



FABIAN TALKENBERG (RED.)

ALCHIMIE, ARTEFAKTMAGIE UND
KREATURENSCHAFFUNG IN MYRANOR

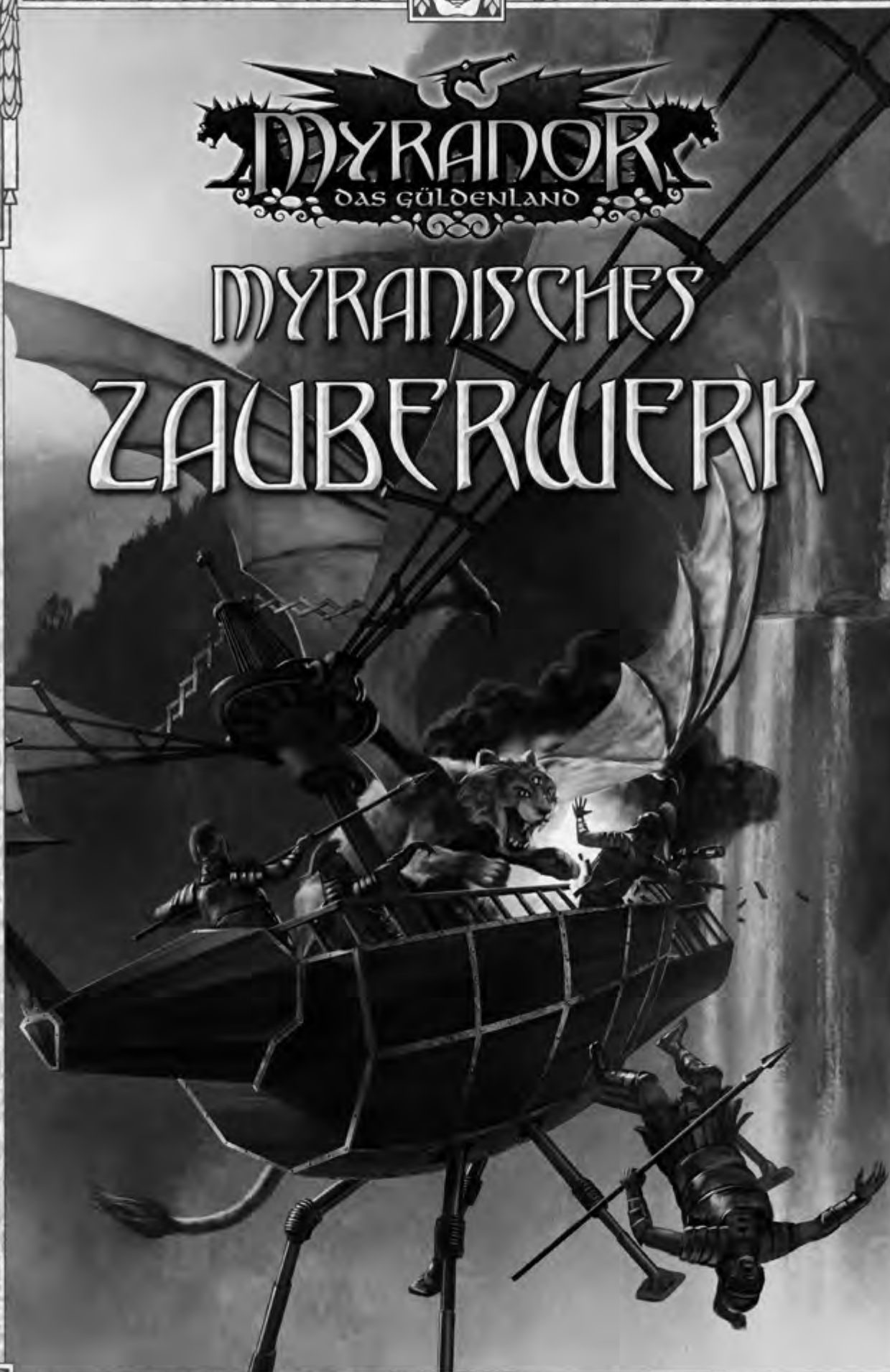
MYRANISCHES ZAUBERWERK



Das Schwarze Auge



MYRANISCHES ZAUBERWERK



UHRWERK VERLAG



MYRANOR:
Myranisches Zauberwerk

Umschlagillustration
Holger Kirste

Umschlaggestaltung
Ralf Berszuck

Satz & Layout
Daniel Bruxmeier

Innenillustrationen
Steffen Brand, Melanie Philippi

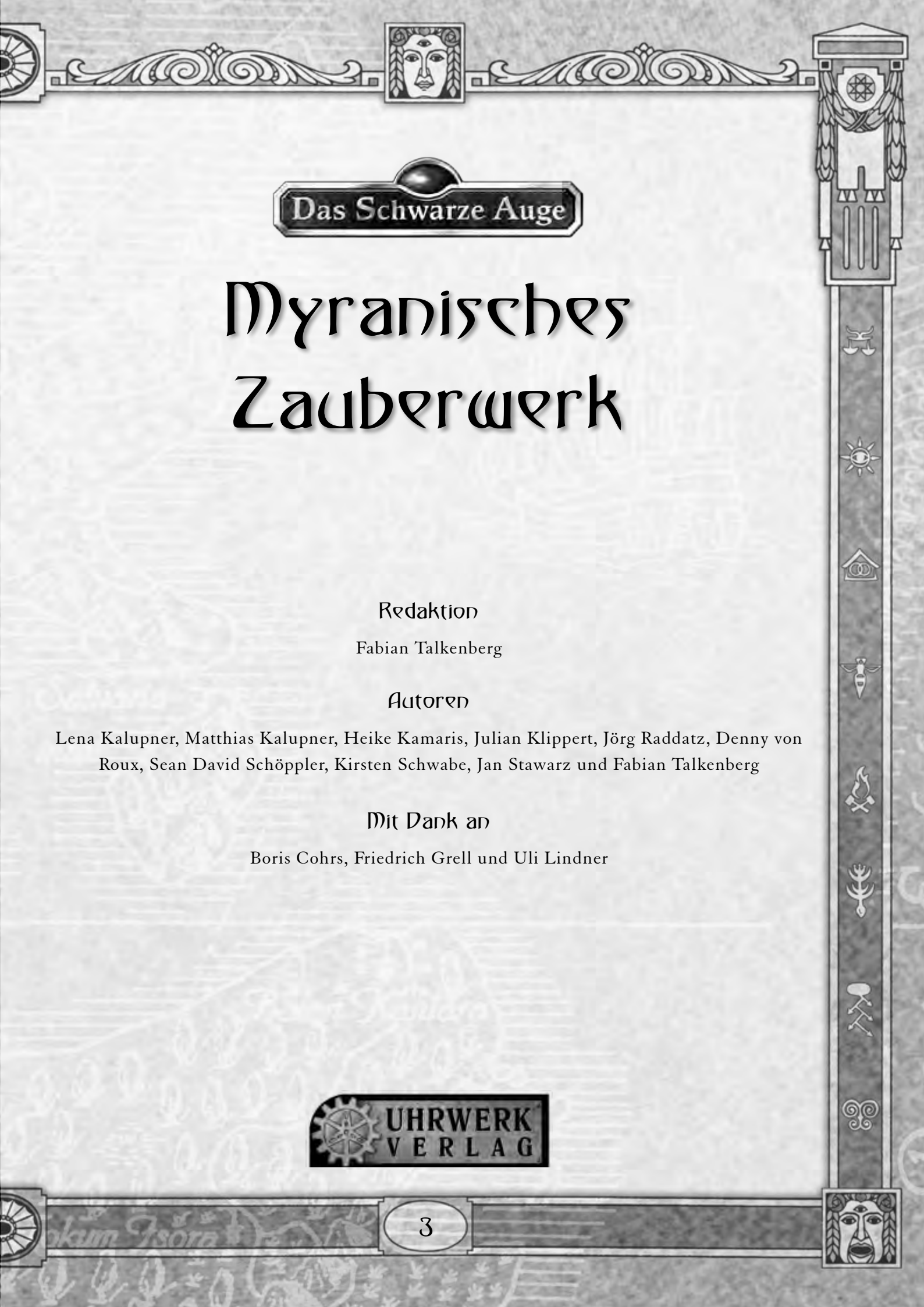
Lektorat
Jan Gravert

Korrektorat
Daniel Bruxmeier

Indexerstellung
Fabian Talkenberg

Gesamtredaktion
Heike Kamaris, Jörg Raddatz

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Das Schwarze Auge

Myranisches Zauberwerk

Redaktion

Fabian Talkenberg

Autoren

Lena Kalupner, Matthias Kalupner, Heike Kamaris, Julian Klippert, Jörg Raddatz, Denny von Roux, Sean David Schöppler, Kirsten Schwabe, Jan Stawarz und Fabian Talkenberg

Mit Dank an

Boris Cohrs, Friedrich Grell und Uli Lindner

 UHRWERK
VERLAG

Inhalt

Vorwort	5	Die Regeln der Alchimie	126
Die Zauberverke Myranors	6	Herstellung eines Elixiers	126
Die myranische Influxion	13	Erweiterungsregeln der Alchimie	128
Artefakte und Arkanomechaniken.....	13	Werke der Alchimie.....	135
Chimären, Golems und Untote	27	Die Charaktererschaffung	141
Influxionen der myranischen Völker	33	Abenteuerschauplätze	145
Die Regeln der Influxion	45	Index	153
Erschaffung eines Artefakts	45		
Erweiterungsregeln der Influxion.....	51		
Werke der Influxion	66		
Die myranische Alchimie	102		
Labore der Alchimisten	102		
Bestandteile eines Tranks	108		
Alchimie der myranischen Völker.....	116		



Vorwort

Mächtige Zauber vermögen tosende Stürme zu rufen, Gegner in Asche zu verwandeln und selbst den unbeugsamsten Geist zu beherrschen. Doch ist ihre Wirkung erst verflogen, bleibt nichts zurück als ein sich verflüchtendes Muster astraler Fäden. Wahres Zauberwerk dagegen übersteht Äonen und sieht ganze Völkerscharen kommen und gehen. Artefakte aus der Zeit der Archäer warten in lange verlassenen Ruinen auf tapfere Recken, die sie dem Griffe der Vergangenheit entreißen. Riesige Kriegsmaschinen des Imperiums schreiten über die Schlachtfelder Myranors und nehmen es mit ganzen Armeen von Feinden auf. Golems, Untote und Chimären ziehen für ihre Herren in den Kampf oder dienen ihnen als Sklaven.

Der vorliegende Band erweitert die in **Myranische Magie** vorgestellten Regeln und Hintergründe um gegenständliche Zauberei und die Kunst der Alchimie. Er gibt Spielern das Werkzeug an die Hand, Kreaturen, Artefakte und Gebräue für ihre Helden zu erschaffen und in Abenteuern einzusetzen. Gleichzeitig bietet er dem Meister die Möglichkeit, die gleiche Bandbreite an Ojekten, Tränken und Monstern einzusetzen, um den Charakteren das Leben schwer zu machen oder sie mit einzigartigen Werken zu belohnen. In beiden Fällen wurde der

Schwerpunkt darauf gelegt, dem Leser ein System mit größtmöglicher Freiheit zu präsentieren, auf dass er Myranor mit seinen eigenen Zauberwerken zu gestalten vermag.

Köln, Juni 2015
Fabian Talkenberg

Abkürzungsverzeichnis

WdS	Wege des Schwerts
WnM	Wege nach Myranor
MyMa	Myranische Magie
MyMo	Myranische Monstren

Fachbegriffe aus dem Zauberwerk

Da der Leser in diesem Band und auch diversen Abenteuern häufiger mit einer Reihe neuer Fachbegriffe konfrontiert wird, sollen einige von ihnen an dieser Stelle zum besseren Verständnis vorab erklärt werden. Einige der Begriffe werden im Verlauf dieses Bandes ausführlicher erläutert.

Alchimie: Die Kunst der Erschaffung von Tränken, Tinkturen, Salben und vergleichbaren Verbrauchsgegenständen mit magischen oder semi-magischen Wirkungen. Die Grenze zur Kräuterkunde und anderen profanen Disziplinen ist dabei fließend.

Arkanomatik: Der Bau von Artefakten, die in der Lage sind, andere Objekte automatisiert zu verzaubern. Ebenso der Name für derlei Apparate.

Arkanomechanik: Die Kunst, verschiedene technomantische Disziplinen miteinander zu verbinden und so eindrucksvolle, sich bewegende Konstruktionen zu erschaffen. Ebenso der Name für diese Gerätschaften.

Chimärologie: Die Kunst, mehrere Wesen zu einem zu vereinen.

Influxion: Eine Disziplin aus dem Bereich der Essenzbeschörung, die es erlaubt, komplexere magische Artefakte sowie Kreaturen zu erschaffen bzw. zu erheben.

Magofaktur: Eine Stätte zum Bau arkaner Gerätschaften.

Magoprothetik: Die Erschaffung magisch betriebener Prothesen.

Mechanopath: Eine Person mit der Gabe, Arkanomechaniken mit seinem Geist zu steuern.

Nekromantie: Die Kunst der Erhebung von Untoten aus Leichen oder Leichenteilen sowie deren Beeinflussung.

Technomantie: Der Sammel- und Überbegriff für alle Disziplinen im Bereich der Erschaffung und Instanthaltung magischer Artefakte im Rahmen der Influxionszauberei.

Vivomorphie: Bezeichnung für die Kunst der Erschaffung, Erhebung oder Veränderung von Kreaturen. Unterdisziplinen sind die Chimärologie, Nekromantie sowie der Golembau.

Die Zauberwerke Myranors

Ein Blick in die Geschichte

Nicht nur in der heutigen Zeit prägen zahlreiche Zauberwerke das Antlitz Myranors, auch die vergangenen Äonen brachten wundersame Artefakte und Kreaturen hervor, von denen einige noch immer existieren.

Die Schöpfungszeit

In der Urzeit der Welt, als Götter und Giganten, Dämonen und Drachen über die Welt geboten, soll es Wunderdinge aus stofflicher Magie gegeben haben, die sich gegen Ende dieser Zeit verflüchtigten. Das Zauberwerk dieser Epoche wird nur in Mythen beschrieben und wurde anscheinend von den Mächtigen der Zeit durch reine Gedankenbefehle und schiere Willenskraft erschaffen. Für den gegenwärtigen Influxor gibt es hier nur wenig zu lernen, denn zu fremdartig waren die Verhältnisse jener fernen Äonen.

Das Zeitalter der Feliden

Die älteste Kultur von Zauberwerk erschaffenden Sterblichen war die der **Aurishaner**, hochaufragenden säbelzahnbewehrten Katzenartigen, deren fliegende Städte und von Riesenfalken gezogene Himmelschiffe und Sonnenbarken in uralten Legenden der Amaunir, Lyncil und anderer Feliden geschildert werden. Ungefähr 150.000 Jahre sollen seit der Blütezeit der Aurishaner vergangen sein, doch noch immer werden von Zeit zu Zeit Bruchstücke ihrer Meisterwerke entdeckt. Vor allem kostbares Illuminium, magisches Arkanium, versteinertes Goldholz, makellose Diamanten und klare Goldtopase wurden als Teil von Fragmenten gefunden, die als aurishanische Arbeit gedeutet werden.

Das wichtigste und zugänglichste Relikt dieser Epoche allerdings ist die tharpurische Metropole Tokum Isoru selbst (Uds S. 253), deren höchste Türme einst von den Aurishanern erbaut wurden. Mehrere Mysterienkulte und zahlreiche einzelne Forscher bemühen sich in den Mauern der uralten Stadt darum, mehr über das Funktionieren der aurishanischen Zauberdinge zu erlernen. Während manche Gelehrte behaupten, die Zauberei der Lyncil mit ihrer Sonnensymbolik sei mit jener der vorzeitlichen Aurishaner verwandt, muss diese Theorie doch mit der gebührenden Skepsis betrachtet werden.

Das Zeitalter der Vielbeinigen

Die nächste Hochkultur, die auch in Myranor verschiedenste Spuren hinterließ, war die der vielbeinigen **Spinnen- und Insektenwesen**, die vor annähernd 100.000 Jahren ihre höchste Blüte erlebte. Sie arbeiteten jedoch nur wenig mit Metallen und Kristallen, sondern eher mit Stoffen, die ihr eigener Körper erzeugte – Substanzen wie Wachs, Papier, Seide oder Chitin, von

denen heute kaum noch etwas erhalten ist. Bestimmte Höhlenkomplexe sollen Überreste dieser Völker beherbergen, doch kaum ein neugieriger Abenteurer kehrt daraus wieder zurück. Die genaue Natur ihrer Zauberei ist deswegen nahezu unbekannt und es fehlen auch die meisten Hinweise in Sagen und Legenden, denn anders als die Aurishaner haben sie keine mitteilbaren Nachfolgervölker. Vielen gelten die rätselhaften Chrattac mit ihren ungewöhnlichen Handwerksfähigkeiten als Erben jenes Zeitalters, doch auch die Chrattac hüten ihre Geheimnisse auf das Eifersüchtigste, sodass vieles als reine Spekulation gelten muss. Lange wurde das optimistische Haus Nesséria verdächtigt, besonderes Wissen über die Zauberwerke jener fernen Zeit zu horten, doch die Arachnotechnica des Hauses ist verschollen. In der Gegenwart schreibt mancher Gelehrte den animistischen Aygon der Ban Bargui derartiges Wissen über das ferne Äon zu.

Das Zeitalter der Maritimen

Die aquatisch lebenden **Mahre** waren nur wenig an den Küsten Myranors aktiv, denn das Zentrum ihrer Hochkultur lag vor etwa 50 Jahrtausenden an den seichten Weihern und flachen Stränden des fernen Lamahria. Dort sollen sie Schiffe erbaut haben, die auf und unter der Meeresoberfläche dahinglitten und mit denen sie ferne Gestade erreichten. Sogar von Schildkröten mit wassergefüllten Panzern, in denen Krieger des Meeres auch weit ins Binnenland vordrangen, erzählen manche Märchen. Ob es sich dabei aber um natürliche oder magisch erschaffene Lebewesen oder gar um bildhafte Namen für arkanomechanische Kriegsfahrzeuge handelte, ist schwer zu sagen, solange keine solche Schildkröte gefunden wurde. In Myranor entstand in jener Epoche die Mahrenstadt M'iku'on, die den Untergang Lamahrias überdauerte und viel später noch eine letzte Scheinblüte erlebte. Naturgemäß soll das meiste Wissen über die Zauberkünste der Mahre von dem heute ebenfalls untergegangenen Haus Charybalis gesammelt worden sein.

Das Zeitalter der Echsen

Das Zeitalter der **Echsenartigen** begann vor mehreren Jahrtausenden, als die kobraköpfigen Shindra in den südlichen Dschungeln ihre Reiche errichteten. Über sie weiß man ungleich mehr als über alle früheren Hochkulturen, denn auf manchen der shindrabarischen Inseln haben sich vielfältige religiöse Traditionen voller Details erhalten. Leider gehören die Geheimnisse ihrer Zauberkunst nicht dazu. Es kann jedoch als sicher gelten, dass die Shindra große Meister der Wissenschaft, Mathematik, Astronomie und Magie waren.

Arkanomechanische Planetarien, Observatorien und Astrolabien gehören ebenso zu ihren bedeutenden Meisterwerken wie die Schaffung der wissenschaftlichen Alchimie. Nicht nur hatten die Shindra zahlreiche eigene Gifte sowie pflanzliche Substan-



zen und tierische Sekrete des Dschungels zur Verfügung, auch erfanden sie die Techniken der Sublimation und Kondensation und erkannten als erste die Notwendigkeit peinlich genauester Abmessungen. Ebenso sagt die Überlieferung auf den shindrabarischen Inseln, sie hätten die heute nahezu vergessene Kristallomantie ersonnen, die sich der arkanen Kraft bestimmter Mineralien bedient. Kunstfertige und mit mathematischer Präzision geschliffene Kristalle unterschiedlichster Edelsteine werden bis heute an Plätzen in der myranischen Tropenzone gefunden, an denen auch frühere Siedlungen der Shindra vermutet werden.

Zu den Dienervölkern der Shindra in ihren Dschungelreichen gehörten die Shingwa, die ein System von magiegeladenen Zauberzeichen erschufen, die als Vorläufer der modernen Shandalas gelten. Den Shindra nahezu ebenbürtig an Macht und Wissen waren die körperlich stärkeren Jharra, die vor allem in den Savannen des heutigen Anthalia, Rhacornos und Koromanthia herrschten, ohne dort feste Städte zu errichten. Von beiden Völkerschaften heißt es, ihre Zauberer seien in der Lage gewesen, beliebige Lebensformen nach eigenem Willen zu formen. Doch noch drei andere Völker dieser Ära müssen als Meister der Influxion gelten. Weit im Norden lebte in den Bergen das Volk der Trolle und schuf an magischen Knotenpunkten eine Vielfalt von steinernen Stelen, Menhiren und so genannten Trolltischen, um besonders gut die Kraft des elementaren Erzes aufnehmen zu können. In den Türmen des Morgens hausten die Gorgonen als unheimliche Einsiedler in einzelnen Grotten, umgeben von dämonisch belebten Dienern aus Erz und Kristall. Die Zyklopen als meisterliche Schmiede lebten in den Bergen des heutigen Corabeni. Über der Erde hinterließen sie nur wenige Spuren ihrer Kunstfertigkeit, doch in ihren großen Hallenstädten in der Tiefe der Berge sollen sie einst gewaltige Erzschmelzen und Hammerwerke errichtet haben, ebenso schufen sie überraschend filigrane Mechanismen für die unterschiedlichsten Dienste.

Vor mehr als 10.000 Jahren vernichteten die drei riesenhaften Völker einander in einem schrecklichen Krieg, der auch mittels Magie und Zauberwerk ausgetragen wurde. Seitdem existieren nur noch wenige Vertreter ihrer Spezies, doch finden sich immer noch viele ihrer Artefakte und Arkanomechaniken. Auch die großen Reiche der Echsenvölker gingen vor 10.000 Jahren schließlich unter oder wurden zumindest drastisch geschwächt. Ein Zeitalter war zu Ende gegangen und hatte viel Wissen mit sich genommen.

Die vorimperiale Zeit

Ein neues Zeitalter begann mit dem Aufstieg der Menschen, doch seine ersten Jahrtausende waren erfüllt von chaotischen Wirrungen und allgemeiner Barbarei. Wenig überraschend war auch das Studium der Magie an einem Tiefpunkt angelangt, denn die Überlebenden der alten Völker hatten im Überlebenskampf vieles vergessen und die aufstrebenden Spezies noch kaum etwas gelernt. Überzeugungen, die heute als purer Aberglauben gelten, waren sehr verbreitet und dementsprechend unzuverlässig war alle Zauberkunst. Die meiste Magie war animistischer Art und ihre Meister erfüllten oft die Rolle von

Zauberpriestern, die den Geistern der Natur, der Ahnen und des Sternenhimmels huldigten.

Nach Jahrtausenden der **Siedlungszeit** beschränkte sich das Zauberwerk der meisten Völker auf wenig wirksame Amulette sowie einige Ritualgegenstände als Geisterbehausungen. Die Animisten der menschlichen Dorinther allerdings errichteten an zaubermächtigen Orten Megalithen als große Steinkreise, -reihen oder -muster, um bedeutende Herrscher oder Ereignisse zu verewigen und zugleich nach dem Vorbild der Trolle die Erdkräfte zu lenken – letzteres meist mit wenig Erfolg.

In dieser Frühzeit wanderten allerdings auch die ersten G'Rolmur in die verlassen und verfallenen Hallenstädte und Bergwerke der Zyklopen in den südlichen Türmen des Morgens ein, anfangs noch als Leichenfledderer, die dank ihrer winzigen Gestalt die Ruinen der zerstörten Hochkultur nach brauchbaren Überresten nutzbaren Metalls absuchen konnten. Aus heutiger Sicht überrascht, dass sie den damaligen Menschen vor allem als armselige Schrotthändler bekannt waren. Die heutigen G'Rolmur müssen jedoch als die Erben vieler zykllopischer Geheimnisse gelten. Auch in der **Heroenzeit**, als die Erwählten vieler Gottheiten Anhänger um sich scharten, spielte Zauberwerk nur eine geringe Rolle. Allein bei den Corabeniern in den erzeichen Türmen des Morgens verbreitete *Saril Sternschwalbe* den Glauben an die schöpferische Siminia und lehrte viele Handwerkskünste. Der Kult der Siminia betrachtet sie als eine wichtige Gründermutter der Technomantie.

Die imperiale Zeit

Erst das **Erste Imperium** mit der Herrschaft der Archäer brachte einen ebenso plötzlichen wie umwälzenden Wandel. Die dreiäugigen Weisen vom Baan Bashur waren unbestrittene Meister der wissenschaftlichen Magie und der Verzauberung von Objekten und Wesen. Sie erschufen winzige Artefakte wie Zauberringe und gewaltige Arkanomechaniken wie titanenhafte Kampfmaschinen. Kynokephalen und Ashariel sind zwei der kulturschaffenden Spezies, die von den Archäern als Chimären erschaffen wurden. Die ersten und zuverlässigsten aller Myrmidonen sollen Golems gewesen sein, belebte Rüstungen aus Chitin und Metall. So einzigartig und erstrebenswert das Wissen der Archäer jedoch war, für ihre heutigen optimistischen Erben erheben sich unbezwingbare Hürden für jeden Versuch, es sich anzueignen. Zu groß war die angeborene Macht der Archäer und zu fremdartig ihre Denk- und Sichtweise – wenig verwunderlich bei einem voll geöffneten Dritten Auge, das angeblich jederzeit die Fäden und Stränge der Zauberkraft selbst sehen konnte. Nach manchen Theorien wussten die Archäer, wie man mit reiner Willenskraft das astrale Geflecht eines Lebewesens oder Gegenstandes selbst veränderte, anstatt ihm eine elementare, stellare oder dämonische Essenz anzufügen.

Am anderen Ende der Skala verstanden sich die Archäer auf die heute vergessene Kunst, die Position von Kraftlinien rundheraus zu ändern, um auf diese Weise neue Ballungen astraler Macht zu erzeugen. Im symbolischen Zentrum dieses Geflechtes stand selbstverständlich der Archäopag auf dem Berg Baan Bashur. Gerüchteweise waren sie dadurch in der Lage, entlang von Kraftlinien in die Ferne zu blicken, mit anderen ihrer Art über viele hundert Meilen hinweg zu kommunizieren oder sogar

ohne Zeitverzögerung zu reisen. Heute sind von all diesen Meisterleistungen nur noch Überreste erhalten, und viele davon in nicht mehr funktionsfähigem Zustand. Dennoch sind diese Dinge als Kuriositäten und Studienobjekte für hoffnungsvolle Technomanten viele Aureal wert.

Die **Chimärenkriege** nach dem Untergang des Ersten Imperiums verdanken ihren Namen den monströsen Ungeheuern, die damals von den widerstreitenden Erben der Archäer ins Feld geführt wurden. Seit dieser Zeit ist der Ruf der Chimärologie, gerade ihrer dämonischen Spielart, auch unter Optimaten nicht mehr der beste. Dass die damaligen Monstrositäten nicht mit den heute üblichen, präzise kontrollierten Methoden, sondern größtenteils durch unwissenschaftliche und chaotische Dämonenpakete erschaffen wurden, macht in der allgemeinen Wahrnehmung kaum einen Unterschied.

Das **Zweite Imperium** stellte erst einmal eher die Ordnung wieder her, anstatt die Wissenschaft voranzutreiben. Dennoch wurde in den ersten Jahrhunderten die noch junge Schule der wissenschaftlichen Beschwörungsmagie kodifiziert und damit die bis heute übliche optimatische Magie in feste Formen gebracht. Damit entstand auch die Disziplin der Influxion, durch deren Werke die einzelnen Regionen des wachsenden Imperiums miteinander verknüpft werden.

In der **Nachtblauen Zeit** waren es die Magier des Hauses Charybalis, die mit Hilfe der Essenzen Galkuzuls einzigartige und Furcht erregende Meisterwerke der Meeresbeherrschung schufen, von mächtigen Schiffen, die über und unter dem Meeresspiegel fahren konnten, über dämonischen Verflüssigungswaffen und untoten Armeen aus Wasserleichen, bis hin zu schrecklichen chimärologischen Seeungeheuern.

In der **Ära des Aufbaus** wiederum rückte das Haus Nesséria nach vorne und bediente sich seiner guten Kontakte zu den Chratat, um deren Meisterschaft im Formen organischer Substanz zu nutzen. Die überlieferten Artefakte dieser Zeit sind weniger in ihrem Wirken exotisch als vielmehr in ihren gewachsenen Formen und Materialien. Auch die Alchimie erlebte dank des offenen Handels mit Chrat-Substanzen eine Blütezeit.

Die nachfolgende **Ära des Niedergangs** wird von Todes- und Genusskulten dominiert. Die Alchimie erfährt besondere Zuwendungen, um allerlei berauschende, beglückende und genussbringende Elixiere zu vervollkommen. Arkanomechaniken zum Zwecke der Kunst und Unterhaltung sind weit verbreitet und werden besonders vom Haus Illacriion gefördert. Dem stehen die zahlreichen unheimlichen nekromantischen Diener des Hauses Onachos gegenüber.

In der **Ära der Dorokraten** wurden wieder deutlich mehr Ressourcen in militärisch nutzbare Technomantie und Vivomorphie gesteckt, bis der heutige Stand erreicht wurde. Insbesondere durch die Rückeroberung des Archäopags von 4391 bis 4412 IZ gelangten zahlreiche gut erhaltene Beispiele früh-imperialen und auch grolmurischer Zauberverke in imperialen Besitz und konnten vom Haus Quoran analysiert werden. Auch wurden viele Zwerge befreit, von denen sich einige als gute Geisterwerker erweisen.

Die Zauberverke der verschiedenen Traditionen

Auch wenn sich jeder Magiebegabte der Influxion zuwenden kann und die Alchimie sogar jedem offensteht, der nur über ein wenig handwerkliches Geschick verfügt, spezialisiert sich jede Gruppierung und jede Tradition auf einen bestimmten Zweig der Zauberverkerschaffung. Animisten stellen Amulette und Fetische her, um Stammesmitglieder zu belohnen oder Ritualplätze zu beschützen. Technomanten arbeiten an Artefakten, die das Imperium oder der regionale Horas benötigt. Erfinder des Hauses Quoran experimentieren mit neuen Formeln und gerade erst ersonnenen Materialien, um noch nie dagewesene Magotechnik zu erschaffen. In Magofakturen vollführen ausgeklügelte Arkanomechaniken festgelegte Aktionen, um standardisierte Kreationen zu produzieren. Entsprechend vielfältig sind die Umstände der Erschaffung von Zauberverk.

Die grossen Häuser der Optimaten

Als Erben der Archäer sind die Optimaten die führenden Erfinder und Erschaffer komplexer magischer Artefakte. Optimatische Magotechnik ist dabei sehr systematisch. Optimaten entwickeln ein Konzept, zeichnen einen Plan, beschaffen das nötige Material und bringen es in die notwendige Form. Sie gehen logisch und analytisch vor, die Objekte nach dem eigenen Willen zu gestalten ist zentral. Intelligenz, Logik und Wissen prägen das Vorgehen.

Die **Aphirdanos** sind das imperiale Haus der Thearchen. Als Analytiker und Exorzisten sind sie gut darin, magische Gefahren zu erkennen und zu besiegen. Da sie sich mit der Quelle der Zauberei in aller Regel gut auskennen, sind sie prinzipiell vorbereitet, um auch die Influxion zu praktizieren. So verstehen sie sich auch darauf, Schutzamulette anzufertigen, doch alles in allem ist für sie die Erschaffung von Artefakten oder Kreaturen eher nebensächlich. Der Überlieferung nach geht allerdings die Erfindung des Sphärenstabilisators auf einen Archomagus des Hauses zurück.

Die **Eupherban** konzentrieren sich auf die schnelle Übermittlung von Nachrichten und anderen Informationen. Aus diesem Grund kennen sie sich gut mit Artefakten aus, die Wissen speichern, wie etwa Mnemokristallen. Genauso experimentiert das Haus auch mit der arkanomechanischen Optimierung von kleinen, schnellen Insektoptern als Kurier-Fluggeräten, wofür von ihren unterschiedlichen Quellenkenntnissen für Influxionen vor allem die der Luft und des Thesephai nützlich sind.

Die **Kouramnion** sind standhaft, wehrhaft und bodenständig. Für Experimente und theoretische Gedankenspielerien haben sie wenig über. Stattdessen konzentrieren sie ihre praktischen Influxionen auf nützliche Artefakte wie Waffen, Rüstungen und Werkzeuge, die man im Grenzgebiet zwischen Zivilisation und Wildnis gut gebrauchen kann. Ihre Kenntnisse der Quellen Erz, Feuer und Humus verleihen ihnen dabei viele Möglichkeiten, auch was die Erschaffung von kampfstarken Chimären und Golems angeht.

Die **Partholon** sind ein lebender Widerspruch. Ein starres Regelwerk zähmt und fesselt die lodernde Agressivität in ihrem Innersten. Das Feuer ist neben Humus und Erz auch eine der wichtigsten Quellen im Arsenal der Partholon, dazu sind die Optimaten des Hauses außergewöhnlich fähig, wenn es um den Dienst der Explosion geht – und das spiegelt sich auch bei ihren Artefakten wider, die oftmals elementare oder dämonische Detonationen verursachen. Zugleich stellen sie die große Mehrheit der imperialen Kriegsfieger und modifizieren ihre Insektopter nicht selten mittels der dämonischen Quelle Theseptai.

Die **Phraisopos** gelten als die führenden Vivomorphisten Myranors, die vor allem im Bereich der Chimärologie glänzen. Dabei geben sie sich meist mit der als primitiv empfundenen Quelle der Tiergeister gar nicht ab, sondern konzentrieren sich auf Humus und auch auf Khalyanar, um neue Wesen zu erschaffen. Die Chimären des Hauses sind in den meisten Fällen eher harmlos und nützlich, so etwa das Vark als grundlegendes Haus- und Hoftier der imperialen Agrardomänen. Auch verschiedene nützliche Nahrungs-, Faser- und Heilpflanzen sollen durch eine Form der Humus-Influxion geschaffen worden sein, die das Haus fast exklusiv besitzt. Dennoch halten sich Gerüchte über Chimären, die geschaffen wurden, um Feinde des Hauses und des Imperiums zu vernichten.

Die **Quoran** stellen ohne Frage das myranorweit führende Haus der Technomantie und vor allem der Arkanomechanik dar. Das Erschaffen und Warten von komplexen magischen Mechanismen wie Schiffsschrauben, Magofaktur-Maschinen und Insektoptern ist ihre zentrale Kompetenz, durch die sie für die Aufrechterhaltung der imperialen Lebensweise unverzichtbar sind. Dabei sind gerade die besten Technomanten der Quoran wenig an simplen Reparaturarbeiten interessiert, wie sie für die Honoraten und Adepten typisch sind. Stattdessen streben die Magi des Hauses danach, ihren Namen durch das Erfinden neuer Arkanomechaniken unsterblich zu machen, sodass die isolierte, vielfach geschützte Forschungsdomäne sogar zu einem festen dramatischen Element im imperialen Theater geworden ist. Das hauseigene Wissen basiert dabei besonders auf den Quellen der Zauberei und des Erzes sowie auf dessen dämonischen Gegenpartes Aggari.

Die **Rhidaman** sind Kaufherren und Bankiers, denen die Influxionstechniken nicht sonderlich vertraut sind. Gerüchteweise sollen Magier des Hauses allerdings gelernt haben, sich bei der Erschaffung von Arkanomechaniken und Golems der Quelle Xolovar zu bedienen, doch müssten demnach die verzauberten Objekte aus edelsten magischen Metallen und Juwelen bestehen, was ihre Größe und auch ihre Einsatzmöglichkeiten erheblich begrenzt. Dazu soll vor wenigen Jahren die Eliminierung zahlreicher Dämonenpaktierer erhebliche Lücken in das entsprechende Wissen gerissen haben.

Die **Tharamnos** verstehen sich insbesondere auf die Quellen Kraft und Zauberei, dadurch sind sie gut vorbereitet für die Kunst der Technomantie. Ihre Artefakte sollen von großer Vielfalt sein, doch sind die meisten mächtigeren Gegenstände im abgelegenen Xarxaron vor neugierigen Blicken verborgen. Es ist jedoch bekannt, dass die größte Spezialität in der Influxionskunst im Entwerfen und Erschaffen von Kraftspeichern und Kraftumwandlern besteht. Die Astrilithen aus xarxarischem

Oprilith wurden von den Tharamnos erfunden und ihre Sklaven werden noch nach dem Tode ohne Pietät verwertet, um Astralkraft zu gewinnen.

Die kleinen Häuser der Optimaten

Die **Alantinos** sind charmante und etikettebewusste Schiedsrichter und Vermittler. Die Kunst der Influxion liegt ihnen darum eher fern, auch wenn manche Adepten des Hauses gelernt haben, kleinere Artefakte als kostbare Geschenke und Tauschobjekte zu erschaffen – und angeblich das ein oder andere magische Hilfsmittel für die Spionage.

Die **Aldangara** glauben fest an die persönliche Vervollkommenheit und lehnen es daher meistens ab, Teile ihrer Kraft in unbelebten Objekten oder in Kreaturen zu binden. Eine Ausnahme stellt dabei die Erschaffung von Schmucknarben oder Tätowierungen dar, mit denen sie Beschwörungstalismane fest mit dem eigenen Körper verknüpfen.

Die **Ennandus** verstehen sich oftmals gut auf die Quelle Zauberei und experimentieren darum auch mit der Kunst der Influxion. Dabei sind sie meist sehr pragmatisch. Zur Verteidigung Serovias haben sie sich mit der Arkanomechanik und dem Golembau beschäftigt, während sie im Imperium mitunter Erkenntnis-Artefakte für Spionagezwecke erschaffen.

Die **Icemna** sind als Seitenlinie des Hauses Phraisopos sehr gut mit der Influxionsform der Vivomorphie vertraut und vermögen verschiedenste Kreaturen zu erschaffen und zu formen. Aus religiösen Gründen gibt es vornehmlich Chimärologen und einige Golembauer, die jeweils mit der Kraft der elementaren Quellen arbeiten. Dämonische Influxionen werden strikt abgelehnt.

Die **Illacrion** als kunstbessene, ja kunstbesessene Freidenker nutzen Influxionen hauptsächlich, um Artefakte zu erschaffen, die keine Gebrauchsgegenstände, sondern eben Kunstwerke sind. Dabei gibt es die starke Tendenz, sich der Quelle Iryabaar zu bedienen, um deren Neigung zu Illusionen und Trugbildern auszunutzen. Nicht viele Illacrion sind Influxoren, doch bei diesen wenigen finden sich nahezu alle Spezialisierungen.

Die **Onachos** sind fasziniert vom Tod und von der Vergangenheit, sodass sie sich intensiv mit der Quelle der Totenwesen befassen, aber auch mit dem Humus als der Basis alles Körperlichen. Sie gelten als die führenden Nekromanten unter allen Optimatenhäusern. Wiedererhobene Tote sind als Diener in diesem Haus nicht unüblich, doch genauso sollen manche Adepten Golems auf der Grundlage von Leichenteilen erschaffen haben.

Unabhängige Magier, Deristu und Animisten

Unter den Begriff der **Unabhängigen Magier** fallen Zauberer, die einer optimatischen Tradition folgen, aber nicht den gesellschaftlichen, politischen und rechtlichen Status von Optimaten haben. Manche von ihnen wurden von regulären Optimaten ausgebildet, waren jedoch von zu niedrigem Rang, um offiziell Schüler annehmen zu dürfen. Bei anderen hat sich die Traditionenreihe ihrer Lehrmeister schon vor vielen Jahrhunderten von einem anerkannten Haus abgespalten.

Ihnen allen gemeinsam ist jedoch, dass sie in der Wahrnehmung der Optimaten, Honoraten und gebildeten Bürger oft von einem Hauch des Misstrauens umweht werden und als unzuverlässig und

nicht umfassend ausgebildet gelten. Dazu kommt nicht selten der Verdacht, sie ständen einem der Entmachteten Häuser nahe, die sich zu eng einer anderen Macht verschrieben haben, seien es Dämonen, Götter oder unergründliche Kreaturen wie die Chrat-tac. Öffentliche Führungsämter sind ihnen darum meist versperrt und für viele ist eine gewerbliche Tätigkeit unvermeidlich.

Die arkane Alchimie ist eine oft praktizierte Tätigkeit, doch findet man auch freischaffende Influktoren. Vivomorphisten gibt es unter ihnen allerdings nicht viele, denn die freiberufliche Erschaffung von Chimären, Golems und Untoten wird von den meisten provinziellen Prätores sehr kritisch betrachtet. Stattdessen stellen sie als Technomanten einfache Amulette mit simpler Zauberei her. Die gewöhnlichen Untertanen und auch viele Bürger unterscheiden kaum, ob ein stabtragender Magier ein echter Optimat ist oder nicht. Sie bringen den allermeisten unabhängigen Magiern großen Respekt entgegen und wären oft heilfroh, ein Stück Zauberverk aus ihren Händen erwerben zu können.

Daneben finden manche unabhängige Magier auch eine feste Stellung als Berater und Gutachter in einer alchimistischen oder technomantischen Magofaktur oder als Arkanomechaniker für die verzauberten Fluggeräte und Spielzeuge eines Trodinars oder einer reichen Cammer.

In der gesamt-imperialen Wahrnehmung sind auch **Neristu** eine besondere Quelle arkaner Technologie, besonders, wenn sie noch auf die traditionelle Weise in einem Nerenith leben. In Geschichten erscheinen sie meist als gewissenlose Hehler und Schwarzmarkthändler, die mit Giften, Trickwaffen oder gefälschten Dokumenten schachern, oder aber als skrupellose Forscher und Heiler, deren experimentelle Apparate und Prozeduren spektakuläre Nebenwirkungen aufweisen. Die Wahrheit ist natürlich differenzierter. Die Vierarmigen sind weder geborene Verbrecher noch sind sie wesentlich krimineller als andere Untertanen des Thearchen. Es stimmt jedoch, dass sie ihr Handwerk gerne abseits der neugierigen Öffentlichkeit praktizieren und ihre Berufsgeheimnisse eifersüchtig hüten.

Ihre magischen Schulen sind analytisch und wissenschaftlich, ohne optimatischer Herkunft zu sein. Das hat ihnen bei der Verzauberung von Artefakten und Arkanomechaniken schon manchen unerwarteten Erfolg eingebracht – und von ihren Misserfolgen erfahren Zweihänder gewöhnlich nichts. Insgesamt arbeiten Neristu am liebsten an Dingen, bei denen ihnen die Geschicklichkeit ihrer vier Hände nutzt und ihre geringe Körperkraft kaum schadet, also filigranen und kleinen Objekten. Technomantie und Alchimie sind ihre besonderen Stärken, die Vivomorphie weniger. Während sie manchmal noch auf Golems als kräftige Helfer zurückgreifen, gilt ihnen Nekromantie sogar als blasphemisch.

Das von **Animisten** hergestellte Zauberverk ist überwiegend für die Mitglieder der eigenen Spezies und Kultur bestimmt. Animistische Magotechnik ist künstlerischer Art. Der Animist untersucht vielversprechendes Material und formt es gemäß dessen Natur, dabei folgt er dem Charakter der darin wohnenden Geister und seinen Eingebungen. Wichtig ist, dass er die Wünsche und das Wesen der Materialien respektiert. Einfühlungsvermögen, Kreativität und Wahrnehmung stehen dabei im Mittelpunkt. Für die imperiale Herrscherschicht der Optimaten

sind sie daher eine abergläubische Schar von Dilettanten, kaum besser als Gaukler und Scharlatane. Was ein Animist an seinem Kultplatz tut, um dienstbare Geister – die ein Optimat nur als Essenzen sieht – in einen Gegenstand zu rufen, geschieht daher so gut wie immer außerhalb der Aufmerksamkeit der Obrigkeit.

Der Handel mit Zauberverk

Anders als der Handel mit magieaffinen Substanzen ist der Handel mit fertiggestellten Alchimika, Artefakten und erst recht Arkanomechaniken und vivomorphischen Kreaturen im Imperium und den allermeisten anderen Ländern nicht frei und unbeschränkt.

Legal Handel

Zahlreiche Gesetze verfügen, dass die genannten Waren nur beim Hersteller erworben werden dürfen. Außerdem braucht der Käufer einen Bürgen, der dem Hersteller bekannt ist. Sein Name und die genaue Art seiner Käufe werden erfasst, damit die Obrigkeit in Gestalt der Tribunen gegebenenfalls nachvollziehen kann, welche Wege ein magisches Objekt genommen hat. In der Praxis dienen diese Regeln auch dazu, die Exklusivität zu wahren und neureichen Aufsteigern Steine in den Weg zu legen. Bei Optimaten genügt ihr Rang als Bürgschaft, und auch für Honoraten handelt es sich bei den Vorschriften nur um eine Formalität. Viele Bürger hingegen werden mit voller Absicht durch derartige Vorschriften am legalen Erwerb von Zauberverk gehindert.

Halblegal Handel

Es ist weithin bekannt, dass sich kaum ein Hersteller zu jeder Zeit an die Gesetze hält. Vor allem im Bereich alchimistischer Erzeugnisse ist es nahezu üblich, dass Elixiere von zweifelhafter Qualität und Wirkung nicht vernichtet werden, sondern dass der Hersteller sie stark verbilligt an einen Zwischenhändler abgibt. Dieser bietet sie dann an Orten an, an denen ihre Herkunft nicht zurückverfolgt werden kann, sei es in einer anderen Stadt oder gar einem anderen Horasiat. Ebenso werden manchmal mehr Artefakte hergestellt, als sich realistischer Weise an legale Kunden verkaufen lassen. Oft sind diese Zwischenhändler reisende Kaufleute, doch manchmal bestehen auch gute Geschäftsbeziehungen zwischen einer Magofaktur und einer Gruppe Vagabunden, die überall im Umland Amulette und Zaubertränke verkauft.

Ebenso kann es bestenfalls als halblegal gelten, wenn der zuständige Offizier einer Kohorte, Legion oder gar Myriade ausgemusterte Ausrüstung für gutes Gold an die Befehlshaber provinzieller Shinxir-Truppen oder gar an Söldnerführer weitergibt, mit denen er noch aus der gemeinsamen Dienstzeit bekannt ist. Mit dem Verkauf von größeren Arkanomechaniken wie Geschützen, Insektoptern oder Kriegsläufnern wäre allerdings auch hier eine klare Grenze überschritten. Halblegale Aktionen bedeuten letztlich, dass es nicht allzu schwer ist, sich mit einigen schlüssigen Ausreden, dem Nutzen guter Kontakte und natürlich üppiger Bestechung um eine Verurteilung und Bestrafung herumzudrücken, wenn man doch einmal unangenehm auffällt.

Illegaler Handel

Illegal ist in jedem Fall der Handel mit verbotenen Waren. Es ist allgemein bekannt, dass manche Dinge wie Gifte und Zauberraffen von Privatpersonen ohne öffentliches Amt überhaupt nicht legal erworben werden dürfen. Ein anderer Zweig des kriminellen Gewerbes ist der Handel mit gestohlenen Waren. Auch für Artefakte, die ihren Besitzer verloren haben, gibt es immer Interessenten, da sie meist unter ihrem üblichen Wert weiterverkauft werden. Jede Metropole und die meisten größeren Provinzstädte haben darum Hehler, die auch mit Magotechnik Geschäfte machen, was eine lukrative Tätigkeit sein kann.

Wer als Untertan von niedrigem gesellschaftlichem Rang oder gar als gesuchter Verbrecher Artefakte und Alchimika erwerben will, kann kaum den legalen Weg einschlagen und bei einer Magofaktur oder einem respektablen Alchimisten oder Technomanten anfragen. Das gleiche gilt erst recht, wenn jemand als Abenteurer oder Einbrecher in den Besitz von Zauberkwerk gelangt ist und nun einen Abnehmer dafür finden muss. Wo es nicht viele Hehler gibt, die sich an Zauberkwerk herantrauen, können diese wenigen oft ihre Preise nahezu nach eigenem Gutdünken festsetzen.

Um wenigstens eine Ausrede zu haben, tarnen solche Hehler ihre Läden oftmals als Pfandleihen und schieben im Zweifelsfall die Schuld auf Unbekannte, die ihnen die heiße Ware nur als Pfand hinterlegt haben. Ob eine solche Behauptung beim Prätor verfängt, hängt allerdings ganz davon ab, ob der Hehler gute Fürsprecher hat. Die Pfandleihe als Kramladen, in dem allerlei obskures Zauberkwerk neben wertlosem Trödel im Regal liegt, ist ein beliebtes Thema für Geschichten. Das berühmte Theaterstück *Philomelea* zum Beispiel beruht auf der Wendung, dass die Titelheldin von ihrem geizigen Verlobten einen Stirnreif geschenkt bekommt. Diesen hatte der Geizhals günstig von einem Pfandleiher erworben, da keiner der beiden wusste, dass es sich bei dem Geschmeide um ein mächtiges geistbeeinflussendes Artefakt handelte. Die ganze Komödie behandelt danach vor allem die Irrungen und Wirrungen, die das Zauberkwerk verursacht. In der myranischen Wirklichkeit kann so etwas passieren, wo die Obrigkeit dem Schwarzhandel mit Magotechnik gegenüber beide Augen zudrückt. Üblicherweise herrscht jedoch weitaus mehr Vorsicht und Misstrauen. Finden sich einmal die Spielercharaktere in der Situation wieder, einen Hehler für Artefakte oder Alchimika zu benötigen, und soll die Suche nicht am Tisch ausgespielt werden, empfiehlt sich eine Probe auf das Talent *Gassenwissen*.

Großhändler des Schwarzmarktes, die sowohl größere Stückzahlen abnehmen als auch riskantere Waren wie Gifte, Waffen oder Rüstungen beschaffen können, sind nicht einfach von Laufkundschaft aufzusuchen. Man benötigt jemanden, der den Kontakt herstellt. Bei der ersten Besprechung wechseln weder Waren noch Geld den Besitzer, es werden allenfalls kleine Proben ausgetauscht. Wo auch immer das einleitende Gespräch stattfand, der Schauplatz des endgültigen Austauschs ist irgendwo ganz anders und wird dem Käufer erst kurz zuvor bekanntgegeben – es soll ja weder ein Raubüberfall organisiert noch ein Kommandotrupp der Prätorengarde herbeigerufen werden können. Der Austausch selbst wird garantiert von bewaffneten Handlangern des Hehlers bewacht. Ein Schwarzhändler,

der sich nicht an solche Vorsichtsmaßnahmen hält, wird sich nicht lange im Geschäft behaupten können.

Gutachten

Damit nicht bei jedem Besitzerwechsel die Ware erneut getestet werden muss, ist ein Zertifikat eines respektierten Experten viel Wert, sobald ein technomantisches oder alchemistisches Erzeugnis verkauft werden soll. Bei legalen Geschäften stellt die Magofaktur oder der lizenzierte Hersteller ein solches Dokument aus.

In der Unterwelt laufen die Dinge jedoch anders. Hier müssen Hehler in irgendeiner Weise überprüfen, was man ihnen vorlegt. Nur mit Wissen um die Qualität und Wirkung, die verbliebene Zahl der Ladungen und alle übrigen nötigen Informationen können sie den aktuellen Wert eines Artefaktes oder einer Tinktur bestimmen. Viele Hehler arbeiten daher mit Mechanopathen oder mit magiebegabten Hellsehern und Analytikern zusammen, die es mit dem Gesetz der Optimaten nicht so genau nehmen, seien sie nun Animisten oder neristische Zauberer. Wenn diese Zauberer ein Gutachten zu einem Objekt verfassen, dann nur unter einem falschen Namen, doch auch diese Tarnidentitäten haben häufig in der lokalen Unterwelt einen eigenen guten Ruf, dem Diebe und Schmuggler vertrauen.

Da in der Welt der Gesetzlosen nur selten etwas so ist, wie es auf den ersten Blick erscheint, ist manchmal auch der Gutachter der eigentliche Drahtzieher und der Hehler nur sein ausführender Handlanger. Die nichtmenschlichen Anhänger des Animisten dienen dann auch als diejenigen Schmuggler, die die illegale Ware tatsächlich bewegen und bewachen.

Spezialisten

Grundsätzlich sind vor allem Leute im illegalen Geschäft mit Zauberkwerk aktiv, die über gute Beziehungen zur kriminellen Unterwelt verfügen und darum einen gewissen Schutz genießen.

Menschen und **Amaunir** stellen daher die meisten Hehler, während die in imperialen Städten ebenfalls häufigen Mino-tauren, Kynokephalen und Leonir selten mehr als Leibwächter und Handlanger abgeben. **Satyare** mit der bei ihnen häufigen Tierempathie stellen die meisten Tier- und Chimärenhändler, die sich oft nur wenig darum kümmern, ob die bei ihnen erhältlichen Kreaturen als gefährlich eingestuft sind und ihr Besitz für Privatpersonen damit eigentlich illegal wäre.

Neristu haben ihre sechzehn Finger oft ebenfalls im Handel mit allerlei legalen und illegalen technomantischen Objekten, besonders bekannt sind sie in der Unterwelt aber als diejenigen, die besonders filigrane Artefakte vertreiben und deren Heiler – die Thulna'il – in ihren Schattenkliniken arkanomechanische Prothesen anpassen, ohne zu fragen, wie der Patient seine Gliedmaßen eingebüßt hat. **G'Rolmur** sind nicht gerade zahlreich, und nur in den größten Metropolen leben mehr als ein Dutzend. Zwar sind ihnen die Gesetze der Optimaten im Grunde gleichgültig, doch auf den Handel mit regelrecht illegalen Dingen lassen sie sich nicht oft ein. Ihre Besonderheit ist eher das halblegale Herstellen von experimentellen Artefakten und Arkanomechaniken, die mit Sicherheit verboten wären, würde es sich nicht um brandneue Prototypen handeln, für die es noch keine juristischen Regelungen gibt.

Zauberwerke nach Lebensstil

Die folgende Übersicht soll veranschaulichen, welche Formen von Zauberverk gewöhnlich als Besitz zu den einzelnen Lebensstilen passen. Dabei sei betont, dass die Kosten dafür nicht in dem jeweiligen Pauschalbetrag enthalten sind. **Frugal** lebende Myraner verfügen weder über Technomantie noch über Alchimie. Mitunter bietet sich allerdings die Gelegenheit, für einen Alchimisten das Versuchskaninchen für ein zweifelhaftes Gebräu zu spielen – völlig auf eigenes Risiko, versteht sich. **Passabel** lebende Einwohner besitzen nur sehr selten Influxionsobjekt, und wenn, handelt es sich um simpelste Glücksbringer oder Schutzamulette. Dazu kommen vielleicht ein oder zwei grundlegende Alchimika wie ein Heiltrank oder ein allgemeines Gegengift im sorgsam gehüteten Arzneischrank für Notfälle. **Solide** ausgestattete Bürger können an Technomantie eventuell einige einfache Beschwörungsspeicher mit unmittelbar praktischen Effekten ihr Eigen nennen, ebenso wie einfache und nützliche Alchimika wie Eis- und Feuertränke oder Elixiere der Tugenden. Wer **opulent** lebt, verfügt bereits über einen potenten Kraftsammler, dazu kommen eine Reihe an Beschwörungsmatrizen und spezialisierte Elixiere wie Chimärentränke, Brandöle oder Rosentränke. Wer sich schließlich mit dem Prädikat **Dekadent** zu schmücken vermag, dessen technomantischer Ausstattung sind kaum Grenzen gesetzt, von zahlreichen sinnvollen oder verspielten Artefakten bis hin zu dekorativen Chimären und dienstbaren Golems. Ebenso stehen gezielt nach den Wünschen produzierte Alchimika jeder Art zur Verfügung, selbst Seltenheiten wie Verjüngungstränke, Sternentränke und Todesgifte.



Die myranische Influxion

Influxion ist die Zauberei der Objekte. Anders als die Kunst der Instruktion arbeitet sie nicht mit flüchtigen Mustern, die Astralkraft einfache Strukturen formen und nach kurzer Zeit wieder verschwinden lassen. Stattdessen webt ein Influktor eine komplexe Matrix, die an ein physisches Objekt gebunden wird und daraufhin selbstständig zu wirken vermag. Auf diesem Wege ist es möglich, Kreaturen wie Untote, Chimären und

Golems ein unnatürliches Leben einzuhauchen und sie dem eigenen Befehl zu unterwerfen. Ebenso können Technomanten mit Hilfe der Influxion Artefakte kreieren, die ohne Zutun des Zaubersers Effekte hervorrufen. Die Krönung dieser Spielart der Magie ist aber die Arkanomechanik, die Gestaltung mechanischer Konstrukte, die von astraler Kraft angetrieben werden.

Artefakte und Arkanomechaniken

Unter Artefakten versteht man in Myranor verzauberte Objekte, die durch die Kunst der Influxion erschaffen wurden. Sie sind damit abzugrenzen von den Traditionsartefakten der Ritualmagie. Artefakte ermöglichen es Myranern, Zauberei zu praktizieren, die sie nicht erlernt haben und für die sie vielleicht nicht einmal die angeborene Kraft besitzen. Artefakte sind unbelebt. Oftmals handelt es sich um verzauberte Werkzeuge, Waffen und Schmuckstücke, die sich daher deutlich von verzauberten Kreaturen wie Chimären, Golems und Untoten unterscheiden. Es liegt in ihrer Natur, dass sie den Lauf der Jahrtausende verhältnismäßig gut überstehen. Magische Objekte aus Silber und Kristall bleiben auch dann erhalten, wenn das Wissen um ihre Herstellung vergessen wurde. Daher können Entdecker und Abenteurer selbst heute noch auf Fragmente und Relikte stoßen, die vor über hundert Jahrtausenden erschaffen wurden und Forschern unlösbare Rätsel aufgeben.

Die Materialien der Influxion

Gemeinsam ist allem Zauberwerk, dass zuerst das zu influktierende Objekt hergestellt werden muss. Unterschiedliche Traditionen haben hier sehr verschiedene praktische und ästhetische Vorlieben. Viele Animisten bevorzugen gewachsenes Holz und natürliche Steine, während sich das Optimatenhaus der Quoran ganz auf kunstvoll verfeinerte Formen des Elementes Erz spezialisiert hat. Magofaktoren arbeiten naturgemäß am ehesten mit denjenigen Stoffen, die etwas magieaffin, aber nicht zu teuer sind.

Alle Traditionen greifen jedoch auf Werkstoffe zurück, die besonders leicht zu verzaubern sind. Im Verlauf der Jahrtausende hat sich herausgestellt, dass manche Substanzen deutlich besser darauf reagieren, von Quellenessenz berührt zu werden als andere. Solche Materialien werden darum von Influktoren gesucht und häufig für hohe Summen gehandelt. In der praktischen Influxion, im Gegensatz zur rein wissenschaftlich-experimentellen,

kommt es allerdings oft darauf an, den richtigen Mittelweg zu finden. Bestimmte Substanzen wie die Karfunkel großer Drachen sind zwar der Influxion zuträglich, doch kaum in einem so starken Maße, dass es den immensen Preis rechtfertigen würde. Die meisten der üblichen Bestandteile dürfen im Imperium von Kaufleuten uneingeschränkt erworben und weiterverkauft werden, sofern sie eine Lizenz des Hauses Rhidaman – oder weit seltener eines anderen Hauses – besitzen. Außerhalb des Imperiums herrschen die unterschiedlichsten Regelungen und Einschränkungen, die meist darauf abzielen, dem örtlichen Machthaber einen Teil vom Gewinn zu sichern.

Die Möglichkeit zum freien Handel bringt jedoch nicht zwangsläufig eine hohe Verfügbarkeit aller Materialien mit sich. Gerade die besten Substanzen mit der stärksten Affinität zur Magie, aber auch die am schwierigsten zu beschaffenden Materialien, werden oft von Influktoren gehortet, einfach damit sie für zukünftige Experimente garantiert verfügbar sind. Vor allem die Quoran, in zweiter Linie aber auch die Rhidaman und die Phraisopos legen gerne Depots mit magieaffinen Objekten an. Auch andere Häuser und einzelne Optimaten versuchen stets, potente Zutaten für Zauberwerk zur Seite zu legen, die sich im ewigen Intrigenspiel um Einfluss und Gefälligkeiten immer zur standesgemäßen Entlohnung und Bestechung anderer Zauberer eignen.

Die Reserven derartiger Substanzen unter der Kontrolle des Thearchen und des Dorokraten sollen natürlich riesenhaft und von immensem Wert sein. Immerhin wurden am Sternepfeiler einst sogar magische Enduriummünzen, die Imperiale, als Statussymbole geprägt. Kaufleute hingegen streben selten einmal danach, magieaffine Materialien auf Lager zu haben. Für sie ist es von Vorteil, die Ware sofort mit großem Profit weiterzuverkaufen und den Gewinn in die Banktresore der Rhidaman zu stecken, denn jedes nicht ausreichend profan und magisch gesicherte Depot von Edelsteinen und Edelmetallen lockt natürlich Diebe an wie Honig die Bienen.

Edelsteine

Edelsteine stellen eine besonders reine Form des Elements Erz dar. Die Qualität eines Edelsteins wird mit dem Handwerkstalent *Steinschneider/Juwelier* analysiert.

Bernstein hat eine weißgelbe bis gelbbraune Farbe und ist entweder wachstrüb oder klar. Im Gegensatz zu den meisten anderen Steinen ist er brennbar und wird als wohlduftender Weihrauch oder in minderen Qualitäten zum Vertreiben von Insekten genutzt. Klare, goldgelbe Stücke mit eingeschlossenen Vielbeinern gelten als die wertvollsten. Die wichtigsten Vorkommen von Bernstein liegen im Nordosten, von Ochobenius über Hældingard bis Serovia. Daneben gibt es ihn auch in den trockenen Weiten der Narkramar und in Tharamans Rippen zwischen Tharpura und Makshapuram. Bernstein ist besonders bei Runenmeistern und Saithakennern beliebt.

Bei **Biolithen** oder **Lebenden Steinen** handelt es sich um Kristallwesen, die auf die blanke Haut ihres Trägers gesetzt und mittels einer Kräuterzubereitung dazu gebracht werden, sich binnen eines Mondes fest mit ihm zu verbinden. Sie ernähren sich von den Körpersäften ihres Wirtes, verändern ihre Farbe je nach Körpertemperatur oder auch bei starken Stimmungsschwankungen. Sie sind in klaren, flachen Gewässern Era'Sumus anzutreffen, von entfernt ähnlichen Wesen wird auch aus der Narkramar und dem fernen Westen berichtet. Besonders klare Exemplare ohne Fremdeinschlüsse und Trübungen werden unter dem Namen Biolith gehandelt.

Der meist farblose und durchsichtige **Diamant** ist einer der härtesten Steine überhaupt, er gilt darum als nahezu unvergänglich und als besonders reiner Vertreter des Elementes Erz. Die edelsten Diamanten stammen aus Vorkommen bei Tokum Isoru in Tharpura. Weitere Vorkommen existieren in der Narkramar und in den Ländern der Kerrishiter.

Gwen Petryl leuchtet von innen heraus grünblau und reagiert auf astrale Energie mit einer Zunahme der Helligkeit. Dass er Licht spendet, ohne eine offene Flamme zu entfachen oder zu benötigen, macht den Gwen Petryl gerade unter Wasser zu einer wichtigen Form der Beleuchtung. Der Sage nach soll er bei einem urzeitlichen Krieg der Götter vom Himmel gestürzt sein, heutzutage findet man ihn vor allem unter Wasser. Er wird darum vor allem von Loualil und Risso zu Tage gefördert, Balan Cantara und Balan Cranyar sind seine wichtigsten Handelsorte. In Miquonica besteht ein reger Schmuggelhandel, an dem vor allem Serover teilhaben.

Der überaus harte und unnachgiebige **Khorrund** ist von einer intensiven blutroten Farbe und gilt wie der ähnliche Diamant als besonders gute Verkörperung des Elementes Erz. Er wird allgemein hochgeschätzt, am meisten aber von den Leonir, die ihn als Blutstropfen ihres Gottes Khorr betrachten. Fast alle myranischen Khorrunde wurden in den Savannen und Hügelländern von Rhacornos gefunden.

Das **Löwenauge** ist ein undurchsichtiger Schmuckstein von blassgelber bis braungelber Farbe. Von kundiger Hand geschliffen und poliert, zeigt es einen glänzenden Lichteffect, der an die geschlitzte Pupille eines Löwen erinnert. Edelsteine dieses Typs werden vor allem in Rhacornos gefunden, ihre endgültige Bearbeitung erhalten sie jedoch meist durch Steinschneider und Juweliere in Xarxaron und Valantia, wo sie auch bei den dortigen Amaunir sehr beliebt sind.

In seiner häufigsten Form ist **Optrilith** ein durchscheinendes Baugestein, das an ein helles Milchglas erinnert. In dieser Form ist es ein Massengut und wird genutzt, um prachtvolle Bauwerke zu errichten. Aufgrund seiner Sprödigkeit und Brüchigkeit ist es jedoch kaum für Wehrbauten geeignet. Der hochwertigste Optrilith hingegen ist klar und glitzernd wie ein Juwel und von einer perfekten Kristallstruktur. Er eignet sich vorzüglich für influktorische Verzauberungen und wird vor allem in seinen reineren Formen für Astrilithen genutzt, die typischen optima-tischen Kraftspeicher.

Nigrit funkelt nicht leuchtend, sondern glänzt im Gegenteil schwarz und scheint dadurch Dunkelheit um sich herum zu verbreiten. Nahe dem Steine ist es dabei am schwärzesten und in einigen Spann Abstand nur noch leicht dämmerig. Da Nigrite auch stets sehr kalt zu sein scheinen, egal wie heiß es um sie herum ist, werden sie manchmal als eisaffin betrachtet. Insgesamt ist jedoch wenig über sie bekannt, nicht einmal von wo sie eigentlich stammen. Die einzigen echten Nigrite werden von den Vinshina angeboten.

Während gewöhnlicher Feuerstein milchig-grau ist, zeichnet sich der seltene **Rote Feuerstein** durch eine feurig-opalisierende Tönung aus. Man kann ihn durch vorsichtiges Abschlagen oder Schleifen formen und zu Klingen oder Schmuck verarbeiten, vor allem aber versprüht er beim Schlagen mit Meteoreisen einen wahren Funkenregen. Gewöhnliches Eisen hingegen bewirkt bei ihm nichts. Roter Feuerstein ist zaubereiaffin und wird von den Wolfalben für Kraftspeicher genutzt. Er wird nur an wenigen Stellen gefunden, unter denen die Berge von Skiresis am bekanntesten sind.

Der sehr harte, hell- bis purpurrote **Rubin** wird als mit dem blauen Saphir eng verwandt angesehen, zugleich aber mit Aktivität und Antrieb assoziiert. Die meisten myranischen Rubine stammen aus den Türmen des Morgens und werden dort schon seit Jahrtausenden zu Tage gefördert. Die am Gelben Orismani gelegenen Vorkommen im Pardir-Dschungel liegen seit Jahrhunderten brach.

Der sehr harte **Saphir** ist von kräftig blauer Farbe und wird von Juwelieren als Bruder des rötlichen Rubins betrachtet. Er gilt als passiv und beruhigend. Saphire werden in Corabenius, Koromanthia und Makshapuram gefunden, wobei die letzteren als die hochwertigsten gelten.

Der intensiv grüne **Smaragd** ist verwandt mit dem blassblauen Aquamarin, jedoch weitaus gesuchter und kostspieliger als sein häufig zu findender Vetter. Von den Archäern wurden Smaragdtafeln für die wichtigsten Schriftstücke verwendet. Smaragde stammen vor allem aus dem myranischen Tropenwaldgürtel, von Makshapuram und Tharpura im Osten bis zum Pardir-dschungel im Westen. Als wichtigster Förderort ist Chattamang am Tharpani bekannt.

Solare oder Sonnensteine gelten als die kostbarsten und edelsten Juwelen Myranors. Sie sind fast so hart wie Diamanten, von weißgelber Farbe und leuchten von selbst aus ihrem Inneren heraus. Unter dem Einfluss von Magie verstärkt sich ihr Leuchten noch. Im Imperium, bei den Lyncil und auch den Kerrishitern werden sie sehr hoch geschätzt und für luxuriöses Schmuckwerk genutzt. Man findet Solare in der Nähe von Tokum Isoru in Tharpura, illegal geschürfte Sonnensteine werden auch über

Melakkam verkauft. Die bei weitem beste Qualität erreichen jedoch die Solare aus dem Fernen Westen.

Thearchite sind in ihrer Farbgebung einzigartig. So scheinen sie meist von schwarzer Farbe zu sein, wirken jedoch aus bestimmten Blickwinkeln durchsichtig. Dieser Effekt kann durch nichts kopiert oder imitiert werden und echter Thearchit ist darum überaus gesucht. Erfahrene Steinschneider können ihn so schleifen, dass er einseitig durchsichtige Linsen ergibt. Die wichtigsten Vorkommen liegen in Corabenius und Lakiadda, doch ebenso gibt es sie in den Ländern der Kerrihiter.

Trilopanite schillern im Sonnenlicht in allen Regenbogenfarben und werden darum als Schmucksteine geschätzt, viel wichtiger aber ist ihre Rolle in der Alchimie und Verhüttung. Ohne sie sind viele Verbindungen wie etwa die von Eisen und Mindorium zu Farbstahl undenkbar. Bekannte Vorkommen existieren am Westlichen Gletschermeer in Nyralios und Sevantinius, Trilopanit wird aber auch von Kerrishitern und Vinshina gehandelt.

Zirkone besitzen eine gelbgoldene Farbe und ein starkes Glitzern, sodass sie in vielen Kulturen als feurig oder sonnenhaft beschrieben werden. Ihre wichtigsten Vorkommen liegen in den Brillantsteinen südlich der Narkamar, wo die Kerrishiter sie in so großer Zahl schürfen, dass sie sie in imperialen Häfen zu einem Drittel des Diamantenpreises anbieten können.

Hölzer

Das Holz bestimmter Bäume eignet sich aufgrund seiner Zauberaffinität besonders gut für die Influxion. Selbstverständlich muss man auch hier von Abstufungen sprechen, und die magischsten Hölzer sind in der Regel auch die teuersten. Ihre grundsätzliche Tauglichkeit für Kunstwerke und Konstruktionen lässt sich mittels der Talente *Holzbearbeitung* und *Pflanzenkunde* bestimmen. Der im dichtesten Dschungel beheimatete **Auijaja** ist eine Gefahr für jedes denkende Wesen, das seine Umgebung betritt. Stets hat man das Gefühl, sich zu verletzen, stößt hier gegen eine tiefhängende Liane oder einen Ast, stürzt dort über eine Wurzelschlinge oder scheuert sich die Haut an der Rinde auf. Kleinste Holzpartikel im Blut führen dazu, dass man nur noch den Wunsch verspürt, hier Wurzeln zu schlagen. Und tatsächlich verwandelt sich der Betroffene im Laufe mehrerer Tage selbst in einen Baum. Nur magische Hilfe oder starkes Gegengift kann ihm nun noch helfen, und selbst dies nur so lange, bis auch der Geist des Opfers von dem kollektiven Willen des Dschungels vereinnahmt wurde, was nicht einmal ein ganzes Oktal dauert. Der zu den Feigenbäumen zählende **Banyan-Baum** kommt vor allem in Tharpura vor. Er wächst nicht in der Erde, sondern siedelt sich in den Astgabeln oder Rindenspalten anderer Bäume an. Erst wenn seine Luftwurzeln bis zur Erde hinab reichen und sich in den Boden eingraben, macht der Banyan-Baum einen Wachstumsschub durch, an dessen Ende er oftmals den ursprünglichen Trägerbaum erdrosselt hat. Banyan-Holz ist sehr leicht, aber zäh. Magier des Hauses Alantinos verwenden es gern für ihre Zauberstäbe und auch sonst ist es für Artefakte beliebt.

Baumschräte sind zaubermächtige hölzerne Geschöpfe und werden in **UdS** S. 145 näher beschrieben. Sie sind nicht-pflanzlichem Leben oft sehr feindselig gesonnen und stellen Holzfallern häufig erbittert nach, um sie umzubringen. Es ist umgekehrt sehr schwer, einen Baumschrat zu töten, denn er ist sehr wider-

standfähig gegen Waffen und Feuer. Das Holz aus der Leiche eines bezwungenen Baumschrates ist jedoch überaus magisch und gesucht bei Technomanten und Vivomorphisten.

Gewöhnliches Ulmenholz weist keine technomantisch bemerkenswerten Eigenschaften auf, ganz im Gegensatz zur selteneren **Blutulme**. Diese wächst überraschend ausladend und prächtig, steht immer einzeln und wird bis zu 50 Schritt hoch. Sie bildet zwar kleine Nüsse wie andere Ulmenarten, doch man kann sie nur auf Kraftlinien, Kraftknoten oder mit Hilfe von Zauberei zum Keimen bringen. Ihr Harz hat die Farbe von Blut und stockt auch wie dieses. Die Blutulme gilt als Inbegriff des magischen Baums und eignet sich vorzüglich für Influxionsobjekte.

Die **Boinure** ist ebenso schön wie gefährlich. Sie wächst im Savannenland von Mayenios über Koromanthia und Rhacornos bis Anthalia. Ihre breit gefächerte Krone ragt wie ein natürlicher Schirm vom bis zu 10 Schritt hohen Stamm ab. Dottergelbe Blüten und Früchte locken Insekten der verschiedensten Art an. Bei Trockenheit ist der Baum ein hervorragender Schattenspende, bei Regen jedoch eine tödliche Falle. Aus seiner Rinde tritt giftiges Harz aus und wird zu einem Säureregen verdünnt, der alles organische Material zerfrisst.

Eschen gedeihen vor allem in gemäßigten und kühlen Regionen und werden bis zu 30 Schritt groß. Eschenholz genügt höchsten Ansprüchen an Festigkeit und Elastizität, es wird daher oft für Waffen und Werkzeug, aber auch für Artefakte genutzt. Interessanterweise haben die Eschen, die auch unter der heißeren Sonne von Mayenios gedeihen, Holz von besonderer Qualität und enthalten ein Öl, das an das der Oliven erinnert und darum ob seines Geschmacks und seiner wohltuenden Wirkung geschätzt wird. Das Holz der Mayenischen Olivesche besitzt die sonst für Ölbäume typische Maserung und ist besonders gut zu verzaubern.

Graublut-Tarnex: Diese Mangrovenart gedeiht vor allem auf den shindrabarischen Inseln und wächst direkt am Meeresufer oder in küstennahen Sümpfen. Ihre Brettwurzeln finden auch in Schlamm und feinem Sand Halt und sind meist fünf an der Zahl, sie stehen wie ein Pentagramm vom Stamm ab. Der Tarnex wird bis zu 20 Schritt hoch, seine ledrigen, lanzettförmigen Blätter sind immergrün. Das Harz des Baumes ist silbergrau und tritt bei Verletzungen der Rinde reichlich aus, ihm verdankt der Baum auch den Namen. Sein zähes und zugleich elastisches Holz ist silberfarben und gut zu verzaubern, sodass der silberblut-Tarnex für Zauberstäbe und Artefakte beliebt ist.

Die **Himmelszeder** kommt vor allem in wärmeren Gebieten vor, begnügt sich aber mit kargen Böden, wie man sie in höheren Lagen findet. Sie wächst sehr gerade und erreicht eine Höhe von bis zu 40 Schritt. Das hellrote, würzig riechende Holz wird üblicherweise im Schiff- und Hausbau genutzt, die Abfälle finden auch getrocknet als Räucherwerk Verwendung. Himmelszedern gelten allgemein als gut zu verzaubern, was sie in Verbindung mit ihren anderen guten Konstruktionseigenschaften sehr beliebt als Influxionsmaterial macht. Die Himmelszedern des Baan-Bashur sind noch einmal deutlich magieaffiner, sodass sie der Überlieferung nach das übliche Holz für die Zauberstäbe der Archäer lieferten. Heute hält vor allem das Haus Tharamnos an solchen kostspieligen Stäben fest.

Das Holz der Eiche ist jenseits seiner mechanischen Vorteile in technomantischer Hinsicht nicht herausragend. Die **Lorthalis-Eichen** hingegen nehmen Zauber besser an und werden allgemein als deutlich überlegen betrachtet. Sie werden bis zu 50 Schritt hoch mit weit ausladendem Geäst. Die Magier des Hauses Kouramnion verwenden dieses Holz gerne für ihre Zauberstäbe. Eine Theorie besagt, dass die Bäume davon profitieren, dass in Lorthalion niemals die Kraftlinien in geordnete Bahnen gebracht wurden, sondern noch so wild sind wie seit Urzeiten.

Der gewaltige **Mammutbaum** ähnelt der Zypresse des wärmeren und dem Wacholder der kühleren Regionen, er überragt beide jedoch um ein vielfaches. Mammutbäume werden bis zu 100 Schritt hoch und ihre Stämme bis zu 10 Schritt dick. Ihre Zapfen sind kindskopfgroß, das Holz von roter Farbe und überaus begehrt. Voll ausgewachsene Mammutbäume sind wenigstens einhundert Jahre alt und sehr selten, es gibt sie jedoch in jedem Klima, das den Bewuchs mit Bäumen zulässt. Sie werden oft von Feenwesen oder Baumschraten bewacht, die nicht zulassen, dass man die Baumriesen verletzt. Jüngere Mammutbäume hingegen können, wenn auch unter großen Gefahren, durchaus einmal gefällt werden.

Die **Neretonie** ist ein in mittleren und nördlichen Breiten vorkommender Nadelbaum von etwa 25 Schritt Höhe und mehreren übereinander liegenden Kronenschirmen. Nadeln, Rinde und Holz sind sehr dunkel, letzteres wird sowohl für Möbel als auch für Säulen und Tragwerke in Nereton-Tempeln verwendet. Das Haus Onachos verwendet gerne Neretonienholz für seine Zauberstäbe, doch auch viele Technomanten greifen für Artefakte und Arkanomechaniken darauf zurück, ebenso wie die Runenmeister der hjaldingschen Völker, die den Baum auch Njaerretuns Eibe nennen.

Unter dem Namen **Pheroxyl** kennt man das Holz der Fliegenden Bäume aus den sagenumwobenen Dschungeln von Ras Tabor fern im Westen. Es ist hellweiß mit blassbläulicher Maserung, nimmt aber alle Farben gut an. Es spielt in der Arkanomechanik eine große Rolle, insbesondere bei der Erschaffung von Insektoptern. Einst wurde Pheroxyl über den anthalischen Hafen Valdur Narthak importiert, doch seit Jahrhunderten ist diese Verbindung unterbrochen.

Heute wird es nur noch gelegentlich und in stets zu geringen Mengen durch Vinshina angeboten, die beim Bau ihrer Himmelsschiffe neben anderen leichten Materialien auch Pheroxyl verarbeiten. Gerüchten zufolge soll es aber auch in äußerst seltenen Fällen im Dschungel Makshapurams zu finden sein. Angeblich sind die Fliegenden Bäume verwandt mit den tharpurischen Banyan-Feigen, aber noch schwerelos und aufstrebender als diese. Sicher ist nur, dass Pheroxyl nicht nur leicht ist, sondern tatsächlich schwebt und darum besonders gesichert werden muss, wenn man es lagert. Kleine Vogelschnitzereien aus diesem Holz sind extrem luxuriöse Kinderspielzeuge oder Dekorationen.

Der immergrüne **Satyarendorn** wächst vor allem als Strauch, kann aber auch als Baum in die Höhe schießen und erreicht dann eine Größe von bis zu vier Schritt. Das sehr harte und feste Holz ist schwer zu verarbeiten und seine Stämme sind selten dicker als ein Spann. Doch sind es seine fingerlangen Dornen und die weißen, eiförmigen Beeren, die ihn unverwechselbar

machen. Gerade in gemäßigten Regionen des Imperiums wird er als Heilpflanze angesehen und mit dem Volk der Satyare assoziiert, die angeblich aus seinen Beeren einen berauschen Weintrunk und aus dem Holz allerlei verzauberte Musikinstrumente schaffen. Auch wissen sie aus den dicken, dunkelgrünen Blättern allerlei Arzneien zu machen. Auf ländlichen Domänen wird nicht selten eine Hecke aus Weißdorn zusammen mit einzelnen Satyarendorn-Pflanzen als Schutz gegen unheimliche Mächte der Wildnis gepflanzt, denn das Landvolk betrachtet die Pflanze auch als der Zatura wohlgefällig.

Die **Schwarzerle** wächst vor allem in tiefliegenden, gemäßigten Regionen und gedeiht auch an nassen Stellen, die oft überflutet werden. Sie erreicht eine Höhe von bis zu 40 Schritt, bei einem sehr gerade wachsenden Stamm, die Rinde ist schwarz und schuppig. Das hellgelbe Holz wird an der Luft sehr schnell blutrot. Es ist eher weich und nicht allzu beständig, dazu gilt die Schwarzerle als Baum der Sumpfwälder in vielen Legenden als unheilvoll. Andererseits gilt das blutende Holz als sehr humusaffin. Besonders die Schwarzerlen vom Orismaniufer im Wald von Amaunath werden mitunter im Rahmen der Artefakterschaffung verwendet, jedoch eher für kleinere Kunst- und Gebrauchsgegenstände als für große Arkanomechaniken.

Die Graubuche ist ein verbreiteter Baum der gemäßigten Laubwälder. Sie hat eine glatte, graue Rinde, eine breit ausladende Krone und wird bis 40 Schritt groß. Ihre Blätter verlieren im Herbst das Grün der Oberseite und werden so grau, wie ihre Unterseite schon immer war. Aus unbekannten Gründen reifen manche Exemplare zu **Silberbuchen** heran, deren Blätter heller sind und im Mondlicht schimmern. Warum aus einer Graubuchenecker eine Silberbuche wird, ist unbekannt, manche vermuten dahinter Feenwerk. Fest steht jedoch, dass ihr hartes, nicht splitterndes Holz als sehr magieaffin gilt.

Die **Vesayama-Birke** ist nach Beschreibung von Reisenden der typische Baum der Kalten Wälder südlich der kerrishitischen Inseln, wo bereits ein kühles gemäßigtes Klima herrscht. Typisch sind ihre schneeweiße, glatte Rinde und das Laubwerk, das bereits kupferrot wächst. Die Blüten dieser Birke sind hingegen feuerrot. Von den barbarischen Vesai, die in den Kalten Wäldern wohnen, heißt es, dass ihre Zauberer verschiedene Amulette aus ihrem Holz anfertigen. Tatsächlich lässt sich das helle Birkenholz, das von kerrishitischen Händlern im Imperium verkauft wird, sehr gut verzaubern. Ob sämtliches Holz schon so wächst oder ob nur die besten Sorten gehandelt werden, ist unbekannt.

Metalle

Profane Metalle bringen keine Vorteile bei der Erschaffung von Artefakten ein, eignen sich jedoch vorzüglich für die Erweckung von Golems. Auch bei ihnen existieren große Unterschiede darin, wie gut sie durch Influxionen beeinflussbar sind. Eisen und Gold etwa bieten kaum magische Vorteile, sind aber wegen ihrer Robustheit oder Schönheit dennoch häufig anzutreffen. Da Edelmetalle allgemein sehr wertvoll und gesucht sind, besteht große Nachfrage auch für nicht-magische Kunstwerke und Schmuck. Die Qualität eines Metalles kann mit dem Talent *Hüttenkunde* kontrolliert werden.

Das äußerst schwere **Blei** findet im myranischen Alltag breite Verwendung. Es ist sehr einfach zu gewinnen und daher günstig

zu erwerben, auch kann man es gut bearbeiten und gießen. Es ist von schwarzgrauer Farbe, nicht rostgefährdet, allerdings auch sehr weich und vor allem giftig. Blei hindert die Entfaltung der magischen Energie nicht merklich, erleichtert sie jedoch auch nicht.

Bronze stellt eine weit verbreitete Metalllegierung dar und besteht aus wenigstens anderthalb Teilen Kupfer auf einem Teil Zinn. Je höher der Zinnanteil, desto heller, härter und spröder ist die Bronze. Nur sehr zinnarme Bronze kann kalt gehämmert oder gewalzt werden. Waffen und Rüstungen der Wohlhabenden und Vornehmen werden von manchen Kulturen eher aus Bronze als aus Eisen hergestellt, denn gute Waffenbronze mit einem Zehntel Zinngehalt ist stärker als Schmiedeeisen, wenn auch schwächer als hochwertiger Stahl. Damit ist Bronze ein sehr gesuchter Werkstoff sowohl für Schmuck- und Kunstgegenstände wie auch für Werkzeuge und Großmechaniken.

Cupritan ist eine nicht anlaufende Legierung aus Kupfer und geringsten Mengen Illuminium. Es weist einen volleren Farbton als gewöhnliches Kupfer auf, sein glänzendes Hellrot wird oft mit Scharlachrot oder Karminrot verglichen. In seiner Verarbeitung unterscheidet sich das geschmeidige Metall nur in geringem Maße von Kupfer und wird vor allem für Schmuck, Kunstwerke und Dekorationen verwendet. Besonders die Vesai lieben Schmuck aus Cupritan, der gut zu ihren roten Haaren passt. Wird es nach Fertigstellung in einer Flamme geschwenkt oder kurz mit magisch beschworenem Feuer überzogen, härtet es nach und ist auch für handwerkliche Konstruktionen geeignet. Dank des Illuminiumanteils nimmt Cupritan Verzauberungen besser als gewöhnliches Kupfer an.

Eisen ist ein sehr häufiges, schweres Metall, das für die Herstellung von nichtmagischen Waffen, Rüstungen und Werkzeugen sehr beliebt ist, auch in seiner Form als Stahl. In der Magie findet es dort Verwendung, wo sein geringer Preis von Vorteil ist. Viele andere Werkmetalle sind jedoch einfacher und günstiger zu verzaubern, während Eisen in keiner Weise mit der eingeleiteten Zauberkraft zusammenarbeitet und daher bestenfalls als magisch neutral gilt. Eine Ausnahme stellen neben dem natürlich vorkommenden Meteoreisen auch verschiedene teure und seltene Stahllegierungen dar, die separat behandelt werden.

Elektrum oder Blassgold ist eine hellgelbe bis gelblich-weiße Legierung aus Gold und Silber, meist im Verhältnis eins zu zwei gemischt. Es wird vor allem für Schmuck und Zierrat verwendet, da es dem Gold in vielem ähnelt. Zugleich lässt es sich aber so gut verzaubern wie Silber. Für Werkzeuge und Großgeräte ist Elektrum hingegen nicht verwendbar.

Gewöhnlicher Stahl ist Eisen, das durch das Hinzufügen von Legierungsmetall gehärtet wurde. Ihm stehen der seltenere und weitaus teurere **Farbstahl** oder Buntstahl gegenüber, das sich durch eine eisenuntypische Farbe auszeichnet. Im Gegensatz zu patiniertem, emailliertem oder angemalten Metall ist es durch und durch farbig, auch an Bruchkanten. Zugleich ist er ein echter Schmiedestahl, was Härte und Widerstandskraft angeht.

Die meisten Formen von Farbstahl entstehen durch das Hinzufügen kleinster Mengen eines magischen Metalls. Damit sich das Eisen damit dauerhaft verbindet, ist allerdings das Beischmelzen von Trilopanit-Kristallen unverzichtbar. Aus der Zugabe des prismatisch glänzenden Mindoriums kann sich im Grunde jede Farbe des Regenbogens ergeben. Handelsübliche Tönungen sind Purpurstahl für ein intensives Violett, Blutstahl für ein kräftiges Rot, Goldstahl für das entsprechende Hellgelb, Smaragdstahl für ein sattes Grün sowie Cyanstahl für ein türkisähnliches Hellblau. Gerade im Haus Quoran hütet man jedoch das Wissen, welche Mischungsverhältnisse von Eisen, Mindorium und Trilopanit exakt welchen gewünschten Farbton ergeben.

Der beliebte Opalstahl ist hellweiß mit lebhaft glitzerndem Farbenspiel, er entsteht durch das Hinzufügen von ein wenig Arkanium. Der noch begehrtere Schwarzstahl wiederum ist schwarz und glänzt wie polierter Basalt oder Obsidian, was er der Beimischung einer Spur Endurium verdankt, im Normalfall etwa einem Teil von 200. Aufgrund seiner Verbindung mit magischem Metall ist Farbstahl sehr gut zu verzaubern und in vielerlei Hinsicht das wichtigste Metall für die Golemerschaffung.

Gold ist nicht nur ausgesprochen wertvoll und begehrt, sondern lenkt auch den Fluss der Sphärenkräfte und lässt sich keine Zauberei aufzwingen. In der Technomantie wird es daher sehr selten als Werkstoff verwendet, findet jedoch häufig Einsatz als reine Dekoration.

Illuminium oder Leuchtgold ist ein von innen leuchtendes Metall mit nie vergehendem rotgoldenen Glanz. Es gilt vielen als der Sonne nah und dem Brajan wohlgefällig. Das Imperium prägt seine wertvollste gängige Münze, den Aural, aus einer Unze Leuchtgold. Daneben wird Illuminium in verschiedenen Legierungen verwendet, um Metalle zu veredeln und ihnen einen unvergänglichen Glanz zu verleihen. Aus Kupfer wird so Cupritan, aus Bronze und Stahl werden Leuchtbronze und Leuchtstahl. Anders als Gold ist Illuminium vortrefflich dazu geeignet, verzaubert zu werden. Da es so weich ist wie Gold, muss es mittels metallurgischer Zusätze gehärtet werden, damit es als Werkstoff nutzbar ist, und kommt daher oft als Illuminiumstahl zur Anwendung.

Das recht häufige Schwermetall **Kupfer** glänzt in einem sattem Rotton, wenn es regelmäßig poliert wird. Zugleich gilt Kupfer jedoch als unedel, weil es ohne Pflege allmählich von Grünspan befallen wird und seinen Glanz verliert. Für Modeschmuck wie auch für alltägliche Haushaltsgegenstände ist Kupfer sehr beliebt. Es nimmt Zauberkraft etwas besser an als Eisen. Kupfer kann gegossen, aber auch kalt geformt werden, etwa durch hämmern und stempeln. Es leitet sehr gut Wärme, in manchen Elementartheorien steht es darum – und wegen seiner Farbe – dem Feuer nahe. Kupfer ist zu weich für den Gebrauch in Großgeräten, legiert mit Zinn, Zink und anderen Metallen wird es jedoch zu den deutlich härteren Werkstoffen Bronze und Messing.

Messing ist eine Legierung aus zwei bis zehn Teilen Kupfer auf einen Teil Zink. Es ist härter als reines Kupfer, aber weicher



als Bronze, auch schmilzt es früher als dieses. Anders als Eisen kann es nicht durch Schmieden ausgehärtet werden, ebenso schlägt es keine Funken. Messing wird vor allem genutzt, um Schmuckstücke und Kunstwerke zu gießen. Einfaches Messing enthält weniger als ein Zehntel Zink. Es ist von rotgoldener Farbe und recht weich, daher auch kalt formbar.

Gelbmessing enthält etwa ein Drittel oder ein Viertel Zink und ist heller sowie von klarem Schall. Diese Sorten werden gerne für Fanfaren, Signalhörner oder Klangröhren verwendet. Goldmessing enthält zwei Teile Zink auf drei Teilen Kupfer. Dadurch ist das Metall so hart, dass es meistens durch Gießen in eine exakte Form gebracht werden kann. Das Resultat ist jedoch noch nicht zu spröde und vor allem feurig-golden im Ton und damit für das bloße Auge kaum von echtem Gold zu unterscheiden. Alle Messingarten sind unter dem Aspekt der Verzauberung gleichwertig und nehmen Influxionen gut an.

Meteoreisen ist buchstäblich himmlischen Ursprungs, stammt es doch von gefallenen Sternen. Es wird in unterschiedlichen Farben gefunden, von schwarz über tiefblau und sattviolett bis dunkelrot. Aufgrund seiner Herkunft ist es von Astralkraft geprägt und besitzt auch sonst eine starke Affinität zur Zauberei.

Das sehr schwere **Mondsilber** wiegt genauso viel wie Gold, ist aber von silbergrauer Farbe. Es stammt Legenden zufolge vom Madamal, was auch die Ursache für seine hohe Formbarkeit unter arkanen Gesichtspunkten sein soll. Anders als gewöhnliches Silber läuft es nicht schwarz an, verfärbt sich nicht einmal im Feuer und ist allgemein sehr korrosionsbeständig. Schmuckstücke bestehen bevorzugt aus Mondsilber, das von den Archäern sehr hoch geschätzt wurde und aus dem sie sogar Münzen für den Handel untereinander prägten.

Quecksilber ist ein einzigartiges Metall, das sogar noch bei eisigen Temperaturen flüssig bleibt. Dabei ist es so dicht, dass selbst ein eiserner Obolus darauf schwimmt. Es ist silberweiß und kommt in der Natur nur selten gediegen vor, stattdessen gewinnt man es durch die Verhüttung von Zinnobererz.

Schneesilber ist viel schwerer, als sein Name vermuten ließe, doch wird es durch diesen sehr gut beschrieben. Es ist ein sehr helles, fast weißes und silbrig glänzendes Metall. Im Sonnenlicht glitzert es wie frisch gefallener Schnee und erinnert Poeten an Perlmutter oder Opale. Schneesilber besitzt eine große Härte und wird oft zur Veredelung von Waffen- und Rüstungsstahl eingesetzt, um den sogenannten Opalstahl zu erzeugen. In reinem Zustand wird es nur selten verwendet, denn fast alle daraus gemachten Objekte wären für den Gebrauch zu schwer. Ein Würfel von nur einem halben Finger Kantenlänge würde mehr als eine Unze wiegen. Aus ästhetischen Gründen lassen jedoch manchmal sehr reiche Auftraggeber einen Metallgegenstand mit einer Oberfläche aus hauchdünn ausgewalztem Schneesilber überziehen.

Das Edelmetall **Silber** ist wegen seines hellen Glanzes allgemein beliebt – so sehr, dass andere Edelmetalle wie Quecksilber, Mondsilber und Schneesilber nach ihm benannt wurden. Als Münzmetall dient es zur Prägung von Argentalen. In der Technomantie ist Silber interessant, weil es sich gut verzaubern lässt, nachteilig ist allerdings seine geringe Härte.

Die Kerrishiter besitzen zahlreiche Geheimnisse der Metallurgie, von denen **Tombak** oder Edelbronze zu den bedeutendsten

gehört. Die Herstellung erfolgt mittels einer Zusammenführung von Kupfer, Zinn, Zink und wenigstens eines zusätzlichen Metalls. Viele imperiale Alchimisten und Metallurgen vermuten zudem eine zusätzliche magieaffine Komponente. Angeblich handelt es sich dabei um Trilopanit, doch sind die Eigenschaften dieser Metallkristalle ihrerseits recht unbekannt.

Tombak ähnelt der normalen Bronze, doch in praktischer Hinsicht sind ihre Eigenschaften denen guten Stahls sehr ähnlich, vor allem kann ein gegossenes Werkstück in seine Endgestalt geschmiedet und dann durch stundenlanges Glühen ausgehärtet werden. Es ist sehr hart und außerordentlich elastisch und schlägt anders als Eisen und Stahl keine Funken. Von den Kerrishitern wird es für sehr viele verschiedene Zwecke eingesetzt, von Waffen und Rüstungen über Werkzeuge und Geräte bis hin zu manchen Schmuckstücken und Kunstwerken. Im Archipel von Talaminas unterscheidet man zwischen verschiedenen Arten Tombak, die leicht unterschiedliche Mischungsverhältnisse aufweisen, doch für den Zweck der Verzauberung kann man sie alle als gleichwertig betrachten.

Das hell-silberne **Zink** wird verwendet, um aus Kupfer den goldfarbenen Messing herzustellen und um Eisen und Stahl mit einer hauchfeinen Deckschicht zu versehen, die sie gegen Rost schützt. Das Finden und Verarbeiten des blauschwarzen Zinkerzes ist ein Berufsgeheimnis der Metallurgie, das längst nicht jedem Bergmann und Schmied bekannt ist.

Das hellweiß glänzende **Zinn** ist relativ häufig und damit ein beliebtes alltägliches Gebrauchsmetall. Geschirr, Behälter, Schmuck und auch Bleche werden daraus gehämmert oder gegossen. Zinn kann von Hand oder maschinell zu einer hauchfeinen Folie geschlagen werden, dem Stanniol, das auch zum Vortäuschen einer Versilberung dient. Außerdem wird es als Lötzinn zum Verbinden von Blechen und Glasstücken genutzt, denn für ein Metall ist Zinn sehr weich und schmilzt bei geringer Hitze. Manche Theoretiker bringen es darum mit dem Element Wasser in Verbindung. Bei kalten Temperaturen wird Zinn stumpf und spröde und zerfällt mit der Zeit zu einem grauen Pulver. Als Beimengung zu Kupfer ergibt Zinn die Legierung Bronze.

Magische Metalle

Da sie von Natur aus magisch sind, eignen sich diese Metalle für die Verzauberung im Rahmen der Influxion in besonders hohem Maße. Vor allem muss bei ihrer Verzauberung deutlich weniger Kraft gebunden werden, außerdem wird weniger Material benötigt, um Zauberei zu halten. Geht man nach alten Gesetzen, ist im Imperium der Besitz von magischen Metallen ausschließlich Optimaten vorbehalten. In der Praxis sind die sehr wohlhabenden Kaufleute, die im Handel mit diesen Materialien aktiv sind, mit den Häusern Rhidaman oder Quoran assoziiert und handeln formal in deren Auftrag.

Aus Blei und frei fließender Sphärenkraft entsteht das reinweiße und sehr schwere **Arkanium**, das als das klassische Amulett- und Artefaktmaterial bekannt ist. Aufgrund seiner Weichheit und Verformbarkeit taugt es nur wenig als Waffen- und Werkzeugmetall und muss magisch gehärtet werden.

Das schwarzglänzende **Endurium** entsteht angeblich aus Eisen, das von Sphärenkraft durchströmt wird. Dadurch übertrifft es je-



den von sterblichen Metallurgen gemachten Stahl an Härte und Elastizität, ist aber auch nur mit sehr großer Schmiedekunst zu bearbeiten. Bereits die Beimischung von einem Skrupel genügt, um Stahl schwarz zu färben. Für die Schaffung des begehrten Enduriumstahls muss es jedoch schon gut die Hälfte einer Legierung ausmachen, während reine Enduriumwaffen natürlich noch gesuchter sind. Da die Arbeit in einer Enduriummine zu Haarausfall, Hautschwärzung und langsamer Erblindung führt, ist sein Abbau eine klassische Strafe für schwere Vergehen. Die Vorteile von Endurium sind jedoch deutlich genug, dass niemand am Nutzen seiner Förderung zweifelt, selbst wenn der Preis der Waffen nicht nur durch die Material-, sondern auch die hohen Bearbeitungskosten vervielfacht wird.

Mehr in den Bereich der Legenden gehört das angeblich von innen heraus gold-gleißende **Eternium**. Dieses auch als Göttergold bezeichnete Metall ist dabei so selten, dass es zumeist nur in Spuren vorkommt und man über dessen Anwendungsmöglichkeiten bis zum heutigen Tag weitgehend nur spekulieren kann. Die wenigen Schriften, die sich mit diesem Metall befassen, weisen ihm phänomenale Eigenschaften zu. Wieviel davon wahr ist und wieviel nur reiner Mythos, ist dabei ebenso umstritten.

