienst)* 66
Wahnsinn *(Dienst)* 39, 66
Wahnsinn *(sQ)* **19**, 104
Formeln 54
Wahrnehmung *(Dienst)* 39, 66

Walküre *(TW)* 82
Warte *(Dienst)* 66
Wasser *(eQ)* **12**, 34
Formeln 45
Elementare 75
Wasserwesen *(Fgk)* 72
Wellenkinder 174, **218**
Werwesen 235
Wiederbeseelter 81, 234, 239
Wiedergänger 234
Wiederherstellung *(Dienst)* 35, 64
Windflüsterer 173, **215**
Wirkungsdauer **29**, 30, 102
effektive 30, 31
maximale 29, 30, 31
Wogenformer 174, **218**

Xarch 213
Xarchash 173, **213**
Xarfarash 173, **213**
Xarfyach 213
Xinophos *(eW)* 76
Xolovar *(dQ)* **22**
Formeln 59
Dämonen 91

Yachzuq 173, **214**

Zant *(dW)* 21, 86
Zauber *(Dienst)* 66
Zauberdauer **29**, 30, 61, 94, 102
Zauberei *(sQ)* 19
Formeln 54
Zauberfertigkeitspunkte (ZfP, ZfP*) 25, 26, 28
Zauberfertigkeitswert (ZfW) **25**, 28, 61, 72,
Zauberlieder *(R)* **134**, 153
Zaubertänzer 168, 175, **224**
Zeitenblick *(Fgk)* 72
Zielobjekt **29**, 30
Zirkel, Beschwörerzirkel 98
Zurückschicken *(Dienst)* 66
Zusätzliche Aktionen *(Fgk)* 72

MYRANOR
DAS GÜLDENLAND

Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis, die die Ruinen von Jahrtausenden bedeckt, erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Echsenrassen, Geflügelten und Geschuppten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen, derweil die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen.
Eine Zeit des Chaos – aber auch eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.
Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre* Phantasie, *Ihre* Kreativität, *Ihr* Wille, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

Myranische Magie

Redaktion: Olaf Michel & Christian Saßenscheidt

Myranor ist die Hochburg der Beschwörungskunst in der Welt des Schwarzen Auges. Doch wie kann der Spieler diese im Spiel anwenden? Wie ruft man Dämonen oder Elementare, Toten- oder Tiergeister? Was kann man mit stellaren Essenzen machen? Welche Macht bietet die Beschwörung und welche Risiken birgt sie? Welche Fähigkeiten besitzt ein hjaldingscher Saithakenner oder ein amaunischer Baloa?
Dieser Band enthält die Regeln zur Beschwörung von Wesen und Essenzen in einfachen Grundregeln, bietet jedoch auch die Möglichkeit zur deren Ergänzung mit zahlreichen Erweiterungsregeln. Dazu kommt die Beschreibung vieler verschiedener Wesen, die von Helden und Meisterpersonen beschworen werden können.
Das Erschaffungssystem für myranische Zauberkundige bietet durch die zahlreichen Kombinationen magischer Traditionen und Ausbildungsschwerpunkte eine große Anzahl möglicher myranischer Zauberer.
Die Beschreibung der Traditionen reicht von der Vorstellung aller optimatischen Häuser und ihrer speziellen Arten der Zauberei über die Beschreibung der hjaldingschen Runenkenner, makshamaunischen Sadhaka und anderer bekannterer animistischer Traditionen bis zu den Shindramatha der Shindrabarim, den satyarischen Satuduren und den bansumitischen Zaubertänzern.
Weitere Aspekte der myranischen Magie sind die Beschreibung einige magischer Kreaturen und magischer Phänomene, unter anderem auch Regeln zur Fortführung eines gestorbenen Charakters als Totengeist. Im Anhang finden Sie die Verbindungen, Unterschiede und Gemeinsamkeiten der myranischen und der aventurischen Magie, um das Spiel mit der güldenländischen Zauberei auch für aventurische Charaktere zu ermöglichen.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zur myranischen Magie.
Zum Spielen in Myranor wird zusätzlich noch das Myranor-Grundregelwerk benötigt.

€ 40,00 [D] • CHF 66,50

9 783940 424242

ISBN 978-3-940424-24-2

ULISSES SPIELE

14103

Das Schwarze Auge