Das sehr harte und überaus spröde **Mindorium** bildet sich, wenn Quecksilber von Sphärenkraft durchströmt wird. Je nach Lichteinfall glänzt es in allen Regenbogenfarben. Mindorium wird nicht in gediegener Form, sondern als Mindorit-Erz geschürft, das nur mit Hilfe von Magie verhüttet werden kann. Als Artefaktmaterial taugt es nur für kompakte, nahezu kugelförmige oder würfelförmige Objekte, die nicht leicht splintern können. Gelegentlich hört man daher von Hieb- und Kettenwaffen aus Mindorium, die gut zur Vertreibung von Geisterwesen taugen sollen, doch dürfte dies den Zaubern zu verdanken sein, die darauf gewirkt wurden. Außerdem wird es genutzt, um als kleine Beimengung zu Eisen unterschiedliche Farbstähle zu erschaffen. Damit sie sich korrekt verbinden, ist jedoch auch die Beigabe von Trilopanit nötig.

Orichalcum ist ein türkisfarben schimmerndes Metall, das vor allem in Perlenform in bestimmten Arten von Muscheln gefunden wird. Der weitaus größte Teil des in Myranor gehandelten Orichalcum wird von aquatischen Kulturen wie den Risso und den Loualil gesammelt. Es ist sehr weich und kann kalt ohne Feuer und damit auch unter Wasser geschmiedet werden. Es handelt sich dabei angeblich um Kupfer, das von Sphärenenergie durchströmt wurde.

Als **Quoranium** oder Amulettmetall wird eine hellweiße Legierung bezeichnet, die zu je einem Drittel aus Quecksilber, Mondsilber und unreinem Arkanium besteht. Es wurde entwickelt, um das sehr weiche Arkanium zu härten und zugleich seine magischen Qualitäten weitgehend beizubehalten. Der Name geht auf einen erkundigen Verhüttungsmeister des Hauses Quoran zurück, der als Entdecker der potenten Mischung gilt. Bis heute haben die Quoran offiziell das imperiale Monopol auf seine Herstellung inne.

Unter den Sammelbegriff der **Raffinate** fallen Metalle, die bis zur Sättigung von der Essenz einer bestimmten Quelle durchströmt wurden. In der Natur können sie an Orten entstehen, bei denen eine besonders hohe Affinität zu deren Kraft vorhanden ist, doch soll den Archäern einst auch eine Erzeugung

in alchimistischen Laboratorien möglich gewesen sein. Jede Quelle kennt ein eigenes Raffinat, das die Anwendung eigener Zauber erleichtert.

Am bekanntesten sind die Unmetalle der dämonischen Sphäre, namentlich Rattengold (Abgrund), Hölleneisen (Aggari), Fesselblei (Avastada), Mordstahl (Carafai), Rauschgold (Darcalya), Knochenblei (Dya'Khol), Zeitenblei (Eskates), Krakensilber (Galkuzul), Schattensilber (Ghorgumor), Narrenglas (Iryabaar), Qualkupfer (Khalyanar), Seuchenerz (Mishkarya), Frostkristall (Naggarach), Zitterzinn (Thesephai), Brandbronze (Tykaar) und Neidblende (Xolovar).

Daneben existieren die elementaren Materialien Schneekristall (Eis), Harteisen (Erz), Flammengold (Feuer), Dornenerz (Humus), Sphärenstahl (Kraft), Sturmblei (Luft) und Wellensilber (Wasser). Die Magie der Stellare kennt hingegen Streiteisen (Aggression), Lustbronze (Begierde), Schlafblei (Endgültigkeit), Siegesblei (Erfolg), Erleuchtungsglas (Erkenntnis), Wegegold (Freiheit), Friedenssilber (Harmonie), Dichterzinn (Kreativität), Irrsinnskupfer (Wahnsinn) sowie Archontenglas (Zauberei). Auch die übrigen Quellen verfügen jeweils über ein eigenes Raffinat, namentlich Bestienkupfer (Tiergeister), Seelenglas (Totenwesen) und Ewigsilber (Zeit).

Titanium ist ein außerordentlich rares Metall von hellsilbriger Farbe, das Licht in orangefarbenen Strahlen bricht. Weder seine Natur noch sein Ursprung sind wirklich geklärt, doch manche vermuten, es sei von Spärenkraft durchströmtes Schneesilber. Es gilt als Urform der Metalle und wird stets zusammen mit Schneesilber gefunden, von dem es in einem komplizierten Verhüttungsprozess abgeschieden werden muss. Selbst für kleine Mengen des Metalls werden höchste Preise erzielt. Es ist so selten, dass es in der normalen Schmiedekunst allenfalls als spektakulär teure Beimischung zu den edelsten Stählen verwendet wird. Reine Titaniumartefakte sind kaum bekannt, hin und wieder tauchen jedoch solche aus Titaniumstahl auf, die zu einem Viertel aus dem wertvollen Material bestehen.

Weitere Materialien

Es gibt neben Holz, Edelstein und Metall noch weitere influxionstechnisch interessante Materialien, von denen die meisten aber selbsterklärend sind. Nur einige myranische Besonderheiten sollen hier noch vorgestellt werden. **Chratmörtel** ist ein leichter, aber eisenharter Baustoff und wird von den großwüchsigen, termitenähnlichen Chratyac hergestellt. Er wird aus Holzbrei angefertigt und ist dem Baustoff von Termitenhügeln verwandt, nur härter und dauerhafter. Die Chratyac stellen daraus eine Fülle unterschiedlichster Dinge her und arbeiten im Südwesten auch im Auftrag menschlicher und anderer Bauherren. Chratmörtel ist von hässlich graugelber Farbe und kann gefärbt oder angestrichen werden, normalerweise verarbeiten die Chratyac ihn jedoch direkt mit ihren geschickten Händen so, wie sie ihn hochgewürgt und ausgespien haben.

Bei **Gussgranit** handelte es sich um ein extrem vielseitig verwendbares Material. Er muss aus verschiedenen Substanzen gemischt werden, damit man es in vorbereitete Formen gießen kann. Zu den Zutaten gehören neben Wasser gebrannter Kalk, Sand, Ziegelmehl und Vulkanasche. Beim Guss ist Gussgranit sehr heiß, doch nach dem Aushärten und Auskühlen verhält er

sich wie härtester gewachsener Stein. Grussgranit wurde bereits von den Archäern ersonnen und für mächtige militärische Bauwerke wie die Mholurenwehr, den Grauen Orismani und viele andere Hochstraßen verwendet. Ungezählte Kriegsgefangene erlittenen als Sklaven beim Formen der Substanz schwere Verätzungen oder erblindeten.

Lignolith ist ein brauner Stein, der sehr leicht und darum schwimmfähig ist. Da er stark an Holz erinnert und auch eine entsprechende Maserung besitzt, wird er oft erst auf den zweiten Blick als Gestein erkannt. Sein Ursprung ist unbekannt, doch angeblich entsteht Lignolith, wenn Holz über lange Zeit von der elementaren Essenz der Quelle Erz durchströmt wird. Als leichtgewichtige und zugleich harte Synthese aus Humus und Erz ist diese Substanz ideal für Verwendungen, die beide Aspekte verbindet, wie etwa arkanomechanische Prothesen, wobei es dem Chitin ähnliche Eigenschaften aufweist.

Die Mechanopathie

Die Gabe der Mechanopathen besteht darin, mittels ihres Geistes magische Mechanismen zu begreifen und sich in solche Gerätschaften einzufühlen. Das macht sie zu besonderen Experten für die Bedienung und Wartung von Arkanomechaniken. Da nach allgemeiner Überzeugung nur ein Mechanopath mit ihnen richtig umzugehen weiß, werden die meisten größeren und komplexeren Mechanismen von ihren eigenen Mechanopathen bedient. Dies ist teilweise wörtlich zu verstehen, denn mitunter wird ein Mechanopath als Diener seiner Arkanomechanik betrachtet. Er muss wissen, wann magische Objekte Lob und Zuspruch benötigen, wann Kritik und Tadel, und wann nur Einschüchterung weiterhilft. Wissen und Aberglaube vermischen sich auf das engste, doch in kniffligen Situationen will niemand gerne ein vermeidbares Risiko eingehen. Unter solchen Umständen korrekte Einschätzungen zu treffen, mitunter in nur einem Augenblick, ist unverzichtbar.

Anders als wissenschaftlich denkende Optimaten benötigen Mechanopathen darum nicht so sehr einen analytischen Verstand als eher ein gutes Einfühlungsvermögen. Die meisten von ihnen sehen sich als Künstler, die sich von ihren Ahnungen und Gefühleindrücken leiten lassen, wenn sie Kontakt mit einer noch unbekannten Arkanomechanik aufnehmen.

Ursprung der Mechanopathie

Der Ursprung der Mechanopathie liegt weitgehend im Ungewissen. Aus vorimperialen Zeiten gibt es keinerlei Hinweise auf sie, doch am Ende des Ersten Imperiums und in den Chimärenkriegen werden sie bereits in mehreren Schriften erwähnt. Vermutlich entstanden Mechanopathen während der Herrschaftszeit der Archäer als deren abhängige Helfer für Bedienung und Wartungsarbeiten. Da in jenen Jahren bekanntlich auch diverse Chimärenvölker wie

die Ashariel, die Kynokephalen oder die Ravesaran entstanden, haben Geschichtskundige schon vermutet, dass die Gabe der Mechanopathie von den archaischen Erzmagiern künstlich erschaffen wurde, um so eine Klasse von dienstbaren Betreuern der Arkanomechaniken zu kreieren.

Die Mechanopathen wurden jedoch keine eigene Spezies, denn spätestens im frühen Zweiten Imperium trat diese Gabe bei den unterschiedlichsten Völkern zu Tage, seien es Amaunir, Kynokephalen, weibliche Leonir, Lyncil, Minotauern, Neristu, Pardir, Shingwa und Zwerge. Eher selten ist diese Gabe bei Hjaldingern, Vesai und Ban Bargui sowie bei solchen Nichtmenschen, die nie oder nur kurz zum Ersten Imperium gehörten und kaum an der städtischen imperialen Kultur Anteil hatten.

Die Ausbildung eines Mechanopathen

Zwar ist es möglich, sich in der Anwendung der Gabe zu üben, damit man sie immer besser beherrscht, doch eine feste Ausbildung zum Mechanopathen existiert nicht. Aus offensichtlichen Gründen befassen sich die meisten jedoch gründlich mit der Kunst der Mechanik wie auch mit den verschiedenen Arten, Arkanomechaniken zu bedienen – sei es das Lenken von Fahrzeugen, Schiffen oder Fluggeräten, das Bedienen von Belagerungsgerät oder was sonst in Magofakturen benötigt wird. Außerdem gehören Mechanopathen zu den wenigen Nicht-Zauberern, bei denen niemand irritiert ist, wenn sie sich mit den Grundlagen der Magiekunde befassen, um eine gewisse Kenntnis der arkanen Kräfte zu erwerben.

Mechanopathen in der Gesellschaft

Da Mechanopathen nur selten magische Kräfte besitzen, sind sie keine Optimaten, sondern gelten im Imperium seit jeher nur als Helfer von geringerem Rang. Die wenigen, die mit magischen Kräften und der Gabe der Mechanopathie geboren werden, finden sich nahezu immer als Mitglieder des Hauses Quoran wieder, das sehr großen Wert darauf legt, solche Lehrlinge an sich zu binden, selbst wenn ihr magisches Potenzial so gering ist, dass sie eigentlich eher Zauberer zweiter Klasse wären. Große Cammern anderer Häuser beschäftigen oftmals begabte Mechanopathen



als festangestellte Betreuer für ihre Arkanomechaniken und Experten im Rang von Honoraten.

Die allermeisten Mechanopathen gehören allerdings zu keinem der Hohen Häuser, sondern bilden als imperiale Bürger oder als unabhängige Honoraten eigene Gemeinschaften. In größeren Städten ist die Existenz mehrerer konkurrierender Mechanopathen-Collegien, die miteinander um lukrative Aufträge wetteifern, nichts Ungewöhnliches.

Die einfachsten Arbeiten können darin bestehen, die magischen Haushaltsgeräte in der Küche einer Honoratenvilla zu begutachten, ihren Zustand zu überprüfen und routinemäßige Wartungsschritte vorzunehmen. Die Pflege und Instandhaltung der Arkanomechaniken in Magofakturen ist eine Aufgabe mit mehr Verantwortung. Besonders einträglich an Prestige und Honorar ist beispielsweise die mehr oder minder dauerhafte Betreuung eines launischen Experimentalartefaktes im Lustgarten des örtlichen Trodinars.

Gibt es in einer Stadt mehr Mechanopathen als gutbezahlte Aufträge, so entscheiden sich manche auch, als Geschützmeister, Piloten oder Kriegsläuferlenker zum Militär zu gehen. Die Myriaden und Legionen suchen immer nach Mechanopathen, die die Gefahr des Gefechtes nicht scheuen. Die Armee stuft einen Mechanopathen gewöhnlich von Anfang an als Immunis ein, der als Spezialist vom harten Wach- und Schanzdienst befreit ist, und zahlt den doppelten Grundsold. Eine andere wichtige Tätigkeit ist die Wartung und Bedienung von arkanomechanischen Schiffsantrieben, die in Schaufelrad- und Schraubengaleeren verwendet werden. Flusspiraterie, Feuersbrünste und trügerische Riffe machen diese Beschäftigung alles andere als ungefährlich. Wieder andere wählen die Möglichkeit, frei über Land zu ziehen – von Domäne zu Domäne, wo kundige Zauberhandwerker mit Handkuss aufgenommen werden, und dann auch in andere Provinzen und Horasiate, um die Arkanomechaniken anderer Länder kennen zu lernen.

Eines soll jedoch nicht verschwiegen werden: Am Rande und jenseits des Imperiums gibt es Gebiete, wo Arkanomechaniken existieren, aber keine neuen hergestellt werden können, weil es an qualifizierten Influxoren fehlt. Die örtlichen Machthaber im Besitz dieser Flieger oder Läufer sind darum sehr darauf angewiesen, dass ihre Waffenbestände gut gewartet und immer rechtzeitig instandgesetzt werden, weil sie buchstäblich unersetzlich sind. In einem solchen Land werden Mechanopathen nicht selten wie etwas bessergestellte Sklaven gehalten, die sich in keinem Fall von ihrem Arbeitsplatz entfernen dürfen und keinerlei Freiheit genießen, sogar wenn man ihnen ansonsten das Dasein mit gutem Essen und anderen Annehmlichkeiten versüßt.

Der Umgang mit Artefakten

Reguläre Artefakte sind auch für Mechanopathen nicht mehr als Werkzeuge oder Kunstwerke, haben aber keine Persönlichkeit. Dennoch kann sich ein Mechanopath mit seiner Gabe in ein Artefakt einfühlen und durch Empathie einen grundlegenden Eindruck von der Beschaffenheit gewinnen. Dank dieser Fähigkeit arbeiten manche Mechanopathen als Gutachter, die alte Fundobjekte und Beutestücke überprüfen, sei es für die Obrigkeit oder für die Unterwelt.

Ein besonderer Umgang herrscht beim Kontakt mit Arkanomechaniken vor. Es ist unter Mechanopathen allgemein üblich, sich einer solchen beim ersten Kontakt zeremoniell vorzustellen. Nach der vorherrschenden Auffassung verbringt eine Arkanomechanik die meiste Zeit in einem Dämmerschlaf, erwacht jedoch, wenn sie von einem Mechanopathen berührt wird. Abhängig von der astralen Stärke der Konstruktion kann die Zeremonie wenige Augenblicke oder länger als eine Stunde dauern.

Währenddessen redet der Mechanopath im Geiste auf das Influxionsobjekt ein und versucht, sein Wesen zu ergründen und es kennen zu lernen. Sich mit der inneren Natur einer Arkanomechanik vertraut zu machen, ist keine leichte Aufgabe und erfordert großes Einfühlungsvermögen und zugleich geistige Robustheit, um sich nicht in den Geflechten der Magie zu verlieren. In Notfällen und Krisensituationen kann dieses Kennenlernen auch übersprungen werden, die uralten Traditionen der Mechanopathen verlangen jedoch, es so bald wie möglich nachzuholen.

Die Mechanopathen-Demenz

Die Gefahr, die dem Geist eines Mechanopathen droht, sind in Myranor weithin bekannt, werden aber im Volksmund bei weitem übertrieben. Nur wenige Begabte kommen in Situationen, in denen sie ihren Verstand zu verlieren drohen. Riskant sind vor allem die komplexesten Arkanomechaniken, deren Verzauberung herausfordernd oder gar anspruchsvoll war. Von den Standardformen betrifft dies nur Insektopter. Hier wiederum sind nur jene Modelle gefährlich, bei denen Komponenten mittels dämonischer Quellen verzaubert worden sind.

Arkanomatische Magofakturen

Es gibt im Imperium und manchen Nachbarländern zwei grundlegende Typen von Magofakturen, in denen mit Hilfe von Zauberei gearbeitet wird. Zu alchemistischen Magofakturen finden Sie näheres auf S. 104, hier soll sich mit arkanomatischen Anlagen befasst werden. Eine Arkanomatik ist eine spezielle Form der Arkanomechanik. Sie ist in der Lage, durch automatisierte Bewegungen einen Zaubervorgang zu simulieren, um Artefakte zu schaffen, die sich nach Erstellung selbst mit Astralenergie versorgen und eine bestimmte Zaubervirkung langfristig aufrechterhalten. Die weltlichen Erstellungskosten für eine Arkanomatik sind meist enorm, da fast ausschließlich magische Materialien Verwendung finden und in die Fixierung der Matrix etliche permanente AsP investiert werden müssen. Wegen ihrer filigranen Strukturen sind Arkanomatiken in den wenigsten Fällen transportabel und meist hochgradig störanfällig, sodass sie der steten Betreuung durch einen Mechanopathen bedürfen.

Besitz- und Arbeitsverhältnisse

Da das Herzstück einer solchen Magofaktur, die Arkanomatik, von einem sehr erfahrenen Technomanten erschaffen werden muss, gehören die Betriebe letzten Endes meist Optimaten. Manchmal handelt es sich um einzelne Cammern eines lokal vertretenden Hauses, manchmal auch um eigens gegründete

Konsortien, an denen mehrere einflussreiche Häuser einen Anteil halten. Naturgemäß sind dabei die Quoran sehr präsent, beziehen viele ihrer Cammern doch einen guten Teil ihrer Einkünfte aus ihrer Magofaktur. In zweiter Linie sind die Phraisopos, Rhidaman und Tharamnos an Magofakturen beteiligt. Außerhalb des Imperiums ist das Eigentum an Magofakturen oft in die Hände der lokalen Adligen oder einflussreicher Großbürger übergegangen.

Die tagtägliche Leitung der Magofaktur hingegen liegt beim Curator, einem Honoraten des führenden Hauses. Mit seinen Gehilfen ist er für Produktionszahlen, den Ankauf von Rohstoffen und den Verkauf der fertigen Artefakte verantwortlich. Ebenso ist er für das Einstellen der handwerklichen Arbeiter und ihre Verteilung auf die verschiedenen Aufgaben zuständig. Manche Curatoren sind aus der Gruppe der Handwerker aufgestiegen, andere wurden aufgrund ihrer Führungsqualitäten angeworben. Nicht wenige sind ehemalige Zenturionen oder Principalier und führen ihren Betrieb wie eine militärische Einheit.

Für jede Arkanomatik sind in der Regel zwei oder drei Mechanopathen angestellt, die für die reibungslose Instandhaltung der störanfälligen Mechaniken verantwortlich sind. Sie genießen meist großes Ansehen und werden oft betriebsintern höflicher Weise wie Honoraten angesprochen. Meist unterstehen ihnen einige spezialisierte Handwerker, die ihnen bei Reparaturen und Wartungsarbeiten zur Hand gehen. Ein Mechanopath, der über Jahrzehnte seinen Wert unter Beweis gestellt hat, kann darauf hoffen, irgendwann tatsächlich zum Honoraten erhoben zu werden, wenn er im Alter in den Ruhestand tritt.

Die Handwerker sind dafür verantwortlich, die hochwertigen Objekte zu erschaffen, die dann von der Arkanomatik verzaubert werden. Sie sind in Fragen der Zauberei meist unerfahren, aber ansonsten sehr qualifiziert, schließlich sollen ihre Werke später von hochrangigen Personen gekauft werden. Sie besitzen in aller Regel das Bürgerrecht. In seltenen Fällen werden die noch zu verzaubernden Rohlinge anderenorts hergestellt, vielleicht gar in einer anderen Stadt, und nur in die dann weit kleinere Magofaktur gebracht, um mit Magie gefüllt zu werden. Das kommt jedoch nur dann vor, wenn diese Herstellung vor Ort ganz und gar unmöglich ist.

Für alle anderen Aufgaben gibt es noch Schwerstarbeiter, die Rohstoffe hin- und hertragen, Kisten mit fertigen Produkten verladen und alle anderen Dinge tun, die Kraft, aber nicht unbedingt eine gründliche Ausbildung erfordern. Dennoch sind sie meist dauerhaft angestellt, denn der Umgang mit den kostbaren Materialien und Artefakten ist durchaus eine Vertrauensposition, die besser als die meisten Aushilfsarbeiten bezahlt wird. Trotzdem werden von Zeit zu Zeit auch kurzfristig zusätzliche Tagelöhner angeheuert.

Da Arkanomatiken, Astrilithe und Sphärenstabilisatoren sehr wertvoll sind, ebenso wie die magieaffinen Rohstoffe und die fertiggestellten Artefakte, sind Magofakturen nahezu immer mit magischen Fallen geschützt. Die meisten verfügen aber auch über eigene Bewaffnete, die sie gegen Einbrüche und Überfälle bewachen. Nur wenige Curatoren verlassen sich ganz auf die städtischen Garden. Der Einsatz von Golems ist weitaus seltener, als man im ersten Moment bei einer magischen Fabrikationsstelle vermuten könnte, doch dafür gibt es gute Gründe. Gerade die

intensive Präsenz magischer Essenzen kann dazu führen, dass Golems unkontrollierbar werden und dann fertige Artefakte oder gar die kostbaren Arkanomatiken beschädigen. Das aber ist ein Risiko, das kein Curator leichtfertig eingehen will.

Um eine Magofaktur wirtschaftlich zu führen, ist es oft sinnvoll, mehrere Arkanomatiken zu betreiben. Das wiederum macht es nötig, zur Sicherung der Betriebsanlage und der ganzen Nachbarschaft eine gewisse Zahl an aktiven Sphärenstabilisatoren zu verwenden, um Katastrophen durch kritische Essenz zu vermeiden.

Arkanomatiken und Arkanil-Sigillen

Dieser Typus von Arkanomechanik wurde von den Archäern erfunden und verwendet bei der Influxion Sigillen, die auf der archaischen Zauberschrift beruhen, dem Arkanil. Das Arkanil umfasst eine heute nicht mehr bekannte Anzahl an Zaubersymbolen, deren Verwendung so komplex ist, dass es scheint, sie seien für das Bewusstsein von Halbgöttern geschaffen worden. Alle Sigillen bestehen aus einer Hauptglyphe und zahlreichen Beizeichen. Sie tragen keine eigenen astralen Kräfte in sich, erleichtern jedoch die Verzauberung ungemein. Heute wird Arkanil daher im Rahmen der Artefakterschaffung verwendet. In der Praxis handelt es sich bei einer Arkanomatik um eine Arkanomechanik, die als einzige Bewegung das Anbringen eines Zaubersymbols ausführt. Daran angebracht ist eine Beschwörungsmatrix, die das Muster des einzubindenden Zaubers birgt, sowie ein Kraftspeicher oder ein Kraftumwandler, die diesen mit Astralkraft versorgt. Auf diesem Wege ist es nicht möglich, permanente Artefakte zu erschaffen, da zu diesem Zweck ein Teil der Kraft auf Dauer gebunden werden müsste, was weder Kraftspeicher noch Kraftumwandler vermögen. Dafür ist es möglich, die Arkanomatik nicht nur den Zaubervorgang vollziehen zu lassen, sondern mit ihrer Hilfe das gesamte Objekt zu erschaffen. Verbreitet sind beispielsweise arkanomechanische Webstühle, die aus gefärbtem Garn arkanilgemusterte Tuche weben und diese gleichzeitig mit einer magischen Wirkung versehen.

Der handwerkliche Teil der Eingravierung oder Erschaffung muss dabei entweder bis ins Detail standardisiert sein, sodass die entsprechenden Bewegungen im Vorfeld festgelegt werden können, oder aber die Arkanomatik muss in jedem einzelnen Fall bedient werden, was meist durch einen Mechanopathen geschieht.

Häufige Erzeugnisse arkanomatischer Magofakturen

Arkanomatiken besitzen ohne individuelle Bedienung durch einen Mechanopathen keine Flexibilität und können keine individualisierten Artefakte herstellen. Auf die Wünsche einzelner Kunden kann man keine Rücksicht nehmen, fast gleich, wie bedeutend sie sind. Aus diesem Grund werden vor allem Dinge hergestellt, die entweder von Natur aus eine feste Form mit wenigen Variationsmöglichkeiten haben, oder die eher eine Zone als eine Person betreffen.

Beschwörungstalismane sind unter Optimaten als Auxiliatoren bekannt und werden für sie aus Amulettmetal und anderen symbolischen Komponenten hergestellt, in die die Arkanomatik



dann die entsprechenden Zeichen aus dem Arkanil eingraviert. Geduld und Präzision zählen hier weit mehr als künstlerische Inspiration. Aus dem gleichen Grund sind auch Kraftspeicher aus der Magofaktur verbreitet, insbesondere Astrilithen. Die makellosen Optrilith-Kristalle werden von Hand zurechtgeschliffen und dann von der Arkanomatik durch das Gravieren der Sigille fertiggestellt – und das natürlich in möglichst schnell aufladender Qualität.

Ebenfalls auf der Basis von Edelsteinen werden Mnemokristalle hergestellt, in denen sich Bilder und Töne speichern lassen. Wie Astrilithen können sie von den Handwerkern und der Arkanomatik einer Magofaktur so hergestellt werden, dass sie zum Einspeisen bereit sind. Zuletzt seien noch Artefakte erwähnt, die einen Raum heller, frischer, wärmer, stiller oder sonst angenehmer zu bewohnen machen, sowie Objekte für die militärische Verwendung. Nicht unähnlich der Situation in alchemistischen Magofakturen sind es also auch hier einige weitgehend standardisierte Influxionsobjekte, die einen Gutteil der Produktion ausmachen.

Nutzung von Arkanomechaniken und Artefakten im Imperium

Grundsätzlich kommen Arkanomechaniken nur äußerst selten bei alltäglichen Aufgaben zur Anwendung, die genauso gut von einem Trupp Unfreier oder freien Schwerstarbeitern verrichtet werden könnten. Hungrige Tagelöhner gibt es genug in Myranor, sodass man nicht die Beschädigung einer kostbaren verzauberten Apparatur in Kauf nehmen muss. Wenn einmal die Körperstärke von Menschen, Kynokephalen oder sogar Minotauern nicht ausreicht, dann kann man notfalls Golems einsetzen, die immer noch einfacher zu erschaffen sind als Arkanomechaniken. In der Landwirtschaft, in Minen und Steinbrüchen oder auch beim Errichten von Bauwerken etwa sind derartige komplexe Geräte nicht anzutreffen.

Die weniger komplexen Artefakte werden im Imperium als Werkzeuge betrachtet. Gerade *Beschwörungsspeicher* sind etwas, das auch dem Nichtzauberer die Gelegenheit gibt, Magie auszuüben. Das widerstrebt der gesamten Staats- und Gesellschaftsphilosophie der Archäer und Optimaten. Daher werden derartige Artefakte auch nur dort gutgeheißen, wo es den herrschenden Magokraten sichtbar nützt, wenn auch ein anderer mindere magische Effekte produzieren kann. Nur in Serovia besteht unter den mächtigen Angehörigen des Hauses Ennandu ein aktives Interesse daran, die Verbreitung magischer Fähigkeiten aktiv zu fördern.

Dem gegenüber sind *Beschwörungsmatrizen* ein weithin anerkanntes Medium, um einem Optimaten – und meist auch anderen Zauberern – das Wirken einer Formel zu ermöglichen, die dieser nicht erlernt hat. Mit Beschwörungsmatrizen wird zwischen einzelnen Cammern und verschiedenen Häusern ein nicht unwichtiger Tauschhandel getrieben, jedoch weniger um des materiellen Gewinnes willen denn als Begleitung zum ewigen Geschacher um Würden, Stellungen und Gefälligkeiten. Beschwörungstalismane schließlich sind Artefakte, die die Kontrolle einer Quelle verbessern, daher sind sie nur für Zauberer

interessant. Sie werden von den meisten Optimaten je nach Mächtigkeit entweder als banale oder aber als extrem nützliche Hilfsmittel betrachtet. Die übrigen Artefakttypen werden vor allem als Dinge betrachtet, die für Technomanten von Bedeutung sind, ohne allzugroße Bedeutung für alle anderen Optimaten. Allenfalls von Astrilithen ist allgemein bekannt, dass sie wertvolle Kraftspeicher sind, auch wenn man nicht viel über ihre Herstellung und Verzauberung weiß.

Waffen, Rüstungen und Kriegsgerät

Die sehr wichtige Aufgabe von arkanomatischen Magofakturen ist die Herstellung von Artefakten mit militärischem Nutzen. Dies ist ein Sektor, der sich immer auf die Unterstützung durch die Obrigkeit verlassen kann, und die entsprechenden Magofakturen haben es leicht, das nötige Material zu bekommen und interessierte Käufer zu finden. Der garantierte Absatz an Legionen und Myriaden gleicht die eingeschränkte Zahl an Kunden, an die sie legal ihre Produkte veräußern können, bei weitem aus. Die meisten Erzeugnisse dürfen nicht an Privatleute abgegeben werden, nicht einmal an Optimaten ohne politisches oder militärisches Amt. Die Wirklichkeit sieht natürlich oftmals ganz anders aus, wenn es einen Weg gibt, die Ware unauffällig zu verkaufen, ohne deutliche Spuren zu hinterlassen.

Je kleiner ein Objekt ist, desto geringer die Magie, die es halten kann, so die Faustregel. Darum konzentrieren sich Militär-Magofakturen weniger auf Fern- und Nahkampfwaffen für einzelne Kämpfer und weit mehr auf Schutzausrüstung wie Rüstungen, Helme und Schilde. Ebenso spielt die Herstellung von Bestandteilen militärischer Arkanomechaniken eine große Rolle, denn hier kommt es auf die korrekte Form gemäß des übergreifenden Bauplans an.

Magisch verbesserte Rüstungen werden selten einmal für alle Myrmidonen einer Kohorte oder gar einer ganzen Myriade angefertigt. Üblicher ist es, die Kämpfer eines spezialisierten Manipels oder einer Zenturie entsprechend auszurüsten. Doch auch dann kann es um Stückzahlen von einigen Hundert Exemplaren gehen. Dadurch sind derartige Artefakte selten einmal so stark verzaubert wie die maßgefertigten magischen Rüstungen der populärsten Gladiatoren weltstädtischer Arenen.

Schwer gepanzerte arkanomechanische Kriegsläufer gab es bereits im Ersten Imperium, als man noch die riesigen Titanen zu bauen wusste. Heute sind dagegen nur noch Modelle üblich, die bei weitem nicht mehr diese Größe erreichen. In der imperialen Armee sind die meisten Kriegsläufer in unterschiedlichen Kombinationen zu einer Manipel zusammengefasst, die direkt einer Myriade zugeordnet ist. Um jeder Kohorte, jeder Hipparchie oder gar jeder Zenturie aus schwerer Reiterei ihre eigenen Kriegsläufer zuzuordnen, ist deren Gesamtzahl einfach zu niedrig.

Derzeit sind nur noch wenig mehr als tausend dieser launischen und wartungsintensiven Arkanomechaniken im Einsatz, weit über die Hälfte davon Spinnen und Skorpione. Während Spinnen als schnelle Kundschafter eingesetzt werden, die den Kampf eher vermeiden, sind Skorpione als wehrhafte Geschützplattformen konzipiert. Die stählernen Landgaleeren und erst recht Landleviathane sind laufende Festungen. Sie durchbrechen oder überwinden Hindernisse und greifen mit ihren Geschützen meist entscheidend in den Kampf ein.

Insektopter als arkanomechanische Flugmaschinen erlauben der Armee die weitgehende Beherrschung der Lüfte, denn nur wenige Mächte und Völker können vergleichbare Gerätschaften vorweisen. Von der einsitzigen Drachenlibelle zur Bekämpfung anderer Insektopter bis zur kräftigen Hummel zum Abwurf von Brandgeschossen werden teils sehr unterschiedliche Modelle konstruiert. Die Pionier-Manipel der Armeen besitzen regelmäßig Kolosse, sechs Schritt große Golems aus Farbstahl, die beinahe so stark wie Jharranothen, aber völlig unerschütterlich und nahezu unzerstörbar sind.

Individuell angefertigte Artefakte sind von Natur aus meistens Einzelstücke und haben daher nach der vorherrschenden Militärdoktrin nichts in den Streitkräften verloren. Wiederholbare Erfolge durch einheitliche Ausstattung ist eine der Grundregeln der Hohen Kommandantur. Eine Ausnahme wird allenfalls für Prototypen aus der Hand einflussreicher und angesehener Magi oder gar Archomagi aus dem Haus Quoran gemacht, denen man besondere Geistesblitze zutraut. Hier mag sich ein wagemutiger Junior-Tribun finden, der bereit ist, die spezialisierten Myrmidonen seines Manipels mit neuartigen Artefakten auszurüsten.

Öffentliche Unterhaltung

Influxionsobjekte, die angenehme optische und akustische Effekte erschaffen, haben einen großen Vorteil gegenüber anderen: Ihre Wirkung kann von allen genossen werden, die sich in Sicht- und Hörweite befinden, nicht nur von einigen klar definierten Zielpersonen. Ein magischer Bildwerfer, der kunstvolle Anblicke beschert, kann von einigen Dutzend Zuschauern genutzt werden, ebenso eine magische Lyra, die selbsttätig ein Lied von einem Mnemokristall nachspielt. Darum eignen sie sich vortrefflich zur Unterhaltung großer Mengen bei verhältnismäßig geringem Astralaufwand.

Ehrgeizige Kandidaten, die vor einer Wahl das Volk beeindrucken wollen, stiften lieber eine imposante Illusion als eine praktische Zauberei. Doch auch nächtliche Straßenbeleuchtungen

nützen im Verhältnis zu ihrem astralen Kraftaufwand sehr vielen Bürgern. Weiträumige Feuerbekämpfung oder Wundheilung, die oft deutlich praktischer wären, sind dagegen wegen ihrer höheren Kosten sehr selten.

Experimentelle Rüstungen, aber auch neuartige Prothesen mit Waffenfunktion werden nicht selten vom Technomanten mit Hilfe von bereitwilligen Gladiatoren getestet. Dabei geht es jedoch naturgemäß um Einzelstücke, selbst wenn in den großen Arenen wirklich viele verschiedene Prototypen zu sehen sind. So viele tatsächlich, dass Nostalgiker schon eine Rückkehr zu den alten Zeiten fordern, als ohne magische Hilfe auf Leben und Tod gekämpft wurde.

Götterkult und öffentliche Ordnung

Im Imperium besteht kein Gegensatz zwischen göttlichem Wirken und Zauberei. Magie kann dem Willen der Oktade und anderer Gottheiten dienen, und sie im Kult einzusetzen stellt keine Götterlästerung dar. Ganz im Gegenteil, Artefakte können durchaus ihren Platz in den Riten eines Gottes haben. So erwarten manche Tempel der Oktadengötter von einem neugewählten optimatischen Tempelprätor, dass er ein bestimmtes lokaltypisches Kultritual vollzieht. Dieses wurde nun auf einem vergessenen Zauber aufgebaut, der von seiner Art her der Gottheit wohlgefällig ist. Das etablierte Zeremoniell kann nur befolgt werden, weil der Tempel ein Artefakt mit der Beschwörungsmatrix eben dieses sehr seltenen Zaubers besitzt. Als Beispiel möge eine fast unbekannte Formel der Quelle Harmonie dienen, zu der ein Artefakt in einem Gyldaraheiligtum aufbewahrt wird.

Jedem optimatischen Prätor in den einzelnen Provinzen unterstehen Gardisten, die im Namen der jeweiligen Schutzgottheit als Ordnungshüter fungieren. Dennoch werden sie nur selten mit Artefakten ausgerüstet. Allenfalls die Shinxir-Garde erhält in unruhigen Gegenden mitunter Ausrüstung, die an eine kleine Kriegsmacht erinnert und dann auch technomantische Objekte umfassen mag.



Häufige Assoziation von Oktadengottheiten mit bestimmten Quellen

Nereton	Endgültigkeit, Totenwesen
Brajan	Erfolg, Kraft
Gyldara	Feuer, Harmonie
Shinxir	Aggression, Erfolg, Erz
Siminia	Erz, Feuer, Kreativität
Chrysir	Freiheit, Luft
Zatura	Humus, Tiergeister
Raia	Begierde, Harmonie, Luft

Transportmittel und Reisebedarf

Für die Beförderung von Waren und Personen sind die Flüsse und Kanäle Myranors die bei weitem wichtigsten Wege, können Schiffe und Boote doch weitaus mehr Last tragen als der längste Wagenzug aus Ochsenkarren. Hier spielen Schaufelrad- und Schraubengaleeren eine große Rolle. Angetrieben von arkanomechanischen Schiffsschrauben sind sie die bedeutendsten Beispiele für praktische Technomantie, die dem Reisen dient. Viele nützliche Artefakte für den Reisenden wurden ursprünglich entwickelt, um optimatischen Myriadenoffizieren das Leben zu erleichtern. Wer im Zivilleben in einer Villa oder einem Cammerpalast lebt, der verzichtet ungern auf Luxus, nur weil er sich gerade in der Wüste, im Dschungel oder im Hochgebirge befindet und seine Truppe in den Kampf gegen Feinde des Imperiums führt.

Medizin

Die Heilkunst im Imperium wird in großem Maße von den Phraisopos beherrscht, und diese konzentrieren sich bei der Influxionsmagie vor allem auf Chimären und teilweise auch anderer Vivomorphie. Hinzu kommt die Alchimie, vor allem jene der Heilung und Verbesserung. Heilende Artefakte werden von den Phraisopos gering geschätzt und auch von den übrigen Häusern nur wenig studiert, um keine vermeidbaren Konflikte über die uralten Privilegien vom Zaun zu brechen. Bei den Nicht-Optimaten sind es vor allem die neristischen Thulna'il, die sich auch mit der Technomantie der Heilung befassen, doch ihre Kunst ist so individuell, dass man kaum allgemeine Aussagen über die verwendeten Artefakte treffen kann. Bekannt ist in der Öffentlichkeit vor allem, dass die Neristu die besten Prothesen erschaffen.

Kommunikation

Artefakte zur schnellen Nachrichtenübermittlung scheinen eine naheliegende Idee zu sein, doch in der imperialen und allgemeinen myranischen Realität existieren davon nur wenige. Der Grund dafür ist einfach: Das Haus Eupherban hängt extrem an

seinem Monopol als dem einzigen schnellen und zuverlässigen Botendienst. Um diese Leistungen abliefern zu können, hüten sie allerlei magische Geheimnisse bis hin zu den Wahren Namen diverser Botendämonen. Für die Technomantie haben sie sich jedoch niemals wirklich interessiert. Was sie nicht besitzen, das gönnen sie aber auch keinem anderen, also werden alle entsprechenden Forschungen und Experimente entmutigt, sei es durch Bestechung oder Sabotage.

Astrilithe

Astrilithe bilden die Seele der imperialen Arkanomechanik, denn ohne sie wäre die ganze Wissenschaft kaum denkbar. Jede magische Handlung muss mit astraler Kraft gespeist werden, und der Erzeugung von Artefakten wären sehr enge Grenzen gesetzt, wenn die dafür nötige Kraft stets durch einen Zauberer eingeleitet oder bereits bei der Erschaffung eingebunden werden müsste, selbst wenn dies durchaus noch eine häufige Methode ist. Astrilithe bieten wie alle Kraftspeicher eine Erleichterung, indem sie Astalkraft sammeln und anschließend an Arkanomechaniken abgeben.

Bei ihnen handelt es sich um speziell facettierte Steine aus nachbehandeltem Optrilith, die meist die Form eines Oktaeders mit einer Länge von knapp einem Finger und einem Gewicht von knapp einem Skrupel aufweisen. Sie werden häufig von Juwelieren in einer Magofaktur vorbereitet und von einer Arkanomatik durch Influxionsgravuren vollendet. Man muss sie in spezielle, mit magiaffinen Materialien ausgekleidete Fassungen in einem Artefakt einbetten, um einen astralen Kraftfluss zu ermöglichen. Außerdem kann ein Astrilith neue Kraft aus der Natur sammeln, muss dazu aber unbenutzt bleiben.

Die dabei erreichte Ladegeschwindigkeit bestimmt den Typ des Astrilithen. Unterschieden wird hier zwischen den Varianten Minor, Maior und Exemptus. Zwar gibt es heute diese mehr oder minder einheitlichen Formen, die in alle gängigen Fassungen passen, doch seit der Erschaffung der ersten Artefakte sind unzählige Kristall- und Facettenformen ausprobiert worden, und selbst innerhalb des Hauses Quoran sind diverse Formen üblich oder zumindest gebräuchlich gewesen. Gerade Prototypen und wirklich große Arkanomechaniken verfügen meist über eine ganze Reihe an Astrilithen, da ein einzelner selten ausreicht, um einen dauerhaften Betrieb zu ermöglichen.

Optimatische Auxiliatoren

Für Optimaten sind Beschwörungstalismane zweckdienliche Hilfsmittel. Sie verfügen über keine spirituelle Signifikanz, sondern werden erworben, damit man besser zaubern kann. Die im üblichen imperialen Stil gearbeiteten Talismane werden allgemein als Auxiliatoren bezeichnet. Jeder strebt im Grunde danach, die hochwertigsten Formen für möglichst viele Quellen zu besitzen, angefangen natürlich mit denjenigen Quellen, derer man sich am häufigsten bedient. Die meisten Auxiliatoren haben die Gestalt von Medaillen, die entweder einzeln als Broschen oder Gewandfibeln getragen werden oder aber als Teile einer weiten Halskette aus schweren Einzelgliedern. Optimaten im aktiven militärischen Dienst tragen ihre Auxiliatoren gerne auf einem Geflecht aus nietenbesetzten Lederriemen, das sie sich um den Oberkörper schnallen.

Synergien und Affinitäten

Nach weitverbreiteter Überzeugung sind bestimmte Substanzen auf symbolische Weise mit bestimmten Quellen verknüpft. So sollen jedem Lebewesen und jedem unbelebten stofflichen Material verschiedene metaphysische beziehungsweise sympathetische Eigenschaften innewohnen, die sich auch in Tugenden, göttlichen Prinzipien, Sternbildern, Farben oder den Elementen wiederfinden lassen. Die Wissenschaft der Sympathetik ist umstritten und in der praktischen Influxion spielen diese Affinitäten kaum eine Rolle. Doch viele Zauberer wollen nichts riskieren, also berücksichtigen sie die üblichen Assoziationen, um Verzierungen ihrer Artefakte auszuwählen und dadurch vielleicht eine kleine Verbesserung des Werkes zu erreichen. Wenn die fraglichen Substanzen vergänglich sind und nicht fest mit einem Artefakt verbunden werden können, wie es bei der Symbolik der dämonischen Sphären häufig der Fall ist, so versprechen sich gerade animistische Technomanten etwas davon, das Werkstück vor der Influxion mit einer Paste daraus zu bestreichen oder es im Rauch dieser verbrennenden Stoffe zu schwenken.

Aggari: Hölleneisen, Staub und Asche aus wertvollen Metallen und Kristallen, korrodierte Metalle (Rost, Grünspan), Teile technomantischer Artefakte und arkanomechanischer Gegenstände, Körperteile von Gorgonen

Aggression: Streiteisen, Dunkel-blutroter Granat, Karneol, Mähnenhaare eines Löwen oder eines Leonir

Avastada: Fesselblei, Schlafmittel und lähmende Präparate, Schweiß von Schläfern und Fettleibigen, Leim, Klebstoffe, zäher Schleim, Teile von Morfus, Spinnennetze

Begierde: Lustbronze, Hellrote Glasperlen, Moschus, Hornstücke, vor allem vom Hirschbullen oder von einem Satyar

Carafai: Mordstahl, Blut, möglichst viel und möglichst grausam vergossen, Körperteile besonders wilder oder blutrünstiger Tiere, Speichel von Berserkern und Minotauern

Darcalya: Rauschgold, Euhypnos, Wein und ValRa, Genuss- und Rauschmittel, andere Drogen, Blut, Schweiß und Tränen von intelligenten Wesen, Körperteile von Drogentoten

Dya'khol: Knochenblei, Leichenteile aus Begräbnisstätten, uralte Knochen, Mumienstaub, Essenz-Objekte von Geistern, bestimmte Neristu-Organpräparate, alles möglichst alt

Eis: Schneekristall, frisches, möglichst kaltes Eis, Körperteile von besonders kälteresistenten Wesen, durchsichtige oder hellblaue Kristalle wie Bergkristall oder Aquamarin, beständige Materialien wie Gold und Mondsilber

Endgültigkeit: Schlafblei, Grau-weiße Glasperlen, Granat, Federn einer weißen Krähe oder eines schwarzen Raben, Erde von einem ungestörten Grab

Erfolg: Sieges Eisen, Chrysoberyll, Goldtopas, Zitrin, der Lorbeerkrantz eines Siegers, Falkenfedern

Erkenntnis: Erleuchtungsglas, Milchig-hellblaue Glasperlen, Topas, abgestreifte Haut einer Schlange, Schriftrollen

Erz: Harteisen, Edelsteine, Edelmetalle und magische Metalle, besonders schweres und festes Gestein wie Basalt oder Granit, besonders schweres Metall wie Blei, besonders ordentliche Kristallarten aus der Narkramar, besondere Salzarten

Feuer: Flammengold, Phosphor, Illuminium, Schwefel, Steinöl, Steinkohle, Körperteile feuerspuckender oder feuerresistenter Wesen, starke von Wesen ausgeschiedene Säuren, teilweise rote oder orangefarbene Edelsteine

Freiheit: Wegegold, weiße oder vielfarbige Glasperlen, Lapislazuli, Federn oder Balg eines bunten Vogels

Galkuzul: Krakensilber, fauliges Wasser, bestimmte Säuren, Teile von Seeschlangen, Kraken, Vatacheroi und giftigen Fischen, Teile von Wasserleichen, Wasser aus Springfluten, Hochwasser und Jahrhundertwellen

Ghorgumor: Schattensilber, Katzensilber, Körperteile des Sadur, Zähne und Krallen von anderen Feliden, Stücke von KuaNua

Harmonie: Friedenssilber, Hell orangefarbene Glasperlen, Zirkon, Saiten einer Lyra oder Harfe, Blumenkränze von einer Hochzeit, Federn einer Taube

Humus: Dornenerz, Heilpflanzen, diverse Pflanzen allgemein, Goldholz, Chratimant, bestimmte Neristu-Organpräparate, Körperteile von Lebewesen, die als besonders widerstandsfähig oder vermehrungsfreudig gelten, frischer Dschungelboden oder Kompost

Iryabaar: Narrenglas, Gehirn, Augen, Schweiß oder Speichel eines Wahnsinnigen, Alpschmeichler-Gift, Spiegelscherben, Prismenstücke, halluzinogene Drogen

Khalyanar: Qualkupfer, Fehl- und Missgeburten, Opale, Shirdrak-Speichel, bestimmte Neristu-Organpräparate, Inhalt von Geschwüren und Tumoren an Tieren und Pflanzen, Maulbaumholz

Kraft: Sphärenstahl, Karfunkelsteine, bestimmte Lebende Kristalle und Optrilith-Arten, Körperteile magischer Lebewesen, magische Metalle

Kreativität: Dichterzinn, Purpurne Glasperlen, Amethyste, kleine Werkzeuge, Netz einer Spinne, Fingernägelschnitte eines Neristu

Mishkarya: Seuchenerz, Gifttiere oder die giftigen Teile davon, lebender Schimmelpilz, Fliegen und Maden, kranke Ratten und Lamucken, Schweiß und Speichel Schwer- und Todkranker

Luft: Sturmblei, eingefangene Gase, Körperteile von Vögeln oder Luftquallen, vorzugsweise Federn, Räucherwerk, Gestein mit Lufteinschlüssen wie Tuff, klares Glas, sprudelnde Flüssigkeiten, Phoxoxyl, Wolkenseide

Naggarach: Frostkristall, Blut oder Zähne eines Rabiars, Körperteile besonders wilder oder blutrünstiger Tiere, Teile von Erfrorenen, gefrorene Luft

Thesechai: Zitterzinn, giftige Gase, Fliegen, Mücken und Heuschrecken, aufputschende Drogen, Teile von besonders beweglichen Tieren wie Windhörnern, Miraghs und Shadaren

Tiergeister: Bestienkupfer, Eierschalen, Körperteile wilder Tiere, besonders der jeweils angerufenen Tierart

Totenwesen: Seelenglas, Teile von Toten, vor allem Knochen oder Mumienteile, Nekropolenerde, Neretonienharz

Tyakaar: Brandbronze, brennbare Flüssigkeiten, verbrannte Lebewesen, Asche, Blut, Schweiß und Tränen von Gefolterten, speziell zubereitete Teile von Draydal oder Shakagra

Wahnsinn: Irrsinnkupfer, schwärzliche Glasperlen, Würfel, Schwarzer Opal, Speichel oder Haare eines Irrsinnigen

Wasser: Wellensilber, klares Quellwasser, blaue und grünblaue Kristalle wie Saphire oder amorphe Mineralien wie Lapislazuli und Gwen Petryl, Körperteile und Ausscheidungen von Fischen, vor allem aus der Tiefsee, aber auch von formveränderlichen Quallen

Xolovar: Neidblende, Edelsteine und Edelmetalle, zerstößenes Glas, Hände von Dieben, Zungen von Demagogen, essentielle Teile von Drachen, vor allem von Kristallwürmern

Zauberei: Archontenglas, Mondstein, Haare eines Loualil, Zaubershaar eines Wolfalben, Nachahmungen einer magischen Sigille



Auxiliatoren werden häufig von Arkanomatiken in Magofakturen hergestellt. Es ist möglich und legal für Optimaten, sie sich dort oder bei einem Technomanten zu kaufen, doch diese Artefakte stellen auch verbreitete Ehrengeschenke durch die Obrigkeit dar.

Haushaltsartefakte

Es gibt zahlreiche Artefakte, die mit dem Lärmschlucker oder der Nymphe des Ewigen Eises vergleichbar sind. Diese Objekte bestehen aus einem Sockel aus magieaffinen Materialien, die in einer Magofaktur von einer Arkanomatik beschriftet wurden.

Dadurch bewirken sie einen Zauber, der meist einen ganzen Raum oder ein ganzes Haus betrifft. So gibt es Artefakte, die vor Schaden durch Feuer oder Wasser oder Stürme schützen, andere machen es heller, feuchter, luftiger oder einen Garten fruchtbarer. Wieder andere bieten Schutz davor, auf magische Weise ausgespäht zu werden. Dazu bedienen sich diese Artefakte eines Astrilithen.

Welche Statuetten, Büsten oder Kunstwerke auf den Sockeln befestigt werden, hängt ganz von den Wünschen und dem Geschmack des Hausherrn ab.

Chimären, Golems und Untote

Jenseits von Artefakten und Arkanomechaniken existieren viele Varianten von magischen Geschöpfen. Es werden hier drei Arten unterschieden: Chimären, die aus der Verbindung zweier artfremder Lebewesen erschaffen worden sind, Golems, die aus unbelebter Materie bestehen und animiert sind und die Untoten, die aus ehemals lebender Materie bestehen.

Chimären

„Jenseits der üblichen Methodik der Auswahl und Züchtung zur Veredelung und Entwicklung verschiedener Lebewesen in eine bestimmte Richtung, verwenden wir die Kunst der Chimärologie, um die Grenze der natürlichen Möglichkeiten zu brechen und selbst unseren Beitrag zu Schöpfung zu leisten, auch wenn wir nur Amateure sein können, im Vergleich mit den Koryphäen des ersten Imperiums.“

—Aegonas ti Phraisophos, Einführung in die Chimärologie

Chimären sind Tiere und Pflanzen, die auf magischem Weg aus zwei unterschiedlichen Wesen miteinander zu einem vollkommen neuen Wesen verschmolzen wurden. Die Kunst ist sehr alt und viele der chimärologischen Schöpfungen der Vergangenheit sind aus dem Bild der myranischen Städte und Landwirtschaft nicht mehr wegzudenken. Bekannteste Beispiele sind Vark, Hurda oder Lamuck, aber auch denkende Wesen wie die Ashariel, Pristiden oder Ravesaran wurden auf diesem Weg erschaffen. Die Hochzeit der Chimärologie lag im ersten Imperium sowie den Chimärenkriegen und ein Großteil der damaligen Schöpfungen wird noch heute genutzt. Nicht nur Tiere werden miteinander verschmolzen, sondern auch Pflanzen. Ebenso ist eine Verschmelzung von Pflanzen mit Tieren oder Dämonen möglich. Die Möglichkeiten sind grenzenlos und nur durch die Phantasie und die Fähigkeiten des Chimärenmeisters begrenzt. Im Groben werden drei Arten von Chimären unterschieden. Zum einen Nutzchimären, die als Arbeitstiere oder zur Rohstoffherzeugung genutzt werden. Zum anderen die Kampf- und Kriegschimären, die genaugenommen eher als Untergruppe der Nutzchimären gesehen werden können. Diese Chimären werden für den Einsatz in den Arenen des Imperiums und im Krieg gezüchtet. Die Blütezeit der Schöpfungen neuer Kampfchimären ist lange vorbei und nur noch wenige Metropolen leisten

sich die Dienste eines Chimärologen zur Entwicklung einer neuen Kampfchimäre für die lokale Arena. Die letzte Gruppe der Chimären sind die Schmuckchimären. Diese Art ist meist ein exklusives Spielzeug der Oberschicht, die Einschlüge aus den anderen beiden Kategorien haben kann, meist aber keinen anderen Zweck erfüllt als hübsch oder niedlich auszusehen.

Chimärologie ist eine komplizierte, gefährliche und kraftraubende Angelegenheit, so wie alle Tätigkeiten, bei denen wilde Tieren und Dämonen beteiligt sind. Der Zauberer muss lange planen, um eine Chimäre zu erschaffen und sie im besten Fall weiter zu züchten und zu veredeln. Gerade das benötigt Zeit und viele Experimente schlugen aufgrund der falsch berechneten Vermehrungszeit fehl. Die Erschaffung neuer Pflanzenarten wird bei einigen Chimärologen als Kleinkram abgetan, da einige Eigenschaften schon durch Pfropfen und zurechtschneiden erzielt werden können und von einem einfachen Gärtner erfüllt werden können. Doch betrachtet man die Werke des *Isquenion do Phraisopos*, ist man von der Vielseitigkeit der Pflanzenchimärologie sehr überrascht. Beispiele für seine Kunst sind die *Leimrute*, die für die Vernichtung von Tauben gezüchtet wurde, oder der *Fauchkaktus*, der bei Berührung giftige Stacheln verschießt. Auch die Beschäftigung mit domestizierten Tieren gilt als einfacher Broterwerb und nicht sehr prestigeträchtiges Forschungsgebiet.

Die Beschaffung

Für die Erschaffung von Chimären benötigt der Chimärologe Lebewesen oder Pflanzen, die er miteinander verschmelzen will. Dafür müssen im Vorfeld die Exemplare nach den entsprechenden Eigenschaften ausgewählt und beschafft werden. Viele Chimärologen begeben sich auf gefährliche Reisen, meist begleitet von einer Gruppe an Bestienfängern oder Großwildjägern, um ein passendes Exemplar aufspüren zu können. Teilweise reisen sie aber auch gar nicht mit und beauftragen nur andere, ein Exemplar für die Verschmelzung zu beschaffen. Der Chimärologe hat bei dieser Methode keinen Einfluss auf die Auswahl des Exemplars, aber er muss sich nicht auf die beschwerliche Suche begeben. Bei der Jagd auf die passenden Exemplare werden häufig Netze, Seile und Fallen eingesetzt. Dabei ist es hilfreich, sich bereits im Vorfeld mit der Lebensweise des Tieres vertraut zu machen, da die entstehende Chimäre Teile dieses Verhaltens beibehält. Das Tier sollte am besten unverletzt gefangen werden, um ein besseres Ergebnis zu erzielen und eine lange Regenera-

tionsphase des Tiers zu verhindern. Zudem sind verletzte Tier meist aggressiver und lassen sich nicht gut transportieren. Um sie dennoch unbeschadet ans Ziel zu bringen, werden häufig betäubende und lähmende Substanzen oder Formeln eingesetzt. Alternativ dazu kann der Chimärologe auch auf eine zoologische Sammlung zurückgreifen, die zum Beispiel einige Cammern der Phraisopos oder der Aldangara betreiben oder sich selbst eine entsprechende Zucht für Ausgangsbestien aufbauen, besonders wenn er immer wieder dieselbe Chimäre erschaffen will. Durch Zucht lassen sich bestimmte Eigenschaften oder Verhaltensweisen der Ausgangswesen vergrößern oder aus der Erblinie eliminieren. Diese Art der Vorbereitung einer Chimärenerschaffung ist extrem teuer und zeitaufwändig, daher können sich nur wenige Chimärologen diesen Luxus leisten. Die Beschaffung von Pflanzen ist nicht so gefährlich wie der Kampf mit und die Gefangennahme von wilden Tieren. Wenn aber bei der Erschaffung besonders seltene oder auch wehrhafte Pflanzen benötigt werden, diese nur an einem besonders gefährlichen Platz wie einem hohen Berggipfel oder im Zentrum des Pardir-Dschungels wachsen oder Leibspeise eines aggressiven Pflanzenfressers sind, kann auch diese Suche sehr gefährlich werden. Ist die Pflanze oder der Samen geborgen, muss sie passend gelagert und auch aufgezogen werden. Anders als in der Alchimie werden die Pflanzen hier lebend benötigt.

Die dritte Kategorie, die Teil der Verschmelzung sein können, umfasst Dämonen. Die Beschaffung solcher Wesen ist prinzipiell sehr einfach, da sie lediglich vor dem Verschmelzungsvorgang gerufen werden müssen. Im Gegenzug ist es jedoch notwendig, entsprechende Schutzmaßnahmen und Bannkreise vorzubereiten und die allgemeinen Risiken einer Dämonenbeschwörung in Kauf zu nehmen.

Sind die Exemplare beschafft und sicher im Laboratorium angekommen, werden die Tiere in Käfigen untergebracht. Die Ausgestaltung der Käfige variiert von Chimärologe zu Chimärologe. Vom einfachen Gitterverschlag, über Glastanks mit Sandboden, bis zum aufwändig naturnah eingerichteten Gehege findet sich alles. Die Gestaltung der Unterbringung hat nach allgemeiner Auffassung keine Auswirkungen auf die Loyalität des entstehenden Geschöpfes. Bei Pflanzen ist die Unterbringung etwas aufwändiger. Einige Gewächse müssen in Glashäusern mit angepasster Temperatur und Luftfeuchte kultiviert werden. Wenn Samen verwendet werden, muss die Pflanze erst einmal aufgezogen werden, was auch auf magischem Weg beschleunigt werden kann. Bei der Unterbringung der erschaffenen Chimäre wird etwas mehr auf eine artgerechte Haltung geachtet, da sich ihre Loyalität dadurch verbessert. Die Haltung ist außerdem vom Einsatzgebiet der Kreatur abhängig. Schmuckchimären werden wie Hunde, Katzen oder Äffchen behandelt und gehalten.

Die Vereinigung

Der Prozess der Verzauberung wird unter den Chimärologen als die Vereinigung bezeichnet. Im Vorfeld der Vereinigung analysiert der Chimärologe seine Ausgangswesen auf ihre Eigenschaften, Verhaltensweisen, Vorzüge und Nachteile. Er geht die Arbeitsschritte im Geist mehrere Male durch und formt sich ein erstes mentales Bild seiner Chimäre. Die Vorstellung wird

dabei mit jedem Durchgehen des Plans immer genauer. Wenn sich der Beschwörer bereit fühlt, nimmt er die Erschaffung in Angriff. Nun zeigt sich, ob sich die Arbeit und die investierte Zeit auszahlen.

Der Beschwörer trifft entsprechende Vorkehrungen um seine Komponenten in einem dauernden Kontakt zu halten. Dafür werden die Tiere am Boden, in dem sich ein Vereinigungskreis befindet, gekettet und aneinander gebunden. Die Tiere werden für diesen Vorgang meist betäubt oder unter den Willen des Beherrschers oder eines seiner Helfer gezwungen. Kompliziert wird der Vorgang, wenn Landtiere und Fische miteinander vereinigt werden sollen. Sollten Dämonen in der Chimäre Verwendung finden, so werden sie bei der Vorbereitung beschworen und beherrscht. Der Vereinigungskreis ist eine große Arkanoglyphe, ähnlich einem Beschwörerkreis, mit unterschiedlichen Zeichen, die sich je nach benutzter Quelle, Tierart oder Zaubersprache unterscheiden. Dieser Vereinigungskreis kann mit Modifikationsglyphen erweitert und verbessert werden, was viele Beschwörer auch tun. Der Kreis muss nicht unmittelbar vor dem Ritual gezeichnet werden, vielmehr verfügen viele Chimärologen über speziell zu diesem Zweck errichtete Räumlichkeiten.

Sind alle Vorbereitungen getroffen, beginnt der Beschwörer mit dem Wirken der Influxionsmatrix zur Vereinigung der Lebewesen. Der Beschwörer legt die Wirkungsdauer, und damit die Lebenszeit seiner Schöpfung, fest und beginnt die Vereinigung. Das Erleben der Vereinigung zweier Lebewesen beschreiben Chimärologen meist sehr unterschiedlich. Manch einer vergleicht es mit dem Modellieren einer Tonskulptur, ein anderer wie das Spielen mit Bausteinen. Dieser Vorgang vergeht für den Zauberer wie im Flug, von außen betrachtet vergehen aber viele Stunden. Zum Abschluss der Vereinigung verschwimmen die Komponenten und vereinigen sich zu der vom Erschaffer festgelegten Chimäre.

Selbige besitzt im Anschluss nicht nur gemeinsame körperliche, sondern auch geistige Merkmale und Verhaltensmuster der ursprünglichen Wesen. Es ist dabei nicht unüblich, dass sich statt einer gleichmäßigen Mischung die Persönlichkeit eines bestimmten Spendertiers als dominant durchsetzt oder ein zumindest partieller Gedächtnisverlust erfolgt. Beides ist für viele Chimärologen ein Umstand, den sie als Zeichen einer gesunden, geistigen Vereinigung betrachten. Im Gegensatz dazu ist dieser Prozess unter Einsatz dämonischer Quellen, gerade bei unerfahrenen oder besonders skrupellosen Chimärologen, häufig ein Gewaltakt, der nicht selten zu besonders aggressiven Verhaltensmustern, gespaltenen Persönlichkeiten oder gar völliger geistiger Zersplitterung mit daraus folgendem Wahnsinn führen kann.

Chimären in der Gesellschaft

Chimären sind aus der myranischen Gesellschaft nicht mehr wegzudenken. Ob die lange etablierten Arten oder ganz neue Schöpfungen, bei den Bürgern des Imperiums sind es alltägliche Anblicke. Einige Bürger des Imperiums gingen sogar aus der Chimärologie hervor und etablierten sich als Spezies auf dem Kontinent. Chimären werden in der Landwirtschaft als Last-, Arbeits- und Nutztier eingesetzt, sie bewachen Optimatenvillen, werden auf Paraden dem Horas präsentiert oder wärmen

die kalten Füße hoher Damen. Für jede Anwendung gibt es eine mögliche Chimäre. Im Imperium gibt es so gut wie keine Einschränkungen was die Erschaffung und Züchtung von Chimären betrifft, mit Ausnahme der Erschaffung intelligenter Chimären. Diese Auflage stammt vom Thearch Myr-Lucian, der nach dem Ende des Chimärenkrieges und der Gründung des zweiten Imperiums den Wildwuchs der Chimären zu verhindern versuchte. Ursprünglich handelte es sich um ein totales Verbot, wurde aber schon im ersten Jahr nach seinem Regierungsantritt aufgeweicht. Nur das Erschaffen intelligenter Chimären blieb weiter verboten, selbst wenn manch ein Chimärologe trotzdem nicht davor zurückschreckt. Auch außerhalb des Imperiums gibt es keine großen Einschränkungen in der Chimärologie. In der Narkramar forschen die Gushtar-Schulen nach neuen Pflanzen und Tieren, die an die extremen Bedingungen der Wüste angepasst werden können. Auch die Shakagra'e, einst selbst aus Chimärologie entstanden, gelten als wahre Meister der Kunst. Ansonsten beschäftigen sich kaum weitere Traditionen mit der Chimärologie.

Andere Völker und Traditionen verfügen teilweise über eine Abneigung gegenüber Chimären und ihre Erschaffer. Unter den Lichtweberinnen der Lyncil gelten Chimären und ihre Beschwörer als von den Göttern verfluchte Wesen, diese Überzeugung ist ein Erbe ihrer Lehrmeister der Celiu-Brajanos. Bei den Völkern die sich aus dem Joch des Imperiums lösen konnten, gelten Chimären aus historischen Gründen oftmals als totbringende Bestien und symbolisieren Unterdrückung und Versklavung. Einige von ihnen werden aber toleriert und teilweise sogar selbst gezogen.

Golems

„In einer Zeit lange vor dem Imperium, als diese Stadt noch eine Ansiedlung von einfachen Zelten war und sich unsere Vorfahren grade erst niedergelassen hatten, verheerten Räuber unsere Felder, stahlen unser Vieh und entführten unsere Frauen und Kinder. Das Unglück war groß und Verzweiflung machte sich in den Herzen der Menschen breit. Doch dann kam ein Wanderer in die Stadt und hörte von den Räufern. Er bot seine Hilfe an und die Menschen lachten über ihn, denn wie sollte ein einzelner Mann, der sein Gesicht unter einer langen Kapuze verbarg, eine Horde von 50 Räufern aufhalten. Doch der Wanderer lachte nur und bat um eine Töpferplatte und eine Karre voll Ton aus dem Fluss. Er zog sich in eine Scheune zurück und arbeitete drei Tage und drei Nächte ohne Pause. Als die Räuber am vierten Tag wieder in die Stadt ritten erwartete sie der Wanderer auf der Straße. Er gebot den Räufern Einhalt, doch der Räuberführer lachte nur über den Mann. Der schlug in diesem Moment seine Kapuze zurück und enthüllte seine drei Augen. Es war der Archäer Quoran der vom Ban Bashur herabgestiegen war um uns armen Menschen zu helfen. Auf sein Zeichen öffnete sich die Tür seiner Werkstatt und aus der Tür trat der erste Golem. Geschaffen aus dem Ton des Kalten Orismani, belebt durch magische Worte, geboren um zu schützen. Die Räuber lachten ob dieser widernatürlichen Kreatur und der Hauptmann nahm seine Klinge und teilte den Golem in zwei Hälften. Die Bewohner sahen dies und alle Funken der

aufkeimenden Hoffnung fuhrn aus ihren Herzen. Doch aus den Teilen des zerstörten Golems erhoben sich zwei kleinerer, neue Golems. So ging es weiter: immer wenn einer zerteilt zerfiel, erhoben sich zwei neue. Die Golemarmee wuchs und wuchs und tötete die Räuber, bis sie auch den Letzten besiegt hatten. Die Menschen feierten und priesen den Namen ihres Retters. Doch dieser war längst verschwunden. Nach dem Sieg wanderten die Golems in den Fluss, wo sie noch heute über die Stadt wachen.“
—Legende des ersten Golems, gehört in Centralis

Golembau, auch Golemantie genannt, ist die alte Kunst, unbelebten Gegenständen in humanoider Form aus unterschiedlichsten Materialien mittels Magie Leben einzuhauchen. Schon die Archäer nutzen Golemantie, um sich den Alltag zu erleichtern. Heute gelten das imperiale Haus Quoran und die G'Rolmur als wahre Meister dieser Kunst. Aber auch die Geisterwerker der Rhogolanen gelten als Koryphäen in der Golembaukunst, wenn auch nur im Umgang mit dem Element Erz. Golems können aus unterschiedlichstem Material bestehen. Es existieren Golems aus Metall, Gesteinen, organischen Materialien, anderen Feststoffen, Flüssigkeiten oder sogar Gasen. Jede dieser Golemarten hat seine Vor- und Nachteile und kann so für das entsprechende Einsatzgebiet ideal angepasst werden.

Die Beschaffung

Die Erschaffung eines Golems ist eine aufwändige handwerkliche Tätigkeit, die viel Vorbereitung und Material benötigt, bevor die eigentliche Verzauberung durchgeführt werden kann. Sie unterteilt sich in unterschiedliche Phasen. Zuerst plant der Golembauer oder Golemant im Vorfeld sein Geschöpf, legt die Form, Größe, Gewicht und Material fest. Er berechnet die Schwierigkeit der Beschwörung, die dafür benötigten Materialien und die Kosten des Golems. Die so entstandene Blaupause des Golems wird unter Golemanten als Forma bezeichnet. Viele Golemanten wählen für die Form des Golems das menschliche Aussehen mit zwei Armen, Beinen, Torso und Kopf. Manche fügen mehrere Arme oder Beine hinzu, wählen eine Tierform oder Mischformen aus beidem. Damit steigt aber auch der künstlerische Aufwand, um den Golem zu erschaffen. Nachdem die Forma feststeht, beginnt die Suche nach den festgelegten Materialien. Ein Großteil einfacher Materialien ist sehr einfach zu beschaffen, da diese auf dem freien Markt bequem zu erwerben sind. Materialien wie Wasser, Sand, Schnee oder Eis sind, je nach Region, sehr einfach zu bekommen. Exotische Materialien sind schwerer zu erlangen. Besondere Felssorten sind meist auf bestimmte Regionen beschränkt und müssen über lange Strecken transportiert werden. Der Golembaumeister reist meist selbst in die Region um das beste Material für sein Werk auszuwählen und den besten Preis dafür auszuhandeln.

Die Herstellung

Der eigentliche Golem entsteht in einem Akt einer handwerklichen Tätigkeit, bei der der Plan des Golemanten umgesetzt wird und der Golem seine Form erhält. Das benötigte Handwerk hängt stark vom dem Material ab, aus dem der Golem erschaffen werden soll. Bei manchen Golems werden die Einzelteile geschmiedet, mit arkanen Glyphen graviert und zusammen-

gesetzt. Andere Golems werden aus flüssigem Metall oder Glas gegossen oder aus Lehm geformt und zu Ton gebrannt. Steingolems werden wie Statuen aus dem Gestein gemeißelt. Ähnlich geht man bei der Verwendung von Eisgolems vor. Sand- und Schneegolems werden ähnlich wie Lehmgolems geformt. Knochengolems werden aus Einzelteilen zu dem Skelett eines beliebig geformten Wesens zusammengesetzt, Holzgolems aus ganzen Bäumen geschnitzt oder in Einzelteilen, wie Marionetten, zusammengebaut. Golemanten, die sich auf das Züchten von Kristallen verstehen, ziehen in monatelanger Arbeit ihrem Golem einen Körper aus Kristall. Für Gas- und Flüssigkeitsgolems werden aufwändige Glas- und Tonkonstrukte angefertigt, um die Stoffe in ihre spätere Form zu bannen, oder es werden Ballons aus wasser- und gasdichten Ledersäcken oder Därmen verwendet, um einen Körper für den Golem zu formen. Selten werden sogar Materialien miteinander kombiniert. Einige Golems werden von ihren Erbauern mit Edelsteinen, Intarsien oder Gravuren verziert um ihnen ihre Fremdartigkeit zu nehmen und sie freundlicher und menschlicher erscheinen zu lassen. Für die Herstellung von Golems betreiben Golemabaumeister ganze Werkstätten, in der sie neben Golems auch Gegenstände ihrer Kunst herstellen und verkaufen. Ob sie dabei auf Arbeiter, Lehrlinge oder Sklaven zurückgreifen oder die Arbeiten an den Werkstücken und Golems selbst übernehmen, hängt von den Vorlieben des Beschwörers ab. Viele Golembauer sind wahre Meister ihres Handwerks oder betreiben berühmte Werkstätten, die für ihre Werke weit bekannt sind, auch solche, die nicht der Golemantie entspringen.

Die Belebung

Hat der Golembauer seine Form fertiggestellt, kann er mit dem eigentlichen Verzauberungsvorgang fortfahren. Der Vorgang wird auch als *Animatio* bezeichnet. Manch ein Golembauer verziert seine Schöpfung oder die Gerätschaften, in denen er die Materialien für den Golem aufbewahrt, mit speziellen Arkanoglyphen, andere zeichnen einen Animatiokreis um den unbelebten Golem. Dieser Kreis unterscheidet sich je nach Tradition, Element, Material und verwendeter Quelle. Sind die Vorbereitungen abgeschlossen, kann der Golemant mit seinem Prozess fortfahren und die Animationsmatrix auf die unbelebte Materie wirken. Er erschafft bei dem Ritual einen rudimentären Geist zusammen mit einem magischen Nervensystem, die dem Geist Kontrolle über die Materie verleiht. Gleichzeitig festigt der Beschwörer das verwendete

Material. Dieser Vorgang nimmt einige Stunden in Anspruch und ist äußerst kräftezehrend. Nach Abschluss des Prozesses vergehen stets einige Momente, bis der Golem erste Regungen zeigt. So mancher Golemant begrüßt seine Schöpfung mit den Worten *Es lebt*, *Animatus est* oder auch *Vivit*.

Golems in der Gesellschaft

Golems sind in der Öffentlichkeit nicht so verbreitet wie Chimären. Man findet sie hauptsächlich in den Häfen oder ähnlichen Anlagen, wo sie für außergewöhnliche Kraftakte eingesetzt werden, die die Möglichkeiten von lebenden Schwerstarbeitern weit übersteigen. Selten leisten sich auch reiche Honoraten oder Optimaten Golems als Sänfenträger, Leibwächter und Statussymbole, von denen sie sich in der Stadt begleiten lassen. Besonderen Einsatz finden sie auch im Abbau von Rohstoffen in für Menschen unzugänglichen Gebieten. So bauen sie in Bergwerken tief unter der Erde ununterbrochen Erze ab oder graben Tunnel. Unter einigen Bergen sollen noch immer Bergbaugolems aus den Anfängen des ersten Imperiums unermüdlich Tunnel graben, obwohl der Eingang schon längst eingestürzt ist.

Selbst unter Wasser kann ein Golem eingesetzt werden, sodass sich einige nequanische Städte bei der Wartung ihrer Kuppeln und Demergatoren auf Golems verlassen. Zudem werden sie gerne als Kampf- und Wacheinheiten eingesetzt, besonders als Grab-, Tempel- oder Schatzwächter. Auch als Wachen in

Festungsanlagen kommen sie zum Einsatz, benötigen sie doch weder Schlaf noch Nahrung. Mancher reisende Optimat hat sich einen Golem als Reisebegleitung und Lastenträger geschaffen, der sich, mit einigen Eingriffen, zu einem vielseitigen Werkzeug entwickeln kann.

Der Geist eines Golems entspricht dem eines Kindes oder eines intelligenten Hundes. Er versteht komplexe Befehle und führt sie nach seinen Möglichkeiten aus. Besessenheit ist jedoch ein immer wieder auftretendes Problem der Golemantie, insbesondere bei der Verwendung von Blut empfindender Lebewesen

während der *Animatio*. Stirbt das Opfer dabei, heißt es, dass die Seele in den Golem fährt und in ihm weiterlebt. Gerüchte besagen, sterbende Golemanten haben in Hoffnung auf das ewige Leben mit ihren letzten Kräften einen finalen Golem geschaffen, um darin einzufahren. Einige dieser Golems sollen in den Cammern des Hauses Quoran existieren, andere sollen sich auf Abenteuerfahrt begeben haben, um schließlich Erlösung zu finden.



Untote

Nekromantie gilt als die niedrigste Kunst unter der Belebungs-
magie. Man benötigt nicht viel Zeit bei den Vorbereitungen,
die benötigten Materialien sind Leichen und Knochen und
die wenigsten Ergebnisse dieser Kunst sind so gut gelungen,
dass sie vorzeigbar wären. Im Gegensatz zur Chimärologie
und Golemantie betreiben nur wenige Zauberer die Kunst der
Nekromantie. Zudem gilt sie als etwas, das nebenbei betrieben
werden kann und dem nicht die volle Aufmerksamkeit gewid-
met werden muss.

Die Beschaffung

Die Entwendung von Leichen und Knochen aus ihrer letzten
Ruhestätte ist in den meisten Kulturen geächtet und verboten,
was es Nekromanten sehr schwer macht, Rohmaterialien zu
beschaffen. Viele Nekromanten müssen sich daher am Rand der
Illegalität bewegen. Sie bezahlen Leichendiebe und Totengräber,
um an ihre Diener zu kommen. Wasser- und Moorleichen müs-
sen aufwändig geborgen werden, um sie nicht zu beschädigen.
Eisleichen sind dagegen zwar meist gut konserviert, wenn man
von den Fraßspuren wilder Tiere einmal absieht, müssen aber
in ihrem gefrorenen Zustand bleiben, um als solche erhoben
werden zu können. Hinzu kommt der faulig-süßliche Geruch,
den ein verwesender Körper produziert, und an dem viele
Nekromanten zu erkennen sind.

Mitglieder des Hauses Onachos haben versucht, das Prob-
lem zu lösen, indem sie mit Personen vor ihrem Tod Verträge
schließen und ihnen Entschädigungen zukommen lassen, wenn
ihre Körper nach dem Tod für nekromantische Experimente
verwendet werden dürfen. Die Verträge haben sich im Impe-
rium zwar verbreitet, doch der Bedarf nach Leichen war nie so
hoch, dass sie flächendeckend ausgegeben werden. Heutzutage
werden die Totenverträge nur noch sehr loyalen Anhängern des
Hauses angeboten und gelten als hohe Auszeichnung seitens
des Hauses Onachos, da es ihnen erlaubt, nach ihrem Tod dem
Haus weiter zu dienen.

Reisende Nekromanten können sich auf den Luxus von
Totenverträgen oder Leichendieben nicht verlassen, wenn
sie sich in einer fremden Provinz oder Stadt oder gar fern
der Zivilisation aufhalten. Gerade im Rahmen solch illegaler
Machenschaften wie dem Leichendiebstahl ist Vertrauen
gefragt. Hier bietet es sich an, einen Sklaven zu kaufen und
einfach zu töten oder die Leichen von Wegelagerern oder
Banditen zu verwenden.

Tierleichen werden gerne verwendet, auch wenn die Qualität
des untoten Dieners oftmals nicht an jene heran reicht, die
aus intelligenten Wesen erschaffen wurden. Der größte Vorteil
hierbei ist aber, dass es selbst im Imperium vollkommen legal
ist, tote Tiere zu erheben und für seine Zwecke zu nutzen.

Der große Nachteil der Nekromantie ist, dass über einen länge-
ren Zeitraum die Diener anfangen zu verfallen und endgültig zu
verrotten. Nekromanten versuchen dies durch Konservierung
des Toten zu verhindern, doch das ist sehr schwer und zeitin-
tensiv. Ab einem bestimmten Zeitpunkt der Verwesung kann
nicht mehr geleugnet werden, dass der blasse, stumme Diener
mit dem strengen Körpergeruch in Wirklichkeit schon tot ist.

Ungewöhnliche und vermeintliche Untote

Neben den klassischen Untoten und untoten
Konstrukten, die mittels Nekromantie erhoben
werden, gibt es noch eine Reihe weiterer Krea-
turen, die entweder ungewöhnlich sind oder
häufiger mit Untoten verwechselt werden. So
existieren Untote, die dadurch entstehen, dass
ein Geist oder Dämon in einen Leichnam ein-
fährt. An manchen Orten sollen zudem Untote
auch ganz ohne Nekromant oder Beschwörer
durch die schiere Anwesenheit dämonischer
Essenz entstehen können. Natürlich werden
auch Geister und Dämonen hin und wieder
selbst mit Untoten verwechselt.

Ebenfalls nicht zu den Untoten gehören die
auch als Leichenfresser bekannten Ghule, die
man gelegentlich auf Friedhöfen finden kann.
Vielmehr handelt es sich bei Ghulen um Opfer
einer Krankheit, die als *Ghulensieche* (**MyMa** S.
242) bekannt ist. Als eine besonders berüchtigte
Variante der Ghule gelten die so genannten
Blutghule, die man vor allem in Draydalân und
dem westlichen Anthalia antreffen kann, und
deren Ursprung man bei den Draydal vermutet,
die sie auch heute noch manchmal als Waffe
einsetzen sollen. Dabei soll mit der Entstehung
eines jeden Blutghuls deren gesamte innere Le-
benskraft, das Secarian, dem düsteren Schädel-
gott der Draydal zufließen. Von einer inneren
Leere angetrieben gieren sie demzufolge nach
den Lebenden statt den Toten. Ähnlich verhält
es sich bei den Hämatophagen, im Volksmund
gelegentlich auch als Vampire bezeichnet. Im Ge-
gensatz zu Ghulen sind sie jedoch häufig schwer
als solche auszumachen, da sie normalerweise im
Vollbesitz ihrer geistigen Kräfte sind, was sie zu
formidablen Gegnern machen kann.

Skelette und Mumien sind daher sehr beliebt, da sie nicht mehr
viel weiter verrotten können und besonders gut konserviert sind,
auch wenn ihre Maskierung kompliziert wird. Die Kunst der
Mumifizierung ist außerhalb der Neristukultur nicht mehr weit
verbreitet, die Mumien sind daher sehr begehrt.

Die Erhebung

Die Erhebung, wie der Zaubervorgang bei Nekromanten ge-
nannt wird, kann sich von Situation zu Situation unterscheiden.
Der Nekromant muss vorher abschätzen, wie lange er seine
untoten Diener behalten möchte und wie viele er erheben will.

Von den Verlorenen

Der gängigen Lehre nach trennen sich nach dem Tod üblicherweise Körper und Geist voneinander. Während der Körper dabei langsam verwest, gehen Geist und Seele im Glauben der meisten Myraner ins Totenreich ein. Selten und unter außergewöhnlichen kosmologischen oder magisch verursachten Umständen kann es jedoch passieren, dass der Geist nicht nur in der Dritten Sphäre verbleibt, sondern auch weiterhin an seinen alten Körper gekettet ist oder als Ersatz einen anderen Körper okkupiert. Ebenso sind immer wieder Sagen und Gerüchte über Personen zu hören, die auf diese Weise von den Göttern bestraft wurden, ebenso wie Geschichten über Zauberer, die eine solche Okkupation willentlich hervorgerufen haben sollen. Letzteres wird vor allem mit den entmachteten Optimatenhäusern, den Draydal sowie mit den Onachos in Zusammenhang gebracht.

Derartige Untote werden von den Gelehrten häufig als *Verlorene* bezeichnet und zeichnen sich in der Regel dadurch aus, dass sie weiterhin über Persönlichkeit, Verstand, Gefühle und magische Fähigkeiten verfügen. Ebenso sind ihre Wahrnehmung sowie ihr Sprachvermögen meist nicht oder nur leicht eingeschränkt, selbst in höheren Stadien der Verwesung, die auch bei ihnen früher oder später eintritt. Niemand weiß genau, wie viele Verlorene durch Myranor wandern, doch ranken sich so manche Heldenlieder um sie, in denen sie zumeist als besonders mächtige und verschlagene Gegner in Erscheinung treten. Auch und gerade bei den Neristu ist der Glaube an Verlorene vorhanden, der sich in diesem Fall in den Schauergeschichten um die *Nerolui* – intelligente, untote Neristu-Mumien – wiederfindet.

Für die einfachen und kurzfristigen Erhebungen reicht die Berührung des Leichnams, für eine langfristige Bindung des Dieners oder die Erhebung von mehreren Dienern wird meist ein längeres Ritual benötigt.

Dabei werden die Leichen oft speziell vorbereitet, mit arkanen Zeichen verziert und mit konservierenden Mitteln behandelt, die die Verwesung verlangsamen. Auch Blut und innere Organe werden entfernt und teilweise ersetzt. Beschwörer malen zudem häufig ein Totenoktagramm auf den Boden und stellen an den Spitzen schwarze Kerzen auf. An den Kreuzungspunkten des achtstrahligen Sterns wird je ein Symbol gemalt, welches einen Aspekt des Todes symbolisiert. Die Aspekte sind von Tradition

on, benutzter Quelle sowie Zustand und Anzahl der Leichen abhängig. Sollen die Untoten mittels Dämonen aus der Quelle Dya'Khol erhoben werden, müssen die Sicherungsmaßnahmen verstärkt werden.

Nachdem die Toten und der Ritualplatz vorbereitet sind, kann die Erhebung stattfinden. Diese dauert je nach Qualität der Leichen, langfristiger Bindung und Anzahl der zu erschaffenen Untoten von wenigen Augenblicken bis hin zu mehreren Stunden. Der Nekromant schafft dabei einen unnatürlichen Lebensfunken in den Körpern, die in der Lage sind diese zu kontrollieren und die Umgebung wahrzunehmen, selbst wenn ihnen die entsprechenden Organe dazu fehlen. Der Untote hat keinen Zugriff auf die Erinnerungen des Körpers, den er bewohnt, behält jedoch die meisten seiner bisherigen Fertigkeiten.

Untote in der Gesellschaft

Untote gelten in vielen Kulturkreisen als verfluchte Wesenheiten und werden meist schnell erschlagen. Gerade in den Gebieten entlang des Ghulenwalls sind sie nicht gerne gesehen. Die Nähe zu Dryadalân lässt jeden Untoten in den Augen des einfachen Volkes wie einen Agent des Schädelgottes aussehen. Nekromanten haben daher einen sehr schlechten Ruf, werden meist mehr gefürchtet als respektiert.

Selbst das Haus Onachos wird von einigen Fraktionen im Imperium scharf für seine nekromantischen Experimente beobachtet und kritisiert. Doch ihr unglaubliches Wissen über die Historie und die Beschwörung von Toten wie Untoten hält viele davon ab, gegen sie vorzugehen. Einige Onachos wirken sogar schon wie ihre untoten Diener. Selbst in Hochburgen des Hauses lässt sich jedoch nur extrem selten ein Untoter erblicken, der seinen Herrn durch die Stadt begleitet.

Es ranken sich einige Gerüchte über die nekromantische Meisterschaft der Onachos. Zum einen wird behauptet, dass sie ein Ritual beherrschen, mit dem sie eine große Menge Untoter zu erheben vermögen, um sie für Bauprojekte oder den Ackerbau einzusetzen. Miterlebt hat dieses Ritual jedoch bislang niemand. Auch heißt es, sie halten in ihren gruftähnlichen Villen eine Unzahl untoter Diener, die Sklaven überflüssig machen. Das hartnäckigste Gerücht hält sich schon seit Jahrhunderten und sagt aus, dass das Haus eine Methode erfunden hätte, um eine Seele in den konservierten Körper einer Person zurückzurufen, sie darin zu befestigen und so den Verstorbenen den Tod überwinden zu lassen. Bewiesen wurde dieses Gerücht noch nicht, doch Forschungen in diese Richtung sollen betrieben werden.

Dennoch sind die Onachos nicht die einzigen, die sich mit Nekromantie beschäftigen. Vielmehr widmen sich Anhänger fast jeder Tradition, die die entsprechenden Quellen beherrscht, der Kunst der Erhebung. Unter den Ansumya-Priestern der Neristu kommt es gelegentlich vor, dass Mumien verlegt werden müssen, da in ihren Nekropolen kein Platz mehr ist. Diese Mumien werden zwar durch göttliche Nekromantie erhoben, rufen in der Gesellschaft der Neristu aber nicht so viel Unfrieden hervor wie andere Untote. Nekromanten gieren nach solchen Mumien, da sie perfekt konserviert und daher nicht dem Verfall ausgesetzt sind. Schon früher haben sich Nekromanten Mumien

zunutze und sie zu Grabwächtern gemacht. Belebte Mumien und Skelette streifen noch immer durch uralte Grabmäler, um die dort versteckten Schätze zu bewachen. Unter den seefahrenden Völkern betreiben wenige Bashiden Nekromantie, um Truppenunterstützung für ihre Überfälle zu schaffen. Dafür lassen

sie muschelverkrustete Meerleichen über den Meeresboden auf ihr Ziel marschieren und unter den überraschten Opfern auftauchen. Auch die Charybalis-Optimaten und Anhänger der dunklen Charypta betreiben nekromantische Praktiken, um sie gegen ihre Feinde einzusetzen und ihre Heiligtümer zu schützen.

Influxionen der myranischen Völker

Die Kunst der Influxion, also des Erschaffens magischer Objekte und Lebewesen, scheint so alt wie Dere selbst zu sein. Schon die Archäer verfügten über zahllose magische Geschöpfe und Artefakte, um die sich heute noch Legenden ranken. So sollen sie an der Erschaffung der Schneepardir ebenso beteiligt gewesen sein wie an der Konstruktion der allmächtigen Titanen, riesenhaften golemartigen Kreaturen, die in der Lage waren, ganze Zivilisationen zu vernichten. Doch auch die immer noch in der Gegenwart sichtbaren Folgen der Chimärenkriege zeugen von der Bedeutung der Influxion in der myranischen Geschichte. Zwar scheint etliches Wissen dieser vergangenen Äonen inzwischen verloren gegangen zu sein, doch finden sich auch heute noch wahre Meister der Influxion in den Reihen der Myraner. An den meisten Orten vom Norden Myranors bis in die Tiefen des Südens spielt das Erschaffen von magischen Objekten und Wesenheiten eine nennenswerte Rolle.

Einfluss der Lebensweise auf die Influxionen

Die Kultur im Sinne von **WnM** S. 53-61 spielt bei den Influxionen eine entscheidende Rolle, denn der technologische und handwerkliche Entwicklungsstand schlägt sich direkt bei den Artefakten nieder, die eine Kultur besitzt und erschaffen kann. Natürlich lässt sich das Leben shingwanischer Blütenensammler im Nebelwald und das Dasein schneepardischer Wegelagerer im hohen Norden kaum vergleichen, selbst wenn beide regeltechnisch Barbarische Kulturen sind. Dennoch lassen sich einige grundlegende Parallelen ziehen.

Barbarische Kulturen kennen nur wenige komplexe Handwerkskünste und leben oftmals nicht einmal dauerhaft an einem Ort. Arkanomechaniken sind bei ihnen daher praktisch unbekannt, weswegen große und komplexe Magotechnik sehr unüblich ist. Eine Ausnahme stellen allenfalls manchmal die zentralen Kultplätze eines ganzen Stammes oder Sippenverbandes dar, wo Animisten über Generationen hinweg ihre Zauberei auf die lokalen Kultobjekte gelegt haben.

Bäuerliche Kulturen sind sesshaft und zugleich sehr naturorientiert und traditionsbewusst. Was sie an Influxionen kennen,

ist meist von alten Zeiten her überliefert, ein Quell der Innovation sind bäuerliche Kulturen eher selten. Höchstens die Erschaffung pflanzlicher und tierischer Chimären für die landwirtschaftliche Nutzung lässt sich als Neuzüchtung naturgemäß im bäuerlichen Umfeld vorfinden.

Höfische Kulturen erschaffen bloß wenige Dinge des täglichen Bedarfs und werden stattdessen aus der Umgebung beliefert. Gerade in Kulturen mit einem Magieradel stellt das Erfinden und Erbauen von neuartiger Magotechnik allerdings eine deutliche Ausnahme dar, denn diese Tätigkeit ist reich an Prestige und auch für die höchsten Ränge eine standesgemäße Beschäftigung. Innovative Impulse für neues Zauberkunstwerk gehen darum sehr oft von höfischen Kulturen aus.

Maritime Kulturen sind gewöhnlich nicht allzu reich an verzauberten Objekten und Kreaturen, denn ihre Lebensweise in kleinen Gruppen auf dem oder im Meer steht dem entgegen. Zwar sind sie oft weltgewandt und ihre Mitglieder haben schon viel gesehen, doch selbst erschaffen können sie magische Wunderwerke dadurch noch nicht. Nur das Verzaubern ihrer



Schiffe, Boote oder Flöße ist bei manchen maritimen Kulturen eine eifersüchtig gehütete Tradition. Als Ausnahmen können die Tritonen, Hippocampir und Norkosh angesehen werden, die sich trotz widriger Umstände mit der Influxion beschäftigen.

Nomadische Kulturen leben in kleineren Gruppen und bleiben nicht lange an einem Ort, daher muss sich ihr Zauberwerk auf leichte und gut bewegliche Dinge beschränken. Dies begrenzt natürlich auch die Stärke und Komplexität der darauf liegenden Magie. Ebenso fehlt ihnen meist ein ausgeprägtes handwerkliches Wissen jenseits dessen, was für Viehzucht und Tierhaltung nötig ist. Viele Nomaden sehen erkennbar chimärisch veränderte Nutztiere als Frevel gegen göttlichen Schöpfungswillen.

Städtische Kulturen verfügen gewöhnlich über die nötige Stabilität, handwerkliche Vielfalt und weitreichende Handelskontakte, um eine große Bandbreite von magotechnischen Artefakten erzeugen zu können. Jeder Typ von Influxionen ist hier gewöhnlich bekannt und die praktische Ausführung tendiert in eine von zwei Richtungen: Entweder kunstvoll für die anspruchsvolle Oberschicht oder solide für den gehobenen Mittelstand. Magofakturen sind naturgemäß allein in städtischen Kulturen zu finden.

Vagabundische Kulturen sind nicht sesshaft, aber dennoch oft sehr bewandert in der Kunst der Influxionen, denn meist reisen sie zwischen größeren Städten umher und bieten handwerkliche Wartungs- und Reparaturdienste auf dem Lande an. Der Handel mit Amuletten ist geradezu ein grundlegender Erwerbszweig für viele Fahrende und auf Jahrmärkten werden oft Kenntnisse wie Lehrlinge ausgetauscht. Manch Vagabundische Kulturen reisen sogar auf magotechnischen Vehikeln umher.

Die verbreiteten Kulturen

Die Kunst der Herrschenden - Influxionen im Imperium

Im Imperium wird die Kunst der Influxion hauptsächlich von oder zumindest im Auftrag der optimatischen Häuser ausgeübt. Wann immer sich in einer Stadt ein Collegium der Influxion verschrieben hat, steht dieses entweder unter der Herrschaft eines Optimatenhauses oder eines der Kulte der Oktade, was nicht selten auf das Gleiche hinaus läuft. Auch die magische Tradition der Vesai ist im Imperium vollkommen in derer der optimatischen Häuser aufgegangen und ist im Normalfall als identisch zu behandeln. Während die Herstellung von einfachen Artefakten und Golems fast jeglicher Art quasi in jedem Haus Verbreitung findet, sind es die Häuser Quoran und Phraisopos, die als Meister ihres Faches besonders nennenswert sind.

Das Imperium bringt die größte Bandbreite von Influxionen aller Kulturen hervor. Ob militärische Insektoper, Flugschiffe, magische Galeeren oder Überlandvehikel, ob Beschwörungsspeicher, -matrizen oder -talismane, ja selbst Kraftspeicher und -umwandler oder Sphärenstabilisatoren sind Produkte des Imperiums. Gleichzeitig werden unzählige Arten von Golems gebaut und die Chimärologie ist weit verbreitet, wenn auch die Erschaffung von intelligenten Chimären verboten ist. Einzig der Erhebung von Untoten steht man in der imperialen

Oberschicht relativ reserviert gegenüber und betrachtet sie als niedere Kunst.

Die Quoran sind Meister der Technomantie, weswegen sich ein Gros der magischen Manufakturen des Imperiums in ihrem Besitz befindet. Wo in vielen Städten magische Gerätschaften nur im Hintergrund eine Rolle spielen, indem sie zum Beispiel Wasser aus größter Tiefe hervorholen und damit die Trinkwasserversorgung der Metropole sicherstellen, ansonsten aber primär den Reichen und Mächtigen zur Verfügung stehen, sind Arkanomechaniken in den Hochburgen des Hauses Quoran allgegenwärtig.

Das Haus Phraisopos auf der anderen Seite steht in dem Ruf, Meister der Chimärologie hervorzubringen. Viele der fortpflanzungsfähigen Chimären wie der *Myrantikor* oder auch der *Chamäleopard*, die noch heute die Lande des Imperiums unsicher machen, werden dem Haus zugeschrieben. Doch auch Nutztierzüchtungen wie das Vark sollen auf das Haus zurückgehen. Wie viel Wahres diese Spekulationen beinhalten, vermögen vermutlich nicht einmal mehr die Mitglieder des Hauses selbst zu benennen. Fakt ist, die Kreation ausgefallener Haustiere und unmöglicher Edelpflanzenzüchtungen ist ein genauso großer wirtschaftlicher Faktor des Hauses wie die magische Verbesserung von Zuchtpflanzen und die Erschaffung neuer magischer Rauschmittel.

Auch der ein oder andere Aldangara greift auf die Wissenschaft der Chimärologie zurück, um mit Hilfe der Quellen Humus und Tiergeister machtvolle Kampfchimären zu züchten. Nicht unerwähnt bleiben darf das Haus Onachos, welches als Meister der Untotenerhebung gilt oder die gefallenen Häuser Charybalis, welches über unzählige Meereschimären gebot, Nesséria, welches verschiedene insektoide Schrecken erschaffen haben soll, sowie Melarythor, welches als Meister der Influxionen aller Art zu gelten hat.

Abseits der Optimatenhäuser gibt es hin und wieder verschworene Circel, die sich der Erschaffung von künstlichem Leben, der Erhebung von Untoten oder der Konstruktion waghalsiger Apparaturen verschrieben haben. Oft haben diese Circel regelrechten Kultcharakter, werden nicht selten von einer einzelnen Heilsfigur angeführt und scheren sich wenig um die geltenden Gesetze der Region.

Das Volk der Verbesserer - Die G'Rolmur

Zwar herrschen die Optimaten des Imperiums noch immer über einen großen Teil des östlichen Myranor, doch sind es die G'Rolmur, die wohl am ehesten den Ruf als Meister der Artefakterschaffung genießen. Vom einfachen Beschwörungsspeicher bis hin zu den hochkomplexen Formen der Arkanomechanik gelten sie als Koryphäen ihrer Kunst, nicht zuletzt aufgrund der überdurchschnittlichen Anzahl an Mechanopathen in ihren Reihen. Ihnen scheint ein angeborenes Interesse am Tüfteln, Erschaffen und Verbessern innewohnen, sodass selbst die eher Unbegabten unter ihnen mindestens durchschnittliche Magotechniker sind. Aus diesem Grund stehen heutzutage etliche G'Rolmur im Dienste des Imperiums und im Besonderen des Hauses Quoran, wo sie leitende Positionen in den arkanomechanischen Manufakturen innehaben. Hier tüfteln sie nicht nur an der nächsten Geheimwaffe des Imperiums, sondern



produzieren auch Unmengen von Alltagserleichterungen, seien es Kühlkisten, Raumbefeuchter oder Allzweckkochschüsseln. Die Mehrheit der Feilscher ist trotz honoratischer Belohnungen jedoch nach wie vor auf ihre Selbstständigkeit bedacht und unter ihnen gibt es einige weithin bekannte Virtuosen.

In Sidor Valantis lebt beispielsweise der für grolmurische Verhältnisse uralte *Mork'plov*. Seine magischen Spieluhren vermögen ganze Paläste in hochkomplexe Illusionen zu hüllen, die der Realität in nichts nachstehen. Jede seiner Spieluhren ist ein Unikat, was sie alleine schon unbezahlbar machen sollte, aber der jederzeit drohende Tod des gealterten Meisters treibt bereits seit Jahren den Preis für seine Kunstwerke ins Unermessliche. So wechseln inzwischen ganze Ländereien und Kisten voll Geschmeide ihren Besitzer, während *Mork'plov* ständig weitere Aufträge annimmt. Gegen entsprechende Vorkasse, versteht sich. Eine ganz andere Art der Meisterwerke wird von der corabenischen Büchsenmacherin *Traphet'e'gulov* erschaffen. Unter Großwildjägern legendär sind ihre magischen Windbüchsen von unvergleichlicher Durchschlagskraft. Ihre Kunden müssen eine gefährliche Reise auf sich nehmen, um in die grolmurische Enklave in den Tälern der Türme des Morgens zu gelangen. Hier befinden sich auch die meisten Werkstätten der nicht-imperialen G'Rolmur. Meist bestehen zwischen ihnen und den umliegenden Bergbaudomänen Verträge, die Rohstoffe und Sklaven im Austausch für magisches Gerät zusichern. Gerade der Verschleiß an Sklaven ist relativ hoch, da die grolmurischen Herren kaum Wert auf ihr Wohlbefinden legen und sich lieber gänzlich auf die Arbeit konzentrieren. Im alltäglichen Leben schätzen die G'Rolmur die Erleichterungen magischer Talismane und Apparaturen über alle Maße. Zauberspeicher, die dem Bleichgesichtigen zusätzliche Kraft sichern, sind allgegenwärtig. Bei den Mengen an gebundener astraler Kraft in einer grolmurischen Siedlung wundert es kaum, dass sich in den meisten Haushalten und Werkstätten per Gesetz Sphärenstabilisatoren befinden müssen.

Letztlich gilt die Erschaffung von Golems den G'Rolmur als minderwertiges Handwerk und wird nur selten und aus rein praktischen Überlegungen heraus vollführt. Es gilt als verschwendete Zeit, Golems für die Ausführung körperlicher Arbeiten zu erschaffen, die genauso gut von einem bevorzugt zwergischen Sklaven erledigt werden könnten. Keiner würde jemals auf die Idee kommen, einen Golem als Handelsgut zu betrachten, genauso wenig wie die G'Rolmur ihr Wissen außerhalb der eigenen Kultur weiterverbreiten würden, und sei die Bezahlung noch so gut.

Influxionen im Verborgenen - Die Neristu

Ob wegen ihrer Lichtempfindlichkeit, der Neigung unter sich zu bleiben oder der Vielzahl fremdartiger ritueller Praktiken, den Neristu sagt man im Imperium viel Schlechtes nach. So ist es nahezu offensichtlich, ihnen die verschiedensten Spielarten dunkler Magie nachzusagen. Und auch wenn Chimärologie und Nekromantie unter den Optimatenhäusern keineswegs als verachtenswert betrachtet werden, unter den Bürgern herrscht trotz allem großes Misstrauen und Angst gegenüber derlei Künsten. Es ist folglich kaum verwunderlich, dass diese Influxionsarten den Neristu pauschal zugeschrieben werden.

Tatsächlich gilt den Neristu aber die Nekromantie als zutiefst verabscheuungswürdige Praktik, die dem Verstorbenen eine Chance auf die Wiedergeburt im letzten Zeitalter der Vollkommenheit verwehrt. Die mumifizierten Leichen der Neristu erzielen in einschlägigen Kreisen hohe Preise, doch spielt jeder mit seinem Leben, der versucht, einen solchen Kadaver aus einem Dir-An-Sum zu entwenden. Die Neristu kennen die Strafe des Nicht-Todes, bei der ein Frevler lebendig mumifiziert und zum ewigen Leben verdammt wird. Nach der Prozedur wird der Leib des Erhobenen in einen Sarkophag versiegelt, in dem er nun in ewiger Dunkelheit fortlebt.

Vielmehr sind die Neristu große Meister der Artefaktmagie und der Arkanomechanik. Die Anzahl der Mechanopathen unter ihnen ist relativ groß, wenn auch nicht jeder mit der Gabe der Magie gesegnet ist. In den neristischen Ghettos der imperialen Großstädte kann man immer wieder auf verschiedene Alltagsartefakte vom magischen Brennglas bis zur selbstschreibenden Feder stoßen. Insbesondere im Bereich der magischen Prothetik gibt es unter den Neristu einige Koryphäen. Da der Verlust einer Hand für einen Neristu ein großes Unglück ist, gelten die *Thulna'il*, welche die Kunst der Prothetik beherrschen, als hochangesehen unter Ihresgleichen. Gerüchten zufolge soll es gar einigen gelungen sein, künstliche Herzen zu erschaffen, die ein Leben über die eigentliche Lebensspanne hinaus ermöglichen sollen.

Generell scheint es immer wieder Neristu zu geben, bei denen das kultische Interesse für den Kreislauf von Leben und Tod in eine Obsession umschlägt. Eine wenig verbreitete Überlieferung berichtet von einem großen neristischen Zauberer aus den Zeiten Anneristalyas, der es sich zur Aufgabe gemacht hatte, die perfekte Wesenheit aus den Leichenteilen verschiedenster Wesen zu erschaffen. Sein eigener Leichnam soll noch heute tief unter den Bergen Lakkiadas den Nicht-Tod fristen, während seine künstlichen Kreaturen noch heute die Lande durchstreifen. Dabei ist nicht ganz gewiss, ob es sich hierbei um arkanomechanische Apparaturen mit organischen Versatzstücken handelt oder um echte Untote, die aus den Leibern verschiedener Wesen zusammengesetzt wurden.

Auch der Golembau besitzt unter den Neristu eine gewisse Tradition, und wo es ihnen gelingt, unter sich zu sein, werden sie auch als belastbare Tragkräfte verwendet.

Zwischen Geisterwerkern und Engremir - Die Rhogolanen

Ebenfalls zum Teil an ein Leben im Dunkel oder zumindest unter Tage gewöhnt sind die Rhogolanen. Die ehemaligen Bergbausklassen der G'Rolmur konnten sich erst vor einigen hundert Jahren von ihrem Joch befreien, doch haben die Zwerge in dieser Zeit eine eigene Tradition der animistischen Magie entwickelt. Der Hauptfokus liegt tatsächlich auf den verschiedenen Künsten der Influxion, allen voran auf der Arkanomechanik, der allgemeinen Artefakterschaffung und dem Golembau, allesamt mit einem Schwerpunkt auf die Quelle Erz. Da die Rhogolanen im ganzen Imperium verstreut sind und die magische Begabung bei ihnen relativ selten auftritt, kommt es nicht häufig vor, dass ein Klan sogenannte *Geisterwerker* in seinen Reihen nennen kann. Jedoch ist es inzwischen nicht

unüblich in den Bergbaustädten des Imperiums, in denen sich mehrere Zwergenklans niedergelassen haben, und in Lakiadda auf den Einsatz von einfachen Artefakten, Golems und Arkanamechaniken zwergischer Art zu stoßen.

Gemäß ihrer Vergangenheit sieht ein Großteil nicht eigens geschaffene magische Apparaturen als grolmurisches Werk an, welche die sogenannten Engremilr, erzerne Geisterwesen, unter Qualen in ihre Werke zwingen. Allein sie selber wissen, wie ein Engremilr sicher in eine Arbeit hineinfahren kann und dieses mit gefälliger Zauberkraft erfüllen kann. So werden ihre aus Erz gefertigten Golems auch als Behausung der Engremilr angesehen und sind somit nicht nur die Krönung ihrer Kunst, sondern werden auch als ein Akt großer Güte im vollen Einklang mit den Geisterwesen geschätzt. In ihrer Vielfalt kennen sie bei der Erschaffung solcher Behausungen kaum Grenzen und können als winzige treue Helfer in der Feinmechanik verwendet werden oder mit einer gewaltigen Größe gar ganze Zwergensiedlungen beschützen.

Auf Bestellung fertigen die Geisterwerker kommerzielle Beschwörungsspeicher an, die sie selbst kaum nutzen. Viel üblicher sind hingegen verschiedene Beschwörungsmatrizen, die meist aus Kristall oder Metall gefertigt sind und untereinander – manchmal gar mit Optimaten – getauscht werden, um ihre Vielfalt zu erweitern. Zum Standardrepertoire eines jeden Geisterwerkers gilt der Besitz eines möglichst hochwertigen Talismans aus der Quelle Erz, der oft je nach Reinheit auch als Standessymbol Verwendung findet. Für ihre Kraftspeicher werden allerdings vornehmlich Astrilithe gebraucht.

Die größten myranischen Golemwerkstätten befinden sich in Lakiadda. Einige revolutionäre Entwicklungen auf dem Gebiet des Golembaus wurden von einem lakkiadischen Meistermechanikus gemacht. Der inzwischen in die Jahre gekommene Rhogolane hat die Zeit der Knechtschaft noch selbst miterlebt und war persönlich an den Aufständen beteiligt. Seine wohl größte Erfindung ist ein sechsarmiger Schaufelgolem aus reinem Platin, der in der Lage ist, sich in kurzer Zeit selbst durch die widerstandsfähigsten Gesteinsschichten zu graben. Etwas bekannter sind dagegen die riesenhaften Kriegsgolems, die bereits im Krieg gegen die Ban Bargui zum Einsatz kamen und sie das Fürchten lehrten. Etliche der kostspieligen Apparaturen befinden sich heute im Besitz des imperialen Militärs. Doch in seinen Werkstätten, von denen es in Lakkiada mehr als dreißig Stück gibt, werden auch Kistengolems aus verschiedenen Holzarten oder klassische Lehmgolems geschaffen, die den Lakkiadern im Alltag behilflich sind. Gänzlich verzichtet man jedoch auf den Einsatz von Blutmagie, die als grolmurische Grausamkeit verrufen ist und von keinem Geisterwerker praktiziert wird.



Influxionen im nördlichen Myranor

Der Konkurrent des Imperiums - Die Serover

Beim ehemaligen Erzfeind des Imperiums, den Serovern, nimmt die Influxion eine ähnliche Rolle wie im Imperium ein, nur mit einem bedeutenderen Fokus auf Erkenntnis, Luft und Wasser. Abseits ihrer meisterlichen Luftschiffe, des Militärs und der städtischen Infrastruktur sind Influxionsgüter primär Spielzeuge des neuen und reichen Patriziats. Die Magofaktoren und Werkstätten befinden sich fest in der Hand der Ennandu und den Gilden genauso wie die wenigen Wassergolemschmieden, in denen vorrangig maritime Kundschafter und Abwehrkräfte erschaffen werden.

Einige Saithakenner sind im Besitz magischer Instrumente und Talismane, um ihre Geschichten noch einprägsamer zu gestalten. Vor allem ihre kunstvolle Knüpftechnik magischer Knoten, in denen einzelne Zaubervirkungen als Beschwörungsspeicher verknüpft sind, machen die weisen Frauen und Männer des einfachen Volks auch über ihren Status hinaus in der Oberschicht bekannt.

Als Basis für ihre Kraftspeicher nutzen beide das Vorkommen an Bernstein, während jegliche Art der Nekromantie generell unter Strafe steht. Ein äußerst verhaltener Austausch findet mit den Monddeutern der Baramunen der serovischen Inseln statt. Diese Erschaffen machtvolle Artefakte, doch geben sie ihre Werke äußerst selten an Außenstehende weiter.

Die Macht der Medizinmänner - Die Wolfalben

Ebenfalls Kontakt mit den Baramunen haben die Wolfalben, deren Zauberkraft davon geprägt ist, dass sie alle Astralkraft besitzen. Darum sind reine Beschwörungsspeicher mit Ladungen eher selten, während die permanente Verzauberung von Bögen und Pfeilen recht verbreitet ist. Noch weit mehr sind Traumfänger verbreitet, die Medizinleuten als Beschwörungsmatrizen dienen. Auch gewöhnliche Stammesmitglieder, die keine weitergehende Beschwörungsmagie beherrschen, können sich mit ihrer Hilfe – nach wolfalbischem Weltbild – die Geister der Wildnis als die Träume der Maadalaq dienstbar machen. Wolfalbische Medizinleute verwenden zudem mit Perlen bestickte Bänder als Beschwörungstalimane, die sie um Stirn, Arm oder als Gürtel tragen.

Kraftspeicher bestehen bevorzugt aus dem roten Feuerstein der Berge von Skiresis, ebenso sind Wolfszähne als Basis für Kraftumwandler üblich, mit denen man symbolisch den Feind verschlingen und in Zauberkraft verwandeln kann. Die Medizinbündel der Wolfalben sind weitgehend bekannt, tragen aber keinen spezifischen Typ von Influxion, sondern sind kleine Beutel, die individuell unterschiedliches Zauberkraftwerk, aber auch Trophäen und symbolische Kostbarkeiten enthalten.

Weiterhin sind sie in der Lage, einen ihrer Toten innerhalb von zwei Tagen in den Untod zu überführen und ihn im Falle einer finsternen Bedrohung oder eines grausamen Mordes auf den *Pfad der Letzten Rache* gegen seine Mörder zu entsenden.



Auch kennen die Ban'Shi Geschichten, in denen sich ganze Sippen auf magische Weise mit einem Rudel Wölfe verbunden haben, wodurch sie dem sicheren Tod durch die Shakagra entgehen konnten. Die Tradition der Falschgesichter ist von den optimistischen Aldangara geprägt und verwendet bei der Erschaffung von Zauberstäben und Masken die entsprechenden Stab- und Trioptarituale.

Influxionen im Dienste der Göttinnen - Die Lynceil

In Nyrallios obliegt die Erschaffung von Influxionsobjekten ausschließlich den Lichtweberinnen unter der Beobachtung des Kultes der Zhelezhar. In den Bergen von Stakala gibt es Wunderwerke der Influxion jedweder Spielart, die sich bis auf wenige Ausnahmen allesamt in den Händen der Zhelezhar-Dienerinnen befinden. Weniger spezialisiert auf gewaltige Magotechnik haben sich viele gleichsam dem Kunsthandwerk verschrieben und nutzen für Zauber der Quelle Erz vorwiegend Bronze, Gelbstahl und Messing als Materialien. Kraftspeicher werden hingegen gerne aus Kristallen, vor allem aus Optrilith hergestellt.

Dafür finden Kraftumwandler kaum Verwendung, jedoch nutzen die Lichtweberinnen solcherlei Zepter zur Bestrafung von Frevlern.

Als besondere Meisterwerke der Influxion müssen bei ihnen die Wächtergolems aus flüssigem Bernstein gelten. Diese bewachen den Haupttempel Zhelezhars in Stakhizha und sind in der Lage, einen Feind der Göttin vollends zu umhüllen und so handlungsunfähig zu machen. Im Normalfall werden dagegen Erzgolems zum Schutz der Sonnentempel benutzt. Finstere Seelen sprechen auch von in Bernstein gehüllten und mumifizierten Kadavern, entweder Fundstücke aus den Weiten Myranors oder zum Tode verurteilte Missetäter, die von den Lichtweberinnen zur Sühne ins Unleben gerufen wurden, nachdem sie zum Tode verurteilt wurden. Trotz dieser Gerüchte ist die Erhebung Untoter in Nyrallion verboten.

Einzig in Uzharha finden sich keinerlei magische Artefakte. Die Stadt befindet sich fest in den Händen der Kinder Khia-Zhars, die alle Magie unter Strafe gestellt haben. Eine Sonderstellung nehmen die Zharzhuri ein, Diener der Zhazhurda und animistische Handwerker, die kaum mit Influxionen vertraut sind und so meist als Heiler dienen, wobei sich wohl einige der Quelle Humus bedienen, um neue Wesenheiten zu erschaffen. Im Gegensatz zu den Lichtweberinnen bedienen sie sich auch der generell verpönten Blutmagie.

Influxionen in der Grossen Steppe - Die Kentori und Ban Bargui

Südlich Nyrallions erstreckt sich die Große Steppe, Heimat der Kentori und Ban Bargui sowie verschiedener, verborgener Schrecken vergangener Äonen. Artefakte und vor allem Arkanomechaniken sind unter den Kentori wenig verbreitet, Chimärologie und Nekromantie begegnen sie mit Misstrauen, während ihnen die Erschaffung von Golems sogar völlig fremd ist. Es gibt unter den Kentori einige Sternenpriester, die sich der Erschaffung von magischen Waffen und Werkzeugen widmen. Diese Waffen gelten den Kentori als heilige Objekte, gar als

Eigentum der Herde, und nur, wer sich würdig erweist, kann zeitlich begrenzt als Träger einer solchen Reliquie auserwählt werden. Für ihre Handwerksstücke nutzen sie vorrangig die Quelle Humus und bedienen sich üblicherweise Knochen von Pferden oder Mammuts.

Kleineres Zauberwerk wie Beschwörungsspeicher und -talismane sind in Maßen verbreitet und viele Sternenpriester erschaffen Kraftspeicher, die ihnen Kraft aus dem Wehen der Winde schenken.

Die Ban Bargui hingegen erschaffen allerlei Arten der Influxionsmagie, die zum Großteil an Chitin oder andere insektoide Substanzen gebunden wird. Gemäß ihrer pragmatischen Art stehen sie allen Spielarten der Zauberei offen gegenüber, die nicht den eigenen Taleshi gefährden können, und für jeglichen Insektenrest finden sie noch eine sinnvolle Wiederverwendung. So werden Kraftumwandler für verendete Kyalach und Kraftspeicher aus ihren karfunkelartigen Nervenknotten erschaffen. Als magische Speicher werden generell Insektenteile und -eier benutzt, während magische Talismane je nach Quelle in Form von Instrumenten wie Trommeln für Humus oder Flöten für Luft benutzt werden. Bei ihren Ritualen nutzen die Aygon schillernde Insektengeister, die ihnen bei der Erfüllung ihrer Rolle als spirituelle Führer des Taleshi helfen.

So fremd ihre Tradition für ein Großteil der Ostmyraner zu sein scheint, so erstaunter sind vor allem die Imperialen von der großen Vielseitigkeit und der Schaffenskraft der Ban Bargui, die an technischen Spielereien sogar halbchimärische Insektopter ihr Eigen nennen. In Kriegszeiten oder großer Not sind sie in der Lage verschiedene Insektenkadaver ins Unleben zu rufen. Ebenfalls gibt es Gerüchte, dass sie über das Wissen zur Wiederbelebung von Chrattac verfügen, und finstere Legenden von einem untoten Kyalach, der vor Äonen mitsamt seines Taleshi zum Unleben verdammt wurde und noch heute die Steppen heimsuchen soll.

Aus den abgeworfenen Chitinresten der Kyalach wissen die Aygon äußerst widerstandsfähige, schillernde Golems zu erschaffen, die von Zeit zu Zeit als Wachen dem Taleshi dienen. Auch sollen sie Humusgolems aus Schwarminsekten erschaffen können, die unter bedrohlichem Surren über den Boden gleiten und Feinde verschlingen. Die Chimärologie im Sinne der Erschaffung vielfältiger, neuer Insekten gilt als der Erdmutter besonders gefällig und bei vielerlei Arten ist nicht immer klar, ob sie nicht chimärischen Ursprungs sind. Nennenswert sind zum Beispiel die *Flugrucksäcke*, etwa torsogroße Käfer, die sich auf den Rücken ihrer Krieger festkrallen und diese transportieren können.

Influxionen im südlichen Myranor

Unter widrigen Bedingungen - Die Eshbathi und Dralquabar

Bei den Eshbathi stehen die Influxionen ganz im Zeichen der extremen Lebensbedingungen der Narkramar. Gerade die Arkanomechanik hat einen hohen Stellenwert in den neuen Städten

der Eshbathi. Magische Pumpwerke und Bewässerungssysteme machen die Existenz vieler Städte überhaupt erst möglich und so ist die Pflege und Instandhaltung dieser Werke eine hochangesehene Aufgabe. Auch magische Sonnensegel sind bekannt, die dem Stand der Sonne folgen und so die Stadt vor den sengenden Strahlen schützen, wie auch vereinzelt echte Sandschiffe für die Reise durch die Narkramar.

Bei den Dralquabar stehen hingegen eher klassische Artefakte im Vordergrund. So kennen sie verschiedene Steinsalze, die zu Kraftspeichern umgewandelt werden und so wertvolle Zauberkraft wiederbringen können. Gerade Beschwörungsspeicher, -matrizen und -talismane zur Vereinfachung langer Überlandreisen werden sehr geschätzt. Hierbei werden oft einfache Materialien wie Lederriemen oder Gürtelschnalle verzaubert, damit die Artefakte keinen zusätzlichen Ballast einbringen.

Chimärologie im Bereich Nutzwesen ist sehr verbreitet. Dabei wird Wert darauf gelegt, verschiedene Lastentiere beständiger gegen Hitze und Witterung zu machen. Ein Spezialgebiet der Gushtar ist die Kaktuszucht, hierbei werden verschiedene Nutzpflanzen mit Kakteen gekreuzt, um besonders widerstandsfähige Kulturpflanzen zu entwickeln. In vielen Oasen der Narkramar sind Golems anzutreffen, wahlweise aus Steinöl, Quarzsand oder Granit, seltener auch aus flüssigem Metall, die meist die Bedienung der Pumpen betreuen. In Eshbatmar selbst gibt es auch Wassergolems.

Beschwörer des Stellaren - Die Kerrishiter

Die Kerrishiter nutzen vielseitige Artefakte auf ihren langen Handelsreisen. Wie ausgeprägt der Gebrauch von Arkano-mechanik und generell Influxionsmagie aber ist, hängt vom jeweiligen Stadtstaat ab. Die Magie der Kerrishiter, und so auch die Kunst der Influxion, ist stark stellar orientiert, weswegen Chimären und Golems eher selten sind, während die Erschaffung von Untoten Stoff düsterer Legenden sind. Über Handelswege gelangen aber immer wieder magische Wesen nach Talaminas und die übrigen Stadtstaaten, sodass Personen, die etwas auf sich halten, durchaus einen Golem oder eine Schmuckchimäre ihr Eigen nennen.

Zauberwerk und Logik - Die Shindrabarar

Die Magie der Bewohner Shindrabars folgt einerseits den Gesetzen der Zahlenmystik und der Mathematik und andererseits dem Erbe der verschollenen Shindra. Geometrische Körper spielen bei den Artefakten der *Shindramatha* eine wichtige Rolle. Obendrein ordnen sie die unterschiedlichen Quellen verschiedenen Edelsteinen zu und verwenden diese entsprechend für ihre Artefakte. Kraftspeicher sind immer Smaragde im traditionellen achteckigen Smaragdschliff, während als Beschwörungstalimane nur hochkomplexe Körper in Frage kommen. Einige handgroße Specksteingolems dienen manchen Shindrabarern als Helfer im Haushalt. Im ganzen Archipel finden sich Relikte der kobraköpfigen Shindra. Viele der alten Wächterchimären und -golems haben in magischem Schlaf bis heute überdauert, genauso wie die unzähligen Beschwörungsspeicherfallen, die unvorsichtigen Forschern drohen, das Leben schwer zu machen.

Im Zeichen des Abgrunds - Die Draydal

Die pervertierte Magie der Draydal kennt selbstverständlich ebenso die Kraft der Influxion wie die meisten anderen Strömungen der Zauberei auch. Über die Rolle von Artefakten und Magotechnik im Alltag Draydalans ist wie über die gesamte draydalanische Kultur nur sehr wenig bekannt. Festzustehen scheint, dass die höheren Kasten der Draydal über machtvolle arkanomechanische Apparaturen verfügen, die in der Lage sind, mit der Kraft unzähliger Blutopfer ganze Städte aus dem Nichts zu erschaffen.

Überhaupt dominieren in der draydalanischen Influxionsmagie Krafumwandler unterschiedlichster Art und es scheint fast so, als würde es die Verwendung der Quelle Abgrund ermöglichen, Blut und Secarian nach Belieben wie Astralkraft zu verwenden. Verträge der Draydal werden angeblich mit einem magischen Federkiel und dem Blut der beiden Vertragsparteien geschlossen. Der Federkiel beschwört demnach mit dem Blut der Unterzeichner die Quelle des Abgrunds herauf, welche beide mit dem Mahl des Gra-Khals belegt. Im Falle eines Vertragsbruchs wird der Dämon den Vertragsbrüchigen zu Tode hetzen. Manche Standarten der draydalanischen Heere können die Lebenskraft aus der Erde selbst speisen und den Heerführern zur Verfügung stellen.

In den Heeren der Draydal finden sich ebenso verschiedenste magotechnische Dämonenapparaturen, die, vom Blut der Kadaver einer Schlacht genährt, wie Schnitter durch die Reihen der Feinde fegen. Besonders grauenerregend sind die mehrere Schritt großen Schwarzhahlgolems, die nahezu unbesiegbar über die Schlachtfelder schreiten. Aber auch von flugfähigen, kindsgrößen Schädeln, geformt aus giftiger Pechblende, die des Nachts Siechtum in die Feldlager der Feinde der Draydal bringen oder als ungesehene Beobachter im Dunkel verweilen, weiß man zu berichten.

Untote füllen die Heerscharen der Draydal. Die leblosen Leiber der Opfer draydalanischen Lebensentzugs erheben sich zu gefährlichen Ghulen, von denen die Draydal ganze Schlachtreihen innerhalb kurzer Zeit bereit machen können. Auch die Erschaffung von Skeletten aus den Gebeinen längst Verstorbener ist für die Draydal ohne Probleme zu bewerkstelligen. Und immer wieder reihen sich die Gefallenen lang vergessener Schlachten in die Legionen der Draydal ein und lassen sie endlos erscheinen.

Die Influxionen der Feliden

Geschenke und Diebesgut - Die Djamaunir

Genauso vielseitig wie die verschiedenen Lebensweisen der Amaunir sind die Spielarten der Influxion, derer sie sich bedienen. Am geringsten ist die Bedeutung der Influxion bei den fahrenden Djamaunir. Die *BaLoa* der Fahrenden kennen sich kaum mit der Erschaffung magischer Gegenstände, geschweige denn Kreaturen aus. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass Artefakte häufig ihren Weg zu den Sippen aus den Händen von Nicht-Amaunir finden. Oft sind es verschiedene Gönner, nicht selten aus dem Haus Illacrión, die ihre Günstlinge mit

Artefakten beschenken. In der Regel sollen diese sie dann schneller, stärker oder schöner machen.

Manche Sippen verfügen auch über Mischwesen, die ihnen entweder in Form von Diebesgut oder ebenfalls als Geschenk in die Hände gefallen sind. Beliebt sind im Besonderen Kreuzungen aus Wild- oder Straßenkatzen als Wachtiere, verschiedene anspruchslose Lasttiere und exotische, aber ungefährliche Kreuzungen, die sich als Attraktion verschiedener Darbietungen eignen. Kleine Tiere erliegen hierbei nur allzu oft dem Spieltrieb oder einfach der Neugier der Amaunir. Andere Djamaunir-Sippen verdienen sich auch ihren Lebensunterhalt als Diebe, indem sie an einem Ort exotische Mischwesen stehlen und sie an anderem Ort verschachern.

Zwischen Kunst und Wildheit - Die Stadt-Amaunir

Viele BaLoa der städtischen Amaunir können über eine Vielzahl von Geistern gebieten, die sie in Objekte und Kreaturen fahren lassen. Unter ihnen finden sich regelrechte Meister auf einzelnen Gebieten der Influxionsmagie. Fast alle BaLoa beherrschen die Erschaffung von Beschwörungstalismanen in Form von Schmuckstücken, von denen sie ausgiebig Gebrauch machen, doch auch Beschwörungsmatrizen und -speicher sind bei den Amaunir der Städte bekannt und beliebt. Mit letzteren treiben sie zudem regen Handel. In Sidor Corabis gibt es mit dem *Bund der Rotsilbernen MyrFao* einen amaunischen Circel, der sich vollends auf die Erschaffung von Beschwörungsspeichern konzentriert und dem etwa ein Dutzend BaLoa angehören. Das Verhältnis zu den einschlägigen Optimatenhäusern schwankt stark von kollegial zu feindselig und immer wieder kommt es vor, dass die Feliden für einige Zeit untertauchen müssen, wenn ein übereifriger Praetor seinen Willen durchsetzen muss. Ebenso sind BaLoa in der Chimärenerschaffung bewandert, nutzen sie aber vor allem zur Erschaffung oder Veredlung von Nutztieren mittels der Quellen Humus und Tiergeister.

In einer Kultur, deren Todesritus aus dem Verzehr der Verstorbenen und dem Einäschern seiner Gebeine besteht, hat Nekromantie eigentlich kaum einen Platz, jedoch kennen auch die BaLoa Formeln zur Erhebung Untoter. Gerade bei Kadavern von Tieren und Nicht-Amaunir sind die BaLoa immer wieder bereit, sie als Akt der Rache gegen die Feinde ihrer Sippe zu schicken. Generell ist den BaLoa jedes Mittel recht, um die Interessen der eigenen Gemeinschaft zu sichern. In Regionen, in denen die BaLoa die Wildheit und Ursprünglichkeit ihrer Kunst betonen, ist Totenerhebung deutlich häufiger anzutreffen als in Gebieten, in denen die elegante, künstlerische Seite von größerem Gewicht ist. Vertreter dieser Ausprägung greifen wiederum bevorzugt auf komplexere Formen der Artefaktererschaffung zurück.

Leben in der Wildnis - Die Andramaunir und Wald-Amaunir

Auch die Wald-Amaunir des nördlichen Myranor und die Andramaunir nutzen Influxionsmagie zur Erschaffung von Talismanen. Die Andramaunir können aus Eis und Schnee Golems erschaffen, die als Wächter der Winterlager eingesetzt und zum Bau riesiger Iglus genutzt werden. Als besondere Form

des Schneegolems kennen einige Sippen ein wandelndes Iglu, welches die Sippe auf Wanderschaft begleiten kann. Jenseits einfacher Beschwörungsspeicher spielen sonstige Influxionen allerdings weniger eine Rolle.

Die Wald-Amaunir kennen verschiedene Hölzer, aus denen sie Golems zum Schutz ihrer Kultstätten zu erheben wissen. In den lorthalischen Wäldern lebt die machtvolle BaLoa *MyaKoMai*, die mit ihrer Sippe unangefochten über einen ausgedehnten Landstrich herrscht. Ihre Spezialität ist die Erschaffung lebendiger Rüstungen mit eigenem Bewusstsein, die mit der Willenskraft des Gerüsteten gesteuert werden können. Unter den lorthalischen Babaren gilt es als ausgesprochene Heldentat, einen solcherart geschützten Krieger niederzustrecken.

Unter den BaLoa der Wald-Amaunir befinden sich zudem einige äußerst fähige Totenbeschwörer. Berühmtberüchtigt ist ein BaLoa *NurrMuBorr*, der mit seiner Sippe die südlichen Wälder von Ochobenius bewohnt. Er untersuchte in jungen Jahren die Geheimnisse der lokalen Geschichte und wurde dabei zu einem Meister der Totenerhebung. Seine Sippe ist ihm entgegen der üblichen matriarchalen Struktur vollends hörig und die Erhebung ins Unleben hat bei ihr die üblichen Todesriten komplett verdrängt. Seine marodierenden Streifzüge sind in ganz Ochobenius gefürchtet und immer wieder bedarf es größerer Aufwendungen, ihn in die Schranken zu weisen. Doch auch andere waldamaunsiche Sippen wissen um die Erhebung frisch Verstorbener und nutzen diese Fähigkeit in Zeiten großer Not.

Zauberwerk im Segeltuch - Die Nyamaunir

Die BaLoa der die myranische Meere befahrenden Nyamaunir sind große Meister im Verzaubern von Schiffsteilen. Sie schneiden Segel, in deren Tuch sie Windgeister einweben, oder rufen in das Ruder des Schiffes die Essenz eines Wassergeistes, um das Schiff strömungsunempfindlich zu machen. In seltenen Fällen ist die BaLoa gleichzeitig Mechanopath, wie die nyamaunische BaLoa-Kapitänin *ShyRo*, die mit ihrem Seedrachen *Wogenreißer* das Meer der Schwimmenden Inseln unsicher macht. Dank der magischen Verstärkungen der *Wogenreißer* muss die Kapitänin als eine der erfolgreichsten Seeräuber des Meeres gelten und in vielen Städten der Küste sind hohe Kopfgelder auf ihr Fell ausgesetzt. Andere Influxionsmagie kennen sie aufgrund ihrer Lebensweise kaum, jedoch gelten magische Kreaturen und Golems wie auch Artefakte im Allgemeinen als beliebtes Beutegut.

Kunstvolle Zaubereien - Die Makshamaunir

Die Makshamaunir der herrschenden Schicht Makshapurams kennen neben den BaLoa noch die auf geistige Disziplin bedachten *Sadhaka*. Ihnen ist die Erschaffung von magischen Wesenheiten durch Influxion völlig fremd, die Erschaffung von Beschwörungsspeichern, Beschwörungsmatrizen oder gar Kraftspeichern ist allerdings sehr wohl bekannt.

Die Erschaffung von Artefakten gilt für sie als hohe Kunst des Geistes und erfreut sich somit unter ihnen einiger Beliebtheit. Nach dem Ende der imperialen Herrschaft über Makshapuram gerieten die *Sadhaka* in Verruf, Spione des Imperiums zu sein, und zogen sich zum Teil aus dem kulturellen Leben zurück. In den Dschungel Makaschapurams gründeten sie einige Klöster,

in denen sie sich heute ganz der Meditation zuwenden. In einem dieser Rückzugsorte entstand ein magisches Bodenmosaik, welches die Zeit im Inneren des Raumes, den es schmückt, langsamer vergehen lassen soll.

Die Kultur der makshamaunischen BaLoa ist durch Jahrhunderte ungebrochener Tradition geprägt. Hier kennt man die ganze Bandbreite der Influxionsmagie und besonders die Chimärologie gilt als gernesehener Zeitvertreib. Dabei spielt die Eleganz der Schöpfung eine besondere Rolle, das wahllose Kreuzen verschiedener Spezies gilt unter den Makshapuresen als unschick. Die Kunst ist es, artverwandte Kreaturen zu etwas Neuem zusammenzuführen. Dabei werden bevorzugt Echsenwesen für diese Kreuzungen verwendet, was den Makshamaunir als Symbol für die Kontrolle über das eigene Schicksal und die Überwindung der Schrecken der Vergangenheit gilt. Als Krönung der Chimärologie gilt hier bis heute die Veränderung eines Jharranoten durch *InShirMhaHach*, eine inzwischen greise BaLoa, welche die Riesenechsen durch gezielte Verschmelzung auf die Größe eines Varks reduzierte.

Im alltäglichen Leben trifft ein jeder in Makshapuram häufig auf verschiedene Spielarten der Artefaktmagie. Selbst die Tradition der menschlichen Makshapuresen beherrscht die Erschaffung von Artefakten und nutzt diese gerne zur Erleichterung des Alltags. Ein Großteil der makshamaunischen Haushalte besitzt ein einfaches Artefakt wie einen Lichtgeber oder einen magischen Fächer. Von der Menge von Artefakten im Besitz eines Makshamaunir kann durchaus auf sein Ansehen, jedoch nicht unbedingt auf sein Vermögen geschlossen werden, denn Artefakte gelten hier nicht als schnödes Handelsgut. Viel mehr werden sie als Gunstbeweis, Zuwendung oder Wiedergutmachung überreicht. So wandern viele Artefakte der Makshamanim als Gaben und Geschenke an die Gottkatzen, die solche Zuwendungen wiederum mit ihrer Gunst zu belohnen wissen.

Von Büffelhörnern und Blutmagie - Die Leonir

Die Leonir im Imperium oder in Rhacornos pflegen eine recht pragmatische Sicht bezüglich des Gebrauchs von Artefakten. Nicht selten gibt man bei fähigen Instruktionszauberern einfach einen Beschwörungsspeicher nach Bedarf in Auftrag. Bei den Animisten der Leonir sind Büffelhörner und Knochenanhänger, aber auch Hoden mächtiger Bestien als Beschwörungsmatrizen und -talismane beliebt. Die animistischen Praktiken der Leonir bedienen sich verschiedenster blutmagischer Rituale. Dies spiegelt sich auch im Gebrauch verschiedenster Kraftumwandler wider. Gerade bei der Erschaffung von Kreaturen, die in geringem Maße praktiziert wird, spielt Blutmagie eine entscheidende Rolle, sei es, um eine Kampfchimäre zu erschaffen, einen Steingolem für schwere Aufgaben zu formen oder die Leichen der gefallenen Feinde gegen diese zu schicken. Immer ist die Verwendung von Blut ein wichtiger Teil des magischen Schaffens. Einzig das Erheben untoter Leonir gilt als todeswürdiges Verbrechen, welches auch das Recht der Blutrache mit sich bringt.

Blut und Tod, die Mittel der Shurrhokach - Die Pardir

Die blutrünstigen *Shurrhokach* der Pardir des Nebelwaldes sind Meister der (dämonischen) Nekromantie. Im Handumdrehen können sie ganze Scharen von Toten erheben und ihren Feinden entgegenschmettern. Immer wieder fallen ganze Rudel, angeführt von einem Shurrhokach, über zivilisierte Landstriche her und oft ist der Schrecken groß, wenn sich dank der Macht des Animisten die gefallenen Pardir aufs Neue zum Kampf erheben. Auch die Schneepardir des Nordens beherrschen die Kunst der Totenerhebung, allerdings greifen sie deutlich seltener darauf zurück. Vielmehr erschaffen sie Eisgolems aus den Quellen Eis oder Naggarach, wohingegen beide Arten der Pardir über das Wissen von Steingolems verfügen. Auch die schartigen Klingen ihrer Opferdolche, wie jedes imperiale Kind es aus Geschichten kennt, entstammen der blutigen Wahrheit und dienen als mächtige Kraftumwandler.

Einzelgänger und Räuber - Die Tighrir

Die gefürchteten Tighrir, ob nun im Hohen Norden oder den dampfenden Dschungeln Makshapurams, beschränken sich beim Einsatz von Influxionsmagie auf Artefakte zur Unterstützung ihrer angeborenen Fähigkeiten. Stärkeamulette, brennende Äxte oder beflügelnde Armreife sind bei dem einzelgängerischen Kriegervolk gern gesehen. Vor einigen Jahren versetzte ein schrecklicher Tighrirkrieger Tharpura in Angst und Schrecken. Die sich ihm und seiner Tighrirmeute entgegenstellenden Truppen flohen scharenweise, als sie der Macht seiner Angst hervorrufenden Streitaxt zum Opfer fielen. Inzwischen zieren Axt und Fell des Tighrir das Anwesen eines thapurischen Optimaten. Ansonsten zieren sich die Tighrir eher mit dem magischen Beutegut erschlagener Feinde. Eine langanhaltende Tradition, die wohl auch dafür sorgte, dass eigene Influxionen kaum eine Bedeutung erhielten.

Influxionen auf und unter den Meeren

Artefakterschaffung unter Wasser - Die Loualil, Risso, Tritonen und Ziliten

Auch in den Meeren Myranors werden verschiedenartige Influxionen erschaffen, aufgrund ihrer aquatischen Natur sind den meisten maritimen Völkern bei der Erschaffung von Artefakten und Arkanomechaniken jedoch einige Fesseln auferlegt. So spielt zum Beispiel die nahezu absolute Abwesenheit von Feuer beim Formen verschiedener Werkstoffe wie Metalle eine große Rolle. Daher verwendet man hier entweder leicht formbare Stoffe wie Korallen, Bernstein oder Muschelkalk oder greift zur Verarbeitung des Werkstoffes auf Magie zurück.

Die Tritonen kennen etwa einen halben Schritt lange Silberkorallenscheiben, die an verschiedenen Orten der großen Tritonensiedlungen angebracht sind und bei Berührung einen Wirbel erzeugen, der den geübten Schwimmer schnell über größere Distanzen bringt.

Alle vier Spezies – Ziliten, Risso, Tritonen und Loualil – kennen außer der Erschaffung von Artefakten nahezu keine Spielarten der Influxion, trotzdem sind sie in der Lage verschiedene organische, zum Teil noch lebende Materialien zu verzaubern. Dabei verwenden sie mannigfaltige Arten von Algen und verzaubern sie als Beschwörungsspeicher oder -matrizen. Einige *Biagha* umgeben sich mit einer Vielzahl so verzauberter Fische und können bei Bedarf auf die magischen Effekte zurückgreifen.

Kriegstreibende Meeresbewohner - Die Mholuren

Als Schrecken der Küsten am Meer der Schwimmenden Inseln sind weithin die Mholuren bekannt. Ihre Zauberer, die *Aquamanten*, nutzen eine Vielzahl unterschiedlicher Objektzauberei bei ihren Ritualen. Zur Erschaffung von Beschwörungsmatrizen kennen sie verschiedene Tangsorten des Meeres der schwimmenden Inseln, mit denen sie ihren Rückenkamm zieren. Handtellergröße Tiefseeeegel dienen den Mholuren als Kraftumwandler, die die Lebenskraft anderer umwandeln können.

In Zeiten großer Offensiven gegen die Landbewohner nutzen die Aquamanten gefangene Feinde und verzaubern sie mit einem Gemisch aus Tiefseeschlamm und Brackwasser, mit denen sie die Lungen füllen, und machen sie so zu willenlosen Sklaven. Tröstend sei zu erwähnen, dass Landatmer dieses Prozedere nicht Überleben und so nur als Untote in den Reihen der Mholuren ihr Dasein fristen.

Die Zauberer der Mholuren lassen Jagd auf verschiedene Seeungeheuer des Meeres der schwimmenden Inseln machen, um diese in Opferritualen mit dem Willen Karrish'Tas zu chimärischen Kampfmaschinen zu formen, die sie dann den verhassten Landbewohnern entgegen werfen. Besonders beliebt sind verschiedene Riesenseesterne, ob ihrer Fähigkeit an Land zu überleben. In besonders drastischen Fällen wird ein Mholurenkrieger mit einem große Hai oder einem Krakenmolch gekreuzt, mit der sie eine unersättliche Kampfmaschine kreieren, die oft über Monate die Küsten des Meeres der schwimmenden Inseln in Atem hält.

Zum Schutz der Gemeinschaft geschaffen - Die Norkosh

Die Norkosh kennen verschiedene Möglichkeiten, Perlmutter zu bearbeiten, und sind überdies zu großen handwerklichen Leistungen fähig. Ihre Zauberkundigen schaffen daraus mächtige Schutzamulette, welche den Träger vor den Wagnissen der Meere schützen können. Auch verzaubern sie die Behausungen anderer Norkosh, wodurch diese nahezu unverwundlich gemacht werden. Eine besondere Rolle spielt die Influxion bei Bau und Erhalt der Brutteiche. Hierbei werden die Dämme mit allerlei Schutzzaubern belegt, welche die Brut vor Widrigkeiten schützen.

Mit Hilfe der Dämonen - Die Ruritirna

Bei den Ruritirna sind es nur einige wenige Spezialisten, die sich genau einer Spielart der Influxion verschrieben haben. Dabei kommt es quasi nie vor, dass ein Ruritirna zur Magotechnik neigt, viel mehr finden sich unter ihnen einige große Artefaktmagier und Chimärologen, die sich der Quelle Galkuzul bedienen, um zutiefst abstoßende Meeresungeheuer zu erschaffen.

Im Nebelwald lebt eine Gemeinschaft von *Naholiten*, so der Name der ruritirnatischen Zauberer, die sich der Erforschung des Lebens an Land verschrieben haben und zu diesem Zweck die Kreaturen des Nebelwaldes gefangen nehmen und beobachten. Besonders vielversprechende Exemplare nutzen sie, um mit Hilfe der Quellen Humus und Khalyanar Dienerwesen hervorzubringen, die sie mit allem versorgen, was sie für ihre Forschung benötigen. In den großen Städten der Maritimen finden sich verschiedenste Artefakte, die den Siedlungen einen magischen Hauch verleihen. Am einfachsten sind hierbei die magischen Beleuchtungen, die abwechselnd aus Gwen Petryl und verschiedenen leuchtenden Tiefseegasen bestehen.

Zauberwerke im Kleinen - Die Hippocampir und Pristiden

Pristiden und Hippocampir haben in den meisten Fällen aufgrund ihrer recht einfachen Lebensweise kaum Zugriff auf Influxionsmagie und ihre Animisten wenden sich viel eher der Kontrolle des Meeres und des Lebens in ihm zu. Manchmal verzaubern die Hippocampir verschiedenste Muscheln zu machtvollen Beschwörungsspeichern oder -matrizen, deren Wirkung beim Hineinblasen freigesetzt wird. Die Pristiden der Jadestädte des Nebelwalds sind im Besitz einiger alter Artefakte, die sie zur Ehrung ihres Schöpfergotts nutzen. Selbst Artefakte zu erschaffen kommt ihnen dagegen äußerst selten in den Sinn.

Die Meister der Meeresinfluxionen - Die Nequaner

Eine Sonderrolle im Spiegel der Influxionen nehmen die Nequaner ein. Dank ihrer Lebensweise in großen Kuppelstädten in den Tiefen der Meere sind sie kaum in großem Maße im Gebrauch ihrer Werkstoffe eingeschränkt. Sie verfügen vielmehr über eine reiche Tradition in der Erschaffung von magotechnischen Vehikeln. Ihre berühmten Unterseeboote, die *Demergatoren*, sind Meisterwerke der Arkanomechanik. Besonders in den fortschrittlichen Demergatorenwerften Nequarias ist man in der Lage, nahezu jeden Wunsch in Erfüllung gehen zu lassen. In Nequaria wird Arkanomechanik aber nicht nur zum Bau von



Unterseebooten verwendet. In der Stadt selbst existiert ein ausgeklügeltes Liftsystem, welches schnelles Vorankommen in der sich türmenden Stadt unter der Kuppel ermöglicht.

Auch einfache Artefaktmagie ist den Nequanern keineswegs fremd. Insbesondere Beschörungsspeicher erfreuen sich bei vielen reisenden Nequanern großer Beliebtheit und die Melakoboi nutzen selbst Zaubertalismane und Beschörungsmatrizen beim Demergatorenbau, die zugleich in den großen Werften Sphärenstabilisatoren unabdingbar machen.

Aus Seetang und Meereswesen - Die Abishai

Einen weiteren Sonderfall stellen die Abishai des Meeres der schwimmenden Inseln dar.

Als buntes Völkergemisch und Piratenhaufen gleichermaßen nutzen sie Magotechnik und Artefakte, wo sie ihrer habhaft werden können. Mechanopathen sind unter den Abishai hoch angesehen, sind sie doch in der Lage, die arkanomechanische Schiffe des Imperiums zu bedienen, die immer wieder in die Hände der Abishai fallen.

Die animistischen Bashiden verzaubern Tangnetze so, dass sie, einmal ausgeworfen, den Abishai das Gehen über Wasser ermöglichen. Aus Schildkrötenpanzern fertigen sie Beschörungsmatrizen, wobei die Panzer der verschiedenen Arten un-

terschiedlichen Quellen zugeordnet werden, und aus den seltenen schwarzen Perlen der Tiefsee kraftvolle Zauberspeicher. Aus verschiedenen blutsaugenden Fischen wissen sie Kraftwandler zu erschaffen.

Die Quelle Charypta nutzen einige verdrehte Bashiden, um gefallene Kameraden zu einem letzten Raubzug zu erheben. In manchen Kaschemmen am Meer der Schwimmenden Inseln kennt man Geschichten von verdammten Tangschiffen, deren untote Besatzung keine Gnade kennt. Wahrhaft machtvoll sind die Sargasso-Golems, die einige Tangstädte der Abishai beschützen. Sie können sich nahezu lautlos und blitzschnell durch Wasser bewegen. Manchmal werden Bashiden auch zu Verhandlungen als Berater hinzugezogen und sind dann immer wieder einmal in Begleitung eines solchen Tanggolems anzutreffen.

Die Influxionen verschiedener Spezies

Die Zaubereien der Windflüsterer - Die Ashariel

Da die meisten Ashariel das Konzept von Besitz zur Verbesserung ihres Lebensstils ablehnen und meist nur das Nötigste mit sich führen, bedeuten ihnen auch die Annehmlichkeiten, die Arkanomechaniken und Artefakte mit sich bringen können, eher wenig. Zwar kommt es durchaus einmal vor, dass ein imperialer Ashariel ein einfaches Artefakt sein Eigen nennt, doch im Großen und Ganzen spielen diese weder bei ihnen noch bei ihren wilden Verwandten eine bemerkenswerte Rolle.

Mitunter ist es eher kleines Zauberkunstwerk, das zudem leicht und transportierbar sein muss, wie ihre getragenen Netzgeflechte aus Leder- und Stoffbändern, die verzaubert als Beschörungsspeicher dienen können. Oder auch auffallend gefärbte Bänder mit den Symbolen der jeweiligen Quelle, welche ihre Animisten als Beschörungsmatrizen nutzen.

Einige Kultverbände der wilden Ashariel besitzen magische Lanzen, die in der Lage sind, Blitze zu schleudern und vom *Windflüsterer* der Region im Falle einer großen Bedrohung an einen fähigen Jäger ausgehändigt werden. Generell sind die Ashariel-Lanzen der Windflüsterer Kraftumwandler und vereinzelt ist am Schaft einer solchen Lanze eine Matrix fixiert, welche dann auch von profanen Ashariel benutzt werden kann. Auch wenn die Erschaffung von Chimären, Golems und Untoten praktisch unbekannt ist, sollen manche Windflüsterer in der Lage sein, aus Nebel Golems zum Schutz des Kultplatzes zu erschaffen. Ein Wissen, das wohl über Generationen weitergegeben wurde und allein von Lehrer zum Schüler vermittelt wird. Ins Reich der Legenden fallen aber wohl die Erzählungen von *Windharfen*, die aus dem reinen Atem der Welt magische Energien gewinnen sollen.

Animistisches Zauberwerk im Rudel - Die Kynokephalen

Unter den verschiedenen Rudeln der Kynokephalen, seien es nun die Circel in den imperialen Metropolen, verwilderte Rudel oder auch die Yachjin, existieren kaum wirkliche Ausprägungen der Influxion. Die bedeutet nicht, dass Artefakte mit beeindruckenden Fähigkeiten nicht äußerst beliebt bei den Hundsköpfigen sind. Stolpert zufällig ein Kynokephale über einen magischen Gegenstand, der zum Beispiel in der Lage ist, Licht zu erschaffen, bringt er diesen in sein Rudel, wo er fortan als dessen Eigentum gilt. Die Frage, wer sich als nächstes des magischen Objektes bedienen darf, führt nicht selten zu stundenlangen Debatten innerhalb eines Rudels. Aufgrund ihrer Unerfahrenheit mit magischen Artefakten kommt es mitunter zu größeren Unfällen, bei denen ein vermeintlich nützlicher Gegenstand zerstörerisches Potenzial offenbart.

Die Verwaltung dieser Objekte übernimmt in der Regel der *Yachzuq* des Rudels, wenn auch eher widerwillig. Imperiale *Yachzuq* schaffen diese Artefakte oft zu den Autoritäten, denen sie dienen und hörig sind. Ansonsten finden sich vereinzelt verzauberte Amulette mit Schutzzaubern oder krude Imitationen optimatischer Stäbe, welche so die Macht über die Geister symbolisieren sollen und als Beschwörungsmatrix dienen. Kraftspeicher oder -umwandler gibt es kaum und selten sollen einmal Tiergeister- oder Humus-Chimären in ihren Reihen erschaffen worden sein. Interessanterweise gibt es unter den *Yachzuq* allerdings einen Hang zur Nekromantie, sodass manchmal Stammesmitglieder zur letzten Tat mittels Totenwesen oder manchmal auch *Dya'Khol* wiedererweckt oder gar Knochengolems erschaffen werden.

Die Vielfaltigkeit der Satuduren und Saithyaren - Die Satyare

Im Leben der Bestiare, den Satyaren der imperialen Gebiete, haben Influxionen einen recht hohen Stellenwert. Gerade die Hirten und Tierbändiger unter ihnen werden immer wieder von den Optimaten, speziell des Hauses Phraisopos, zu Rate gezogen, neue Chimären zu erziehen oder gleich eine ganze Schar fortpflanzungsfähiger Mischwesen unter ihre Fittiche zu nehmen und Nachkommen zu züchten.

Einige Satudure der Bestiare beherrschen selbst verschiedene Influxionen und nutzen ihre Fähigkeiten zur Kreation exotischer Nutzpflanzen, etwa indem sie Weinreben mit verschiedenen Früchten kreuzen, um daraus exotische Alkoholika zu keltern. Solche Alkoholika erzielen oft Spitzenpreise unter den Feinschmeckern *Myranors*, werden doch die meisten dieser edlen Tropfen auf den vierteljährlichen Festen der Satyare getrunken. Eine Sippe Bestiare im nördlichen *Valantia* ist für die Erschaffung von *Erdbeerbienen* bekannt, einem Mischwesen aus Biene und Walderdbeere, das in der Lage ist, sich selbstständig zu bestäuben und zugleich fruchtbaren Honig abzusondern.

Auch die wilden Satyare kennen diese besondere Form der Pflanzenzucht und die Erträge ihrer Züchtungen sind umso begehrter, da sie eigentlich ausschließlich für den Eigenbedarf produzieren. Im Leben der nomadischen *Brasatauren* spielt diese Art der Landwirtschaft keine Rolle. Ebenso existieren fern von den

persönlichen Musikinstrumenten und Banndolchen als altüberlieferte Objektrituale keine richtigen Artefaktverzauberungen. Die Gruppen der *Saithyaren* allerdings kennen die ganze Breite an Influxionen, die vorrangig den Quellen der Elemente und der Tiergeister entspringen. Immer wieder erschaffen sie verschiedene magische Musikinstrumente von unterschiedlichstem Nutzen. Manche ziehen den Hörer durch Illusionen in den Bann, machen ihn gefügig, lassen ihn vergessen oder locken gar Feenwesen oder Elementare an, die dem Ruf der Musik folgen. So kunstvoll diese Instrumente sind, desto unscheinbarer sind ihre anderen Artefakte, die meist wie ein ungeschliffener Kristall oder ein Stück Holz wirken, jedoch mitunter starke Zauber in sich tragen.

Blutmagie gilt ihnen gemeinhin als unnatürlich und durch ihre Freundschaft zu den *Saithakennern* und der Adaption von Teilen ihrer Repräsentation kennen auch die *Saithyare* komplizierte Knoten als Beschwörungsspeicher. Auch Talismane und Beschwörungsmatrizen durch hohle Hörner als Behausung kraftformender Geister sind bei ihnen weit verbreitet.

Gerade die Wilden *Satyare* der Wälder des Imperiums geraten gewiss immer wieder in Konflikte mit uneinsichtigen Siedlern, die sich entweder zu weit in das Gebiet der *Satyare* vorwagen oder deren Eingriffe in die Natur den Zorn der Gehörnten auf sich ziehen. In solchen Fällen kann es vorkommen, dass sich die *Satudure* ihrer chimärologischen Fähigkeiten bedienen und die Missetäter mit einem Tier oder häufiger einer Pflanze verschmelzen. Gleichwohl sehen die *Satyare* dies nur als allerletztes Mittel an, wenn alle anderen Formen der Verhandlung und Beeinflussung scheiterten. Im Normalfall gilt ihnen die Macht der Quelle *Humus* schon als zu gewaltig und sie belassen es bei einfachen Chimären der Quelle *Tierwesen*. Weiterhin erschaffen sie aus den Kräften der Elemente gefürchtete grob humanoide Golems als Wächter ihrer Kultplätze.

Farbenfrohes Zauberwerk - Die Shingwa

Wegen ihrer ureigenen Freiheitsliebe sind die *shingwanischen Shanwada* kaum bewandert in den Spielarten der Influxionsmagie. Es gilt gemeinhin als Tscha ungefällig, die freien Geister an Körper zu binden. Einzig das *Shandala* ist in ihren Augen geeignet, einem Geist kurzzeitig Obdach zu bieten, ohne ihn in seiner freien Gestalt einzuschränken. Am häufigsten werden *Shandala* als Beschwörungstalismane gebraucht, doch gibt es auch Beschwörungsmatrizen, die im Vorfeld größerer Rituale gelegt werden oder äußerst kurzlebige Beschwörungsspeicher, die im Rahmen eines Rituals gleichsam erschaffen und aufgelöst werden.

Einem kleinen Teil der *Shanwada* ist die Erschaffung von *Humusgolems* aus großen Dschungelbäumen möglich, auf deren Rücken sie durchs grüne Dickicht reisen und verschiedene Heiligtümer und Siedlungen besuchen. Ganz im Sinne Tschas haben es sich einige *Shingwa* zur Aufgabe gemacht, die Welt durch die Kombination von verschiedensten Tieren mittels der Quelle *Humus* zu bereichern. Der Umgang mit dämonischen Quellen geht wiederum gegen ihre Natur und Nekromantie schließen sie als *Frevel* kategorisch aus.

Bemerkenswert ist, dass der *Waschkedal* so manches *Shanwada* mit bunten Bändern verziert ist, die als Beschwörungsmatrizen

gelten und einige dieser Wanderstäbe in der Lage sind, beim Rückenkratzen als Kraftumwandler zu dienen.

Am Rande der Zivilisation - Die Künste fremder Völker

Natürlich gibt es noch einige weitere Kulturen und Spezies in Myranor, die zumindest im Kleinen Zauberverke erschaffen können. Die **Lutraa** beispielsweise sind zur Erschaffung komplexer Influxionen viel zu unbeständig. Artefakte im klassischen Sinne kennen sie höchstens als Diebesgut. Die *Weibertänzer* der Otterwesen können jedoch Zauber in das Schilfwerk ihres Teiches flechten, eine Praktik, die sie sich von den Saithakennern der Hjaldinger abgeschaut haben.

Als Animisten sind die *Mondkälber* und *Hornherren* der **Minotauren** rudimentär in Influxionstechniken geschult. Wo die Hornherren vor allem in der Lage sind, Kraftumwandler in Form von Opferdolchen herzustellen, sind es die Mondkälber, die auch einfache Beschwörungsspeicher, -talismane und -matrizen erschaffen können. Der Golembau ist den Minotauren ebenfalls nicht fremd. Die Mondkälber kennen verschiedene Elementargolems, so auch den klassischen Lehmgolem. Einige wenige Hornherren wissen auch Golems aus dem Opferblut wilder Stiere zu erheben.

Die krötenhaften **Krakonier** bedienen sich der Zauberkraft der Domäne Galkuzul, mit der sie verschiedene Artefakte, vor allem halborganische Kraftwandler herstellen. Mit ihrer Macht erheben sie auch die Leichname verschiedener Wassermonstrositäten zum Unleben. **Monommaten** beherrschen als mutmaßliche Nachfahren der Monaden das kalte Schmieden manch magischer Klinge. Sie betreiben Handel mit den Kerishitern, was wohl die einzige Möglichkeit darstellt, an ein solches Artefakt zu gelangen. Die **Daghatim** scheinen wie rothäutige Verwandte der Krakonier, besitzen jedoch eine eigene animistische Tradition, die sich hauptsächlich auf die Manipulation von Wasser beschränkt. Doch auch bei ihnen sind Beschwörungstalimane bekannt.

Baumschrate leben die meiste Zeit als Einzelgänger und benutzen ihre Magie vor allem zum Schutz ihres Waldes. Influxionen werden meist aus Rindenstücken ihrer Haut gefertigt und sind oftmals Kraft- oder Beschwörungsspeicher sowie -talimane und gelangen nur selten in die Hände anderer. Der Erschaffung von Influxionen aus dem Element Erz haben sich **Trolle** und **Zyklopen** verschrieben. Die Trolle erschaffen aus massivem Granit verschiedenste Golems und Artefakte, die Zyklopen sind als Schmiede mächtiger Zauberklingen berühmt. Mit ihnen verfeindet sind die **Gorgonen**, die sich der Domäne Aggaris verschrieben haben und angeblich mit einer bloßen Berührung Golems erschaffen können.

Die **Archoliphanten** gelten als Verwandte der Trolle und es kann nur vermutet werden, ob einige wenige oder gar alle von ihnen Naturzauberer sind. Zu vielerlei Formen der Influxionen sind sie vermutlich nicht imstande, jedoch benutzen sie Wolle und Knochen von Mammuts gleichermaßen für einfache Schutzamulette und Speicher mächtiger Zauber.

Die gehörnten **Jharra** waren große Meister der Zeitmanipulation und auch mächtige Influxionsmagier. Ihnen werden allerlei machtvolle Artefakte und Arkanomechaniken nachgesagt. Fest

steht, dass die Ruinen in den dampfenden Dschungeln Makshapurams viele noch heute funktionierende Artefakte verborgen halten. Doch auch in der Erschaffung neuen Lebens sollen sie geschult gewesen sein und so schläft in zeitlosem Schlaf noch heute manche Kreatur der Jharra in den Tiefen der Dschungel und harrt ihrer Erweckung.

In den Sümpfen Myranors leben die uralten **Khalona** als Chronisten der Weltgeschichte. Einstmals waren sie wie die Jharra und die Shindra machtvolle Artefaktmagier, doch haben sie daran im Laufe der Zeit das Interesse verloren, wenn sie auch als die größten noch lebenden Meister der Quelle Zeit gelten müssen. Ebenfalls in den Sümpfen beheimatet ist das aufrechtgehende, unkenförmige Volk der **Batrachier**. Die stets zu ihren Gunsten handelnden Froschmenschen wissen einige Animisten in ihren Reihen, die sich ganz ihrem Urvater Quoadazil verschrieben haben und deren Zauberverk sich auf die Quellen Aggari und Khalyanar sowie Erz und Humus beschränkt.

Als vernunftbegabte magische Schlangenwesen sind die **Ophidias** Meister der Humuszauberei und erschaffen von Zeit zu Zeit für ihre Tempelstädte baumartige Wächtergolems. Auch andere Formen der Influxionszauberei sind ihnen nicht fremd und werden genutzt, damit sich andere Wesen ihnen unterwerfen. Die **Shinoqi** ihrerseits kennen keine komplexen Gesellschaftsformen und entsprechend sind ihnen Influxionen weitgehend fremd. Die legendären **Shakagra** sind machtvolle Zauberschmiede aus dem ewigen Eis in Rüstungen aus Endurium und mit dutzenden Beschwörungsspeichern behangen – wenn man den Erzählungen der Hjaldinger glauben kann.



Die Regeln der Influxion

Erschaffung eines Artefakts

Der Zaubervorgang

Die Influxion dient der Schaffung von Influxionsobjekten, also physischen Gebilden, die über ein eigenständig wirkendes magisches Muster verfügen. Dabei kann es sich um ein Artefakt handeln, aber auch eine Chimäre, einen Golem oder einen Untoten. Die Influxion basiert dabei auf den Regeln zur Essenzbeschwörung (**MyMa** S. 28), notwendig ist also die Kenntnis eines passenden Zaubers bestehend aus einer Quelle und einem Dienst, in diesem Fall einer Influxion anstelle einer Instruktion. Auf diesen können nach dem bekannten Muster Proben abgelegt werden, deren Schwierigkeit von den gewählten Randparametern und eventuellen weiteren Umständen bestimmt wird. Die Natur der Influxion bringt jedoch auch einige Besonderheiten mit sich.

Influxionsobjekte

Während mit Instruktionen alleinstehende magische Muster erschaffen werden, sind Influxionen stets an eine physische Komponente gebunden, sei es ein Gegenstand oder eine Kreatur. Dabei kann es sich prinzipiell um jedes beliebige, noch nicht verzauberte Objekt handeln, jedoch muss es über eine ausreichend große Kapazität verfügen, die zur Anwendung kommende Magie aufzunehmen. Ob sie ausreichend ist, hängt von der *Grundmenge* des Materials ab, die im Normalfall 1 Stein beträgt, im Falle besonderer Materialien (S. 54) aber auch von anderer Höhe sein kann. Jede Einheit der Grundmenge vermag 25 AsP zu fassen, wobei die Kosten eventuell eingebundener weiterer Zauber zu jenen des eigentlichen Influxionszaubers addiert werden. Soll das Influxionsobjekt also 50 AsP fassen, muss es im Normalfall 2 Stein wiegen, während bei 5 AsP eine Menge von 0,2 Stein ausreicht.

Da die Magie an das Objekt gebunden ist, vermag sie nur zu wirken, solange dieses intakt ist. Zwar stellen Verletzungen oder kleinere Beschädigungen kein Problem dar, größerer Schaden oder gar eine völlige Zerstörung führen jedoch zu einem Zerreißen des Musters und dem Verlust der Wirkung. Dieser Umstand macht insbesondere die Verzauberung von Flüssigkeiten schwierig, birgt eine solche doch die besonders große Gefahr, Bestandteile der Gesamtmenge zu verlieren. Umgehen lässt sich das Problem, indem die Flüssigkeit auf eine feste Oberfläche aufgebracht wird. Auf diesem Wege ist es auch möglich, Hautbemalungen oder Tätowierungen zu verzaubern. Kommt es doch einmal zu einer Zerstörung des Objekts, besteht zumindest bei Artefakten die Möglichkeit, sie

Magische Waffen

Eine besondere Form magischer Objekte sind die magischen Waffen, mit denen es möglich ist, selbst jenen Wesen Schaden zuzufügen, die resistent oder gar immun gegen profane Angriffe sind. Eine magische Waffe kann dabei auf mehrerlei Weise geschaffen werden. Die einfachste besteht darin, sie mit einer Influxion zu verzaubern, aber auch die entsprechende Variante der Instruktion *Beseelung des Objekts* leistet gute Dienste. Ebenso zählen mit Objektritualen belegte Gegenstände als magisch, beispielsweise Magierstäbe und Bannklingen. Auch das Binden eines beschworenen Wesens an ein Objekt führt zu diesem Ergebnis. Eine letzte Möglichkeit ist die Nutzung magischer Metalle, solange diese zumindest die Hälfte des verwendeten Materials ausmachen. Die besten Ergebnisse lassen sich dabei mit Endurium oder Titanium erzielen, da sie eine Waffe zusätzlich aufwerten (**Wds** S. 188). Allerdings ist vor allem Titanium so selten, dass nur wenige daraus geschaffene Objekte im Umlauf sind.

wieder zusammensetzen, was sämtliche der ursprünglichen Teile und entsprechendes handwerkliches Geschick erfordert. Ein solcherart zusammengesetztes Artefakt entfaltet wieder seine ursprüngliche Wirkung.

Influxionsobjekte müssen jedoch nicht nur reine Gefäße der gebundenen Magie sein, auch können sie mit eigenen *Attributen* (S. 51) ausgestattet, zu einer *Arkanomechanik* (S. 58) zusammengesetzt oder von einer *Artefakteseel* (S. 56) besessen werden.

Übrige Zauberfertigungspunkte

Wie auch im Rahmen anderer Beschwörungen können die ZfP* eines Influxionszaubers nicht nur zur Erhöhung von Wirkungsdauer und Wirkungsstärke eingesetzt, sondern auch für speziellere Zwecke genutzt werden. Für den Verzicht auf je 3 ZfP* kann dabei einer der folgenden Effekte erwirkt werden.

- ❖ Senkung der Kosten einer Influxion um 10%, maximal auf 50%
- ❖ Erhöhung eines bestehenden TaW eines Wesens um 3 Punkte
- ❖ Erhöhung der LeP eines Wesens um 6 Punkte
- ❖ Erhöhung der AuP eines Wesens um 18 Punkte
- ❖ Erhöhung von AT, GS, INI, MR, PA, RS oder TP eines Wesens um 1 Punkt, maximal auf den anderthalbfachen Wert
- ❖ Erhöhung der *Loyalität* (S. 51) gegenüber vom Beschwörer bestimmten Personen um 2 Punkte
- ❖ Senkung der Wahrscheinlichkeit der Entstehung einer *Artefaktseele* (S. 56) um 2 Punkte

Anwendung

Solange bei den einzelnen Influxionen nichts anderes angegeben ist, erfolgt die Anwendung eines Influxionsobjekts mit Hilfe eines akustischen Befehls.

Im Falle von Artefakten können vom Erschaffer alternativ auch einfache physische Vorgänge als Auslöser gewählt werden, beispielsweise eine Berührung, eine Drehung oder das Auftreffen auf einem Ziel. Es ist dabei nicht möglich, mehr als einen Auslöser zu wählen. Kommt es zu einer solchen Anwen-



dung, tritt die entsprechende Wirkung im Normalfall sofort in Kraft, eine Kreatur befolgt also den gegebenen Befehl und ein Artefakt entfaltet die ihm inhärenten Zauber. Dabei ist es möglich, mehrere Influxionsobjekte mit identischem Auslöser gleichzeitig anzuwenden.

Unter gewissen Umständen kann die Anwendung jedoch erschwert werden. So verfügt jede Kreatur über das Attribut *Eigener Wille* (S. 51), das die Befehlsbefolgung von der Loyalität gegenüber dem Beschwörer abhängig macht, während das Attribut *Unterwerfung* (S. 53) die Anwendung auf einen festgelegten Personenkreis beschränkt. Zudem kann es dazu kommen, dass eine Anwendung versucht wird, während eine andere noch vonstatten geht, also beispielsweise einer Kreatur ein Befehl gegeben wird, während sie gerade noch einen anderen befolgt. In diesem Fall wird zunächst die ursprüngliche Anwendung zu Ende geführt, bevor eine neue begonnen wird, solange der neue Befehl nicht vom Erschaffer stammt.

Influxionen

Im Folgenden werden die verschiedenen Dienste der Influxion beschrieben. Wie jeweils angegeben, sind je nach Quelle verschiedene Dienste möglich.

Beschwörungsmatrix

Die Influxion erschafft ein Artefakt, in das der Erschaffer die Schablone eines bei Erschaffung festgelegten Zaubers der gleichen Quelle speichern kann, der zu einem späteren Zeitpunkt durch Zuführung von Astralkraft ausgelöst werden kann. Die Kosten des gespeicherten Zaubers dürfen das bei der Erschaffung festgelegte Volumen an AsP nicht überschreiten. Die Probe des einzubindenden Zaubers ist um 3 Punkte erschwert, solange der Erschaffer nicht über die SF *Beschwörungsbindung* verfügt. Soll eine andere Person als der Erschaffer einen Zauber einbinden oder entspringt dieser einer anderen Repräsentation, ist die Probe zusätzlich um jeweils 7 Punkte erschwert. Die

ZfP* der Influxion limitieren die ZfP* des gespeicherten Zaubers. Deren Einsatz muss zudem bereits im Rahmen der Verzauberung festgelegt werden. Wird dem Artefakt unter Aufwendung 1 Aktion Astralenergie in Höhe der Kosten des Zaubers zugeführt, formt dieses selbsttätig den gebundenen Zauber, dessen Wirkung nach Ablauf seiner Zauberdauer eintritt. Die dabei aufzuwendende Astralenergie darf durchaus aus verschiedenen Quellen stammen, solange sie nur gleichzeitig aufgebracht wird. Erfordert der gespeicherte Zauber die Aufwendung von pAsP, müssen diese vom Anwender aufgebracht werden. Der Zauber richtet sich gegen jenes Ziel, auf das das Artefakt gerichtet wird, was im Zweifelsfall der Anwender selbst bzw. dessen Umgebung ist. Eine eventuell zu überwindende Magieresistenz wird von den ZfP* abgezogen und der Zauber entfaltet keine Wirkung, wenn die ZfP* dadurch unter 0 fallen. Eine Beschwörungsmatrix kann beliebig oft eingesetzt werden, solange nur jedes Mal die erforderlichen AsP aufgebracht werden und die Zauberdauer des vorherigen Zaubers abgelaufen ist. Die

Quellen *Eskates*, *Iryabaar*, *Kraft*, *Zauberei* und *Zeit* können auch Schablonen von Zaubern anderer Quellen speichern, jedoch verdoppelt dies die Kosten.

Quellen: Abgrund, Aggari, Aggression, Avastada, Begierde, Carafai, Darcalya, Dya'Khol, Eis, Endgültigkeit, Erfolg, Erkenntnis, Erz, Eskates, Feuer, Freiheit, Galkuzul, Ghorgumor, Harmonie, Humus, Iryabaar, Khalyanar, Kraft, Kreativität, Luft, Mishkarya, Naggarach, Thesephai, Tiergeister, Totenwesen, Tyakaar, Wahnsinn, Wasser, Xolovar, Zauberei, Zeit

Struktur: komplex

Kosten: 8 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten + 1/4 des Astralvolumens

Basiszeit: ZfP* Stunden

Basisgewicht: 1 Stein

Beschwörungsspeicher

Die Influxion erschafft ein Artefakt, in das der Erschaffer eine Anzahl an Zaubern der gleichen Quelle speichern kann, um sie zu einem späteren Zeitpunkt freizusetzen. Während der Wirkungsdauer der Influxion können beliebig viele Zaubereingesprochen werden, solange deren addierte Kosten das bei der Erschaffung festgelegte Volumen an AsP nicht überschreiten. Die Probe des einzubindenden Zaubers ist um 3 Punkte erschwert, solange der Erschaffer nicht über die SF *Beschwörungsbindung* verfügt. Soll eine andere Person als der Erschaffer einen Zauber einbinden oder entspringt dieser einer anderen Repräsentation, ist die Probe zusätzlich um jeweils 7 Punkte erschwert. Die ZfP* der Influxion limitieren die ZfP* des gespeicherten Zaubers. Deren Einsatz muss zudem bereits im Rahmen der Verzauberung festgelegt werden.

Wird das Artefakt angewendet, tritt die Wirkung des zuletzt gespeicherten Zaubers nach Ablauf von dessen Zauberdauer ein. Der Zauber richtet sich dabei gegen jenes Ziel, auf das das Artefakt gerichtet wird, was im Zweifelsfall der Anwender selbst bzw. dessen Umgebung ist. Eine eventuell zu überwindende Magieresistenz wird von den ZfP* abgezogen und der Zauber entfaltet keine Wirkung, wenn die ZfP* dadurch unter 0 fallen. Der nächste gespeicherte Zauber kann erst ausgelöst werden, wenn die Wirkung des vorherigen eingetreten ist. Wurde ein Zauber ausgelöst, verschwindet er aus dem Speicher. Das dadurch frei werdende Astralvolumen kann jedoch erneut mit Zaubern gefüllt werden. Die Quellen *Eskates*, *Iryabaar*, *Kraft*, *Zauberei* und *Zeit* können auch Zaubere anderer Quellen speichern, jedoch verdoppelt dies die Kosten.

Quellen: Abgrund, Aggari, Aggression, Avastada, Begierde, Carafai, Darcalya, Dya'Khol, Eis, Endgültigkeit, Erfolg, Erkenntnis, Erz, Eskates, Feuer, Freiheit, Galkuzul, Ghorgumor, Harmonie, Humus, Iryabaar, Khalyanar, Kraft, Kreativität, Luft, Mishkarya, Naggarach, Thesephai, Tiergeister, Totenwesen, Tyakaar, Wahnsinn, Wasser, Xolovar, Zauberei, Zeit

Struktur: sehr schwer

Kosten: 4 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten + 1/4 des Astralvolumens

Basiszeit: ZfP* Stunden

Basisgewicht: 1 Stein

Beschwörungstalisman

Talismane verstärken den Effekt der durch sie gewirkten Zaubere. Wird der Talisman während der Wirkung eines Zaubers der gleichen Quelle berührt, erzielt dieser ZfP*/3 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese Punkte gelungen wäre. Die Berührung muss dabei lediglich während der letzten Aktion der Zauberdauer erfolgen, auch ist kein weiterer Auslöser nötig. Mit den Quellen *Iryabaar*, *Kraft* und *Zauberei* können Talismane erschaffen werden, die für Zaubere aller Quellen gelten, jedoch verdoppelt dies die Kosten. Es ist nicht möglich, zwei Beschwörungstalismane gleichzeitig zu verwenden oder bei dessen Erschaffung auf einen anderen Beschwörungstalisman zurückzugreifen.

Quellen: Abgrund, Aggari, Aggression, Avastada, Begierde, Carafai, Darcalya, Dya'Khol, Eis, Endgültigkeit, Erfolg, Erkenntnis, Erz, Eskates, Feuer, Freiheit, Galkuzul, Ghorgumor, Harmonie, Humus, Iryabaar, Khalyanar, Kraft, Kreativität, Luft, Mishkarya, Naggarach, Thesephai, Tiergeister, Totenwesen, Tyakaar, Wahnsinn, Wasser, Xolovar, Zauberei, Zeit

Struktur: extrem komplex

Kosten: 32 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten

Basiszeit: ZfP* Stunden

Basisgewicht: 1 Stein

Chimärenerschaffung

Mithilfe dieser Influxion werden mehrere Wesen zu einem einzigen verschmolzen, einer sogenannten Chimäre. Dabei wird unterschieden zwischen *grundlegenden* (Verbindung mit Wesen gleicher Klasse wie Reptilien oder Säugetieren oder Pflanzen untereinander), *herausfordernden* (Verbindungen mit Wesen unterschiedlicher Klasse oder Pflanzen) und *anspruchsvollen* (Verbindung mit nicht körperlosen Dämonen) Zusammenführungen. Die Quelle *Tiergeister* erlaubt maximal grundlegende Zusammenführungen, die Quellen *Ghorgumor* und *Humus* erlauben maximal herausfordernde. Für die Bestimmung des Gewichtsparameters werden die Gewichte aller eingebundenen Wesen addiert.

Die Werte der Chimäre entsprechen den jeweils höchsten der verbundenen Wesen. Die Größenklasse wird vom Zauberer festgelegt, darf jedoch nicht über der höchsten oder unter der niedrigsten Größenklasse der einzelnen Wesen liegen, gleiches gilt für die Anzahl der Gliedmaße. Pro Veränderung der Größenskategorie nach unten oder oben werden die zugrundegelegten körperlichen Werte eines Ursprungswesens mit dem Faktor 0,75 bzw. 1,25 multipliziert. Verbindungen von Pflanzen und Kreaturen verfügen über die Werte der Kreaturen, können jedoch je nach Pflanze zusätzliche Attribute erhalten. Wird das gleiche Wesen mehrfach eingebunden, entsteht eine Chimäre mit entsprechend vielen Köpfen.

Mit dieser Influxion erschaffene Wesen sind nicht fortpflanzungsfähig, solange nicht das entsprechende Attribut gewählt wird. Automatisch erhaltene Attribute sind *Eigener Wille*, *Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken*, *Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken*, *Unterwerfung* und alle Attribute der Ausgangskreaturen, ebenso wie eventuelle Vorteile und Nachteile. Die Influxion kann ausschließlich im Rahmen einer *Großbeschwörung* durchgeführt werden und die

zu verbindenden Wesen müssen sich in der letzten Aktion der Zauberdauer berühren. Die Verabreichung eines *Chimärentranks* (S. 136) erleichtert die Verzauberung. Endet die Wirkungsdauer, nehmen die beteiligten Wesen wieder ihren Ursprungszustand an. Dämonen bleiben auch dann eingebunden, wenn die Wirkungsdauer ihres Beschwörungszaubers abgelaufen ist, jene der Influxion aber noch anhält. Kommt es zu einer Zusammenführung von Pflanzen und Wesen, werden erstere hinsichtlich des Zielobjekts als Wesen behandelt.

Quellen: Ghorgumor, Humus, Khalyanar, Tiergeister

Struktur: sehr schwer (grundlegend), komplex (herausfordernd) oder extrem komplex (anspruchsvoll)

Kosten: 8 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten (grundlegend), 16 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten (herausfordernd) oder 32 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten (anspruchsvoll). Das Gewicht ist dabei das addierte Gewicht aller Ausgangskreaturen.

Basiszeit: ZfP* Stunden

Basisgewicht: 1 Stein

Golembau

Aus einer Masse toten Materials erschafft der Zauberer eine Kreatur, die seinen Befehlen folgt. Ihre Form kann vom Zauberer relativ frei bestimmt werden, jedoch sind stets vier Gliedmaße vorhanden, solange keine zusätzlichen *Attribute* gewählt werden. Bei der verwendeten Masse hat es sich um eine Ansammlung

einzelner Objekte zu handeln, die sich zwar gegenseitig berühren müssen, jedoch nicht fest mit anderen Objekten verbunden sein dürfen. Zudem muss es sich um unbelebtes oder zumindest abgestorbenes Material handeln, das nicht verzaubert ist. Die Menge und die Art des Materials bestimmen dabei die grundlegenden Werte des Golems, wie den unten stehenden Tabellen zu entnehmen ist. Mit Hilfe der Quelle *Naggarach* erschaffene Golems können lediglich aus Eis oder Schnee bestehen, mit den Quellen *Galkuzul* oder *Wasser* erschaffene nur aus Flüssigkeiten und mit den Quellen *Ghorgumor*, *Humus* oder *Khalyanar* erschaffene nur aus organischem Material. Ein Golem verfügt über die automatischen Attribute *Eigener Wille*, *Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung*, *Immunität gegen Gifte und Krankheiten*, *Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken*, *Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken* und *Unterwerfung*. Ein Golem verfügt über keine Finger, aber über alle üblichen Sinne eines Lebewesens und alle Basistalente, die er körperlich anzuwenden vermag, mit einem TaW von 0. Er benötigt weder Schlaf noch Ruhe, Atemluft oder Nahrung und empfindet keinen Schmerz. Zudem erleidet er keine Wunden oder Kampfabzüge aufgrund niedriger LE. Die Erschaffung eines Golems ist lediglich im Rahmen einer *Großbeschwörung* möglich.

Quellen: Aggari, Eis, Erz, Galkuzul, Ghorgumor, Humus, Khalyanar, Naggarach, Wasser

Struktur: sehr schwer

Größe des Golems

Die Größe des Golems bestimmt seine Werte. IB steht dabei für den INI-Basiswert, Gw. für das Gewicht in Stein und Gr. für die Größe in Schritt. Alle Golems erhalten das Talent *Sinnenschärfe* auf einem Wert von 4. *Große* Wesen erhalten zusätzlich die Fertigkeit *Niederwerfen 4*, *Sehr große* Wesen die Fertigkeit *Niederwerfen 8*. Der MU eines Golems beträgt stets 20 und seine FF 0, während er in KL, IN, CH und GE einen Wert von 8 aufweist. Ein Wert für KO wird nicht benötigt. Es ist nicht möglich, Golems zu schaffen, die größer als 7 Schritt sind.

Grkl.	AT	PA	IB	TP	LE	RS	GS	KK	Gw.	Gr.	MR	DK
Winzig	4	0	4	1W	5	0	1	1	0,05	0,1-0,2	10	H
Sehr Klein	4	0	4	1W	10	0	1	3	0,4	0,3-0,6	10	H
Klein	4	0	4	2W	15	0	2	6	3	0,7-1,3	10	N
Mittel	4	0	4	3W	20	0	2	10	25	1,4-2,4	10	N
Groß	4	0	4	4W	25	0	3	15	200	2,5-4,9	10	S
Sehr groß	4	0	4	5W	35	0	3	20	1000	5,0-7,0	10	S

Verwendetes Material beim Golembau

Die hier aufgeführten Summanden und Faktoren modifizieren die Werte, die sich aus der Größe des Golems ergeben.

Material	AT	PA	IB	TP	LE	RS	GS	KK	Gw.	Gr.	MR	DK
Gas	+6	+6	+6	+0	x1	+1	+6	x0,1	x1	-	-	-
Flüssigkeit	+5	+5	+5	+2	x2	+2	+5	x1	x2	-	-	-
Organisches	+4	+4	+4	+4	x3	+3	+4	x1,5	x4	-	-	-
Feststoff	+3	+3	+3	+6	x4	+4	+3	x2	x6	-	-	-
Stein	+2	+2	+2	+8	x5	+5	+2	x2,5	x8	-	-	-
Metall	+1	+1	+1	+10	x6	+6	+1	x3	x10	-	-	-

Kosten: 8 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten

Basiszeit: ZfP* Stunden

Basisgewicht: 1 Stein

Kraftspeicher

Kraftspeicher sammeln und speichern frei fließende Astralkraft, um sie dem Anwender zur Verfügung zu stellen. Es dauert 1 Tag (grundlegend), 1 Stunde (herausfordernd) bzw. 1 SR (anspruchsvoll), um 1 AsP zu sammeln. Befindet sich der Kraftspeicher auf einer Kraftlinie (**MyMa** S. 239), verkürzt sich die Aufladepériode pro Punkt LS bzw. KS um 10%. Maximal können ZfP* AsP gespeichert werden. Der Anwender des Artefakts kann die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen, jedoch vermag ein Kraftspeicher niemals pAsP aufzuwenden. Der Kraftspeicher muss berührt werden, um auf die darin befindliche Kraft zurückzugreifen. Wird ein Kraftspeicher in Kombination mit einer Beschwörungsmatrix eingesetzt, gibt er seine Kraft automatisch an diese ab, sobald genügend AsP zur Verfügung stehen, die Beschwörungsmatrix einsatzbereit ist und kein anderer Auslöser gewählt wurde.

Quellen: Iryabaar, Kraft, Zauberei

Struktur: komplex (grundlegend), sehr komplex (herausfordernd), extrem komplex (anspruchsvoll)

Kosten: 8 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten (grundlegend), 16 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten (herausfordernd) oder 32 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten (anspruchsvoll)

Basiszeit: ZfP* Stunden

Basisgewicht: 1 Stein

Kraftumwandler

Kraftumwandler wandeln Lebens- in Astralkraft um und speichern sie, um sie dem Anwender zur Verfügung zu stellen. Die einfachsten Kraftumwandler (grundlegend) können LeP eines Wesens umwandeln. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei entweder 10 LeP von Tieren, 5 LeP von magiebegabten Tieren, 2 LeP von intelligenten Wesen oder 1 LeP von magiebegabten intelligenten Wesen notwendig. Um die schmerzlose Umwandlung einzuleiten, muss das Artefakt in Körperkontakt mit dem Opfer gebracht und angewendet werden. Bricht der Kontakt ab, endet die Transformation. Auf diesem Wege vermag pro KR 1 LeP entzogen zu werden. Befinden sich mehrere Wesen in Kontakt mit dem Kraftumwandler, wird ihnen abwechselnd 1 LeP entzogen, wobei die Reihenfolge zufällig bestimmt wird. Hochwertigere Kraftumwandler (herausfordernd) können stattdessen die Körper verstorbener Lebewesen in Astralkraft umwandeln. Dies verbraucht die Materie vollständig, welche daraufhin zu Staub zerfällt, und bringt 1 AsP pro 5 Stein eines Wesens ein, wobei pro KR 1 Stein transformiert wird. Die besten Kraftumwandler (anspruchsvoll) vermögen neben Leichenteilen auch Pflanzen umzuwandeln, was 1 AsP pro 10 Stein einbringt. Auch können sie *Sättigungstränke* (S. 138) verarbeiten, die pro Qualitätsstufe als 50 Stein wiegende Pflanze zählt. Auch hierbei wird pro KR 1 Stein transformiert.

Maximal können ZfP* AsP gespeichert werden. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Entzug

von Lebenskraft bzw. kein Verbrauch des Materials statt. Der Anwender des Artefakts kann die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen, jedoch vermag ein Kraftumwandler niemals pAsP aufzuwenden. Der Kraftumwandler muss berührt werden, um auf die darin befindliche Kraft zurückzugreifen. Für den Beginn der Umwandlung und die Entnahme der Kraft können unterschiedliche Auslöser gewählt werden. Wird ein Kraftumwandler in Kombination mit einer Beschwörungsmatrix eingesetzt, gibt er seine Kraft automatisch an diese ab, sobald genügend AsP zur Verfügung stehen, die Beschwörungsmatrix einsatzbereit ist und kein anderer Auslöser gewählt wurde.

Quellen: Humus, Iryabaar, Khalyanar, Kraft, Zauberei

Struktur: schwer (grundlegend), sehr schwer (herausfordernd), extrem schwer (anspruchsvoll)

Kosten: 4 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten (grundlegend), 8 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten (herausfordernd) oder 16 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten (anspruchsvoll)

Basiszeit: ZfP* Stunden

Basisgewicht: 1 Stein

Dekromantie

Der Körper eines verstorbenen Wesens erhebt sich als Untoter und folgt den Anweisungen des Erschaffers. Die Werte der Kreatur entsprechen der Hälfte jener Werte, über die sie zu Lebzeiten verfügte. TP und RS bleiben jedoch erhalten, nicht in Zahlen festgehaltene Eigenschaften wie die meisten *Attribute*, *Vorteile*, *Nachteile* und *Sonderfertigkeiten* ebenfalls. AE und KE können jedoch nicht eingesetzt werden. Mit der Quelle *Galkuzul* lassen sich lediglich durch Wasser oder auf See gestorbene Wesen erheben, mit der Quelle *Naggarach* lediglich durch Kälte oder Eis verendete, mit der Quelle *Tyakaar* lediglich durch Feuer umgekommene, mit der Quelle *Totenwesen* lediglich vor maximal 2 Tagen dahingeschiedene. Die Quelle *Dya'Khol* erlaubt zusätzlich die Schaffung untoter Konstruktionen, was jedoch die Kenntnis der SF *Former der Leiber* voraussetzt. Untote erhalten automatisch die Attribute *Eigener Wille*, *Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken* und *Sonnenlicht*, *Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken*, *Immunität gegen*

Verwesungszustand

Das Gewicht einer Leiche hängt von der Zeitspanne ab, die zwischen dem Ableben und der Erhebung vergangen ist.

Verwesungszustand	Zeitpunkt	Gewicht
Verstorben	0-2 Tage	x1
Verfault	3-13 Tage	x0,8
Verwest	14-24 Tage	x0,5
Vertrocknet	25-39 Tage	x0,3
Skelettiert	40+ Tage	x0,1
Mumifiziert	0+ Tage	x0,05

Leichentypus

Neben gewöhnlichen Leichen existieren einige Sonderfälle von verstorbenen Wesen, die bei der Erhebung zum Untoten bestimmte Vor- und Nachteile mit sich bringen.

Leichentypus Zusätzliche Attribute

Brandleiche	Immunität gegen Feuerschaden, Verwundbarkeit gegen Wasserschaden
Eisleiche	Immunität gegen Kälteschaden, Verwundbarkeit gegen Hitzeschaden
Mumie	Regeneration I, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden
Wasserleiche	Immunität gegen Wasserschaden, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden

Beherrschung, Gifte, Krankheiten und Verwandlung, Resistenz gegen Stiche, Schreckgestalt I und Unterwerfung. Mit Hilfe der Quelle *Dya'Khol* erhobene Untote weisen lediglich eine *Leichte Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht* auf. Das Gewicht einer verstorbenen Kreatur hängt vom Verwesungszustand ab, wie der Tabelle auf S. 49 zu entnehmen ist. Ein Untoter verfügt über alle üblichen Sinne eines Lebewesens. Er benötigt weder Schlaf noch Ruhe, Atemluft oder Nahrung und vermag keinen Schmerz zu empfinden. Zudem erleidet er keine Wunden oder Kampfabzüge aufgrund niedriger LE.

Wird ein Untoter von einem *Navaz* (**MyMa** S. 59) besessen, können die bei der Beschwörung des Dämons erreichten *ZfP** zur weiteren Verbesserung der Werte des Untoten verwendet werden. Der Dämon vermag zudem aus einem noch

nicht erhobenen Leib einen Untoten zu schaffen. In diesem Fall können lediglich die *ZfP** seiner Beschwörung verwendet werden, außerdem erfolgt die Kontrolle der Kreatur über die Kontrolle des Dämons.

Quellen: *Dya'Khol*, *Galkuzul*, *Naggarach*, *Totenwesen*, *Tyakaar*
Struktur: schwer

Kosten: 4 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten

Basiszeit: *ZfP** Stunden

Basisgewicht: 1 Stein

Sphärenstabilisator

Sphärenstabilisatoren stellen nicht nur eine wichtige Komponente jeder größeren arkanomechanischen Konstruktion dar, sondern leisten auch solchen Zaubern gute Dienste, die eine große Anzahl magischer Artefakte ihr Eigen nennen. Ihr Zweck besteht darin, astrale Dissonanzen in ihrer Umgebung zu harmonisieren und auf diesem Wege die Auswirkungen der *Kritischen Essenz* (**MyMa** S. 241) abzumildern. Innerhalb eines Radius von 21 Schritt wird pro *ZfP** 1 Punkt von deren Skala abgezogen, sodass eine größere Anzahl gebundener AsP gefahrlos konzentriert werden kann. Wenn mehrere Stabilisatoren vorhanden sind, addieren sich deren Wirkungen innerhalb der überlappenden Zonen. Da das Artefakt auch seine eigene Ausstrahlung stabilisiert, werden die bei seiner Erschaffung aufgetragenen Astralpunkte in der Berechnung der Kritischen Essenz nicht berücksichtigt.

Quellen: *Iryabaar*, *Kraft*, *Zauberei*

Struktur: extrem komplex

Kosten: 8 AsP + 1 AsP Zeitkosten + 1 AsP Gewichtskosten

Basiszeit: *ZfP** Stunden

Basisgewicht: 1 Stein



Erweiterungsregeln der Influxion

Attribute

Ein Influxionsobjekt vermag über die eigentliche Wirkung hinaus mit weiteren Eigenschaften versehen zu werden. Zu diesem Zweck müssen im Rahmen der Erschaffung ZfP* in Höhe der aufgeführten Kosten aufgewendet werden. Nicht jedes Attribut steht dabei allen Influxionsobjekten offen, vielmehr können sie nur an jene der angegebenen Kategorien vergeben werden. Unterschieden wird dabei zwischen Artefakten (A), Chimären (C), Golems (G) und Untoten (U). Jedes Attribut kann nur einmal eingebunden werden, sofern nichts anderes angegeben ist. Im Falle von Chimären und Untoten können weitere Attribute der Ausgangswesen hinzukommen, deren Beschreibung in **MyMa** und **MyMo** zu finden ist.

Apport (A)

Mit Hilfe des Apports ist der Erschaffer dazu in der Lage, das Artefakt auf magischem Wege zu sich zu rufen, wenn sie räumlich voneinander getrennt sind. Dazu muss 1 AsP pro angefangenem Stein Gewicht investiert werden und eine Probe auf den Erschaffungszauber gelingen. Das Artefakt fliegt daraufhin mit einer GS von 15 zu ihm zurück, wenn er seinen Aufenthaltsort seit dem Rufen nicht um mehr als 1 Meile geändert hat. Hat er es doch getan, begibt es sich zu dem Ort, von dem aus es gerufen wurde. Es sucht seinen Weg um Hindernisse herum, durchschlägt jedoch Fenster und lässt sich auch von ähnlichen leicht zerstörbaren Hürden nicht aufhalten.

Kosten: 3

Artefaktkontrolle (A)

Nachdem das Artefakt aktiviert wurde, kann der Anwender seine Wirkung jederzeit unterdrücken und wiederaufleben lassen. Beides kostet jeweils 1 Aktion und bedarf der Ausführung eines eigenen Auslösers.

Kosten: 3

Astralsinn (G, U)

Das Wesen kann die Umgebung auf astralem Wege wahrnehmen. Dabei erscheinen magische Dinge als Muster aus Kraftfäden, während nichtmagisches als nebulöses Spiegelbild in der Astralwelt zu erkennen ist. Dies ermöglicht selbst in absoluter Finsternis eine grobe Orientierung und das Erkennen von Dingen, die dem sterblichen Auge verschlossen bleiben. Es ist möglich, den Sinn zu täuschen, beispielsweise mittels der Instruktion *Verhüllung*. Sollte die Schärfe des Sinns für irgendwelche Zwecke einen Wert benötigen, beträgt dieser 10, solange nichts anderes genannt ist.

Kosten: 5

Eigener Wille (A, C, G, U)

Das Influxionsobjekt verfügt über einen eigenen Willen und folgt daher nicht allen Befehlen, das es erhält. Stattdessen erhält es einen Loyalitätswert (LO), der zum Ausdruck bringt, wie

wahrscheinlich eine Unterwerfung ist. Standardmäßig beträgt er 10, kann jedoch im Rahmen der Erschaffung erhöht werden. Auf diesen wird bei jeder Anwendung eine W20-Probe abgelegt. Misslingt sie, wird die Anweisung missachtet und eine Anwendung ist für 1 SR nicht möglich. Kommt es dabei sogar zu einem bestätigten Patzer, wendet sich das Influxionsobjekt im Rahmen seiner Fähigkeiten gegen den Anwender, ein Wesen wird ihn also beispielsweise attackieren, ein Beschwörungsspeicher die enthaltene Instruktion zu seinen Ungunsten auslösen. Wird ein Wesen mit diesem Attribut Opfer von Magie, die seinen Geist dahingehend beeinflusst, dass es anderen Befehlen folgen soll, ist deren Wirkung zusätzlich um die LO erschwert.

Kosten: nur automatisch

Empfindlichkeit gegen [Umstand] (C, G, U)

Das Wesen ist gegen einen bestimmten Umstand empfindlich und erleidet Schaden, wenn es mit diesem in Kontakt kommt, also das jeweilige Objekt berührt oder sich in einer entsprechend geprägten Zone aufhält. Die bei jedem Wesen angegebene Intensität der Empfindlichkeit bestimmt dabei das Intervall, in dem Schaden verursacht wird. Bei einer *leichten* Empfindlichkeit tritt er nach jeder vollen Stunde ein, bei einer *mittleren* nach jeder vollen Spielrunde und bei einer *schweren* nach jeder vollen Kampfrunde. Die Intensität des Einflusses bestimmt dagegen die Höhe des Schadens, der bei geringen Einflüssen 1W6 SP, bei tiefgehenden 2W6 SP und bei starken 3W6 SP beträgt. Die Einordnung eines Umstandes in die jeweilige Kategorie erfolgt durch den Meister. Zudem sind entsprechende Kontakte äußerst unangenehm und werden im Normalfall selbst dann gemieden, wenn ihre Dauer unterhalb des jeweiligen Intervalls liegt. Es kann keine Empfindlichkeit gegen einen Umstand verschafft werden, der die Existenz des Wesens schlichtweg unmöglich machen würde, beispielsweise eine Empfindlichkeit gegen Atemluft.

Kosten: 4 / 8 / 12

Fliegendes Wesen (G)

Das Wesen verfügt über Flügel oder andere Möglichkeiten, sich in die Lüfte zu erheben. Kämpft es im fliegenden Zustand, gelten die Regeln für Auseinandersetzungen in der dritten Dimension (**WnM** S. 184). Sollte das Wesen ausschließlich gegen Gegner am Boden kämpfen, kann jedoch darauf verzichtet werden. Stattdessen erhalten die Gegner am Boden eine Erschwernis auf ihre Attacken in Höhe von 2 und auf ihre Paraden in Höhe von 4 Punkten, wobei das Tragen eines Schilds die Paradeerschwer-nis auf 2 Punkte senkt. Die Regeln zum Kampf in Überzahl gelten im Kampf gegen fliegende Wesen nicht, wenn sie nur von Gegnern am Boden angegriffen werden. Wird das Attribut an ein bis dahin nicht flugfähiges Wesen verliehen, erhält dieses eine Fluggeschwindigkeit, die seiner doppelten GS entspricht, sowie das Talent *Freies Fliegen* mit einem TaW von 0.

Kosten: 11

Formlosigkeit I/II (G)

Das Wesen besitzt keine feste, unveränderbare derische Form, sondern kann seinen Körper nach Belieben umgestalten und so selbst durch fingerbreite Lücken wie einen Türspalt oder ein Gitter passen. Die zweite Stufe ermöglicht sogar, sich durch haarfeine Ritzen zu zwängen, sodass es kaum einen Ort gibt, den es nicht erreichen kann. Ein Wesen mit diesem Attribut kann *Kontrollbereiche* ignorieren und wird nicht von *Passierschlägen* getroffen (WdS S. 83).

Kosten: 4 / 7

Fortpflanzungsfähigkeit (C)

Die Chimäre ist fortpflanzungsfähig, kann sich jedoch nur mit anderen Chimären gleicher Zusammensetzung paaren. Kommt es zu einer Geburt von Nachkommen, handelt es sich bei diesen um natürliche Lebewesen, die über keine aus der Influxion resultierende magische Aura verfügen und deren Existenz nicht endet, wenn die Wirkungsdauer des Zaubers abgelaufen ist. Endet die Influxion eines der involvierten Chimären jedoch während der Trächtigkeit, verenden die Nachkommen im Mutterleib.

Kosten: 4

Gespür (A, C, G, U)

Der Erschaffer vermag nach Aufwendung von 1 AsP für die Dauer einer KR die Richtung zu erspüren, in der sich das Influxionsobjekt befindet, solange es sich in einem Umkreis von 7 Meilen befindet.

Kosten: 3



Gift (C, G)

Vom Wesen verursachter Schaden kann zu einer Vergiftung führen (WdS S. 147), wobei die Stufe dem angegebenen Wert entspricht und die Wirkung nach 5-Stufe KR eintritt. Zu unterscheiden sind drei verschiedene Giftarten. *Schadensgifte* verursachen über einen Zeitraum von 20 KR hinweg alle 5 KR SP in Höhe ihrer Stufe. *Lähmungsgifte* führen zu einer Verkrampfung der Muskulatur, was sich über einen Zeitraum von einer Stunde hinweg in Aufschlägen auf alle Proben auf körperliche Eigenschaften und körperliche Talente sowie auf AT und PA in Höhe der Stufe ausdrückt. Zudem sinkt die GS um die halbe Stufe und kann dadurch auch auf 0 fallen, wodurch das Opfer komplett bewegungsunfähig wird. *Schlafgifte* betäuben das Opfer für eine Anzahl an Spielrunden, die der Höhe der Stufe entspricht. Ohne eine Entgiftung ist der Betroffene nicht aus dem Schlaf zu erwecken. Die Wirkungen der einzelnen Gifte sind kumulativ und ein Gift kann mehrere Effekte gleichzeitig hervorrufen, wenn das Attribut mehrfach erworben wird, also beispielsweise Schaden verursachen und lähmen. Sollte die nach den üblichen Regeln abgelegte KO-Probe gelingen, werden die jeweiligen Auswirkungen halbiert. Bleiben dabei mindestens 10 Punkte übrig, entfällt die Wirkung sogar gänzlich.

Kosten: 1 pro Stufe

Krankheitsüberträger (U)

Die Angriffe des Wesens übertragen Krankheiten. Pro vollen 5 SP, die ein Opfer an einem Tag durch das Wesen erlitten hat, besteht eine Ansteckungswahrscheinlichkeit von 5%, wobei die maximale Chance 50% beträgt. Welche Krankheiten übertragen werden, ist entweder bei dem jeweiligen Wesen angegeben oder kann vom Zauberer gewählt werden, wobei die Kosten von der Stufe der Krankheit abhängen. Zur Abwehr der Krankheit steht dem Opfer die übliche KO-Probe zu (WdS S. 153).

Kosten: 1 pro Stufe

Raserei (C)

Erleidet das Wesen eine *Wunde*, verfällt es in einen Zustand der Raserei. Während dieser greift es zunächst seine Gegner an, wendet sich anschließend jedoch auch gegen alle anderen Wesen, denen gegenüber es keine LO von 10 oder höher aufweist. MU, AT und TP steigen jeweils um die Attributstufe, zudem werden alle Wunden und Abzüge für niedrige Lebensenergie ignoriert, auch tritt bis zum Tod keine Kampf-unfähigkeit ein. Dafür verliert die Kreatur pro Attacke 2 AuP, pariert nicht mehr und beendet den Kampf erst, wenn entweder LE oder AU auf 0 gefallen sind.

Kosten: 2 pro Stufe

Regeneration III (A, G, U)

Das Influxionsobjekt regeneriert jede Kampfunde 1W6 LeP, StP oder Punkte BF pro Stufe des Attributs, zusätzlich schließt sich pro 7 gleichzeitig auf diesem Wege zurückgewonnener LeP eine eventuell aufgetretene Wunde. Es kommt zu keiner Regeneration

von Schaden, gegen den das Wesen *Verwundbar* ist. Ein zerstörtes Influxionsobjekt kann sich nicht regenerieren.

Kosten: 4 / 7

Resistenz / Immunität gegen [Schaden] (A, C, G, U)

Das Influxionsobjekt ist gegen Schaden eines bestimmten Ursprungs resistent, wählbar sind hierbei *dämonischer, elementarer, karmaler, magischer* und *profaner* Schaden. Es erleidet durch entsprechende Angriffe nach Abzug eines eventuell vorhandenen RS nur die Hälfte der üblichen Auswirkungen. Ist das Wesen sogar immun, erleidet es gar keinen Schaden entsprechenden Ursprungs. Es ist möglich, Einschränkungen auf Teilbereiche vorzunehmen, beispielsweise Stiche, Feuer oder das Wirken eines bestimmten Gottes. Eine Resistenz oder Immunität entfaltet keine Wirkung, wenn eine speziellere *Verwundbarkeit* vorhanden ist. Artefakte können lediglich *Resistenzen* erhalten.

Kosten: 6 / 12. Eingeschränkte Formen kosten 2 Punkte weniger.

Resistenz / Immunität gegen [Zaubergattung] (C, G, U)

Das Wesen ist resistent gegen eine bestimmte Zaubergattung, wodurch es allen entsprechenden Zaubern zusätzlich zu allen übrigen Modifikatoren seine MR entgegensetzen hat und diese daher im Normalfall um die doppelte MR erschwert sind. Handelt es sich um einen Flächeneffekt, fällt keine Erschwerung an, jedoch werden die ZFP* für das Wesen um die MR gesenkt. Fallen sie auf 0, erleidet es keine Auswirkungen. Ist das Wesen sogar immun, wird es in keiner Weise von Zaubern der entsprechenden Gattung betroffen. Als Zaubergattungen zählen dabei *Beherrschung* (z.B. Dienst Kontrolle über Gefühle oder Wesen), *Bewegung* (z.B. Objektbewegung), *Hellsicht* (z.B. Hellsicht, Analyse), *Illusion* (z.B. Geistillusion), *Schaden* (z.B. Schadenszauber), *Verständigung* (z.B. Kommunikation) und *Verwandlung* (z.B. Transformation).

Kosten: 5 / 10

Schleier (A)

Wird ein derart verzaubertes Artefakt analysiert, werden 7 Punkte vom Ergebnis abgezogen. Sinken die ZFP* dabei auf 0, wird es nicht als magisch erkannt. Gleiches gilt für Phänomene wie die Gabe *Magiegefühle*, entsprechendes karmales Wirken oder Artefakte, die auf Magie reagieren. Diese optionale Eigenschaft kann mehrfach eingebunden werden, wodurch sich die Mali addieren.

Kosten: 4

Schreckgestalt III (U)

Wesen mit diesem Attribut besitzen eine Aura der Furcht oder eine angsteinflößende Gestalt. Jeder, der dem Wesen begegnet, muss eine MU-Probe ablegen, die um 4 / 8 Punkte und um weitere Modifikatoren wie passende Nachteile erschwert ist. Misslingt sie, ist der Betroffene von Furcht gelähmt und erhält einen Abzug in Höhe von jeweils 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FE, AT, PA, FK und INI-Basis, wobei keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte stattfindet. Dieser Malus baut sich fern der Gegenwart des Wesens mit einem Punkt pro halbe Stunde

wieder ab. Sind mehrere Wesen mit diesem Attribut anwesend, muss lediglich eine Probe mit der höchsten Erschwerung abgelegt werden. Bei *Schreckgestalt II* ist das Wesen so einschüchternd, dass es zusätzlich nur nach ebenso erschwerter MU-Probe im Nahkampf attackiert werden kann. Misslingt sie, verliert das Opfer eine Aktion.

Kosten: 4 / 8

Signatur (A)

Der Erschaffer versieht das Artefakt mit einem astralen Siegel, das mit Hilfe der Instruktion *Analyse* erkannt werden kann. Auf diesem Wege vermag jeder, der um diese spezielle Signatur weiß, den Ursprung des Artefakts zu erkennen.

Kosten: 1

Unterwerfung (A, C, G, U)

Die Anwendung des Influxionsobjekts ist lediglich einem bei der Erschaffung festgelegten Kreis an Wesen möglich, während Anwendungsversuche anderer Wesen automatisch scheitern. Dabei kann es sich um einzelne Personen oder ganze Gruppierungen handeln, die über ein gemeinsames wie abgrenzendes Merkmal körperlicher, magischer oder emotionaler Natur verfügen. Handelt es sich nicht um den Erschaffer selbst oder eine Gruppe, der er angehört, muss er im Vorfeld einen Zauber mit dem Dienst *Analyse* und mindestens 13 ZFP* auf die entsprechenden Wesen oder einen Angehörigen der Gruppe gewirkt haben.

Kosten: 4

Verbindung zum Erschaffer (C, G, U)

Das Wesen verfügt über eine geistige Verbindung zu seinem Erschaffer und kann ihm über diese Sinneseindrücke vermitteln. Der Erschaffer kann diese Verbindung ausblenden und später wieder aufnehmen.

Kosten: 5

Verwundbarkeit gegen [Schaden] (C, G, U)

Das Wesen ist gegen Schaden aus einer bestimmten Quelle besonders anfällig, etwa gegen Gift, Feuer oder Säure. Es erleidet durch entsprechende Angriffe das Doppelte der üblichen Auswirkungen. Möglich ist auch eine Verwundbarkeit gegen jeglichen Schaden, die unter bestimmten Umständen zum Tragen kommt, beispielsweise in der Nacht oder auf hoher See.

Kosten: 4

Zeichen (A)

Ein derart verzaubertes Artefakt verfügt über eine optische Komponente in beliebiger Form, die dem Betrachter einen vom Erschaffer bestimmten Zustand offenbart, solange dieser vorherrscht. So mag ein Kraftspeicher über eine Sigille verfügen, die nur dann leuchtet, wenn er vollständig aufgeladen ist. Alternativ wäre ein Beschwörungsspeicher denkbar, dem anzusehen ist, ob er noch über Ladungen verfügt. Es können lediglich zwei verschiedene Zustände angezeigt werden, jedoch darf die Eigenschaft mehrfach eingewoben werden, um diese Zahl zu erhöhen.

Kosten: 1

Zusätzliche Kampffaktion (C, G, U)

Aufgrund mehrerer zum Angriff geeigneter Körperteile oder einer besonders hohen Beweglichkeit verfügt das Wesen über eine Anzahl zusätzlicher Aktionen pro Kampfrunde. Diese können sowohl für Attacken als auch für Paraden eingesetzt werden. Sollte das Wesen mehrere Attackeformen besitzen, müssen die zusätzlichen Kampffaktionen im Falle einer Attacke soweit möglich gleichmäßig auf diese aufgeteilt werden.

Kosten: 3 Punkte für eine zusätzliche Kampffaktion, 7 für eine zweite, weitere nur automatisch

Materialien

Die materielle Komponente eines Influxionsobjekts ist von großer Bedeutung für die Verzauberung. Auch wenn praktisch jeder zusammenhängende Gegenstand mit Magie belegt werden kann, bieten sich doch manche Stoffe eher an als andere. Besteht die zu verzaubernde Materie vollständig aus einem der aufgezählten Materialien, erleichtert dies die Probe des Influxionszaubers um dessen Qualitätsstufe (QS). Kommen mehrere Materialien zur Anwendung, wird ein Durchschnittswert gebildet, der sich nach der Gewichtsverteilung richtet. Die in den einzelnen Gruppen aufgeführten Materialien stellen lediglich eine Auswahl an Möglichkeiten dar und es existieren diverse Abwandlungen in den verschiedenen Regionen Myranors. Nicht in eine der Kategorien passende Materialien weisen eine Qualitätsstufe von 0 auf.

Die Qualitätsstufe beeinflusst zudem den Preis des Materials, indem sie mit dem Grundpreis von 1 Au pro Einheit der Grundmenge multipliziert wird. Die Preise gelten oft für spezielle Varianten des jeweiligen Materials und können daher von jenen üblicher Gebrauchsmaterialien abweichen. Zu beachten ist, dass nicht alle Influxionsobjekte Nutzen aus allen besonderen Materialien ziehen können, vielmehr gilt die Erleichterung nur für die angegebenen Kategorien.

Edelstein

Edelsteine stellen eine besonders reine Form des Elements Erz dar. Sie eignen sich zur Erschaffung von *Beschwörungstalismanen*, *Kraftspeichern* und *Sphärenstabilisatoren*. Grundmenge ist 1 Skrupel. Edelsteine verfügen über die Materialeigenschaft *Traditionell*.

I: Bernstein, Gwen Petryl, Löwenauge, Zirkon

II: Roter Feuerstein, Rubin, Saphir, Smaragd

III: Diamant, Khorrund, Trilopanit

IV: Thearchit, Vinshinischer Nigrit

V: Makelloser Optrilith

VI: Biolith, Solar

Feststoff

Feststoffe eignen sich für die Erschaffung von *Golems*. Grundmenge sind 2 Stein.

I: Glas, Gips, Pulverschnee

II: Lehm, Porzellan, Schneematsch

III: Korallen, Neuschnee, Ton

IV: Altschnee, Mörtel

V: Beton, Eis

VI: Chratmörtel, Gletschereis

Materialeigenschaften

Einige der besonderen Materialien verfügen über spezielle Eigenschaften, die über die übliche Probenerleichterung hinausgehen. Sie kommen immer dann zur Anwendung, wenn die verzauberte Materie vollständig aus dem entsprechenden Material besteht.

❖ **Effizient:** Die zur Berechnung der aufzuwendenden pAsP herangezogenen AsP werden pro QS als um 10% niedriger angenommen. Permanente Verzauberungen kosten weiterhin mindestens 1 pAsP.

❖ **Geformt:** Das Material bildet bereits die vollständige zu verzaubernde Form. Es ist daher keine Mindestmenge für eine Verzauberung nötig, stattdessen ist lediglich einmal die Grundmenge erforderlich.

❖ **Kostbar:** Während die Kosten für die erste QS wie üblich 1 Au betragen, werden sie auf jeder folgenden Stufe vervierfacht.

❖ **Magisch:** Das Material ist bereits ohne Verzauberung magisch, was vor allem für daraus gefertigte Waffen von Bedeutung ist.

❖ **Potent:** Statt um einen Punkt wird die Verzauberung pro QS um zwei Punkte erleichtert.

❖ **Traditionell:** Das besondere Material kann auch zur Erschaffung von *Traditionsartefakten* verwendet werden, wenn diese aus seiner Grundform bestehen. In diesem Fall sind alle damit verbundenen *Ritualkenntnis*-Proben um die QS erleichtert. Es ist keine Mindestmenge erforderlich, stattdessen gilt das normale Gewicht des Ritualgegenstands.

❖ **Wertvoll:** Während die Kosten für die erste QS wie üblich 1 Au betragen, werden sie auf jeder folgenden Stufe verdoppelt.

Flüssigkeit

Zahlreiche Flüssigkeiten eignen sich für die Erschaffung von *Golems*. Sie können aber auch für die Erschaffung von *Beschwörungsspeichern*, *Kraftspeichern* und *Kraftumwandlern* eingesetzt werden, beispielsweise als Flüssigartefakte oder in Form einer Tätowierung. Grundmenge sind 2 Raumhand.

I: Blut eines Löwen, Harz des Mammutbaums

II: Blut eines Ghorla, Harz der Geisterbuche

III: Blut einer Hornechse, Harz des Satyarendorns

IV: Blut eines Han'kro, Harz des Auijaja

V: Blut eines Greifen, Harz der Blutulme

VI: Blut eines Drachen, Harz des Fliegenden Baums

Gas

Neben festen Stoffen eignet sich auch Gas für die Erschaffung von *Golems*. Grundmenge sind 2 Stein des zu verbrennenden Materials, aus dem 2 Stein Gas entstehen.

- I:** Kohle
- II:** Bernstein
- III:** Orazal
- IV:** Braunöl
- V:** Schwefel
- VI:** Brennendes Eis

Gestein

Gestein eignet sich für die Erschaffung von *Golems* und *Kraftumwandlern*. Grundmenge sind 2 Stein. Gestein verfügt über die Materialeigenschaft *Traditionell*.

- I:** Alabaster
- II:** Quarz
- III:** Basalt
- IV:** Vulkangestein
- V:** Marmor
- VI:** Lignolith

Holz

Das Holz einiger Bäume kann gut bei *Beschwörungsmatrizen*, *Beschwörungsspeichern*, *Beschwörungstalismanen* und *Kraftumwandlern* verwendet werden. Grundmenge ist der Kern eines ausgewachsenen Baums, was 10 Unzen entspricht. Holz verfügt über die Materialeigenschaft *Traditionell*.

- I:** Banyan, Lorthalis-Eiche, Neretonie, Olivesche
- II:** Himmelszeder, Schwarzerle, Silberbuche
- III:** Baan Bashur-Himmelszeder, Satyarendorn
- IV:** Auijaja, Boinure Graublut-Tarnex, Mammutbaum
- V:** Blutulme
- VI:** Baumschrat-Holz, Peroxyl

Karfunkelstein

Der im Kopf eines jeden größeren Drachen zu findende Karfunkelstein beinhaltet dessen Seele, die auch nach dem Tod darin verbleibt. Sein Wert bemisst sich nach der Mächtigkeit und astralen Kraft seines Trägers. Verwendung findet er bei der Herstellung von *Beschwörungsmatrizen*, *Beschwörungsspeichern*, *Beschwörungstalismanen*, *Kraftspeichern* und *Sphärenstabilisatoren*. Grundmenge ist 1 Skrupel, was einem Zwölftel eines Karfunkels entspricht. Karfunkelsteine verfügen über die Materialeigenschaften *Magisch* und *Potent*.

- I:** Baumdrache, Grubenwurm, Horndrache, Tatzelwurm
- II:** Donnerschlange, Himmelsdrache, Höhlendrache, Kristallwurm
- III:** Gletscherwurm, Perldrache, Sturmwinddrache
- IV:** Gischtwurm, Verkünder
- V:** Golddrache, Riesenlindwurm
- VI:** Purpurwurm

Kreatur

Prinzipiell kann jede Kreatur als Grundlage für die Erschaffung von *Chimären*

dienen, jedoch sind besonders kräftige und prachtvolle Exemplare deutlich besser dafür geeignet. Grundmenge ist 1 Kreatur, der Preis kann jedoch abhängig von der Kreatur deutlich von der Norm abweichen. Kreaturen verfügen über die Materialeigenschaft *Geformt*.

- I:** Überdurchschnittlich
- II:** Kräftig
- III:** Mächtig
- IV:** Großwüchsig
- V:** Riesenwüchsig
- VI:** Legendenumwoben

Leiche

Jedes verstorbene Wesen kann zum *Untoten* erhoben werden, jedoch lassen sie sich leichter mit Unleben erfüllen, wenn sie in gutem Zustand sind. Die Qualitätsstufe bemisst sich daher nach dem Grad der Verwesung. Grundmenge ist 1 vollständige Leiche. Der Preis gilt für einen zumindest menschenähnlichen Leichnam, während verstorbene Kreaturen deutlich günstiger oder teurer sein können. Leichen verfügen über die Materialeigenschaft *Geformt*.

- I:** Skelett
- II:** Vertrockneter Leichnam
- III:** Verwester Leichnam
- IV:** Verfaulter Leichnam
- V:** Frisch Verstorbener
- VI:** Mumie

Magisches Metall

Die Magischen Metalle können zur Fertigung von *Beschwörungsmatrizen*, *Beschwörungsspeichern*, *Beschwörungstalismanen*, *Kraftspeichern*, *Kraftumwandlern* und *Sphärenstabilisatoren* herangezogen werden. Grundmenge ist 1 Unze. Magisches Metall verfügt über die Materialeigenschaften *Effizient*, *Kostbar*, *Magisch*, *Potent* und *Traditionell*.

- I:** Orichalcum, Raffinat
- II:** Mindorium
- III:** Quoranium
- IV:** Arkanium
- V:** Endurium
- VI:** Titaniumstahl

Metall

Während gewöhnliche Metalle bei der Herstellung von Artefakten keinen Vorteil einbringen, eignen sie sich für die Erschaffung von *Golems*. Grundmenge sind 2 Stein. Metall verfügt über die Materialeigenschaft *Wertvoll*.

- I:** Kupfer, Zinn
- II:** Bronze, Messing
- III:** Farbstahl, Meteoreisen, Zink
- IV:** Cupritan, Tombak
- V:** Elektrum, Silber, Schneesilber
- VI:** Illuminium, Mondsilber, Quecksilber



Organisches Material

Organische Materialien eignen sich für die Erschaffung von *Golems*. Grundmenge sind 2 Stein. Organisches Material verfügt über die Materialeigenschaft *Traditionell*.

I: Holz der Neretonie, Knochen

II: Holz der Himmelszeder, Teil eines Verwesten Leichnams

III: Holz des Satyarendorns, Teile einer Wasserleiche

IV: Holz des Auijaja, Teile einer Eisleiche

V: Holz der Blutulme, Teile eines frisch Verstorbenen

VI: Holz des Braumschrats, Teile einer Mumie

Artefaktseelen

Je mächtiger ein permanent erschaffenes Artefakt ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass sich aus den miteinander agierenden magischen Mustern ein rudimentäres Bewusstsein entwickelt, das eigenen Zielen folgt. Nach dem Ablegen der Zauberprobe und dem Verteilen der ZfP* muss daher eine *Okkupationsprobe* abgelegt werden. Ist das Ergebnis eines W20-Wurfs gleich oder niedriger der investierten pAsP, kommt es zur Bildung einer Artefaktseele, wobei die unten stehenden Modifikatoren zur Anwendung kommen.

Modifikatoren der Okkupationsprobe

Die folgenden Modifikatoren beeinflussen die *Okkupationsprobe*:

- LS/KS Verzauberung findet auf einer Kraftlinie statt
- 6 Verzauberung findet im Limbus statt
- 4 Anwendung von Blutmagie während des Zaubervorgangs
- 2 Verzauberung erfolgt mittels einer dämonischen Quelle
- +7 Erschaffer verfügt über SF *Artefaktreinigung I*
- +14 Erschaffer verfügt über SF *Artefaktreinigung II*
- +21 Erschaffer verfügt über SF *Artefaktreinigung III*

Pro angefangener 7 Punkte, die dabei unterwürfelt werden, erhält die Artefaktseele einen Charakterzug, der mit einem Wurf auf die Okkupationstabelle bestimmt wird. Die meisten Charakterzüge üben Einfluss auf mit dem Artefakt in Kontakt kommende Personen aus und kommen immer dann zur Geltung, wenn das Artefakt berührt oder zumindest am Körper getragen wird und die dreifachen pAsP die MR des entsprechenden Wesens übersteigen. Der Einfluss ist für den Träger selbst nicht leicht zu erkennen, wenn er nicht bereits um ihn weiß, da es sich in den meisten Fällen nicht um die Schaffung neuer Charakterzüge handelt, sondern vielmehr um die subtile Stärkung bereits vorhandener. Mit Zerstörung des Artefakts wird auch der Einfluss der Artefaktseele beendet. Eine

Okkupationstabelle

Die Charakterzüge der Artefaktseele werden mit einem 3W20-Wurf bestimmt. Wird dabei ein Ergebnis zweimal erzielt, wird der entsprechende Wurf wiederholt.

- 3 **Arglistige Einflüsterung:** Der Träger erhält den Nachteil *Aberglaube* 8.
- 4 **Bann der Sonne:** Der Träger erhält den Nachteil *Fluch der Finsternis III*.
- 5 **Bann des Mondes:** Der Träger erhält den Nachteil *Belyabels Fluch III*.
- 6 **Bedrückende Weite:** Der Träger erhält den Nachteil *Platzangst* 8.
- 7 **Beflissentliche Gefolgschaft:** Der Träger erhält den Nachteil *Autoritätsgläubig* 8.
- 8 **Beklemmende Enge:** Der Träger erhält den Nachteil *Raumangst* 8.
- 9 **Brennender Eifer:** Der Träger erhält den Nachteil *Ungeduld* 8.
- 10 **Bote des Unheils:** Der Träger erhält den Nachteil *Pechmagnet*.
- 11 **Diener der Nacht:** Der Träger erhält den Nachteil *Lichtempfindlich*.
- 12 **Fanaticher Eifer:** Der Träger erhält den Nachteil *Gerechtigkeitswahn* 8.
- 13 **Fluch der Flammen:** Der Träger erhält den Nachteil *Angst vor Feuer* 8.
- 14 **Gefangener der Gegenwart:** Der Träger erhält den Nachteil *Leben im Jetzt*.
- 15 **Gier des Fleisches:** Der Träger erhält den Nachteil *Brünstigkeit* 8.
- 16 **Gnadenloser Hetzer:** Der Träger erhält den Nachteil *Unstet*.
- 17 **Grauen der Tiefe:** Der Träger erhält den Nachteil *Meeresangst* 8.
- 18 **Grenzenloser Übermut:** Der Träger erhält den Nachteil *Größenwahn* 8.
- 19 **Griff des Feuers:** Der Träger erhält den Nachteil *Hitzeempfindlichkeit*.
- 20 **Griff des Winters:** Der Träger erhält den Nachteil *Kälteempfindlichkeit*.
- 21 **Heißblütiger Leichtsin:** Der Träger erhält den Nachteil *Impulsiv*.
- 22 **Herausforderung des Schicksals:** Der Träger erhält den Nachteil *Spielsucht* 8.
- 23 **Herrischer Gebieter:** Der Träger erhält den Nachteil *Arroganz* 8.
- 24 **Hintertreibung aller Bemühungen:** Der Träger erhält den Nachteil *Neid* 8.

- 25 **Kaltherzige Gier:** Der Träger erhält den Nachteil *Geiz* 8.
- 26 **Körper der Körperlosen:** Der Träger erhält den Nachteil *Medium*.
- 27 **Kraft der Finsternis:** Das Artefakt kann tagsüber nicht verwendet werden.
- 28 **Kraft der Sonne:** Das Artefakt kann nachts nicht angewendet werden.
- 29 **Lähmung der Instinkte:** Der Träger erhält den Nachteil *Kampflähmung*.
- 30 **Lästige Ungeschicklichkeit:** Der Träger erhält den Nachteil *Tollpatsch*.
- 31 **Lockruf des Herrn:** Der Träger wird unterbewusst dazu gebracht, zum Aufenthaltsort des Erschaffers zurückzukehren, selbst wenn dieser bereits verstorben oder der Aufenthaltsort nicht bekannt ist.
- 32 **Öffnung des Geistes:** Der Träger erhält den Nachteil *Niedrige Magieresistenz III*.
- 33 **Prahlerische Dekadenz:** Der Träger erhält den Nachteil *Verschwendungssucht* 8.
- 34 **Rasende Wut:** Der Träger erhält den Nachteil *Jähzorn* 8.
- 35 **Raub der Gedanken:** Der Träger erhält den Nachteil *Vergesslichkeit*.
- 36 **Raub des Lebens:** Bei jeder Anwendung verliert der Träger 1W6 LeP.
- 37 **Ruf des Blutes:** Der Träger erhält den Nachteil *Blutdurst* 8.
- 38 **Schatten der Nacht:** Der Träger erhält den Nachteil *Dunkelangst* 8.
- 39 **Schleier der Sinne:** Der Träger erhält den Nachteil *Blind*.
- 40 **Schrecken der Gräber:** Der Träger erhält den Nachteil *Tötenangst* 8.
- 41 **Schrecken der Magie:** Der Träger erhält den Nachteil *Arkanophobie* 8.
- 42 **Schüren der Aggression:** Der Träger erhält den Nachteil *Streitsucht* 8.
- 43 **Schwächung des Herzens:** Der Träger erhält den Nachteil *Fürsorglich* 8.
- 44 **Selbstgefällige Prunksucht:** Der Träger erhält den Nachteil *Eitelkeit* 8.
- 45 **Träger der Seuchen:** Der Träger erhält den Nachteil *Krankheitsanfälligkeit*.
- 46 **Trügerische Bilder:** Der Träger erhält den Nachteil *Einbildungen*.
- 47 **Überschäumender Wissensdurst:** Der Träger erhält den Nachteil *Neugier* 8.
- 48 **Unbändiger Streiter:** Der Träger erhält den Nachteil *Blutrausch*.

- 49 **Unermessliches Verlangen:** Der Träger erhält den Nachteil *Goldgier* 8.
- 50 **Unversöhnlicher Rächer:** Der Träger erhält den Nachteil *Rachsucht* 8.
- 51 **Unzuverlässiger Diener:** Das Artefakt erhält das Attribut *Eigener Wille*.
- 52 **Verderben des Leibes:** Der Träger erhält nach jeweils einer vollen Woche 1 Punkt *Verfall*. Trägt er das Artefakt nicht ununterbrochen, addieren sich die einzelnen Zeitabschnitte.
- 53 **Verfall der Lebenskraft:** Der Träger erhält den Nachteil *Schneller Alternd*.
- 54 **Verfinsterung der Träume:** Der Träger erhält den Nachteil *Schlafstörungen II*.
- 55 **Verführerische Trägheit:** Der Träger erhält den Nachteil *Faulheit* 8.
- 56 **Verleitung der Seelen:** Wird das Artefakt von intelligenten Wesen erblickt, gieren diese danach, es zu besitzen. Die Auswirkungen entsprechen der Schlechten Eigenschaft *Goldgier* 8.
- 57 **Verschleierung der Macht:** Die magische Analyse des Artefakts ist um 8 Punkte erschwert.
- 58 **Verwünschung des Körpers:** Der Träger erhält den Nachteil *Glasknochen*.
- 59 **Wahn des Unbefleckten:** Der Träger erhält den Nachteil *Krankhafte Reinlichkeit* 8.
- 60 **Zersplitterung des Geistes:** Der Träger erhält den Nachteil *Wahnvorstellungen*.



vorherige Austreibung ist nicht möglich, da es sich nicht wie bei der aventurischen Zauberei um eine tatsächliche Entität handelt, sondern vielmehr um einen Fehler im magischen Muster. Wird ein Influxionsobjekt mit dem Dienst *Analyse* untersucht, offenbart sich die Existenz einer Artefaktseele ab 8 ZfP* und deren Charakterzüge ab 13 ZfP*.

Arkanomechaniken

Neben einfachen Artefakten mit simplen Wirkungen existieren in Myranor komplexe mechanische Konstruktionen, die mittels Magie angetrieben werden und unter dem Begriff Arkanomechaniken bekannt sind. Während der größte Teil derartiger Gerätschaften innerhalb von Magofakturen zur Anwendung kommt und daher für das Abenteuerleben von geringer Relevanz ist, fallen darunter auch für Helden oder ihre Widersacher interessante Zauberverke wie künstliche Gliedmaßen, mächtige Kriegsmaschinen und imperiale Insektopter. Bei ihrer Erschaffung und Anwendung kommen einige Besonderheiten zum Tragen, die über die grundlegenden Regeln der Influxion hinausgehen.

Erschaffung

Bevor eine Arkanomechanik geschaffen werden kann, sind die Randparameter des Werkes festzulegen. Als erstes muss sich der Erbauer für einen der Konstruktionstypen entscheiden, der die Funktion des Artefakts bestimmt. Als nächstes wählt er eines der unten aufgeführten Materialien, welches die Werte der Arkanomechanik beeinflusst. Schließlich bestimmt er die Größe der Konstruktion, die in angefangenen Schritten gemessen wird und bei der stets die umfangreichste Ausdehnung entscheidend ist, sei es Höhe, Länge oder Breite. Die übrigen Werte bestimmen sich wie in der nebenehenden Tabelle angegeben aus diesen drei Faktoren. Die Erschaffung vollzieht sich daraufhin in drei Schritten.

Im ersten Schritt erfolgt die **Herstellung**. Dabei muss der Erbauer die physische Grundlage seiner Konstruktion schaffen, also den Werkstoff in die richtige Form bringen. Zu diesem Zweck werden Proben auf ein Handwerkertalent abgelegt, das vom gewählten Material abhängt. Für Konstruktionen aus Chitin und Holz findet das Talent *Zimmermann* Anwendung, während im Falle von Stahl auf das Talent *Grobschmied* gewürfelt wird. Neben diesen gebräuchlichen Stoffen sind noch zahlreiche weitere denkbar, die der Einfachheit halber einem der drei zugeordnet werden sollten. So lassen sich bei Konstruktionen aus Karetan die Werte von Chitin verwenden, gleiches gilt für jene aus dem überaus leichten Pheroxyl, obwohl es sich bei diesem um ein Holz handelt. Das Werk ist vollbracht, sobald eine Anzahl an TaP* erreicht wurde, die dem dreifachen Gewicht in Stein entspricht. Hierbei ist es zudem möglich, eine beliebige Menge an Einfassungen für *Kraftspeicher* oder *Kraftumwandler* hinzuzufügen, was jeweils 4 weitere TaP* erfordert. Das Ablegen einer Probe nimmt 8 Stunden in Anspruch.

Im zweiten Schritt erfolgt der **Zusammenbau** der einzelnen Teile auf eine Art und Weise, die Bewegungsabläufe ermöglicht. Dazu müssen *Mechanik*-Proben abgelegt werden, die je nach

Komplexität der Mechanik erschwert sind und deren anzusammelnde TaP* sich nach der Menge an Gelenken und anderen kritischen Stellen richten, wie bei den einzelnen Konstruktionen aufgeführt ist. Hierbei können zudem für 7 zusätzliche TaP* Kontrollarmaturen angebracht werden, ohne die lediglich ein Mechanopath die Konstruktion zu steuern vermag. Misslingt eine Probe, darf sie mit einer Erschwernis von 7 Punkten wiederholt werden, gelingt aber auch diese nicht, hat der Konstrukteur versagt und das verwendete Material zerstört. Im Falle eines Patzers ist keine Wiederholungsprobe gestattet, solange nicht die SF *Arkanomechaniker* erworben wurde, welche zugleich die Erschwernis des Rettungswurfs abbaut. Jede Probe oder Wiederholungsprobe nimmt 8 Stunden in Anspruch. Um eine Probe ablegen zu dürfen, muss der Erbauer die Sonderfertigkeit *Berufsgeheimnis [Konstruktion]* für das Talent *Mechanik* erworben haben, wobei für jede der unten aufgeführten Arten eine gesonderte SF existiert.

Schließlich ist die eigentliche **Verzauberung** mit der Instruktion *Objektbewegung* zu vollziehen, wobei die Komplexität von der jeweiligen Arkanomechanik abhängt und bei dieser vermerkt ist. Um eine Arkanomechanik auf diesem Wege steuern zu können, muss mit beliebig vielen gleichzeitig wirkenden Instruktionszaubern eine addierte KK in Höhe eines Viertels des Gewichts erreicht werden. Um einen solchen Astralaufwand sinnvoll bewerkstelligen zu können, bindet ein Arkanomechaniker die Instruktionszauber im Normalfall in Beschwörungsmatrizen ein und speist sie mit Hilfe von Kraftspeichern oder Kraftumwandlern.

Bei dem zugrunde gelegten Gewicht muss beachtet werden, dass Insektopter und Läufer meist darauf ausgelegt sind, Personen oder Ladung zu transportieren, und die Mobilität im Falle einer Überfrachtung eingeschränkt oder sogar gänzlich unterbunden wird. Gleiches gilt für Schiffsschrauben, die zu schwere Wasserfahrzeuge anzutreiben versuchen.

Soll ein größeres Gewicht bewegt werden, als die Verzauberung erlaubt, sinkt die Geschwindigkeit um ein Drittel. Liegt es sogar über dem anderthalbfachen des erlaubten Maximums, sinkt sie um insgesamt zwei Drittel, während bei einer mehr als doppelten Überfrachtung gar keine Fortbewegung mehr möglich ist. Der Erschaffer kann dieses Problem umgehen, indem er bei der Verzauberung eine höhere Gewichtsklasse wählt, als in Anbetracht des eigentlichen Gewichts notwendig wäre. In diesem Fall wird für die Überfrachtungsberechnung das bei der Verzauberung festgelegte Maximum verwendet.

Verwendung

Während normale Artefakte recht einfach in der Handhabung sind, müssen beim Umgang mit Arkanomechaniken einige Besonderheiten beachtet werden.

Die **Steuerung** einer Arkanomechanik erfolgt im Normalfall mit Hilfe angebrachter Kontrollarmaturen. Einige Erbauer verzichten jedoch auf dieses Element, sodass ihre Konstruktionen allein von Personen mit der Gabe *Mechanopath* (S. 141) gelenkt werden können. Das zur Steuerung benötigte Talent hängt vom Konstruktionstyp ab. Bei Geschützen kommt das Talent *Belagerungswaffen* zur Anwendung, bei Insektoptern *Fluggeräte steuern*, bei Läufern *Fahrzeug Lenken* und bei Schiffen je nach

Vom Bau arkanomechanischer Konstruktionen

Werte arkanomechanischer Konstruktionen

Die grundlegenden Werte einer Arkanomechanik richten sich vor allem nach der gewählten Größe, jedoch spielen auch die folgenden Faktoren eine Rolle.

Größe in Schritt	Gewählte Größe
Gewicht in Stein	Größe x Größe x Größe x Gewicht (Material)
Materialkosten in Au	Gewicht x Kosten (Material)
Strukturpunkte	Gewicht
Härte	Größe x Härte (Material)
Struktur	Struktur (Konstruktion) x Struktur (Material)

Arten arkanomechanischer Konstruktionen

Der Aufbau und die Mechanik einer Konstruktion bestimmen ihre Form ebenso wie die Schwierigkeit, ihr zu Bewegungsabläufen zu verhelfen.

Konstruktion	Struktur	Mechanik	Instruktion
Geschütze	4	+7	Grundlegend
Gliedmaßen	3	+10	Anspruchsvoll
Insektopter	4	+7	Herausfordernd
Läufer	5	+10	Anspruchsvoll
Schiffsschrauben	6	+0	Grundlegend

Materialien arkanomechanischer Konstruktionen

Chitin, Holz und Stahl sind die drei Grundmaterialien einer Arkanomechanik. Alternativ können auch ähnliche Materialien wie Karetan verwendet werden, diese werden jedoch einer der drei Kategorien zugeordnet. Wie bei der normalen Artefakterschaffung ist es auch hier möglich, besonders leicht zu verzaubernde Varianten der jeweiligen Materialien zu verwenden. In diesem Fall wird die Qualitätsstufe mit dem Materialkostenmodifikator multipliziert.

Material	Struktur	Gewicht	Kosten	Härte
Chitin	2	5	3	2
Holz	1	10	1	1
Stahl	3	15	2	3

Kampfwerte von Läufern und Insektoptern

Die Größe eines Läufers und eines Insektopters bestimmt seine Kampfwerte, wobei die Größe in Schritt angegeben ist. Bei der Geschwindigkeit gilt der erste Wert für Läufer, der zweite für Insektopter. *Große* und *sehr große* Läufer erhalten die Fertigkeiten *Niederwerfen*, *Trampeln* und *Überrennen* auf einem Wert in Höhe ihrer Größe. Insektopter verfügen nur dann über AT, PA und IB (INI-Basiswert), wenn sie mit Gliedmaßen ausgestattet sind.

Gr.	AT	PA	IB	TP	KK	GS	Grkl.	DK
1	12	6	6	1W6	10	2/9	Klein	H
2	12	6	6	2W6	15	4/12	Mittel	H
3	12	6	6	3W6	20	6/15	Groß	N
4	12	6	6	4W6	25	8/18	Groß	N
5	12	6	6	5W6	30	10/21	Sehr groß	S
6	12	6	6	6W6	35	12/23	Sehr groß	S
7	12	6	6	7W6	40	14/26	Sehr groß	P
+1	–	–	–	+1W6	+5	–	–	–

Größe des Gefährts *Boote Fahren* oder *Seefahrt*. Zur Verwendung von Gliedmaßen ist kein besonderes Talent erforderlich, da sie die normalen Körperfunktionen übernehmen.

Wird eine Arkanomechanik in einen **Kampf** verwickelt, kommen die *Strukturregeln* (WdS S. 191) zur Anwendung. Jede Konstruktion verfügt also über eine Anzahl an Strukturpunkten, die angeben, wie viel Schaden sie aushalten kann, einen Wert für ihre Härte, die von den erlittenen TP abgezogen wird, sowie ein Maß an Struktur, welche die Stabilität des Werks angibt. Werden arkanomechanische Gliedmaßen im Kampf getroffen, wird nicht nur die Härte der Konstruktion von den erlittenen TP abgezogen, sondern auch der RS eventuell darüber getragener Rüstung. Der angerichtete Schaden wird dabei stets von den Strukturpunkten abgezogen, LeP gehen dem Träger also nicht verloren. Wird auf die Verwendung des Zonensystems verzichtet, wird stets der Körper getroffen.

Arkanomechanische Konstruktionen sind in großem Maße anfällig gegen kleine Beschädigungen, was eine regelmäßige **Wartung** notwendig macht. Daher muss an jedem Tag, der mit Reisen, Kämpfen, schwerer Arbeit oder ähnlichen Tätigkeiten verbracht wird, eine einfache *Mechanik*-Probe abgelegt werden, die einen Zeitaufwand von 1 SR pro Schritt Größe erfordert. Misslingt diese oder wird absichtlich auf sie verzichtet, sinken die effektiven ZfP* der Konstruktion um 1 Punkt, bis die Mechanik schließlich gänzlich versagt, sobald diese auf 0 sinken. Um diese Einschränkung aufzuheben, müssen die verpassten Proben einzeln nachgeholt werden.

Deutlich schwieriger ist die **Reparatur** einer beschädigten oder gar zerstörten Arkanomechanik. Um verloren gegangene Strukturpunkte wiederherzustellen, müssen Proben auf das gewählte Handwerkstalent abgelegt werden, die der gleichen Erschwernis unterliegen wie die Herstellung und einen Zeitaufwand von 2 Stunden erfordern. Jeder dabei erzielte TaP* bringt einen Strukturpunkt zurück. Die Regeln zur Zerstörung des Materials bei misslungenen Proben kommen hierbei jedoch nicht zur Anwendung.

Arten

Neben zahlreichen Konstruktionen, die in Werkstätten oder Haushalten zur Anwendung kommen, existieren fünf auch für reisende Abenteurer interessante Typen von Arkanomechaniken.

Geschütze

Eine seltene, aber in gewissen Optimatenkreisen durchaus beliebte Spielart der Arkanomechanik beschäftigt sich mit der Herstellung von Geschützen (**MyArs** S. 116), die nicht auf Spannung, sondern auf magischer Bewegung basieren. Gerade die *Krysobela* hat ihre Überlegenheit gegenüber profanen Konstruktionen der gleichen Größenklasse wiederholt unter Beweis gestellt. Zwar vermag sie in Bezug auf die Durchschlagskraft lediglich knapp mit diesen mitzuhalten, doch liegt ihre Schussfrequenz deutlich höher.

Trotz des auf den ersten Blick simplen Konzepts bedarf es zur Herstellung derartiger Waffen einiges an handwerklichem Geschick. Die *Mechanik*-Proben für den Zusammenbau sind daher um 7 Punkte erschwert und insgesamt müssen Größe x 20 TaP* angesammelt werden. Die Verzauberung der Arka-

nomechanik ist *grundlegend* und es wird bloß ein Viertel des Gesamtgewichts herangezogen, da lediglich die Mechanik bewegt werden muss. Für den Aufbau eines solchen Geschützes sind Größe x 4 SR notwendig, das Nachladen nimmt Größe x 4 KR in Anspruch. Die TP*+ betragen stets +3/+2/+1/0/-1, während die übrigen Werte auf einem Grundwert beruhen, der sich aus ZfP*/4 + Größe zusammensetzt. Zum einen wird dieser mit den Basisreichweiten in Höhe von 10/20/30/40/50 multipliziert, zum anderen bestimmt er sowohl die TP in Höhe von Grundwert W6 + Grundwert als auch die TP* in Höhe von 1W6 + Grundwert.

Zur Bedienung eines arkanomechanischen Geschützes bedarf es einer Anzahl an Personen, die seiner Größe entspricht. Da im Normalfall keine Armaturen angebracht werden, damit das Konstrukt nicht erbeutet und gegen den Erbauer verwendet werden kann, fällt der eigentliche Schuss meist einem Mechanopathen zu. Zu beachten ist, dass die Mindestgröße eines arkanomechanischen Geschützes aufgrund seines Aufbaus mindestens 3 betragen muss. Auch muss die verwendete Munition den Maßen der Konstruktion angepasst sein und ein Gewicht von Größe x Größe aufweisen.

Gliedmaßen

Trotz aller Erfolge auf dem Gebiet der profanen wie magischen Heilung geschieht es selbst gut betuchten Persönlichkeiten von Zeit zu Zeit, dass bei einem Unfall jede Hilfe zu spät kommt und sie einen Arm oder ein Bein verlieren. Glücklicherweise kann die Magoprothetik in solch einem Fall Abhilfe schaffen und abgetrennte Extremitäten durch kostspielige arkanomechanische Konstruktionen ersetzen. Diese vermögen, abhängig von der Qualität der Verzauberung, die Funktion der ursprünglichen Körperteile in ähnlichem Maße oder sogar noch besser auszuführen.

Wichtigste Voraussetzung für die Schaffung eines solchen Artefakts ist das Fehlen eines Körperteils, da die Prothese mit den Muskeln und Nerven des Trägers verbunden wird, sie also nicht an einer beliebigen Stelle angebracht werden kann. Aus dem gleichen Grund handelt es sich bei Arkanomechaniken dieses Typs stets um Maßenfertigungen, die von anderen Personen nicht verwendet werden können. Zudem erfordert der Aufbau einer solchen Prothese das korrekte Zusammenspiel sämtlicher Komponenten, wodurch lediglich komplette Gliedmaßen ersetzt werden können, nicht jedoch Hände, Füße oder ähnliches. Außerdem ist es nicht möglich, auf diesem Wege eine Gliedmaße zu ersetzen, die bereits bei der Generierung aufgrund von Nachteilen wie *Einbeinig* oder *Einhändig* verlustig gegangen sind, da damit ein Absterben der notwendigen Muskeln einhergeht.

Im Rahmen ihrer Herstellung ist zu beachten, dass die Größe von Gliedmaßen der Vereinfachung halber stets der Hälfte der Größe des Trägers entspricht, ganz gleich, ob es sich um Arme, Beine, Flügel, Flossen oder Schwänze handelt. Der Zusammenbau gestaltet sich aufgrund der zahlreichen Einzelteile und deren komplizierten Zusammenspiels besonders schwer, sodass die dafür notwendigen *Mechanik*-Proben um 10 Punkte erschwert sind und insgesamt Größe x 40 TaP* angesammelt werden müssen. Zudem ist eine *Heilkunde Wunden*-Probe +7 erforderlich, um die Prothese mit dem Körper des Trägers zu

Beispiel: Die Erschaffung einer Spinne

Anhand der beispielhaften Erschaffung einer Spinne – eines sechsbeinigen Läufers, der auf S. 70 ausführlich beschrieben wird – sollen die Regeln zum Bau einer Arkanomechanik veranschaulicht werden.

Herstellung: Für die Herstellung ist es zunächst notwendig, die Größe des Konstrukts festzulegen und auf dessen Basis das Gewicht zu berechnen. Als Größe wird eine Länge von 4 Schritt gewählt. Dies ergibt ein Grundgewicht von 64 Stein ($4 \times 4 \times 4$). Dieses wird mit dem Gewichtsmodifikator des Materials multipliziert. Da die Spinne aus Chitin bestehen soll, beträgt dieser 5, woraus ein tatsächliches Gewicht von 320 Stein (64×5) folgt. Aus dem dreifachen Gewicht ergibt sich die Höhe der anzusammelnden TaP* der *Zimmermann*-Proben, in diesem Fall 960 (320×3). Da zudem neun Einfassungen für Kraftspeicher eingebaut werden sollen, sind weitere 36 TaP* (9×4) aufzubringen, was die benötigte Gesamtmenge auf 996 TaP* erhöht.

Zusammenbau: Ist die Herstellung der Bestandteile gelungen, müssen sie zusammengebaut werden. Dies erfordert *Mechanik*-Proben, die bei einem Läufer um 10 Punkte erschwert sind. Um die Höhe der benötigten TaP* zu bestimmen, muss die Größe mit der Anzahl der Gliedmaßen und dem Faktor 30 multipliziert werden, was einen Wert von 720 ($4 \times 6 \times 30$) ergibt. Auf das Hinzufügen von Kontrollarmaturen wird verzichtet, damit sich der Anwenderkreis auf Mechanopathen beschränkt.

Verzauberung: Kernstück der Erschaffung ist die Verzauberung. Hierbei wird der Einfachheit halber davon ausgegangen, dass alle Zauber 25 ZfP* erreichen. In der Realität lassen sich solch exakte Ergebnisse natürlich nicht vorhersagen, weshalb stets Puffer eingeplant werden sollten. Zur Verzauberung wird die Instruktion *Objektbewegung* genutzt, da nur diese ausreichend genaue Bewegungsabläufe ermöglicht. Um sie anwenden zu können, muss jedoch zuerst das magisch zu bewegendes Gewicht ermittelt werden, das sich aus dem Gewicht der Konstruktion und dem von dieser zu tragenden Last ergibt. Die Besatzung der Spinne soll aus drei Personen bestehen, die über Ausrüstung verfügen, wofür 320 Stein veranschlagt werden. Damit ergibt sich ein zu bewegendes Gewicht von 640 Stein ($320 + 320$). Eine solche Masse zu bewegen erfordert eine KK in Höhe einer Viertels des Gewichts, muss also 160 betragen ($640 : 4$). Ein einzelner Zauber könnte dies kaum bewerkstelligen, also müssen gleich mehrere gesprochen werden. Bei 25 ZfP* ergibt sich pro Zauber eine KK von 20 ($7 + 25 : 2$). Notwendig ist also das Wirken von 8 Zaubern ($160 : 20$). Da ein Läufer mit einer *anspruchsvollen* Verzauberung belegt werden muss, fallen dafür bei einer Wirkungsdauer von ZfP* SR Kosten in Höhe von jeweils 24 AsP ($8 + 8 \times 2$) an.

Um eine solche Menge an Astralenergie nicht alle zwei Stunden aufbringen zu müssen, bietet es sich an, die Kon-

struktion mit Beschwörungsmatrizen und dazugehörigen Kraftspeichern zu versehen. Wenn die Wirkungsdauer des Instruktionszaubers nach 25 SR abgelaufen ist und eine erneute Einspeisung von 24 AsP notwendig ist, hat der Kraftspeicher bereits 25 AsP gesammelt und kann sie an die Beschwörungsmatrix abgeben, die selbstständig einen neuen Instruktionszauber wirkt. Jede der permanent verzauberten Beschwörungsmatrizen erfordert dabei eine Investition von 47 AsP ($8 + 1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 + 1 + 24 : 4$), während ein ebenfalls permanent wirkender, spielründlich aufladender Kraftspeicher 65 AsP ($32 + 1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 + 1$) kostet. Insgesamt belaufen sich die Ausgaben damit auf 1.088 AsP ($8 \times [47 + 24 + 65]$).

Darüber hinaus sind noch weitere Verzauberungen möglich. So bietet es sich an, der Spinne eine lautlose Bewegung zu ermöglichen, schließlich wird sie vor allem zum Kundenschaften eingesetzt. Zu diesem Zweck wird eine weitere, von den vorherigen unabhängige Beschwörungsmatrix hinzugefügt, die einen Zauber der Instruktion *Beseelung der Umwelt* wirkt, der innerhalb eines Radius von 3 Schritt absolute Stille hervorruft. Der ZfP* SR wirkende Instruktionszauber kostet 18 AsP ($3 \times [2 + 2 \times 2]$), da er als *herausfordernd* anzusehen ist. Für die Beschwörungsmatrix bietet es sich an, die gesamte Konstruktion zu verzaubern, um sie mit dem Attribut *Artefaktkontrolle* versehen zu können, die ein An- und Abschalten der Wirkung ermöglicht. Auch die Einbindung des Attributs *Regeneration I* kommt einer Kampfmaschine regelmäßig zugute und macht zudem Reparaturen überflüssig.

Das Hinzufügen beider Attribute kostet 7 ZfP* ($3 + 4$), sodass nur noch 18 ZfP* übrig bleiben. Dies limitiert zwar die ZfP* des Instruktionszaubers, solange die Höhe der Wirkungsdauer die Höhe der Kosten nicht unterschreitet, stellt dies aber kein Problem dar, da die Wirkungsstärke in diesem Fall nicht von den ZfP* abhängt und nicht mit effektiven antimagischen Maßnahmen zu rechnen ist. Läge die Höhe der Wirkungsdauer unter der Höhe der Kosten, könnte ein einzelner Kraftspeicher nicht schnell genug AsP aufbringen, um eine kontinuierliche Wirkung zu ermöglichen. All diese Punkte einbeziehend belaufen sich die Kosten der Beschwörungsmatrix auf 61 AsP ($8 + 1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 + 1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 + 18 : 4$). Auch hier kostet ein entsprechender Kraftspeicher 65 AsP.

Eine derartige Massierung gebundener Astralkraft birgt die Gefahr der *Kritischen Essenz*. Um dem entgegen zu wirken, werden der Konstruktion zwei Sphärenstabilisatoren hinzugefügt, die innerhalb eines Radius von 21 Schritt jeweils 25 Punkte von der entsprechenden Skala abziehen. Die Kosten eines Sphärenstabilisators liegen bei 41 AsP ($8 + 1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 + 1$). Alle Ergänzungen zusammen genommen erhöhen die Gesamtkosten der Verzauberung auf 1.314 AsP ($1088 + 61 + 18 + 65 + 2 \times 41$).

Neben den zu investierenden AsP müssen auch die aufzubringenden pAsP bedacht werden. Hierbei müssen lediglich die permanent wirkenden Beschwörungsmatrizen und Kraftspeicher beachtet werden, während die einmalig gewirkten Instruktionszauber außen vor bleiben. Da die Schaffung einer derart großen Arkanomechanik eine große Menge permanent gebundener Kraft erfordert, werden die entsprechenden Objekte aus Arkanium gefertigt, was nicht nur eine geringere Menge erfordert, sondern auch die Höhe der erforderlichen pAsP um 40% senkt. Die Beschwörungsmatrizen, die der Bewegung dienen, kosten damit jeweils 3 pAsP ($0,6 \times 47 : 10$), die Kraftspeicher jeweils 4 pAsP ($0,6 \times 65 : 10$) und die Sphärenstabilisatoren jeweils 2 pAsP ($0,6 \times 41 : 10$). Die Beschwörungsmatrix, in die der Beseelungszauber eingebunden wurde, besteht aus der Spinne selbst und erfährt daher keine Einsparung. Für sie sind 6 pAsP ($61 : 10$) zu bezahlen. Insgesamt müssen also 70 pAsP ($8 \times 3 + 1 \times 6 + 9 \times 4 + 2 \times 2$) aufgebracht werden.

Werte: Die Werte der Spinne ergeben sich aus ihrer Größe und der Beschaffenheit des Materials. Die Strukturpunkte entsprechen dem Gewicht, also 320. Für die Ermittlung der Härte wird die Größe zum entsprechenden Materialmodifikator addiert, was einen Wert in Höhe von 5 ergibt ($4 + 1$). Die Struktur ergibt sich, indem der Strukturwert der Konstruktion mit dem Strukturwert des Materials multipliziert wird, woraus in diesem Fall ein Wert von 10 (5×2) folgt. Die Geschwindigkeit beträgt grundlegend 8, da die Spinne über 6 Beine verfügt, erhöht sich diese allerdings auf 12 ($8 + 3 + 1$). Die übrigen Werte sind ebenfalls von der Größe abzuleiten. Die AT beträgt 12, die PA 6, die INI 1W6+6 und die KK 25, während die TP 4W6 betragen. Die DK ist N, die Größenklasse *groß*, weshalb die Spinne die Fertigkeiten *Niederwerfen* (4), *Trampeln* (4) sowie *Überrennen* (4) erhält.

Preis: Zur Berechnung des Preises müssen zunächst die Materialkosten herangezogen werden. Dafür wird das Gewicht mit dem Materialkostenfaktor multipliziert, was einen Betrag von 960 Au (320×3) ergibt. Hinzu kommen die von den jeweils erforderlichen TaP* abhängigen

Kosten für die Herstellung in Höhe von 996 Au und für den Zusammenbau in Höhe von 720 Au.

Ebenfalls eingerechnet werden die Materialkosten der Kraftspeicher sowie der Beschwörungsmatrizen, die der Bewegung dienen. Da sie aus Arkanium erschaffen wurden, ist pro 10 angefangener AsP nur eine Menge von 1 Skrupel notwendig. Für die Beschwörungsmatrizen sind demnach jeweils 5 Skrupel erforderlich, für die Kraftspeicher jeweils 7 und für die Sphärenstabilisatoren ebenfalls jeweils 5, woraus sich ein Bedarf von 113 Skrupel ($8 \times 5 + 9 \times 7 + 2 \times 5$) ergibt. Dies entspricht 4,52 Unzen, was mit Kosten in Höhe von aufgerundet 1.158 Au ($4,52 \times 4 \times 4 \times 4 \times 4$) verbunden ist. Zusätzlich können 124 Au für Verzierungen, Werkzeug und kleinere Ausrüstungsgegenstände addiert werden. Die Materialkosten belaufen sich damit auf 3.958 Au ($960 + 996 + 720 + 1.158 + 124$).

Zum Wert der physischen Komponente gesellt sich jener der Verzauberung. Hierbei werden zunächst alle erreichten ZfP* addiert. Im Rahmen des Prozesses kam es zur Erschaffung von neun Kraftspeichern, neun Beschwörungsmatrizen, für die jeweils ein Influxions- und ein Instruktionszauber gewirkt wurden, sowie zwei Sphärenstabilisatoren. Da die Erschaffer in allen Fällen 25 ZfP* erreichten, ergibt sich ein Betrag in Höhe von 725 Au (29×25). Darüber hinaus fällt ein Zehntel der jeweils aufgetragenen AsP an, also für die Beschwörungsmatrizen jeweils 5 Au ($47 : 10$) bzw. 6 Au ($61 : 10$), für die Kraftspeicher jeweils 7 Au ($65 : 10$) und für die Sphärenstabilisatoren jeweils 4 Au ($41 : 10$). Die Kosten belaufen sich damit auf 117 Au ($8 \times 5 + 1 \times 6 + 9 \times 7 + 2 \times 4$). Zusätzlich muss das Zehnfache der jeweils aufgetragenen pAsP bezahlt werden, also für die Beschwörungsmatrizen jeweils 30 Au (3×10) bzw. 60 Au (6×10), für die Kraftspeicher jeweils 40 Au (4×10) und für die Sphärenstabilisatoren jeweils 20 Au (2×10), was insgesamt 700 Au ($8 \times 30 + 1 \times 60 + 9 \times 40 + 2 \times 20$) ergibt. Die Kosten aller Verzauberungen belaufen sich damit auf 1.542 Au ($725 + 117 + 700$), was einen Gesamtwert der Konstruktion in Höhe von 5.500 Au ($3.958 + 1.542$) ergibt.

verbinden. Bei Gelingen verliert dieser 1W6 LeP, bei jedem Misslingen 3W6 LeP. Das Ablegen einer Probe nimmt dabei unabhängig vom Erfolg 2 Stunden in Anspruch.

Die Verwendung einer Prothese bringt keine Traglast mit sich und bedarf keiner zusätzlichen Fähigkeiten, jedoch hat der Träger bei einer nur schlecht gelungenen Verzauberung mit Einschränkungen zu kämpfen. Für alle mit dem Körperteil ausgeführten Tätigkeiten sind FF, GE und KK um jeweils 4 Punkte gesenkt. Diese Mali lassen sich lediglich mit den übrig behaltenen Punkten der *anspruchsvollen* Verzauberung ausgleichen, wobei pro ZfP* ein Punkt auf eine der Eigenschaften verteilt werden darf. Wenn genügend Punkte übrig behalten werden, können die entsprechenden Eigenschaften sogar angehoben werden,

maximal jedoch bis zum anderthalbfachen des eigentlichen Werts. Kommen mehrere Körperteile gleichzeitig zum Einsatz, werden die Mali bzw. Boni anteilmäßig eingerechnet.

Insektopter

Insektopter sind nicht nur wichtige Bestandteile der imperialen Streitmacht, sondern dienen auch wohlhabenden Optimaten als luxuriöse Fortbewegungsmittel. Ihr Vorteil gegenüber vollständig verzauberten Flugobjekten besteht darin, dass lediglich die angebrachten Flügel mit Hilfe von Magie bewegt werden müssen und sich das Gefährt ansonsten den Kräften der Winde bedient. Aus diesem Grund wird bei der Verzauberung lediglich ein Viertel des Gewichts herangezogen. Da zudem bei der Her-

stellung dieses Konstruktionstyps meist auf Chitin oder Pheroxyl zurückgegriffen wird, sind deutlich größere Ausmaße erreichbar als es bei anderen Fluggeräten üblich ist. Einige Insektopter verfügen über angebrachte Gliedmaßen, die es ihnen erlauben, Gegner zu attackieren. In diesem Fall erhalten sie die Kampfwerte von Läufern gleicher Größe. Für den Zusammenbau eines Insektopters müssen Größe x 30 TaP* mit *Mechanik*-Proben +7 angesammelt werden, bei angebrachten Gliedmaßen lautet die Formel Größe x Anzahl der Gliedmaßen x 30.

Läufer

Als Läufer werden alle arkanomechanischen Konstruktionen bezeichnet, die sich mit Hilfe von Beinen fortbewegen. Ihre Werte bemessen sich größtenteils nach ihrer Größe, wie der Tabelle auf S. 59 zu entnehmen ist. Neben dieser ist auch die Anzahl der angebauten Gliedmaßen von Bedeutung, da sie den Aufwand des Zusammenbaus beeinflusst. Insgesamt müssen in diesem Schritt mit den um 10 Punkte erschwerten *Mechanik*-Proben TaP* in Höhe von Größe x Anzahl der Gliedmaßen x 30 erreicht werden. Jeder Läufer muss dabei über mindestens vier Gliedmaßen verfügen, kann jedoch pro Schritt Größe eine zusätzliche erhalten. Der Erschaffer legt jeweils fest, ob es sich bei einer Gliedmaße um ein Bein oder einen Arm handelt, jedoch müssen mindestens zwei Beine vorhanden sein.

Arme können im Kampf eingesetzt werden. So verfügt ein Läufer regulär über 1 Attacke und 1 Parade pro KR, jedes Armpaar bringt ihm jedoch eine zusätzliche Attacke ein. Es ist einem Läufer dabei nicht möglich, Waffen zu tragen, stattdessen kämpft er stets mit seinem Körper. Beine hingegen dienen der Bewegung. Das erste Beinpaar erlaubt es dem Läufer, sich mit seiner GS fortzubewegen, ein zweites Paar erhöht diese um 3 Punkte, ein drittes Paar um 1 weiteren Punkt. Weitere Beinpaare haben keinen Einfluss auf die GS. Die Verzauberung eines Läufers ist *anspruchsvoll*.

Schiffsschrauben

Die meisten Schiffe Myranors bewegen sich mit Hilfe von Segeln oder Rudern fort, andere verfügen jedoch über arkanomechanisch angetriebene Schiffsschrauben oder Schaufelräder. Diese verdrängen das umgebende Wasser und schieben das Gefährt auf diese Weise nach vorn. Die dabei erreichbare Geschwindigkeit ist vom Erfolg der *grundlegenden* Verzauberung abhängig und beträgt ZfP*/2 Meilen pro Stunde. Auf diesem Wege ist es auch möglich, Luftschiffe fortzubewegen, solange diese auf andere Art und Weise über dem Boden gehalten werden. In beiden Fällen wird aufgrund der Funktionsweise einer Schiffsschraube für die Wirkung der Instruktion nicht das gesamte Gewicht des Schiffes herangezogen, sondern lediglich ein Zehntel dieses Betrages. Beim Zusammenbau müssen im Rahmen der nicht weiter erschwerten *Mechanik*-Probe Größe x 20 TaP* erreicht werden, wobei die notwendige Größe einem Zwanzigstel der Schiffsgröße entspricht.

Preise von Influxionsobjekten

Wird ein Influxionsobjekt nicht selbst erschaffen, sondern in Auftrag gegeben, oder versucht ein Held, einen erbeuteten magischen Gegenstand zu verkaufen, lässt sich der Preis des Objekts auf Basis der einzelnen Herstellungsfaktoren berechnen. Zunächst werden die Kosten der verwendeten Materialien zusammengerechnet, welche manchmal auch ohne Verzauberung ein kleines Vermögen wert sind. Hinzu kommt für die Verzauberung ein Betrag in Aureal, der sich aus der Summe der ZfP*, eines Zehntels der aufgebrachten Astralpunkte (gerundet, mindestens 1) und dem Zehnfachen der aufgebrachten permanenten Astralpunkte zusammensetzt. Im Falle der ZfP* werden im Normalfall jene der Influxion herangezogen, bei *Beschwörungsmatrizen* und *Beschwörungsspeichern* jedoch auch jene aller eingebundenen Zauber. Im Falle der Astralkosten werden die Kosten der Influxion und jene eventuell eingebundener Zauber addiert. Dabei werden stets die eigentlich anfallenden AsP und pAsP herangezogen, selbst wenn die Fähigkeiten des Zauberers die tatsächlichen Ausgaben gesenkt haben sollten. Bei *Arkano-mechaniken* werden darüber hinaus die anzusammelnden TaP* der Handwerks- und der *Mechanik*-Proben hinzugerechnet.

Preis einer Influxion in Aureal

- ✦ Kosten der physischen Komponente
- ✦ erreichte ZfP*
- ✦ ein Zehntel der aufzubringenden AsP
- ✦ das Zehnfache der aufzubringenden pAsP
- ✦ erforderliche TaP* der Handwerksprobe
- ✦ erforderliche TaP* der *Mechanik*-Probe

Formeln

Im Folgenden werden mehrere Formeln vorgestellt. Die Liste ist keineswegs abschließend, sondern soll lediglich Beispiele für die zahlreichen Möglichkeiten der Influxionsregeln bieten. Auch gibt sie Spielern von Anfang an einige Wirkungen an die Hand, die es ihnen ermöglichen, schnell und unkompliziert einen gewünschten Effekt zu produzieren.

Astralmagnet

Probe: MU/MU/CH +12

Quelle: Iryabaar

Disziplin: Influxion

Dienst: Kraftspeicher

Zauberdauer: 12 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr komplex

Kosten: 33 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 1 Stein wiegenden *Kraftspeicher*, der maximal ZfP* AsP aufnehmen kann und pro Stunde 1 AsP speichert. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Blutraub

Probe: MU/KL/CH +4

Quelle: Kraft

Disziplin: Influxion

Dienst: Kraftumwandler

Zauberdauer: 1 Stunde

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: schwer

Kosten: 8 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 5 Stein wiegenden *Kraftumwandler*, der maximal ZfP* AsP aufnehmen kann, indem er Wesen ihrer Lebenskraft beraubt.

Dämonische Matrix

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Aggari

Disziplin: Influxion

Dienst: Beschwörungsmatrix

Zauberdauer: 1 SR

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: komplex

Kosten: 18 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft eine maximal 1 Stein wiegende *Beschwörungsmatrix*, in die die Schablone eines Zaubers der Quelle *Aggari* gesprochen werden kann, die maximal 32 AsP kostet. Wird dem Artefakt unter Aufwendung 1 Aktion Astralenergie in Höhe der Kosten des Zaubers zugeführt, formt dieses selbstständig den gebundenen Zauber, dessen Wirkung nach Ablauf seiner Zauberdauer eintritt.

Falle

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Avastada

Disziplin: Influxion

Dienst: Beschwörungsspeicher

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 12 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 1 Stein wiegenden *Beschwörungsspeicher*, in den beliebig viele Zauber der Quelle *Avastada* mit Gesamtkosten in Höhe von bis zu 24 AsP gesprochen werden können. Wird das Artefakt angewendet, tritt die Wirkung des letzten gespeicherten Zaubers nach Ablauf von dessen Zauberdauer ein.

Frevel der Natur

Probe: MU/MU/CH +14 +MR

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Influxion

Dienst: Chimärenerschaffung

Zauberdauer: 14 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: extrem komplex

Kosten: 64 AsP

Wirkung: Mehrere Lebewesen und Dämonen werden zu einer *Chimäre* verschmolzen, wenn sie zusammen maximal 1 Quader wiegen. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Frostriesse

Probe: MU/MU/CH +6

Quelle: Naggarach

Disziplin: Influxion

Dienst: Golembau

Zauberdauer: 6 Stunden

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 138 AsP

Wirkung: Aus maximal 10 Quadern Eis oder Schnee wird ein *Golem* erschaffen. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Nachtschwarzer Diener

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Galkuzul

Disziplin: Influxion

Dienst: Nekromantie

Zauberdauer: 20 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP*/3 Tage

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 7 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 14 AsP pro Ziel

Wirkung: Mehrere, jeweils maximal 125 Stein wiegende Weserleichen werden zu *Untoten* erhoben.

Schergen der Finsternis

Probe: MU/MU/CH +14

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Influxion

Dienst: Nekromantie

Zauberdauer: 2 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 21 Schritt

Struktur: schwer

Kosten: 11 AsP pro Ziel

Wirkung: Mehrere, jeweils maximal 125 Stein wiegende Leichen werden zu *Untoten* erhoben.

Siegel der Freiheit

Probe: KL/IN/CH +11

Quelle: Freiheit

Disziplin: Influxion

Dienst: Beschwörungstalisman

Zauberdauer: 1 Stunde

Wirkungsdauer: 1 Oktal

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 42 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 5 Stein wiegenden *Beschwörungstalisman*. Wird er während der Wirkung eines Zaubers der Quelle *Freiheit* berührt, erzielt dieser ZfP*/3 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese Punkte gelungen wäre.

Stabilisieren

Probe: KL/IN/CH +13

Quelle: Zauberei

Disziplin: Influxion

Dienst: Sphärenstabilisator

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkungsdauer: ZfP* Stunden

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 10 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 1 Stein wiegenden *Sphärenstabilisator*. Innerhalb eines Radius von 21 Schritt wird pro ZfP* 1 Punkt von der Skala der *Kritischen Essenz* abgezogen, sodass eine größere Anzahl gebundener AsP gefahrlos konzentriert werden kann.

Stählerner Diener

Probe: MU/MU/CH +8

Quelle: Aggari

Disziplin: Influxion

Dienst: Golembau

Zauberdauer: 8 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Oktal

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: sehr schwer

Kosten: 48 AsP

Wirkung: Aus einer maximal 125 Stein wiegenden Ansammlung aus Metall schafft der Zauberer einen *Golem*. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Stärkendes Amulett

Probe: KL/IN/CH +13

Quelle: Zauberei

Disziplin: Influxion

Dienst: Beschwörungstalisman

Zauberdauer: 13 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem komplex

Kosten: 98 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 1 Stein wiegenden *Beschwörungstalisman*. Wird er während der Wirkung eines Zaubers berührt, erzielt dieser ZfP*/3 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese Punkte gelungen wäre. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Untoter Diener

Probe: MU/MU/CH +7

Quelle: Dya'Khol

Disziplin: Influxion

Dienst: Nekromantie

Zauberdauer: 7 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: Berührung

Struktur: schwer

Kosten: 28 AsP

Wirkung: Ein maximal 125 Stein wiegendes, verstorbenes Lebewesen wird zum *Untoten* erhoben. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Verschlinger

Probe: MU/MU/CH +10

Quelle: Khalyanar

Disziplin: Influxion

Dienst: Kraftumwandler

Zauberdauer: 10 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Struktur: extrem schwer

Kosten: 34 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 5 Stein wiegenden *Kraftumwandler*, der maximal ZfP* AsP aufnehmen kann, indem er Leichteile oder Pflanzen transformiert. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Verschmelzung des Fleisches

Probe: MU/KL/CH +9

Quelle: Humus

Disziplin: Influxion

Dienst: Chimärenerschaffung

Zauberdauer: 9 Stunden

Wirkungsdauer: 1 Oktal

Ziel: ZfW Wesen

Reichweite: 1 Schritt

Struktur: sehr schwer

Kosten: 32 AsP

Wirkung: Mehrere Lebewesen der gleichen Klasse werden zu einer *Chimäre* verschmolzen, wenn sie zusammen maximal 1 Quader wiegen. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Zauberkonservierung

Probe: MU/KL/IN +9

Quelle: Zeit

Disziplin: Influxion
Dienst: Beschwörungsspeicher
Zauberdauer: 9 Stunden
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Struktur: sehr schwer

Kosten: 74 AsP

Wirkung: Der Zauberer erschafft einen maximal 1 Stein wiegenden *Beschwörungsspeicher*, in den beliebig viele Zauber mit Gesamtkosten in Höhe von bis zu 64 AsP gesprochen werden können. Wird das Artefakt angewendet, tritt die Wirkung des letzten gespeicherten Zaubers nach Ablauf von dessen Zauberdauer ein. Es handelt sich um eine *Großbeschwörung*.

Werke der Influxion

Auch wenn die Erschaffung eines Influxionsobjekts den Meistern der Magie vorbehalten ist, vermag jeder Myraner mit einem entsprechend großen Geldbeutel ein solches zu erstehen oder in Auftrag zu geben. Zudem finden sich über den Kontinent verteilt unzählige Grabmale und Schatzkammern, die teils Jahrtausende alte Artefakte bergen oder von mächtigen Wächtern behütet werden. Die folgende Aufzählung bietet eine höchst unvollständige Liste beispielhafter Artefakte und Kreaturen für Spieler wie Meister. Teilweise können die vorgestellten Influxionsobjekte auch als Vorbild für Eigenkreationen dienen, größtenteils handelt es sich jedoch um Werke, deren Erstellung ganze Zirkel an Zauberern erforderte.

Arkanomechaniken

Drachenlibelle

Der kleinste Typ aller Insektotyper ist als Einsitzer allen anderen an Wendigkeit überlegen. Im Prinzip wird die Drachenlibelle vor allem zum Ausspähen feindlicher Bewegungen und möglicher Hindernisse eingesetzt, in zweiter Linie als Begleitschutz für andere, weniger bewegliche Insektotyper oder Luftschiffe. Als Bewaffnung hat die Drachenlibelle einen leichten Flammenwerfer, der mittels einer Beschwörungsmatrix und eines Astrilithen einen Feuerstrahl abschießen kann und ebenfalls vom Mechanopathen kontrolliert wird. Beim Luftkampf gegen andere Insektotyper und Gleiter können die scharfen Krallen im Sturzflug verheerenden Schaden anrichten.

Die Variante mit Armaturen kann auch von anderen Personen als Mechanopathen geflogen werden, doch erfordert dies vom Piloten mehr als nur etwas Wagemut oder Tollkühnheit. In dieser Rolle findet man vor allem draufgängerische Flieger aus dem Hause Partholon, die dann auch sturzflugartige Angriffe gegen Bodensoldaten riskieren. Das geringe Gewicht dieses Insektotyper ist seine größte Schwäche hinsichtlich seiner Wetterfähigkeit. Heftiger Regen und böiger oder starker Seitenwind beeinträchtigen seine Lenkbarkeit erheblich und können ihn unkontrollierbar machen. Bei Sturm muss die Drachenlibelle daher am Boden bleiben.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Objektbewegung / Schadenszauber / Kraftspeicher / Sphärenstabilisator

Quelle: Kraft / Feuer

ZfP*: 26 / 26 / 26 / 26 / 26

AsP: 330 (36)

Wirkung: Die Drachenlibelle kann sich dank eines spielründlich aufladenden Kraftspeichers kontinuierlich bewegen, muss jedoch

Werteblocke der Influxionsobjekte

Jedes Influxionsobjekt verfügt über die folgenden Angaben. Die Bedeutung der zusätzlichen Angaben erschaffener Wesen sind **MyMo** S. 6 zu entnehmen.

Zauber: Die für die Verzauberung genutzte Influxion sowie der eventuell eingebundene Dienst. Wurde der Dienst im Rahmen einer Formel verwendet, findet sich deren Name in Klammern dahinter.

Quelle: Die Quelle der Influxion und eventuell eingebundener Zauber.

ZfP*: Die bei der Verzauberung erreichten ZfP*. Der zweite Wert steht für die ZfP* eines eventuell eingebundenen Zaubers. Es handelt sich in beiden Fällen um die Höhe der erreichten ZfP*, bevor sie verteilt wurden.

AsP: Die zur Erschaffung aufgebrachten Astralkosten. Eventuell aufgebrachte permanente Astralpunkte stehen in Klammern.

Wirkung: Die Wirkungen des Influxionsobjekts.

Attribute: Eventuell eingebundene Attribute.

Artefaktseele: Charakterzüge eventuell entstandener Artefaktseelen.

Wirkungsdauer: Die Wirkungskdauer der Influxion und eventuell eingebundener Zauber.

Material: Das Material, aus dem die physische Komponente besteht.

Gewicht: Das Gewicht des Influxionsobjekts.

Wert: Der Wert des Influxionsobjekts. Der Wert in Klammern gilt für die rein physische Komponente, der verwendet wird, wenn die Verzauberung nicht bekannt ist. Dieser kann über dem korrekt berechneten liegen, wenn es sich um ein verziertes Objekt handelt. In einigen Fällen ist der Wert lediglich pro forma angegeben, da es nahezu unmöglich ist, das entsprechende Influxionsobjekt zu kaufen oder zu verkaufen.

aufgrund fehlender Armaturen von einem Mechanopathen gesteuert werden. Sie vermag eine Last von bis zu 160 Stein zu tragen. Zudem verfügt sie über eine weitere, mit einem spielründlich aufladenden Kraftspeicher angetriebene Beschwörungsmatrix, die alle 24 SR auf eine Entfernung von 49 Schritt einen Flammenstrahl mit 6W6 TP zu verschießen vermag. Ein Sphärenstabilisator senkt die Auswirkungen *Kritischer Essenz* um 26 Punkte.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 26 SR / augenblicklich (n) / Permanent / Permanent

Material: Pheroxyl / Edelstein

Gewicht: 40 Stein

Wert: 1.000 Au (426 Au)

Größe: 2 Schritt

KK 15

Körper:

AT 12 **TP** 2W6 **DK** H

PA 6 **INI** 1W6+6 **H** 4

StP 40 **S** 8 **GS** 12

Größenkategorie: mittel

Attribute: –

Fertigkeiten: –

Heuschrecke

Heuschrecken sind recht massiv konstruiert. Die große Stärke dieses Insektopters ist seine Variabilität, da er sehr unterschiedlich konfiguriert werden kann. Zur Kampfunterstützung ist er mit einem Pilotensitz sowie zwei Sitzen für Bordschützen samt fest montiertem Geschütz und großer Munitionstruhe ausgestattet. Seine Aufgabe besteht meist darin, feindliche Insektopter zu stellen und ihre Piloten zu Angriffen zu verleiten, damit die Bordschützen ihre Waffen mit der größeren Reichweite zum Tragen bringen können. Heuschrecken tragen eine recht effektive Panzerung, an der die meisten Geschosse abprallen. Als Aufklärer ohne fest eingebaute Bewaffnung hat die Heuschrecke außer dem Pilotenplatz zwei feste Sitze und dazu bis zu drei weitere Notsitze für Späher, Brieftaubenwart und Scharfschützen mit Aerobela, Windbüchse oder Scharfschützen-Bela. Ebenso kann sie benutzt werden, um Sondertruppen unauffällig hinter den feindlichen Linien abzusetzen.

Als Transportflieger wird ihr Innenraum größtenteils zur Beförderung wichtiger Ladung genutzt.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Objektbewegung / Beseelung des Objekts / Kraftspeicher / Sphärenstabilisator

Quelle: Kraft / Humus

ZfP*: 29 / 29 / 29 / 29 / 29

AsP: 882 (41)

Wirkung: Die Heuschrecke kann sich dank vier spielründlich aufladender Kraftspeicher kontinuierlich bewegen, muss jedoch aufgrund fehlender Armaturen von einem Mechanopathen gesteuert werden. Sie vermag eine Last von bis zu 600 Stein zu tragen, worunter sich eine Polybela mit 50 Schuss befindet. Zudem wurde sie als kontinuierlich wirkende, von einem spielründlich aufladenden Kraftspeicher angetriebene Beschwörungsmatrix verzaubert, welche

die H der Heuschrecke um 7 Punkte erhöht. Ein Sphärenstabilisator senkt die Auswirkungen *Kritischer Essenz* um 29 Punkte.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 29 SR / 29 SR / Permanent / Permanent

Material: Pheroxyl / Arkanium

Gewicht: 320 Stein

Wert: 4.250 Au (3.056 Au)

Größe: 4 Schritt

KK 25

Körper:

AT – **TP** – **DK** –

PA 6 **INI** 1W6+6 **H** 15

StP 320 **S** 8 **GS** 18

Größenkategorie: groß

Attribute: –

Fertigkeiten: –

Hornisse

Als Zweisitzer benötigt die Hornisse einen mechanopathischen Piloten und hat meist einen Bordschützen, der eine Schwere Bela bedient. Weniger häufig, aber in der Kriegsführung nicht wegzudenken sind Einsätze, bei denen auf den Schützen, das Geschütz und den Munitionsvorrat verzichtet wurde. Stattdessen kann ein hoher Offizier oder ein ziviler Würdenträger mitsamt seinem Gepäck mit hoher Geschwindigkeit an sein Ziel gebracht werden. In einem solchen Fall werden fast immer zwei Drachenlibellen als Begleitschutz eingesetzt, die angreifende Insektopter abwehren müssen. Auch die Hornisse kann bei ungünstigem Wetter nur noch begrenzt eingesetzt werden und wird bei Sturm rasch zu einem Spielball Chrysirs.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Objektbewegung / Kraftspeicher

Quelle: Kraft

ZfP*: 28 / 28 / 28

AsP: 354 (30)

Wirkung: Die Hornisse kann sich dank zwei spielründlich aufladender Kraftspeicher kontinuierlich bewegen, muss jedoch aufgrund fehlender Armaturen von einem Mechanopathen gesteuert werden. Sie vermag eine Last von bis zu 300 Stein zu tragen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 28 SR / Permanent

Material: Pheroxyl

Gewicht: 135 Stein

Wert: 1.555 Au (940 Au)

Größe: 3 Schritt

KK 20

Körper:

AT – **TP** – **DK** –

PA 6 **INI** 1W6+6 **H** x

StP 135 **S** 8 **GS** 15

Größenkategorie: Groß

Attribute: –

Fertigkeiten: –

Hummel

Dieser Insektopter ist ein stabil gebautes Modell und der zweitgrößte regulär hergestellte Typ. Hummeln bieten dem Piloten und vier weiteren Personen feste Sitzplätze und dazu zwei weitere Notsitze im Laderaum. Ursprünglich wurden sie entwickelt, um Offiziere mit ihrem Stab und reichlich persönlichem Gepäck langsam, aber sicher ans Ziel zu bringen. So sind Hummeln für ihren ruhigen, kaum von Wind und Wetter beeinträchtigten Flug bekannt. Wenn Kommandanten ein Gefecht aus der Höhe beobachten wollen, ohne selber in den Kampf einzugreifen, kann eine Hummel als Feldherrenhügel dienen.

Dank ihrer für einen Insektopter vergleichsweise hohen Transportkapazität fliegt die Hummel manchmal auch Missionen, bei denen zwei Soldaten explodierende Objekte wie beispielsweise Brandölkugeln vom Himmel auf den Feind abwerfen. Bei solchen Einsätzen mit direktem Feindkontakt wird sie üblicherweise von leichteren Insektopter-Typen wie der Drachenlibelle flankierend begleitet.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Objektbewegung / Kraftspeicher / Sphärenstabilisator

Quelle: Kraft

ZfP*: 29 / 29 / 29 / 29

AsP: 1.385 (64)

Wirkung: Die Hummel kann sich dank sieben spielründlich aufladender Kraftspeicher kontinuierlich bewegen, muss jedoch aufgrund fehlender Armaturen von einem Mechanopathen gesteuert werden. Sie vermag eine Last von bis zu 1.200 Stein zu tragen. Zwei Sphärenstabilisatoren senken die Auswirkungen *Kritischer Essenz* um jeweils 29 Punkte.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 29 SR / Permanent / Permanent

Material: Pheroxyl / Arkanium

Gewicht: 625 Stein

Wert: 7.500 Au (5.532 Au)

Größe: 5 Schritt

KK 30

Körper:

AT – **TP** – **DK** –

PA 6 **INI** 1W6+6 **H** 10

StP 625 **S** 8 **GS** 21

Größenkategorie: sehr groß

Attribute: –

Fertigkeiten: –



Landgaleere

Diese Kriegsläufer sind wandelnde Festungen von etwa zwanzig Schritt Länge mit vier seitlichen Erkern und einer hohen Kampfplattform mit mannshoher Reling und Schießscharten. Üblicherweise sind hier vierzig Tokeden mit Naglern zu finden, dazu die Bedienung für das Hauptgeschütz, bei dem es sich meist um eine Carroballista oder eine Krysobela handelt, zwei Mechanopathen, ein Späher und ein Befehlshaber, meist im Rang eines Subzenturios.

Landgaleeren sind aus Stahl gefertigt und besitzen meist acht Beinpaare mit breiten, kreisrunden Fußplatten, auf denen die langen, schmalen Kriegsmaschinen auch in schwierigem Terrain beweglich bleiben. Sie werden eingesetzt, um in der Schlacht zielstrebig in feindliche Formationen vorzustößen und sie durch die Masse der Arkanomechanik und den heftigen Beschuss aufzubrechen und auseinanderzutreiben. Anders als Fuß- und Reitersoldaten kann eine Landgaleere leicht über die meisten Hindernissen wie Barrikaden und Gräben hinwegsetzen. Im Kampf gegen undisziplinierte Rebellen und Barbaren genügen oft das reine Erscheinen einer Landgaleere voller Scharfschützen und das unheimliche Heulen der Krysobela, um die Feinde in die heillose Flucht zu schlagen. Die stählernen Wände der Landgaleere können dem Beschuss durch profane wie arkanomechanische Geschütze eine beeindruckende Zeit lang standhalten.

Die Myriaden besitzen ungefähr 100 Exemplare dieser mächtigen Arkanomechanik, von denen jeder Myriade zwischen zwei und sechs zugeteilt sind. Das Verlegen einer Landgaleere ist nicht unkompliziert, da sie zu massig für die meisten Karren sind. Die beste Lösung sind dann Magie oder der Einsatz von Sonderbauten, die von Gargantuas, Jharranthen oder Riesengolems gezogen werden.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Objektbewegung / Über Element gehen / Kraftspeicher / Sphärenstabilisator

Quelle: Kraft / Freiheit

ZfP*: 28 / 28 / 28 / 28 / 28

AsP: 171.604 (8.686)

Wirkung: Die Landgaleere kann sich dank 1.072 spielründlich aufladender Kraftspeicher kontinuierlich bewegen, muss jedoch aufgrund fehlender Armaturen von einem Mechanopathen gesteuert werden. Sie vermag eine Last von bis zu 20.000 Stein zu tragen, worunter sich eine Carroballista mit 500 Schuss befindet. Zudem wurden ihre zwölf Segmente als kontinuierlich wirkende, von sechs spielründlich aufladenden Kraftspeichern angetriebene Beschwörungsmatrizen verzaubert, welche sie über Eis, Erz und Humus gehen lassen, als handele es sich um flachen und festen Grund. 288 Sphärenstabilisatoren senken die Auswirkungen *Kritischer Essenz* um jeweils 27 Punkte.

Attribute: Regeneration I

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 28 SR / 24 SR / Permanent / Permanent

Material: Stahl / Arkanium

Gewicht: 120.000 Stein

Wert: 1.000.000 Au (710.790 Au)

Größe: 20 Schritt

KK 105

Körper:

AT 12 **TP** 20W6 **DK** P

PA 6 **INI** 1W6+6 **H** 23

StP 120.000 **S** 15 **GS** 18

Größenkategorie: sehr groß

Attribute: Regeneration I

Fertigkeiten: Niederwerfen (20), Trampeln (20), Überrennen (20)

Landleviathan

Diese geschützstarrende arkanomechanische Kriegsmaschine ist der deutlich größere Bruder der Landgaleere, der wesentlich mehr Kämpfer befördern kann. Mit knapp dreißig Schritt ist der Landleviathan nicht drastisch länger, dafür ist der Rumpf aber deutlich breiter und in der Sicht von oben fast quadratisch mit einem zusätzlichen spitzen Bug, der zum Rammsporn ausläuft und somit auch durch Holzpalisaden und Steinmauern brechen kann. Zwölf hohe Beinpaare tragen den Leviathan über nahezu alle Hindernisse hinweg. Rechts und links gibt es je zwei seitliche Erker, dazu zwei vorne und einen am Heck. Hier sind die bordeigenen Geschütze befestigt, meist Polybelas, die nahezu ununterbrochen schießen können. Zentral auf der Plattform ist eine Krysobela als Hauptgeschütz befestigt, die über die Köpfe der Besatzung hinweg schießen kann. Weitere Tokeden mit Belari halten sich bereit, um notfalls zur Reling zu eilen und ihre Schüsse auf lohnende Ziele zu konzentrieren.

Im Inneren des Rumpfes kann sich eine ganze Zenturie Myrmidonen bereithalten. Meist hat der Landleviathan die feindlichen Befestigungen durchbrochen und den ersten Widerstand zurückgeschlagen, dann senken sich die Rampen und hundert Hopliten mit Schild und Klingenstab stürmen in Formation heraus. Abgesehen von großer Zauberei gibt es keine Macht in Myranor, die ein solches Fahrzeug stoppen könnte. Keine andere Macht als das Imperium besitzt eine solche Arkanomechanik, und auch der Dorokrat und seine Erzstrategen gebieten nur über ein halbes Dutzend, von denen je zwei in Valdur Harpalis sowie an der Westlichen Mholurenwehr stationiert sind und je einer in Dorinthapolis sowie unweit des tharpurischen Dvara-Passes.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Objektbewegung / Über Element gehen / Kraftspeicher / Sphärenstabilisator

Quelle: Kraft / Freiheit

ZfP*: 30 / 30 / 30 / 30 / 30

AsP: 559.621 (28.172)

Wirkung: Der Landleviathan kann sich dank 3.368 spielründlich aufladender Kraftspeicher kontinuierlich bewegen, muss jedoch aufgrund fehlender Armaturen von einem Mechanopathen gesteuert werden. Er vermag eine Last von bis zu 100.000 Stein zu tragen, worunter sich fünf Polybelas mit je 500 Schuss befinden. Zudem wurden seine 41 Segmente als kontinuierlich wirkende, von 17 spielründlich aufladenden Kraftspeichern angetriebene Beschwörungsmatrizen verzaubert, welche ihn über Eis, Erz und Humus gehen lassen, als handele es sich um flachen und festen Grund. 879 Sphärenstabilisatoren senken die Auswirkungen *Kritischer Essenz* um jeweils 30 Punkte.

Zusätzlich zu den Polybelas trägt der Landleviathan eine zehn Schritt lange Krysobela aus Holz mit 500 Schuss. Sie wird von 17 spielründlich aufladenden Kraftspeichern angetrieben, richtet 18W6+18 TP sowie 1W6+18 TP* an und verfügt über eine Reichweite von 180/360/540/720/900 sowie TP* in Höhe von +3/+2/+1/0/-1. Sie muss 40 SR lang aufgebaut und 40 KR lang geladen werden.

Attribute: Regeneration I, Resistenz gegen profanen Schaden

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 30 SR / 20 SR / Permanent / Permanent

Material: Stahl / Arkanium / Chitin

Gewicht: 405.000 Stein

Wert: 3.500.000 Au (2.577.877 Au)

Größe: 30 Schritt

KK 155

Körper:

AT 12 **TP** 30W6 **DK** P

PA 6 **INI** 1W6+6 **H** 33

StP 405.000 **S** 15 **GS** 18

Größenkategorie: sehr groß

Attribute: Regeneration I, Resistenz gegen profanen Schaden

Fertigkeiten: Niederwerfen (30), Trampeln (30), Überrennen (30)

Nachtfalter

Der Nachtfalter wurde erst vor wenigen Jahren erfunden und gilt immer noch als eher experimentell. Die konservative Hohe Kommandantur ist der Meinung, dass dieser Insektopter seinen Wert noch beweisen und vor allem seinen hohen Preis noch rechtfertigen muss, denn seine vorhergesehene Aufgabe ist hochspezialisiert. Das Modell wurde für militärische Einsätze bei Dunkelheit konzipiert und seine primäre Mission ist es, ungesehen die feindlichen Linien zu überfliegen und eine kleine Einheit Spezialtruppen abzusetzen oder aufzunehmen. Daher ist bei der Konstruktion viel Wert auf hohe Geschwindigkeit und einen lautlosen Flug gelegt worden. Nachtfalter können neben dem Piloten bis zu sechs weitere Personen befördern, Panzerung und Bewaffnung sind jedoch sehr leicht, was ein gewisses Problem darstellt. Üblicherweise würden dem Nachtfalter ein Begleitschutz aus Hornissen oder Drachenlibellen zugeteilt, doch diese können bei Nacht nur sehr eingeschränkt agieren und wären keine große Hilfe.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Objektbewegung / Beseelung der Umwelt / Kraftspeicher / Sphärenstabilisator

Quelle: Kraft

ZfP*: 30 / 30 / 30 / 30 / 30

AsP: 986 (45)

Wirkung: Der Nachtfalter kann sich dank vier spielründlich aufladender Kraftspeicher kontinuierlich bewegen, muss jedoch aufgrund fehlender Armaturen von einem Mechanopathen gesteuert werden. Er vermag eine Last von bis zu 700 Stein zu tragen. Zudem verfügt er über zwei kontinuierlich wirkende, von einem spielründlich aufladenden Kraftspeicher angetriebene Beschwörungsmatrizen. Während eine von ihnen in einem Radius von 3 Schritt absolute Stille schafft, führt die andere im gleichen Bereich eine leichte Verdunkelung herbei. Beide Wirkungen können nach Belieben an- und abgeschaltet werden. Ein Sphärenstabilisator senkt die Auswirkungen *Kritischer Essenz* um 30 Punkte.

Attribute: Artefaktkontrolle

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 30 SR / 27 SR / Permanent / Permanent

Material: Pheroxyl / Arkanium

Gewicht: 320 Stein

Wert: 4.500 Au (3.111 Au)

Größe: 4 Schritt

KK 25

Körper:

AT –	TP –	DK –
PA 6	INI 1W6+6	H 15
StP 320	S 8	GS 18

Größenkategorie: groß

Attribute: Artefaktkontrolle

Fertigkeiten: –

Schmetterling

Diese Insektopter sind eine Weiterentwicklung der Hummel für den nichtmilitärischen Gebrauch und fallen etwas größer sowie geräumiger aus. Neben dem Piloten können sie bis zu sieben Passagiere aufnehmen. Ihre oft luxuriöse Ausstattung und die meist farbenfrohe Außen- und Innendekoration zeigen, dass es sich um ein Luxusspielzeug der Reichen und Mächtigen handelt. Es wurde versucht, den Schmetterling beweglicher als die Vorläuferin zu machen, damit er engere Kurven und gewagtere Manöver fliegen kann. Sie sind nur selten bewaffnet, denn wer sich einen Schmetterling leisten kann, der kann auch ein, zwei wendigere Insektopter als fliegenden Begleitschutz einsetzen.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Objektbewegung / Reinigung / Kraftspeicher / Sphärenstabilisator

Quelle: Kraft / Wasser

ZfP*: 28 / 28 / 28 / 28 / 28

AsP: 3.174 (198)

Wirkung: Der Schmetterling kann sich dank 15 spielründlich aufladender Kraftspeicher kontinuierlich bewegen, muss jedoch aufgrund fehlender Armaturen von einem Mechanopathen gesteuert werden. Er vermag eine Last von bis zu 2.000 Stein zu tragen. Zudem verfügt er über eine weitere, mit einem spielründlich aufladenden Kraftspeicher angetriebene Beschwörungsmatrix, die den Schmetterling alle 6 SR von jeglichem Schmutz befreit. Sechs Sphärenstabilisatoren senken die Auswirkungen *Kritischer Essenz* um jeweils 28 Punkte.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 30 SR / augenblicklich (n) / Permanent / Permanent

Material: Chitin / Quoranium

Gewicht: 1.715 Stein

Wert: 20.000 Au (15.155 Au)

Größe: 7 Schritt

KK 40

Körper:

AT –	TP –	DK –
PA 6	INI 1W6+6	H 14
StP 1.715	S 8	GS 26

Größenkategorie: sehr groß

Attribute: –

Fertigkeiten: –

Skorpion

Größer als Spinnen und Taranteln, ähneln ihnen Skorpione im grundsätzlichen Aufbau. Ihr Rumpf ist jedoch größer und mit acht Schritt deutlich langgestreckter. Zwei Elemente der Bewaffnung haben ihr ihren Namen beschert. Neben den drei Beinpaaren gibt es ein zusätzliches Armpaar am vorderen Ende, mit denen der lenkende Mechanopath heftige Hiebe austeilern kann. Die übliche Carroballista als Fernwaffe ist am Heck montiert und erhebt sich auf ihrer hohen Halterung wie der hochgerollte Stachel eines Skorpions über dem Rumpf.

Skorpione sind meist aus Stahl gebaut und äußerst robust. Sie werden als bewegliche Geschützplattformen eingesetzt, die im Gefecht zügig ihre Position ändern und zugleich Angriffe durch kleine Trupps Fußvolk und Reiterei abwehren können. Neben dem mechanopathischen Piloten sind acht weitere Myrmidonen an Bord, die das Geschütz bedienen oder mit Armbrust oder Bela kämpfen. In den Myriaden gibt es etwa 200 Skorpione, dazu kommen etwa 50 in ausgewählten Legionen.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Objektbewegung / Beseelung des Objekts / Kraftspeicher / Sphärenstabilisator

Quelle: Kraft / Erz

ZfP*: 27 / 27 / 27 / 27 / 27

AsP: 13.579 (696)

Wirkung: Der Skorpion kann sich dank 94 spielründlich aufladender Kraftspeicher kontinuierlich bewegen, muss jedoch aufgrund fehlender Armaturen von einem Mechanopathen gesteuert werden. Er vermag eine Last von bis zu 2.000 Stein zu tragen, worunter sich eine Carroballista mit 50 Schuss befindet. Zudem wurde er als kontinuierlich wirkende, von vier spielründlich aufladenden Kraftspeichern angetriebene Beschwörungsmatrix verzaubert, welche die H des Skorpions um 12 Punkte erhöht. 23 Sphärenstabilisatoren senken die Auswirkungen *Kritischer Essenz* um jeweils 27 Punkte.

Attribute: Regeneration I

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 27 SR / 23 SR / Permanent / Permanent

Material: Stahl / Arkanium

Gewicht: 7.680 Stein

Wert: 65.000 Au (55.566 Au)

Größe: 8 Schritt

KK 45

Körper:

AT 12	TP 8W6	DK P
PA 6	INI 1W6+6	H 23
StP 7.680	S 15	GS 20

Größenkategorie: sehr groß

Attribute: Regeneration I

Fertigkeiten: Niederwerfen (8), Trampeln (8), Überrennen (8)

Spinne

Die kleinsten Standardmodelle der Kriegsläufer besitzen einen vier Schritt langen Rumpf und Platz für drei normalgewachsene Personen. Da sie aus Karetan oder Chitin erbaut werden, sind Spinnen weniger gut gepanzert als stählerne Kriegsläufer und halten nicht so viel Schaden aus, wiegen aber auch deutlich weniger. Daher und dank ihrer sechs langen Beine sind Spin-

nen sehr beweglich und schneller als ein gepanzertes Pferd. Sie werden üblicherweise als Aufklärer genutzt.

Ein Mechanopath dient als Pilot und lenkt den Kriegsläufer, um sich möglichst unbemerkt verdächtigen Positionen zu nähern. Der Späher sucht die Umgebung ab. Ist er nicht natürlich scharfäugig und nachtsichtig, so bedient er sich dazu geeigneter Artefakte. Der Scharfschütze führt eine Aerobela oder sogar zwei voll aufgepumpte Windbüchsen mit sich und hält eventuelle Feinde mit Schüssen auf Abstand. Der direkte Kampf wird nach Möglichkeit ganz vermieden. Da sie in der Regel aus dem Einsatz zurückkehren müssen, um dem Vorgesetzten Bericht erstatten zu können, ist ihre Reichweite meist auf einige Meilen begrenzt. Werden Spinnen in Paaren als Vorhut für eine Landgaleere oder einen Landleviathan eingesetzt, bleiben sie meist in Sichtweite und übermitteln ihre Warnung mit Fahnsignalen.

In den Myriaden sind etwa 500 Spinnen im Einsatz, dazu kommen etwa 100 in einigen Legionen oder im zivilen Einsatz. Einzelne Spinnen sind zum Teil auch mit einem thronähnlichen Sessel versehen, um neben dem Mechanopathen einen hohen Würdenträger und dessen Adjutanten zu befördern, wo Insektopter nicht in Frage kommen.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Objektbewegung / Beseelung der Umwelt / Kraftspeicher / Sphärenstabilisator

Quelle: Kraft

ZfP*: 25 / 25 / 25 / 25 / 25

AsP: 1.314 (70)

Wirkung: Die Spinne kann sich dank acht spielründlich aufladender Kraftspeicher kontinuierlich bewegen, muss jedoch aufgrund fehlender Armaturen von einem Mechanopathen gesteuert werden. Sie vermag eine Last von bis zu 320 Stein zu tragen. Zudem wurde sie als kontinuierlich wirkende, von einem spielründlich aufladenden Kraftspeicher angetriebene Beschwörungsmatrix verzaubert, die in einem Radius von 3 Schritt absolute Stille schafft. Diese Wirkung kann nach Belieben an- und abgeschaltet werden. Zwei Sphärenstabilisatoren senken die Auswirkungen *Kritischer Essenz* um jeweils 25 Punkte.

Attribute: Artefaktkontrolle, Regeneration I

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 25 SR / 18 SR / Permanent / Permanent

Material: Chitin / Arkanium

Gewicht: 320 Stein

Wert: 5.300 Au (3.861)

Größe: 4 Schritt

KK 25

Körper:

AT 12 **TP** 4W6 **DK** N

PA 6 **INI** 1W6+6 **H** 5

StP 320 **S** 10 **GS** 12

Größenkategorie: groß

Attribute: Regeneration I

Fertigkeiten: Niederwerfen (4), Trampeln (4), Überrennen (4)

der Rumpf länger und kann fünf normalgewachsene Personen befördern. Wie die kleineren Schwestern sind Taranteln aus Karettan oder Chitin gefertigt; dadurch sind auch sie nicht allzu robust und können durch direkten Beschuss mit Feldgeschützen schwer beschädigt werden.

Taranteln wurden allerdings auch nicht als Kämpfer, sondern als Fernaufklärer entwickelt, die deutlich eigenständiger agieren können als Spinnen. Neben dem mechanopathischen Piloten gibt es einen Späher mit technomantischen Hilfsmitteln und zwei Schützen an der schnell schießenden bordeigenen Polybela. Dazu kommt noch ein Schreiber, der es verstehen muss, in Windeseile auf dem schwankenden Rücken der Tarantel die wichtigsten Beobachtungen auf einen winzigen Papyrstreifen zu notieren und diesen dann einer der mitgeführten Brieftauben ans Bein zu binden, damit sie die Nachricht hoffentlich zum kommandierenden Offizier im Marschlager bringt. Zu den häufigsten Wünschen der Hohen Kommandantur zählt die Ausstattung der Taranteln mit einem magischen Kurier-Artefakt, durch das die Besatzung ihre Beobachtungen direkt an den Vorgesetzten senden könnte, doch wurde dabei noch kein feldtauglicher Durchbruch erzielt.

In der imperialen Armee gibt es derzeit erst etwa 100 Taranteln, die vor allem den grenznahen Myriaden in Harpalis, Valantia und Xarxaron zugeteilt sind. Ihre Zahl soll jedoch steigen, wenn mehr und mehr Technomanten mit der Herstellung dieses Modells vertraut werden.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Objektbewegung / Beseelung des Objekts / Kraftspeicher / Sphärenstabilisator

Quelle: Kraft / Humus

ZfP*: 26 / 26 / 26 / 26 / 26

AsP: 3.321 (170)

Wirkung: Die Tarantel kann sich dank 20 spielründlich aufladender Kraftspeicher kontinuierlich bewegen, muss jedoch aufgrund fehlender Armaturen von einem Mechanopathen gesteuert werden. Sie vermag eine Last von bis zu 1.000 Stein zu tragen, worunter sich eine Polybela mit 200 Schuss befindet. Zudem wurde sie als kontinuierlich wirkende, von vier spielründlich aufladenden Kraftspeichern angetriebene Beschwörungsmatrix verzaubert, welche die H der Tarantel um 11 Punkte erhöht. Fünf Sphärenstabilisatoren senken die Auswirkungen *Kritischer Essenz* um jeweils 26 Punkte.

Attribute: Regeneration I

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 26 SR / 22 SR / Permanent / Permanent

Material: Chitin / Arkanium

Gewicht: 1.080 Stein

Wert: 15.000 Au (11.390 Au)

Größe: 6 Schritt

KK 35

Körper:

AT 12 **TP** 6W6 **DK** S

PA 6 **INI** 1W6+6 **H** 18

StP 1.080 **S** 10 **GS** 16

Größenkategorie: sehr groß

Attribute: Regeneration I

Fertigkeiten: Niederwerfen (6), Trampeln (6), Überrennen (6)

Tarantel

Wie der Name schon andeutet, sind diese Kriegsläufer die größere und wehrhaftere Variante der Spinnen. Mit sechs Schritt ist

Beschwörungsmatrizen

Arkane Tor

Arkane Tore sind eine beliebte Sicherungsmaßnahme von Magieanwendern und dienen dazu, Unbefugte von bestimmten Orten fernzuhalten. An einer Stelle eines sonst unzugänglichen Raumes befindet sich eine Beschwörungsmatrix, die eine massive Wand in durchlässige Luft verwandelt, sobald sie mit astraler Kraft gespeist wird. Nach kurzer Zeit verwandelt sich die Pforte zurück. Arkane Tore können auch auf ganz anderen Matrizen basieren. Die Reise durch ein Element oder das Entriegeln eines auf profanem Weg unzugänglichen Mechanismus' sind ebenso denkbar wie Teleportationen. Häufig sind sie mit zusätzlichen Sicherungen wie speziellen Lösungen versehen.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Transformation (Auflösung)

Quelle: Luft

ZfP*: 10 / 10

AsP: 47 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 22 AsP in das Artefakt fließen und spricht die korrekten Worte zur Aktivierung, löst sich die Wand nach 2 Aktionen in Luft auf. Nach Ablauf der Wirkungsdauer nimmt sie wieder die gleiche Form ein.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 1 SR

Material: Messing

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 77 (2 Au)

Augen des Waldläufers

Zwar verfügen alle Wolfalben über die Gabe der Magie, doch sind die meisten von ihnen Krieger und Waldläufer und ihre Zauber daher auf spezielle Bereiche beschränkt. Der Mediziner unterstützt sein Rudel jedoch oftmals mit magischen Artefakten, die es ihnen erlauben, auch klassische Beschwörungen zu wirken. Die Augen des Waldläufers stellen ein solches dar, verleihen sie dem Anwender doch ein Gespür dafür, welche Tiere sich in seinem Umkreis befinden. Für Jäger kann das über Leben und Tod entscheiden, erst recht in unvertrauter Umgebung. Meist erscheinen die Artefakte in Form von Traumfängern, gefertigt aus mit Leder umwickelten Zweigen. Dazu gesellen sich Symbole der Magie, als Fäden aus Tiergedärmen oder Zauberhaar in das Objekt gewebt. Verziert wird das Ganze mit Muschelperlen, kleinen Knochen und Federn.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Wahrnehmung der Quelle (Wesen des Waldes)

Quelle: Tiergeister

ZfP*: 12 / 12

AsP: 56 (4)

Wirkung: Lässt der Anwender 12 AsP in das Artefakt fließen, vermag er nach 3 Aktionen alle innerhalb von 12 Schritt befindlichen Tiere zu erkennen, selbst wenn sich diese hinter Sichthindernissen befinden. Große Tiere sind dabei deutlicher zu erkennen als kleine.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 12 Stunden

Material: Federn, Haare, Holz, Knochen, Leder, Perlen

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 75 Au (5 Au)

Baculus des Verkünders

Bei dem Artefakt handelt es sich um einen schweren, fast anderthalb Schritt langen, hölzernen Stab mit zahlreichen Verzierungen aus Metall, oft versilbert oder vergoldet und immer sehr würdevoll aussehend. Solch eine als Baculus bekannte Stabkeule ist oft ein Amtszeichen honorarischer Würdenträger in städtischer Verwaltung oder im Tempelkult. Doch manche Varianten sind weit mehr als sie zuerst scheinen, dienen sie doch dazu, den Anwender auf magischem Wege größer und seine Stimme lauter erscheinen zu lassen. Dies ist insbesondere nützlich bei Veranstaltungen und Zeremonien wie etwa öffentlichen Opferfesten, bei denen es notwendig ist, dass alle Teilnehmer den Würdenträger sehen und hören können. Stäbe dieser Art sind im Besitz fast jeder Provinzhauptstadt und größerer Tempel zu finden, aber auch im Besitz einiger Theater. Manche Legenden berichten auch von Abenteurern, die mittels eines solchen Stabes erreicht haben, von ungebildeten Barbaren als mächtige Zauberer oder gar Götter verehrt zu werden. Das unterschätzt jedoch die Klugheit und den Scharfsinn der meisten myranischen Stammeskulturen erheblich.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Illusion

Quelle: Luft

ZfP*: 21 / 21

AsP: 57 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 12 AsP in das Artefakt fließen, wird sein Antlitz nach 3 Aktionen von einer Illusion überdeckt, die ihn selbst in vierfacher Größe abbildet. Zudem wird die Lautstärke seiner Stimme deutlich erhöht, sodass sie weithin zu hören ist. Die *Realitätsdichte* beträgt 18 Punkte.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 21 SR

Material: Holz

Gewicht: 4,5 Stein

Wert: 111 Au (13 Au)

Botenrucksack

Für den Reisenden stellt sich unterwegs oftmals die Frage, wie er all seine Habseligkeiten transportieren soll, vor allem wenn er zu Fuß unterwegs ist und alles selbst schleppen muss. Ursprünglich zur Entlastung von Kurieren des Hauses Eupherban geschaffen und bald auch an handverlesene Fußtruppen der Myriaden ausgegeben, hat dieser Rucksack auch große Popularität bei zivilen Reisenden gewonnen. Er verfügt über ein sehr großes Fassungsvermögen, belastet dabei aber seinen Träger kaum.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Beseelung des Objekts (Leichtigkeit)

Quelle: Luft

ZfP*: 21 / 21

AsP: 62 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 17 AsP in das Artefakt fließen, sinkt das Gewicht des Rucksacks nach 1 SR um 21 Stein, wozu auch jenes der darin enthaltenen Objekte zählt. Das Gewicht kann dabei nicht unter 1 Stein fallen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 7 Tage

Material: Leder

Gewicht: 1 Stein

Wert: 100 Au (2 Au)



Brennende Steine von Angra'Mor

Kaum etwas ist über die Herkunft dieser Artefakte bekannt, die hin und wieder an Orten verheerender Brände oder gewaltiger Schlachten auftauchen. Die etwa faustgroßen Basaltbrocken scheinen von innen heraus zu glühen, fühlen sich jedoch kühl an. Jeder Stein beherbergt einen verheerenden Flammenzauber, der im Handumdrehen sein Umfeld in Asche verwandeln kann.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Beseelung der Umwelt (Flammensturm)

Quelle: Feuer

ZfP*: 14 / 14

AsP: 47 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 21 AsP in das Artefakt fließen, manifestiert sich nach 2 Aktionen innerhalb von 21 Schritt ein rasender Flammensturm. Er weist einen Radius von 7 Schritt auf,

lässt leicht Entzündliches Feuer fangen und richtet pro KR 1W6 Punkte Feuerschaden an.

Attribute: –

Artefaktseele: Rasende Wut

Wirkungsdauer: Permanent / 50 KR

Material: Basalt

Gewicht: 1 Stein

Wert: 88 Au (5 Au)

Entwaffnende Statuetten

Entwaffnende Statuetten dienen – ganz wie der Name sagt – zumeist der Entwaffnung von Angreifern. Hin und wieder finden sie ihren Weg jedoch auch in die Hände von magiebegabten Dieben, die ihre Opfer damit um ihre Geldbeutel erleichtern. Jede der Statuetten ist ein kleines Kunstwerk. Äußerst detailgetreu stellen sie entweder einen nackten Männer- oder Frauenkörper in aufreizender Pose dar. Schon allein der Anblick genügt, die meisten Menschen in schamhaftes Gaffen zu versetzen. Dieser Effekt wird bei der Anwendung massiv verstärkt und zwingt das Opfer dazu, alles fallen zu lassen, was es in den Händen hält. Meist schlägt es hernach die Hände vor Mund oder Augen oder versucht, regsam gewordene Körperteile zu verbergen.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Kontrolle über Wesen (Freie Hand)

Quelle: Freiheit

ZfP*: 10 / 10

AsP: 44 (4)

Wirkung: Lässt der Anwender 10 AsP in das Artefakt fließen, lässt ein Wesen innerhalb von 7 Schritt nach 1 Aktion alles fallen, was es in den Händen hält, und kann auch nichts mehr aufheben. Die Verzauberung misslingt, wenn das Wesen eine höhere MR als 10 aufweist.

Attribute: –

Artefaktseele: Gier des Fleisches

Wirkungsdauer: Permanent / 50 KR

Material: Elfenbein

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 65 Au (1 Au)

Figurine der Tänzerin

Während BaLoa ihre Beschwörungstalismane gerne als auffallenden Schmuck zur Schau stellen, verbergen sie ihre anderen Artefakte gerne in bemalten Schrupfköpfen oder Beutelchen aus Schlangenleder. Nicht jeder soll abschätzen können, welche Zauber sie greifbar vorbereitet haben, denn das Leben in den Schatten gefällt den meisten sehr gut und es liegt ihnen fern, sich durch die optimistischen Gesetze des Imperiums einschränken zu lassen. Eines dieser Artefakte ist die Figurine der Tänzerin, eine in Blut gebadete Wurzel einer ValRa-Pflanze, die mit einem dünnen Draht aus Quoranium umwickelt wurde. Sie erschafft das Abbild einer attraktiven, aber etwas vulgären Amauna, die sich in einem anzüglichen Tanz wiegt. Auf diesem Wege lassen sich Anhänger und Freunde, aber auch zahlende Zuschauer erfreuen. Ebenso ist die Figurine gut geeignet, um die Aufmerksamkeit einer Menschenmenge auf die Tänzerin zu lenken und währenddessen unbeobachtet etwas anderes zu tun.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Illusion (Tanz der Leidenschaft)

Quelle: Darcalya

ZfP*: 16 / 16

AsP: 46 (4)

Wirkung: Lässt der Anwender 4 AsP in das Artefakt fließen, erscheint nach 10 Aktionen in einer Entfernung von maximal 49 Schritt die optische Illusion einer verführerisch tanzenden Amauna. Die *Realitätsdichte* der Illusion beträgt 15 Punkte.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 SR

Material: Quoranium, ValRa

Gewicht: 0,2 Stein

Wert: 80 Au (3 Au)

Gelbe Augen der Nacht

Dieses gebräuchliche Artefakt besteht aus zwei Augengläsern aus übereinander liegenden, dünnen Scheiben aus Khorrund, die den Anschein erwecken, eine rote Pupille in einem gelben Augapfel zu erzeugen. Sie sind in einen symbolverzierten Rahmen aus geschwärztem Stahl eingebettet, der eng in eine lichtdicht schließende Halbmaske aus weichem Leder eingepasst ist. Wie so viele andere sind auch die Gelben Augen der Nacht militärischen Ursprungs und wurden als Hilfe entwickelt, damit auch Menschen ungehindert bei Nacht sehen können. Anfangs vor allem bei Spähern der Myriaden anzutreffen, sind sie heute sehr viel weiter verbreitet und auch begehrt bei Legionären, städtischen Gardisten und privaten Nachtwächtern. Ebenso wissen all jene eine derartige Unterstützung zu schätzen, die des Nachts auf Raub und Beute aus sind.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Beseelung des Körpers (Augen des Mondes)

Quelle: Ghorgumor

ZfP*: 14 / 14

AsP: 71 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 24 AsP in das Artefakt fließen, erhält er nach 3 Aktionen den Vorteil *Nachtsicht*.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 1 SR

Material: Leder / Khorrund

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 90 Au (5 Au)

Gewand des Rhetorikers

Im Imperium werden viele wichtige Positionen durch Wahlen vergeben. Wer etwas in der imperialen Gesellschaft erreichen will, benötigt daher eine entsprechende Überzeugungskraft. Circelmitglieder lieben wortgewandte Anführer und die Bürger stimmen lieber für einen Kandidaten, dessen Rhetorik ihnen das Gefühl einer glorreichen Zukunft vermittelt. Doch nicht einmal ein Optimat verfügt automatisch über die nötige Ausstrahlung. Abhilfe verspricht in diesem Falle ein magisches Kleidungsstück,

das den Träger als überlegenen Sieger erscheinen lässt, zumal ein solches relativ leicht in einer Magofaktur herzustellen ist. Meist handelt es sich um eine Toga bestehend aus einem ellenbreiten Stoffstreifen mit bestickten Rändern, der mehrfach wie eine Schärpe über die linke Schulter gewickelt und deren Ende über dem linken Unterarm getragen wird.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Beseelung des Geistes (Begnadeter Redner)

Quelle: Erfolg

ZfP*: 20 / 20

AsP: 52 (4)

Wirkung: Lässt der Anwender 8 AsP in das Artefakt fließen, erhält er nach 5 Aktionen das Talent *Überzeugen* auf einem Wert von 20 Punkten, solange es für das Anwendungsgebiet der öffentlichen Rede eingesetzt wird. Verfügt er bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 20 SR

Material: Brokat

Gewicht: 3 Stein

Wert: 90 Au (5 Au)

Hände des Diebes

Die Anwendung dieser eher morbiden Artefakte kostet ein gewisses Maß an Überwindung, handelt es sich doch um nichts anderes als die getrockneten Hände von überführten Dieben. Verschachert von Scharfrichtern und verzaubert von Thaumaturgen, finden sie ihren Weg oftmals zurück ins zwielichtige Milieu. Vor allem für magiebegabte Taschendiebe sind sie von Interesse, da sie ihnen besonders geschickte Finger verschaffen und dadurch helfen, die eigenen Hände zu behalten. Gleichzeitig erhöhen sie jedoch auch die Gier nach noch mehr Reichtümern. Solche Artefakte existieren mit den unterschiedlichsten Wirkungen und Körperteilen: *Augen* oder *Ohren des Spions* erhöhen die Sinnenschärfe, die *Zunge des Betrügers* steigert die Beredsamkeit und das *Herz des Mörders* beschert dem Anwender Gefühlskälte und Furchtlosigkeit.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Beseelung des Geistes (Flinke Finger)

Quelle: Ghorgumor

ZfP*: 10 / 10

AsP: 43 (4)

Wirkung: Lässt der Anwender 8 AsP in das Artefakt fließen, erhält er nach 10 Aktionen einen Bonus auf *Taschendiebstahl* in Höhe von 10 Punkten.

Attribute: –

Artefaktseele: Unermessliches Verlangen

Wirkungsdauer: Permanent / 12 SR

Material: Hand

Gewicht: 0,2 Stein

Wert: 66 Au (2 Au)

Krakenband

Eine Hinterlassenschaft des Hauses Charybalis sind die sogenannten Krakenbänder, die allenthalben in den Ruinen ihrer Villen und Tempel aufgestöbert werden. Man munkelt, die Halsreife besäßen allesamt ein Eigenleben. So bilden die drei Bänder aus Krakensilber miteinander verschlungene Tentakel und scheinen den Träger zu erwürgen. Auch fühlen sie sich trotz trockener Oberfläche stets feucht, kalt und glitschig an. Außerdem beginnen sie nach einiger Zeit damit, sich festzusaugen. Nimmt man das Band danach ab, bleiben kreisrunde Wunden zurück, aus denen nachtschwarzes Wasser sickert. Die Wirkung der Krakenbänder ist höchst unterschiedlich, entspringt aber stets der Domäne Galkuzuls. Sie können ihrem Träger Tentakel verleihen, ihn zeitweilig in nachtblaues Wasser verwandeln oder Wasserflächen mit Eigenleben erfüllen.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Beseelung des Körpers (Fluide Gestalt)

Quelle: Galkuzul

ZfP*: 8 / 8

AsP: 44 (4)

Wirkung: Lässt der Anwender 12 AsP in das Artefakt fließen, erhält er nach 5 Aktionen das Attribut *Formlosigkeit I*, wodurch er in die Lage versetzt wird, seinen Körper durch Türspalte oder Gitter zu pressen.

Attribute: –

Artefaktseele: Fluch der Flammen

Wirkungsdauer: Permanent / 1 SR

Material: Krakensilber

Gewicht: 0,25 Stein

Wert: 100 Au (40 Au)

Lärmschlucker

Selbst Honoraten und Optimaten bleiben ohne magische Hilfe nicht von lästigem Straßenlärm verschont, wenn sie in einer Villa entlang der großen, vielbefahrenen Alleen wohnen. Wer inmitten des Geschehens leben will, ohne von herüberschallenden Schreien der Zwei- und Vierbeiner malträtirt zu werden, der profitiert von einem Artefakt, das derartigen Lärm dämpft. Doch auch in der Bibliothek in einem Cammerpalast ist oft solch ein Objekt zu finden. Lärmschlucker werden in beeindruckender Stückzahl in verschiedenen Magofakturen hergestellt, meist in Form einer Matrone, die einen Finger an die Lippen legt.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Beseelung der Umwelt

Quelle: Luft

ZfP*: 15 / 15

AsP: 72 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 25 AsP in das Artefakt fließen, werden nach 20 Aktionen innerhalb eines Radius von 5 Schritt alle Geräusche bis auf Flüsterlautstärke gedämpft.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 15 Stunden

Material: Holz

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 88 Au (1 Au)

Mondsteinhaut

Bei der Mondsteinhaut handelt es sich um einen handteller-großen Reif aus einem Hirschhornspan mit einem Netz aus Zauberhaar, auf dessen Stränge Perlen aus Mondstein und Feuerstein geflochten sind. Sie dient den Wolfalben im Kampf, indem sie die Haut ihres Trägers hart wie Stahl werden lässt.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Beseelung des Körpers

Quelle: Erz

ZfP*: 20 / 20

AsP: 54 (4)

Wirkung: Lässt der Anwender 10 AsP in das Artefakt fließen, wird seine Haut nach 1 Aktion fest wie Eisen. Es erhält dadurch einen zusätzlichen Rüstungsschutz in Höhe von 10 Punkten.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 50 KR

Material: Feuerstein, Haar, Horn, Mondstein, Perlen

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 88 Au (3 Au)

Nymphe des Ewigen Eises

Im südlichen Imperium kann es in Sommermonaten unerträglich heiß werden. Damit das Leben nicht völlig zusammenbricht, gibt es in vielen Villen und Amtsstuben ein Artefakt wie die Nymphe des Ewigen Eises. Dabei handelt es sich um einen Würfel aus dünnen Mondsilbertafeln von einem Spann Kantenlänge, auf dessen Seiten Arkanil-Zeichen eingraviert sind. Er bildet den Sockel für eine zwei Spann hohe Statuette einer weiblichen unbedeckten Chionide oder Schneenymphe, gefertigt aus Bergkristall. Diese senkt die Umgebungstemperatur und gestaltet einen Aufenthalt dadurch spürbar erträglicher.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Beseelung der Umwelt (Abkühlung)

Quelle: Eis

ZfP*: 19 / 19

AsP: 60 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 15 AsP in das Artefakt fließen, wird die Umgebungstemperatur nach 20 Aktionen innerhalb eines Radius von 3 Schritt um 1 Stufe gesenkt.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 19 Stunden

Material: Bernstein, Mondsilber

Gewicht: 0,2 Stein

Wert: 100 Au (6 Au)

Phasganon des Schattenkriegers

Der todbringende Phasganon wurde von den Amaunir entwickelt, die eine große Vorliebe für schnelle Stichwaffen haben. Er gilt als der Kriegsgöttin FashMarRa oder Phasmachira wohlgefällig und wird von amaunischen Myrmidonen wie zivilen Fechtern geführt. Der Phasganon des Schattenkriegers ist jedoch ein ganz besonderes Stück mit einer mächtigeren Verzauberung, die sich der Essenz der Ghorgumor bedient, also jener

Domäne, die nach mancher Lehre dem Befehl der Phasmachira untersteht. Die amaunischen Silbenzeichen auf der Klinge und dem Griff aus dem Knochen eines Tigers preisen in blumigen Floskeln die Herrin über Blutlust und Tod, Kampf und Rache, Fleisch und Nahrung. Am Knauf beginnt eine dünne Kette aus Schattensilber, die sich der Kämpfer um das Handgelenk wickelt – nicht nur, um sich gegen den Verlust der Waffe zu sichern, sondern auch, um eine symbolische Verknüpfung mit ihr herzustellen. Wer die nötige Astralenergie aufwendet, ruft einen Schattenkrieger herbei, der einem als Kampfgefährte zur Seite steht. Dieser Helfer aus der Dunkelheit hat schon manchem Fechter angesichts einer Überzahl von Feinden das Leben gerettet.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Beseelung der Umwelt (Wandelnder Schatten)

Quelle: Ghorgumor

ZfP*: 18 / 18

AsP: 57 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 12 AsP in das Artefakt fließen, formt sich nach 2 Aktionen aus den ihn umgebenden Schatten ein Wesen, das grob seine Gestalt annimmt. Es weist seine vollen natürlichen Werte auf, nicht jedoch seine geistigen, karmalen oder magischen, vielmehr ist es so intelligent wie ein Tier. Es folgt allen Anweisungen des Zauberers und kämpft insbesondere für ihn, wobei er sich nicht weiter als 2 Schritt von ihm entfernen kann.

Attribute: –

Artefaktseele: Bann des Mondes

Wirkungsdauer: Permanent / 50 KR

Material: Schattensilber, Stahl

Gewicht: 1,5 Stein

Wert: 100 Au (8 Au)

Schale der Gefiederten

Nicht von ungefähr heißt es, so mancher Optimat habe seine Augen und Ohren überall. Informationen bedeuten Macht im Imperium. Einen Teil dieser Macht verschaffen sich die hohen Herren und Damen mit einem unscheinbaren Vogelbad, das viele optimatische Gärten ziert. Vor allem in den Häusern Ennandu, Eupherban, Icemna und Phraisopos lauscht man interessiert dem Gesang der gefiederten Freunde. Bei den Vogelbädern handelt es sich um Artefakte, die Tiergeister der Vogelwelt beschwören. Ausgesendet als Spione unterrichten sie ihre Herren über Pläne von Feinden und Freunden zugleich.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Wesenbeschwörung (Gefiederter Spion)

Quelle: Tiergeister

ZfP*: 15 / 15

AsP: 45 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 16 AsP in das Artefakt fließen, erscheint nach 20 Aktionen der Tiergeist eines Vogels der Größenklasse winzig.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 15 Stunden

Material: Marmor, Silber

Gewicht: 1 Stein

Wert: 90 Au (5 Au)

Stab der Fäulnis

Immer wieder tauchen Stäbe auf, von denen behauptet wird, sie wären das alte Insignium des Hauses Nesséria, doch handelte es sich stets um mindere Kopien, kaum vergleichbar mit der Macht des echten Stabes der Fäulnis. Dieser war erfüllt mit der Kraft Mishkaryas und brachte Fäulnis und Verderben über tausende von Opfern. Als das Haus fiel, ging auch dieses legendäre Artefakt verloren. Nichtsdestotrotz sind selbst die heutigen Stäbe dazu in der Lage, verheerende Krankheiten hervorzurufen, die kaum ein Heiler aufzuhalten vermag. Meist bestehen sie aus dem Teilsegment eines Riesenspinnenbeins, das von Schimmel und insektoiden Schnitzereien bedeckt ist.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Infektion (Schleichendes Verderben)

Quelle: Mishkarya

ZfP*: 16 / 16

AsP: 45 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 16 AsP in das Artefakt fließen, spricht die korrekten Worte zur Aktivierung und berührt damit nach 2 Aktionen ein Wesen, wird dieses mit der *Duglumspest* infiziert, solange ihm nicht die übliche KO-Probe gelingt, um der Krankheit zu widerstehen. Die Verzauberung misslingt, wenn das Wesen eine höhere MR als 16 aufweist.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / augenblicklich (n)

Material: Spinnenbein

Gewicht: 1 Stein

Wert: 88 Au (1 Au)

Tamburin der Ekstase

Das Tamburin der Ekstase besteht aus einem tiefroten Rahmen aus Himmelszeder, bespannt mit weißem Einhornleder und mit acht Messingschellen verziert. Es wird unter den amaunischen BaLoa von Generation zu Generation weitergetragen und findet bei den Darbietungen professioneller Tänzer Verwendung. Einmal in Schwingung geraten, kann das Instrument die Zuhörer in einen Zustand höchster Ekstase versetzen. Matrizen dieser Art existieren in vielerlei Varianten. Neben Musikinstrumenten werden oft Kleidungsstücke wie Schleier oder Gegenstände wie Peitschen damit verzaubert. Gerüchte sprechen von Amaunir, die sich in einen regelrechten Kampfrausch peitschen, oder von Schleiertänzerinnen, die rauschhafte Orgien auslösen. Ebenso wird häufig auf andere Quellen wie Harmonie, Aggression, Kreativität oder Wahnsinn zurückgegriffen, was die genaue Ausgestaltung der Ekstase stark beeinflusst.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Kontrolle über Gefühle (Verlangen)

Quelle: Begierde

ZfP*: 12 / 12

AsP: 47 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 24 AsP in das Artefakt fließen, werden bis zu drei Wesen innerhalb von 7 Schritt nach 10 Aktionen in eine hemmungslose Ekstase versetzt, woraufhin sie keiner anderen Tätigkeit mehr nachgehen können. Die Verzauberung misslingt, wenn eines der Wesen eine höhere MR als 9 aufweist.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 12 SR

Material: Holz, Leder, Messing

Gewicht: 0,2 Stein

Wert: 80 Au (1 Au)

Thorax des Befehlshabers

Der imperiale Cursus Honorum bringt es mit sich, dass ehrgeizige Magokraten abwechselnd auf zivilen Posten und als hohe Offiziere dienen. Doch nicht jedem ist das Kommandieren in die Wiege gelegt, und der Hohe Dorokrat sieht es ungern, wenn ein überforderter Freizeitfeldherr eine Kohorte oder gar eine ganze Myriade in den Untergang schickt. Auch die Myrmidonen folgen eher einem Feldherrn, der kompetent wirkt. In solch einem Fall vermag der Thorax des Befehlshabers Abhilfe zu schaffen. Dabei handelt es sich um einen eng anliegenden und kostbar gearbeiteten Brustpanzer, der das taktische wie strategische Verständnis des Trägers zu schärfen imstande ist.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Beseelung des Geistes (Schlachtenlenker)

Quelle: Erfolg

ZfP*: 20 / 20

AsP: 57 (5)

Wirkung: Lässt der Anwender 12 AsP in das Artefakt fließen, erhält er nach 20 Aktionen das Talent *Kriegskunst* auf einem Wert von 20 Punkten. Verfügt er bereits über das Talent, erhöht es sich in gleichem Maße.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 20 Stunden

Material: Stoff

Gewicht: 3 Stein

Wert: 100 Au (4 Au)

Tränen des Regenbogens

Zu den ersten Aufgaben eines jungen Shanwada-Priesters gehört es, eine Träne Tschas zu suchen. Die Legenden der Shingwa besagen, die Allmutter vergoss sie bei der schmerzhaften Geburt des Lebens. Hat der Shanwada einen der in allen Regenbogenfarben schillernden, tränenförmigen Kristalle gefunden, ergründet er mit seinem Lehrmeister, ob er als Amulett, Diadem oder Ring zu tragen ist. Sodann erfüllen sie ihn gemeinsam mit Tschas friedliebender Harmonie, die den Priester künftig vor sinnloser Wut und Gewalt schützen soll. Nur selten werden solche Artefakte als Dank für besondere Taten im Namen Tschas oder Ojo'Shombris an Außenstehende weitergegeben.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Kontrolle über Gefühle (Friedensstiftung)

Quelle: Harmonie

ZfP*: 14 / 14

AsP: 44 (4)

Wirkung: Lässt der Anwender 12 AsP in das Artefakt fließen, werden bis zu zwei Wesen innerhalb von 7 Schritt nach 5 Aktionen von einem friedlichen Gefühl erfüllt. Jeglicher emotionaler Streit wird dadurch beendet, rational motiviertes Vorgehen jedoch nicht verhindert. Die Verzauberung misslingt, wenn eines der Wesen eine höhere MR als 12 aufweist.

Attribute: –

Artefaktseele: Übersäumender Wissensdurst

Wirkungsdauer: Permanent / 1 SR

Material: Träne Tschas

Gewicht: 0,01 Stein

Wert: 77 Au (5 Au)

Unbefleckter Schwamm

Unbefleckte Schwämme finden sich im Besitz von Magieanwendern, die Wert auf schnelle und gründliche Körperhygiene ohne Wasser und Seife legen. Auf Expeditionen in die Wildnis sind sie sogar oft die einzige Möglichkeit, sich überhaupt ordentlich zu säubern. Die kindskopfgroßen Artefakte werden in etlichen Küstenstädten mit Schwammtauchergewerbe angefertigt und verkauft. Neben Schwämmen gibt es auch Tücher, Bürsten oder Kämmen mit gleicher Wirkung. Unter den Rassen mit starker Körperbehaarung sind letztere zwei deutlich häufiger zu finden. Insbesondere für Amaunir mit ihrer teils krankhaften Reinlichkeit stellt eine solche Bürste einen sehr wertvollen Besitz dar. Besonders faule Anwender lassen die Schwämme zudem mit einem Apport versehen. Leider treibt ihr Besitz dazu, stets reinlich und gründlich zu sein, was den Drang mit sich bringt, das Artefakt wieder und wieder anzuwenden.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Reinigung (Säuberung)

Quelle: Wasser

ZfP*: 5 / 5

AsP: 42 (4)

Wirkung: Lässt der maximal 125 Stein wiegende Anwender 4 AsP in das Artefakt fließen und wischt sich mit dem Schwamm über Körper oder Ausrüstung, wird beides nach 10 Aktionen von Schmutz befreit.

Attribute: Apport

Artefaktseele: Wahn des Unbefleckten

Wirkungsdauer: Permanent / augenblicklich (n)

Material: Schwamm

Gewicht: 0,2 Stein

Wert: 55 Au (1 Au)

Wogenwandler

Das Leben in der Wildnis macht es für Wolfalben oft erforderlich, sich rasch auch über widrigstes Gelände bewegen zu können, was nicht selten einmal auch durch reißende Flüsse

gebildet wird. Ein Wogenwandler gestattet es ihnen, diese gefahrlos überqueren zu können, was sich auf der Jagd und erst recht auf der Flucht als unschätzbare Vorteil erweist. Meist handelt es sich bei ihm um einen Reif aus Zweigen, der mit Fischhaut umwickelt und mit Perlen, Meerscham sowie Muschelschalen verziert wurde.

Zauber: Beschwörungsmatrix / Über Element gehen (Wellenpfad)

Quelle: Wasser

ZfP*: 10 / 10

AsP: 51 (4)

Wirkung: Lässt der Anwender 8 AsP in das Artefakt fließen, vermag er sich nach 2 Aktionen über Wasser zu bewegen, als wäre es fester Grund. Übersteigt die normale GS 10 Punkte, beschränken diese die maximale Geschwindigkeit.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 10 SR

Material: Haut, Holz, Meerscham, Muscheln, Perlen

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 66 Au (1 Au)

Beschwörungsspeicher

Arkanreflektor

Sogar im Imperium, dessen Herrscherschicht aus magiebegabten Optimaten besteht, kann es vorkommen, dass die höchsten Kreise gegen abtrünnige Magier vorgehen müssen. Immerhin sind in der Vergangenheit schon ganze Häuser geächtet worden. Der Arkanreflektor ist eine aufwändige Absicherung für Staatsdiener, die gegen einen Optimaten oder Animisten kämpfen müssen. Der Besitz dieser Artefakte ist streng reglementiert, und doch tauchen immer wieder einmal einige davon auf dem Schwarzmarkt auf. Diese handtellergrößen Spiegel lassen fremde Zauber von ihrem Besitzer abprallen.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Metamagie (Arkaner Spiegel)

Quelle: Zauberei

ZfP*: 23 / 23

AsP: 75 (5)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, werden nach 2 Aktionen alle magischen Effekte, die den Zauberer als Ziel haben, auf den Anwender zurückgeworfen, solange die ZfP* des zurückzuwerfenden Effekts maximal 22 betragen. Das Artefakt verfügt über 5 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 50 KR

Material: Glas

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 200 Au (4 Au)

Bandage der Heilung

Diese einfachen Leinenbandagen sind bei Abenteurern, Forschern und Kämpfern gleichermaßen beliebt und begehrt. Sie werden meist um Unterschenkel oder -arme gewickelt und heilen ihren Träger, sobald dieser verletzt wird. Im Umfeld von Gladiatorenspielen werden sie häufig zur Manipulation von Kämpfen genutzt, können sie doch unauffällig unter einer Rüstung getragen werden. Ihre heilende Wirkung lässt angeschlagene oder unterlegene Kämpfer länger durchhalten und verhilft nicht selten zum entscheidenden Schlag.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Heilung (Lebenshauch)

Quelle: Humus

ZfP*: 7 / 7

AsP: 63 (4)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, erhält er nach 5 Aktionen 7 LeP zurück, wobei negative Werte doppelt angerechnet werden. Erhält er die vollen 7 LeP, schließt sich eine eventuell vorhandene Wunde. Gänzlich zerstörte bzw. bereits verstorbene Ziele können nicht geheilt werden, ebenso wenig ist es möglich, fehlende Teile größeren Ausmaßes wie abgeschlagene Gliedmaßen zu erneuern. Das Artefakt verfügt über 3 Ladungen.

Attribute: Schleier

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / augenblicklich (n)

Material: Leinen

Gewicht: 0,25 Stein

Wert: 75 Au (0,1 Au)

Flammenkrieger

Flammenkrieger sind der Schrecken jedes Schlachtfelds. Oftmals handelt es sich bei ihnen um von elementaren Geistern beseelte Streiter, doch existieren auch Artefakte, die ganz ähnliche Effekte hervorrufen. Meist treten sie in Form von eisernen Halsketten auf, die mit Rubinen geschmückt sind. Bei ihrer Anwendung wird der Träger von elementarer Kraft erfüllt, die seine Gegner verbrennt. Dabei sind Flammenkrieger zwar die mit Abstand häufigste Erscheinungsform dieser Artefakte, doch existieren sie in allen elementaren Varianten.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Beseelung des Objekts (Flammenschild)

Quelle: Feuer

ZfP*: 13 / 13

AsP: 63 (4)

Wirkung: Schlägt sich der Anwender mit der Faust auf die Brust, wird er nach 2 Aktionen von einem Schild aus Flammen umgeben. Alle Wesen, die sich ihm bis auf die DK N nähern, erhalten pro KR 1W6 Punkte Feuerschaden. Außerdem können leicht entzündliche Materialien Feuer fangen. Er selbst und seine Ausrüstung sind gegen die Auswirkungen geschützt. Das Artefakt verfügt über 7 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 12 SR

Material: Eisen, Rubin

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 160 Au (10 Au)

Flügelgürtel

Diese von der Legende den Vinshina zugeschriebenen Gürtel aus Seide wiegen nur etwa vier Unzen und werden selten zusätzlich verziert. Es soll den Träger davor schützen, bei einem Sturz großen Schaden zu nehmen, und ist vor allem bei Insektopterinsassen beliebt.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Kontrolle über Element (Federfall)

Quelle: Luft

ZfP*: 18 / 18

AsP: 63 (4)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, wird sein Körper nach 1 Aktion von den Winden getragen. Jegliche Fallhöhe wird für ihn um 9 Schritt gesenkt. Das Artefakt verfügt über 7 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 18 Aktionen

Material: Seide

Gewicht: 0,1 Stein

Wert: 75 Au (1 Au)

Gorgonenhaupt

Einst soll es ganze Hektaden mit Vollhelmen in Gestalt einer abscheulichen Fratze mit Schlangenhaaren gegeben haben. Sie säten Angst und Schrecken unter den Feinden des Imperiums, konnte doch keiner ihren versteinernen Blicken entfliehen. Zwar gingen viele der Gorgonenhelme im Laufe der Jahrhunderte verloren, doch umgibt sich auch heute noch so mancher Optimat gern mit persönlichen Gorgonengardisten. Gefertigt werden die Artefakte meist aus grün emmaillierten Glockenhelmen mit einem Kranz aus Schlangenhaaren.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Transformation (Monument)

Quelle: Erz

ZfP*: 15 / 15

AsP: 98 (5)

Wirkung: 2 Aktionen nach dem Aussprechen der korrekten Worte zur Aktivierung versteinert der Körper eines maximal 125 Stein wiegenden Wesens, das sich innerhalb von 7 Schritt befindet, und wird damit vollkommen bewegungsunfähig. Wird es attackiert, werden die Werte einer steinernen Statue herangezogen. Die Verzauberung misslingt, wenn das Wesen eine höhere MR als 15 aufweist. Das Artefakt verfügt über 3 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: Fanatischer Eifer

Wirkungsdauer: Permanent / 15 SR

Material: Stahl

Gewicht: 4,5 Stein

Wert: 125 Au (5 Au)



Qudrun's Horn

Vor allem während des Hundertjährigen Seekriegs sorgten die Hörner serovischer Krieger immer wieder für Entsetzen. Zwar diente der größte Teil schlicht der Verständigung auf hoher See, doch gab es unter ihnen auch einige mit Runen überzogene Artefakte. Schreckliche Totengeister, die Walküren, folgten dem Ruf dieser Hörner und brachten den Gegnern Tod und Verderben. Selbst die hartgesottenen Myrmidonen ergriff das Grauen, wenn sie sich mit den schrecklich zugerichteten und mit normalen Waffen kaum zu besiegenden Toten-Genien auseinandersetzen mussten. Ähnliche Artefakte existieren in fast allen Kulturen und haben meist die Form von Kriegstrommeln, -hörnern oder -fanfaren. Viele davon sind nach einem bestimmten Toten-Genius benannt, der beim Ruf erscheint.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Wesenbeschwörung (Jenseitige Kriegerin)

Quelle: Totenwesen

ZfP*: 13 / 13

AsP: 106 (5)

Wirkung: Bläst der Anwender in das Horn, erscheint nach 3 Aktionen eine Walküre mit 24 zusätzlichen LeP. Das Artefakt verfügt über 3 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 50 KR

Material: Horn

Gewicht: 1,5 Stein

Wert: 120 (7 Au)

Handschuh des Ebernen Schutzes

Der mit Metallfäden und -plättchen bedeckte Handschuh dient der Selbstverteidigung und verwandelt den Arm des Trägers in einen Schild, der sich zum Blockieren von Angriffen eignet. Es ist ein verbreiteter Schutz vor überraschenden Attacken in kultivierten Situationen, man kann ihn aber auch bei Myrmidonen-Veteranen finden.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Beseelung des Körpers (Erzschild)

Quelle: Aggari

ZfP*: 8 / 8

AsP: 87 (5)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, wird sein Arm nach 2 Aktionen eisenhart und kann als Schild des Typs SP, der Größe *klein* und mit einem WM von -1/+4 verwendet werden. Das Artefakt verfügt über 4 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 50 KR

Material: Leder, Stahl

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 100 Au (1 Au)

Horn des Herzensbrechers

BaLoa sind nicht unbedingt goldgierig, doch sie schätzen meist die Annehmlichkeiten des Lebens, die man mit Geld kaufen kann. Schon deshalb sind viele von ihnen bereit, gegen Bezahlung ihre Zauberei auch denen zur Verfügung zu stellen, die nicht zu ihrer Spezies gehören. Viele BaLoa verkaufen Amulette an jeden, oft ohne viele Fragen zu stellen. Dabei handelt es sich stets um Beschwörungsspeicher, damit die Besitzer eines verbrauchten Amulettes stets zu ihm zurückkehren müssen, um es erneut verzaubern zu lassen. Das Horn des Herzensbrechers ist eines der am häufigsten gehandelten BaLoa-Amulette, da es sogar aus dem unbeholfensten Tölpel einen begnadeten Verführer machen kann. Die meisten dieser Artefakte werden in Valantia verkauft, wenn dort die Optimaten samt ihrem Hofstaat im milden Klima der Goldküste überwintern. Angeblich aus dem Horn eines Satyren gemacht, ist es meist aus weit banalerem Material.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Beseelung des Geistes (Anfälligkeit)

Quelle: Begierde

ZfP*: 20 / 20

AsP: 82 (5)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, erhält er einen Bonus von 10 Punkten auf *Betören*. Das Artefakt verfügt über 6 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: Gier des Fleisches

Wirkungsdauer: Permanent / 20 Stunden

Material: Horn

Gewicht: 0,25 Stein

Wert: 200 Au (2 Au)

Kraftgürtel

In ganz Myranor stößt man immer wieder auf Geschichten von Helden, die trotz eines schwächlichen Körpers wahrhaft übermenschliche Kraftakte geleistet haben, sei es das Anheben gewaltiger Felsbrocken oder das Verbiegen massiver Metallteile. Im fernen Hjaldinggard berichtet man gar von *Görd dem Piraten*, der seinen Häschern ein ums andere Mal entkam, indem er sein Schiff allein über Land trug. Grundlage fast aller dieser Geschichten sind Kraftgürtel der einen oder anderen Art. Die meisten von ihnen sind einfache Beschwörungsspeicher, die eine begrenzte Zahl von Anwendungen haben und die Kraft des Trägers auf das Maß eines leibhaftigen Riesen steigern. Zudem sind sie im Normalfall luxuriös verziert und ihre Schnallen zeigen das Bildnis außergewöhnlich starker Wesen.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Beseelung des Körpers (Kraft der Bestie)

Quelle: Carafai

ZfP*: 12 / 12

AsP: 125 (6)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, erhöht sich seine KK nach 2 Aktionen um 12 Punkte. Das Artefakt verfügt über 7 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: Unbändiger Streiter

Wirkungsdauer: Permanent / 50 KR

Material: Eisen, Leder

Gewicht: 0,2 Stein

Wert: 170 Au (0,2 Au)

Levitationsstiefel

Eine ganze Reihe von Fußbekleidungen erlaubt die Fortbewegung über oder durch ein bestimmtes Element, was sie bei Reisenden oder Dieben und Einbrechern sehr beliebt macht. Besonders verbreitet sind Levitationsstiefel, die ihre Träger durch die Lüfte tragen. Zwar hält ihr Zauber nur kurze Zeit an, doch genügt dies allemal, um über einen klaffenden Abgrund oder auf ein entferntes Häuserdach zu gelangen.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Transport durch Element (Weiter Satz)

Quelle: Thesephai

ZfP*: 16 / 16

AsP: 172 (6)

Wirkung: Spricht der maximal 125 Stein wiegende Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, vermag er sich nach einer Aktion mit einer GS von 32 durch die Lüfte zu bewegen. Sobald er vollständig von anderen Elementen als Luft umgeben ist, endet der Zauber sofort. Das Artefakt verfügt über 6 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: Herausforderung des Schicksals

Wirkungsdauer: Permanent / 16 Aktionen

Material: Leder

Gewicht: 0,75 Stein

Wert: 190 Au (0,125 Au)

Mieder der Verführung

Wer kennt nicht die Geschichten von unsterblich schönen Frauen und Männern, denen ganze Scharen von Verehrern zu Füßen liegen? Oftmals wird solch legendären Verführern mit magischen Mitteln auf die Sprünge geholfen. Eines davon ist das Mieder der Verführung, das von der Anwenderin nicht selten genutzt wird, andere dazu zu bringen, ihr alle Wünsche zu erfüllen. Die Opfer eines Mieders der Verführung verfallen dem Trugbild mitunter derart, dass sie Jahre damit zubringen, nach dem Objekt ihrer Begierde zu suchen.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Beseelung des Körpers (Bittersüße Verführung)

Quelle: Darcalya

ZfP*: 13 / 13

AsP: 61 (6)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, erhält er nach 20 Aktionen die Vorteile *Angenehmer Geruch*, *Herausragendes Aussehen* und *Wohlklang*. Das Artefakt verfügt über 3 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: Selbstgefällige Prunksucht

Wirkungsdauer: Permanent / 13 SR

Material: Seide
Gewicht: 0,75 Stein
Wert: 120 Au (2 Au)

Mnemokristall

Mnemokristalle vermögen Bilder sowie Töne aufzunehmen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder abzugeben. Üblicherweise dienen sie der sicheren Nachrichtenübermittlung, inzwischen gibt es jedoch auch eine weitere Form der Nutzung. Auf hochwertige Kristalle werden künstlerische oder gladiatorische Darbietungen aufgezeichnet, um sie in abgelegenen Provinzen in einem Bühnenhaus vor dem staunenden Volk wieder abzuspielen. Sowohl für die Aufzeichnung wie für die Wiedergabe gibt es spezielle Apparaturen, die mittels ihrer Linsen wie ein Fernglas die Qualität des Bildes verbessern. Ein Theater, das mehrheitlich auf magische Aufzeichnungen setzt, wird auch als Phantasmagorium bezeichnet. In jedem Jahr werden so zwischen ein und drei verschiedene Stücke immer und immer wieder gezeigt. Auch Ansprachen wichtiger Persönlichkeiten wie eine Rede des Dorokraten vor den versammelten Senatoren werden auf diese Weise im ganzen Imperium verbreitet. Meist handelt es sich in diesen Fällen jedoch um Beschwörungsmatrizen, die lediglich einen einzigen Inhalt zu speichern vermögen und daher nur zu solch speziellen Anlässen geschaffen werden.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Illusion

Quelle: Luft

ZfP*: 16 / 16

AsP: 112 (5)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, wird nach 3 Aktionen innerhalb von 7 Schritt eine zuvor gespeicherte optische wie akustische Illusion präsentiert. Die Realitätsdichte beträgt 15 Punkte, das Artefakt verfügt über 5 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 16 SR

Material: Edelstein

Gewicht: 0,01 Stein

Wert: 160 Au (3 Au)

Ouroboros der Erkenntnis

Vor allem im Horasiat Xarxaron finden Amulette weite Verbreitung, die dem Träger die magische Analyse seiner Umgebung erlauben. Hier verlangt das Haus Tharamnos von seinen Adepten, ihre Ausbildung mit der Erschaffung eines solchen Artefakts abzuschließen, meist in Kollaboration. Die meisten davon dienen der Entschlüsselung von Zauberwirkungen oder dem Aufspüren wirkender Magie. Junge Optimaten, die ihre Lehrer besonders beeindruckend wollen, versuchen sich an Ouroboros des Gedankenlesens oder gar des Zeiteinblicks. Verpönt sind hingegen Artefakte, die der profanen Analyse dienen, wie dem Erkennen von Krankheiten oder bestimmter Fähigkeiten eines Wesens. Solche Gegenstände finden sich wesentlich häufiger im Umfeld der Phraisopos oder Icemna.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Analyse (Zauberanalyse)

Quelle: Zauberei

ZfP*: 10 / 10

AsP: 57 (4)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, vermag er nach 1 SR ein innerhalb 1 Schritts befindliches Objekt auf seine magischen Eigenschaften hin zu untersuchen. Dabei erfährt er die Höhe der investierten AsP und pAsP, die verwendete Quelle, die wirkenden Dienste, die Anzahl eventueller Ladungen eines Beschwörungsspeichers, die groben Parameter und ob es sich um formale, spontane oder rituelle Magie handelt. Es ist nach gelungener Selbstbeherrschungs-Probe möglich, direkt im Anschluss eine weitere Ladung aufzubrauchen, was zusätzlich die genauen Parameter, die seit der Verzauberung vergangene Zeit, die erreichten ZfP*, die eventuell eingebundene Signatur, die Tradition des Erschaffers und den Auslöser eines Artefakts offenbart. Das Artefakt verfügt über 2 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / augenblicklich (n)

Material: Silber, Zirkon

Gewicht: 0,1 Stein

Wert: 77 Au (1 Au)

Pfeife des Mimen

Ursprünglich wurde die Pfeifen des Mimen angeblich von Magiern des Hauses Illacriion ersonnen, die damit von ihnen geförderten Schauspielern einen unerwarteten Effekt ermöglichen wollten, denn mit der Pfeife kann ein Künstler auf der Bühne weit entfernt von seinem aktuellen Standort eine Stimme oder ein Instrument erklingen lassen. Doch mittlerweile haben auch zwielichtige Gestalten den Nutzen dieser daumengroßen Pfeife entdeckt, die ebenso für die Ablenkung von Ordnungshütern oder Hausdienern sorgen kann, sodass Einbrüche oder auch Fluchten erleichtert werden. Aufgrund ihrer Größe sind sie bequem in der Hand zu verstecken.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Illusion (Ablenkung)

Quelle: Luft

ZfP*: 13 / 13

AsP: 65 (5)

Wirkung: Verwendet der Anwender die Pfeife, entsteht nach 1 Aktion an einem von ihm ausgewählten Ort innerhalb von 21 Schritt ein auffälliges Geräusch, das in Hörreichweite befindliche Wesen ablenken kann. Die Realitätsdichte beträgt 14 Punkte. Das Artefakt verfügt über 6 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 13 Aktionen

Material: Holz

Gewicht: 0,25 Stein

Wert: 150 Au (2 Au)

Rattenmantel

Immer wieder machen Gerüchte die Runde, dass Spione der Draydal ganze Heerscharen der Nager befehligen können. Auch wenn diese Berichte vermutlich übertrieben sind, entbehren sie nicht einer gewissen Grundlage. Tatsächlich gibt es eine ganze Reihe von Mänteln aus gegerbten Hetzrattenfell, die ihrem Besitzer die Fähigkeit zur Kommunikation mit natürlichen Vertretern dieser Art verleihen. Meist werden diese zum unauffälligen Sammeln von Informationen eingesetzt.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Kommunikation

Quelle: Abgrund

ZfP*: 6 / 6

AsP: 406 (11)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, vermag er nach 5 Aktionen mit bis zu 7 innerhalb von 7 Schritt befindlichen Ratten zu kommunizieren und Sinneseindrücke mit ihnen auszutauschen. Das Artefakt verfügt über 7 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: Hintertreibung aller Bemühungen

Wirkungsdauer: Permanent / 6 SR

Material: Fell

Gewicht: 3 Stein

Wert: 200 Au (0,2 Au)

Szepter der Anweisung

Auch wenn die Optimaten des Imperiums betonen, dass sie zum Herrschen geboren sind, gibt es immer wieder junge Magokraten, denen es an Durchsetzungskraft mangelt. Nicht selten erhalten sie zur Festigung ihrer Autorität Unterstützung in Form eines Szepters der Anweisung. Es soll ihre Stellung gegenüber Untergebenen unterstreichen und ihnen angemessenen Gehör verschaffen. Leider verführen die Szepter auch zu Missbrauch, kann man mit ihnen doch sehr einfach Schutzbefohlene zu unerwünschten Handlungen zwingen.

Hin und wieder gibt ein Haus ein solches Szepter als Legitimation in die Hände eines angesehenen Honoraten, wenn er sich auf einer wichtigen Mission für seine Herrschaften befindet.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Beseelung des Geistes (Achtung der Oberen)

Quelle: Tyakaar

ZfP*: 16 / 16

AsP: 157 (6)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, erhalten 3 innerhalb von 7 Schritt befindliche Wesen nach 3 Aktionen den Nachteil *Autoritätsgläubig* 12. Die Verzauberung misslingt, wenn eines der Wesen eine höhere MR als 13 aufweist. Das Artefakt verfügt über 4 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: Herrischer Gebieter

Wirkungsdauer: Permanent / 16 SR

Material: Holz

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 160 Au (4 Au)

Waffengurt der tödlichen Zwillinge

Dieser Waffengurt aus schwarzem Echtenleder wird von neristischen Handwerkszauberern, den Cholkumu, angefertigt und nur an andere Neristu verkauft. Die Vierarmigen sind nicht gerade als mächtige Nahkämpfer bekannt und werden von vielen Unterweltgestalten als leichte Beute betrachtet. Gerade deshalb wirkt es oft sehr einschüchternd, wenn sie urplötzlich zwei Klingen in den Händen halten und damit schmetternde Hiebe austeilen können.

Zauber: Beschwörungsspeicher / Elementare Manifestation (Eherne Klingen)

Quelle: Erz

ZfP*: 7 / 7

AsP: 107 (5)

Wirkung: Spricht der Anwender die korrekten Worte zur Aktivierung, manifestieren sich nach 2 Aktionen zwei Kurzscheren in den Händen des Zauberers, die über die üblichen Werte verfügen, zusätzlich jedoch als magische Waffen zählen. Von ihnen getroffene Gegner erleiden einen Angriff zum *Niederwerfen*, wobei die KK-Probe um 1 Punkt pro 10 angerichteten TP erschwert ist. Zudem gilt die *Wundschwelle* für Attacken mit ihnen als um 2 Punkte gesenkt. Das Artefakt verfügt über 4 Ladungen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent / 50 KR

Material: Leder

Gewicht: 1 Stein

Wert: 100 Au (4 Au)

Beschwörungstalismane

Auxiliator

Für Optimaten sind Beschwörungstalismane einfache zweckdienliche Hilfsmittel. Sie haben keine spirituelle Signifikanz, sondern werden erworben, damit man besser zaubern kann. Die im üblichen imperialen Stil gearbeiteten Talismane werden allgemein als Auxiliatoren bezeichnet. Jeder strebt im Grunde danach, die hochwertigsten Formen für möglichst viele Quellen zu besitzen, angefangen natürlich mit denjenigen Quellen, derer man sich am häufigsten bedient. Die meisten Auxiliatoren haben die Gestalt von Medaillen, die entweder einzeln als Broschen oder Gewandfibeln getragen werden oder aber als Teile einer weiten Halskette aus schweren Einzelgliedern. Optimaten im aktiven militärischen Dienst tragen ihre Auxiliatoren gerne auf einem Geflecht aus nietenbesetzten Lederriemen, das sie sich um den Oberkörper schnallen. Auxiliatoren werden häufig von Arkanomatiken in Magofakturen hergestellt. Es ist möglich und legal für Optimaten, sie sich dort oder bei einem Technomanten zu kaufen, auch stellen sie verbreitete Ehrengeschenke durch die Obrigkeit dar.

Zauber: Beschwörungstalisman

Quelle: Beliebige Quelle

ZfP*: 18

AsP: 65 (4)

Wirkung: Wirkt der Anwender einen Zauber der entsprechenden Quelle und berührt in der letzten Aktion der Zauberdauer das Artefakt, erzielt der Zauber 6 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese gelungen wäre.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Arkanium, Edelsteine, Leder

Gewicht: 0,1 Stein

Wert: 150 Au (85 Au)

Finger des Windes

Viele Animisten schmücken sich mit Fetischen, die ihnen das Wirken von Zaubern erleichtern. Oft werden zu diesem Zweck Kleidungsstücke verwendet, deren Dekoration der gewünschten Quelle entspricht. Die Finger des Windes stellen ein typisches Beispiel dar. Der leichte Seidenhandschuh ist mit zahlreichen Federn möglichst vieler verschiedener Vögel bedeckt und erzeugt ein leichtes Rauschen, wenn er rasch bewegt wird. Er erleichtert dem Träger die Verwendung der Quelle Luft, ist jedoch selten permanent verzaubert, sondern wird nur zu bestimmten Anlässen mit Magie durchdrungen.

Zauber: Beschwörungstalisman

Quelle: Luft

ZfP*: 15

AsP: 34

Wirkung: Wirkt der Anwender einen Zauber der Quelle Luft und berührt in der letzten Aktion der Zauberdauer das Artefakt, erzielt der Zauber 5 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese gelungen wäre.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 15 Stunden

Material: Federn, Seide

Gewicht: 0,05 Stein

Wert: 20 Au (2 Au)

Herz des Winters

Das Herz des Winters ist ein Diamant so rein wie Morgentau, eingefasst in eine Kette aus filigran geschmiedetem Schneesilber. Es verschafft seinem Träger Macht über das Element Eis, das er mit seiner Hilfe fast schon spielerisch zu kontrollieren vermag. Niemand weiß, wer es einst erschuf, doch verspürt sein Besitzer das stete, aber unterbewusste Drängen, es zum Grab seines Herrn zu bringen, das sich irgendwo in den schneebedeckten Höhen der Frostfeste findet. So trugen schon viele Personen das Artefakt um ihren Hals, doch wanderte es dabei beharrlich nach Norden und wird eines Tages sein Ziel erreichen.

Zauber: Beschwörungstalisman

Quelle: Eis

ZfP*: 19

AsP: 65 (7)

Wirkung: Wirkt der Anwender einen Zauber der Quelle Eis und berührt in der letzten Aktion der Zauberdauer das Artefakt, erzielt der Zauber 6 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese gelungen wäre.

Attribute: –

Artefaktseele: Lockruf des Herrn

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Diamant, Schneesilber

Gewicht: 0,01 Stein

Wert: 150 Au (54 Au)



Krone des Draydalos

Die imposante Krone aus purem Endurium endet in dreizehn aufragende Zacken, jeder einzelne von ihnen verziert mit einem tiefschwarzen Thearchit. Einst trug sie Draydalos selbst, jener Dorintherkönig, der vor über 6.000 Jahren am Goldenen Orismani ein Reich des Schreckens errichtete. Als seine Herrschaft im Vergessenen Krieg gestürzt und sein Volk ins heutige Draydalán vertrieben wurde, ging das Zeichen seiner Herrschaft verloren. Den Legenden zufolge soll die Krone dem blutigen Tyrannen unübertroffene Dominanz über die Quelle des Abgrunds verschaffen, ihn aber letztlich in den Untergang getrieben haben.

Zauber: Beschwörungstalisman

Quelle: Abgrund

ZfP*: 30

AsP: 65 (4)

Wirkung: Wirkt der Anwender einen Zauber der Quelle Abgrund und berührt in der letzten Aktion der Zauberdauer das Artefakt, erzielt der Zauber 10 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese gelungen wäre.

Attribute: –

Artefaktseele: Herrischer Gebieter

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Endurium, Thearchit

Gewicht: 0,75 Stein

Wert: 7.777 Au (7.700 Au)

Maske des Rächers

Rache fordert stets die Aufopferung des Rächenden und nicht selten kostet es das eigene Leben, sein geschworenes Ziel zu erreichen. Dennoch sind manche Personen bereit, diesen Preis

zu zahlen, wenn der an ihnen begangene Verrat oder Betrug nur groß genug war. Ihnen wird die Maske des Rächers übergeben, die nicht nur ihre Identität verhüllt, sondern zugleich ein Mittel an die Hand gibt, die auserwählten Opfer zur Strecke zu bringen, selbst wenn das Artefakt den Körper seines Trägers langsam aber stetig von innen auffrisst.

Zauber: Beschwörungstalisman

Quelle: Tykaar

ZfP*: 21

AsP: 65 (7)

Wirkung: Wirkt der Anwender einen Zauber der Quelle *Tykaar* und berührt in der letzten Aktion der Zauberdauer das Artefakt, erzielt der Zauber 7 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese gelungen wäre.

Attribute: –

Artefaktseele: Verderben des Leibes

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Stoff

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 100 Au (2 Au)

Prisma der Klarheit

Das glasklare Prisma ist eingefügt in eine Fassung aus glänzendem Gold und spiegelt darauf treffendes Licht in alle Richtungen. Einem minderen Zauberer gewährt es tiefere Einblicke in das Wesen der Welt, einem Meister der Erkenntnis jedoch schenkt es wahre Weisheit. Gleichzeitig lässt es ihn jedoch auf das Erkannte fokussieren und alles andere um ihn herum ausblenden, bis ihm schließlich jede Vorsicht fremd ist.

Zauber: Beschwörungstalisman

Quelle: Erkenntnis

ZfP*: 23

AsP: 65 (7)

Wirkung: Wirkt der Anwender einen Zauber der Quelle *Erkenntnis* und berührt in der letzten Aktion der Zauberdauer das Artefakt, erzielt der Zauber 8 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese gelungen wäre.

Attribute: –

Artefaktseele: Bote des Unheils

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Gold, Optrilith

Gewicht: 0,01 Stein

Wert: 125 Au (25 Au)

Schädelstab

Der keine zwei Schritt lange Stab aus dunklem Neretonienholz ist bedeckt mit weißen Runen, die sich spiralförmig an ihm nach oben winden. An seiner Spitze sitzt der Schädel eines Widders mit ausladenden gedrehten Hörnern. Erschaffen wurde er von einem unbekannten Mitglied des Hauses Onachos, in dessen Besitz sich das Artefakt lange befand. Heute gilt er als verschollen, wird jedoch in den tiefen Wäldern von Ochobebius vermutet. Dem Stab wird nachgesagt, seinen Träger in

die Dunkelheit zu führen, wo kein Sonnenstrahl ihn zu treffen vermag. Im Tausch schenkt er ihm die Macht über den Untod und so ist sein Besitzer oft von einer ganzen Horde widerbelebter Kreaturen umgeben.

Zauber: Beschwörungstalisman

Quelle: Dya'Khol

ZfP*: 17

AsP: 65 (7)

Wirkung: Wirkt der Anwender einen Zauber der Quelle *Dya'Khol* und berührt in der letzten Aktion der Zauberdauer das Artefakt, erzielt der Zauber 6 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese gelungen wäre.

Attribute: –

Artefaktseele: Diener der Nacht

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Neretonienholz

Gewicht: 1,5 Stein

Wert: 100 Au (6 Au)

Schleife der Unendlichkeit

Die dreizehngehörnten Jharra galten als unbestrittene Meister der Zeitmanipulation und nicht wenige Bewohner des südlichen Myranor fürchten, sie hätten sich in Angesicht ihres Untergangs in die Zukunft gerettet, um einmal mehr den Kontinent unter ihre Herrschaft zu zwingen. Kaum eines der in ihrem Äon erschaffenen Artefakte existiert noch heute, doch die wenigen erhaltenen sind dafür von besonders großer Macht. Eines von ihnen ist die Schleife der Unendlichkeit, ein Möbiusband aus glänzendem Titaniumstahl, das seinem Träger zwar die Macht über die Zeit selbst in die Hände legt, ihn jedoch gleichzeitig in den Wahnsinn treibt, indem es ihm die Endlichkeit und Bedeutungslosigkeit allen Seins vor Augen führt.

Zauber: Beschwörungstalisman

Quelle: Eskates

ZfP*: 27

AsP: 65 (3)

Wirkung: Wirkt der Anwender einen Zauber der Quelle *Zeit* und berührt in der letzten Aktion der Zauberdauer das Artefakt, erzielt der Zauber 9 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese gelungen wäre.

Attribute: –

Artefaktseele: Zersplitterung des Geistes

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Titaniumstahl

Gewicht: 0,01 Stein

Wert: 500 Au (436 Au)

Seeschlangenkette

Jede dieser Ketten aus reinem Krakensilber hält den Zahn einer Seeschlange, der mit dem Zeichen der Galkuzul verziert ist. Erschaffen wurden sie in großen Mengen während der Nachtblauen Ära, als das Haus Charybalis das mächtigste des Imperiums war, um das Meer und seine Monstren zu beherrschen. Mit dem

Untergang des Hauses verschwanden jedoch auch die meisten seiner Artefakte. Eine der Ketten befindet sich heute in den Händen von *Galvera ken Charybalis* in Balan Cantara, doch munkelt man, es würde ihr nur selten gehorchen.

Zauber: Beschwörungstalisman

Quelle: Galkuzul

ZfP*: 15

AsP: 65 (6)

Wirkung: Wirkt der Anwender einen Zauber der Quelle *Galkuzul* und berührt in der letzten Aktion der Zauberdauer das Artefakt, erzielt der Zauber 5 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese gelungen wäre.

Attribute: –

Artefaktseele: Unzuverlässiger Diener

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Krakensilber, Seeschlangenzahn

Gewicht: 0,1 Stein

Wert: 88 Au (6 Au)

Spiegel des Verräters

Der Spiegel des Verräters stürzte bereits zahlreiche Träger ins Unglück, flüsterte er ihnen doch das Verlangen nach dem Reichtum und dem Erfolg anderer ein. Viele Besitzer des etwa handtellergroßen Artefakts, das mit einem Lederband um den Hals getragen wird, richteten sich rasch gegen ihr eigenes Umfeld und trieben sich entweder selbst in den Ruin oder schafften sich so viele Feinde, dass sie sich keines langen Lebens erfreuen konnten. Doch immer wieder fand sich der Spiegel in den Händen eines neuen Trägers wieder, der bereit war, alles für ein klein wenig mehr Macht aufs Spiel zu setzen.

Zauber: Beschwörungstalisman

Quelle: Iryabaar

ZfP*: 17

AsP: 33 (3)

Wirkung: Wirkt der Anwender einen Zauber der Quelle *Iryabaar* und berührt in der letzten Aktion der Zauberdauer das Artefakt, erzielt der Zauber 3 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese gelungen wäre.

Attribute: –

Artefaktseele: Hintertreibung aller Bemühungen

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Glas

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 55 Au (5 Au)

Stiefel der ewigen Wanderschaft

Stiefel der ewigen Wanderschaft sind beliebt bei allen Vagabunden und Nomaden, die ihr Leben auf der Straße oder in der Steppe verbringen, aber auch bei jenen, die in anderen Wesen die Saat der Freiheit streuen möchten. Meist handelt es sich auch bei den Trägern selbst um unbeständige Gesellen, die ungern lange an einem Ort bleiben.

Zauber: Beschwörungstalisman

Quelle: Freiheit

ZfP*: 23

AsP: 22 (2)

Wirkung: Wirkt der Anwender einen Zauber der Quelle *Freiheit* und berührt in der letzten Aktion der Zauberdauer das Artefakt, erzielt der Zauber 3 zusätzliche ZfP*, solange er auch ohne diese gelungen wäre.

Attribute: –

Artefaktseele: Gefangener der Gegenwart

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Leder

Gewicht: 0,75 Stein

Wert: 45 Au (1 Au)

Chimären

Haimholure

In Zeiten großer Raubzüge gegen die Landbewohner lassen sich einzelne Mholuren von ihren zaubermächtigen Aquamanten mit Meeresbestien kreuzen. Diese furchterregenden Krieger werden oft nur noch vom Willen der Aquamanten in Zaum gehalten. Diese sind es auch, die sich nach dem Ende der Verschmelzung der geistig verwirrten Kämpfer annehmen.

Zauber: Chimärenerschaffung

Quelle: Khalyanar

ZfP*: 15

AsP: 56 (6)

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Chimäre mit 18 zusätzlichen LeP.

Attribute: Raserei (3)

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Mholure, Riesenhai

Gewicht: 120 Stein

Wert: 100 Au (19 Au)

Größe: 3 Schritt

MU 15 **IN** 14 **KO** 22 **KK** 23 **LO** 10

Biss: **AT** 16 **TP** 2W6+4 **DK** H

Speer: **AT** 13 **TP** 1W6+7 **DK** S

PA 14 **INI** 1W6+10 **RS** 2 **WS** 11

LE 98 **AU** 50 **GS** 14 **MR** 5

Größenkategorie: groß

Beute: –

Attribute: Amphibisches Wesen, Eigener Wille, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Raserei (3), Unterwerfung
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (9; 15/10/23), Talent Sinnenschärfe (8; 11/14/14), Verbeißen (3)

Hornbär

Beim Hornbären handelt es sich um eine relativ klassische Kampfchimäre, wie sie im Norden des Imperiums immer

wieder Verwendung findet. Sowohl das Haus Aldangara als auch verschiedene Kriegsfürsten Lorthalions greifen gerne auf dieses Mischwesen aus Bären und Hirschkäfer zurück. Große Zähigkeit gepaart mit schierer Brutalität machen es zu einer mächtigen Waffe. Recht häufig werden Hornbären nur für eine None verzaubert, da man davon ausgeht, dass die Kreatur beim Kampfeinsatz ohnehin sein Leben lässt.

Zauber: Chimärenerschaffung

Quelle: Humus

ZfP*: 22

AsP: 28

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Chimäre.

Attribute: Raserei (3), Resistenz gegen profanen Schaden, Zusätzliche Kampffaktion (2)

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 None

Material: Bär, Hirschkäfer

Gewicht: 650 Stein

Wert: 30 Au (5 Au)

Größe: 3 Schritt

MU 15 IN 12 KO 16 KK 19 LO 10

Biss: AT 14 TP 2W6+5 DK H

Tatze: AT 15 TP 2W6+2 DK HN

PA 6 INI 1W6+8 RS 5 WS 10

LE 75 AU 60 GS 10 MR 3/7

Größenkategorie: groß

Beute: Fell (5 Au), Nahrung (200 Rationen, zäh)

Attribute: Eigener Wille, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Nachtsicht, Raserei (6), Resistenz gegen profanen Schaden, Schwer zu erziehen, Unterwerfung, Zusätzliche Kampffaktion (2)

Fertigkeiten: Einschüchterndes Gebrüll (8; 15/11/16), Niederwerfen (5; Tatze), Sturmangriff (3; Tatze), Talent Sinnenschärfe (13; 4/12/12), Umschlingen (6; Tatze), Verbeißen (2; Biss)

Jagdheuschrecken

Die Aygon der Ban Barghui kennen ein Ritual, mit dem sie einen Schwarm Wanderheuschrecken unter ihre Kontrolle bringen können, um ihn vom Taleshi fernzuhalten. Immer wieder greifen einzelne Aygon auf diese Heuschrecken als Jagdhelfer des Taleshi zurück, indem sie diese für einige Zeit mit Mantiden verbinden, welche in verschiedenen Gefäßen vom Zug mitgeführt werden. So entstehen kleine Schwärme äußerst effizienter Jäger, die den Stamm zusätzlich mit Nahrung versorgen können. Manche Stämme führen die Larven fortpflanzungsfähiger Exemplare mit sich, die vom Aygon auf magische Weise konserviert werden, bis sie vom Zug benötigt werden.

Zauber: Chimärenerschaffung

Quelle: Tiergeister

ZfP*: 12

AsP: 25

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Chimäre mit einer Erhöhung der AT und der TP um jeweils 2 Punkte.

Attribute: Fortpflanzungsfähigkeit

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Material: Mantide, Wanderheuschrecke

Gewicht: 0,01 Stein

Wert: 16 Au (1 Au)

Größe: 0,1 Schritt

MU 14 IN 12 KO 2 KK 1 LO 10

Sichelklauen: AT 8 TP 1W6+2 DK H

PA 11 INI 1W6+10 RS 0 WS 1

LE 4 AU 18 GS 1/8 MR 18/0

Größenkategorie: winzig

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Fliegendes Wesen, Fortpflanzungsfähigkeit, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4), Talent Sinnenschärfe (8; 2/12/12)

Pardirpossum

In den Tiefen des Nebelwaldes lebt eine Gruppe Ruritirna, die es sich zum Lebenszweck gemacht haben, die Landbewohner zu studieren. Dabei gehen sie wenig zimperlich vor und haben sich mit Hilfe von chimärischen Experimenten eine Rote Pardir gefügig gemacht, indem sie diese mit Opossums gekreuzt haben. Die Pardirpossums versorgen die Ruritirna mit allem Nötigen und können als Beispiel für archetypische Dienerwesen skrupelloser Chimärologen dienen.

Zauber: Chimärenerschaffung

Quelle: Humus

ZfP*: 12

AsP: 48 (5)

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Chimäre mit einer Erhöhung der TP um 2 Punkte und der LeP um 12 Punkte.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Opossum, Pardir

Gewicht: 60 Stein

Wert: 77 Au (10 Au)

Größe: 1,6 Schritt

MU 13 IN 16 KO 14 KK 12 LO 10

Greifschwanz: AT 8 TP 1W6+1 DK HN

Klauen: AT 14 TP 1W6+3 DK H

PA 12 INI 1W6+10 RS 1 WS 7

LE 42 AU 32 GS 8 MR 4

Größenkategorie: mittel

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung

Fertigkeiten: Talent Klettern (7; 13/13/13) Talent Schleichen (8; 13/16/13), Talent Sich Verstecken (6; 13/16/13), Talent Sinnenschärfe (7; 5/16/16), Umschlingen (4; Greifschwanz)

Rattenkeiler

In einer Welt voller Drachen, Dämonen und Seeungeheuer sind es doch die Wildschweine, denen die Furcht des einfachen Mannes gilt. Jeder Bauer kennt Schauergeschichten über in Wut geratene Bachen, die Verwandten und Freunden den Tod brachten. Wenig überraschend machen sich einige Optimaten diese Angst zu Nutze und kreuzen Wildschweine mit anderen Kreaturen, um noch gefährlichere Bestien zu erschaffen und so stets etwas gegen ihre Untertanen in der Hand zu haben, sollten sie jemals aufmüpfig werden. Eine der berühmtesten dieser Kreationen ist der Rattenkeiler, der die Kraft des Wildschweins mit der Geschwindigkeit der Hetzratte kombiniert und furchterregende Sturmangriffe auszuführen vermag.

Zauber: Chimärenerschaffung

Quelle: Tiergeister

ZfP*: 24

AsP: 56 (6)

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Chimäre mit einer Erhöhung der GS um 8 Punkte.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Hetzratte, Wildschwein

Gewicht: 180 Stein

Wert: 100 Au (10 Au)

Größe: 1,5 Schritt

MU 22 IN 10 KO 15 KK 13 LO 10

Biss: AT 14 TP IW6+4 DK H

Hauer: AT 13 TP IW6+3 DK H

PA 10 INI IW6+12 RS 2 WS 7

LE 46 AU 70 GS 24 MR 0/6

Größenkategorie: klein

Beute: Fell (2 Au), Hauer (1 Ag), Nahrung (60 Rationen)

Attribute: Eigener Wille, Gift (Lähmung 3; Biss), Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Nachtsicht, Raserei (6), Unterwerfung

Fertigkeiten: Anspringen (1), Gezielter Angriff (2), Niederwerfen (2; Hauer), Sturmangriff (2), Talent Sinnenschärfe (14; 9/10/10), Überrennen (4; Hauer), Verbeißen (2; Biss)

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Mayenischer Flachkugelfisch, Serovische Pfeilgalleere

Gewicht: 20 Stein

Wert: 70 Au (6 Au)

Größe: 1 Schritt

MU 16 IN 11 KO 11 KK 10 LO 10

Fangarm: AT 16 TP IW6+3 DK HN

Stachelschuss: FK 12 TP IW6+2 RW 2/4/6/8/16

PA 7 INI IW6+8 RS 0 WS 6

LE 25 AU 44 GS 11 MR 7

Größenkategorie: klein

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Gift (Lähmung 4), Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Nachtsicht, Unterwasserwesen, Unterwerfung

Fertigkeiten: Hinterhalt (3), Talent Schwimmen (6; 12/13/11), Talent Sinnenschärfe (5; 3/11/11)

Sternghorla

Ein Vierarmiger Riesenaffe mit Schuppenhaut und einem Tentakel auf dem Rücken beschreibt diese Monstrosität aus den Händen des gefallen Hauses Charybalis recht gut. Diese blutrünstige Kampfmaschine wird immer wieder als Geheimwaffe regionaler Charybalis-Verschwörer benutzt, doch soll sie auch schon als eine unzählbare Landplage am Meer der Schwimmenden Inseln gesichtet worden sein.

Zauber: Chimärenerschaffung

Quelle: Khalyanar

ZfP*: 18



Schusskugelfisch

Manch ein zauberkräftiger Meeresbewohner hat sich auf die Erschaffung von aquatischen Chimären verlegt. Der Schusskugelfisch ist eine gefährliche Wachchimäre, die in der Lage ist, ihr Opfer mit giftigem Stachelbeschuss zu lähmen und dann mit ihren Fangarmen fortzuschaffen oder zu erdrosseln – je nach Wohlwollen des Besitzers.

Zauber: Chimärenerschaffung

Quelle: Khalyanar

ZfP*: 9

AsP: 48 (5)

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Chimäre mit einer Erhöhung der AT und der TP um jeweils 1 Punkt.

AsP: 80 (8)

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Chimäre.

Attribute: Fortpflanzungsfähigkeit, Raserei (5), Zusätzliche Kampfaktion (2).

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Ghorla, Riesenseestern

Gewicht: 500 Stein

Wert: 150 Au (44 Au)

Größe: 2,5 Schritt

MU 16 IN 10 KO 20 KK 20 LO 10

Biss: AT 12 TP 2W6+4 DK H

Pranke: AT 16 TP 1W6+5 DK HN

Tentakel: AT 10 TP 1W6+2 DK HN

PA 8 INI 1W6+10 RS 3 WS 11

LE 65 AU 90 GS 10 MR 0/6

Größenkategorie: groß

Beute: Fell (3 Au), Nahrung (100 Rationen), Zähne (5 Ag)

Attribute: Dunkelsicht, Eigener Wille, Fortpflanzungsfähigkeit, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Raserei (5), Unterwerfung, Zusätzliche Kampfaktion (2)

Fertigkeiten: Gezielter Angriff (3; Biss), Hinterhalt (4), Niederwerfen (4; Pranke), Talent Fährtensuchen (11; 6/10/20), Talent Sich Verstecken (7; 14/10/12), Talent Sinnenschärfe (7; 6/10/10), Umschlingen (4; Tentakel), Verbeißen (2; Biss)

Wächterbaum

Diese Züchtung des Chimärologen *Isquenion do Phraisopos* dient der Abwehr von Eindringlingen. Bestehend aus einer Leimrute und einer Riesenkrake verfügt sie über lange, tentakelartige und giftige Luftwurzeln, die zu nahe kommende Wesen packen und vergiften.

Zauber: Chimärenerschaffung

Quelle: Humus

ZfP*: 22

AsP: 80 (8)

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Chimäre.

Attribute: Fortpflanzungsfähigkeit, Gift (Lähmung 6, Schaden 6), Resistenz gegen profanen Schaden

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Leimrute, Riesenkrake

Gewicht: 10.000 Stein

Wert: 150 Au (40 Au)

Größe: 8 Schritt

MU 16 IN 11 KO 19 KK 25 LO 10

Wurzel: AT 14 TP 1W6+2 DK HNSP

PA 3 INI 1W6+9 RS 1 WS 10

LE 300 AU 100 GS 0 MR 10/18

Größenkategorie: sehr groß

Beute: Baumkleber (5 Au)

Attribute: Eigener Wille, Fortpflanzungsfähigkeit, Gift (Lähmung 6, Schaden 6), Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Nacht-

sicht, Resistenz gegen profanen Schaden, Tagblind, Unterwerfung, Zusätzliche Kampfaktion (2)

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (7; 2/11/11), Umschlingen (4)

Zwergjharranoth

Angeblich rief einst eines RaDjars Mutter zu dessen Geburtstag die besten Zauberkräftigen der Region dazu auf, ihrem Sohn ein unvergleichliches Geschenk darzubringen. Wem es gelinge, das Wohlwollen ihres Sohnes auf diese Weise zu erringen, dem versprach sie einen Posten am Hofe. Der Zwergjharranoth war es, der diesen Wettstreit für die gealterte BaLoa *InShirMhaHach* gewann, die sich seit Jahren schon mit der Chimärologie beschäftigte und danach nie wieder einen Finger krümmen musste.

Zauber: Chimärenerschaffung

Quelle: Humus

ZfP*: 18

AsP: 72 (7)

Wirkung: Der Zauber erschafft eine Chimäre mit einer Erhöhung der TP um 3 Punkte.

Attribute: Fortpflanzungsfähigkeit, Raserei (3)

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Jharranoth, Zwergzauneidechse

Gewicht: 58 Stein

Wert: 125 Au (30 Au)

Größe: 0,7 Schritt

MU 18 IN 20 KO 13 KK 13 LO 10

Hörner: AT 16 TP 1W6+4 DK H

Tritt: AT 8 TP 1W6+1 DK H

PA 5 INI 1W6+7 RS 3 WS 8

LE 85 AU 49 GS 5 MR 5/11

Größenkategorie: klein

Beute: Hörner (5 Au), Leder (5 Au), Nahrung (37 Rationen, zäh), Panzerkragen (1 Au)

Attribute: Eigener Wille, Fortpflanzungsfähigkeit, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Raserei (3)

Fertigkeiten: Niederwerfen (5; Hörner), Talent Sinnenschärfe (4; 3/3/12), Trampeln (4), Überrennen (3; Tritt)

Golems

Banbarguinischer Exoskelettgolem

Die fremde Magie der Aygon aus den Reihen der Ban Bargui bringt äußerst exotische Golems hervor. Aus den leeren Hüllen verendeter Rieseninsekten schaffen die Animisten vage an aufrechtgehende Käfer erinnernde Golems, die als Wachen für den Taleshi fungieren. Nicht selten sind diese Golems sogar flugfähig und begleiten so den Zug aus luftiger Höhe. Die Käfergolems werden in der Regel für ein Oktal verzaubert.

Zauber: Golembau

Quelle: Humus

ZfP*: 24

AsP: 32

Wirkung: Der Zauber erschafft einen Golem mit einer um 2 Punkte erhöhten AT.

Attribute: Fliegendes Wesen, Zusätzliche Kampfkraft II

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Oktal

Material: Panzer eines Rieseninsekts

Gewicht: 800 Stein

Wert: 70 Au (13 Au)

Größe: 2,5 Schritt

MU 20 **IN** 8 **KO** – **KK** 23 **LO** 10

Faust: **AT** 10 **TP** 4W6+4 **DK** 5

PA 4 **INI** 1W6+8 **RS** 3 **WS** –

LE 75 **AU** – **GS** 7 **MR** 10

Größenkategorie: groß

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Fliegendes Wesen, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung, Zusätzliche Kampfkraft II

Fertigkeiten: Niederwerfen (4), Talent Sinnenschärfe (4; 8/8/8)

Imperialer Koloss

Seit langer Zeit sind die Erzstrategen der Hohen Kommandantur an kräftigen Kreaturen interessiert, die stärker und furchtloser als gewöhnliche Lasttiere oder Schwerstarbeiter sind. Vor fast vier Jahrhunderten ordnete die Dorokratin *Siminiope te Quoran* die Schaffung von überschweren und besonders starken Golems an, die seitdem in der Armee immer weitere Verbreitung finden. Anstelle von Gesichtszügen und körperlichen Details besitzen sie das Äußere eines gepanzerten Myrmidonen und ragen sechs Schritt in die Höhe. Aus Stahl gefertigt sind sie nur äußerst schwer zu zerstören, jedoch wurden sie nicht zum Kämpfen geschaffen. Stattdessen ist ein Koloss aufgrund seiner immensen Körperkraft vor allem ein unersetzlicher Helfer für Einheiten, die schwere Lasten zu bewegen haben oder in kurzer Zeit Schutzwälle errichten sollen. Zusätzlich kann er natürlich auch entsprechende Vorrichtungen der Feinde entfernen und ersetzt so Belagerungstürme und Rammböcke. In den Myriaden und Legionen sind Kolosse meist Pionier- und Bau-Manipeln zugeordnet.

Zauber: Golembau

Quelle: Erz

ZfP*: 9

AsP: 72 (7)

Wirkung: Der Zauber erschafft einen Golem mit einem um 3 Punkte erhöhten RS.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Stahl

Gewicht: 10.000 Stein

Wert: 3.333 Au (3.247 Au)

Größe: 6 Schritt

MU 20 **IN** 8 **KO** – **KK** 60 **LO** 10

Faust: **AT** 5 **TP** 5W6+10 **DK** 5

PA 1 **INI** 1W6+5 **RS** 9 **WS** –

LE 210 **AU** – **GS** 4 **MR** 10

Größenkategorie: sehr groß

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung

Fertigkeiten: Niederwerfen (8), Talent Sinnenschärfe (4; 8/8/8)

Lehmgolem

Wann immer eine Tradition die Kunst des Golembaus meistert, kennt sie auch den Lehmgolem, der das Urbild dieser Art von Kreatur darstellt. Aus diesem Grund handelt es sich dabei auch um die am häufigsten anzutreffende Form. Äußerlich hat er meist eine einfache humanoide Gestalt und annähernd erkennbare Gesichtszüge, die aber keinerlei Regungen ermöglichen.

Zauber: Golembau

Quelle: Aggari

ZfP*: 15

AsP: 72 (7)

Wirkung: Der Zauber erschafft einen Golem mit einer Erhöhung von AT, PA, INI, RS und TP um jeweils 1 Punkt.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Lehm

Gewicht: 1.200 Stein

Wert: 1.300 Au (1.208 Au)

Größe: 4 Schritt

MU 20 **IN** 8 **KO** – **KK** 30 **LO** 10

Faust: **AT** 8 **TP** 4W6+7 **DK** 5

PA 4 **INI** 1W6+8 **RS** 5 **WS** –

LE 100 **AU** – **GS** 6 **MR** 10

Größenkategorie: groß

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung

Fertigkeiten: Niederwerfen (4), Talent Sinnenschärfe (4; 8/8/8)

Meister Xaxitas' eiserner Zwerg

Aus den Golemwerkstätten Lakkiadas entstammt dieser meisterlich gefertigte Golem in Form eines Zwerges, der ausschließlich als Wächter eingesetzt wird. Oft reicht schon der Anblick einer solchen Kreatur, um Unruhestiftern schnell den Mut schwinden zu lassen. Üblicherweise werden die Golems nur für ein Jahr belebt, um danach die Vertraglichkeiten neu auszuhandeln.

Zauber: Golembau

Quelle: Erz

ZfP*: 16

AsP: 32

Wirkung: Der Zauber erschafft einen Golem mit einer um 2 Punkt erhöhten AT.

Attribute: Regeneration I, Resistenz gegen profanen Schaden

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Material: Stahl

Gewicht: 30 Stein

Wert: 30 Au (11 Au)

Größe: 1,3 Schritt

MU 20 **IN** 8 **KO** – **KK** 18 **LO** 10

Faust: **AT** 7 **TP** 2W6+10 **DK** N

PA 1 **INI** 1W6+5 **RS** 6 **WS** –

LE 90 **AU** – **GS** 3 **MR** 10

Größenkategorie: klein

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Regeneration I, Resistenz gegen profanen Schaden, Unterwerfung

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (4; 8/8/8)

Debulöser Wächter

Einige animistische Traditionen, die den Elementen der Luft und des Wasser nahestehen, verwenden als einzige Schutzmaßnahme einen sogenannten Nebulösen Wächter, den sie aus reinen Nebelschwaden erschaffen haben. Für Außenstehende wirkt ein auf diese Art bewachter Ort, als sei der Platz nur von einem dichten Bodennebel bedeckt, sodass es oft für ein Entkommen bereits zu spät ist, wenn sich die Nebelschwaden um einen unerlaubten Eindringling herum aufbauen.

Zauber: Golembau

Quelle: Aggari

ZfP*: 19

AsP: 44 (4)

Wirkung: Der Zauber erschafft einen Golem.

Attribute: Formlosigkeit II, Immunität gegen profanen Schaden

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Rauch

Gewicht: 25 Stein

Wert: 65 Au (2 Au)

Größe: 2 Schritt

MU 20 **IN** 8 **KO** – **KK** 1 **LO** 10

Faust: **AT** 10 **TP** 3W6 **DK** N

PA 6 **INI** 1W6+10 **RS** 1 **WS** –

LE 20 **AU** – **GS** 8 **MR** 10

Größenkategorie: mittel

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Formlosigkeit II, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Immunität gegen profanen Schaden, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (4; 8/8/8)

Sargasso-Golem

Sowohl als offene Augen im tiefen Meer, schlagkräftige Unterstützung bei Kaperfahrten oder als wehrhafte Sicherheitsmaßnahme für den Unterschlupf erschaffen die Bashiden der Abishai diese Tanggolems. Diese Konstruktionen leisten den Banden gute Dienste, weswegen die Animisten oft ihre ganze Kraft in die Erschaffung legen und auch vor Blutopfern nicht zurückschrecken.

Zauber: Golembau

Quelle: Humus

ZfP*: 18

AsP: 48

Wirkung: Der Zauber erschafft einen Golem mit einer um 3 Punkte erhöhten AT.

Attribute: Regeneration I, Verbindung zum Beschwörer

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Material: Seetang

Gewicht: 100 Stein

Wert: 25 Au (2 Au)

Größe: 2 Schritt

MU 20 **IN** 8 **KO** – **KK** 15 **LO** 10

Faust: **AT** 11 **TP** 3W6+4 **DK** N

PA 4 **INI** 1W6+8 **RS** 3 **WS** –

LE 60 **AU** – **GS** 6 **MR** 10

Größenkategorie: mittel

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Regeneration I, Unterwerfung, Verbindung zum Beschwörer

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (4; 8/8/8)

Serovischer Wasserspäher

Zahlreiche der serovischen Wassergolems entstanden in Folge eines fruchtbaren Austausches zwischen den Tritonen von Aroualasala und dem Haus Ennandu. Schon während des Seekrieges wurden sie als Späher genutzt, heute dienen gleichartige Kreaturen der Erkundung der Tiefen, auch wenn immer wieder Gerüchte über an fremden Küsten gesichtete Wasserspäher überschwappen.

Zauber: Golembau

Quelle: Wasser

ZfP*: 25

AsP: 25

Wirkung: Der Zauber erschafft einen Golem mit einer um 3 Punkte erhöhten GS und einem um 6 Punkte erhöhten TaW in *Sinnenschärfe*.

Attribute: Astralsinn, Verbindung zum Beschwörer

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Material: Wasser

Gewicht: 0,1 Stein

Wert: 28 Au (0 Au)

Größe: 0,1 Schritt

MU 20 **IN** 8 **KO** – **KK** 1 **LO** 10

Faust: **AT** 9 **TP** 1W6+2 **DK** H

PA 5 **INI** 1W6+9 **RS** 2 **WS** –

LE 10 **AU** – **GS** 9 **MR** 10

Größenkategorie: winzig

Beute: –

Attribute: Astralsinn, Eigener Wille, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung, Verbindung zum Beschwörer

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (10; 8/8/8)

Uralter Wächter

Die Tanzplätze der wilden Satyre werden oft von vage humanoiden Granitgolems bewacht, um ungeladene Gäste fernzuhalten. Was von der Ferne wie eine Ansammlung von Findlingen aussieht, kann sich von Nahem als ein mehrere Schritt hoher Golem entpuppen, der die Eindringlinge kurzerhand packt und davonschleppt. Doch wehe dem, der die Warnung nicht versteht, denn einem wirklich Unbelehrbaren gegenüber zeigt der uralte Wächter keine Gnade. Solcherlei Findlinge sind in der Regel bis zum nächsten Fest verzaubert und werden dann gemeinsam neu erweckt.

Zauber: Golembau

Quelle: Erz

ZfP*: 20

AsP: 56

Wirkung: Der Zauber erschafft einen Golem mit einem um 15 Punkte erhöhten TaW in *Sinnenschärfe*.

Attribute: Astralsinn

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Material: Granit

Gewicht: 8.000 Stein

Wert: 100 Au (76 Au)

Größe: 7 Schritt

MU 20 **IN** 8 **KO** – **KK** 50 **LO** 10

Faust: **AT** 6 **TP** 5W6+8 **DK** S

PA 2 **INI** 1W6+6 **RS** 5 **WS** –

LE 175 **AU** – **GS** 5 **MR** 10

Größenkategorie: sehr groß



Beute: –

Attribute: Astralsinn, Eigener Wille, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung

Fertigkeiten: Niederwerfen (8), Talent Sinnenschärfe (19; 8/8/8)

Wächter Zhelezhars

Gestalten aus verflüssigtem Bernstein beschützen den Haupttempel Zhelezhars in Stakhizha. Die Tempelchroniken berichten, dass sie vor Äonen von der Heroin und Universalgelehrten *Khia-Zhai* selbst erschaffen wurden. Auch die Rezeptur zur Verflüssigung von Bernstein sowie die Formel für die Erschaffung von größeren Golems ist in den Archiven des Tempels zu finden.

Zauber: Golembau

Quelle: Wasser

ZfP*: 28

AsP: 44 (4)

Wirkung: Der Zauber erschafft einen Golem mit einer um 3 Punkte erhöhten AT.

Attribute: Immunität gegen profanen Schaden, Regeneration I, Zusätzliche Kampffaktion I

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Verflüssigter Bernstein

Gewicht: 6 Stein

Wert: 6.000 Au (5.928 Au)

Größe: 6 Schritt

MU 20 **IN** 8 **KO** – **KK** 6 **LO** 10

Faust: **AT** 12 **TP** 2W+2 **DK** H

PA 5 **INI** 1W6+9 **RS** 2 **WS** –

LE 30 **AU** – **GS** 6 **MR** 10

Größenkategorie: klein

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Immunität gegen profanen Schaden, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Regeneration I, Unterwerfung, Zusätzliche Kampffaktion I

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (4; 8/8/8)

Wandelnde Holzrüstung

Die Waldamaunir Lorthalions wissen seit jeher um die Erschaffung hölzerner Rüstungsgolems. Trotz dessen bedarf es einigen Geschicks und Übung, einen solchen Golem auch sinnvoll zu nutzen, weswegen nur die erfahrensten Krieger sich in diese Kreaturen hineinschwingen. Die Wandelnde Holzrüstung lässt sich im Rückenbereich öffnen, sodass der Kämpfer

in voller Kampfmontur hineinsteigt und im Rhythmus des Golems so lange kämpft, bis dieser vernichtet ist, um dann ungeschunden selbst in den Kampf einzugreifen. Diese Golems werden in der Regel nur für eine Kampfhandlung erschaffen und sind von kurzer Dauer.

Zauber: Golembau

Quelle: Humus

ZfP*: 23

AsP: 26

Wirkung: Der Zauber erschafft einen Golem.

Attribute: Formlosigkeit I, Regeneration I, Resistenz gegen profanen Schaden

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 3 Tage

Material: Holz

Gewicht: 150 Stein

Wert: 50 Au (24 Au)

Größe: 2 Schritt

MU 20 **IN** 8 **KO** – **KK** 20 **LO** 10

Faust: **AT** 7 **TP** 3W6+6 **DK** N

PA 3 **INI** 1W6+7 **RS** 4 **WS** –

LE 80 **AU** – **GS** 5 **MR** 10

Größenkategorie: mittel

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Formlosigkeit I, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Regeneration I, Resistenz gegen profanen Schaden, Unterwerfung

Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (4; 8/8/8)

Wandelndes Iglu

Die Andramaunir des Nordens beherrschen die Konstruktion riesiger Schneegolems, welche in der Lage sind, ihre Form zu wandeln und so ganzen Sippen auf Wanderschaft nachts als Unterschlupf dienen zu können, während sie tagsüber die Sippe begleiten und im Notfall zu beschützen vermögen.

Zauber: Golembau

Quelle: Eis

ZfP*: 13

AsP: 56

Wirkung: Der Zauber erschafft einen Golem mit einer um 3 Punkte erhöhten GS.

Attribute: Formlosigkeit I

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Material: Schnee

Gewicht: 6.000 Stein

Wert: 25 Au (6 Au)

Größe: 7 Schritt

MU 20 **IN** 8 **KO** – **KK** 40 **LO** 10

Faust: **AT** 7 **TP** 5W6+6 **DK** S

PA 3 **INI** 1W6+7 **RS** 4 **WS** –

LE 140 **AU** – **GS** 9 **MR** 10

Größenkategorie: sehr groß

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Formlosigkeit I, Immunität gegen alle Zauber der Verwandlung, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Leichte Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Mittlere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken

Fertigkeiten: Niederwerfen (8) ,Talent Sinnenschärfe (4; 8/8/8)

Kraftspeicher

Astralring

Eines der häufigsten unter Zauberkundigen verbreitete Artefakt ist der Astralring, ein simples Schmuckstück aus Silber, das in geringem Maße frei fließende Kraft sammelt und dem Träger zu Verfügung stellt. Lange hält er nicht, doch muss er dies meist auch nicht. Im Normalfall findet er Verwendung, wenn in den kommenden Tagen eine Reihe von Zauberhandlungen erwartet wird. Aufgrund des hohen Bedarfs nach solcherlei Artefakten werden sie häufig in Magofakturen erschaffen, wo sie relativ günstig zu erstehen sind und sich auch erneut verzaubern lassen.

Zauber: Kraftspeicher

Quelle: Kraft

ZfP*: 15

AsP: 35

Wirkung: Das Artefakt sammelt maximal 14 AsP aus der Umgebung, mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro SR. Wird der Ring am Finger gedreht, kann der Anwender die Kosten seiner Zauber beliebig auf seine eigene und die gespeicherte Kraft aufteilen.

Attribute: Zeichen

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 4 Tage

Material: Silber

Gewicht: 0,05 Stein

Wert: 20 Au (1 Au)

Bildnis des Myr-Varnion

Myr-Varnion steht strahlend über der Geschichte des Imperiums, war er doch der erste der Thearchen. Dennoch haben nicht viele wahrheitsgetreue Bildnisse von ihm die Jahrtausende überdauert. Eines von ihnen ist ein über ein Schritt hohes Gemälde in goldenem Rahmen, das den Herrscher in prachtvollem Gewand auf dem Gipfel des Baan-Bashur präsentiert, das neu erschaffene Reich zu seinen Füßen. Bei dem Werk handelt es sich jedoch nicht nur um reine Kunst, sondern zugleich auch um einen potenten Kraftspeicher, der den Besitzer in seinem Heim mit Astralenergie versorgen kann.

Zauber: Kraftspeicher

Quelle: Kraft

ZfP*: 21

AsP: 42 (4)

Wirkung: Das Artefakt sammelt maximal 21 AsP aus der Umgebung, mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro Tag. Der Anwender

kann die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf seine eigene und die gespeicherte Kraft aufteilen, wenn er die korrekten Worte zur Aktivierung spricht.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Gold, Leinwand

Gewicht: 5 Stein

Wert: 200 Au (135 Au)

Blutmal

Viele Artefakte zieren Hals oder Finger des Besitzers, manche jedoch werden ihm auch direkt auf die Haut aufgetragen. Besonders im Norden Myranors erfreuen sich arkane Tätowierungen großer Beliebtheit, gehen sie doch niemals verloren und können nicht geraubt werden. Das Blutmal stellt eine verbreitete Variante dar und prangt meist in Form eines Zauberzeichens dunkelrot am Arm des Trägers. Während die Anbringung von permanenter Natur ist, geht die Verzauberung schnell verloren und wird bei Bedarf erneuert.

Zauber: Kraftspeicher

Quelle: Kraft

ZfP*: 16

AsP: 34 AsP

Wirkung: Die Tätowierung sammelt maximal 16 AsP aus der Umgebung, mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro SR. Der Anwender kann die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf seine eigene und die gespeicherte Kraft aufteilen

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 16 Stunden

Material: Blut eines Han'kro

Gewicht: 0,1 Stein

Wert: 20 Au (1 Au)

Helm des Chalaramenes

Der wuchtige, von einem ausladenden Rosshaarbusch verzierte Myrmidon-Helm aus reinem Sphärenstahl besteht eigentlich aus drei Artefakten, wurden seine Wangenklappen doch einzeln verzaubert. Einst ruhte er auf dem Haupt des Dorokraten *Chalaramenes te Partholon*, der sich einer Streitmacht aus 100.000 Ban Bargui entgegen stellte und kläglich dahingeschlachtet wurde. Viele führten den hoffnungslosen Kampf auf die Überheblichkeit des Feldherrn zurück, doch mag auch der Einfluss des Artefakts seinen Untergang herbeigeführt haben, öffnete es seinen Geist doch für den Wunsch nach Macht und Größe. So verwundert es nicht, dass er einem Orakelspruch Glauben schenkte, der einen glorreichen Sieg über eine mächtige Armee vorhersagte. Unglücklicherweise handelte es sich dabei nicht um seinen Sieg, sondern um jenen seiner Gegner.

Zauber: Kraftspeicher

Quelle: Kraft

ZfP*: 23

AsP: 195 (18)

Wirkung: Die drei Komponenten des Helms sammeln jeweils maximal 23 AsP aus der Umgebung, mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro SR. Der Anwender kann die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf seine eigene und die gespeicherte Kraft aufteilen.

Attribute: –

Artefaktseele: Arglistige Einflüsterung, Grenzenloser Übermut

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Sphärenstahl

Gewicht: 3 Stein

Wert: 400 Au (131 Au)

Reif der Einflüsterung

Träger dieses Armreifs aus schillerndem Narrenglas können sich an der zusätzlichen Kraft erfreuen, die er ihnen schenkt. Gleichzeitig aber packt sie eine unbändige Ungeduld, ein Verlangen nach Neuem, die Unzufriedenheit mit dem bisher Erreichten. Viele Besitzer haben schon ihr altes Leben gegen eine unsichere und oft unglückliche Zukunft getauscht und haben sich als besonders anfällig gegenüber jenen erwiesen, die ihnen versprochen, neue Türen zu öffnen.

Zauber: Kraftspeicher

Quelle: Iryabaar

ZfP*: 18

AsP: 65 (6)

Wirkung: Das Artefakt sammelt maximal 17 AsP aus der Umgebung, mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro SR. Der Anwender kann die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf seine eigene und die gespeicherte Kraft aufteilen.

Attribute: Zeichen

Artefaktseele: Brennender Eifer

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Narrenglas

Gewicht: 0,25 Stein

Wert: 125 Au (40 Au)

Ritualkette

Große Rituale erfordern den Einsatz großer Mengen astraler Kraft, die nicht selten die eigene Kapazität überschreiten. Wer nicht gerade über einen Zirkel an Helfern verfügt oder auf Blutopfer zurückgreifen möchte, bedarf daher anderer Mittel. Eine beliebte Lösung stellt die Ritualkette dar, ein goldenes Schmuckstück, das mit fünf Rubinen besetzt ist. Jeder dieser Edelsteine ist für einige Tage als Kraftspeicher verzaubert und schenkt dem Träger die benötigte Astralenergie.

Zauber: Kraftspeicher

Quelle: Kraft

ZfP*: 20

AsP: 95

Wirkung: Die fünf Artefakte sammeln jeweils maximal 19 AsP aus der Umgebung, mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro Stunde. Der Anwender kann die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf seine eigene und die gespeicherte Kraft aufteilen.

Attribute: Zeichen
Artefaktseele: –
Wirkungsdauer: 6 Tage
Material: Gold, Rubin
Gewicht: 0,02 Stein
Wert: 121 Au (11 Au)

Schlachtbanner der Magie

Myranische Schlachten werden nicht selten von Zauberkundigen entschieden, die eigene Truppen stärken oder die gegnerischen vernichten. Beides erfordert jedoch einen großen Vorrat an astraler Kraft und es ist ein Albtraum jedes Befehlshabers, mitten im Kampf seine magische Unterstützung zu verlieren. Viele von ihnen platzieren daher Kraftspeicher in Form von imposanten Bannern in den eigenen Reihen, derer sich jene bedienen können, die ihre eigene Kraft bereits aufgebraucht haben.

Zauber: Kraftspeicher

Quelle: Zauberei

ZfP*: 22

AsP: 264 (28)

Wirkung: Die vier Banner sammeln jeweils maximal 21 AsP aus der Umgebung, mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro SR. Der Anwender kann die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf seine eigene und die gespeicherte Kraft aufteilen, wenn er die korrekten Worte zur Aktivierung spricht.

Attribute: Zeichen

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Leinen

Gewicht: 6 Stein

Wert: 400 Au (6 Au)

Sonnenstein

Der winzige Karfunkelsplitter stammt aus dem Kopf eines Verkünders und scheint die Eigenschaften seines früheren Trägers übernommen zu haben, erklingt doch ein gar sphärischer Ton, wenn man ihn zum Schwingen bringt. Aufgrund seiner geringen Größe lässt er sich unauffällig überall hineinschmuggeln, eignet sich aber auch hervorragend als behelfsmäßiger Kraftgeber für Beschwörungsmatrizen. Leider scheint er sich der Sonne hingezogen zu fühlen und lässt sich nur tagsüber verwenden.

Zauber: Kraftspeicher

Quelle: Kraft

ZfP*: 20

AsP: 49 (5)

Wirkung: Das Artefakt sammelt maximal 19 AsP aus der Umgebung, mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro Stunde. Der Anwender kann die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf seine eigene und die gespeicherte Kraft aufteilen, wenn er die korrekten Worte zur Aktivierung spricht.

Attribute: Zeichen

Artefaktseele: Kraft der Sonne

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Karfunkelstein eines Verkünders

Gewicht: 0,002 Stein

Wert: 77 Au (2 Au)

Thron der Schlangenkönige

Die alten Priesterkönige der kobraköpfigen Shindra waren für ihre Zaubermacht berühmt und werden noch heute auf dem nach ihnen benannten Archipel verehrt. Macht geht jedoch zu meist mit Dekadenz einher, und so setzten sie kaum einmal einen Fuß vor den anderen, sondern ließen stattdessen ihren goldenen Thron einer Sänfte gleich herumtragen. Der pompöse Sitz aus reinem Illuminium ist mit zwei mächtigen Schlangenköpfen verziert, die als Armlehnen dienen und in deren Augenhöhlen grüne Smaragde glitzern. Bei diesen handelt es sich auch um die eigentlichen Artefakte, die Astralkraft sammeln und dem Thronenden zur Verfügung stellen. Leider geht all der Prunk nicht spurlos an jenen vorbei, die sich auf dem Sitz niederlassen, sondern treibt sie meist in die ruinöse Verschwendungssucht.

Zauber: Kraftspeicher

Quelle: Zauberei

ZfP*: 21

AsP: 164 (16)

Wirkung: Die Smaragde sammeln jeweils maximal 21 AsP aus der Umgebung, mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro Tag. Der Anwender kann die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf seine eigene und die gespeicherte Kraft aufteilen, wenn er darauf Platz nimmt.

Attribute: –

Artefaktseele: Prahlerische Dekadenz

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Illuminium, Smaragd

Gewicht: 40 Stein

Wert: 1.000 Au (260 Au)

Tränenkelch

Der unscheinbare Kelch aus schlichtem Elfenbein sammelt langsam, aber stetig die ihn umgebende Kraft. Keine Verzierung verrät seine Herkunft, jedoch vermag der Anwender nur auf die gespeicherte Astralenergie zurückzugreifen, wenn er mit einer beliebigen Flüssigkeit gefüllt ist. Dies lässt in Verbindung mit der langen Aufladezeit auf eine Verwendung im Rahmen seltener Rituale schließen, an deren Ende das enthaltene Gebräu getrunken wurde.

Zauber: Kraftspeicher

Quelle: Kraft

ZfP*: 21

AsP: 21 (2)

Wirkung: Das Artefakt sammelt maximal 11 AsP aus der Umgebung, mit einer Geschwindigkeit von 1 AsP pro Tag. Der Anwender kann die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf seine eigene und die gespeicherte Kraft aufteilen, wenn sich eine Flüssigkeit im Kelch befindet.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Elfenbein

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 44 Au (1 Au)

Kraftumwandler

Astralflamme

Bei Astralflammen handelt es sich um Fackeln, die als Kraftumwandler verzaubert werden, wenn ein Zauberer entweder rasch an Kraft gelangen muss oder aber eine größere Menge an Leichen verschwinden lassen möchte. In Umfeld einiger Feuerkulte werden sie zudem dafür eingesetzt, die Anhängerschaft mit der Mächtigkeit der erzeugten Flamme zu beeindrucken.

Zauber: Kraftumwandler

Quelle: Zauberei

ZfP*: 14

AsP: 10 AsP

Wirkung: Werden Leichenteile von der brennenden Fackel berührt, erfahren sie mit einer Geschwindigkeit von 1 Stein pro KR eine Umwandlung in AsP und verfallen dadurch zu Staub. Die AsP werden im Artefakt gespeichert, bis zu einem Maximum von 14 AsP. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei 5 Stein Leichenteile notwendig. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Materialverbrauch statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen. Endet der Kontakt, endet die Umwandlung.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 14 Stunden

Material: Holz

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 16 Au (0,015 Au)

Karte des tückischen Spielers

Eine gefangene Person seiner Kraft zu berauben ist nicht schwer, das gleiche bei einem ahnungslosen Opfer zu tun stellt dagegen eine Kunst dar. Manch einer bedient sich dabei geschickter Tricks, indem er beispielsweise eine seiner Spielkarten als Kraftumwandler verzaubert und so seinen Mitspielern nach und nach gerade so viel Lebensenergie entzieht, dass kein Verdacht geschöpft wird.

Zauber: Kraftumwandler

Quelle: Iryabaar

ZfP*: 14

AsP: 7 AsP

Wirkung: Wird die Spielkarte in der Hand gehalten, werden die LeP des Trägers mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro KR in AsP umgewandelt und im Artefakt gespeichert. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei entweder 10 LeP von Tieren, 5 LeP von magiebegabten Tieren, 2 LeP von intelligenten Wesen oder 1 LeP von

magiebegabten intelligenten Wesen notwendig. Maximal können 10 AsP gespeichert werden. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Entzug von Lebenskraft statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen, wenn er die korrekten Worte zur Aktivierung spricht. Endet der Kontakt, endet die Umwandlung.

Attribute: Schleier

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 3 Tage

Material: Papier

Gewicht: 0,25 Stein

Wert: 16 Au (0,2 Au)

Kette des Meuchlers

Hochgestellte Persönlichkeiten zu ermorden stellt keine leichte Aufgabe dar, wenn man nicht dafür zur Rechenschaft gezogen werden möchte. Abhilfe schafft die Kette des Meuchlers, ein hochwertig gearbeitetes Schmuckstück, verziert mit drei Edelsteinen, das sich wunderbar als Geschenk für eine edle Dame eignet. Legt sie es an, müssen nur noch die Worte der Aktivierung gesprochen werden und sie wird in kürzester Zeit ihr Leben aushauchen. Meist wird dieser zweite Schritt von einer weiteren Person ausgeführt, um jeglichen Verdacht zu zerstreuen, eine der beiden könnte hinter dem Anschlag stecken.

Zauber: Kraftumwandler

Quelle: Khalyanar

ZfP*: 25

AsP: 21 AsP

Wirkung: Wenn die korrekten Worte zur Aktivierung gesprochen werden, werden die LeP des Trägers mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro KR in AsP umgewandelt und im Artefakt gespeichert. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei entweder 10 LeP von Tieren, 5 LeP von magiebegabten Tieren, 2 LeP von intelligenten Wesen oder 1 LeP von magiebegabten intelligenten Wesen notwendig. Maximal können die drei Saphire jeweils 13 AsP speichern. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Entzug von Lebenskraft statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen, wenn er die korrekten Worte zur Aktivierung spricht. Endet der Kontakt, endet die Umwandlung.

Attribute: Schleier III

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 6 Tage

Material: Saphir, Silber

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 88 Au (11 Au)

Opferdolch

Opferdolche sind in vielen myranischen Kulturen verbreitet, auch bei den Risso der ewigen Meere. Meist handelt es sich um verzierte Kriegsdolche, die ihren Opfern die Lebenskraft entziehen und ihnen so ein rasches Ende bereiten. Leider neigen

sie oft dazu, immer mehr Blut zu verlangen und treiben den Anwender dazu, weitere unglückliche Wesen zu finden, um diesen Durst zu stillen.

Zauber: Kraftumwandler

Quelle: Kraft

ZfP*: 16

AsP: 37 (4)

Wirkung: Wird der Dolch in den Körper eines Lebewesens gerammt, werden dessen LeP mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro KR in AsP umgewandelt und im Artefakt gespeichert. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei entweder 10 LeP von Tieren, 5 LeP von magiebegabten Tieren, 2 LeP von intelligenten Wesen oder 1 LeP von magiebegabten intelligenten Wesen notwendig. Maximal können 15 AsP gespeichert werden. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Entzug von Lebenskraft statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen. Endet der Kontakt, endet die Umwandlung.

Attribute: Zeichen

Artefaktseele: Ruf des Blutes

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Karetan

Gewicht: 0,75 Stein

Wert: 66 Au (6 Au)

Pfeil der blutigen Jagd

Wolfalben sind nicht sonderlich erfreut, wenn Fremde in ihren Einflussbereich eindringen. Ist doch einmal eine Person so mutig oder tölpelhaft, es zu wagen, muss sie damit rechnen, mit einem Pfeil in ihrem Rücken zu verenden. Damit sie auch dann nicht in der Wildnis zu entkommen vermag, verwenden die wolfalbischen Schützen gerne Pfeile der blutigen Jagd, die nicht nur eine leichte Verfolgung des Getroffenen ermöglichen, sondern zudem ein rasches Ableben sicherstellen, selbst wenn er nicht gefunden werden kann. Meist ist die Pfeilspitze mit Widerhaken versehen, um ein einfaches Entfernen des Geschosses zu verhindern.

Zauber: Kraftumwandler

Quelle: Kraft

ZfP*: 17

AsP: 6 AsP

Wirkung: Trifft der Pfeil den Körper eines Lebewesens und bleibt stecken, was bei einer 5 oder 6 beim Schadenswurf der Fall ist, werden dessen LeP mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro KR in AsP umgewandelt und im Artefakt gespeichert. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei entweder 10 LeP von Tieren, 5 LeP von magiebegabten Tieren, 2 LeP von intelligenten Wesen oder 1 LeP von magiebegabten intelligenten Wesen notwendig. Maximal können 14 AsP gespeichert werden. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Entzug von Lebenskraft statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen. Endet der Kontakt, endet die Umwandlung.

Attribute: Gespür

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 14 Stunden

Material: Holz, Stahl

Gewicht: 0,1 Stein

Wert: 20 Au (1 Au)

Reisesechslund

Die mit zahlreichen Schnitzereien verzierten Truhen aus dunklem Holz erfreuen sich besonders bei Expeditionen großer Beliebtheit. Da sie relativ leicht zu transportieren sind, können sie praktisch überall hin mitgenommen werden, und stellen eine vorzügliche Möglichkeit dar, selbst mitten in der Wildnis an nahezu uneingeschränkte Mengen an Astralkraft zu gelangen. Die zeitlich begrenzte Notwendigkeit ihrer Dienste erlaubt es zudem, sie lediglich für eine kurze Dauer zu verzaubern.

Zauber: Kraftumwandler

Quelle: Humus

ZfP*: 22

AsP: 20

Wirkung: Werden Leichenteile oder Pflanzen in die 50 Stein fassende Truhe geworfen, erfahren sie nach deren Verschließen mit einer Geschwindigkeit von 1 Stein pro KR eine Umwandlung in AsP und verfallen dadurch zu Staub. Die AsP werden im Artefakt gespeichert, bis zu einem Maximum von 21 AsP. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei entweder 5 Stein Leichenteile oder 10 Stein Pflanzen notwendig. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Materialverbrauch statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen.

Attribute: Zeichen

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 7 Tage

Material: Holz

Gewicht: 5 Stein

Wert: 25 Au (1 Au)

Ruhestatt der Qualen

Der einem menschlichen Körper mit schmerz erfülltem Gesicht nachempfundene Hohlkörper aus Gusseisen ist mit zahlreichen kleinen Dornen gespickt. Wird eine Person hinein gelegt, bohren sich die spitzen Stacheln in ihr Fleisch – nicht tief genug, um sie sofort zu töten, aber tief genug, um sie langsam verbluten zu lassen. Tritt das Ende schließlich ein, wird die noch warme Leiche zersetzt, bis nichts mehr von ihr übrig bleibt außer der astralen Kraft, die sie in sich barg.

Zauber: Kraftumwandler

Quelle: Khalyanar

ZfP*: 20

AsP: 88 (9)

Wirkung: Wird die Eiserne Jungfrau um ein Lebewesen geschlossen, werden dessen LeP mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro KR in AsP umgewandelt und im Artefakt gespeichert. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei entweder 10 LeP von Tieren, 5 LeP von magiebegabten Tieren, 2 LeP von intelligenten Wesen oder 1 LeP von magiebegabten intelligenten Wesen notwendig. Maximal können 88 AsP gespeichert werden. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Entzug von Lebenskraft statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen. Endet der Kontakt, endet die Umwandlung.

nung von 1 AsP sind dabei entweder 10 LeP von Tieren, 5 LeP von magiebegabten Tieren, 2 LeP von intelligenten Wesen oder 1 LeP von magiebegabten intelligenten Wesen notwendig. Nach seinem Ableben wird der Leichnam mit einer Geschwindigkeit von 1 Stein pro KR in AsP umgewandelt und verfällt dadurch zu Staub. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei 5 Stein Leichenteile notwendig. Maximal können 20 AsP aus dem Lebensentzug und 20 AsP aus der Transformation gespeichert werden. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Entzug von Lebenskraft bzw. kein Verbrauch von Material statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen. Endet der Kontakt, endet die Umwandlung.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Eisen

Gewicht: 150 Stein

Wert: 150 Au (11 Au)

Sarkophag des ewigen Todes

Wenig ist bekannt über die südliche Heimat der Vesai und der Sarkophag des ewigen Todes stellt eines der wenigen Artefakte dar, das in den Norden gelangte. Findet eine Leiche in ihm ihre letzte Ruhestatt, verfällt sie nach dem Verschließen des schweren Deckels rasch zu Staub und astraler Kraft. Möglicherweise war es der Zweck des steinernen Werks aus schwarzem Basalt, einem Verstorbenen die Möglichkeit zu geben, seiner Gemeinschaft auch nach dem Tode noch einen letzten Dienst zu erweisen. Vielleicht aber sollte der Sarkophag auch nur eine nekromantische Wiederkehr der Leiche verhindern, was Rückschlüsse auf das Umfeld der damaligen Vesai zuließe. Die längst abgetragenen Reliefs verraten jedenfalls nichts mehr über die ursprüngliche Verwendung.

Zauber: Kraftumwandler

Quelle: Kraft

ZfP*: 25

AsP: 56 (6)

Wirkung: Wird ein toter Körper in den 500 Stein fassenden Sarkophag gelegt, erfährt er nach Verschließen des Deckels mit einer Geschwindigkeit von 1 Stein pro KR eine Umwandlung in AsP und verfällt dadurch zu Staub. Die AsP werden im Artefakt gespeichert, bis zu einem Maximum von 21 AsP. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei 5 Stein Leichenteile notwendig. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Materialverbrauch statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen.

Attribute: Unterwerfung (Vesai)

Artefaktseele: Unversöhnlicher Rächer

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Basalt

Gewicht: 1.000 Stein

Wert: 1.600 Au (1.509 Au)

Sattel des Steppenherrschers

Kentori pflegen eine besonders intensive Bindung zu ihren Pferden, sind sie doch wichtigster Besitz und treuester Gefährte zugleich. Die Magieanwender unter ihnen bedienen sich jedoch in Notzeiten auch der Lebenskraft ihrer Reittiere, indem sie ihre Sattel als Kraftumwandler verzaubern. Im Normalfall wird dabei eine separate Schicht an der Unterseite befestigt, damit der Entzug nicht auch den Anwender selbst betrifft.

Zauber: Kraftumwandler

Quelle: Humus

ZfP*: 20

AsP: 40 (4)

Wirkung: Die LeP des Wesens, an dem der Sattel befestigt ist, werden mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro KR in AsP umgewandelt und im Artefakt gespeichert. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei entweder 10 LeP von Tieren, 5 LeP von magiebegabten Tieren, 2 LeP von intelligenten Wesen oder 1 LeP von magiebegabten intelligenten Wesen notwendig. Maximal können 20 AsP gespeichert werden. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Entzug von Lebenskraft statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen. Endet der Kontakt, endet die Umwandlung.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Leder

Gewicht: 6 Stein

Wert: 66 Au (2 Au)

Siminiope-Devorator

Grundsätzlich werden von optimatischen Technomanten unterschiedliche Typen von Kraftumwandlern verwendet, um Artefakte und Arkanomechaniken mit Astralkraft zu versorgen, ganz wie es der Erbauer gerade bevorzugt. Für den praktischen Einsatz dominiert jedoch ein bestimmtes Modell, das einst von Dorokratin *Siminiope te Quoran* für die Arkanomechaniken der Myriaden als neuer Standard vorgeschrieben wurde und das sich seitdem auch im zivilen Bereich durchgesetzt hat.

Der Siminiope-Devorator, in der Praxis oft einfach Devorator genannt, ist ein Kraftumwandler höchster Qualität, dessen besondere Stärke darin besteht, dass er auch pflanzliche Substanz wie Holz in Astralkraft umwandeln kann. Vor allem bei Schiffsschrauben und Geschützen wird das ausgenutzt, manchmal in Verbindung mit tierischen Kadavern und Knochen. Bei den auf ein leichtes Gewicht angewiesenen Insektoptern und Kriegsläufern werden währenddessen eher alchemistische Sättigungstränke zur Speisung des Devorators und der Arkanomechanik genutzt.

Der eigentliche Kraftumwandler ist ein aus Arkanium gefertigter Dodekaeder von fünf Fingern Durchmesser. Er sitzt im inneren eines schützenden Würfels aus meistens blutrotem Farbstahl, dessen Oberfläche mit Arkanil-Symbolen bedeckt ist. Von oben führt eine gut ein Schritt lange trichterförmige Röhre zum Kraftumwandler. Eine aus Drähten geflochtene Schnur

sorgt für eine feste Verbindung des Kraftumwandlers mit der eigentlichen Arkanomechanik.

Zauber: Kraftumwandler

Quelle: Humus

ZfP*: 20

AsP: 49 (3)

Wirkung: Werden Leichenteile oder Pflanzen in den Trichter geworfen, erfahren sie mit einer Geschwindigkeit von 1 Stein pro KR eine Umwandlung in AsP und verfallen dadurch zu Staub. Die AsP werden im Artefakt gespeichert, bis zu einem Maximum von 20 AsP. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei entweder 5 Stein Leichenteile oder 10 Stein Pflanzen notwendig. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Materialverbrauch statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Arkanium, Farbstahl

Gewicht: 3 Stein

Wert: 200 Au (145 Au)

Sklavenband

Skrupellosen Zauberern dienen Sklaven nicht nur als günstige Arbeitskraft, sondern auch als Quelle der astralen Kraft. Nicht immer wollen sie ihre Diener jedoch gleich der Blutmagie zum Opfer fallen lassen, schließlich haben sie meist eine beträchtliche Summe für sie zahlen müssen. Kraftumwandler in Form von Halsreifen haben daher eine recht weite Verbreitung erfahren, dienen sie doch zugleich dem Entzug der Lebensenergie und der Statusmarkierung des Trägers. Zudem erlauben sie es einem Herrn, entlaufenes Eigentum wiederzufinden. Meist sind sie reich verziert, um anderen den Wohlstand des Meisters vor Augen zu führen und die Sklaven weiter zu demütigen, tragen sie doch großen Reichtum an ihrem Körper und sind einem Leben in Wohlstand dennoch so fern.

Zauber: Kraftumwandler

Quelle: Khalyanar

ZfP*: 16

AsP: 37 (4)

Wirkung: Die LeP des Trägers werden mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro KR in AsP umgewandelt und im Artefakt gespeichert. Zur Gewinnung von 1 AsP sind dabei entweder 10 LeP von Tieren, 5 LeP von magiebegabten Tieren, 2 LeP von intelligenten Wesen oder 1 LeP von magiebegabten intelligenten Wesen notwendig. Maximal können 13 AsP gespeichert werden. Solange das Maximum an Astralpunkten gespeichert ist, findet kein Entzug von Lebenskraft statt. Der Anwender des Artefakts kann bei dessen Berührung die Kosten gewirkter Zauber beliebig auf die gespeicherten AsP und seinen eigenen Astralvorrat verteilen, wenn er die korrekten Worte zur Aktivierung spricht. Endet der Kontakt, endet die Umwandlung.

Attribute: Gespür

Artefaktseele: Beflissentliche Gefolgschaft

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Eisen

Gewicht: 0,5 Stein

Wert: 66 Au (6 Au)

Untote

Eiskalter Albenwulf

Im hohen Norden Myranors ist, noch vor Krieg, Krankheit oder Raubtieren, die klirrende Kälte die häufigste Todesursache. Selbst an die Temperaturen gewöhnte Tiere wie der Albenwulf fallen ihr von Zeit zu Zeit zum Opfer, wenn der ewige Winter seine Klauen um sie schließt und ein überraschender Schneesturm sie in die Knie zwingt.

Zauber: Nekromantie

Quelle: Naggarach

ZfP*: 18

AsP: 36

Wirkung: Der Zauber erhebt die Leiche zum Untoten und verschafft ihr eine um 4 Punkte erhöhte AT und 12 zusätzlich LeP.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Material: Albenwulf (Verstorben / Eisleiche)

Gewicht: 450 Stein

Wert: 30 Au (8 Au)

Größe: 1,8 Schritt

MU 9 IN 8 KO – KK 8 LO 10

Biss: AT 13 TP 1W6+8 DK H

Klauen: AT 13 TP 1W6+6 DK HN

PA 7 INI 1W6+6 RS 2 WS –

LE 37 AU – GS 6 MR 2

Größenkategorie: groß

Beute: Fell (8 Au), Krallen (3 Au), Zähne (3 Au)

Attribute: Eigener Wille, Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken und Sonnenlicht, Immunität gegen Beherrschung, Gifte, Kälteschaden, Krankheiten und Verwandlung, Nachtsicht, Resistenz gegen Stiche, Schreckgestalt I, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung, Verwundbarkeit gegen Hitzeschaden, Zusätzliche Kampfkraft I

Fertigkeiten: Anspringen (3; Klauen), Gezielter Angriff (3; Biss), Hinterhalt (3), Talent Fährtensuche (7; 5/8/8), Talent Schleichen (6; 9/8/8), Talent Sich Verstecken (7; 9/8/8), Talent Sinnesschärfe (4; 5/8/8)

Gefallener Myrmidone

Der gefallene Myrmidone ist ein typisches Beispiel für einen zum Zwecke des Kampfes erhobenen Untoten und ein Schrecken vieler Schlachtfelder, auf denen ein Nekromant zugegen ist. So musste schon so mancher Soldat in einer derartigen Situation erleben, wie sein Mitstreiter im Kampf fällt, nur um sich dann als Untoter gegen seinen eigenen Kameraden zu richten.

Zauber: Nekromantie

Quelle: Dya'Khol

ZfP*: 19

AsP: 13

Wirkung: Der Zauber erhebt die Leiche zum Untoten und verschafft ihr eine um 4 Punkte erhöhte AT und eine um 4 Punkte erhöhten LO.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Material: Mensch (Verstorben)

Gewicht: 80 Stein

Wert: 22 Au (2 Au)

Größe: 1,8 Schritt

MU 7 IN 7 KO – KK 8 LO 14

Kentema: AT 12 TP 1W6+5 DK NS

PA 7 INI 1W6+6 RS 4 WS –

LE 18 AU – GS 3 MR 4

Größenkategorie: mittel

Beute: Kentema (6,5 Au), Myrmidonen-Rüstung (20 Au)

Attribute: Eigener Wille, Leichte Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht, Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Immunität gegen Beherrschung, Gifte, Krankheiten und Verwandlung, Resistenz gegen Stiche, Schreckgestalt I, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Talent Sinienschärfe (4; 5/7/7), Wuchtschlag

Zauber: Nekromantie

Quelle: Dya'Khol

ZfP*: 15

AsP: 52

Wirkung: Der Zauber erhebt die Leiche zum Untoten und verschafft ihr 2 zusätzliche Punkte GS und 6 zusätzliche Punkte LO.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Material: Jharranoth (Skelettiert)

Gewicht: 2.000 Stein

Wert: 40 Au (20 Au)

Größe: 5 Schritt

MU 9 IN 6 KO – KK 15 LO 16

Hörner: AT 8 TP 3W6+8 DK HN

Tritt: AT 4 TP 2W6+2 DK H

PA 3 INI 1W6+2 RS 7 WS –

LE 100 AU – GS 7 MR 3/13

Größenkategorie: sehr groß

Beute: Hörner (10 Au), Leder (80 Au), Panzerkragen (5 Au)

Attribute: Eigener Wille, Leichte Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht, Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Immunität gegen Beherrschung, Gifte, Krankheiten und Verwandlung, Resistenz gegen Stiche, Schreckgestalt I, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung

Fertigkeiten: Niederwerfen (5; Hörner), Talent Sinienschärfe (2; 2/2/6), Trampeln (4), Überrennen (3; Tritt)

Jharranoth-Knochenkoloss

Nicht immer werden Untote zu kriegerischen Zwecken erhoben, häufig sollen sie lediglich einfache Tätigkeiten verrichten. Ein Beispiel ist der Jharranoth, der gerne auch noch nach seinem Ableben als Arbeitstier genutzt wird.



Lebendes Skelett

Skelette gehören zu den typischen Untoten in den Sagen und Legenden der Myraner. Vor allem in solchen, in denen es um lange Zeit verschollene und später wiederentdeckte Orte geht, tauchen Skelette auf. Mal als verfluchte Überbleibsel gescheiterter Abenteurer, mal als ewige Wächter einer alten Kultstätte, spielen Skelette in vielen Gruselgeschichten eine Rolle.

Zauber: Nekromantie

Quelle: Dya'Khol

ZfP*: 22

AsP: 38 (4)

Wirkung: Der Zauber erhebt die Leiche zum Untoten und verschafft ihr eine um 4 Punkte erhöhte AT.

Attribute: Regeneration I, Resistenz gegen profanen Schaden

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Mensch (Skelettiert)

Gewicht: 7 Stein

Wert: 66 Au (0 Au)

Größe: 1,7 Schritt

MU 7 IN 7 KO – KK 8 LO 14

Säbel: AT 12 TP 1W6+3 DK N

PA 7 INI 1W6+6 RS 2 WS –

LE 16 AU – GS 2 MR 4

Größenkategorie: mittel

Beute: Säbel (2,5 Au)

Attribute: Eigener Wille, Leichte Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht, Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Immunität gegen Beherrschung, Gifte, Krankheiten und Verwandlung, Regeneration I, Resistenz gegen profanen Schaden und Stiche, Schreckgestalt I, Unterwerfung
Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Talent, Sinnesschärfe (4; 5/7/7), Wuchtschlag

Mordende Blutbestie

Hin und wieder gibt es Formen von Untoten, bei denen sich selbst bei so manch gestandenem Nekromanten vor lauter Ekel der Magen umdreht. Ein passendes Beispiel ist die Blutbestie, die sich weitgehend aus Blut und allenfalls einigen wenigen weichen Leichenteilen zusammensetzt, beispielsweise Augen, Knorpeln und Eingeweiden. Eine wirklich beständige Form besitzt dieses Konstrukt nicht, kann jedoch dafür ein mit Blutzähnen bewährtes Maul bilden und sich durch enge Ritzen zwingen.

Zauber: Nekromantie

Quelle: Dya'Khol

ZfP*: 23

AsP: 28

Wirkung: Der Zauber erschafft aus Blut und Leichenteilen einen Untoten und verschafft ihm 3 zusätzliche Punkte GS und 1 zusätzlichen Punkt AT.

Attribute: Formlosigkeit I, Regeneration II

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Material: Blut, Leichenteile

Gewicht: 100 Stein

Wert: 30 Au (4 Au)

Größe: 2 Schritt

MU 20 IN 8 KO – KK 15 LO 10

Biss: AT 9 TP 3W6+4 DK N

PA 4 INI 1W6+8 RS 3 WS –

LE 60 AU – GS 9 MR 10

Größenkategorie: mittel

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Formlosigkeit I, Leichte Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht, Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Immunität gegen Beherrschung, Gifte, Krankheiten und Verwandlung, Regeneration II, Resistenz gegen Stiche, Schreckgestalt I, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung
Fertigkeiten: –

Rauchender Schrecken

Im Feuer ums Leben zu kommen gilt für viele als ein besonders schrecklicher Tod. Umso schlimmer, wenn der eigene Körper danach in Form einer Brandleiche noch ein untotes Dasein fristen muss. Dabei ist das Erheben einer solchen Kreatur gar nicht so einfach, immerhin muss erst einmal ein dazu geeigneter Körper gefunden werden, und diese sind nicht selten schwer beschädigt.

Zauber: Nekromantie

Quelle: Tyakaar

ZfP*: 21

AsP: 12

Wirkung: Der Zauber erhebt die Leiche zum Untoten und verschafft ihr jeweils 3 zusätzliche Punkte AT und TP sowie 2 zusätzliche Punkte LO.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 None

Material: Mensch (Vertrocknet / Brandleiche)

Gewicht: 24 Stein

Wert: 22 Au (0 Au)

Größe: 1,8 Schritt

MU 7 IN 7 KO – KK 7 LO 12

Kriegsbeil: AT 10 TP 1W6+7 DK N

PA 6 INI 1W6+6 RS 1 WS –

LE 16 AU – GS 4 MR 2

Größenkategorie: mittel

Beute: Kriegsbeil (2,8 Au)

Attribute: Eigener Wille, Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken und Sonnenlicht, Immunität gegen Beherrschung, Feuerschaden, Gifte, Krankheiten und Verwandlung, Resistenz gegen Stiche, Schreckgestalt I, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung, Verwundbarkeit gegen Wasserschaden

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Talent, Sinnesschärfe (4; 5/7/7), Wuchtschlag

Siechenbringer

Siechenbringer und ähnlich geartete Wiedergänger gehören zu den Arten von Untoten, die manch skrupelloser Nekromant erhebt, der sich nicht um unkalkulierbaren Kollateralschaden schert. Zwar sind sie körperlich nicht stärker als andere Wiederbelebte, doch übertragen sie ansteckende Krankheiten.

Zauber: Nekromantie

Quelle: Dya'Khol

ZfP*: 24

AsP: 9

Wirkung: Der Zauber erhebt die Leiche zum Untoten und verschafft ihr 2 zusätzliche Punkte GS und 3 zusätzliche Punkte AT.

Attribute: Krankheitsüberträger (Rascher Wahn)

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Material: Neristu (Verwest)

Gewicht: 25 Stein

Wert: 25 Au (0 Au)

Größe: 1,6 Schritt

MU 6 IN 8 KO – KK 5 LO 10

Hände: AT 9 TP 1W6+0 DK H

PA 6 INI 1W6+6 RS 1 WS –

LE 12 AU – GS 6 MR 3

Größenkategorie: mittel

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Leichte Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht, Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Immunität gegen Beherrschung, Gifte, Krankheiten und Verwandlung, Kleinwüchsig, Krankheitsüberträger (Rascher Wahn), Nachtsicht, Resistenz gegen Stiche, Schreckgestalt I, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Talent Sinnen-
schärfe (4; 6/8/8), Wuchtschlag

Untoter Risso

Nicht viele der Landbewohner würden das Meer mit dem Entstehen von Untoten in Verbindung bringen. Doch das ändert sich, sobald man die Bewohner der Tiefen wie die Loualil oder die Risso dazu befragt. Und auch in den Gebieten in und um das Meer der Schwimmenden Inseln weiß man einige schreckliche Schauergeschichten über die Mholuren und die sie begleitenden Toten zu berichten.

Zauber: Nekromantie

Quelle: Galkuzul

ZfP*: 18

AsP: 20

Wirkung: Der Zauber erhebt die Leiche zum Untoten und verschafft ihr jeweils 3 zusätzliche Punkte AT und TP.

Attribute: –

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: 1 Oktal

Material: Risso (Verfault / Wasserleiche)

Gewicht: 48 Stein

Wert: 20 Au (0 Au)

Größe: 1,7 Schritt

MU 7 IN 7 KO – KK 9 LO 10

Stoßharpune: AT 10 TP 1W6+7* DK S

PA 7 INI 1W6+4 RS 1 WS –

LE 16 AU – GS 4/3 MR 3

Größenkategorie: mittel

Beute: Stoßharpune (1,5 Au)

Attribute: Aquatisches Lebewesen II, Dämmerungssicht, Eigener Wille, Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken und Sonnenlicht, Immunität gegen Beherrschung, Gifte, Krankheiten, Verwandlung und Wasserschaden, Resistenz gegen Stiche, Schreckgestalt I, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Talent Schwimmen (5; 7/8/9), Talent Sinnen-schärfe (5; 6/7/7)

Veritabler Knochendiener

Manchmal steht ein Nekromant vor dem Problem, dass die zur Verfügung stehenden Körper nicht ausreichen, um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. Manchmal ist ein Skelett nicht vollständig oder manchmal reichen zwei Arme oder Beine einfach nicht aus. Hier hilft die Erstellung eines Knochengolems, der aus fast beliebigen Leichenteilen zusammengesetzt wird und dadurch beispielsweise deutlich größer sein oder über zwei zusätzliche Armpaare verfügen kann.

Zauber: Nekromantie

Quelle: Dya'Khol

ZfP*: 26

AsP: 52 (5)

Wirkung: Der Zauber erhebt die Leichenteile zum Untoten und verschafft ihm 1 zusätzlichen Punkt AT.

Attribute: Immunität gegen profanen Schaden, Regeneration I, Zusätzliche Kampffaktion II

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Knochen

Gewicht: 800 Stein

Wert: 88 Au (7 Au)

Größe: 3 Schritt

MU 20 IN 8 KO – KK 23 LO 10

Hände: AT 9 TP 4W6+4 DK S

PA 4 INI 1W6+8 RS 3 WS –

LE 75 AU – GS 7 MR 10

Größenkategorie: groß

Beute: –

Attribute: Eigener Wille, Leichte Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht, Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Immunität gegen Beherrschung, Gifte, Krankheiten, profanen Schaden, und Verwandlung, Regeneration I, Resistenz gegen Stiche, Schreckgestalt I, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung, Zusätzliche Kampffaktion II

Fertigkeiten: Niederwerfen (4), Talent Sinnen-schärfe (4; 8/8/8)

Wankende Mumie

Die belebte Mumie gilt für viele Myraner als das Paradebeispiel eines Untoten, wenn es um Geschichten über alte Flüche und göttliche Strafen geht. Sie ist zwar nicht sonderlich schnell und tritt meist alleine in Erscheinung, ist dafür aber deutlich schwerer zu vernichten.

Zauber: Nekromantie

Quelle: Dya'Khol

ZfP*: 24

AsP: 37 (4)

Wirkung: Der Zauber erhebt die Leiche zum Untoten.

Attribute: Immunität gegen profanen und magischen Schaden

Artefaktseele: –

Wirkungsdauer: Permanent

Material: Mensch (Mumifiziert / Mumie)

Gewicht: 4 Stein

Wert: 75 Au (7 Au)

Größe: 1,8 Schritt

MU 8 IN 8 KO – KK 8 LO 10

Gutnacht: AT 9 TP 2W6+6 DK S

PA 8 INI 1W6+6 RS 5 WS –

LE 20 AU – GS 2 MR 4

Größenkategorie: mittel

Beute: Gutnacht (2 Au)

Attribute: Eigener Wille, Leichte Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht, Mittlere Empfindlichkeit gegen karmales Wirken, Immunität gegen Beherrschung, Gifte, Krankheiten, profanen Schaden, magischen Schaden und Verwandlung, Regeneration I, Resistenz gegen Stiche, Schreckgestalt I, Schwere Empfindlichkeit gegen entgegengesetztes karmales Wirken, Unterwerfung, Verwundbarkeit gegen Feuerschaden

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfrelexe, Talent Sinnen-schärfe (6; 6/8/8), Wuchtschlag

Die myranische Alchimie

Labore der Alchimisten

„Um das Labor im Nerenith von Achintas zu finden, musste ich nur meiner Nase folgen. Selbst die nahegelegene Chomma konnte mit ihrem Bratengeruch nicht den leichten Schwefelhauch einer alchimistischen Werkstatt überdecken. Auf mein Klopfen hin öffnete mir ein junger Gehilfe und führte mich in den niedrigen Verkaufsraum. Als die Meisterin durch die Tür aus der Werkstatt kam, erhaschte ich einen kurzen Blick auf einen Raum, für den das Wort ‚vollgestopft‘ erfunden zu sein schien. Brodelnde Tiegel, Regale an jeder Wand und unter der Decke hing doch tatsächlich ein ausgestopftes Krokodil! Ich war zufrieden. Hier würde ich sicher finden, was ich suchte.“

—Lypartios dir Alantinos, *Die wundersamen Abenteuer eines Ehrenmannes und Herzensbrechers*

Die verschiedenen Labore

Das Labor ist nicht nur ein Arbeitsplatz, sondern für viele passionierte Alchimisten zugleich auch eine Heimstatt. Hier findet sich das Herzstück aller alchimistischen Vorgänge und ohne dieses sind nur die einfachsten Tränke zuzubereiten. Viele Alchimisten verbringen ihr ganzes Leben damit, ihr Labor aufzurüsten, neue Gefäße zu entwerfen oder die Sicherheitsmaßnahmen zu optimieren. Im Folgenden sind natürlich nur jene Labore beschrieben, in denen tatsächlich wirksame Elixiere gebraut werden. Nicht weiter eingegangen wird hingegen auf die Tatsache, dass viele Scharlatane statt alchimistischer Tränke nur gefärbtes Wasser verkaufen, welches im besten Fall wirkungslos und im schlimmsten Fall schädlich ist.

Archaisches Labor

In fast allen barbarischen Kulturen haben die Animisten, neben der Kommunikation mit den Geistern, auch die Aufgabe, Tränke für die Gemeinschaft herzustellen. Dabei handelt es sich meist um einfache Heiltränke, Gifte oder Antidote, die keine exotischen Zutaten oder Gerätschaften erfordern. Da sich viele Animisten nur nebenbei als Alchimisten betätigen, ist ihre Ausstattung entsprechend einfach. Die genutzte Feuerstelle befindet sich abseits des Dorfes oder des aktuellen Lagerplatzes, bei wilden Ashariel zum Beispiel auf einer einsamen Bergspitze und bei den dschungelbewohnenden Pardir auf einer baumlosen Lichtung. Verfügt der Animist über einen Ritualplatz, findet der Brauprozess dort statt und nutzt dessen astrale Vorteile. Bei schwierigeren Rezepten wird auch häufig ein Ahnengeist zu Rate gezogen, um Ratschläge zu erteilen oder Unterstützung zu geben. Für den Brauvorgang stehen dabei nur ein einfacher

Kessel, Mörser, Schalen aus Holz, Knochen oder Keramik und Holzlöffel oder -zangen zur Verfügung. Ist es dem Stamm gelungen, Glas- oder Metallgerätschaften zu erbeuten oder zu erhandeln, werden auch diese genutzt, was jedoch nur in seltenen Fällen vorkommt.

Solcherart hergestellte Tränke werden meist sofort verbraucht. Eine längerfristige Lagerung ist schwierig und wird nur selten einmal vorgenommen, z.B. bei Antidoten, die außer Reichweite von Tieren in Bäume gehängt oder in der Behausung des Animisten gelagert werden. Zur Verwahrung wird der Trank in ein kleines Tongefäß gefüllt und mit Harz oder Wachs verschlossen. Auch schnell verfallende Zutaten werden meist frisch gesammelt und verarbeitet. Konservierungsmaßnahmen sind zwar bekannt, werden aber nur bei raren Pflanzen angewendet.

Trotz dieser Einschränkungen bietet das Archaische Labor den Vorteil, problemlos in einer Kiste oder sogar einem Rucksack transportiert werden zu können. Aus diesem Grund greifen selbst versierte Meister auf eine solche Ausstattung zurück, wenn sie auf Reisen sind und ein Fuhrwerk nicht praktikabel wäre.

Mobiles Labor

Mobile Labore sind besser ausgestattet als archaische, jedoch aufgrund des mangelnden Platzes weniger professionell als feste alchimistische Labore. Naturgemäß sind solche Labore besonders bei nomadischen Kulturen verbreitet. Man findet sie bei den BaLoa der Djamaunir, die von ihren Wagen aus Heil- und Liebestränke an Dörfler verkaufen, bei den Bashiden der Abishai auf ihren schwimmenden Inseln, den fliegenden Schiffen der Vinshina, den neristischen Thulna'il, die im Gegensatz zu den reinen Alchimisten der Neristu ihre Braukunst nur unterstützend zu ihren Heilfertigkeiten einsetzen und auch bei den Aygon der Ban Bargui, deren halbzauberisch begabte Alchimisten in der Lage sind, potente magische Duftstoffe herzustellen. Schließlich sind auch noch die Ableger größerer Labore zu nennen, wie die kleinen Labore auf nequatischen Forschungsdemergatoren oder die Reiselabore von optimatischen Forschern, die vor allem für alchimistische Analysen genutzt werden.

Ein mobiles Labor hat mindestens die Größe eines kleinen Raums oder Wohnwagens. Zu seiner Grundausstattung gehören eine stabile Tischplatte und viele Regale entlang der Wände, um die wichtigsten Zutaten aufzunehmen. Viele Alchimisten nutzen zusätzlich die Decke ihres Labors, um zum Beispiel Kräuter zu trocknen. Hinzu kommen ein mobiler Ofen, der für extrem heiß brennende Reaktionen vor den Wagen gebracht werden kann, ein großer Mörser sowie diverse Gefäße. Für frisches Wasser wird meist an einem Bach oder See halt gemacht, manche La-

boratorien verfügen auch über eine eigene Wasserversorgung, beispielsweise in Form der Nebelnetze der Abishai oder einer Regentonnen auf dem Dach eines Djamaunirwagens.

Sicherheit ist gerade bei mobilen Laboren von höchster Priorität, da sie häufig Haupteinnahmequelle und Wohnort in einem sind. Aus diesem Grund sind alle Regale mit vorgeschobenen Brüstungen oder Netzen gesichert und die Stellplätze besonders empfindlicher Reagenzien mit Stoff, Vlies oder Filz gepolstert. Ein Eimer mit Löschsand steht jederzeit bereit und dass der Wagen bei der Zubereitung gefährlicher Gemische abseits der Gruppe steht, versteht sich von selbst. Teure Glasapparaturen wie *Destillen* oder *Retorten* werden gehütet wie ein Augapfel und nach ihrer Nutzung in eigens angefertigten, gepolsterten Kisten verwahrt. Glasgefäße, die keinen hohen Temperaturen ausgesetzt sind, werden mit einem Netz umknüpft und so griffiger und stoßfester gemacht. Durch ihre nomadische Lebensweise haben viele Besitzer mobiler Labore einen guten Zugang zu exotischen Zutaten und durch die Möglichkeiten der Konservierung auch zu einer längeren Lagerung.

Alchemistisches Labor

Das alchemistische Labor ist schließlich die Vollendung der Laboratorien. Größer und besser ausgerüstet als die zuvor genannten und individueller als die alchemistischen Manufakturen ist es der Stolz jedes Alchimisten. Solche Laboratorien sind fast immer in städtischen Kulturen zu finden und die berühmtesten stehen in den Metropolen des Imperiums, in den städtischen Nerenithen, bei den Lyncil und in den Unterwassersiedlungen der Nequaner.

Als bauliche Voraussetzungen für ein Laboratorium gelten dicke Mauern, ein Kamin als Abzug und Zugang zu frischem Wasser, idealerweise durch einen eigenen Brunnen. Alchemistische Wirkungsstätten im Imperium liegen meist im Erdgeschoss einstöckiger Häuser und mit Abstand zu anderen Bauwerken. Alchimisten, die größeren Wert auf das Allgemeinwohl als auf

ihr eigenes legen, errichten ihre Werkstätten mitunter auch im Keller. Dies schränkt zwar die Gefahr von Explosionen für das umliegende Viertel erheblich ein, erhöht aber die Gefahr für den Brauer, da es schwieriger ist, eine Treppe in einem rauchverhangenen Raum zu finden als das nächstgelegene Fenster. Anders ist die Situation der Neristu. Durch ihre beengte Bauweise finden sich Labore oft in unmittelbarer Nähe zu Wohnhäusern und Garküchen. Diese Tatsache hat schon zu einigen Großbränden geführt, jedoch seltener, als man annehmen sollte, da der soziale Druck durch die Gemeinschaft der Neristu erheblich höher ist und so von den meisten Alchimisten eine sehr umsichtige Alchimie betrieben wird.

Bei den Laboren der Nequaner ist schließlich die Thematik von Luftabzügen und Frischluftzufuhr existenziell wichtig. Ihre knapp aus dem Wasser ragenden Kaminschlote sind aufwändig mit Illusionsmagie verschleiert oder von künstlichen Inseln oder Nebelmaschinen versteckt. Die Versorgung mit Sauerstoff wird durch ein kompliziertes System aus Pumpen, Druckventilen, Luftklappen und Wasserscheulen gewährleistet. Keine anderen Alchimisten haben so viel Zeit darauf verwendet, verstärkte Wände und feuerfeste Einrichtung zu entwerfen, wie die Nequaner, da ein Feuer in einer Unterwasserstadt katastrophale Folgen für alle Einwohner nach sich ziehen kann. Aus diesem Grund sind die Labore auch stets vom Rest der Stadt getrennt untergebracht und mit Schleusen von dieser separiert, um im Falle eines Lecks oder Brandes den Schaden begrenzen zu können.

Wünschenswert für alle alchemistischen Laboratorien sind mindestens drei Räume, einer zur Lagerung der Zutaten, einer für die eigentlichen Experimente und Brauvorgänge und schließlich einer zur Lagerung der fertigen Elixiere. Auch ein *Eiskeller* gehört zur gehobenen Ausstattung. Hier wird entweder auf natürlichen Weg, durch Einlagerung von Eisblöcken oder Schnee, oder auf magische Weise ein kalter Raum geschaffen, in dem kritische Materialien und Eis für Tränke gelagert werden können.



Der Tisch eines Labors ist äußerst stabil und die Platte besteht idealerweise aus einem dichten, festen Holz oder aus Stein. Hierfür hat sich Schiefer als ideal erwiesen, während Marmor zwar gut aussieht, aber sehr empfindlich gegenüber Säuren ist. Besonders begehrt ist eine Platte aus dem feuerfesten Holz des *Maulbaumes* (**MyMo** S. 124), die jedoch recht teuer und schwer zu beschaffen ist. Da die meisten Prozesse durch Wärme initiiert werden, sind Herde und Öfen ein essentieller Bestandteil des Labors. Sie sind gemauert und verputzt, aus Ton oder Metall gefertigt und entsprechen verschiedenen Typen. Auf einem schlichten Herd werden Gefäße entweder direkt

durch eine Metallplatte oder indirekt über ein Wasser-, Sand- oder Ölbad erhitzt. Letztere haben dabei den Vorteil, deutlich wärmer als 100°C werden zu können.

Für alchemistische Prozesse, die eine gleichmäßige und langanhaltende Wärmezufuhr benötigen, wurde der *Athanor* erfunden. Dabei handelt es sich um einen zweischaligen Ofen, bei dem die äußere Schicht erhitzt und im Innern eine gleichbleibende Temperatur erzeugt wird. Eine Variante davon ist der *Faule Adept*, bei dem die Feuerstelle mit einem schrägen Schacht verbunden ist, durch den beständig Holzkohle nachrutscht, sodass sich der Alchimist selbst nicht darum kümmern muss. Bei dem *Brenner* handelt es sich um eine kleine, sehr heiß brennende Flamme, die durch Blasebälge weiter angefacht werden kann. Magisch begabten Alchimisten steht mit Feuerelementaren oder Feueressenzformeln natürlich noch eine weitere Bandbreite an Erhitzungsmöglichkeiten zur Verfügung.

Einer der wichtigsten Prozesse der Alchemie ist die Destillation, bei der eine Flüssigkeit erhitzt und so in ihre Gasform gebracht und danach wieder abgekühlt und in flüssigen Zustand gebracht wird. Auf diese Weise können auch Gemische mit unterschiedlichen Siedepunkten getrennt oder Verunreinigungen abgeschieden werden. Der Prozess wird üblicherweise in einer *Retorte* durchgeführt. Dabei handelt es sich um einen bauchigen Kolben, der sich nach oben verjüngt und dann ein seitlich nach unten abknickendes Rohr bildet. Das Rohr führt in einen Auffangbehälter, der das Destillat aufnimmt.

Neben aus einem Stück gefertigten Gefäßen existiert auch eine zweigeteilte Variante mit einem unten angebrachten Kolben, auf den die *Destillierhaube*, auch *Alambic* oder *Capitellum* genannt, aufgesetzt wird. Für eine effektivere Kühlung kann das Rohr, das von der Retorte oder dem Alambic wegführt, durch ein weiteres spiralförmiges Rohr geleitet werden. Dies allein ermöglicht eine schnellere Abkühlung, die noch weiter beschleunigt wird, wenn das Rohr zusätzlich durch kaltes Wasser geführt wird.

Für mehrstufige Destillationen können auch mehrere Retorten und Kolben zu teilweise abenteuerlichen Konstruktionen verbunden werden. Bei der Sublimation werden stattdessen Feststoffe verdampft, die sich in kühleren Bereichen des Sublimationsgefäßes wieder niederschlagen. Dies kann z.B. zur Gewinnung von Quecksilber aus Zinnober genutzt werden.

Neben der Alchemie beschäftigen sich viele Alchimisten auch mit der Hüttenkunde. Ein dafür unverzichtbares Hilfsmittel ist die *Kuppelle*. Dabei handelt es sich um ein Gefäß zur Veredlung und Reinigung von Metallen. Um es zu nutzen, wird ein verunreinigtes Metall mit Blei gemischt, verflüssigt und in die Kupelle gebracht, die aus gepresster Knochenasche oder Magnesia besteht und daher über eine sehr poröse Oberfläche verfügt. Die Verunreinigungen verbinden sich mit dem Blei und werden von der Kupelle aufgesaugt, während das Metall danach gereinigt ist. Der Fachmann spricht hierbei von einer Läuterung.

Desweiteren werden in einem Labor viele weitere Hilfsmittel benötigt. Schalen und Töpfe in allen möglichen Größen dienen zur Aufbewahrung oder um getrocknete Zutaten einweichen zu lassen. Messbecher oder -zylinder, Waagen sowie Pipetten werden zum Abmessen von Feststoffen oder Flüssigkeiten genutzt und sind unumgänglich für die Mischung des richtigen

Verhältnisses und die Wiederholbarkeit des erstellten Rezeptes. Ein *Mörser*, meist aus einem harten Gestein mit ebensolchen *Stößel*, ist in jedem Labor vorhanden, um Stoffe zu zerkleinern. Schließlich werden auch noch Löffel, Rührstäbe und Zangen aus verschiedenen Materialien für den Umgang mit heißen Gefäßen benötigt.

Stundengläser in den verschiedensten Ausführungen und Größen erleichtern die Einhaltung der korrekten Koch- und Ziehzeiten. Hilfreich sind weiterhin Trichter zum Umfüllen von Stoffen, Siebe und schließlich viele Tücher, um verunglückte Tinkturen schnell vom Tisch, der Decke oder sich selbst zu wischen. Aus diesen Ausführungen wird ersichtlich, dass Alchimisten gute Verbindungen zu Glasbläsern, Töpfern, Feinschmieden und anderen Handwerkern wahren müssen, um die exakte Fertigung dieser Geräte zu garantieren, so sie denn nicht selbst über entsprechende Fähigkeiten verfügen.

Die Aufbewahrung fertiger Tinkturen richtet sich nach deren Inhalt. Lichtempfindliche Elixiere werden in Tonfläschchen oder dunkel gefärbten Glasphiolen aufbewahrt, während bei anderen ein durchsichtiges Glas- oder Kristallgefäß gewählt wird, da die Farbe zu einer schnellen Identifizierung beiträgt. Brandöle werden häufig in dünnwandige Flaschen gefüllt, damit sie beim Auftreffen auf das Ziel zuverlässig zerbrechen, was sie im Umgang jedoch recht empfindlich macht. Unerlässlich für seriöse Alchimisten ist eine korrekte Beschriftung jeder Phiole mit Herstellungsdatum. Trotzdem kommt es immer wieder vor, dass Etiketten abfallen oder absichtlich entfernt werden, und dann ist eine Analyse des Inhalts angebracht, will man nicht seine Gesundheit mit einem unidentifizierten Trank aufs Spiel setzen.

Manufakturen

Alchemistische Manufakturen sind eine Besonderheit des Imperiums. Sie ermöglichen die Herstellung alchemistischer Tinkturen im großen Maßstab und bieten durch ihre hohen Auflagen einen großen Gewinn. In einer solchen Manufaktur sind die Mitarbeiter meist auf die Herstellung weniger Tränke beschränkt, die sich besonders gut verkaufen, klassischerweise Heil- oder Astraltränke.

Die Produktion ist in mehrere Arbeitsschritte aufgeteilt, von denen jeder Angestellte nur jeweils einen durchführt und das Produkt dann weiterreicht. So gibt es zum Beispiel einen Arbeiter, der nur mit dem Zerkleinern der Zutaten beschäftigt ist, einen, der die Destillation überwacht, einen, der Tränke abfüllt, und mehrere Hilfsarbeiter, die damit beschäftigt sind, den Athanor auf einer gleichbleibenden Temperatur zu halten, die Tränke zu beschriften oder in den Lagerraum zu tragen. Dank derart spezialisierter Handgriffe kann die Herstellungsdauer für die Tränke verkürzt werden, obwohl spezifische Koch- oder Ziehzeiten natürlich trotzdem eingehalten werden müssen. Wie viele Personen in einer Manufaktur arbeiten, variiert je nach Anzahl der Tränke, die dort produziert werden, überschreitet jedoch selten die Marke von 25 Individuen. Bei den Mitarbeitern, die den eigentlichen Brauvorgang vornehmen, handelt es sich in der Regel um Bürger, während die Handlangerdienste in manchen Fällen auch von Untertanen übernommen werden. Selbst bei den Hilfsarbeitern wird auf eine umfangreichere Schulung geachtet, bevor sie ihre Stellung antreten, da eine

Alchimie unter Wasser

Eine Besonderheit ist die Alchimie der aquatischen Kulturen. Diese unterscheidet sich grundlegend von der Alchimie der Landbewohner und soll daher eine separate Betrachtung erfahren. Abgesehen von den Trankzutaten, die hier naturgemäß vor allem aus dem Meer stammen, ist es vor allem die Zubereitung, die sich unterscheidet. Anstatt eines Ofens werden Zutaten beispielsweise über einem untermeerischen Lavastrom oder einem Raucher in der Tiefsee erhitzt. Da manche Raucher Temperaturen von über 400 °C erreichen, können dort auch Transformationen durch Hitze durchgeführt werden. Bei all diesen Handlungen ist es die größte Schwierigkeit, die Materialien beieinander zu behalten. Dies kann durch die Arbeit unter einer sogenannten *Quallenglocke* erreicht werden, einer halbrunden Kuppel, die verhindert, dass die Materialien von der Strömung verteilt werden. Alternativ können die Zutaten aber auch in einem elastischen Trägermaterial zusammengeknetet werden, welches meist aus Schnecken- und Seegurkensekreten gewonnen wird. Allgemein sind wässrige oder wasserlösliche Tränke nicht möglich und wenn Flüssigkeiten verwendet werden, dann ölhaltige.

Prinzipiell können alchimistische Handlungen auch an Land durchgeführt werden, diese Methodik ist aber nur bei Meeresbewohnern verbreitet, die auch sonst oft über Wasser zu finden sind, wie Norkosh, Loualil oder Pristiden. Aufgrund der aufgeführten Schwierigkeiten ist die Alchimie bei den aquatischen Völkern nicht so gebräuchlich wie bei den Landbewohnern, einfache Heil- oder Giftpasten gibt es aber durchaus, beispielsweise Waffengifte, die aus dem Blutleim der Tiefseeschnecke gewonnen werden. Regeltechnisch handelt es sich bei aquatischen Laboren um *Archaische Labore*.

Manufaktur hohe Investitionskosten voraussetzt und Fehler mit hohen materiellen und wirtschaftlichen Verlusten einhergehen. Tatsächlich treten Unfälle in Manufakturen daher nur selten auf, auch wenn man einen anderen Eindruck erhält, wenn man mit Einwohnern des Imperiums spricht. Dies liegt in der meist spektakulären Natur der wenigen Unfälle begründet, die Augenzeugen lange im Gedächtnis bleiben. Als Beispiel sei die Explosion einer Brandölfabrik in Harpalis genannt, die einen kleinen Vorort von Sidor Harpax in einen rauchenden Krater verwandelte und mehrere hundert Tote forderte.

Ein weitaus größeres Problem stellen alchimistische Abfälle dar, auch wenn dieses den Bewohnern des Imperiums in geringerem Maße bewusst ist. Umgewandelte und dadurch unbrauchbare Hilfsstoffe, Schwermetalle oder noch leicht giftige Reststoffe werden häufig einfach in den nächsten Fluss geleitet. Dies führt zu einigen Problemen wie dem Absterben der Flusstiere, rasantem Algenwachstum oder verdorrten Feldern entlang des Flusses. Da dies meist nur die einfachen Fischer oder Bauern der Umgebung trifft, wird diesem Problem wenig Aufmerksamkeit gewidmet. Anders sieht es aus, wenn durch eine Manufaktur das Gebiet eines anderen Optimatenhauses geschädigt wird, weil Nutzland verdorben oder der prächtige Park einer Vergnügungsdomäne plötzlich nur noch braune Blätter zeigt. Aufgrund solcher Umstände kommt es immer wieder zu Rechtsstreitigkeiten oder regelrechten Fehden.

Die einzige andere Kultur, die annähernd etwas wie Manufakturen hervorgebracht hat, sind die Nequaner. Ihre rund 8.000 Personen fassende Stadt Angatira im Meer der Schwimmenden Inseln kann als einzige Manufaktur bezeichnet werden. Es ist die Hauptstadt der Alchimie und nicht wenige der ausgefeilten nequanischen Erzeugnisse stammen hier her.

Die Ausstattung eines Labors

Crater

Noch weit vor den oben aufgeführten Gerätschaften ist der Crater für einen magiebegabten Alchimisten das wichtigste Hilfsmittel. Dabei handelt es sich um eine aus verschiedenen Metallen geformte Schale von etwa einem Spann Durchmesser, die mit zahlreichen arkanen Symbolen übersät ist. Wie genau diese Symbole aussehen, hängt stark von der Kultur des Alchimisten ab. Optimaten bevorzugen Zeichen der Elemente oder Stellare, manche verzieren ihre Schale auch mit Sinnsprüchen großer Alchimisten oder alchimistischen Grundsätzen. Neristu hingegen bevorzugen Symbole oder Darstellungen ihres Gottes Annerethon, des Hüters allen Wissens. Die Nequaner schließlich wählen zusätzlich Symbole, die Eingeweihten ihre Zugehörigkeit zu einem Stab und eventuell auch einer Schiffsgemeinschaft verraten.

Manche Alchimisten erweitern die Symbole schrittweise, wenn sie eine weitere Verzauberung auf die Schale sprechen, sodass ein geübter Alchimist derselben Kultur abschätzen kann, wie mächtig der Crater ist. Auch die Materialien der Schale variieren von Kultur zu Kultur, magische Metalle werden jedoch bei allen besonders hoch geschätzt. Der Crater dient als Fokus der astralen Beeinflussung von Gebräuen und erleichtert die unterschiedlichen Schritte bei der Herstellung eines Tranks.

Katalysator

Bei Katalysatoren handelt es sich um mysteriöse Apparaturen aus längst vergangenen Zeiten.

Neben dem persönlichen Crater sind sie der Stolz jedes Alchimisten, da sie das Potential in sich bergen, die Werke schlechter Alchimisten zu verbessern und jene großer Meister zu perfektionieren. Es ist wenig darüber bekannt, woher diese Gerätschaf-

ten stammen. Manche scheinen aufgrund ihrer Ornamentik noch aus der Zeit der Archäer zu stammen, während andere Inschriften in der Annerystalya-Bilderschrift zeigen, dem Alt-Neristal, das heute kaum noch jemand beherrscht. Einzelne Katalysatoren unterscheiden sich dabei in ihrem Aussehen sehr. Bei manchen handelt es sich um aufwändige und platzraubende Apparaturen voller Röhren und Retorten, die das Elixier durch Konzentration auf das Wesentliche verstärken, während es sich bei anderen um augenscheinlich schlichte Optrilithschalen handelt, die durch ihren speziellen Schliff astrale Energien in das Gebräu leiten und so verbessern. Wieder andere basieren auf ausgefeilten Mechaniken, die das Gebräu in einem fest verschlossenen Gefäß in Rotation versetzen und so die Wirkstoffe von nutzlosen Füllstoffen trennen. Es soll sogar dämonische Katalysatoren auf Basis der Quelle Aggari geben, die extrem wirkungsvoll sein sollen, jedoch nicht für Heil- oder Stärkungstränke eingesetzt werden können, da diese in den Apparaturen regelmäßig verderben.

Fakt ist, dass die Kunst der Herstellung von Katalysatoren verloren gegangen ist. Jedes Stück auf dem freien Markt ist eine exquisite Antiquität und zudem ein Meisterwerk des herstellenden Handwerkers, sei es nun ein Glasbläser, Kristallschneider oder Feinmechaniker. Dies erklärt auch die exorbitant hohen Preise, die dafür verlangt werden und für die man sich leicht mehrere mobile Laboratorien kaufen könnte. Aus diesem Grund ist es auch nicht verwunderlich, dass Katalysatoren immer wieder gestohlen werden, obwohl die Alchimisten sie eifersüchtig hüten.

Schutzmassnahmen

Als Alchimist beschäftigt man sich tagtäglich mit gefährlichen Stoffen, die brennen, explodieren, ätzen oder vergiften. Sich davor zu schützen ist eine wichtige Aufgabe und gehört damit zu den ersten Lektionen, die ein Lehrling verinnerlichen muss. Bauliche Schutzmaßnahmen, wie dicke Wände und Kamine, sind bereits bei dem alchimistischen Labor beschrieben, darüber hinaus können jedoch noch weitere persönliche Schutzmaßnahmen ergriffen werden.

Grundlegend ist dabei sichere Schutzkleidung. Die festen Lederschürzen der Alchimisten sind sinnbildlich für ihren Berufsstand geworden und viele verfeinern diese noch zusätzlich mit einer feuerfesten Beschichtung oder wählen gleich ein feuerfestes Material wie Feuerblutleder. Hinzu kommen verschiedene Handschuhe, die entweder ebenfalls aus speziellem Material bestehen, um gefährliche Stoffe abzuhalten, oder ab für den Schutz vor extremer Hitze und Kälte gefüttert sind. Desweiteren werden zum Schutz der Augen Brillen verwendet, die dunkel getönt

sein können, um auch die Überwachung von hell brennenden Prozessen zu ermöglichen.

Ein nicht enden wollender Quell der Ärgernis sind für jeden Alchimisten die Mindergeister. Da diese kleinen Elementarlinge bevorzugt dort entstehen, wo zwei Elemente aufeinander treffen, sind Labore geradezu prädestiniert, von ihnen heimgesucht zu werden. Eine Möglichkeit, um ihnen Herr zu werden, sind Schutzkreise. Selbst viele nicht magisch begabte Alchimisten bezahlen einen Zauberkrieger, um ihre Werkstatt damit ausstatten zu lassen.

Eine überaus nützliche Erfindung der letzten Jahre ist ein Artefakt-Kristall aus dem Hause Quoran, der die Luftqualität eines Raumes überwacht und sich bei gefährlichen Konzentrationen von Gas in der Luft erst gelb und bei letalen Konzentrationen rot färbt. Solche Artefakte haben in wohlhabenderen Werkstätten die Jaruna-Papageien verdrängt, die eine ähnliche Reaktion durch das Verfärben ihres Gefieders von cyan nach gelb zu rot zeigen. Ihre Farbveränderung ist allerdings nicht reversibel, was zu steten Kosten und verbrauchten Vögeln führt. Für den Fall eines Laborbrandes stehen Eimer mit Löschsand oder -wasser bereit, genauso wie schwer entzündliche Decken. Kommt es dennoch zu einem Unfall, sollte eine medizinische Notfallausrüstung mit Verbänden, Brandsalben und Heilkräutern stets griffbereit sein.

Die Alchimistische Bibliothek

Neben den unten beschriebenen Werken existieren unzählige weitere. Jeder Alchimist, der etwas auf sich hält, verfügt über seine eigene Rezeptesammlung, die er jedoch meist hütet wie einen Augapfel und höchstens an seine Lehrlinge weitergibt. Die Verbreitung, Komplexität und Voraussetzungen der Bücher funktionieren regeltechnisch analog zu der Imperialen Bibliothek (MyMa S. 233).



Tabulae Quorani

Dieses präzise, aber dennoch schwer verständliche Lehrbuch vermittelt nicht nur großes Wissen im Bereich der Mechanik und Artefaktmagie (**MyMa** S. 237), sondern enthält in den mittleren Bänden (V–IX) auch einige alchemistische Rezepte. Wie bei allen Haus-Büchern hängt die Auswahl der Rezepte auch hier sehr davon ab, welche Ausgabe man in Händen hält, alle setzen jedoch eine hohe Vorkenntnis beim Leser voraus. Die im Folgenden aufgelisteten Kochanleitungen finden sich in den meisten Ausgaben.

Wert (Au): 60 (schlecht), 100 (gut), 200 (sehr gut)

Verbreitung: 10 (schlecht), 6 (gut), 3 (sehr gut)

Komplexität: 8 (schlecht), 10/8 (gut), 12/10 (sehr gut)

Talente: Alchimie 5/7 (schlecht), 4/8 (gut), 2/8 (sehr gut)

Rezepte: Elixiere der Tugenden, Brandöl, Eulentrank, Meerestrank, Sättigungstrank, Astraltrank, Willenstrank

Voraussetzungen: KL 13, FF 11

Organon Phraisiopi

Das Standardwerk für Natur-, Tier- und Heilkunde (**MyMa** S. 237) beschreibt in manchen Ausgaben im Teil über pflanzliche und tierische Gifte und deren Verwendung auch deren alchemistische Anwendung inklusive passender Rezepte. Daneben wird häufig auch der Chimärentrank im Kapitel über Vivomorphismus erläutert.

Wert (Au): 60 (schlecht), 100 (gut), 200 (sehr gut)

Verbreitung: 10 (schlecht), 6 (gut), 3 (sehr gut)

Komplexität: 8 (schlecht), 10/8 (gut), 12/10 (sehr gut)

Talente: Pflanzenkunde/Heilkunde Gift: SE/3 (schlecht), SE/5 (gut), 2/7 (sehr gut)

Rezepte: Diverse Gifte und Gegengifte, Heiltrank, Resistenztrank, Schlaftrank, Lähmungstrank, Verjüngungstrank, Chimärentrank

Voraussetzungen: KL 12, Heilkunde Wunden 4, keine Totenangst

Weg der Vereinigung

In dem heiligen Buch des makshapurischen RaDja-Kults finden sich neben allgemeinen Angaben zu Festen, Tänzen und der Kunst des Liebesspiels auch konkrete Rezepte, um solche Zusammenkünfte noch ergiebiger für alle Beteiligten zu gestalten. Die Ausgaben dieses Werkes sind im Allgemeinen in Hiero-Amaunal, seltener in Gemein-Amaunal verfasst.

Wert (Au): 100

Verbreitung: 6 (Makshapuram/Tharpura), 3 (Restliches Myranor)

Komplexität: 10/8

Talente: Götter/Kulte (6/10), Betören (3/6), Tanzen (4/7), Körperbeherrschung (2/6)

Rezepte: Charismaelixier, Gewandtheitselixier, Konsitutionselixier, Liebestrank, Sternentrank, Wachtrank, Rosentrank, Sättigungstrank, diverse weitere Elixiere des Rausches

Voraussetzungen: KL 12, IN 12, Götter/Kulte 6

Das hohe Buch der Alchimie

Das Standardwerk der Alchimie wurde in der Frühzeit des zweiten Imperiums von der Alchimistin *Siminiadora serra Quoran* verfasst und umfasst drei Bände. In diesen kann der gewillte Schüler von den theoretischen Grundlagen der Alchimie über die Laborausstattung, Schutzmaßnahmen und Anfertigung von speziellen Gerätschaften bis hin zu einigen Tränken alles finden, was er wissen muss. Allerdings enthält das Buch nicht allzu viele Rezepte, da Siminiadora der Meinung war, dass sich ein fähiger Alchimist diese mit den Grundlagen des Buches selber erarbeiten sollte. Seit jenen Tagen haben viele ihrer Nachfolger ihre berühmte persönliche Rezeptesammlung gesucht, aber niemand hat sie bisher gefunden. Das Werk ist in Gemein-Imperial abgefasst, existiert jedoch in zahlreichen Übersetzungen unterschiedlicher Qualität.

Wert (Au): Band I 50 / Band II 70 / Band III 90

Verbreitung: 12 / 10 / 7

Komplexität: 10

Talente: Band I: Alchimie (1/7), Pflanzenkunde (2/6), Tierkunde (2/6), Gesteinskunde (1/4), Glasbläserei (1/5), Feinmechanik (1/4),

Band II: Alchimie (4/11), Heilkunde Gift (2/8), Heilkunde Krankheiten (2/8), Magiekunde (2/5) **Band III:** Alchimie (8/14), Heilkunde Gift (7/12), Pflanzenkunde (6/11), Rezepte

Rezepte: Fingerfertigkeitselixier, Schlafgift, Heiltrank, Wachtrank, Lähmungstrank

Voraussetzungen: KL 11, FF 10 / KL 12, FF 11, Alchimie 4 / KL 13, FF 11, Alchimie 8

Die Rezeptesammlung von Lucanus

Lucanus gilt als der berühmteste Alchimist der Myr-Golarion-Ära. Dies ist sicherlich richtig, unterschlägt jedoch die Tatsache, dass er außerdem verrückt war. Seinem Glauben nach können die Sterblichen zu Göttern aufsteigen, wenn sie nur das Geheimnis der Unsterblichkeit ergründen. Dieses Geheimnis aufzudecken war sein Lebensinhalt, dementsprechend verwirrend sind auch seine Aufzeichnungen gestaltet. Wer jedoch den nötigen Willen aufbringt, sich durch das Mammutwerk in Lucanus' persönlicher Geheimschrift zu quälen, kann eine ganze Reihe nützlicher Dinge lernen. Das Buch gibt es nur noch in wenigen Ausgaben, die zumeist in den Händen gut betuchter Sammler ruhen.

Wert (Au): 120

Verbreitung: 4

Komplexität: 12/8

Talente: Alchimie (6/15), Philosophie (6/12), Götter/Kulte (6/15), Pflanzenkunde (6/12), Tierkunde (7/13), Magiekunde (7/14)

Rezepte: Elixiere der Tugenden, Ausdauertrank, Heiltrank, Resistenztrank, Schlaftrank, Tapferkeitstrank, Verwirrungstrank, Wachtrank, Weissagungstrank, Athletentrank, Eistrank, Eulentrank, Feuertrank, Harnischtrank, Lähmungstrank, Meerestrank, Reflextrank, Verjüngungstrank, Astraltrank

Voraussetzungen: KL 14, Alchimie 6, Philosophie 6, Götter/Kulte 6, Kryptographie 8

Die Anneristalya-Schriften

Hierbei handelt es sich um das Lehrwerk der Neristu-Alchimisten, dessen Ursprungsfassung angeblich noch aus der mythischen Stadt Anneristalya stammt und die Weisheit mehrerer Jahrhunderte enthält. Besonders viel Wert wird in diesem Buch auf Schutzmaßnahmen gelegt, um die Gemeinschaft der Neristu nicht zu gefährden.

Wert (Au): 100

Verbreitung: 7 (Für Nicht-Neristu ist es fast unmöglich, dieses Werk legal zu erwerben)

Komplexität: 10/6

Talente: Alchimie (0/10), Pflanzenkunde (2/8), Tierkunde (2/8), Gesteinskunde (1/4), Glasbläserei (1/6), Heilkunde Gift (2/8), Heilkunde Krankheiten (2/8)

Rezepte: Alle Tränke mit einer Brauschwierigkeit bis einschließlich 20

Voraussetzungen: KL 12, FF 12, Selbstbeherrschung 5

Schlachten-Alchemie

Diese Sammlung aus der Zeit der Senatskriege enthält verschiedenste Rezepte, die in einem Krieg von Nutzen sein können. Der Verfasser, ein Optimat des Hauses Melarythor, legt dabei kaum Wert auf Schutz oder Heilung und viel auf Angriff und Gifte. Da es sich um eine reine Rezeptesammlung ohne Grundlagen handelt, wird eine gewisse Grundbildung in Alchimie vorausgesetzt.

Wert (Au): 100

Verbreitung: 6

Komplexität: 10/6

Rezepte: Mutelixier, Kraftelixier, Schützentrank, Brandöl, Waffenöl, Angstgift, Todesgift, Schwächungsgift, Wahrheitsgift, Waffengift, Berserkertrank, Reflextrank

Voraussetzungen: KL 12, FF 10, Alchimie 8, Kriegskunst 4

Bestandteile eines Tranks

In den Rezepten der Alchimisten finden die wunderlichsten Zutaten Anwendung. Von den kostbarsten Metallen und Edelsteinen über die seltensten Pflanzen bis hin zu den exotischsten und gefährlichsten Kreaturen gibt es kaum etwas, mit dem sie noch nicht experimentiert hätten. Für Neulinge in der Kunst mag der Blick auf die Rezepte entsetzlich einschüchternd sein, scheinen sie doch stets nach sehr speziellen und nicht immer verfügbaren Ingredienzen zu verlangen. Schnell lernen sie jedoch, dass Zutaten austauschbar sind und handwerkliches Geschick beinahe alles zu ersetzen vermag, von komplett fehlenden Bestandteilen einmal abgesehen. Keine der Zusammensetzungen ist in Stein gemeißelt.

Bei der Herstellung eines alchemistischen Produktes spielen viele Stoffe eine Rolle, die nicht wirkungsgebend sind, sondern entweder bei der Verarbeitung zum Einsatz kommen oder als Trägerstoffe dienen. Kaum ein Trank kommt ohne Wasser, Alkohol oder Öl aus, kaum ein Puder ohne Kalkstaub und kaum ein Balsam ohne Fettgrundlage. Aus Mineralien werden die Stoffe oftmals mit Säuren gelöst, Salz dient als Konservierungsmittel und die Mandragora ist als Katalysator von unschätzbarem Wert. Am wichtigsten ist aber die Alraune, die freie Astralkraft bindet und dem Trank zur Verfügung stellt.

Einige der hier aufgelisteten Materialien finden auch im Rahmen der Influxion Anwendung und wurden dort bereits beschrieben. Daher wird an dieser Stelle nur noch auf die entsprechenden alchemistischen Besonderheiten eingegangen.

Metalle

Metalle gehören allein aufgrund ihrer Stabilität und Robustheit zu den klassischen Materialien für die Influxion von Objekten. Ob in Form von Waffen, Schmuckstücken, Rüstungsteilen

oder Alltagsgegenständen – sie trotzen physischer Kraft und überdauern Jahrhunderte. Dieser Vorteil wiegt in den Augen der Artefaktzauberer ihre Widerspenstigkeit gegenüber dem astralen Fluss auf.

Demgegenüber spielen Metalle in der Alchimie eine eher untergeordnete Rolle. Der Großteil kommt ohne verwertbare Wirkungen daher und ist für Alchimisten daher weitgehend uninteressant. Trotzdem gibt es einige Tränke, Pillen und Tinkturen, in denen Metalle – oftmals zur Übertragung spezieller Eigenschaften – Verwendung finden. Üblicherweise werden sie in den Rezepturen geschmolzen oder in Staubform hinzugefügt.

Einfache Metalle

Die meisten unedlen Metalle sind uninteressant für die Alchimie. Einige wenige erweisen sich jedoch als potente Zutaten in verschiedenen Produkten. **Eisen** blockiert den astralen Fluss besonders effizient und erschwert Verzauberungen jeglicher Art enorm. Für die Influxionsmagie ist es also denkbar ungeeignet – in allen alchemistischen Mixturen, die die körpereigene Abwehr gegen Magie steigern sollen, jedoch von unschätzbarem Wert. Auch als Bestandteil von Erzeugnissen für die Stärkung von Körper und Geist wird es gern genutzt. Hervorzuheben ist hier der *Trank der Resilienz* (*Konstitutionselixier*), der die Empfindlichkeit des Körpers gegenüber Verwundungen massiv reduziert und dem Anwender zudem eine gewisse Widerstandskraft gegen Gifte und Krankheiten verleiht.

Das extrem schwere **Blei** wird gern Schlaftränken beigemischt, vor allem jenen, die in der Seelenheilkunde verabreicht werden. Eine Prise Bleipulver im *Elixier der Traumlosigkeit* (*Schlaftrank*) sorgt gewöhnlich dafür, dass der Schlaf besonders tief und erholsam ausfällt. Ebenso geeignet ist es für milde Lähmungsgifte, die nicht ganz und gar paralisieren, sondern nur eine gewisse

Gliederschwere erzeugen sollen. Will man ein Gift zusammenmischen, das keinen plötzlichen Tod verursacht, sondern langsames Siechtum auslöst, bietet es sich an, der Tinktur eine Prise **Kobalt** hinzuzufügen. Besonders berüchtigt ist ein Gebräu namens *Witwenmacher* (*Siechengift*). Einmal angewendet, lässt es das Opfer langsam dahinscheiden.

Nickel hat einen enorm hohen Schmelzpunkt. Diese Widerstandskraft gegen Hitze wird von Alchimisten in Feuerschutztränke und -pasten wie den *Feuerschutzbalsam* (*Eistrank*) transferiert. Reibt sich ein Wesen damit ein, vermag es deutlich besser dem Einfluss von Hitze zu widerstehen.

Schon als völlig profanes Hausmittel entfaltet **Zink** entzündungshemmende und heilende Wirkung, in den Händen von Alchimisten kann es aber wahre Wunder vollbringen. Ob in Heiltränken- und salben, zur Bekämpfung von Fußpilz und -schweiß oder bei Irritationen der Haut – seine Wirksamkeit ist unbestritten. Besonders beliebt unter den hohen Herren und Damen ist die *Crème der Makellosigkeit* (*Verjüngungstrank*). Auf den Körper aufgetragen, lässt sie zeitweilig jegliche Alterungerscheinungen verschwinden, seien es Falten oder Altersflecken. Einen faszinierenden Anblick bietet **Illuminium**, auch als Leuchtgold bekannt. Das Metall leuchtet sanft golden von Innen heraus. Genutzt wird es vor allem in Leuchtfarben und Erzeugnissen, die Aufmerksamkeit steuern sollen. Zudem ist es das vorherrschende Metall der imperialen Aureal-Münze. Ein besonders beeindruckendes Beispiel für die alchemistische Verwendung ist die *Aura der Betörung* (*Charismaelixier*). Die Paste verleiht dem Anwender eine subtile, anziehende Ausstrahlung. Das sorgt nicht nur dafür, dass er selbst jede Menge Aufmerksamkeit auf sich zieht, sondern er lenkt sie auch noch von allen Anwesenden in seiner Nähe ab.

Im Gegensatz zu anderen Metallen ist das schwarze, selten auch tiefblaue oder dunkelrote **Meteoreisen** sehr zauberaffin. Es hat jedoch einen Hang zu chaotischen Nebenwirkungen, was seine alchemistische Verwendung nicht ganz ungefährlich macht. Alchimisten nutzen diesen Effekt gern aus und fügen das Himmelsmetall zahlreichen Tränken hinzu. Da sich Meteoreisen beispielsweise an der derischen Nord-Süd-Achse ausrichtet, ist es ein wichtiger Bestandteil des *Richtungsweisers* (*Intuitionsexlixier*), einer Kapsel, die ihrem Anwender bei Einnahme für einige Zeit ein sicheres Gefühl für die Himmelsrichtungen verleiht.

Katzengold, das eine frappierende Ähnlichkeit zu echtem Gold aufweist, findet Gebrauch in alchemistischen Erzeugnissen der Blendung und Täuschung. Augen-, Haar- oder Hautfarbe, Gesichtszüge oder Statur – für fast jede Äußerlichkeit gibt es ein Produkt, das für ihre Veränderung sorgen kann. Legendar ist ein Trank mit dem schlichten Namen *Mimikry* (*Tarnungstrank*). Mit seiner Hilfe kann der Anwender sich für einige Zeit das Aussehen einer anderen Person verschaffen.

Dank seiner Farbe könnte man **Neckkupfer** mit Kupfer wechseln, danach hören die Gemeinsamkeiten jedoch auch schon auf. Neckkupfer fängt ungeheuer schnell Feuer und brennt mit schweflicher Flamme. Das macht es zu einer exzellenten Zutat für alle möglichen Brand und Rauch erzeugenden Produkte. Eine besonders tödliche Anwendung findet es in der *Flammenden Wolke* (*Brandöl*). Wird das Pulver-Gemisch geworfen, löst es bei Luftkontakt einen verheerenden Brand aus.

Orichalcum wird in Perlenform aus Muscheln geborgen. Man mutmaßt, bei dem türkisfarbenen schimmernden Metall handelte es sich einst um unterseeischen Mindoriumstaub. Für gewöhnlich wird es genutzt, um die Qualität eines alchemistischen Produktes um einige Stufen zu erhöhen.

Für gewöhnlich werden Metalle in der Alchimie in ihrer Reinform genutzt. In Legierungen wurden bereits verschiedene Eigenschaften zusammengeführt, was sie unberechenbar und damit unattraktiv werden lässt. Daher sind Legierungen wie Messing, Bronze und Cupritan für Alchimisten uninteressant. Eine Ausnahme ist **Elektrum**, auch Wassergold genannt. Die blassgelbe bis weiße, natürliche Legierung aus Gold und Silber hält Wasser rein und frisch und wird in Staubform gern heilenden und stärkenden Mixturen hinzugefügt. Auch als Behältnis für Flüssigkeiten ist es in vielen Laboren zu finden.

Für ein profanes Metall ist **Mondsilber** ausgesprochen zauberaffin – es zieht die Magie förmlich an. Daher wird es besonders gern Erzeugnissen beigemischt, die Zaubervirkungen aufnehmen sollen oder mit astraler Kraft hergestellt werden müssen. Ein sehr beliebtes Produkt bei allen myranischen Magiewirkern ist der *Regenerationstrunk* (*Schlaftrank*). Er erhöht die nächtliche Regeneration beträchtlich, auch jene der Astralenergie.

Schneesilber ist ein extrem hartes Metall, so hart, dass es in seiner Reinform für kaum etwas zu gebrauchen ist. Genau diese Eigenschaft macht es für Alchimisten interessant. Es ist Bestandteil aller möglichen Rezepturen, die die physische Widerstandsfähigkeit von Objekten und Lebewesen erhöhen. Eine klassische Anwendung ist der Balsam *Stählerne Haut* (*Harnischtrank*). Er verleiht der Haut seines Nutznießers für eine gewisse Zeit einen silbrigen Glanz und einen natürlichen Rüstungsschutz.

Das wandelbarste aller Metalle ist **Quecksilber**. In seinem Normalzustand ist es flüssig, mittels Wärmezufuhr kann es jedoch recht problemlos in Gasform gebracht werden. Kühlt man es dagegen ausreichend ab, wird es fest. Der alchemistischen Lehre zufolge kann Quecksilber die Eigenschaften aller anderen Metalle annehmen. So ist es zum Sinnbild der Wandelbarkeit geworden und findet daher vor allem beim Brauen von Elixieren der Wandlung Anwendung. Der *Trank der Atmung* (*Meerstrank*) zum Beispiel erlaubt es seinem Anwender, wie ein Fisch unter Wasser zu atmen.

Silber ist von Natur aus wirksam gegen alle möglichen magischen Wesenheiten. Daher ist es ein hoch potenter Bestandteil von Stäuben, Tränken, Waffenölen und Giften, die der Bekämpfung und der Austreibung von Dämonen, Geistern, Werwesen und ähnlichen Geschöpfen dienen. Unter Exorzisten beliebt ist die *Zauberkreide* (*Entschwörungstrank*). Werden mit ihrer Hilfe die korrekten arkanen Symbole auf dem Boden angebracht, wird die Bannung eines beschworenen Wesens deutlich erleichtert. Statt wie Eisen den astralen Fluss einfach harsch zu blockieren, lenkt **Gold** die Sphärenkräfte elegant von sich ab. Ähnlich dem unedlen Metall wird es Erzeugnissen, die vor Verzauberungen schützen oder die Magieabwehr steigern, beigefügt, wie es beispielsweise bei dem *Trank der Antimagie* (*Willenstrank*) der Fall ist.

Magische Metalle

Die magischen Metalle sind für die Alchimie vor allem als regulierende und verstärkende Zutat von Bedeutung und kommen häufig dann zur Anwendung, wenn das Erzeugnis besonders durchschlagende Wirkung entfalten soll.

Das sehr harte und spröde **Mindorium** glänzt in allen Regenbogenfarben und entsteht aus Quecksilber, das über Jahrhunderte von Sphärenkraft durchströmt wurde. Es ist eine äußerst unberechenbare und explosive alchemistische Zutat, aber vermag dennoch die Potenz eines Gebräus zu erhöhen. Auch wird es gerne für die Herstellung von *Beschwörungskerzen* (*Beschwörungstrank*) verwendet, die eine Herbeirufung von Wesen erleichtern.

Gleiches gilt in noch größerem Maße für **Arkanium**. Das reinweiße bis hellgraue, sehr weiche Metall hat magieregulierende und stabilisierende Eigenschaften und wird Tränken, Pasten und Pastillen hinzugefügt. Das schwarze, extrem harte und elastische **Endurium** ist für die Alchimie als Zutat von nur sehr begrenztem Interesse. Einzig in einigen sehr seltenen schleichenden Giften findet es Einsatz, verfärbt jeden Trank jedoch schwarz. Das orange-metallisch glänzende **Titanium** spielt in der praktischen Alchimie nahezu gar keine Rolle. In der Theorie verfügt es über eine durchschlagende Wirkung. Es ist jedoch so selten und kostspielig, dass sich nur wenige, hoch vergeistigte Alchimisten überhaupt damit beschäftigen haben, was man mit ihm anfangen könnte, und kaum einer von ihnen hat jemals tatsächlich dieses Metall in seinen Händen halten können.

Gestein

Den Metallen ganz ähnlich, spielt die Mehrheit der Gesteine für die Alchimie keine besonders große Rolle. Nur wenige finden sich regelmäßig in den Rezepturen wieder. Die große Ausnahme sind die Edelsteine, von denen fast jeder zum Bestandteil von

Elixieren, Pasten oder Pastillen werden kann. Um die Kraft der Steine auf Tränke zu übertragen, werden sie gewöhnlich in Wasser oder Essig gekocht oder mehrere Tage der Sonne in reinem Quellwasser ausgesetzt. Anschließend wird der Sud dem Trank hinzugegeben. Für Salben und Pastillen wird der Stein mit einem Mörser fein zermahlen und dann den anderen Zutaten beigemischt.

Einfache Gesteine

Von den meisten klassischen Bau- und Feingesteinen wie Kalk, Sandstein, Basalt, Granit oder Marmor findet sich – abgesehen von einer möglichen Nutzung als Trägerstoff – keines in den Rezeptbüchern der Alchimisten. Neben diesen gibt es allerdings einige, zum Teil skurrile, Gesteins- beziehungsweise Mineralarten mit sehr interessanten Eigenschaften.

Alabaster ist ein Gips, der eine gewisse Ähnlichkeit zu Marmor aufweist und weiß, hellgelb, rötlich oder braun auftreten kann. Alchimisten nutzen ihn gern in Produkten, die Objekte oder Lebewesen mit optischen Illusionen versehen. Ganz besonders beliebt bei festlichen Anlässen ist der *Goldene Balm* (*Charismaelixier*). Er verleiht der Haut des geltungsbedürftigen Anwenders einen Abend lang einen prächtigen goldenen Schimmer und lässt ihn so im Mittelpunkt stehen. Außerdem ist Alabaster wärmeabweisend.

Wie der Name schon andeutet, ist der **Feuerstein** sehr feueraffin und häufig Bestandteil von Explosions- oder Brandtränken, Brennpasten, Feuerwerken und allen möglichen Lampenölen. Bei der *Selbstentflammenden Fackel* (*Brandöl*) sorgt Feuerstein dafür, dass man sie nur der Luft aussetzen muss, um sie anzuzünden.

Gwen Petryl ist ein selbstleuchtendes, grünblaues Gestein mit einer gewissen Affinität zu Wind und Wasser, daher also eine hervorragende Komponente für extrem witterungsbeständige Leuchtfarben, die ihre Wirksamkeit selbst im Meereswasser für lange Zeit nicht verlieren. Außerdem fügt man es häufig Er-

zeugnissen bei, die Meer, Wind und Wetter manipulieren und Umweltbedingungen ändern. Als Mittel gegen Blutergüsse, Blutungen und Krampfadern gilt **Hämatit**. Eine besonders rege genutzte Anwendung ist der *Knochenrichter* (*Heiltrank*), der oftmals bei in Mitleidenenschaft gezogenen Gliedmaßen zur Anwendung kommt.

Kreide dient in der Alchimie hauptsächlich dazu, Erz und Luft in einem Erzeugnis so zu vereinigen, dass sich die beiden nicht gegenseitig behindern. Sie ist ein sehr weicher, feiner Kalkstein, der vom Wind mühelos davon geweht werden kann, repräsentiert also eine perfekte Synthese dieser Elemente. Darüber hinaus ist



Kreide Bestandteil aller möglichen Produkte, die eine gewisse Weichheit anstreben, sei es beim Tasten, Hören, Riechen oder Schmecken.

Als ideale Verbindung aus Humus und Erz wird der **Lignolith** betrachtet, ein schwimmfähiger Stein mit dem Aussehen von Holz. Er kommt vor allem dann zum Einsatz, wenn ein Rezept beide Elemente miteinander kombiniert. Auch, dass er im Wasser nicht untergeht, ist für die Alchimie von großem Interesse.

Bei **Meerschäum** handelt es sich um ein extrem poröses, weißes und ebenfalls auf dem Wasser schwimmendes Gestein. Ähnlich der Kreide vereint es die Gegensätze Erz und Luft und wird gern verwendet, schwere Materialien mit einer gewissen Leichtigkeit zu versehen. Es gilt weithin als Tatsache, dass Meerschäum aus den Körpern verstorbener Loualil entsteht.

Tiefschwarz und glänzend ist der **Obsidian**, auch Vulkanglas genannt. Das harte, glasähnliche Gestein gilt aufgrund seiner Herkunft als ideale Vermischung von Feuer und Erz.

Pechblende ist ein schwarz glänzendes Mineral, dem ein Hang zu Unglück und Krankheiten nachgesagt wird. Dementsprechend ist es Teil aller möglichen Verderben bringenden Rezepturen. Besonders heimtückisch ist das *Tonikum des Missgeschicks* (*Pechgift*). Es verleiht seinem Opfer eine wahrlich spektakuläre Tollpatschigkeit und führt nicht selten zu schweren Verletzungen oder gar tödlichen Unfällen.

Der tief graue **Regenbogenbasalt** mit bunt schimmernden Einschlüssen hat eine ausgeprägte antimagische Aura. In alchimistischen Laboren ist er vor allem zur Abschirmung im Einsatz, um ungewollte magische Reaktionen unterschiedlicher Produkte zu verhindern. Daneben ist er eine gern gesehene Zutat für magieabwehrende Rezepturen wie den *Trank der Astralabwehr* (*Willenstrank*), der die Magieresistenz seines Nutznießers erhöht.

Nicht nur Künstler wissen den zumeist weißen oder braunen **Speckstein** wegen seiner ausgezeichneten Formbarkeit zu schätzen, auch Alchimisten übertragen diese Eigenschaft in ihre Erzeugnisse. **Tropfsteine** verkörpern die vollkommene Vereinigung von Erz und Wasser, entstehen sie doch erst durch das jahrzehntelange Zusammenspiel der beiden Elemente.

Wüstensterne entstehen nach einem Blitzeinschlag in Sand. Sie sind oftmals Bestandteil von Rezepturen, die körperlichen Schaden verursachen sollen. Ein vielseitig einsetzbares Mittel ist das völlig geschmacks- und geruchsneutrale *Blitzpulver* (*Todesgift*), das ein Opfer in Kürze dahinscheiden lässt.

Edelsteine

Nahezu jeder Edel- oder Halbedelstein besitzt irgendeine wertbare Eigenschaft. Die Schmucksteine gehören zu den wichtigsten alchimistischen Zutaten. Der mehrfarbige, gebänderte **Achat** ist dem Element Humus verbunden und wird mit Fleiß, Güte und Fruchtbarkeit assoziiert. Er findet vor allem in heilenden und das Pflanzenwachstum fördernden Erzeugnissen wie dem *Humussegen* (*Wachstumsöl*) Anwendung. Dieses Elixier sorgt dafür, dass eine Pflanze innerhalb kürzester Zeit aus einem Samen heranwächst.

Der violette **Amethyst** steht für Liebe, Leidenschaft und Lust. Er ist eine wichtige Zutat für Liebestränke, berauschendes Räucherwerk, sinnessteigernde Kapseln. Enorm beliebt bei Herren

älteren Semesters ist das *Elixier der Verführung* (*Liebestrank*), das amoröse Abenteuer deutlich erleichtert.

Eine ausgeprägte Affinität zu Wasser ist dem hellblauen **Aquamarin** zu eigen. Der Edelstein ist nahezu unverzichtbar für besonders hochwertige oder anspruchsvolle alchimistische Erzeugnisse, die das Element hervorrufen, beeinflussen oder in irgendeiner anderen Art berühren.

Klar und starr wie das Element Eis, dem er verbunden ist, ist der **Bergkristall**. In der Alchimie wird er allen möglichen Rezepturen hinzugefügt, um sie haltbarer zu machen. Außerdem ist er Teil vieler Elixiere und Salben, deren Zweck die Konservierung ist. Eine weitere viel genutzte Eigenschaft, die Verlangsamung, kommt in einem Kontaktgift namens *Eisige Starre* (*Schwächungsgift*) zum Einsatz, der dem Opfer seine Beweglichkeit raubt.

Von goldgelb bis zu braun reicht die Farbpalette von **Bernstein**. Er wird vor allem mit Stabilität und Ordnung assoziiert und häufig Mixturen hinzugefügt, deren Struktur aufgrund anderer Bestandteile instabil zu werden droht. Außerdem ist er die bestimmende Ingredienz für Produkte, die der Wahrheitsfindung dienen, wie das *Tonikum der Ehrlichkeit* (*Wahrheitsgift*). Das Gebräu macht es dem Ziel vollkommen unmöglich zu lügen, zwingt es allerdings nicht dazu, seine Geheimnisse preiszugeben.

Diamanten repräsentieren das Element Erz in seiner reinsten Ausprägung und gelten außerdem als Symbol für Vollkommenheit. In der Alchimie werden sie vornehmlich dazu genutzt, die Qualität von Produkten zu erhöhen, die eine Verbindung zu Erz haben.

Dunkelrot und beruhigend schimmert der **Granat**. Er hat eine schlaffördernde Wirkung und schützt zudem vor Alpträumen. Heilkundigen ist er schon ohne irgendeine Verarbeitung von großem Nutzen, doch in den Händen eines fähigen Alchimisten wirkt er Wunder bei fieberhaften Zuständen und anderen Erkrankungen, für deren Genesung ein ruhiger Schlaf das beste Heilmittel ist. Das *Elixier der Traumlosigkeit* (*Schlaftrank*) zum Beispiel sorgt dafür, dass der Patient wie ein Stein schläft und sich dadurch deutlich besser erholt.

Eine verwandte Wirkung hat der rote **Karneol**, der für Ruhe und Vergessen steht. Von Seelenheilkundigen wird er bei der Behandlung von verwirrten und verwundeten Geistern geschätzt. Bei extrem traumatisierten Patienten wenden sie oftmals die *Wolke des Vergessens* (*Vergessensgift*) an. Dabei handelt es sich um ein Pulver, das angezündet wird und dessen Dämpfe zeitweilig die Erinnerung rauben.

Der azurblaue **Lapislazuli** besitzt eine starke Affinität zum Element Luft. Für Alchimisten ist er dank seiner belebenden Eigenschaften eine exzellente Einkommensquelle. Ob eine Pastille zur Bekämpfung von Schwermut, ein Trunk gegen Überdruß oder Schnupftabak zum Aufputzen – Anwendungen gibt es viele und vor allem Reiche bezahlen dafür gutes Geld. Besonders beliebt ist das *Azurpulver* (*Wachtrank*), das in Milch gerührt die allmorgendliche Müdigkeit verschwinden lässt.

Für Einsicht, klares Denken und astrale Kraft steht der **Onyx**. Der schwarz-weiß gebänderte Halbedelstein gilt den Alchimisten als wertvolle Zutat für den *Quell der Kraft* (*Astraltrank*) sowie Erzeugnisse, die mittels Astralenergie aufgeladen oder verbessert

werden. Daneben gehört er in eine ganze Menge Denk- und Auffassungsvermögen steigender Pillen, Elixiere und Räucherwerke. Der regenbogenfarbene **Opal** gilt als Symbol der Fruchtbarkeit und der Jugend. Er findet sowohl in kosmetischen als auch in fertilitätssteigernden Rezepturen Verwendung. Wahre Meister der Kunst stellen mit seiner Hilfe und weiteren seltenen Zutaten den *Hauch der Jugend* (*Verjüngungstrank*) her, der den Körper des Anwenders für kurze Zeit in frischer Blüte stehend erscheinen lässt.

Mut, Stärke und Schaffenskraft werden mit dem **Rubin** assoziiert. Außerdem repräsentiert er Feuer und ist wichtiger Bestandteil von Rezepten, die sich das Element zu Nutze machen. Des Weiteren wird er gern Charakter- und Körperkraft steigenden Tränken und Kapseln hinzugegeben, ebenso wie solchen, die Erfindungsreichtum fördern.

Saphire verkörpern Treue und Beständigkeit und sind Grundlage für eine breite Palette an Mitteln, die soziale Beziehungen aller Art beeinflussen. Sie können Loyalität erzeugen, Freundschaften unterstreichen oder ein Band der Treue zwischen Geliebten schmieden, findet aber auch beim *Trank der Zweisamkeit* (*Liebestrank*) Anwendung, der nicht immer freiwillig eingenommen wird.

In einer ganzen Reihe an Rezepturen, die sich mit der Vervollkommenung kämpferischer Fähigkeiten beschäftigen, finden sich **Smaragde**. Viele davon dämpfen Ängste, andere stärken den Körper, manche verleihen bessere Reflexe und vieles mehr. Ein Trank namens *Schlachtgespür* (*Reflexstrank*) zum Beispiel verstärkt die Fähigkeit des Anwenders, Gegner um sich herum wahrzunehmen und auf ihre Aktionen zu reagieren.

Topase gelten als hervorragendes Mittel gegen magisch verursachte Krankheiten und Flüche. Sie nehmen die dunkle Kraft in sich auf und entziehen der Schadensmagie damit die Grundlage. Ein Pulver, das dafür sorgt, dass man gar nicht erst erkrankt, ist der *Pestilenzschild* (*Resistenztrank*). Es wird inhaliert und über die Lunge in den Körper aufgenommen.

Als Glücksbringer kennt man den **Türkis**. Ihm hängt jedoch auch der Ruf der Unbeständigkeit an, daher sind Alchimisten bei seiner Nutzung recht vorsichtig. Nach etlichen spektakulär ausgearteten Experimenten verwarfen die meisten die Idee, Türkise zur Aufbesserung der Qualität zu benutzen, und beschränkten sich nun darauf, sie in glücksbringenden Rezepturen anzuwenden. Ein Beispiel ist *Fortunas Flitter* (*Glückstrank*), ein glitzernder Staub, der über den Anwender geworfen wird und ihm Glück bringen soll.

Pflanzen

In heilenden und stärkenden alchimistischen Waren spielen Pflanzen eine besonders wichtige Rolle, sind sie durch ihre Verbindung zur Erdmutter Sumu doch dazu prädestiniert, ihre lebensspendenden Eigenschaften anzunehmen. Daneben gibt es jedoch auch eine ganze Reihe Pflanzen mit schädlicher oder wundersamer Wirkung.

Heilend und stärkend

Eines der bekanntesten und beliebtesten Heilkräuter ist das **Wirselskraut**. Die unscheinbare Pflanze wächst in ganz Myranor

und hat Eingang in alle alchimistischen Traditionen und Heilkünste gefunden. Sie wird bevorzugt bei der Behandlung von offenen Wunden, inneren Verletzungen und Knochenbrüchen eingesetzt, gibt aber auch Kranken verlorene Energie zurück. Bereits frisch geerntet entfaltet Wirselskraut blutstillende und regenerative Wirkung, verarbeitet verrichtet es kleine Wunder. *Wirselpaste* dient der äußeren Anwendung, während der *Wirselsstrunk* eingenommen werden muss. Beide sind in der Herstellung recht einfach, aber deutlich weniger wirksam als der anspruchsvollere *Heilstrank*, der noch einige weitere Zutaten wie Goldstaub und Eidechsenchwänze erfordert. Erfahrenen Alchimisten ist es überdies gelungen, dem Heilstrank jegliches Wasser zu entziehen und die wirksamen Bestandteile in Pillenform zu pressen. Die *Heilpastille* hat dieselbe Wirkung wie der Heilstrank, ist aber deutlich unkomplizierter zu transportieren und einzunehmen.

Der Saft des in der Wüste Narkramar wachsenden **Bethlama-Kaktus** entzieht dem Körper Wärme und verhindert die Abgabe von Flüssigkeit über die Haut. Bereits früh kamen die Schabkrah auf die Idee, ihn zu verarbeiten und in die nähere Umgebung zu exportieren. Ergebnis dieser Bemühungen war der *Kühlbalm* (*Eistrank*), der es ermöglicht, auch in der größten Hitze körperlich anstrengende Tätigkeiten zu verrichten. Ein reisender Optimat des Hauses Quoran bot dem Wüstenvolk im Tausch gegen exklusive Handelsrechte schließlich an, ihnen bei der weiteren alchimistischen Erschließung des Saftes behilflich zu sein. Seitdem findet man in der Narkramar ganze Bethlama-Haine und der Kaktussaft wurde zur Grundlage verschiedenster Erzeugnisse. Das mit Abstand wichtigste ist vermutlich der temperatursenkende und stärkende *Fiebersud* (*Resistenztrank*). Darüber hinaus werden kleine Stücke des Kaktus dafür verwendet, Getränke stundenlang frisch zu halten.

Im Nebelwald südlich des Meeres der Schwimmenden Inseln wächst der gigantische **Azaleerenbaum**, dessen Blätter Widerstandskraft gegen Krankheiten verleihen. Mit Rindensud überbrüht und in selbigen eingelegt werden sie in das ganze Imperium exportiert und dann weiterverarbeitet. Die *Yatiben-Milch* (*Resistenztrank*) zum Beispiel steigert die körpereigene Abwehrkraft für einen kurzen Zeitraum enorm. Genutzt wird sie vor allem während Operationen oder bei schweren Verletzungen, um Infektionen wie Wundfieber zu verhindern. Im *Vitaserum* (*Heilstrank*) wird die Kraft des Azaleerenbaums mit der beruhigenden Wirkung des Granats und dem lebensspendenden Wirselskraut kombiniert. Das Elixier hat schon vielen durch die schwersten Krankheiten geholfen. Abgesehen davon stellen die Blätter zu einer Paste verrieben ein weithin beliebtes Mittel gegen Erkältungen dar.

Tarnaillen sind kleine Gewächse mit bläulichen Blüten. Sie gedeihen in allen gemäßigten Zonen Myranors und werden von den Alchimisten ihres Samens wegen geschätzt. Zermörsert und mit Kreidepulver gemischt wird er zu *Tarnai* (*Klugheitselixier*), einem feinen Schnupfpuder, das nicht nur angenehm die Nasenschleimhäute kühlt, sondern auch klärend auf den Geist wirkt. Enorm geschätzt bei reichen Schülern mit Prüfungsangst, bei Sängern mit Lampenfieber und nervösen Gladiatoren vor wichtigen Schaukämpfen ist das *Nerventonikum* (*Mutelixier*). Neben den Samen der Tarnaille enthält der Trank stabilisieren-

des Bernsteinpulver und lässt auch die schlimmste Aufregung verblasen.

Von Köchen in ganz Myranor als scharfes Gewürz geschätzt wird die **Warakwurz**. Darüber hinaus hat die Pflanze, die in trockenen Höhenlagen, Steppen und an Wüstenrändern wächst, einige bedeutende alchemistische Verwendungen. Schon ohne weitere Verarbeitung schützt der Verzehr ihrer schwarzen Wurzeln gegen fast alle Darmparasiten und durch Kochen in Käfermilch wird sie zum Antidot gegen mindere Gifte. Alchimisten vermögen es, diese Wirkungen um ein Vielfaches zu erhöhen. Beim *Todesbann* (*Gegengift*) zum Beispiel handelt es sich um eine mit Zink versetzte Tinktur, die überall da, wo sie aufgetragen wurde, gegen eindringendes Waffengift schützt.

Berauschend und vergiftend

In den mittleren und nördlichen Breiten Myranors wächst die **Neretonie**. Das Harz des dunklen Nadelbaums ist dafür bekannt, eine gewisse Schwermut zu erzeugen, und wird von Alchimisten rege genutzt. Eine der häufigsten Anwendungen ist vermutlich *Neretons Rausch* (*Sternentrunk*), ein Weihrauch, dem noch halluzinogene Stoffe wie der Traumpilz zugesetzt werden und der von Nereton-Priestern bei Meditationen oder ausschweifenden Festlichkeiten abgebrannt wird. Als *Jammgift* (*Angstgift*) bekannt ist ein geschmack- und geruchloser Trunk, der seinem Ziel die Lebensfreude nimmt. Je nach Qualität des Gifts und Dauer der Anwendung mag das Opfer einfach nur leichte Melancholie verspüren, tief depressiv und funktionsunfähig werden oder sich gar das Leben nehmen.

Traumpilze

können bis zu mehrere Schritt hoch werden und bilden ganze Wälder. Auf ihren weißen Stämmen sitzen indigofarbene runde Fruchtkörper, die nach der Reife zerplatzen und ihre Sporen freisetzen. Je nach Konzentration der Sporen können sie berauschende, betäubende oder gar tödliche Wirkung entfalten. Als Entspannungsdroge bekannt und beliebt ist das Schnupfpuder *Relaxium* (*Sternentrunk*). Es führt zu einer wohligen Lockerung von Muskeln und Geist, steigert die Empfindsamkeit der Sinne und verschafft behagliche Trugbilder. Weniger angenehm wirkt *Rigorans* (*Schwächungsgift*), da es seinem Opfer die Fähigkeit raubt, seine Muskeln einzusetzen. Hoch halluzinogen ist der *Atemtod* (*Todesgift*). Leider hat das Opfer, dem das feine Puder ins Gesicht geblasen wird, höchst selten Zeit, seine faszinierenden Trugbilder und wunderbaren Gefühle zu genießen, da die Lähmung der Atemmuskeln für gewöhnlich recht schnell zum Tod führt.

Die Grundlage zahlloser Gifte bildet die **Mantigora** – unter anderem, weil sie eine der am leichtesten beziehbaren Giftquellen ist. Auf der Insel Arathax wird die brennnesselähnliche Pflanze mit der weißen Wurzel von Sträflingen kultiviert, auf den Feldern und Wiesen nördlich des Meeres der Schwimmenden

Inseln wächst sie aber auch wild. Ihre Blätter enthalten eine ätzende Flüssigkeit, die beim Brauen von *Klingenbrand* (*Waffengift*) zum Einsatz kommt. Die Wurzel dagegen löst, wenn sie genossen wird, Darmkrämpfe und Durchfall aus. Ins Extrem getrieben wird dieser Effekt beim *Rubimerdicum* (*Siechengift*). Das Pulver wird von Attentätern gern ins Essen ihrer Opfer gemischt und führt binnen weniger Tage zu einem qualvollen Ende mit entsetzlichen Darmkrämpfen und heftigen Blutungen. Das ätzende Harz der exotischen **Boinure** findet eine sehr perfide Verwendung in der *Meuchelkapsel* (*Siechengift*). Versenken mit einem unscheinbaren Mantel, der sie aussehen lässt wie Medizin, entfaltet sie im Magen des Opfers verheerende Wirkung und frisst sich quer durch alle Innereien. Bei zwielichtigen Subjekten, die regelmäßig Tote verschwinden lassen müssen, ist das *Begräbnispulver* (*Zersetzungsöl*) hoch geschätzt. Ordentlich über den Leichnam gestreut, löst es das Problem im Handumdrehen.

Beim **Sphärentod** handelt es sich um ein strauchartiges Gewächs, dessen fingerlange Stacheln mit Widerhaken versehen und mit einem Fleisch zersetzenden Gift gefüllt sind. Dieses Gift ist die Grundlage für einige – zum Teil morbide – alchemistische Erzeugnisse. Sehr beliebt bei Nekromanten und Konstrukteuren von Knochengolems ist die *Fleischfressende Wolke* (*Zersetzungsöl*), ein flüssiges Gemisch, das an der Luft sofort ausgasst und einen Nebel erzeugt, der sehr gründlich alles Leichenfleisch von den Knochen einer Leiche frisst. Der zurückbleibende Schleim gilt als hervorragender Dünger. Daneben ist der Sphärentod natürlich Bestandteil unzähliger todbringender Gifte.

Bizarres und Übernatürliches

Der **Silberlotos** ist eine Wasserpflanze, die vor allem auf den Seen und Teichen warmer und feuchter subtropischer Urwälder gedeiht. Seine silbrig glitzernden Pollen wirken betäubend auf alle Sinne und werden in der Alchimie rege verwendet. So existiert feines Schnupfpuder, das sowohl den Geruchs- als auch den Geschmackssinn abschaltet und schon so manchen dicken Optimaten zurück zur schlanken Linie geführt hat. Daneben existieren das Gehör betäubende Tropfen als letzte Rettung für Opfer von schnarchenden Bettgefährten, schrecklichen Musikanten oder Straßenlärm. Besonders geschätzt von Wundärzten ist der *Narkosetrunk* (*Schlafgift*). Er wird Patienten eingeflößt, die chirurgisch behandelt werden müssen, und bewirkt eine vollständige Betäubung.

Das Gift der **Auijaja-Bäume** ist Grundlage des *Sprösslingstropfens* (*Wachstumsöl*), der Pflanzen deutlich schneller wachsen lässt. In einem Elixier namens *Baumgeflüster* (*Scharfsinntrunk*) wiederum ermöglicht es seinem Anwender, selbst das Wispern der Blätter zu vernehmen. Nur wenigen Alchimisten



ist bekannt, dass das Gift des Auijaja-Baumes vom Saft des dem Oleander ähnlichen **Oh'Noenoe-Strauches** gekontert werden kann.

Das **Tarnblatt** wächst in den Ufergebieten des Meeres der Schwimmenden Inseln. Seine schrittlangen, ledrigen Blätter haben eine hohe Affinität zur Verwandlungsmagie. Eine seiner bekanntesten regionalen Anwendungen ist eine Gesichtsmaske, genannt die *Zweite Haut (Tarnungstrank)*, mit der man das Äußere eines anderen annehmen kann. Inzwischen hat das Tarnblatt seinen Weg auch in die alchemistischen Rezepte des Rests des Imperiums gefunden.

Im Dschungel von Tharpura und Makshapuram wächst das **Schwesterlein**, eine zweigeteilte Wurzelknolle mit je einer rot-gelben Kelchblüte. Trennt man die beiden Hälften, bleibt eine schwache astrale Verbindung erhalten. Dies wird von Alchimisten bei der Erschaffung von Tränken genutzt, die es dem Anwender erlauben, mehrere Orte gleichzeitig wahrzunehmen. Nach Einnahme des *Tranks des Kampfgeschicks (Reflexstrank)* sieht, hört und fühlt er beispielsweise nicht nur mittels seiner eigenen Sinne, sondern nimmt auch die erweiterte Umgebung wahr. Der *Liebessinn (Liebestrank)* dagegen ist für den Einsatz hinter verschlossenen Türen gedacht und hat schon manchem Paar eine unbeschreibliche Nacht beschert.

Die **Gyldaraswacht** ist eine von den Phraisopos geschaffene Kreuzung aus Pflanze und Pilz. Die unscheinbare Zimmerpflanze mit weißen kleinen Blüten reagiert auf aggressive Stimmungen ihrer Umgebung und setzt unbemerkt beruhigende Sporen frei. Diese Sporen sind integraler Bestandteil des *Tonikums der Sanftmut (Schlafstrank)*, das zu angenehmen Träumen führt. Angehörige der Gyldara-Garde, die in den Straßen für Ruhe und Ordnung sorgen, sind oftmals mit einem Säckchen *Friedenspulver (Schlafgift)* ausgestattet. Dabei handelt es sich um einen hauchfeinen Staub, der, ins Gesicht eines Wesens geblasen, dieses auf der Stelle einschlafen lässt.

Kreaturen

Neben den Pflanzen spielen in der Alchimie eine ungeheure Zahl verschiedenster Kreaturen eine wichtige Rolle. Beim Großteil handelt es sich nicht um intelligente Lebewesen, doch findet sich so manch skrupelloser Alchimist, der auch nicht davor zurückschreckt, auch deren Körperteile in seinen Rezepturen zu verwenden.

Heilend und stärkend

Die in den Savannen von Rhacornos lebenden **Blutbüffel** sind eine ergiebige Quelle für einige sehr unterschiedliche alchemistische Erzeugnisse. Das Blut der riesigen, schwarzen und zotteligen Rinder gilt zum Beispiel als hervorragende Zutat für das weit verbreitete *Kraft- und Konstitutionselixier*. Die Hoden dagegen kommen bei Mittelchen zur Anwendung, die Potenz und Zeugungsfähigkeit enorm steigern sollen. Für den *Trank der Bestialität (Berserkertrank)* heißt es, einen der alten einzeltgängerischen Bullen zu finden. Sie fallen allein beim Anblick anderer Lebewesen in einen Bluttausch, eine Eigenschaft, die mit ihrem Herzen in den Trank übertragen wird.

Lamucken gibt es in nahezu allen Siedlungen des Imperiums. Sie hausen in dunklen Gassen und Kanalisationen, ihre bevorzugte Beute sind Ratten. Die frettchenähnlichen Raubtiere sind enorm gewandt und beweglich. Zudem verfügen sie über die Fähigkeit, Magiebegabte anhand ihrer Aura zu erkennen. Als leicht zugängliche Rohstoffquelle haben sie einen festen Platz in den Rezepten städtischer Alchimisten gefunden. Ihr Blut wird im *Gewandtheitselixier* verarbeitet und ihre Zähne gelten als hervorragende Zutat für das *Muris-Ex (Siechengift)*, ein Granulat zur Bekämpfung von Hausratten. Die Augen der Lamucken werden für Tropfen namens *Astralschimmer (Wahrnehmungstrank)* verwendet, die es dem Anwender erlauben, magische Phänomene wahrzunehmen.

In den Wäldern und Gebirgen des Nordens lebt der **Nanthar**. Die graubraun gefleckte Katze ist ein geschickter Kletterer und Schleicher und fällt ihre Beute bevorzugt direkt vom Baum aus an. Sie verfügt über Nachtsicht und ein ausgezeichnetes Hörvermögen – alles Eigenschaften, die für so manches Rezept von Bedeutung sind. Bei den *Augen der Nacht (Eulentrank)* handelt es sich um ein feines Puder, das die Pupillen der Tiere enthält. Der Anwender trägt es auf seine Augenlider auf und erhält so Nachtsicht. Ein besonders scharfes Gehör verschaffen die *Jägertröpfen (Scharfsinntrank)*, in denen die Augen des Nanthars verkocht wurden.

Es passiert nicht allzu häufig, aber kommt es doch einmal vor, dass eine **Hydra** gefunden und erschlagen wird, erweist sie sich als wahre Fundgrube für Alchimisten und bringt ihrem Bezwinger einen ordentlichen Batzen Gold ein. Die großen, dreiköpfigen Schlangen, denen abgehackte Köpfe in Windeseile wieder nachwachsen, sind vereinzelt im gesamten Imperium anzutreffen. Am begehrtesten ist das Blut der Ungetüme, denn aus diesem lässt sich ihre Regenerationsfähigkeit destillieren. Das *Regenerativum (Heilstrank)* vermag es, selbst die schlimmsten Wunden zu schließen. Auch die Alchimisten der Neristu sind dankbare Abnehmer für das Blut. Sie brauen daraus eine Nährlösung, in der abgetrennte Körperteile konserviert werden können. Das Gift der Hydra ist bekannt dafür, entsetzliche Schmerzen und einen langsamen Tod zu verursachen, und daher Bestandteil zahlloser Rezepturen, die für Foltermeister von Interesse sind.

Szirri-Szirri sind kopfgroße, durchsichtige Quallen. Es gibt sie hauptsächlich im Thalassion südlich von Trivina, wo sie sich hin und wieder über den Kopf von Tauchern stülpen, ihren verbrauchten Atem aufnehmen und sie dafür mit frischer Luft versorgen. Diese Fähigkeit brachte sie in die Schalen und Reagenzgläser vieler Alchimisten. Der *Meeresodem (Meerestränk)* ist eines der am häufigsten genutzten Szirri-Szirri-Erzeugnisse. Er erlaubt es seinem Anwender, sowohl unter als auch über Wasser zu atmen.

Berauschend und vergiftend

In verlassenen Ruinen imperialer Armenviertel hausen oftmals **Albschmeichler**. Sie sind waschbärrähnlich, sehr possierlich – und bei Berührung ungeheuer tödlich. In ihrem extrem flauschigen Fell, das zum Kuschneln einlädt, befindet sich ein Kontaktgift, das seine Opfer in lähmende Starre fallen lässt und ihren Geist in einer Albtraumwelt gefangen setzt. Die Vielfalt ihrer be-

eindruckenden Eigenschaften sorgt bei Alchimisten für große Begeisterung. Ein vielseitig einsetzbares Produkt ist der *Blickfang* (*Verwirrungstrank*). Dabei handelt es sich um ein Gemisch, das die Aufmerksamkeit des Anwenders auf alles Mögliche lenkt, nur nicht auf das Wesentliche. Auch das Gift der Albschmeichler wird hoch geschätzt. Verarbeitet im *Albtraumserum* (*Angstgift*) sorgt es für schreckliche Halluzinationen, lässt das Opfer jedoch bei Bewusstsein und ansprechbar.

Die **Grubenotter** lebt in den myranischen Regenwäldern und Feuchtgebieten. Mit dem Aussehen einer Wurzel und eingegraben in den Boden lauert sie auf ihre Opfer. Wie so viele ihrer Artgenossen erlegt sie ihre Beute mit einem betäubenden und Schaden verursachenden Gift. In der Alchimie sind Schlangengifte die Grundlage für die meisten hoch potenten Gifte, egal ob Einnahme- oder Kontaktgift. Rezepte gibt es unzählige und viele von ihnen schreiben unterschiedliche Schlangen vor. Da die Grundwirkung der Gifte sich jedoch zumeist ähnelt, sind sie recht einfach austauschbar. Dasselbe gilt für Antidote, die auf ihrer Grundlage gebraut werden, oder die weit verbreiteten Rheumasalben. Neben dem Gift finden die Alchimisten natürlich Verwendung für weitere interessante Eigenschaften einer Schlange. Im Falle der Grubenotter entstand der *Trank der Schrathaut* (*Harnischtrank*), der sein Opfer mit einer borkigen, grünlichen Schicht überzieht und dadurch unempfindlicher gegenüber Schaden werden lässt.

Auch wenn die meisten von ihnen es nicht zugeben, so scheuen doch etliche Alchimisten nicht davor zurück, Kulturschaffende in ihren Rezepturen zu verarbeiten. Ein gutes Beispiel dafür sind die **G'Rolmur**, deren Körperteile in allen möglichen verderbenden Rezepturen landen. Eine Pille namens *Lügenbold* (*Charismaelixier*) aus dem Blut der Wesen verschafft dem Anwender etwa eine solch geschickte Zunge, dass ihm selbst die dreiste Unwahrheit abgekauft wird.

Bashuridenstaub nennt sich eine Milbenart, die in ganz Myranor auf magischen Wesen und Objekten oder über Kraftlinien zu finden ist. Sie ernährt sich von astraler Kraft und hat schon so manche magische Bibliothek oder Artefaktsammlung ruiniert. Sie ist eine wahre Fundgrube für alle möglichen Rezeptideen. Eines der üblichsten Bashuriden-Produkte ist der *Kraftsammler* (*Astraltrank*). Das Elixier lässt seinen Anwender astrale Energie aus seiner Umgebung aufsaugen. Das *Bashpulver* (*Banngift*) entfaltet seine Wirkung, wenn es einem Wesen ins Gesicht geblasen wird, und entzieht diesem die astrale Kraft.

In der Savanne und im Buschland lebt der **Shaghul**, ein kleiner, schakalähnlicher Aasfresser mit langem unbehaartem Hals, dem eine entfernte Verwandtschaft zum Ghul unterstellt wird. Shaghule gelten allgemein als unrein und eklig und ihr Biss überträgt schreckliche Krankheiten. Mit Hilfe ihrer Drüsen fertigen Alchimisten den *Dunst der Verwesung* (*Siechengift*). Einige Tropfen des Öles genügen für gewöhnlich, das Ziel in ein langsam sterbendes und dabei schrecklich stinkendes Opfer zu verwandeln. Die Duftdrüsen kommen zum Einsatz, um Insekten und andere Schädlinge anzulocken und eignen sich daher perfekt, um Felder oder Lagerhäuser voller Nahrung zu vernichten.

Bizarres und Übernatürliches

Einen besonderen Stellenwert für die Alchimie haben die **Drachen**. Nahezu jeder Körperteil der hochmagischen Kreaturen kann verwendet werden. Egal ob Schuppen, Krallen, Tränen, Blut, Karfunkel, Zähne, Speichel, Knochen – mal gelten sie als bestimmende Zutat eines Rezeptes, mal potenzieren sie die Wirkung, mal laden sie ein Gebräu magisch auf. Dabei unterscheiden Alchimisten zwischen den wahren und den minderen Drachen. Wo der Einsatz der Substanzen minderer Drachen beeindruckend ist, erzeugen jene von wahren Drachen sagenhafte Ergebnisse. Die Schuppen feuerspeiender Drachen gehören zerrieben in den schützenden *Feuerbann* (*Eistrank*), das Blut aller Drachischen eignet sich für *Kraftelixiere* und ein Karfunkel kommt beim Brauen von *Astraltränken* zur Anwendung. Neben den Feuerspeiern gibt es Drachen, die anderen Elementen nahestehen oder über besondere Fähigkeiten verfügen.

Ein Beispiel ist der **Kristallwurm**, ein sechsbeiniger, nicht flugfähiger Drache. Er haust in den Höhlen der Gebirge Myranors. Seinen Namen hat er seinen bunt kristallen schimmernden Schuppen zu verdanken, die hypnotisierend auf jeden Betrachter wirken. Ganz wie seine Artgenossen liebt er glitzernde und funkelnde Steine und Metalle, steckt sie jedoch nicht liebevoll in einen Hort, sondern frisst sie einfach auf – und schafft es tatsächlich, sie auch zu verdauen. Abgesehen von allen klassischen drachischen Zutaten interessieren sich Alchimisten vor allem für seine betörenden Schuppen und seine einzigartig aggressive Magensäure. Die Schuppen sind Bestandteil des *Hypnotikus* (*Verwirrungstrank*), das den Anwender alles um sich herum vergessen lässt. Die Säure des Kristallwurms gilt als die zerstörerischste überhaupt – ist sie doch in der Lage, sogar Edelmetalle zu zersetzen. Anwendung findet sie im *Kristallbrand* (*Zersetzungöl*), einer verheerenden Mischung aus Brandöl und Säure, die nur in einem Gefäß aus Magenhaut eines Kristallwurms aufbewahrt werden kann.

Geistzehrer sind unheimliche, vierbeinige Raubwesen, bei denen anstelle eines Kopfes freiliegende Hirnmasse sitzt. Sie durchstreifen die Wüste Narkamar und ernähren sich vom Geist ihrer Opfer. Kurz nachdem sie eines erlegt und sein Hirn aufgesaugt haben, nehmen sie seine Gestalt an und verfügen über eine gewisse Zeit auch über sein Wissen und seine Erinnerungen. In der Alchimie ist ihr Blut aufgrund dieser Fähigkeit Bestandteil vieler geistmanipulierender Erzeugnisse. Das *Elixier des Vergessens* (*Vergessensgift*) wird von Seelenheilkundigen geschätzt, besonders wenn die Erkrankung des Patienten auf ein spezielles Ereignis zurückzuführen ist und gemeinsam mit der Erinnerung daran einfach verschwindet.

In den Dschungelregionen Myranors gibt es den **Sadur**, eine dreiäugige Großkatze, die zum Teleport durch den Limbus fähig ist, was seinem dritten Auge zugeschrieben wird. Ein Kampf gegen ihn ist eine ausgesprochen frustrierende Angelegenheit, scheint er die Aktionen seines Gegners doch vorauszuahnen und vor Treffern dann einfach in den Limbus auszuweichen. Im *Trank der Voraussicht* (*Reflextrank*) wird das Auge des Sardurs verwertet. Wer ihn zu sich nimmt, ist im Kampf von Manövern kaum noch zu überraschen und spielend in der Lage, sie zu kontern.

Im kalten Norden Myranors haust die **Klirrfrostbestie**. Der Leib der wuchtigen, vierbeinigen Kreatur besteht aus massivem, scharfkantigem Eis. Über ihre Lebensweise ist, außer, dass sie Wärme abgrundtief hasst und auszulöschen sucht, so gut wie nichts bekannt. Unerbittlich jagt sie jedes Lebewesen, das sich in ihre Nähe wagt, mühelos erstickt sie Feuer allein mit ihrer eisigen Aura. Es ist also kein Wunder, dass sie von vielen Alchimisten als exzellente Ingredienz für Erzeugnisse, die dem

Element Eis nahestehen, gesehen wird. Eine besonders praktische Anwendung ist Pulver, das der Abkühlung von Flüssigkeiten dient. Je nach Konzentration und Ausgangstemperatur reicht das Spektrum von angenehm frisch bis zu völlig gefroren. Tödlich wirkt zumeist der *Frostbrand* (*Waffengift*) aus dem Blut der Bestie, der dafür sorgt, dass Haut gefriert, reißend aufbricht und sich zu lösen beginnt.

Alchimie der myranischen Völker

Die Alchimie im Spiegel der Kulturen

Genauso vielfältig wie die Völker und Kulturen Myranors ist deren Verhältnis zur Nutzung der alchimistischen Künste. Fast alle Zivilisationen haben Kräuterkundige und Medizinleute hervorgebracht, die sich darauf verstehen, simple Tränke und Tinkturen zur Vereinfachung ihres Lebens zu brauen. Vielerorts entwickelte sich daraus über Jahrtausende hinweg die Hohe Alchimie, eine komplexe Wissenschaft, deren Ergebnisse nur von der Wirkung der Magie in den Schatten gestellt wird. Das folgende Kapitel gibt eine kurze und keinesfalls erschöpfende Übersicht über den Entwicklungsstand der Alchimie bei den Völkern im und um das Imperium und zeigt einige ihrer Besonderheiten auf. Überdies beschreibt es ihr Verhältnis zur Herstellung und Nutzung sowie zum Verkauf von alchimistischen Erzeugnissen.

Das Imperium

So gut wie jeder Einwohner des Imperiums kommt früher oder später mit der Alchimie oder ihren Früchten in Berührung. Es existiert kaum eine Stadt, die nicht wenigstens ein bis zwei Werkstätten besitzt und keine Domäne, in der nicht irgendeine Zutat an- oder abgebaut oder gesammelt wird.

Groß sind die Wunder der Alchimie und noch größer sind die Erwartungen der Bevölkerung an die spektakuläre Wirkung von Zaubersäften und Tinkturen. Daneben hat die Alchimie in Form von Faltencremes, Abführmitteln, Hustensaft oder Pflasterchen gegen alle möglichen Zipperlein auch ihren Weg in den Alltag der Meisten gefunden. Derlei Produkte werden so massenhaft hergestellt, dass selbst niedere Schichten des Bürgertums sie sich hin und wieder leisten können – für Honoraten und Optimaten ist der regelmäßige Gebrauch natürlich eine Selbstverständlichkeit.

Dieser enorme Bedarf macht die Alchimie zu einem außerordentlich einträglichen Geschäft, das sich seit jeher in festen Händen befindet. Für die Herstellung und den Vertrieb der Produkte der Hohen Alchimie zeichnen sich die Häuser der Optimaten verantwortlich, während bürgerliche Collegien eifersüchtig über ihre Privilegien in der Niederen Alchimie wachen. Unabhängige schaffen es höchst selten, Fuß zu fassen.

Die wenigen, die nicht zu den Optimaten oder Collegien gehören, stehen meist als Rauschkraut- und Giftmischer unter der Fuchtel von Unterweltcirceln oder erkaufen sich ihre Rechte teuer durch Schmiergelder.

Drei Häuser dominieren das alchimistische Geschäft im Imperium. Die Herstellung der Erzeugnisse teilen sich die Phraisopos und Quoran, wobei das Gros auf die Phraisopos entfällt. Im Laufe der Jahrtausende entwickelten sie unzählige Rezepte für vielgefragte Heil- und Rauschmittel, Gifte, Verwandlungselixiere und Tugendtränke. Ergänzend dazu widmen sich die Quoran vor allem der Produktion von Mitteln der Elixiere des Körpers und der Magie, zudem verfügen sie über beeindruckendes – und oft unterschätztes – Wissen in der Materialkunde, sei es die Anfertigung von Legierungen, Säuren und Laugen oder die schlichte Gewinnung seltener Metalle aus Erzen. Die Rhidaman schlussendlich haben den Handel mit alchimistischen Waren im Imperium und über seine Grenzen hinaus fest im Griff. Dazu zählt nicht nur der Verkauf von fertigen Produkten, sondern auch das Monopol auf etliche exotische Zutaten, die anders kaum oder nicht zu bekommen sind.

Neben diesen drei tonangebenden Häusern beteiligen sich auch die Icemna, Aldangara und Illacirion in einem gewissen Maße am Geschäft mit der Alchimie. Die Icemna verfügen über ein ähnliches – wenn auch nicht so umfangreiches – Portfolio wie die Phraisopos und die Aldangara haben sich auf die Beschaffung seltener exotischer Zutaten spezialisiert, die nicht im großen Maßstab irgendwo eingekauft werden können. Als letzte im Bunde kontrollieren die Illacirion einen guten Teil des professionellen Rauschgift Handels, was ursprünglich vermutlich Folge des Eigenbedarfs war.

Wie produziert wird, hängt maßgeblich von der Umgebung ab. In kleineren Städten gibt es meist nur eine Handvoll Werkstätten, die oft von nur einem Alchimisten und zwei bis drei Gehilfen betrieben werden. Je größer die Stadt – und damit der Absatzmarkt – desto mehr professionalisiert sich die Herstellung, bis aus kleinen Laboren große Manufakturen werden, in denen man alchimistische Erzeugnisse im großen Maßstab braut. Dutzende Arbeiter vollführen hier eintönig immer gleiche Arbeitsschritte unter der stetigen Überwachung einiger gelehrter Alchimisten. Die Qualität der Waren ist durchschnittlich und das Angebot mit nur zwei bis fünf Rezepturen je Manufaktur sehr überschaubar. Dafür sind sie jedoch massenhaft und billig zu haben.

Das Nonplusultra der imperialen Alchimie sind die wundersamen Magofakturen, die fast ausschließlich in großen Städten zu finden sind. Mit Astralkraft betriebene Arkanomechaniken erledigen an einem Tag mehr Arbeit als ein Dutzend Alchimisten in einer None. Gewaltige Hitze- oder Kältelaufbänder trocknen Kräuter nicht bündel- sondern ballenweise. Mahlwerke und Mörser von gewaltigen Ausmaßen zerstoßen, niemals ruhend, quaderweise Zutaten. Das Herzstück der Magofakturen sind die oftmals hausgroßen Destillieren, Retorten und Salamanderöfen, aus denen die Gebräue sprichwörtlich in Strömen fließen. Hier entstehende alchemistische Produkte sind von hoher Qualität und Vielfalt und bei ihren Abnehmern handelt es sich fast ausschließlich um Honoraten und Optimaten.

Diese massenhafte Herstellung hat natürlich ihren Preis. Wo eine einzelne Alchimistenwerkstatt durch hin und wieder auftretenden Rauch, seltene Explosionen und übel riechende Dämpfe ein unangenehmer Nachbar sein mag, da ist eine Manu- oder Magofaktur ein allzeit qualmendes und stinkendes Ärgernis. Entsprechend sind die meisten von ihnen in eigenen, am Stadtrand gelegenen Vierteln untergebracht, über denen stets dichter, öliger Rauch hängt und jeder Atemzug in der Nase beißt. Wer hier dauerhaft arbeitet, hat meist keine besonders hohe Lebenserwartung, da ihn die Dämpfe dahinsiechen lassen oder sogar innerlich auffressen. Die Betreiber stört das kaum, denn hinter jedem, den es hinwegrafft, stehen bereits dutzende weitere, die darauf warten, dass eine Stelle frei wird.

Neben der Luftverschmutzung hat die Umgebung immer wieder mit alchemistischen Verseuchungen zu kämpfen, von denen giftgrüne Niederschläge noch die harmlosesten sind. Magische Abwässer werden einfach in die Kanalisation oder Flüsse und Kanäle geleitet, wo sie absonderliche und gefährliche Kreaturen und Pflanzen hervorbringen. Ähnlich Verheerendes kann auf den gewaltigen Komposthaufen aus Gesteinsmehl, ausgepressten Kräutern und verwesenden Tierkadavern passieren, die sich entweder zu lebensfeindlichen Wüsteneien oder zu wild wuchernden magischen Seuchenherden entwickeln. Hin und wieder versuchen einzelne Städte oder Optimaten, dem ärgsten Treiben Einhalt zu gebieten, doch verlaufen diese Bemühungen meist schnell im Sand. Zu wichtig sind die Einnahmen und zu groß ist der Druck der Kunden, die auf ihre Tinkturen nicht verzichten wollen oder können. Demzufolge gibt es auch nur wenige Gesetze, die Herstellung und Handel regulieren. Der Großteil davon beschränkt sich darauf, den Erwerb von Giften, gewissen Verwandlungstränken und Rauschmitteln auf den Stand von Honoraten oder Optimaten zu begrenzen.

In Anbetracht der massiven Produktion wundert es nicht, dass sich ganze Zulieferbetriebe entwickelt haben. So manche Domäne hat sich darauf spezialisiert, Einbeeren, Mandragora, Regenbogenkraut und Ähnliches felderweise anzubauen. Oft nehmen sie dafür die Hilfe von Satyren in Anspruch, die ein ausgesprochenes Händchen für die Pflege magischer Pflanzen besitzen. Andere Domänen betreiben riesige Schlachthöfe. Hier werden Herzen, Blut, Hoden und andere Organe oder Körpersäfte in speziellen Bottichen gesammelt, die das vorschnelle Verwesen der gefragten Zutaten verhindern. Ebenfalls erwähnenswert

sind die Urinsammler. In steter Konkurrenz zu den Gerbereien drehen sie ihre Runden und kaufen armen Schluckern für ein paar Pekunos ab, was ihre Nieren hergeben.

Die Bansumiter

Zu den Bansumitern gehören mehrere verschiedene Volksgruppen, deren gemeinsamer Ursprung in den Oasenstädten der Wüste Narkramar liegt. Obwohl sie sich im Laufe der Zeit in mancherlei Hinsicht unterschiedlich entwickelten, behielten sie alle einige grundlegende Eigenschaften bei, was sich auch in ihrer Alchimie widerspiegelt. Die erste Gemeinsamkeit ist ein alle Lebensbereiche betreffender Pessimismus: „Hoffe das Beste, erwarte das Schlimmste und bereite dich seelisch darauf vor!“ Diese Einstellung führte dazu, dass weniger fatalistische bansumitische Alchimisten sich speziell der Erforschung von schützenden Pillen, Pasten und Tinkturen widmeten und ein hoch vergeistigter Zweig sich mit der Beeinflussung des Schicksals beschäftigt. Ob Krankheiten, Vergiftungen oder Verletzungen, für fast alles gibt es eine Rezeptur, die dafür sorgen soll, dass das Unglück gar nicht erst eintritt. Als weitere Gemeinsamkeit ist eine starke Abneigung gegen das Meer im Speziellen und ordentliches Misstrauen gegenüber größeren Wasseransammlungen im Allgemeinen zu nennen. Aufgrund dessen beherrschen fast alle bansumitischen Alchimisten Rezepte, die dem Schutz vor dem Wasser dienen. Darüber hinaus haben die einzelnen Völker passend zu ihren Lebensräumen recht unterschiedliche alchemistische Traditionen entwickelt.



Ihrem Ursprung treu geblieben sind die **Eshbathi**, die auch heute noch in den Oasenstädten der Narkramar leben. Ihre Alchimie ähnelt jener anderer Städte des Südens, ist jedoch außerordentlich hoch entwickelt und stark verwissenschaftlicht. Neben den üblichen Laboren und Werkstätten gibt es hier auch Alchimistenzirkel, in denen Hand in Hand geforscht und rege wissenschaftlich disputiert wird. Nicht immer führen derlei Anstrengungen auch zu praktischem Nutzen, häufig bleibt es einfach bei geistigen Ergüssen. Die alchimistischen Erzeugnisse der Eshbati sind durchweg von hoher Qualität. Sie finden nicht nur in den Oasenstädten selbst Absatz, sondern werden auch rege ins Umland exportiert. Da das Hauptaugenmerk der Alchimisten auf der Forschung liegt und nicht auf der Maximierung der Profite, blieb eine Spezialisierung auf besonders wirtschaftliche Produkte aus. Das wiederum sorgte für eine bemerkenswerte und manchmal verblüffende Warenvielfalt, kann es doch durchaus passieren, dass man im Angebot eines Händlers auf einen Schutztrank vor der Kälte trifft oder ein Elixier, das das Atmen unter Wasser ermöglicht.

Die **Dralquabar** zogen aus den Oasenstädten hinaus in die Wüste Narkramar und bestreiten seitdem in der Gluthitze ihren Lebensunterhalt. Die Alchimie des Nomadenvolkes ist vergleichsweise primitiv. Der Name Kräuterkunde wird ihr vermutlich eher gerecht. Ausgeführt wird sie von den Sherkumar, den Sehern und Heilern der Dralquabar. Typische Erzeugnisse dienen dem Schutz vor der Hitze, der Heilung von Mensch und Tier und der Erleichterung der Jagd. Auch das eine oder andere Rauschmittel für die Durchführung von Ritualen wird von ihnen hergestellt. Trotzdem spielen die Nomaden eine wichtige Rolle für die Alchimie. Sie haben als Einkommensquelle die Jagd auf allerlei exotische und gefährliche Kreaturen der Narkramar erkannt, hat sich der Verkauf ihrer Körperteile und -säfte doch als äußerst lukrativ erwiesen.

Im Archipel von Talaminas und an den angrenzenden Küsten liegen die Städte der **Kerrishiter**, deren Haupterwerb der Seehandel ist. Dank der Möglichkeit des preiswerten Einkaufs von Zutaten und des großen Absatzmarkts gibt es bei ihnen ein florierendes Geschäft mit der Alchimie. Ähnlich den Eshbati verfügen die Kerrishiter über eine enorm breite Produktpalette. Danach hören die Gemeinsamkeiten jedoch auch schon auf. Das Handelsvolk interessiert sich wenig für die Forschung und viel für Profit. Statt herausragender Qualität gibt es in ihren Manu- und Magofakturen durchschnittliche bis gute Massenerstellung aller möglichen nichtmagischen Rezepturen. Die dafür benötigten Arkanomechaniken werden von den G'Rolmur oder dem Haus Quoran im Austausch gegen seltene Materialien, Rohstoffe und natürlich Gold geliefert.

Nicht in Manufakturen, sondern in hervorragend ausgestatteten Werkstätten und unter Aufsicht der fähigsten Alchimisten entstehen magische Tränke, Pasten und Pastillen ebenso wie jene, die den Kerrishitern Vorteile beim Handeln verschaffen. Diese extrem hochwertigen Produkte dienen allesamt ausschließlich dem Eigengebrauch der Kerrishiter und werden unter keinen Umständen an Außenstehende verkauft. Die Alchimie liegt wie so viele andere anspruchsvolle Tätigkeiten fest in der Hand der kerrishitischen Frauen. Höchst selten geschieht es einmal, dass sich ein Mann in das Handwerk zu drängen vermag.

In den Diensten der Makshamaunir stehen die **Makshapuresen**. Für den Rest Myranors ist ihre Alchimie von keiner allzu großen Bedeutung. Zwar nahmen sie einiges Wissen aus den Oasenstädten der Narkramar mit, doch bemühten sie sich wenig, es auf einer allgemeinen Ebene zu verbessern und zu erweitern. Stattdessen konzentrierten sie sich darauf, bestehende Rezepturen speziell auf ihre neuen Herren anzupassen. Dadurch entstanden unzählige Produkte, die für andere Rassen von durchschnittlicher, für Amaunir aber von herausragender Wirksamkeit sind. Dabei handelt es sich ausschließlich um heilende, stärkende und Wohlbefinden steigernde Erzeugnisse. Der Gedanke, etwas zu erschaffen, das einem Makshamaunir schaden könnte, ist für die meisten Makshapuresen schlicht ungeheuerlich. Ganz ähnlich üben die Alchimisten der **Tharpuresen** ihr Handwerk aus, auch wenn bei ihnen die Verehrung der Amaunir inzwischen einer eher rationalen Anerkennung ihrer Überlegenheit gewichen ist.

Die **Shindraberer**, die im Archipel von Shindrabar lebten, dienten einst den Shindra und verehren auch heute noch deren Götter. Als treue Untergebene der Schlangensmenschen wurden sie in so manche ihrer Geheimnisse eingeweiht, was dazu führte, dass sich ihre Alchimie deutlich anders entwickelte als die der restlichen Bansumiter. Zu Hochzeiten der Shindra brauten sie eine große Vielfalt an mächtigen Rezepturen, die Schlangenwesen und Menschen zugleich zugutekamen und verheerende Wirkung auf ihre Feinde hatten. Heute gilt zwar ein großer Teil dieses Wissens als verloren, in bestimmten Bereichen haben die Shindraberer sich jedoch zu wahren Meistern entwickelt. Umgeben von Dschungeln voll wundersamer Kräuter, gesegnet mit einem harmoniebedürftigen Wesen und unterstützt von uraltem Wissen, eigneten sie sich herausragende Fähigkeiten in der Herstellung von Heil- und Rauschmitteln an, die selbst die der Phraisopos bei weitem übertreffen. Ebenfalls bemerkenswert sind ihre Kenntnisse in der Herstellung von pflanzlichen und tierischen Giften, was angesichts all dessen, was in den Dschungeln krecht und flucht, nicht zu wundern vermag. Abgesehen davon ist die Qualität ihrer alchimistischen Erzeugnisse eher durchschnittlich. Produziert wird in kleinen Werkstätten, Manufakturen sind den Shindrabarern fremd. Da es unter ihnen überdies nicht allzu viele Alchimisten gibt, hält sich der Ausstoß in Grenzen. Zwar verkaufen sie hin und wieder den einen oder anderen Trank an außenstehende Händler, doch hat der Handel mit Heilpflanzen, Schlangengiften und Rauschkräutern einen deutlich höheren Stellenwert.

Weit entfernt von den üblichen Siedlungen der Menschen lebt das Händlervolk der **Vinshina** in seinen Wolkenstädten. Genau wie über den Rest ihrer Kultur ist am Boden Myranors kaum etwas über ihre Alchimie bekannt und wenn es nach den Vinshina geht, dann bleibt das bis zum Ende aller Tage exakt so bestehen. Ähnlich den Kerrishitern verfügen sie dank ihrer Handelsbeziehungen über die Möglichkeit, sich so gut wie alle Zutaten zu recht moderaten Preisen zu besorgen und auch bei ihnen hat das zu einer sehr weit gestreuten Palette alchimistischer Erzeugnisse geführt. Allerdings produzieren sie anders als die Kerrishiter ausschließlich für den Eigengebrauch. In ihren ausgezeichnet ausgestatteten Werkstätten arbeitet nur hoch qualifiziertes Personal, das mit Hilfe der besten Ingredienzen



danach strebt, herausragende Qualität zu schaffen. Bedingt durch ihre Lebensumstände haben die Vinshina sich besonders in der luftgebundenen Alchimie umfassende Kenntnisse und Fertigkeiten angeeignet. Wer hoch droben in den Wolken wohnt, der ist gut damit beraten, den Wind kontrollieren und in seine Dienste pressen zu können. Im Gegenzug scheuen sie davor zurück, Rezepturen anzurühren, die in irgendeiner Weise dem Element Erz verbunden sind.

Die Vesai

Wie ihre ganze Kultur folgt auch die Alchimie der Vesai strengen Riten und Formalien. Jede Rezeptur wird stets im exakt gleichen Ablauf gebraut, Zutaten werden genauestens abgewogen und in teilweise absonderlich anmutenden Prozessen verarbeitet. Diese ordnungsliebende Akribie hat dazu geführt, dass die vesaischen Alchimisten – wie viele andere ihrer Edelhandwerker – die genauesten Messinstrumente im bekannten Myranor besitzen, egal, ob es sich dabei um Feinwaagen oder Ellenstäbe handelt. Außerdem haben sie dadurch sogar Messmethoden entwickelt, die sonst nirgendwo bekannt sind oder genutzt werden. So vermögen sie sogar aufs Genaueste den Gehalt von Alkohol oder die Stärke von Säuren zu bestimmen. Ihrer pedantischen Einstellung entsprechend ist das Substituieren von Zutaten bei ihnen vollkommen ungebräuchlich: Ist eine Zutat nicht verfügbar, so ist das Gebräu nicht herstellbar.

All das führt dazu, dass die Produkte der Vesai-Alchimisten einen ausgezeichneten Ruf genießen. Sie gelten durchweg als hochqualitativ und ausgesprochen verlässlich. Kein Vesai würde einen Trank verkaufen, der womöglich eine noch so geringe, unbekannte Nebenwirkung enthält. Leider sorgt diese Mentalität auch dafür, dass es so gut wie keine Fortschritte oder Neuentwicklungen in der Alchimie der Vesai gibt. Allein die Vorstellung chaotischer Wirkungen und unerwarteter Reaktionen, die bei solchen Forschungen unumgänglich sind, lässt ihren ordnungsliebenden Geist erschauern und selbst etablierte Rezepturen anderer Völker finden nur sehr gemächlich Eingang in ihr Portfolio.

Mit großer Skepsis – und nicht wenig Abscheu – betrachten imperiale Vesai die Magofakturen der Optimaten. Das Fehlen jeglichen Ritus' und formalen Arbeitens sowie der hochgradig verantwortungslose Umgang mit den Abfällen sind für sie ein Gräuelfeld, der Ordnung und Balance der Welt bedroht und schlicht und einfach nichts Gutes hervorbringen kann. Auch den Herstellungsprozessen sämtlicher anderer Völker begegnen sie mit großem Argwohn und dementsprechend gering ist der Absatz an nicht-vesaischer Alchimie in ihrem Volk.

Vertrauend auf ihre eigenen Produkte sind viele Vesai den regelmäßigen Gebrauch von Tinkturen, Salben und Pastillen gewohnt. Viele nutzen Cremes, um ihrer Haut die beliebte leichenhafte Blässe zu verleihen, und Kupfer-tonikum, um ihre Haare leuchtend rot zu färben. Überhaupt sind Färb- und Bleichmittel für die verschiedensten Materialien ausgesprochen weit bei ihnen verbreitet. Egal welcher Stoff, egal ob Hölzer, Textilien oder Metalle, wenn man dauerhaft etwas rot oder weiß färben möchte, findet sich bei den Vesai garantiert das richtige Mittel dafür.

Die Serover

Die serovische Alchimie ähnelt in vielen Bereichen der des Imperiums, auch wenn man Manu- oder gar Magofakturen im Inselreich vergebens sucht. In einigen Belangen unterscheiden sie sich jedoch stark voneinander. Unter anderem wurde die Alchimie der Serover massiv durch den hundertjährigen Seekrieg beeinflusst, was zu umfangreichen Kenntnissen in der Manipulation der Elemente Wasser, Luft und Humus führte. Am deutlichsten haben sie sich in den Rezepturen der Elixiere der Körper niedergeschlagen. Gerade für die Sicherung der lebensnotwendigen Deiche wurde eine Vielzahl von Gebräuen entwickelt. Spezielle Härter, die weicher Erde über Stunden hinweg eine stahlharte Struktur verleihen, haben schon so manchen Dammbruch verhindert. Genauso nützlich ist ein Elixier, das zum Zurückweichen von Wasser aus damit begossenen Materialien führt und bei der Trocknung aufgeweichter Deiche oder der Trockenlegung von Mooren und Sümpfen Verwendung findet. Obwohl diese Produkte außerhalb des serovischen Reiches sehr gefragt sind, werden sie kaum gehandelt. Das liegt vor allem daran, dass man potentielle Feinde nicht stärken will.

Die Ban Bargui

Die Ban Bargui sind in den Augen vieler Bewohner des Imperiums wenig mehr als unzivilisierte und unwissende Wilde. Dieses Bild wird ihren tatsächlichen Fähigkeiten jedoch in vielen Bereichen nicht gerecht. Das gilt auch für die Alchimie. Auf den ersten Blick mag sie zwar primitiv anmuten, sucht man Glaskolben, Destillen oder Salamanderöfen doch meist vergeblich in den Zelten ihrer Kräuterweisen. Davon sollte man sich allerdings nicht täuschen lassen. Was den Ban Bargui an wissenschaftlichem Gebaren und Ausrüstung fehlt, das machen sie durch ihre geheimen Kenntnisse und den Besitz der verschiedensten und sonst nirgends erhältlichen exotischen Zutaten mehr als wett. Vor allem eine Unzahl an Sekreten von Spinnen und Käfern, aber auch diverse Pflanzen verleihen ihren Gebräuen eine Potenz, die sonst nur durch komplizierte Rezepturen erreicht wird. Ein Beispiel dafür ist ihr fremdartiges Aussehen. Ihre anthrazitfarbene Haut ist die Nebenwirkung einer intensiven Behandlung mit einer alchimistischen Substanz, die eine mentale Verbindung der Nomaden untereinander schafft. Bei der Geburt ist ihre Haut noch ähnlich rosig wie die vieler anderer Menschevölker.

Wichtigstes Produkt der Ban Bargui und bei zahlreichen Alchimisten in Myranor hoch begehrt ist die Käfermilch, der die erstaunlichsten Eigenschaften zugeschrieben werden. Viele Wissenschaftler sitzen dem Irrtum auf, es gäbe nur eine einzige Käfermilch. Diese Annahme ruft bei banbarguinischen Hütern der Milch große Erheiterung und Kopfschütteln hervor. Ursache des Missverständnisses ist die Sprachbarriere. Die Ban Bargui bezeichnen tatsächlich die meisten ihrer Mixturen, sofern sie Sekrete des Kyalach enthalten, als Käfermilch. Allerdings versehen sie das Wort über Betonungen mit verschiedenen Konnotationen und Bedeutungen, die für Sprachfremde kaum nachvollziehbar sind. Jeder Alchimist, der Käfermilch aus zweiter Hand erwirbt, tut daher gut daran, zuallererst ihre Wirkung zu bestimmen, bevor er sie in seinen Rezepturen verwendet.

Besonders die Ban Bargui der östlichen Steppen haben keine Probleme damit, mit Händlern des Imperiums ihre Erzeugnisse zu tauschen, meist gegen Werkzeuge und Waffen aus Stahl. Die Weitergabe einiger Arten der Käfermilch an Außenstehende unterliegt allerdings einem strikten Tabu, was dank der missverständlichen Bezeichnung schon bei so manchem Händler für reichlich Verwirrung gesorgt hat. Daher verlegen sich viele eher darauf, Zutaten wie Spinnenseide, Kyalachhonig und Ähnliches zu erwerben.

Innerhalb der Stämme der Ban Bargui haben alchemistische Produkte einen hohen Stellenwert. Viele Tränke, Salben und besonders die poteten Duftstoffe, die in dieser Art in Myranor einmalig sind, dienen dem Zusammenhalt des Stammes und werden in großen Ritualen gemeinsam eingenommen oder aufgetragen. Daneben existiert eine große Zahl an Mixturen, die der Pflege und dem Wohlergehen der Kyalach und ihrer Herden dienen oder die für die Bearbeitung bestimmter Materialien nötig sind. Zum Beispiel kennen die Ban Bargui Gemische, die Chitin in eine weiche, formbare Masse verwandeln, genauso wie solche, die das geformte Material danach glatt und stahlhart werden lassen.

Die Draydal

Das wohl mit Abstand grausamste und lebensfeindlichste Reich Myranors ist Draydalân, was sich massiv in seiner Alchimie widerspiegelt. Ein großer Teil davon beschäftigt sich damit, die Großrituale, mit denen die Diener des Schädelgottes Land und Leute zugleich ihrer Lebenskraft berauben, zu unterstützen. Die Effizienz, mit der sie sich die Lebens- und Astralenergie anderer Wesen einverleiben, sucht dank diverser Gebräue Ihresgleichen. Ein weiterer Schwerpunkt der draydalanischen Alchimie ist die Kontrolle der Ghule, die einen Großteil der draydalanischen Horden ausmachen. Auch vermag sie als Substitut für den unstillbaren Hunger der Kreaturen auf lebendiges Fleisch dienen, der sie ansonsten allzu oft die eigenen Truppen attackieren ließe. Zudem werden immer wieder Versuche unternommen, die Verrottungsprozesse der Ghule mittels verschiedener Körperbalsame zu verlangsamen oder gar zum Stillstand zu bringen.

Daneben widmen sich draydalanische Alchimisten vor allem Erzeugnissen, die der Unterwanderung anderer Reiche dienlich sind. Das Spektrum umfasst verschiedene Gifte, verschleiende Pasten oder Pulver, die den Geist schwächen. Da die herrschende Elite erstens keine Verwendung dafür hat und die Herstellung im lebensverneinenden Zentrum des Reiches ohnehin schwierig bis unmöglich ist, verfügen die Draydal für gewöhnlich über keinerlei Kenntnisse von Heilmitteln.

Neben den wenigen tausend wahren Geschöpfen des Schädelgottes leben mehrere Millionen Menschen imperialer, bansumitischer und vesaiischer Abstammung in Draydalân, ebenso wie etliche Pardir. Auch wenn sie sich als treue Diener erweisen, ist die herrschende Elite nicht bereit, ihre alchemistischen Kenntnisse mit ihnen zu teilen. Die Herstellung der typisch draydalanischen Erzeugnisse erfolgt daher in einem eher überschaubaren Maßstab. Mehr als die Deckung des Eigenbedarfes ist auch nicht nötig, zeigen andere Reiche doch keinerlei Interesse am Import draydalanischer Produkte.

Dass sie ihr Wissen nicht mit dem Rest der Bevölkerung teilen, heißt nicht, dass die Draydal ihnen verbieten, eigene Labore und Werkstätten zu betreiben. Dadurch hat sich im Rest des Reiches eine Alchimie entwickelt, die gleichermaßen auf imperiale, bansumitische und vesaiische Wurzeln zurückzuführen, aber stark von zweifelhaften Moralvorstellungen geprägt ist. Das Ergebnis ist eine beeindruckende Vielfalt an Produkten, die denen der Nachbarreiche in ihrer Wirkung jedoch gewöhnlich unterlegen sind. Hauptsächlich dienen sie dazu, Landwirtschaft und Viehzucht in den unwirtlichen Gebieten zu ermöglichen und das Leben allgemein zu erleichtern.

Eine Ein- und Ausfuhr alchemistischer Waren gibt es offiziell nicht. Sämtliche anderen Reiche lehnen Handelsbeziehungen mit Draydalân strikt ab, was zu einem blühenden Schmugglergeschäft geführt hat. Große Teile des Reiches sind so verödet, dass es unmöglich ist, die für die Alchimie benötigten Pflanzen anzubauen. Auch viele der tierischen Zutaten können nur außerhalb aufgetrieben werden, ebenso wie etliche Mineralien und Metalle. So lange die Draydalaner ordentlich bezahlen, findet sich im Imperium zu ihrem Glück jedoch stets jemand mit wenigen Skrupeln, der sie mit allem beliefert, was sie benötigen.

Die Ashariel

Die luftbewohnenden Ashariel haben im Laufe der Jahrhunderte nur wenige alchemistische Erkenntnisse erlangt und wenden noch weniger davon überhaupt an. In jungen Jahren bringen die sprunghaften Geflügelten kaum die nötige Geduld und Aufmerksamkeit auf, sich mit irgendeiner Wissenschaft zu beschäftigen. Lieber stürzen sie sich risikofreudig in allerlei Gefahren, was dazu führt, dass sie höchst selten das Alter erreichen, in dem sie die für das alchemistische Handwerk notwendige Gelassenheit entwickeln. Unter den wenigen einsiedlerischen, alten Ashariel mag es dagegen sogar den einen oder anderen begnadeten Alchimisten geben. Leider geht deren Wissen mit ihrem Tod zumeist verloren. In vielen Städten des Imperiums ist es streng verboten, den Ashariel Rauschmittel zu verschaffen. Die meisten davon wirken enthemmend und spornen das ohnehin hitzige Temperament der Geflügelten noch einmal zusätzlich an, was schon mehr als einmal zu gewaltsamen Ausbrüchen führte.

Die Kentori

Dem Reitervolk der Kentori mangelt es wie allen Nomaden an hochwertiger Ausrüstung und Werkstätten. Sie betreiben Alchimie daher auf einem Level, das kaum über hoch entwickelte Kräuterkunde hinausgeht. Dennoch haben sie im Rahmen ihrer Möglichkeiten ein erstaunlich profundes Wissen auf den Gebieten der Heilung und Betäubung entwickelt. Ebenso vertraut ist ihnen die Herstellung so mancher Gifte für die Spitzen ihrer Pfeile und Speere.

Einige Expeditionen, die sich längere Zeit bei den Pferdemenchen aufhielten, berichteten davon, dass manche ihrer Kräuterkundler immerhin über eine tragbare alchemistische Grundausrüstung verfügen. Dick in Holzwolle und weiche Decken verpackt, transportieren sie die empfindlichen Gerätschaften über tausende Meilen und achten dabei sorgsam darauf, dass sie nicht beschädigt werden.



Bei den Kentori beschäftigen sich beide Geschlechter gleichermaßen mit der Alchimie, wobei die pferdegestaltigen Zentauren durch ihren massigeren Körperbau einige Nachteile hinnehmen müssen. Trotzdem gibt es etliche vierbeinige Alchimisten.

Viele Rezepturen der Kentori sind speziell darauf angepasst, ihnen das Leben als Hirtennomaden zu erleichtern. Neben allerlei Wundsalben kennen sie so manches Mittel gegen Parasiten, Fellkrankheiten und pflanzliche oder tierische Vergiftungen. Gerade für höchst bedrohliche Pferdekrankheiten oder -verletzungen, wie Koliken und Knochenbrüche, besitzen sie hoch begehrte Tränke, Tinkturen und Salben, die einem sonst dem Tode geweihten Ross im Handumdrehen zu Heilung verhelfen.

Eine große alchemistische Errungenschaft ist die Gewinnung und Veredelung von Duftstoffen verschiedenster Tiere. Mit diesen vermögen sie die erstaunlichsten Wirkungen zu erzielen, von denen das Anlocken von Beutetieren und die Abschreckung oder Besänftigung von Raubkreaturen noch die einfachsten sind. So mancher Shingwa musste schon mit Schrecken feststellen, dass er in der Nähe von Kentori-Lagern jegliche Kontrolle über seine Farbwandelfähigkeit verliert und wie ein Regenbogen zu leuchten beginnt.

Den Pferdemenschen ist der Wert ihrer Rezepturen – sehr zum Verdruss vieler Händler – durchaus bewusst. Daher sind sie zwar problemlos käuflich zu erwerben, haben jedoch sehr stolze Preise. Die Geheimnisse um ihre Herstellung werden natürlich streng gehütet. Ein Kentori, der sie an Außenstehende weitergibt, sieht sich sehr schnell dem Zorn des gesamten Volkes ausgesetzt.

Die Neristu

Die Alchimie der Vierarmigen ist vermutlich eine der, wenn nicht sogar die am höchsten entwickelte des myranischen Kontinents. In vielen Bereichen, vor allem bei Mitteln der Heilung und Transmutation, stellt sie sogar die Kenntnisse der Phraisopos-Optimaten in den Schatten. Kein anderes Volk besitzt das geheime Wissen, Nährlösungen herzustellen, in denen man Organe heranwachsen lassen oder Teile toter Körper am Leben erhalten kann, um sie einem Kunden einzupflanzen. Sämtliche dieser Operationen sind extrem schmerzhaft. Aus diesem Grund besitzen die Neristu ebenfalls sehr profunde Kenntnisse in der Herstellung von Betäubungs- und Rauschmitteln. Aufgrund ihrer schnellen und häufig lang anhaltenden Wirkung sind viele dieser Mittel inzwischen als Waffen- und Fallengifte sehr gefragt.

Ihres ausgeprägten Totenkultes wegen brillieren Neristu-Alchimisten auch in einem sonst eher unbeachteten Feld, der Einbalsamierung. Neben der normalen Mumifizierung mit Harzen und ätherischen Ölen kennen sie auch Mittel und Wege, einen Körper so zu erhalten, wie er zu Lebzeiten war. Diese Kunst ist der Nährboden so mancher absonderlicher Legende von Menschen, die sich nicht von ihren Geliebten trennen konnten, oder die auf diese Weise ihre Feinde noch über deren Tod hinaus erniedrigten.

Wie bei allen Handwerken sind die Neristu auch bei der Alchimie ausgesprochen akribisch, was teilweise pedantische Ausmaße annimmt. Angesichts der Komplexität ihrer Rezepturen ist das allerdings auch erforderlich, da die kleinste Abweichung oder

Veränderung bei der Herstellung verheerende Auswirkungen haben kann.

In jedem Nerenith gibt es eine Gasse der Alchimisten, in der eine ganze Reihe von Neristu ihre Werkstätten haben, ohne sich gegenseitig Konkurrenz zu machen, da jeder seinem eigenen Spezialgebiet nachgeht. Nicht selten gehören sie alle einer Generationen überspannenden Familie an, die ihr Wissen beständig mehrt und hütet. Die Alchimie anderer Völker nehmen Neristu nur selten in Anspruch – meist dann, wenn keine eigene Werkstatt verfügbar ist.

Die Shingwa

Für die meisten Shingwa steht die Beschäftigung mit der Alchimie zu sehr im Kontrast mit ihrer anarchischen Lebensweise, als dass sie sich längerfristig dafür begeistern könnten. Zu viele Regeln und Formalien sind einzuhalten, zu oft gilt es, immer und immer wieder dieselben Prozesse abzuspuhlen. Dennoch gibt es, vor allem aufgrund des hohen Anteils an Magiebegabten in ihrem Volk, stets einige wenige Echsen, die das Handwerk trotzdem erlernen und in ihrer menschlichen und shingwanischen Nachbarschaft regelmäßig für Entsetzen sorgen. Dank ihrer angeborenen Neugier und Experimentierfreudigkeit erproben sie ein ums andere Mal neue Rezepturen, selbst wenn sie von ihrer Wirkung allenfalls eine grobe Vorstellung haben. Entsprechend häufig kommt es zu Zwischen- und Unfällen in ihren Laboren und deren Umgebung. Dampf Wolken, die Lebewesen oder Gegenstände – oft genug auch beides – in grellen Tönen einfärben oder ihnen wochenlang einen penetranten Geruch verleihen, sind dabei noch die harmlosesten Vorkommnisse. Das mit lautem Knall und greller Stichflamme explodierende Shingwa-Labor ist in vielen Städten zum Sinnbild für verrückte und gefährliche Alchimisten geworden.

Dabei sind die Fähigkeiten der Shingwa-Alchimisten deutlich besser als ihr Ruf. Vor allem bei der Herstellung von Tarn- und Verwandlungsmitteln kann kaum ein anderes Volk mit ihnen mithalten. Eine weitere ihrer Spezialitäten sind magische Farben, die besondere Leuchtkraft und zusätzliche interessante Eigenschaften besitzen. Permanente Hautfarben für schmerzloses Tätowieren, lichtempfindliche Anstriche, die im Laufe des Tages ihre Farbe wechseln, oder Illusionsfarben, die Bildern Dreidimensionalität verleihen, sind nur eine kleine Auswahl. Viele Shingwa-Alchimisten beschäftigen sich zudem äußerst fasziniert mit den Kräften des Feuers, streben sie doch danach, Elixiere zu finden, die ihnen die Kälte erträglicher werden lässt. Schlussendlich ist so mancher Shingwa-Alchimist auch gefragter Zulieferer diverser Rausch- und Schlafmittel, nicht selten als unbedarftes Mitglied in einem zwielichtigen Circle.

Im Imperium sind Shingwa darüber hinaus häufig im Umfeld professioneller Alchimisten anzutreffen. Auf etlichen Domänen sind sie zum Beispiel als Gärtner gefragt, da sie ein glückliches Händchen für die Aufzucht von Regenbogenkraut besitzen, das als Zutat in etlichen Rezepturen Verwendung findet. Aufgrund ihrer besonderen Kletterfähigkeiten werden sie außerdem oftmals in Magofakturen als Schornsteinreiniger beschäftigt.



Die G'Rolmur

Ein altes imperiales Sprichwort sagt: „Wenn du etwas wirklich haben willst, dann verkauft es dir ein G'Rolmure!“ Das trifft auch auf die Alchemie zu. Es gibt kaum ein Gebräu, das man nicht von einem grolmurischen Händler erwerben könnte – für einen entsprechenden Preis versteht sich. Weder Moralvorstellungen noch Gesetze binden sie, außer jene des höchstmöglichen Profits. Die einzige Frage eines grolmurischen Händlers ist, wie viel man bereit ist, für seine Dienste zu zahlen, um dann das Doppelte zu verlangen.

Dabei ist die Alchemie der G'Rolmur eher ein Nebenprodukt ihrer ausgesprochen hoch entwickelten Arkanomechanik. In ihren unterirdischen Magofakturen, die jede optimistische Anlage in den Schatten stellen, erzeugen sie Tränke, Salben und Tinkturen nicht phiolen-, sondern fässerweise. Giftige Rauchwolken werden nur unzureichend durch Lüftungsschächte abgeführt und sehr selten einmal setzt ein G'Rolmur persönlich seinen Fuß in diese niederhöllischen Werke. Hunderte Sklaven unterstützen die Arkanomechaniken bei ihrer unermüdlichen Arbeit. Die Unglücklichen, die hier landen, überleben oft nicht lange und leiden an diversen Krankheiten, Verseuchungen und Mutationen. Unempfindliche Wächtergolems überwachen die Produktion und verhindern jede Flucht.

Eifersüchtig hüten grolmurische Meisteralchimisten ihre Geheimnisse, sowohl gegen Außenstehende als auch gegen die Konkurrenten in ihrem eigenen Volk. Auf der anderen Seite schmieden sie beständig Ränke und Intrigen, um das Wissen anderer Völker an sich zu bringen. Besonderes Interesse haben sie an den Geheimnissen der Neristu und der Lyncil. Jedoch haben sie sich, sehr zu ihrem Unwillen, an beiden Völkern bisher die Zähne ausgebissen.

Die Meeresvölker

Aus der Sicht vieler Landbewohner gibt es für die Völker der Tiefen der Meere Myranors kaum eine sinnvolle Verwendung für die Alchemie. Tränke oder Salben sind unter Wasser schließlich kaum einsetzbar und die üblichen Herstellungsprozesse scheinen schlicht unmöglich (S. 105). Diesen Vorurteilen zum Trotz besitzen einige untermeerische Zivilisationen dennoch eine mehr oder weniger ausgeprägte alchemistische Tradition.

Allen voran sind die **Nequaner** zu nennen. Auch wenn sich ihre Städte unter dem Meer befinden, unterscheidet sich ihre Lebensweise doch kaum von jener der Menschen an Land. Die Alchemie ist sogar eine der Säulen ihrer Gesellschaft. Erst durch sie wird die Herstellung von Materialien zum Bau ihrer untermeerischen Kuppeln ermöglicht. Allerdings ist der Betrieb von Laboren für die Nequaner nicht völlig unproblematisch. Dämpfe und Rauch könnten eine ganze Unterseekolonie unbewohnbar machen und müssen demzufolge regelmäßig mit speziellen Arkanomechaniken penibel abgesaugt und aus den Kuppeln geleitet werden. Auch Explosionen oder Brände stellen eine große Gefahr dar, weshalb sich die Labore der Nequaner oft in eigenen, von den Städten getrennten Kuppeln befinden. Hier produzieren sie etliche Erzeugnisse, die das Leben unter dem Meer erleichtern, wie zum Beispiel Wasserodem-Tränke. Viele davon werden auch von Landbewohnern geschätzt und

von den Nequanern gegen eine ganze Reihe von Zutaten, vor allem pflanzlicher und tierischer Natur, eingetauscht.

Die **Risso** hingegen benötigen die Alchemie vor allem für rituelle Rezepturen, die die mentalen und physischen Wandlungsprozesse einleiten und unterstützen, die sie in ihrem Lebenszyklus durchlaufen. Ihre Werkstätten befinden sich dabei nicht nur unter dem Wasser, sondern hin und wieder auch auf dem Trockenen, in Hütten auf kleinen Inseln und in sumpfigen Küstenbereichen oder in luftgefüllten Unterwasserhöhlen. Wenige Erzeugnisse sind für den Einsatz unter Wasser gedacht, sondern vielmehr für die Erleichterung eines Landaufenthalts. Entsprechend sind sie bei Landbewohnern kaum gefragt oder überhaupt bekannt.

Auch die amphibisch lebenden **Lualil** betreiben alchemistische Werkstätten im kleinen Rahmen. Allen ihren Rezepturen ist gemein, dass sie ohne den Einsatz von Feuer auskommen und auch Säuren oder Alkohol höchst selten Anwendung finden. Im Gegenzug dazu haben sie eine ganze Reihe Methoden entwickelt, Wirkessenzen durch Mondlicht in Wasser zu extrahieren und zu potenzieren. Viele ihrer Tränke fördern das körperliche Wohlbefinden und steigern Attraktivität und Ausstrahlung des Anwenders. Daher sind sie bei etlichen Landbewohnern ausgesprochen begehrt. Bemerkenswert ist außerdem, dass alle Lualil-Mixturen angenehm schmecken und betörend riechen.



Die Rhogolanen

Die Alchimisten der Zwerge verstehen sich meisterhaft auf vielerlei Spielarten der Elixiere der Körper, deren Erkenntnisse ihnen beim Bergbau und der Bearbeitung verschiedenster Materialien zunutze sind. Ihre natürliche Resistenz gegen Gifte und ihre Zähigkeit kommen ihnen auch hier sehr zugute. Ungerührt und unter eher laxen Schutzmaßnahmen hantieren sie mit Stoffen, deren ätzende, giftige oder sinnesraubende Dämpfe Angehörige anderer Völker bei ähnlichem Umgang umbringen oder zumindest körperlich stark versehren würden.

Eine weit über ihre eigenen Städte hinaus geschätzte Spezialität ist die Anfertigung von Brandölen und Explosionsstoffen. Diese können nicht nur als gefährliche Waffen eingesetzt werden, sondern sind auch exzellent dazu geeignet, in kürzester Zeit Wege und Tunnel durch Felsen zu sprengen – wobei Letzteres zusätzliches Wissen erfordert, über das nur die Rhogolanen verfügen. Außerdem haben die Alchimisten der Zwerge die Kunst der Manipulation des Erzes gemeistert. Sie stellen Pasten her, die eisenharten Fels aufweichen, als handele es sich um



feuchten Lehm, und vermögen es umgekehrt, Baustoffe so zu härten, dass sie Belastungen standhalten, die sie normalerweise in Augenblicken zusammenbrechen ließen. Das wohl bekannteste und teuerste Baugestein der Zwerge ist der *Schwarzmörtel*, ein Gemisch aus Vulkanasche, Basaltmehl und einigen unbekannten Beischlägen, versetzt mit einem alchimistischen Bindemittel. Das Material ist, bevor es aushärtet, einige Stunden formbar wie feuchter Gips. Danach wird es so unangreifbar, dass selbst Endurium es nicht mehr zu spalten vermag. Das Geheimnis dieser Härter, Binder und Weichmacher ist die Einbindung der *Engremilr*, jener von den G'Rolmur gefürchteten Erzgeister. Dieses Verfahren ist nur den zwergischen Geisterwerkern bekannt und nur von ihnen durchführbar. Daher sind die Produkte ausgesprochen teuer und können derzeit nicht mit dem Chrat-Mörtel der Chrattac konkurrieren.

So gut wie gar nicht beherrschen die rhogolanischen Alchimisten das Brauen von Heilmitteln, was nicht zuletzt daran liegt, dass Zwerge eine ungewöhnliche Allergie gegen Wirselkraut und ähnliche Pflanzen besitzen. Ihre Einnahme führt zu Magenkrämpfen und Erbrechen, während die äußerliche Anwendung einen furchtbar juckenden Hautausschlag verursacht. Auch wenn alchimistisch aufbereitete Heiltränke diese Nebenwirkungen nicht entfalten, hat sich bei den meisten Zwergen eine trotzig Ignoranz eingebürgert. Derlei Mittel sind in ihren Augen nur etwas für verweichlichte Menschen und liederliche Katzen.

Die Rhogolanen bieten ihre Mittel und Dienste jedem an, von dessen ehrenhaften Absichten sie überzeugt sind und der sie bezahlen kann. Da ihnen das gesamte Volk der G'Rolmur als unehrenhaft, hinterlistig und falsch gilt, unterhalten sie keinerlei Handel mit ihnen.

Die Lyncil

Im Gegensatz zu allen anderen feliden Völkern besitzen die rationalen und wissenschaftlich geprägten Lyncil hoch entwickelte alchimistische Kenntnisse und Fertigkeiten. In einigen Bereichen stellen sie sogar die des Imperiums in den Schatten. In ihren unterirdischen Städten existieren zahlreiche Labore, die qualitativ hochwertige Rezepturen im handelsfähigen Maßstab herstellen. Diese verfügen über ausgesprochen ausgeklügelte Entlüftungssysteme, Dämpfe und Rauch werden einfangen und schadlos aus den Höhlenstädten abgeleitet oder sogar neutralisiert.

Alle Rezepturen der Lyncil zeichnen sich dadurch aus, ausschließlich weiß oder gelb zu sein, ein großer Teil davon fluoreszierend oder sogar hell leuchtend. Um das zu erreichen, verwenden die Alchimisten viel Energie darauf, Bleich- und Färbeprozesse zu entwickeln, die einem Produkt das gewünschte Aussehen verleihen, ohne seine Wirkung zu verändern. Noch konnte niemand ergründen, wie sie das bewerkstelligen oder warum, doch gibt es zahlreiche Vermutungen und Theorien. Eine sehr beliebte, allerdings bisher nicht belegte These ist die Verwendung von destilliertem Sonnenlicht, von dem man glaubt, es würde allem, was damit in Berührung kommt, seine Farbe und Leuchtkraft verleihen.

Dafür spräche, dass die Lyncil die Herstellung von Sonnentränken beherrschen. Schon wenige Tropfen davon reichen aus, um eine kopfgroße Menge Rohglas mit goldgelbem Leuchten zu

erfüllen, das selbst nach Jahren kaum an Stärke verliert. Diese Glasgloben erfüllen die Städte und Wohnungen der Lyncil mit angenehm warmem Licht. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass die Feliden das einzigartige Aussehen ihrer Erzeugnisse auf recht profane Art und Weise erreichen, indem sie einfach entsprechend gefärbte Ingredienzen verwenden. Reinweiße oder gelbe Fette, Blüten und Pflanzen, Bernstein, Zähne, Knochen und Elfenbein, silbrige oder goldene Metalle und goldgelber Urin diverser Lebewesen werden von ihren Handelskarawanen in großen Mengen erworben.

Wie alle anderen handwerklichen Tätigkeiten auch, wird die alchimistische Profession ausschließlich von Frauen ausgeübt, während die Männer voll und ganz mit dem Handel von Erzeugnissen und Zutaten beschäftigt sind. Nicht selten ziehen junge Lyncil-Alchimistinnen für einige Jahre in die Welt hinaus, um sich bei fremden Völkern zu verdingen und deren Kunst zu studieren. Wenig Platz in den Rezeptbüchern der Lyncil nehmen die Rauschmittel ein, die zudem allesamt von eher geringer Qualität sind. Diese Unfähigkeit liegt vermutlich in ihrer Abneigung gegen die Aufgabe der geistigen Ratio und dem damit folgenden Kontrollverlust begründet.

Im Imperium geraten die Lyncil-Karawanen immer wieder mit Vertretern des Hauses Rhidaman aneinander, da sie sich nicht im Geringsten für deren Handelsmonopole und Marktkonzessionen interessieren. Anfänglich versuchte das Hohe Haus, dies als Schmuggel zu deklarieren und durch Konfiszierung der Waren einzudämmen. Diese Strategie wurde inzwischen weitgehend aufgegeben, da die enteigneten Lyncil eine ausgesprochene Verbissenheit an den Tag legten, um ihre verlorenen Güter zurück zu erlangen.

Die Amaunir

Amaunir, egal welcher Volksgruppe sie angehören, schätzen die Alchimie als nützliches Werkzeug und bezahlen gern für Erzeugnisse, die ihnen das Leben erleichtern oder Genuss verschaffen. Sie haben allerdings höchst selten Ambitionen, die Kunst selbst zu erlernen oder auszuführen. Wie den meisten anderen feliden Rassen fehlt es den Amaunir sowohl an der nötigen Geduld, sich das nötige Wissen anzueignen, als auch an der Akribie, die Rezepturen zu befolgen. Interessiert sich doch einmal eines der Katzenwesen für die Alchimie, so handelt es sich dabei fast immer um eine Frau. Deren Geduld ist ein ganzes Stück ausgeprägter als jene der unsteten Männer.

Neben der fehlenden Geisteshaltung haben amaunische Alchimisten auch rein physische Probleme bei der Ausführung der Profession. Dämpfe und öliger Rauch setzen sich in ihrem Fell fest und können nicht wie bei ihren menschlichen Kollegen einfach durch Kleiderwechseln und Waschen entfernt werden. Die Fellpflege, insbesondere die Säuberung durch Lecken, hat schon zu mehr als einer unfreiwilligen Vergiftung geführt.

In Makshapuram überlässt man das alchimistische Feld daher größtenteils den Menschen, deren Herstellungsverfahren und -techniken sich nur wenig von denen des Imperiums unterscheiden. Einzig große Magofaktoren sind hier wesentlich seltener zu finden und unterliegen außerdem strengeren Regeln und Kontrollen, was den Umgang mit Abfällen oder die Sicherheit der Arbeiter anbelangt.

Amaunische Circel im Imperium, vor allem die der zwielichtigen Art, versuchen zwar immer wieder ihre Mitglieder für die Alchemie zu begeistern, greifen letztendlich aber meist auf die Dienste menschlicher Alchimisten zurück. Diese stellen für sie Rauschmittel, leichte Gifte und Tugendelixiere her, die eine der Einnahmequellen des Circels sind und die Mitglieder zudem bei ihren nächtlichen Aktivitäten unterstützen.

Die wilden Waldamaunir haben zwar die eine oder andere Kräuterrfrau in ihren Stämmen, doch gehen deren Kenntnisse kaum über einfache Tinkturen und Salben hinaus. Auch bei ihnen sucht man Kräutermänner vergeblich. Dafür sind die Waldamaunir gefragte Handelspartner professioneller Alchimisten. Sie liefern so manches seltene Kraut oder Tier aus den Tiefen des Waldes von Amaunath. Ähnlich verhält es sich mit den Meeresamaunir. Sie haben sich jeglichen Handelsmonopolen zum Trotz – und sehr zum Ärger der Rhidaman – einen Ruf als gefragte Schmuggler erworben. Durch sie kann man, entsprechende Kontakte vorausgesetzt, in etlichen Küstenstädten an exotische Zutaten gelangen, die sonst ausschließlich über die örtlichen Niederlassungen des Optimatenhauses zu erlangen wären.

Die Leonir

Die nomadischen Leonir der Steppen interessieren sich wenig für die Alchemie. Ihre Lebensweise lässt kaum Werkstätten zu, die zu mehr als Anrühren von diversen Gemischen in Töpfen und Schalen taugen. Für den leonischen Mann ist die Alchemie ohnehin unter seiner Würde und damit – ganz wie die meisten Handwerke – reine Frauenarbeit. In der Folge bringen Leonir männlichen Alchimisten anderer Spezies eine ordentliche Portion Arroganz und jede Menge Unverständnis entgegen, beschäftigen sich diese doch mit einer weibischen Tätigkeit. Auch die Leonirfrauen haben kaum Geduld für die Alchemie. Ihre spärlichen Kenntnisse beschränken sich meist auf das Herstellen einfacher Pasten und Tränke, die überwiegend der Pflege und Heilung ihrer Blutbüffel dienen, beispielsweise Wundsalben, Parasitenpulver, Wurmkuren und Fruchtbarkeitsmittel. Die meisten davon sind so unspezifisch, dass sie – entsprechend dosiert – problemlos auch an anderen Wesen verwendet werden können. Allen diesen Mitteln ist gemein, dass sie furchtbar stinken und noch schlimmer schmecken, da sie samt und sonders eine gegorene Zutat enthalten, die vom Blutbüffel stammt, sei es Blut, Gallensaft oder ein Organ. Diese Bestandteile machen auch den größten Teil des Handels mit den Alchimisten anderer Völker aus, sind sie bei den Leonir doch einfach und in großer Menge zu haben.

Während die freien Leonir wenig von Aufputsch- und Rauschmitteln oder Giften halten, da sie entweder den Geist vernebeln oder ihre Verwendung schlichtweg als feige empfunden wird, haben imperiale Leonir diese Bedenken häufig abgelegt.

Die Tighrir

Wilde Tighrir interessieren sich genau wie viele andere Katzenartige nur selten für die Geheimnisse der Alchemie, ist sie als Handwerk und Wissenschaft in den Augen der martialischen Feliden doch weder spannend noch ruhmbringend. Einzig der Elixiere des Todes bedienen sie sich ausführlicher und haben eine Anzahl beein-

druckender Gifte entwickelt, die vor allem in den Fällen zum Einsatz kommen, in denen sie ihre Reviere verteidigen. Diese sind oftmals nicht darauf ausgerichtet, zu töten, sondern eher darauf, das Opfer zu schwächen, ihm grauenhafte Schmerzen zuzufügen und es langsam verenden zu lassen. Auf diese Art und Weise bestrafen sie Eindringlinge und schrecken andere vom Nachahmen ab. Bei der Jagd auf große und gefährliche Gegner kommen jedoch auch schnell wirksame und tödliche oder betäubende Gifte zum Einsatz.

Unter den Tighrir, die in einem gelehrten Umfeld von anderen Rassen großgezogen werden, gibt es dagegen immer wieder einige, die sich für die Alchemie begeistern und Großartiges leisten. Erstaunlicherweise besitzen sie geradezu herausragende Geduld und Beobachtungsgabe, was ihnen mitunter Erfolge beschert, wo andere nach einer Reihe gescheiterter Versuche frustriert aufgegeben haben.

Die Pardir

Die Pardir der südlichen Dschungel haben so gut wie keine nennenswerte Alchemie hervorgebracht. Zu viel Konzentration, Finesse und Geduld erfordern die komplizierten Herstellungsprozesse für die aggressiven Feliden. Einzig eine Reihe einfacher Gifte aus Pflanzen und Tieren ihrer Heimat sind bei ihnen verbreitet und werden für die Jagd genutzt. Unter den Animisten der Katzenmenschen sind darüber hinaus eine Reihe der Alchemie verwandte Rituale bekannt, mit denen sie dem Blut ihrer Opfer die Lebenskraft entziehen und sie in stärken-den Elixieren kanalisieren. Andernorts sind diese Praktiken als hochgradig blutmagisch verrufen. Darüber hinaus sind die Pardir eine wichtige Bezugsquelle für schwer beschaffbare Ingredienzen. Ohne Skrupel und moralische Bedenken jagen und erlegen sie so ziemlich alles, was das Alchimistenherz begehrt – vor allem dann, wenn die Hatz eine interessante Herausforderung darstellt.

Die Wolfalben

Die Medizinleute der Wolfalben genießen hohes Ansehen bei ihrem Volk. Ihre Tränke und Salben sind von der Zusammensetzung und Herstellung her zwar sehr einfacher Natur, besitzen aber ungeheuer durchschlagende Wirkung, weil sie von den Nomaden allesamt mit astraler Kraft und dem Mondlicht aufgeladen werden. Zudem folgen die Wolfalben recht strikt den Regeln der Sympathetik. Jedes ihrer Mittel muss mindestens zwei oder drei Zutaten, die das gewünschte Ergebnis repräsentieren, enthalten. So kann neben dem Blut eines Bären in einem Kraftelixier auch das Herz eines Thakurs oder das Muskelfleisch eines Waldbüffels Verwendung finden. Diese Potenzierung gepaart mit dem Einsatz von astraler Kraft führt oft zu herausragenden Wirkungen.



Von einem wissenschaftlichen Standpunkt aus haben die Rezepturen der Wolfalben zwar kaum etwas zu bieten, die hervorragende Wirksamkeit macht sie jedoch zu einer begehrten Handelsware. Da die Wolfalben allerdings wenig Interesse an materiellen Besitztümern haben, ist es schwierig, größere Mengen ihrer Erzeugnisse zu erwerben. Handel mit ihnen erfordert gute Beziehungen, einige Überzeugungsarbeit und vor allem viel Glück.

Die Satyare

Die Alchimie der Satyare entspricht im Großen und Ganzen der Mentalität des Bocksbeinigen Volkes. Ihre Rezepturen sind einfach und enthalten kaum langwierige Prozesse. Auch ihr Portfolio ist aufs Wesentliche spezialisiert. Die Werkstätten satyarischer Alchimisten sind für viele Bürger inner- und außerhalb des Imperiums die erste Adresse, wenn sie Rauschmittel oder eine Lösung für Liebesprobleme suchen. Gerade für letztere besitzen die Bocksbeinigen ein unglaublich breitgefächertes und wirksames Angebot, das von einfachen Charisma- und Liebestränken über Potenzmittel, Pillen der Empfängnis und der Verhütung bis hin zum Odem der Brünftigkeit reicht. Böse Zungen behaupten, die Hauptzutat aller satyarischen Mittel seien gemahlene Späne von ihren Hufen oder Hörnern, doch konnte dafür noch kein Beweis erbracht werden.

In zahlreichen ländlichen Domänen sind die imperialen Bestiäre sehr gefragt, denn nur mit ihren fast übernatürlichen Fähigkeiten in der Pflanzenpflege ist es möglich, diverse alchimistisch nutz-

bare Kräuter zu kultivieren. Auch die nomadischen Brasatauren werden immer wieder von Expeditionen und wagemutigen Händlern aufgesucht, die seltene pflanzliche oder tierische Zutaten bei ihnen erwerben.

Die Kynokephalen

Ein kynokephalischer Alchimist ist ein seltener Anblick, sowohl im Imperium als auch in seinen südlichen Heimatlanden. Das liegt daran, dass den meisten Hundemenschen schlicht die geistigen Kapazitäten für dieses Handwerk fehlen. Dadurch finden sich auch nur wenige Alchimisten, die es überhaupt in Erwägung ziehen, einen von ihnen auszubilden. Trotzdem sind sie im Umfeld alchimistischer Werkstätten recht häufig anzutreffen: als genügsame und fleißige Handwerker und Arbeiter, die sich am beißenden Gestank eines Labors zwar stören, ihn aber ohne Murren ertragen.

Die wenigen Alchimisten, die die Kynokephalen hervorbringen, sind meist versierte Experten in der Herstellung von Seifen und Duftwässern. Ein Grund hierfür ist sicherlich ihr hoch entwickelter Geruchssinn, mit dem sie selbst feinste, für Menschen gar nicht mehr wahrnehmbare Nuancen unterscheiden können. Für ihr eigenes Volk mischen sie äußerst aufdringlich riechende Düfte an, die von anderen oftmals als furchtbarer Gestank empfunden werden. Bedenkt man jedoch, dass sie den beständigen Geruch nach nassem Hund überdecken sollen, den die meisten Kynokephalen verströmen, ergibt das durchaus Sinn.



Die Regeln der Alchimie

Herstellung eines Elixiers

Das Brauen eines Elixiers geht in mehreren Schritten vonstatten. Zunächst muss das entsprechende Rezept konsultiert werden, welches die erforderlichen Zutaten auflistet. Um die einzelnen Komponenten auf dem vorgeschriebenen Weg zusammenzufügen, ist eine ausreichende Laborausstattung notwendig, ebenso wie das entsprechende Können in Form eines passenden Talents. Auf dieses wird zur Durchführung des Prozesses eine durch mehrere Faktoren modifizierte Probe abgelegt, deren Bestehen die erfolgreiche Schaffung eines Tranks bedeutet. Die einzelnen Punkte werden im Folgenden genauer erläutert. Zu beachten ist, dass neben Elixieren auch Salben oder Pulver hergestellt werden können, diese werden jedoch regeltechnisch ebenfalls als Elixiere bezeichnet.

Die Brauprobe

Zur Fertigung von Tränken stehen prinzipiell zwei Talente zur Auswahl. *Alchimie* repräsentiert die Kenntnisse professioneller Alchimisten, während sich *Kochen (Tränke)* vor allem bei Vertretern diverser Naturvölker findet, die zwar meist über umfangreiches Wissen auf dem Gebiet der Pflanzen- und Tierkunde verfügen, denen jedoch wissenschaftliche Einblicke in die Materie verwehrt bleiben. Welches der beiden im jeweiligen Fall gewählt werden kann, hängt von der Stufe der benutzten Laborausstattung ab, die weiter unten beschrieben wird.

Auf das entsprechende Talent wird eine einzelne Probe abgelegt, die über den Erfolg des Vorhabens entscheidet und die Qualität des Tranks bestimmt. Dabei spielen verschiedene Faktoren materieller Art ebenso eine Rolle wie besondere Fähigkeiten des Alchimisten, was in Erschwernissen wie Erleichterungen resultieren kann, die in den folgenden Abschnitten aufgeführt werden. Scheitert der Versuch, wird ein Wurf auf die Tabelle der misslungenen Tränke durchgeführt (S. 131), was durchaus fatale Folgen nach sich ziehen kann. Gelingt er dagegen, bestimmen die TaP* die Qualität des Tranks, die in sechs Stufen angegeben wird. Die genaue Korrelation zwischen übrig behaltenen Punkten und Güte des Gebräus ist dem Kasten auf S. 134 zu entnehmen.

Der für das Ablegen der Probe zu investierende Zeitaufwand beträgt 2 Stunden und muss selbst bei der parallelen Anfertigung mehrerer Tränke für jeden einzelnen aufgebracht werden. Die SF *Brauroutine* (S. 141) ermöglicht jedoch einen rascheren Brauvorgang. Der fertige Trank misst einen halben Schank, wobei Zutaten von höherem Gewicht oder größerer Masse im Rahmen des Herstellungsprozesses entsprechend verbrannt werden, verdampfen, lediglich als Hilfsmaterialien zur Anwendung

kommen oder ähnliches, bis nur noch ihre Essenz vorhanden ist. Verbraucht werden sie in jedem Fall vollständig.

Die Brauschwierigkeit

Nicht jeder Trank ist in gleichem Maße leicht zu brauen, gerade besonders exotische Elixiere mit außergewöhnlicher Wirkung erfordern die Fähigkeiten erfahrener Alchimisten. Dieser Umstand wird mit der Brauschwierigkeit zum Ausdruck gebracht. Sie ist den einzelnen Rezepten zu entnehmen und wirkt als Erschwernis auf die Brauprobe in Höhe ihres Wertes.

Das Labor

Zur Herstellung eines Elixiers bedarf es zahlreicher Utensilien, sei es zum Mischen der Zutaten, zum Erhitzen von Substanzen oder zum Abfüllen korrekter Mengen. Dabei existieren drei verschiedene Arten von Laboren, deren genauere Zusammensetzung auf S. 102 beschrieben wird. Meisteralchimisten in großen Metropolen verfügen dabei im Normalfall über ein *Alchimistisches Labor*, das aufgrund seines Umfangs an einen Ort gebunden ist. *Mobile Labore* dagegen umfassen zwar ebenfalls allerlei große wie filigrane Objekte, lassen sich jedoch durchaus mit Hilfe eines Wagens transportieren. Ein *Archaisches Labor* stellt schließlich die absolute Grundausstattung eines reisenden Alchimisten zur Verfügung, mit der sich lediglich einfache Tränke fertigen lassen. Diese Form ist auch bei Naturvölkern verbreitet. Preise und Gewichte der einzelnen Laborarten finden sich auf S. 128.

Bei jedem Rezept ist angegeben, welche Laborstufe notwendig ist, um den jeweiligen Trank zu brauen. Wird eine Ausstattung verwendet, die sich eine Stufe unterhalb der geforderten befindet, erschwert dies die Brauprobe um 7 Punkte, die Fertigung mit Hilfe eines um zwei Stufen schlechteren Labors ist sogar unmöglich. Verfügt ein Alchimist dagegen über eine um eine Stufe bessere Ausrüstung, erleichtert dies die Probe um 1 Punkt. Bei einer um zwei Stufen besseren Ausstattung beträgt die Erleichterung sogar 3 Punkte. Zusätzlich kommen die Regeln für hochwertiges (verdreifachter Preis, Probe -3) sowie außergewöhnlich hochwertiges (verzehnfachter Preis, Probe -7) Werkzeug zur Anwendung (**Wds** S. 33).

Die Verwendung eines Labors verbraucht zwangsläufig gewisse Hilfsstoffe wie Schwefel, Öl, destilliertes Wasser oder Fett, sei es, um verschiedene Zutaten aneinander zu binden, sei es, um im Rahmen der alchimistischen Analyse verschiedene Substanzen miteinander reagieren zu lassen. Von besonderer Wichtigkeit sind hierbei Alraunen, die jedem Trank beigemischt werden müssen, da sie Astralkraft binden und auf diesem Wege Eli-

xieren ihre magieähnliche Wirkung ermöglichen. Aus diesem Grund sind für jede Probe, die mit Hilfe des Labors abgelegt wird, zusätzliche Materialien im Wert von 3 Aural erforderlich. Diese Notwendigkeit lässt sich jedoch umgehen, wenn der Alchimist über einen mit dem Ritual *Streckung* belegten Crater (S. 133) verwendet.

Der Katalysator

Katalysatoren stellen das Herzstück bedeutender Labore und alchimistischer Magofakturen dar, bergen sie doch das Potential, die Werke schlechter Alchimisten zu verbessern und jene großer Meister zu perfektionieren. Die verschiedenen Katalysatoren sind dabei von unterschiedlicher Qualität, die sich in Stufen von 1 bis 6 ausdrückt. Jede Stufe bringt eine Erleichterung von 1 Punkt auf die Brauprobe mit sich, zudem wird der auf S. 128 angegebene Grundpreis mit ihr multipliziert, um den tatsächlichen Wert zu bestimmen. Bei diesem ist die auf den Untergrundhandel beschränkte Verfügbarkeit bereits berücksichtigt.

Zutaten und ihre Substitution

Essentieller Bestandteil jedes Tranks sind seine Zutaten, die dem jeweiligen Rezept zu entnehmen sind und in ihrer Gänze vorhanden sein müssen. Sie sind jedoch keineswegs einem starren System unterworfen, vielmehr existieren stets mehrere Möglichkeiten, ein Gebräu mit dem gewünschten Effekt herzustellen. Viele Alchimisten verbringen ihr gesamtes Leben damit, ihre Rezepte zu verbessern, einzelne Ingredienzen zu variieren und mit immer neuen Kombinationen zu experimentieren.

Regeltechnisch wird dies über das Konstrukt der Substitution abgebildet. Die in den Rezepten aufgeführten Zutaten bestehen zu diesem Zweck nicht aus konkreten Substanzen, sondern bilden Gruppen ähnlicher Stoffe, die untereinander austauschbar sind. Jeder Zutat ist dabei eine Qualitätsstufe (QS) zugeordnet, die ihre Potenz und Wertigkeit innerhalb der Gruppe repräsentiert. Je höher diese ist, desto leichter gestaltet sich die Verarbeitung. Die Qualitätsstufen der einzelnen Zutaten werden addiert und das Ergebnis als Erleichterung auf die Brauprobe angerechnet.

Welche konkreten Stoffe den verschiedenen Gruppen zugeordnet sind, ist der Zutatenliste ab S. 128 zu entnehmen. Die Verwendung gänzlich anderer Materialien, die also nicht der geforderten Gruppe entspringen, ist nicht möglich, da in diesem Falle ein anderer Trank mit einer anderen Wirkung entsteht.

Zurückhalten von Talentpunkten

Ein fähiger Alchimist ist dazu in der Lage, mittels besonders diffiziler, aber auch risikoreicher Eingriffe die Qualität eines

Tranks zu verbessern. Jeder Punkt, den er sich im Rahmen der Brauprobe selbst als Erschwernis auferlegt, wird zum Zwecke der Qualitätsbestimmung in doppeltem Maße zu den TaP* addiert. Alternativ ist es auch möglich, mit Hilfe einer selbst auferlegten Erschwernis die Analyse des Tranks zu erschweren. Für jeden Punkt Erschwernis, den der Alchimist zu diesem Zweck in Kauf nimmt, ist die entsprechende Analyseprobe um 1 Punkt erschwert.

Einsatz astraler Kraft

Ein magisch begabter Alchimist kann den Brauprozess mit Hilfe seiner arkanen Fähigkeiten unterstützen. Zum einen steht es ihm offen, ein eventuelles Meisterhandwerk einzusetzen, um den Wert des verwendeten Talents zu erhöhen. Zum anderen hat er die Möglichkeit, seine Kraft direkt in den Trank einfließen zu lassen. Dazu muss er sowohl in *Magiekunde* als auch im verwendeten Brautalent mindestens einen TaW von 7 aufweisen. Die dabei eingesetzten AsP werden in einem Verhältnis zum Qualitätsbestimmungswurf addiert, das dem Kasten auf S. 134 zu entnehmen ist.

Qualifiziertes Verdünnen

Möchte ein Alchimist besonders gut gelungene Tränke verdünnen, um auf diesem Wege eine größere Anzahl weniger starker zu erschaffen, genügt dafür nicht das simple Beimischen von Wasser. Stattdessen ist es notwendig, eine erneute Probe mit jenen Erschwernissen abzulegen, die für das Brauen des

Tranks zum Tragen kamen. Gelingt das Vorhaben, erhält er pro geminderter Qualitätsstufe eine zusätzliche Portion. Wird ein Trank der Qualitätsstufe 6 verdünnt, erhält der Alchimist dafür also zwei Tränke der Qualitätsstufe 5 oder drei Tränke der Qualitätsstufe 4 etc. Es ist dabei möglich, in

mehreren Schritten vorzugehen, um noch mehr Portionen zu erhalten, also zunächst zwei Tränke der Qualitätsstufe 5 herzustellen und aus diesen jeweils zwei der Qualitätsstufe 4 zu schaffen, um so insgesamt vier Tränke zu erhalten. In diesem Fall müssten jedoch drei Vorgänge durchgeführt, also drei Proben abgelegt werden.

Erhöhung der Haltbarkeit

Prinzipiell ist ein Trank ein Jahr lang haltbar, vermag also innerhalb dieses Zeitraums seine Wirkung zu entfalten. Möchte ein Alchimist diese Spanne verlängern, muss er eine Brauprobe ablegen, wobei die gleichen Modifikatoren zur Anwendung kommen wie bei der Herstellung des Tranks. Pro TaP* verlängert sich die Haltbarkeit um ein Oktal, wobei lediglich eine Probe pro Trank abgelegt werden darf.



Der Verzehr

Bei der Anwendung eines alchimistischen Produkts sind einige Punkte zu beachten. Zunächst benötigt es eine gewisse Zeitspanne, eine Substanz zu konsumieren oder auf eine Waffe aufzutragen. Ein in der Hand gehaltenes Elixier zu trinken dauert 2 Aktionen, es aufzutragen dauert 6 Aktionen. Wenn nichts anderes angegeben ist, tritt die Wirkung nach dem Ablauf einer Kampfrunde ein. Wird eine Waffe mit einem Gift versehen, ist dafür unabhängig von ihrer Größe stets eine Portion von Nöten. Zudem ist die Substanz nach der ersten Verwundung abgetragen.

Mehrfache Einnahmen von Elixieren der gleichen Art wirken während der jeweils angegebenen Dauer parallel und es gilt das entsprechend höhere Resultat, wobei misslungene Tränke unabhängig von gelungenen wirken. Bei Tränken ohne Wirkungsdauer gilt dies lediglich im Falle einer gleichzeitigen Konsumierung, hintereinander können sie dagegen beliebig oft eingenommen werden und addieren ihre Effekte.

Pflanzliche Tränke

Unter den im Folgenden aufgeführten Zutaten finden sich mehrere Pflanzenarten, die auch unabhängig von alchimistischen Verarbeitungen eine schwache Wirkung entfalten, sei es als Heilkraut, als natürliches Gift oder als Rauschmittel. Heilpflanzen erhöhen dabei die nächste nächtliche Regeneration von LeP um ihre QS, Übernatürliche Pflanzen erhöhen die nächste nächtliche Regeneration von AsP um ihre QS, Giftpflanzen fügen nach 1 SR SP in Höhe ihrer QS zu und

Alchimistisches Material

Ausstattung	Preis	Gewicht	Talente
Alchimistisches Labor	250 Au	1000 Okul	Alchimie
Mobiles Labor	50 Au	100 Okul	Alchimie, Kochen (Tränke)
Archaisches Labor	10 Au	10 Okul	Alchimie, Kochen (Tränke)
Hilfsstoffe	3 Au	1 Okul	Alchimie, Kochen (Tränke)
Crater	50 Au	2 Okul	Alchimie, Kochen (Tränke)
Katalysator	100xQS Au	10 Okul	Alchimie, Kochen (Tränke)
Zutaten	QS Au	variabel	Alchimie, Kochen (Tränke)
Rezepte	BS Au	–	Alchimie, Kochen (Tränke)
Tränke	(BSxQS)/2Au	0,1 Okul	–

der Verzehr von Rauschpflanzen führt nach 1 SR zu einem einstündigen Delirium, während dem sämtliche Proben um QS Punkte erschwert sind. Gefunden werden sie nach den Regeln der Kräutersuche (**Wds** S. 190), wobei die Suchschwierigkeit der dreifachen QS entspricht.

Auch wenn auf diesem Wege nützliche Effekte herbeigeführt werden können, schmälert die Haltbarkeit der Kräuter ihren Nutzen, verlieren sie doch bereits eine Woche nach ihrer Ernte jegliche Wirkung. Umgangen werden kann dieses Problem, indem die Pflanze zu einem Trank verarbeitet wird. Dies erfordert eine Brauprobe mit einer Brauschwierigkeit von 0, wobei die Qualitätsstufe der Pflanze nicht als erleichternde Zutat zählt. Notwendig ist dafür eine einfache Kochausstattung, die als Archaisches Labor gewertet wird. Die dadurch erzielten TaP* erhöhen die Haltbarkeit um jeweils ein Oktal. Bei der Einnahme von Pflanzen oder aus ihnen hergestellter Tränke kommen die Regelungen für den Verzehr alchimistischer Elixiere zur Anwendung.

Erweiterungsregeln der Alchimie

Zutaten

Jeder Trank wird aus diversen Zutaten gebraut, die teilweise überaus exotischer Natur sind. Jede von ihnen ist Teil einer Gruppe ähnlicher Substanzen und wird einer Qualitätsstufe zugeordnet, welche ihre alchimistische Potenz widerspiegelt. Diese bestimmt zudem ihren monetären Wert, sodass beim Kauf der Grundpreis von 1 Au mit der Qualitätsstufe multipliziert wird. Die Preise gelten oft für spezielle Varianten des jeweiligen Materials und können daher von jenen üblicher Gebrauchsmaterialien abweichen. Für das aufgewendete Geld erhält ein Alchimist jeweils eine Grundmenge, die von Gruppe zu Gruppe variiert, jedoch stets als eine Zutat des Rezeptes gilt. Dabei sind kleine Abweichungen akzeptabel, so kann beispielsweise auch dann noch genügend Blut eines Wesens gesammelt werden,

wenn dieses im Kampf verwundet wurde. Die in den einzelnen Gruppen aufgeführten Materialien stellen lediglich eine Auswahl an Möglichkeiten dar und es existieren diverse Abwandlungen in den verschiedenen Regionen Myranors.

Alkohol

Alkohol ist zwar als Genussmittel leicht herzustellen, muss für die alchimistische Verwendung jedoch in besonders reiner Form erzeugt werden. Grundmenge ist ein Schank.

I: Mehr als 70%

II: Mehr als 75%

III: Mehr als 80%

IV: Mehr als 85%

V: Mehr als 90%

VI: Mehr als 95%

Materealeigenschaften

Einige der besonderen Materialien verfügen über spezielle Eigenschaften, die über die übliche Probenerleichterung hinausgehen.

- ❖ **Empfänglich:** Lässt der Alchimist Astralkraft in den Trank fließen, werden die investierten AsP pro QS als um 10% höher angenommen.
- ❖ **Kostbar:** Während die Kosten für die erste QS wie üblich 1 Au betragen, werden sie auf jeder folgenden Stufe vervierfacht.
- ❖ **Potent:** Statt um einen Punkt wird die Brauprobe pro QS um zwei Punkte erleichtert.
- ❖ **Wertvoll:** Während die Kosten für die erste QS wie üblich 1 Au betragen, werden sie auf jeder folgenden Stufe verdoppelt.

Auge

Augen werden in Tränken verarbeitet, die den Blick des Anwenders schärfen sollen. Grundmenge ist ein Auge.

- I:** Stahlfalke, Talaminasfalke
- II:** Monommat, Venalyn
- III:** Gorgone, Katoblepas
- IV:** Basilisk, Zyklop
- V:** Drittes Optimatenaugen
- VI:** Drittes Saduraugen

Blut

Blut birgt die Lebenskraft eines Wesens, enthält seine Kraft und überträgt diese auf den Anwender. Bei dem Rückgriff auf ein blutloses Wesen können auch die übrigen Körperteile verwendet werden. Grundmenge sind 2 Raumhand.

- I:** Blutbüffel, Caproskeiler, Katoblepas, Löwe
- II:** Brassachbüffel, Ghorla, Hai
- III:** Hornechse, Jharranoth, Troll
- IV:** Han'kro, Krakenmolch, Tyrannenechse
- V:** Greif, Hämatophage, Wal
- VI:** Drache, Riese, Seeschlange, Thalassische Hydra

Edelstein

Edelsteine stellen eine besonders reine Form des Elements Erz dar und dienen vor allem als Fokus wirkender Kräfte. Grundmenge ist 1 Skrupel.

- I:** Bernstein, Gwen Petryl, Löwenauge, Zirkon
- II:** Roter Feuerstein, Rubin, Saphir, Smaragd
- III:** Diamant, Khorrund, Trilopanit
- IV:** Thearchit, Vinshinischer Nigrit
- V:** Makelloser Optrilith
- VI:** Biolith, Solar

Feder

Federn symbolisieren Leichtigkeit und Schnelligkeit. Grundmenge ist das gesamte Federkleid eines Tiers.

- I:** Aegyptius, Blender
- II:** Moranth
- III:** Harpyie, Vulturn
- IV:** Hippogriff, Zaturius
- V:** Kondor
- VI:** Talaminasfalke

Gestein

Gestein wird während des Brauprozesses meist nur die benötigte Essenz entzogen, manchmal findet es zu Staub zermahlen jedoch auch den Weg in den Trank selbst. Grundmenge sind 2 Stein.

- I:** Alabaster
- II:** Quarz
- III:** Basalt
- IV:** Vulkangestein
- V:** Marmor
- VI:** Lignolith

Giftpflanze

Giftpflanzen sprießen vor allem in den myranischen Dschungelregionen, doch auch in anderen Teilen des Kontinents finden sich zahlreiche verschiedene Arten an todbringender Flora. Die Grundmenge besteht aus einer kompletten Pflanze bzw. all ihren Früchten, wenn lediglich diese Träger der Wirkung sind.

- I:** Mantigora
- II:** Höllenkraut
- III:** Eitriger Krötenschemel
- IV:** Purpurner Lotos, Schleimiger Sumpfknöterich
- V:** Disdychonda, Merach, Naftan
- VI:** Szatate

Harz

Das Harz einiger Bäume birgt alchimistischen Wert und kommt vor allem bei der Herstellung heilender Substanzen zur Anwendung. Grundmenge ist das Harz eines kompletten, ausgewachsenen Baums.

- I:** Banyan, Lorthalis-Eiche, Neretonie, Olivesche
- II:** Himmelszeder, Schwarzerle, Silberbuche
- III:** Baan Bashur-Himmelszeder, Satyarendorn
- IV:** Auijaja, Boinure, Graublut-Tarnex, Mammutbaum
- V:** Blutulme
- VI:** Baumschrat-Holz, Pheroxyl

Heilpflanze

Heilpflanzen stellen die Basis aller Tränke dar, die der Gesundheit des Anwenders zugute kommen. Die Grundmenge besteht aus drei kompletten Pflanzen bzw. all ihren Früchten, wenn lediglich diese Träger der Wirkung sind.

- I:** Atan, Belmart, Finage, Joruga, Lulanie
- II:** Gulmond, Hiradwurz, Olginwurz, Vierblättrige Einbeere
- III:** Balburri-Perlen, Conchinois, Seegrasblüten
- IV:** Alazeerenbaum, Wirselskraut
- V:** Argan, Rote Pfeilblüte
- VI:** Axorda

Herz

Wird das Herz einer Kreatur in einem Trank verarbeitet, steigert dies Geschwindigkeit und Reaktion des Anwenders. Grundmenge ist ein Herz.

- I:** Bär, Blutbüffel, Caproskeiler, Löwe
- II:** Brassachbüffel, Ghorla, Hai
- III:** Hornechse, Jharranoth, Troll
- IV:** Han'kro, Krakenmolch, Tyrannenechse
- V:** Dekapus, Greif, Wal
- VI:** Drache, Riese, Seeschlange, Thalassische Hydra

Holz

Das Holz einiger Bäume ist besonders empfänglich für astrale oder gar karmale Muster und vermag derartige Kräfte an einen Trank zu binden. Grundmenge ist die Asche des Kerns eines kompletten, ausgewachsenen Baums, was 1 Unze entspricht.

- I:** Banyan, Lorthalis-Eiche, Neretonie, Olivesche
- II:** Himmelszeder, Schwarzerle, Silberbuche
- III:** Baan Bashur-Himmelszeder, Satyarendorn
- IV:** Auijaja, Boinure, Graublut-Tarnex, Mammutbaum
- V:** Blutulme
- VI:** Baumschrat-Holz, Pheroxyl

Horn

Das Horn eines Wesens ist Zeichen seiner Überlegenheit und kommt in Tränken zur Anwendung, die jene steigern sollen. Grundmenge ist das Fünftel eines Horns.

- I:** Diwanoth, Einhorn, Periosphrant, Zingduru
- II:** Brassachbüffel, Seekhardan
- III:** Jharranoth
- IV:** Riesenhornkäfer
- V:** Han'kro
- VI:** Horndrache

Karfunkelstein

Der im Kopf eines jeden größeren Drachen zu findende Karfunkelstein beinhaltet dessen Seele, die auch nach dem Tod darin verbleibt. Sein Wert bemisst sich nach der Mächtigkeit und astralen Kraft seines Trägers. Grundmenge sind 1 Skrupel, was einem Zwölftel eines Karfunkels entspricht. Karfunkelsteine verfügen über die Materialeigenschaft *Potent*.

- I:** Baumdrache, Grubenwurm, Horndrache, Tatzelwurm
- II:** Donnerschlange, Himmelsdrache, Höhlendrache, Kristallwurm
- III:** Gletscherwurm, Perldrache, Westwinddrache
- IV:** Gischtwurm, Verkünder
- V:** Kaiserdrache, Riesenlindwurm
- VI:** Purpurwurm

Klaue

Die Klauen eines Wesens repräsentieren seine Kraft und kommen vor allem bei Tränken zur Anwendung, die diese stärken sollen. Grundmenge sind die Klauen einer Gliedmaße.

- I:** Hummerier, Patriarchenschrat, Silamari, Vulturn
- II:** Monommat, Ursicada
- III:** Venalyn, Werwolf, Uralor
- IV:** Amethyst-Raubwespe, Malmer

V: Titanenschnitter

VI: Drache

Magisches Metall

Die Magischen Metalle werden lediglich zum Brauen besonders mächtiger Tränke verwendet, da es stets statt normalem Metall verwendet werden kann. Grundmenge ist 1 Unze. Magisches Metall verfügt über die Materialeigenschaften *Empfänglich*, *Kostbar* und *Potent*.

- I:** Orichalcum, Raffinat
- II:** Mindorium
- III:** Quoranium
- IV:** Arkanium
- V:** Endurium
- VI:** Titaniumstahl

Metall

Metalle kommen in der Alchimie nur selten zur Anwendung, ihre Anwendungsmöglichkeiten erstrecken sich jedoch über alle Gebiete. Grundmenge sind 2 Stein. Metall verfügt über die Materialeigenschaft *Wertvoll*.

- I:** Kupfer, Zinn
- II:** Bronze, Messing
- III:** Farbstahl, Meteoreisen, Zink
- IV:** Cupritan, Tombak
- V:** Elektrum, Silber, Schneesilber
- VI:** Illuminium, Mondsilber, Quecksilber

Perle

Perlen vermögen sowohl die Lebenskraft eines Wesens zu stärken als auch astrale Kraft in sich aufzunehmen. Grundmenge sind 5 Skrupel.

- I:** Perle
- II:** Schädelperle
- III:** Maragita-Großperle
- IV:** Schwarze Perle
- V:** Schneckenperle
- VI:** Norkosh-Perle

Rauschpflanze

Rauschpflanzen dienen Alchimisten zur Herstellung von Tränken, die den Geist beleben. Die Grundmenge besteht aus einer kompletten Pflanze bzw. all ihren Früchten, wenn lediglich diese Träger der Wirkung sind.

- I:** Cheria
- II:** Caranuss, Malomis, Schleichender Tod
- III:** Cuina, Ilmenblatt, Weißer Lotos
- IV:** Schwarzer Lotos, Weißer Mohn
- V:** Feuerposaune, Phrenophoren-Kaktus
- VI:** Purpurmohn, Traumpilz

Säure

Säuren finden sich entweder als Galle im Magen verschiedener Kreaturen oder werden gezielt von Alchimisten hergestellt. Grundmenge sind 2 Schank.

- I:** Ogergalle, Riesennameisensäure
- II:** Drachengalle
- III:** Vitriol

IV: Nitrol, Qualling-Säure

V: Salzsäure

VI: Königswasser

Schuppe

Schuppen und Panzer dienen der Herstellung von Tränken, die gegen äußeren Schaden schützen sollen. Grundmenge ist ein Achtel der gesamten Schuppen bzw. des gesamten Panzers eines Wesens.

I: Ghurik, Jharranoth, Shirdrak

II: Skarabäus, Tumulothorium

III: Amethyst-Raubwespe, Riesenhornkäfer, Uralor

IV: Basilisk, Thalassische Hydra

V: Han'kro, Tyrannenechse

VI: Drache

Tiergift

Tiergift verhilft vielen Kreaturen dazu, auf einem gefährlichen Kontinent wie Myranor zu überleben. In der Alchimie ist es Basis vieler tödlicher Tränke. Grundmenge ist das gesamte Gift einer Kreatur.

I: Gelbschwanzskorpion, Höhlenspinne, Klapperschlange, Palmviper, Pfeilotter

II: Kobrakan, Kvillotter, Mysobviper, Reißlurch, Smaragdspinne

III: Blattkopftotter, Feuerskorpion, Katoblepas, Ophidias, Saguarspinne

IV: Alpschmeichler, Amethyst-Raubwespe, Drachenechse, Grubenotter, Miridanger

V: Ansumyaviper, Gottesstrahl, Sandblitz, Witwenmutter, Zingbatja

VI: Mahali-Natter, Noralec-Otter

Übernatürliche Pflanze

Übernatürliche Pflanzen nehmen astrale oder karmale Kraft in sich auf und übertragen diese auf Tränke, in denen sie verarbeitet werden. Die Grundeinheit besteht aus einer kompletten Pflanze bzw. allen ihren Früchten, wenn lediglich diese Träger der Wirkung sind.

I: Erdkoralle, Remembalia, Schwarmschwamm

II: Feuerschlick, Kairan, Schwarzer Wein

III: Dornrose, Grauer Lotos, Grauer Mohn, Satyarendorn

IV: Boronie, Madablüte, Weißgelber Lotos

V: Alveranie, Iribaarslilie, Rattenpilz

VI: Schwesterlein, Sternapfel

Zahn

Zähne und Stacheln eines Wesens stehen für seine Tödlichkeit. Grundeinheit sind alle Zähne und Stacheln eines Wesens. Wenn eine Kreatur über ein Paar exponierte Zähne verfügt, sind jedoch lediglich diese relevant.

I: Giftschlange, Säbelzahniger

II: Amethyst-Raubwespe, Hai

III: Werwolf

IV: Han'kro, Schlinger

V: Drachenechse, Tyrannenechse

VI: Drache, Hämatophage, Thalassische Hydra

Misslungene Tränke

Nicht immer ist ein Alchimist in seinem Schaffen erfolgreich. Hin und wieder misslingt ihm das Vorhaben und er produziert stattdessen ein Gemisch, das nichts mit dem angedachten Trank zu tun hat. Da ohne eine Analyse des Elixiers nichts über das Ergebnis der Herstellung ausgesagt werden kann, mag es dazu kommen, dass solch ein Gebräu trotz seiner meist unangenehmen Wirkung zu sich genommen wird. Ebenso werden nicht selten größere Mengen alchimistischen Abfalls unsachgemäß entsorgt und gehen unvorhergesehene Verbindungen ein. Sobald ein Wesen mit einer derart entstandenen Flüssigkeit in Hautkontakt kommt oder ihren Dampf einatmet, tritt ein Effekt ein, der mit Hilfe von 3W20 anhand der folgenden Tabelle bestimmt wird. Bei dem Ergebnis des Scheiterns handelt es sich stets um eine ungewollt hervorgebrachte Wirkung und ist nicht geplant reproduzierbar.

- 3 Das Elixier zeigt keinerlei Wirkung.
- 4 Der Anwender verliert 3W6 AsP. Verfügt er über keine Astralpunkte, geschieht nichts.
- 5 Die Wirkung jedes innerhalb der folgenden sechs Stunden eingenommenen Tranks wird neutralisiert.
- 6 Der Anwender erleidet 3W6 SP.
- 7 Der Anwender verfällt für 30 KR in einen *Bluttausch*.
- 8 Die Risikobereitschaft des Anwenders ist in den folgenden sechs Stunden besonders hoch. Er erhält den Nachteil *Spieleucht* auf einem Wert von 6. Ist er bereits vorhanden, steigt er um 6 Punkte.
- 9 Der Anwender leidet für sechs Stunden unter einem heftigen Juckreiz. Alle Talentproben sind um 6 Punkte erschwert, alle Eigenschaftsproben um 2 Punkte.
- 10 Innerhalb eines Tages verliert der Anwender sämtliche Körperbehaarung, die jedoch mit normaler Geschwindigkeit nachwächst.
- 11 Der Anwender muss einen erfolgreichen Resistenzwurf (**WdS** S. 153) ablegen, um nicht an der *Wasserseuche* (**WnM** S. 204) zu erkranken.
- 12 Der Anwender erhält für sechs Stunden den Nachteil *Blind*.
- 13 Der Anwender leidet für zwei Stunden unter schweren Magenschmerzen. Alle Talentproben sind um 6 Punkte erschwert, alle Eigenschaftsproben um 2 Punkte.
- 14 Der Anwender leidet in der folgenden None unter dem Nachteil *Wahnvorstellungen*.
- 15 Zahlreiche Warzen und Furunkel sprießen aus dem Körper des Anwenders und verschwinden erst nach einem Tag wieder. Die Aussehensstufe (*Herausragendes Aussehen*, *Gut Aussehend*, normal, *Unansehnlich*, *Widerwärtiges Aussehen*) verschlechtert sich für diesen Zeitraum um zwei Kategorien.
- 16 Der Anwender ist für eine Stunde kopfabwärts gelähmt.
- 17 Der Anwender ist für sechs Stunden kraftlos und verliert 6 Punkte KK.
- 18 Der Anwender verliert für sechs Stunden sein Gehör.
- 19 Für eine None steigt der Stoffwechsel des Anwenders rasant an. Er erhält während dieses Zeitraums den Nach-

- teil *Erhöhter Nahrungsbedarf III*. Ist der Nachteil bereits vorhanden, steigt der Nahrungsbedarf auf das vier-, fünf- bzw. sechsfache an.
- 20 Der Anwender erleidet 2W6 SP.
 - 21 Der Anwender kann für sechs Stunden sein Gleichgewicht kaum halten und verliert 6 Punkte GE.
 - 22 Für einen Tag sind die Hände des Anwenders völlig taub und er leidet unter den Einschränkungen des Nachteils *Fühllos*.
 - 23 Der Anwender erhält für einen Tag den Nachteil *Hitzeempfindlichkeit*. Ist er *Kälteresistent*, wird stattdessen dieser Vorteil aufgehoben.
 - 24 Der Anwender ist für sechs Stunden verwirrt und verliert 6 Punkte KL.
 - 25 Der Anwender muss einen erfolgreichen Resistenzwurf (**Wds** S. 153) ablegen, um nicht an der *Blauen Keuche* (**Wds** S. 154) zu erkranken.
 - 26 Der Anwender kann sich in den folgenden sechs Stunden nicht mehr klar artikulieren und leidet unter den Einschränkungen eines *Sprachfehlers*.
 - 27 Der Anwender berauscht sich einen Tag lang an seiner vermeintlichen Überlegenheit. Er erhält den Nachteil *Arroganz* auf einem Wert von 6. Ist dieser bereits vorhanden, erhöht er sich um 6 Punkte.
 - 28 Der Anwender ist für sechs Stunden verängstigt und verliert 6 Punkte MU.
 - 29 Dem Anwender fällt es für eine None schwer, sich erfahrenes zu merken, und leidet unter dem Nachteil *Vergesslichkeit*.
 - 30 Der Anwender ist einen Tag lang anfällig gegen Schaden und erhält den Nachteil *Glasknochen*.
 - 31 Die MR des Anwenders sinkt für einen Tag um 6 Punkte.
 - 32 Der Anwender ist für sechs Stunden desorientiert und verliert 6 Punkte IN.
 - 33 Der Anwender erhält für einen Tag den Nachteil *Kälteempfindlichkeit*. Ist er *Hitzeresistent*, wird stattdessen dieser Vorteil aufgehoben.
 - 34 Der Anwender erhält für einen Tag den Nachteil *Dunkelangst* auf einem Wert von 6. Ist dieser bereits vorhanden, erhöht er sich um 6 Punkte.
 - 35 Der Anwender lässt sich für sechs Stunden überaus leicht reizen. Er erhält die Nachteile *Jähzorn* und *Streitsucht* auf einem Wert von 6. Sind diese bereits vorhanden, steigen sie um 6 Punkte.
 - 36 Der Anwender vermag sich kaum zu konzentrieren und leidet für einen Tag unter dem Nachteil *Leben im Jetzt*.
 - 37 Der Anwender muss einen erfolgreichen Resistenzwurf (**Wds** S. 153) ablegen, um nicht an der *Schwarzen Wut* (**Wds** S. 157) zu erkranken.
 - 38 Dem Anwender fällt es einen Tag lang schwer, die Beine zu bewegen. Seine GS sinkt um 4 Punkte, beträgt jedoch stets mindestens 1.
 - 39 Einen Tag lang fühlt sich der Anwender in geschlossenen Räumen äußerst unwohl. Er erhält den Nachteil *Raumangst* auf einem Wert von 6. Wenn dieser bereits vorhanden ist, erhöht er sich um 6 Punkte.
 - 40 Der Anwender erleidet 4W6 SP.
 - 41 Der Anwender verhält sich für sechs Stunden wie ein Rüpel und verliert 6 Punkte CH.
 - 42 Der Anwender fürchtet sich einen Tag lang so sehr vor Schmerzen, dass er unter dem Nachteil *Kampf lähmung* leidet.
 - 43 Der Anwender erlangt für einen Tag eine starke Anfälligkeit gegenüber niedrigen Temperaturen und erhält den Nachteil *Kältestarre*.
 - 44 Eine None lang schmeckt für den Anwender jede Speise nach Asche und jedes Getränk nach Essig.
 - 45 Der Anwender stinkt einen Tag lang. Die Geruchsstufe (*Angenehmer Geruch*, normal, *Übler Geruch*) verschlechtert sich für diesen Zeitraum um eine Kategorie.
 - 46 Erleidet der Anwender Wunden, schließen sich diese deutlich schlechter als dies normalerweise der Fall wäre. Für eine None erhält er den Nachteil *Schlechte Regeneration III*. Ist dieser bereits vorhanden, erhöhen sich die negativen Auswirkungen um 3 Punkte.
 - 47 Dem Anwender fällt es einen Tag lang überaus schwer, irgendetwas abzuwarten. Er erhält den Nachteil *Ungeduld* auf einem Wert von 6. Ist dieser bereits vorhanden, steigt er um 6 Punkte.
 - 48 Der Anwender ist für sechs Stunden unglaublich ungeschickt und verliert 6 Punkte FF.
 - 49 Der Anwender muss einen erfolgreichen Resistenzwurf (**Wds** S. 153) ablegen, um nicht am *Blutigen Rotz* (**Wds** S. 155) zu erkranken.
 - 50 Der Anwender gerät für eine None schnell aus der Puste und erleidet für diesen Zeitraum die Auswirkungen des Nachteils *Kurzatmig 3*. Ist dieser bereits vorhanden, steigt er um 3 Punkte.
 - 51 Der Anwender vermag im Dunkeln kaum noch etwas zu erkennen. Er erhält für einen Tag den Nachteil *Nachtblind*.
 - 52 Für einen Tag verursachen Sonnenstrahlen bei dem Anwender große Schmerzen. Er erhält für diesen Zeitraum den Nachteil *Lichtempfindlich*.
 - 53 Eines der Beine des Anwenders ist einen Tag lang vollkommen taub, sodass er den Nachteil *Lahm* erhält.
 - 54 Der Anwender ist für sechs Stunden geschwächt und verliert 6 Punkte KO.
 - 55 Der Trank belastet die Stimmbänder des Anwenders einen Tag lang. Die Stimmenstufe (*Wohlklang*, normal, *Unangenehme Stimme*) verschlechtert sich um eine Kategorie.
 - 56 Dem Anwender wiederfahren einen Tag lang zahlreiche Missgeschicke, da er den Nachteil *Tollpatsch* erhält.
 - 57 Der Anwender kann seine Gedanken einen Tag lang nicht für sich behalten und leidet unter dem Nachteil *Selbstgespräche*.
 - 58 Der Anwender leidet in der folgenden None unter dem Nachteil *Schlafstörungen II*.
 - 59 Tiere reagieren eine None lange anfällig auf die Ausdünstungen des Anwenders. Er erhält für diesen Zeitraum den Nachteil *Raubtiergeruch*.
 - 60 Der Anwender erleidet 6W6 SP.

Der Crater

Viele magiebegabte Alchimisten verfügen neben der essentiellen Laborausstattung über ein weiteres Instrument zur Ausübung ihrer Kunst. Bei dem Crater handelt es sich um eine aus verschiedenen Metallen geformte Schale von etwa einem Spann Durchmesser, die mit zahlreichen arkanen Symbolen übersät ist. Er dient als Fokus der astralen Beeinflussung von Getränken und erleichtert die unterschiedlichen Schritte bei der Herstellung eines Tranks. Ein Alchimist kann ihn zu diesem Zweck mit bis zu sieben speziellen Objektritualen (*MyMa* S. 91) belegen, was jeweils einen Zeitaufwand von sechs Stunden sowie den Einsatz einer gewissen Menge an Astralpunkten erfordert. Einige Rituale dürfen dabei mehrfach auf den Crater gesprochen werden, dies senkt das Volumen jedoch jedes Mal um 1 Punkt.

Da jede Tradition Alchimisten hervorbringt, kann die dafür notwendige Probe auf Basis einer beliebigen Ritualkenntnis abgelegt werden, solange es sich bei dem entsprechenden Crater nur jedes Mal um dieselbe handelt. Die weiter unten vorgestellten *Arkanen Alchimisten* (S. 142) verfügen über eine eigene Ritualkenntnis, die lediglich die hier aufgeführten Rituale beinhaltet. Die Verbreitung der Rituale beträgt in jeder Tradition 4.

Analyse

Voraussetzungen: Ritualkenntnis 7, Weihe des Craters

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Die über den Crater verteilten arkanen Symbole reagieren auf alle Flüssigkeiten, die in die Schale gegeben werden. Die zu den Eigenschaften des Tranks passenden Zeichen leuchten in diesem Fall auf und erlauben auf diesem Wege eine Einschätzung der Wirkung. Die Analyse alchimistischer Tränke wird dadurch um 1 Punkt erleichtert. Der Crater kann mehrfach mit diesem Ritual belegt werden.

Apport

Voraussetzungen: Ritualkenntnis 7, Weihe des Craters, MU 12, KL 12, IN 13, CH 13

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungskosten: 21 (1) AsP

Wirkung: Mit Hilfe des Apports ist der Alchimist dazu in der Lage, den Crater auf magischem Wege zu sich zu rufen, wenn sie räumlich voneinander getrennt sind. Dazu muss 1 AsP investiert werden und eine Ritualkenntnisprobe gelingen. Der Crater fliegt daraufhin mit einer GS von 15 zum Alchimisten zurück, wenn dieser seinen Aufenthaltsort seit dem Rufen nicht um mehr als 1 Meile geändert hat. Hat er es doch getan, begibt sich der Crater zu dem Ort, von dem aus er gerufen wurde.

Er sucht seinen Weg um Hindernisse herum, durchschlägt jedoch Fenster und ähnliche Hürden, die seinen Flug nicht behindern. Wird ein Crater mit dem Apport belegt, schließt dies die Verzauberung des Objekts ab und es kann künftig kein weiteres Ritual auf ihn gewirkt werden.

Astrales Gefäß

Voraussetzungen: Ritualkenntnis 7, Weihe des Craters

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Ein derart verzauberter Crater vermag in geringem Maß die ihn umgebende Astralenergie aufzunehmen und an Flüssigkeiten abzugeben. Lässt der Alchimist seine astrale Kraft in einen Trank einfließen (S. 127), kostet ihn dies 1 AsP weniger als angegeben. Der Crater kann mehrfach mit diesem Ritual belegt werden.

Streckung

Voraussetzungen: Ritualkenntnis 7, Weihe des Craters

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Die astralen Muster eines derart verzauberten Craters wirken als Ersatz für die normalerweise benötigten alchimistischen Hilfsstoffe (S. 126), sodass sich deren Preis um 1 Areal verringert. Selbst die normalerweise notwendige Astralbindung der Alraune lässt sich damit emulieren. Der Crater kann mehrfach mit diesem Ritual belegt werden.

Verschluss

Voraussetzungen: Ritualkenntnis 7, Weihe des Craters

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungskosten: 21 AsP

Wirkung: Der Alchimist wird dank des Rituals dazu in die Lage versetzt, den Crater derartig umzuformen, dass er einen hermetischen Verschluss bildet. Ein solcher Vorgang dauert ebenso wie die anschließende

Öffnung 2 Aktionen und erfordert eine gelungene Ritualkenntnisprobe, wobei unabhängig von deren Ausgang 1 AsP aufgewendet werden muss. Es können maximal 2 Raumhand eingeschlossen werden.

Weihe des Craters

Voraussetzungen: Ritualkenntnis 7

Lernkosten: 200 AP

Erschaffungskosten: 21 (1) AsP

Wirkung: Mit Hilfe dieses Rituals wird der Crater an den Alchimisten gebunden. Es ermöglicht seine weitere Verzauberung und verhindert die Inanspruchnahme durch andere Personen, nur der Weihende ist also dazu in der Lage, einen Nutzen aus den gebundenen Ritualen zu ziehen. Zudem gilt der Crater von diesem Zeitpunkt an als magisches Objekt und ist unzerbrechlich.



Die alchemistische Analyse

Alchimisten verfügen nicht nur über die Fähigkeit, potente Tränke zu brauen, sondern ebenso über die Möglichkeit, diese zu analysieren, sie also auf ihre Wirkung und Zusammensetzung hin zu untersuchen. Zu diesem Zweck stehen ihnen mehrere Methoden zur Verfügung.

Die wichtigste stellt die Laboranalyse dar, bei der die entsprechende Substanz mit Hilfe einer Laboreinrichtung untersucht wird. Dies nimmt 2 Stunden in Anspruch und erfordert eine Probe auf eines der Brautalente, deren Ergebnis in der unten stehenden Tabelle abgelesen werden kann. Im Normalfall wird die Substanz dabei verbraucht. Möchte der Untersuchende sie erhalten, erschwert dies die Probe um 3 Punkte. Da die Verbindung alchemistisch potenter Materialien zur Konstruktion leichter astraler Muster führt, besteht zudem die Option, eine Magische Analyse auf Basis des Dienstes *Analyse* durchzuführen. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse lassen sich mittels der übrig behaltenen Punkte ebenfalls anhand der folgenden Tabelle bestimmen. Schließlich kann noch eine Analyse nach Augenschein vollführt werden, welche ohne Hilfsmittel auskommt und lediglich auf optischen und olfaktorischen Einsichten beruht. Auch dabei wird eine Probe auf das Brautalent abgelegt. Da auf diesem Wege

jedoch nicht mehr als eine grobe Einschätzung möglich ist, können maximal 7 TaP* übrig behalten werden.

Soll eine Substanz analysiert werden, nachdem sie bereits begonnen hat zu wirken, bringt dies eine Erschwernis von 10 Punkten mit sich. Ein solcher Fall tritt beispielsweise ein, wenn das Blut einer Person oder die Waffe eines Kämpfers auf ein Gift hin untersucht werden soll. Ist die Wirkungsdauer bereits verstrichen, ist eine Analyse noch innerhalb eines Zeitraums von einer None nach deren Ende möglich, jedoch beträgt die Erschwernis in diesem Fall 15 Punkte. Abgelaufenen Tränke können noch ein Oktal nach dem Ende der Haltbarkeit analysiert werden, die dafür notwendige Probe ist ebenfalls um 15 Punkte erschwert.

Das Ergebnis der alchemistischen Analyse

- ❖ **1 bis 3 TaP***: Bestimmung der Trankgruppe
- ❖ **4 bis 7 TaP***: Bestimmung der allgemeinen Wirkung des Tranks unabhängig von der Qualitätsstufe
- ❖ **8 bis 12 TaP***: Bestimmung der Haltbarkeit und der enthaltenen Zutatengruppen sowie Abschätzung, ob der Trank von hoher oder niedriger Qualität oder misslungen ist
- ❖ **13 bis 18 TaP***: Bestimmung der Qualitätsstufen des Tranks und der Zutaten sowie ihrer Menge
- ❖ **ab 19 TaP***: Exakte Bestimmung der Zutaten



Übersicht: Brauen eines Elixiers

Brauschwierigkeit

+1 pro Punkt Brauschwierigkeit

Labor

+7 Labor 1 Stufe schlechter
-1 Labor 1 Stufe besser
-3 Labor 2 Stufen besser
-3 hochwertiges Labor
-7 außergewöhnlich hochwertiges Labor

Katalysator

-1 pro Stufe des Katalysators

Zutaten

-1 pro Qualitätsstufe der Zutat

Zurückhalten von Talentpunkten

pro +1 2 Bonuspunkte auf Qualitätsbestimmung (s.u.)
pro +1 +1 auf Analyseprobe

Astrale Aufladung

AsP	1	2	4	8	16	etc.
Bonus	1	2	3	4	5	etc.

Qualitätsbestimmung

TaP*	0-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31+
Qualität	1	2	3	4	5	6

Qualifiziertes Verdünnen

Probe mit gleicher Erschwernis, eine zusätzliche Portion pro geminderter Qualitätsstufe

Erhöhung der Haltbarkeit

Probe mit gleicher Erschwernis, pro TaP* ein Oktal länger haltbar

Werke der Alchimie

Elixiere können nicht wild zusammengemischt werden, sondern entfalten ihre Wirkung nur dann, wenn sie richtig zubereitet werden. Dies erfordert zum einen die richtigen Zutaten in der exakt bemessenen Menge, zum anderen aber auch deren korrekte Verarbeitung. Tränke der gleichen Zusammensetzung können stark voneinander abweichende Effekte hervorrufen, wenn die Substanzen auf andere Art und Weise verwendet werden. Bevor sich ein Alchimist an die Arbeit machen kann, muss er daher zunächst an eine passende Rezeptur gelangen. Die Auswahl der aufgelisteten Tränke erfolgt anhand der Spielrelevanz, daneben existieren jedoch zahlreiche kleine Mittelchen mit beschränkten Effekten.

Format der Rezepte

Wirkung: Jeder Trank ruft einen bestimmten Effekt hervor, der von der Qualitätsstufe des Gebräus abhängt. Bei den Giften sind die entsprechenden allgemeinen Regelungen (WdS S. 147) zu beachten.

Zutaten: Unter diesem Punkt findet sich die Auflistung der für die Herstellung des Tranks benötigten Materialien. Einige Substanzen werden mehrfach benötigt, in diesem Fall muss die entsprechende Anzahl vollständiger Portionen aufgewendet werden.

Labor: Die erforderliche Laborstufe, um das entsprechende Elixier brauen zu können.

Brauschwierigkeit: Die Brauschwierigkeit gilt als Erschweris für die Brauprobe in Höhe ihres Werts. Ebenso bestimmt sie den Preis eines hergestellten Gebräus, dieser beträgt die Hälfte des Produkts Brauschwierigkeit x Qualitätsstufe in Aureal. Für den Erwerb eines Rezepts müssen Brauschwierigkeit Aureal bezahlt werden.

Elixiere der Heilung

Heilungstränke kommen zur Anwendung, wenn der Anwender Schaden erlitten hat oder ähnliche Nachteile in Kauf nehmen musste.

Ausdauertrank

Wirkung: Pro Qualitätsstufe sinkt die Erschöpfung des Anwenders um 2 Punkte und erhält er 2W6 AuP zurück.

Zutaten: Blut (2x), Federn (2x), Heilpflanze, Herz (4x), Rauschpflanze

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 10

Heiltrank

Wirkung: Der Anwender erhält pro Qualitätsstufe 2W6 LeP zurück, wobei solche unter 0 doppelt zählen. Pro 7 erhaltener LeP schließt sich zudem eine Wunde, jene mit dem niedrigsten Zonenmodifikator (WdS S. 37) zuerst.

Zutaten: Blut (2x), Edelstein, Gestein, Harz (3x), Heilpflanze (2x), Schuppen

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Resistenztrank

Wirkung: Der Trank stärkt die Resistenz des Anwenders gegenüber Giften und Krankheiten. Für einen Tag sind KO-Proben, um ihnen zu widerstehen, pro Qualitätsstufe um 2 Punkte erleichtert.

Zutaten: Blut, Edelstein (2x), Heilpflanze (2x), Holz, Perle (3x), Säure

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 20

Schlaftrank

Wirkung: Die Regeneration von LeP, AuP und AsP ist in der nächsten Ruhephase pro Qualitätsstufe um jeweils 2 Punkte erhöht, ebenso wie der Abbau von Erschöpfung.

Zutaten: Edelstein, Heilpflanze (3x), Metall, Rauschpflanze (4x), Übernatürliche Pflanze

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 10

Tapferkeitstrank

Wirkung: Für einen Tag sinken alle Ängste des Anwenders pro Qualitätsstufe um 1 Punkt.

Zutaten: Alkohol (4x), Heilpflanze, Horn (3x), Rauschpflanze (2x)

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 10

Elixiere der Magie

Viele Zauberer bedienen sich der Alchimie, um ihre Magie zu unterstützen, sei es in Form von Anwendungserleichterungen oder der Rückgabe verlorener Kraft.

Astraltrank

Wirkung: Der Anwender erhält pro Qualitätsstufe 2W6 AsP zurück.

Zutaten: Blut, Edelstein (2x), Holz, Karfunkel (3x), Perle, Übernatürliche Pflanze (2x)

Labor: Alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: 20

Beschwörungstrank

Wirkung: Wird der Trank vor einer Wesensbeschwörung am Zaubertisch verteilt, was zusätzlich zur Zauberdauer 20 Aktionen erfordert, sind Beschwörungs- und Kontrollprobe pro Qualitätsstufe um 1 Punkt erleichtert.

Zutaten: Blut (3x), Edelstein (3x), Holz, Horn, Metall, Übernatürliche Pflanze

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 20

Chimärentrank

Wirkung: Werden den zu einer Chimäre zusammenzufügenden Wesen diese Tränke eingeﬂößt, ist die Erschaffungsprobe pro Qualitätsstufe um 2 Punkte erleichtert. Weisen die einzelnen Tränke unterschiedliche Qualitäten auf, wird der Durchschnitt gebildet, wobei ein nicht eingeﬂößter Trank als solcher der Qualitätsstufe 0 gilt.

Zutaten: Alkohol, Blut (2x), Edelstein (2x), Giftpflanze, Heilpflanze (2x), Herz, Rauschpflanze

Labor: Alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: 30



Schwer zu verzaubern, jedoch entspricht die Erschwernis der Qualitätsstufe und das Elixier wirkt auch auf magisch begabte Charaktere. Ist der Vorteil bereits vorhanden, steigt die Erschwernis um den entsprechenden Wert.

Zutaten: Edelstein (3x), Gestein, Holz (2x), Horn, Metall, Übernatürliche Pflanze (2x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 20

Elixiere der Körper

Nicht nur für Lebewesen werden Tränke gebraut, auch Objekte können mit ihnen behandelt werden, um sie zu stärken oder zu zerstören.

Brandöl

Wirkung: Brandöl entzündet sich bei Luftkontakt und lässt sich für 10 KR pro Qualitätsstufe nicht mit Wasser löschen, sogar auf diesem treibend entfaltet es seine Wirkung. Nach dem Ende der Wirkungsdauer brennt das Feuer auf natürlichem Wege weiter. Der verursachte Schaden entspricht jenem normalen Feuers (**WdS** S. 146). Eine Portion Brandöl bedeckt 4 qm Fläche.

Zutaten: Alkohol (2x), Gestein, Harz, Holz, Metall, Säure (2x), Zahn (2x)

Labor: Alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: 30

Wachstumsöl

Wirkung: Wird Öl auf Pflanzen oder ihre Samen aufgetragen, beschleunigt sich deren Wachstum um einen Faktor in Höhe der dreifachen Qualitätsstufe. Eine Portion Wachstumsöl bedeckt 4 qm Fläche.

Zutaten: Alkohol (3x), Edelstein, Harz, Holz, Säure, Übernatürliche Pflanze, Zahn (2x)

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 15

Entschwörungstrank

Wirkung: Wird der Trank vor der Bannung eines beschworenen Wesens am Zaubertort verteilt, was zusätzlich zur Zauberdauer 20 Aktionen erfordert, wird die entsprechende Probe pro Qualitätsstufe um 1 Punkt erleichtert.

Zutaten: Edelstein (3x), Holz (2x), Horn (3x), Metall, Übernatürliche Pflanze

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 20

Wahrnehmungstrank

Wirkung: Für eine Stunde steigt der Wert der Gabe *Magiegespür* pro Qualitätsstufe um 3 Punkte. Verfügt der Held nicht über die Gabe, darf er sie während der Wirkungsdauer mit einem Wert in Höhe des Bonus' anwenden.

Zutaten: Auge (4x), Edelstein, Holz, Karfunkelstein (3x), Übernatürliche Pflanze

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 20

Willenstrank

Wirkung: Der Trank stärkt die Resistenz des Anwenders gegenüber astralem Wirken. Er erhält für sechs Stunden den Vorteil

Waffenöl

Wirkung: Das Öl verstärkt für eine Stunde die Struktur einer Waffe, auf die es aufgetragen wird. Pro Qualitätsstufe sinkt der BF um 2 Punkte und die TP steigen um 0,5 (aufrunden). Waffen, die mit einem Öl der Qualitätsstufe 6 behandelt werden, gelten während der Wirkungsdauer zudem als magisch.

Zutaten: Karfunkel (2x), Perle, Säure, Übernatürliche Pflanze (3x), Zahn (3x)

Labor: Mobiles Labor
Brauschwierigkeit: 25

Zersetzungsgöl

Wirkung: Auf tote, nicht magische Materie geträufelt, löst sich diese innerhalb von 30 Kampfrunden auf, bis nur noch Staub zurück bleibt. Maximal können pro Qualitätsstufe 25 Stein zersetzt werden.

Zutaten: Giftpflanze, Klaue, Säure (4x), Tiergift, Zahn (3x)

Labor: Alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: 35

Elixiere der Tugenden

Die Elixiere der Tugenden heben die Eigenschaften des Anwenders an und machen ihn auf diesem Wege für kurze Zeit stärker, schneller oder klüger.

Charismaelixier

Wirkung: Für eine Stunde steigt das CH des Anwenders pro Qualitätsstufe um 1 Punkt.

Zutaten: Alkohol, Blut, Edelstein, Gestein, Horn (3x), Magisches Metall, Rauschpflanze (2x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Fingerfertigkeitseelixier

Wirkung: Für eine Stunde steigt die FF des Anwenders pro Qualitätsstufe um 1 Punkt.

Zutaten: Alkohol, Auge (2x), Edelstein (3x), Federn (2x), Holz (2x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Gewandtheitseelixier

Wirkung: Für eine Stunde steigt die GE des Anwenders pro Qualitätsstufe um 1 Punkt.

Zutaten: Auge, Blut, Edelstein, Federn (4x), Herz (3x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Intuitionseelixier

Wirkung: Für eine Stunde steigt die IN des Anwenders pro Qualitätsstufe um 1 Punkt.

Zutaten: Auge (4x), Edelstein, Metall, Rauschpflanze (2x), Übernatürliche Pflanze (2x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Klugheitseelixier

Wirkung: Für eine Stunde steigt die KL des Anwenders pro Qualitätsstufe um 1 Punkt.

Zutaten: Auge, Heilpflanze, Horn (3x), Karfunkel (2x), Übernatürliche Pflanze (3x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Konstitutionseelixier

Wirkung: Für eine Stunde steigt die KO des Anwenders pro Qualitätsstufe um 1 Punkt.

Zutaten: Blut (3x), Harz, Herz (2x), Metall, Rauschpflanze, Säure, Schuppen

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Kraftelixier

Wirkung: Für eine Stunde steigt die KK des Anwenders pro Qualitätsstufe um 1 Punkt.

Zutaten: Alkohol, Blut, Herz (3x), Klaue (4x), Rauschpflanze

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Mutelixier

Wirkung: Für eine Stunde steigt der MU des Anwenders pro Qualitätsstufe um 1 Punkt.

Zutaten: Alkohol (2x), Edelstein, Heilpflanze, Horn (4x), Rauschpflanze (2x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Elixiere der Wandlung

Alchimistische Produkte können den Körper eines Wesens nicht nur beeinflussen, sondern in geringem Umfang sogar transformieren, indem sie etwa die Augen des Anwenders lichtempfindlicher machen oder ihn unempfindlicher für Umwelteinflüsse machen.

Athletentrunk

Wirkung: Im Normalfall verboten, aber dennoch überaus beliebt bei Athleten, erhöht der Trunk für eine Stunde den *Athletik*-TaW des Anwenders pro Qualitätsstufe um 2 Punkte.

Zutaten: Federn (3x), Herz (3x), Horn (2x), Rauschpflanze (2x)

Labor: Alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: 20

Eistrunk

Wirkung: Für einen Tag werden Hitzeschaden und entsprechende Regenerationsabzüge pro Qualitätsstufe um 1 Punkt vermindert.

Zutaten: Edelstein (2x), Heilpflanze (3x), Metall, Rauschpflanze (2x), Schuppe, Tiergift

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 10

Eulentrunk

Wirkung: Der Trunk ermöglicht es dem Anwender, im Dunkeln besser zu sehen. Für eine Stunde werden die Abzüge für Dunkelheit (**WdS** S. 58) pro Qualitätsstufe um 2 Punkte vermindert. Im Falle absoluter Dunkelheit hilft auch dieser Trunk nicht.

Zutaten: Auge (5x), Edelstein (2x), Rauschpflanze (2x), Übernatürliche Pflanze

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 10

Feuertrank

Wirkung: Für einen Tag werden Kälteschaden und entsprechende Regenerationsabzüge pro Qualitätsstufe um 1 Punkt vermindert.

Zutaten: Alkohol (3x), Blut, Heilpflanze (3x), Herz, Rauschpflanze (2x)

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 10

Harnischtrank

Wirkung: Für 1 SR erhält der Anwender einen Natürlichen Rüstungsschutz in Höhe von 0,5 pro Qualitätsstufe, seine Wundschwelle steigt um den gleichen Wert. Verfügt er bereits über einen Natürlichen Rüstungsschutz, wird dieser entsprechend erhöht.

Zutaten: Blut, Harz, Heilpflanze, Horn, Metall, Schuppen (4x), Tiergift

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 15

Lähmungstrank

Wirkung: Der Anwender fällt nach einer Minute für einen Tag pro Qualitätsstufe in tiefen Schlaf, während dessen Gift- und Krankheitswirkungen bei Fortführung der Wirkungsdauer ausgesetzt werden und aus dem er nicht zu erwecken ist. Um den Anwender von einem Toten zu unterscheiden, bedarf es einer *Heilkunde Wunden*-Probe, die pro Qualitätsstufe um 3 Punkte erschwert ist.

Zutaten: Alkohol, Edelstein, Giftpflanze (3x), Heilpflanze (2x), Perle (2x), Säure

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 15

Meerestrunk

Wirkung: Dem Anwender ist es für eine Stunde pro Qualitätsstufe möglich, unter Wasser zu atmen. Die normale Luftatmung wird dadurch nicht beeinträchtigt.

Zutaten: Blut (2x), Heilpflanze, Metall, Perle (3x), Übernatürliche Pflanze (3x)

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 10

Rosentrunk

Wirkung: Das Elixier lässt den Anwender einen besonders ansprechenden Duft ausströmen. Er erhält für die Dauer von sechs Stunden den Vorteil *Angenehmer Geruch*, jedoch entspricht die Probenerleichterung der Qualitätsstufe.

Zutaten: Alkohol, Edelstein (2x), Harz, Holz (2x), Horn (2x), Rauschpflanze (2x)

Labor: Alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: 20

Sättigungstrunk

Wirkung: Das Elixier ist besonders für längere Expeditionen geeignet, setzt es doch den Nahrungs- und Trinkwasserbedarf des Anwenders für einen Tag pro Qualitätsstufe aus. Zudem findet es Anwendung bei dem Betreiben von *Kraftumwandlern* (S. 49).

Zutaten: Blut (3x), Edelstein, Harz (3x), Heilpflanze (3x)

Labor: Alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: 20

Tarnungstrunk

Wirkung: Das Elixier verändert für einen Tag die Gesichtszüge des Anwenders und verschafft ihm so das Aussehen einer anderen Person des gleichen Geschlechts und der gleichen Spezies. Es kann kein spezifisches Aussehen erreicht werden, auch findet keine Veränderung des restlichen Körpers statt. Es bedarf einer um die dreifache Qualitätsstufe erschwerten *Sinnenschärfe*-Probe, um den Anwender wiederzuerkennen.

Zutaten: Edelstein, Harz (2x), Metall, Säure (2x), Schuppe (3x), Übernatürliche Pflanze

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 25

Verjüngungstrunk

Wirkung: Das Elixier verjüngt den Körper des Anwenders für einen Tag. Pro Qualitätsstufe sinkt dessen Alter um die Hälfte des erstgenannten Werts in der Alterungstabelle (**WnM** S. 191), wobei es nie unter die Grenze der Volljährigkeit fällt.

Zutaten: Blut, Edelstein, Karfunkel (2x), Metall, Perle (2x), Übernatürliche Pflanze (3x)

Labor: Alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: 40

Elixiere des Rausches

Der Geist eines jeden Lebewesens ist empfänglich für Beeinflussungen durch alchimistische Tränke, kann durch sie gestärkt oder geschwächt werden, aber auch gänzlich neue Fähigkeiten erhalten.

Berserkertrunk

Wirkung: Für eine Minute sind *Selbstbeherrschung*, *Jähzorn* und *AT* pro Qualitätsstufe um jeweils 2 Punkte erhöht, während die *PA* um den gleichen Wert sinkt. Verfügt der Anwender nicht über den Nachteil *Jähzorn*, erhält er ihn für die Dauer der Wirkung mit einem Wert in Höhe des Bonus. Während der Wirkungsdauer können im Kampf lediglich auf dem Wuchtschlag basierende Manöver ausgeführt werden.

Zutaten: Alkohol, Herz (4x), Horn, Klaue (3x), Rauschpflanze

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 20

Glückstrunk

Wirkung: Für einen Tag erhält der Anwender den Vorteil *Glück*, kann diesen jedoch nur für eigene Handlungen einsetzen. Die Anzahl der Anwendungen wird dabei nicht zufällig bestimmt, sondern entspricht der Qualitätsstufe.

Zutaten: Auge, Edelstein, Feder, Herz, Horn (3x), Übernatürliche Pflanze (3x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 25

Liebestrank

Wirkung: Für einen Tag erhält die erste vom Anwender nach der Einnahme erblickte Person diesem gegenüber einen Bonus auf seinen *Betören*-TaW in Höhe von 2 Punkten pro Qualitätsstufe.

Zutaten: Alkohol (2x), Edelstein, Horn (3x), Rauschpflanze (3x), Übernatürliche Pflanze

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Reflextrank

Wirkung: Für eine Spielrunde erhöhen sich der INI-Basiswert und der *Ausweichen*-Wert des Anwenders um 2 Punkte pro Qualitätsstufe

Zutaten: Auge (2x), Edelstein, Feder (2x), Herz (2x), Horn, Klaue, Übernatürliche Pflanze

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 20

Scharfsinntrank

Wirkung: Für eine Stunde steigt der *Sinnenschärfe*-TaW des Anwenders pro Qualitätsstufe um 2 Punkte.

Zutaten: Auge (4x), Edelstein (2x), Holz (2x), Perle, Übernatürliche Pflanze

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 15

Schützentrunk

Wirkung: Der Anwender ist dazu in der Lage, Geschosse deutlich genauer ins Ziel zu bringen. Für eine Spielrunde steigt sein FK-Wert pro Qualitätsstufe um 2 Punkte.

Zutaten: Auge (3x), Edelstein (2x), Holz, Zahn (4x)

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 15

Sklaventrank

Wirkung: Mit Hilfe dieses Tranks gelingt es, eine Person äußeren Einflüssen gegenüber gefügig zu machen. Für eine None erhält der Anwender den Nachteil *Sklavenmentalität* auf einem Wert, der sich aus der doppelten Qualitätsstufe bestimmt.

Zutaten: Alkohol (3x), Edelstein, Holz, Rauschpflanze (4x), Tiergift

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Sternentrunk

Wirkung: Eine teure Droge, die sich bei Honoraten und Optimaten großer Beliebtheit erfreut. Der Anwender wird für eine halbe Stunde in einen rauschhaften Zustand versetzt, während dessen er seine Umgebung besonders intensiv wahrnimmt. Die KL sinkt dabei um einen Punkt pro Qualitätsstufe, während die IN um den gleichen Wert steigt.

Zutaten: Horn (4x), Karfunkel (2x), Rauschpflanze (2x), Tiergift, Übernatürliche Pflanze

Labor: Alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: 30

Verwirrungstrank

Wirkung: Für eine Stunde erhöht sich der TaW in *Überreden* und *Überzeugen* bei gegen den Anwender gerichteten Proben pro Qualitätsstufe um 2 Punkte.

Zutaten: Alkohol (3x), Rauschpflanze (4x), Säure, Schuppe, Tiergift

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 20

Wachtrank

Wirkung: Das Schlafbedürfnis des Anwenders wird pro Qualitätsstufe für 6 Stunden ausgesetzt

Zutaten: Edelstein (2x), Heilpflanze (3x), Herz (2x), Rauschpflanze (3x)

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 15

Weissagungstrank

Wirkung: Für eine Stunde steigt der Wert der Gabe *Prophezeien* pro Qualitätsstufe um 2 Punkte. Verfügt der Held nicht über die Gabe, darf er sie während der Wirkungsdauer mit einem Wert in Höhe des Bonus' anwenden.

Zutaten: Auge (2x), Karfunkel (3x), Rauschpflanze (2x), Übernatürliche Pflanze (3x)

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 10

Elixiere des Todes

Wenn pure Gewalt nicht ausreicht, um einen Gegner zu überwinden, gibt es wenig effektiveres als ein wohlplatziertes Gift.

Angstgift

Wirkung: Für eine Stunde steigen alle Ängste des Anwenders pro Qualitätsstufe um 1 Punkt, während sein MU in gleichem Maße sinkt. Bei Angstgift handelt es sich um ein Einnahme-, Kontakt- und Waffengift der Stufe 10.

Zutaten: Alkohol, Rauschpflanze (4x), Tiergift (3x), Übernatürliche Pflanze (2x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Banngift

Wirkung: Für einen Tag sind alle Zauberproben des Anwenders pro Qualitätsstufe um 2 Punkte erschwert, zudem verliert er einmalig 6 AsP pro Qualitätsstufe. Bei Banngift handelt es sich um ein Einnahme-, Kontakt- und Waffengift der Stufe 10.

Zutaten: Blut, Edelstein, Giftpflanze (2x), Karfunkel (2x), Übernatürliche Pflanze (4x)

Labor: Alchimistisches Labor

Brauschwierigkeit: 30

Gegengift

Wirkung: Für jedes Gift existiert ein Gegengift. Bei deren Einnahme sinkt die Wirkung des dazu passenden Gifts um eine Qualitätsstufe pro Qualitätsstufe des Gegengifts, im Falle von

rein pflanzlichen und tierischen Giften sinkt die Giftstufe um den dreifachen Wert. Wird ein Antidot konsumiert, ohne dass die passende Vergiftung vorliegt, gilt dies als Einnahme des entsprechenden Gifts mit einer um 2 verminderten Qualitätsstufe bzw. bei rein pflanzlichen und tierischen Giften mit einer um 6 verminderten Giftstufe. Sinken Qualitäts- oder Giftstufe unter 1, ist die Wirkung des Gifts vollständig aufgehoben.

Zutaten: Zutaten des Gifts, wobei eine Giftpflanze oder ein Tiergift durch eine Heilpflanze ersetzt wird. Im Falle von Gegengiften, die sich gegen rein pflanzliche oder tierische Gifte wenden, werden eine Portion des Gifts und eine Heilpflanze benötigt.

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: Brauschwierigkeit des Gifts +5, bei rein pflanzlichen oder tierischen Giften Giftstufe +5

Pechgift

Wirkung: Der Anwender erhält für einen Tag den Nachteil *Tollpatsch*, jedoch erhöht sich die Patzerwahrscheinlichkeit nicht um 1 Punkt, sondern um die Qualitätsstufe.

Bei Pechgift handelt es sich um ein Einnahmegift der Stufe 10.

Zutaten: Alkohol (4x), Gestein (2x), Giftpflanze, Rauschpflanze (2x), Tiergift

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 25

Schlafgift

Wirkung: Der Anwender fällt in einen tiefen Schlaf, aus dem er ohne das entsprechende Gegengift nicht zu erwecken ist.

Die Wirkungsdauer entspricht einer Anzahl an Spielrunden, die sich aus der Höhe der Qualitätsstufe im Quadrat bestimmt. Bei Schlafgift handelt es sich um ein Einnahme-, Kontakt- und Waffengift der Stufe 10.

Zutaten: Alkohol (2x), Giftpflanze (4x), Rauschpflanze (3x), Übernatürliche Pflanze

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 20

Schwächungsgift

Wirkung: Für 1 SR sinken AT und PA des Anwenders pro Qualitätsstufe um je 1 Punkt. Bei Schwächungsgift handelt es sich um ein Einnahme-, Kontakt- und Waffengift der Stufe 10.

Zutaten: Alkohol (3x), Edelstein, Giftpflanze (2x), Rauschpflanze (2x), Tiergift (2x)

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 10

Siechengift

Wirkung: Über einen Tag hinweg erhält der Anwender jeweils nach Ablauf von drei Stunden pro Qualitätsstufe 1 SP. Bei Siechengift handelte es sich um ein Einnahme-, Kontakt- und Waffengift der Stufe 10.

Zutaten: Giftpflanze (3x), Holz, Metall, Tiergift (2x), Zahn (3x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 15

Todesgift

Wirkung: Über 10 KR hinweg erhält der Anwender jede KR 1 SP pro Qualitätsstufe. Bei Todesgift handelte es sich um ein Einnahmegift der Stufe 10.

Zutaten: Gestein, Giftpflanze (2x), Rauschpflanze, Säure, Tiergift (3x), Zahn (2x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 30

Vergessensgift

Wirkung: Der Anwender vermag sich für 10 Tage nur noch schwerlich an Vergangenes zu erinnern. Jedesmal, wenn er es versucht, muss ihm eine KL-Probe gelingen, die um die doppelte Qualitätsstufe erschwert ist. Bei Vergessensgift handelt es sich um ein Einnahmegift der Stufe 10.

Zutaten: Blut, Edelstein, Giftpflanze (2x), Säure, Tiergift (3x), Zahn (2x)

Labor: Mobiles Labor

Brauschwierigkeit: 25

Waffengift

Wirkung: Richtet die mit dem Gift behandelte Waffe SP an, erhöhen sich diese pro Qualitätsstufe

einmalig um 1W6. Es handelt sich bei Waffengift um ein Kontakt- und Waffengift der Stufe 10.

Zutaten: Blut, Giftpflanze (2x), Säure (2x), Tiergift (2x), Zahn (3x)

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: 20

Wahrheitsgift

Wirkung: Die Einnahme erschwert das Lügen und ist daher ein beliebtes Mittel für die Befragung von Personen. Für eine Stunde sinkt der *Überreden*-TaW des Anwenders pro Qualitätsstufe um 2 Punkte. Bei Wahrheitsgift handelt es sich um ein Einnahmegift der Stufe 10.

Zutaten: Edelstein (3x), Giftpflanze (2x), Rauschpflanze (4x), Übernatürliche Pflanze

Labor: Alchemistisches Labor

Brauschwierigkeit: 25



Die Charakter-erschaffung

Zur Erschaffung eines Charakters, der sich mit der Alchimie oder der Influxion beschäftigt, kommen die in **WnM** vorgestellten Regeln zur Anwendung. Darüber hinausgehend existieren jedoch auch einige zusätzliche Vorteile, Sonderfertigkeiten und Professionen mit Bezug zu myranischem Zauberwerk.

Vorteile

Mechanopath (7 GP, Gabe, MU/IN/IN): Eine mit dieser Gabe gesegnete Person vermag arkanomechanische Konstruktionen mit Hilfe seines Geistes zu steuern. Er benötigt dafür keinerlei Apparaturen und muss das entsprechende Objekt lediglich berühren. Auch muss er das zur Kontrolle notwendige Talent nicht vorweisen können, sondern kann stattdessen die übrig behaltenen Punkte der Gabenprobe als TaW verwenden. Verfügt er über das entsprechende Talent, werden die Punkte zu dessen Wert addiert. Einem Mechanopathen ist es lediglich möglich, eine Arkanomechanik gleichzeitig zu kontrollieren, diese darf jedoch aus beliebig vielen Einzelartefakten bestehen.

Die Gabe kann zudem für die Reperatur einer Arkanomechanik verwendet werden, in diesem Fall ersetzen die Punkte der Gabe jene des entsprechenden Handwerkstalents bzw. werden zu dem vorhandenen Wert addiert. Darüber hinaus kann ein Mechanopath Artefakte mit Hilfe seiner Gabe analysieren. Die übrig behaltenen Punkte der Probe zählen hierbei als ZfP* auf der Analysetabelle (**MyMa** S. 28). Zuletzt können die übrig behaltenen Punkte auf die LO eines Artefakts addiert werden, wenn auf diese geprobt werden muss. Jeder Einsatz der Gabe kostet 2 AuP.

Sonderfertigkeiten

Arkanomechaniker I–III: Wird beim Ablegen der *Mechanik*-Probe zur Erschaffung einer Arkanomechanik ein Patzer gewürfelt, ist die Konstruktion automatisch misslungen. Verfügt der Erschaffer jedoch über die SF Arkanomechaniker, darf wie bei normal misslungenen Proben ein um 7 Punkte erswerter Rettungswurf abgelegt werden. Verfügt er über die zweite Stufe, vermindert sich die Erschwernis bei allen Rettungswürfen auf 3 Punkte, während sie bei der dritten Stufe sogar gänzlich entfällt.

Voraussetzung: *Mechanik* 10/14/18

Verbreitung: 4/3/2

Kosten: je 100 AP

Artefaktreinigung I–III (ZHV): Die Wahrscheinlichkeit, dass ein erschaffenes Artefakt von einer *Artefaktseele* besessen ist, sinkt um 7/14/21 Punkte.

Voraussetzung: Leiteigenschaft 14/15/16

Verbreitung: 5/4/3

Kosten: je 100 AP

Beschwörungsbindung I–III (ZHV): Während im Rahmen der Einbindung eines Zaubers in ein Artefakt normalerweise eine Erschwernis von 3 Punkten hingenommen werden muss, sinkt diese für Kenner dieser SF auf 2/1/0 Punkte.

Voraussetzung: Leiteigenschaft 14/15/16

Verbreitung: 5/4/3

Kosten: je 100 AP

Brauroutine I–III: Der Alchimist versteht sich darauf, durch rasches, aber dennoch sorgsames Vorgehen und mit Hilfe einiger Kniffe, deutlich schneller arbeiten zu können, als dies ungeübten Personen möglich wäre. Pro Stufe der Sonderfertigkeit verringern sich Brau- und Analysedauer um eine halbe Stunde.

Voraussetzung: *Alchimie* oder *Kochen (Tränke)* 10/15/18

Verbreitung: 4/3/2

Kosten: je 100 AP

Former der Leiber (ZHV): Die SF ermöglicht es, mit einem auf der Quelle *Dya'Khol* und der Influxion *Nekromantie* basierenden Zauber einen *Golem* aus Leichenteilen zu erschaffen. Dabei wird zwar auf den entsprechenden Zauber gewürfelt, jedoch kommen alle Regeln der Influxion *Golembau* zur Anwendung. Die auf diesem Wege erschaffenen Kreaturen zählen für alle Belange als *Untote* und erhalten die unter *Nekromantie* aufgeführten automatischen Attribute statt jene des *Golembaus*.

Voraussetzung: KL 14, *Anatomie* 10, *Magiekunde* 11, *Quellenkenntnis Dya'Khol*

Verbreitung: 3

Kosten: 200 AP

Improvisation I–III: Der Alchimist hat gelernt, bei der Ausübung seines Handwerks mit einfachsten Mitteln auszukommen. Verwendet er eine Laborausstattung, die schlechter ist als die geforderte, vermindern sich die daraus resultierenden Abzüge pro Stufe der SF um 1 Punkt.

Voraussetzung: *Alchimie* oder *Kochen (Tränke)* 10/15/18

Verbreitung: 4/3/2

Kosten: je 100 AP

Influxion (Dienst) (ZHV): Zur Erschaffung eines Influxionsobjekts bedarf es neben einer passenden Quelle auch der entsprechenden Influxion, im Einzelnen *Beschwörungsmatrix*, *Beschwörungsspeicher*, *Beschwörungstalisman*, *Chimärenerschaffung*, *Golembau*, *Kraftspeicher*, *Kraftumwandler*, *Nekromantie* und *Sphärenstabilisator*.

Voraussetzung: Leiteigenschaft 14

Verbreitung: 4

Kosten: je 100 AP

Konservator I–III: Dem Alchimisten sind besondere Zubereitungsmethoden bekannt, um die Haltbarkeit eines alchimistischen oder pflanzlichen Tranks zu erhöhen. Legt er eine Probe zur Verlängerung der Haltbarkeit ab, erhöht sich diese für jede Stufe der Sonderfertigkeit um ein zusätzliches Oktal pro TaP*.

Voraussetzung: *Alchimie* oder *Kochen (Tränke)* 10/15/18

Verbreitung: 4/3/2

Kosten: je 100 AP

Meister der [Chimären, Golems, Untoten] I/II/III: Die *Loyalität* erschaffener Kreaturen steigt um 2/4/6 Punkte. Werden Kreaturen permanent erhoben, werden die AsP für die Bestimmung der pAsP als um 10/20/30% niedriger angenommen.

Voraussetzung: Leiteigenschaft 14/15/16

Verbreitung: 5/4/3

Kosten: je 100 AP

Trankspezialisierung I–III: Der Alchimist hat sich auf die Herstellung eines speziellen Tranks spezialisiert. Jede damit verbundene Probe auf *Alchimie* oder *Kochen (Tränke)* ist pro Stufe um 2 Punkte erleichtert. Die SF kann mehrfach für verschiedene Tränke erworben werden.

Voraussetzung: *Alchimie* oder *Kochen (Tränke)* 10/15/18

Verbreitung: 4/3/2

Kosten: je 50 AP

Zauberzeichen: Der Erschaffer kann ein Artefakt mit passenden arkanen Symbolen versehen, seien sie aufgemalt, tätowiert, eingeschnitten oder anderweitig angebracht. Alternativ ist es auch möglich, das Influxionsobjekt gänzlich in Form eines entsprechenden Zeichens zu erschaffen. Beide Varianten erleichtern die Zauberprobe der Influxion um TaP*/3 Punkte einer Probe auf das eingesetzte Handwerkstalent, selbst wenn Verzauberung und Anbringung bzw. Erschaffung von unterschiedlichen Personen durchgeführt werden. Dafür ist es einem Betrachter mit 7 TaP* einer *Magiekunde*-Probe möglich, die Influxion zu bestimmen, während 10 TaP* zudem ihre Randparameter offenbaren und 13 TaP* sogar eventuell eingebundene Zauber und deren Randparameter erkennen lassen. Außerdem genügt zur Zerstörung des Artefakts bereits die zumindest partielle Entfernung der Symbole.

Voraussetzung: *Magiekunde* 10

Verbreitung: 4

Kosten: 100 AP



Professionen

Theoretisch vermag sich jede arkan begabte Person der Influxion zu widmen, in besonderem Maße haben sich jedoch die *Influktoren* diesem Zweig der Magie zugewandt. Die seltenen *Mechanopathen* widmen sich dagegen der Kontrolle arkanomechanischer Konstruktionen. Regeltechnisch kann eine beliebige Profession als Grundlage für einen solchen Helden dienen, solange er nur die entsprechende Gabe erwirbt, meist handelt es sich bei ihnen allerdings um *Matrosen*. Schließlich erfordert der Bau von Arkanomechaniken auch versierte *Handwerker*, seien es nun Grobschmiede oder Zimmermänner. Neben profanen Alchimisten, die auf Basis des *Handwerkers* erstellt werden können, sowie diversen gewöhnlichen Zauberern, die sich nebenher der Trankkunde widmen, existieren auch spezialisierte *Arkane Alchimisten*.

Arkaner Alchimist

Magiebegabte Alchimisten widmen sich gänzlich der Herstellung von Tränken. Viele von ihnen konzentrieren sich sogar weiterhin auf einzelne Zweige wie Gifte oder Heilmittel.

Arkaner Alchimist

(0 GP, magische Grundprofession)

Voraussetzungen: MU 12, KL 14, FF 13

Modifikationen: SO 4-10

Automatische Vorteile: Meisterhandwerk Alchimie oder Kochen, Viertelzauberer

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung Alchimie oder Kochen, Besonderer Besitz (Rezepte) / Goldgier, Neugier, Stubenhocker

Kampf: Ein Waffentalent der Kategorie D +2

Körper: Selbstbeherrschung oder Sinnenschärfe oder Zechen +2, ein weiteres +1

Gesellschaft/Natur: Etikette oder Gassenwissen oder Lehren oder Menschenkenntnis oder Überreden oder Wildnisleben +4, zwei weitere +3

Wissen: Geographie +3, Magiekunde +4, Rechnen +5, Gesteinskunde oder Hüttenkunde oder Mechanik oder Pflanzenkunde oder Schätzen oder Tierkunde +6, zwei weitere +5

Sprachen/Schriften: zwei Schriften je +5

Handwerk: Alchimie oder Kochen +7, Handel +3, Malen/Zeichnen +3, Heilkunde Gift oder Heilkunde Krankheiten oder Heilkunde Wunden +4, die anderen beiden +2

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Alchimie), Weihe des Craters, 400 AP für alchimistische SF, Crater-Rituale und Talentspezialisierungen

Besonderheiten: Der Arkane Alchimist startet mit einem an ihn gebundenen Crater, der dafür aufgewendete pAsP wurde bereits zurückgekauft.

Influktor

Influktoren haben sich auf die Influxion spezialisiert, untergliedern sich jedoch in einzelne Zweige. Während sich die *Technomanten* der Artefaktherstellung widmen, konzentrieren sich *Vivomorphisten* auf die Erschaffung von Kreaturen. Unter-

kategorien bilden *Arkanomechaniker*, *Chimärologen*, *Golembaumeister*, *Magoprothetiker* und *Nekromanten*.

Influktor (GP nach Variante, magische Grundprofession)

Voraussetzungen: KL 14, IN 13, FF 13

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für passende Quelle / Stubenhocker

Kampf: Dolche +2, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +3

Gesellschaft/Natur: Etikette oder Lehren oder Schriftlicher Ausdruck +4, ein weiteres +2

Wissen: Magiekunde +5, Brettspiel oder Kryptographie oder Mechanik oder Tierkunde +4, ein weiteres +3, Rechnen +3

Sprachen/Schriften: Eine Sprache +6, eine Schrift +6

Handwerk: Passendes Handwerkstalent +3

Zauber: HE: +7 auf eine Quelle nach Wahl, E: +5 auf eine weitere Quelle

Instruktionen/Influxionen: Analyse, zwei weitere Instruktionen nach Wahl, drei Influxionen nach Wahl

Sonderfertigkeiten: Formelentwicklung I-III (nach Wahl), passende Quellenkenntnis, 400 AP in magischen Sonderfertigkeiten

Varianten:

Viertelzauberer (7 GP): *Modifikationen:* -6 AsP; *Vorteile:* Viertelzauberer, kein Hausessenzzauber

Halbzauberer (8 GP): *Modifikationen:* MR +1, +6 AsP; *Vorteile:* Halbzauberer

Vollzauberer (11 GP): *Modifikationen:* MR +2, +12 AsP; *Vorteile:* Vollzauberer

Die Cholkumu

Magiebegabung ist bei den Neristu selten, nur eines unter vier- bis fünfhundert Kindern wird mit Zauberkräften geboren. Dennoch existiert neben der heilmagischen Tradition der Thulna'il noch eine zweite, die der handwerklich orientierten Cholkumu, die viel von den Künsten der Influxion und der Alchimie verstehen. Als Meister der Fingerfertigkeit sind die Vierarmigen in der Lage, sehr filigrane Objekte zu erschaffen, die schon für sich genommen wertvoll wären, doch durch ihre Verzauberung zu besonderen Kunstwerken werden. Für die Mehrheit aller Cholkumu sieht der Alltag aber prosaischer aus, sie arbeiten als Fälscher und Hehler und brauen Tränke auf Bestellung.

Die Zauberkunst der Cholkumu

Ihr magischer Schwerpunkt liegt auf der Essenzbeschwörung, namentlich den Quellen Aggari, Erz, Feuer und Xolovar. Von der Wesenbeschwörung verstehen sie meistens nichts. Als analytisch veranlagte Wissenschaftler verbringen sie viel Zeit damit, Artefak-

Die Cholkumu der Neristu im Überblick

Kurzbeschreibung: wissenschaftlich geprägte Repräsentation magischer Technomanten und Alchimisten

Hauptquellen: Aggari, Erz, Feuer, Humus, Khalyanar, Kraft, Xolovar

Übliche Ausbildungen: Arkaner Alchimist, Arkaner Künstler, Influktor (Technomant)

Verbreitungsschwerpunkt: Nerenithe des Imperiums

Zusammenhalt: hinlänglich

Wissen: ansehnlich

Ressourcen: ansehnlich

Die Cholkumu im Spiel: Als Hehler, bei denen man gestohlene und illegale Magotechnik erwerben oder loswerden kann. Als Bastler, die Zauberkunst und verzauberte Trickwaffen reparieren, ohne Fragen zu stellen. Oft auch als Bezugsquelle und Abnehmer für alchemistische Substanzen und Zutaten fragwürdiger Legalität.

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.

❖ **Bonus:** Zauber einer Influxion, die der Artefakterschaffung dient, erzielen automatisch 3 ZfP* zusätzlich, solange sie auch ohne diese gelungen wären.

❖ **Spezial:** Zauber der Quelle *Kraft* sind um 10% vergünstigt, kosten aber weiterhin mindestens 1 AsP.

Traditionsaufsatz

Cholkumu (+7 GP)

Voraussetzungen: KL 12, CH 13, FF 14, Spezies Neristu, Kulturkunde Neristu

Modifikation: SO 4-9

Empfohlene Vor- und Nachteile: Verhüllte Aura / Unfähigkeit für Wesenbeschwörungen

Kampf: –

Körper: –

Gesellschaft: Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: Fallenstellen +1

Wissen: Magiekunde +1, Mechanik oder Pflanzenkunde +2

Sprachen/Schriften: Imperiale Lautzeichen +4

Handwerk: Alchimie oder Grobschmied +4, Schlösser Knacken +1

Sonderfertigkeiten: Repräsentation (Neristu), Ritualkenntnis (Neristu)

te zu studieren, neue Entwürfe zu skizzieren und Experimente zu planen. Die Existenz der Cholkumu ist nicht einmal allen Neristu bekannt, was zu guten Teilen damit zusammenhängt, dass die vierarmigen Technomanten und Alchimisten schon seit langem ihre Künste gerne für den ausüben, der ihnen dafür das meiste bezahlt. Daher nehmen sie es aus Selbstschutz mit der Geheimhaltung sehr genau. Cholkumu respektieren die Gesetze des Imperiums oder sonstiger zweiarmiger Machthaber nur dann, wenn sie sich davon einen Gewinn versprechen, ansonsten sind sie nur zu gerne bereit, auch außerhalb der Legalität zu arbeiten. So stellen sie gefälschte Artefakte her oder fertigen Zauberkunst an, das es ermöglicht, Schlösser zu öffnen und Sicherheitsvorrichtungen zu umgehen.

Nur die wenigsten Cholkumu besitzen protzige Ladengeschäfte in guter Lage. Die meisten von ihnen werkeln in versteckt gelegenen Arbeitsräumen, die von zahlreichen profanen und magischen Fallen geschützt werden. Deren Adressen werden in Gaunerkreisen hinter vorgehaltener Hand im Flüsterton ausgetauscht und sind genauso gesucht wie die eines zuverlässigen Hehlers. Nicht selten sind Cholkumu dann auch die besten und manchmal einzigen Hehler, die es in einer Provinzstadt für Artefakte und Alchimika gibt. Ebenso gehört das Reparieren von Arkanomechaniken ohne Fragen zu stellen meistens zum Angebot einer Cholkuma, solange die Kasse stimmt. Auch beim Herstellen von Alchimika zögern viele von ihnen nicht, für gutes Geld Gesetze zu brechen, was mancherorts allen Neristu den üblen Ruf rücksichtsloser Giftmischer eingebracht hat.

Die Gemeinschaft

Cholkumu erlernen ihre Zauberkunst von einem persönlichen Mentor, der mit anderen Lehrern der Zauberei in einem Cirkel

organisiert ist. Es ist nicht üblich, dass eine solche Gemeinschaft auch in einem gemeinsamen Gebäude lebt, allerdings muss sich der angehende Cholkumo oftmals auch als Helfer bei einem nichtmagischen Handwerker wie etwa einem Juwelier, Goldschmied oder Schlosser verdingen, um die profane Seite seiner Kunst zu erlernen. Die Rolle eines derartigen Handwerkers wird er auch später spielen, wann immer er seine Magie geheim halten will.

Die Cholkumu im Spiel

Die meisten Cholkumu-Zirkel haben keine Agenda, die über den Erwerb von Wissen und Reichtum hinausgeht. Eine ähnliche Söldnermentalität haben meist auch ihre einzelnen Mitglieder, und darum sind sie für alle Unternehmungen zu haben, bei denen Teilnehmer mit ihren Fähigkeiten gut belohnt werden. Als Einbrecher, Schlösserknacker und Fallenentschärfer werden sie vor allem dann aktiv, wenn große Beute winkt und wenig körperliche Risiken drohen. Lukrative und legale Vorhaben sind natürlich auch interessant, aber nicht leicht zu finden.

Berühmtheiten

Der begnadete Technomant *Vilchnu* aus Sidor Corabis ist der bekannteste Fachmann für die Erschaffung von magischen Prothesen, gerüchteweise vermag er sogar beschädigte innere Organe zu ersetzen. Seine Schwester, die Thulna'il *Ulcharani*, arbeitet bei der Verbindung von Fleisch und Prothese eng mit ihm zusammen, um Kriegsversehrte und Unfallverletzte zu heilen.



Abenteuerschauplätze

Einzelne Zauberwerke können jede Geschichte bereichern, doch vermögen sie darüber hinaus auch als eigene Schauplätze für Abenteuer zu dienen. Die folgenden zwei Beispiele können

schnell in eine bestehende Geschichte eingearbeitet oder als Grundlage für eine eigene verwendet werden.

Eine Schaufelradgaleere

Bei der Schaufelradgaleere handelt es sich um ein Flussschiff, wie es sie auf den myranischen Flüssen und Seen in großer Zahl gibt. Sie verkehrt auf einem der vielen Abschnitte des Orismani, die abseits der Städte von Flusspiraten heimgesucht werden. Trotz ihrer stattlichen Größe von über 70 Schritt Länge und einer Breite von etwas über zwölf Schritt hat das Schiff nur einen Tiefgang von 1,5 Schritt. Flussgaleeren haben durchweg sehr geringen Tiefgang, um sprichwörtlich auf einer stark taubedeckten Wiese fahren zu können. Das ist eine Notwendigkeit, ist der Fluss doch an vielen Stellen versandet und von vielen Hindernissen wie verrottenden Baumstämmen und vielen halbversunkenen Wracks durchsetzt. Flussschiffe werden nicht für die Ewigkeit gebaut und haben eine erwartete Lebensdauer von fünf Jahren, vielleicht auch einem Jahrzehnt. Wenn sie auf Grund laufen und nicht mit wenig Aufwand wieder geborgen und repariert werden können, wird einfach alles Wertvolle entfernt und das hölzerne Gerippe zum Verrotten liegen gelassen.

Ein von einem erfahrenen Technomanten konstruierter Schiffsantrieb könnte im Extremfall auf gerader und tiefer Strecke bis zu 13 Meilen pro Stunde fahren. In der Realität legen Schaufelradgaleeren in den zehn Stunden eines durchschnittlichen Fahrttages jedoch gerade einmal 40 Meilen zurück, denn natürlich muss nicht nur vorsichtig gefahren werden, auch sind im Geschäftsbetrieb eine Reihe von Zwischenaufhalten für das Ein- und Aussteigen von Passagieren, das Laden und Löschen von Ladung sowie die Aufnahme von Treibstoff für den Kraftumwandler des arkanomechanischen Antriebs nötig, die alle ihre Zeit kosten.

Erledigt wird all diese Arbeit von der Besatzung bestehend aus den Offizieren in Person des Kapitäns, des Steuermanns, des Zahlmeisters, der beiden Mechanopathen, des Frachtmeisters, des Majordomus und des Wacht-Prinzipalis, sowie aus deren Gehilfen, dem Koch, den beiden Küchenhilfen, dem Thekenwirt, den acht Schankdienern, den acht Kabinendienern, den 30 Schwerarbeitern der Deckmannschaft und den 24 Schiffskämpfern der Söldnertruppe. Sie verrichten ihre Arbeit auf einer der drei Ebenen des Schiffs oder im Steuerhaus.

Das Hauptdeck

Das unterste Deck einer Schaufelradgaleere liegt meist nur knapp über der Wasserlinie. Sehr oft ragt es rechts und links um ein oder zwei Schritt über den Rumpf hinaus, damit mehr Fracht transportiert werden kann, was für ein Schiff dieser

Art von entscheidender Wichtigkeit ist. Der überstehende Decksbereich schützt das Schiff außerdem einigermaßen vor Beschädigungen, wenn es zu seitlichen Zusammenstößen mit anderen Wasserfahrzeugen oder festen Hindernissen kommt. Das Hauptdeck verfügt über einen umlaufenden Säulengang, der das Oberdeck trägt. Von der Schiffsbesatzung sind auf dieser Ebene üblicherweise die Schwerstarbeiter anzutreffen, raue Gesellen, zu denen oftmals neben Menschen auch Leonir, Minotauern und Kynokephalen gehören. Sie werden vom Frachtmeister und seinem Gehilfen im Zaum gehalten, die ihrerseits auch über einen rauen Umgangston verfügen müssen. Von den primär zur Verteidigung gegen die unvermeidlichen Flusspiraten angeheuerten Schiffssoldaten sind hier üblicherweise immer acht anwesend, die auch die immer wieder zwischen Passagieren aufflackernden Streitigkeiten im Keim ersticken sollen. Dennoch kommt es regelmäßig zu Diebstählen, Schlägereien oder sogar zu Messerstechereien.

Eine Deckpassage ist die günstigste Möglichkeit, auf einer Schaufelradgaleere zu reisen. Im Preis inbegriffen ist nur das Recht, bis zum Ziel auf dem Hauptdeck zu sein, während die höheren Decks nicht betreten werden dürfen. Deckpassagiere müssen sich nach den Anweisungen des Frachtmeisters und seines Gehilfen richten. Im Notfall können sie sogar als zusätzliche Hilfsarbeiter herangezogen werden, wenn es darum geht, ein gestrandetes Schiff vorübergehend zu erleichtern und von einer Sandbank herunterzuziehen. Auch verpflichten sich manche von ihnen freiwillig dazu, auf der Reise bestimmte Arbeiten zu übernehmen, wie das Ausmisten der Viehgatter oder das Laden und Löschen von Fracht. Dafür wird ihnen ein Teil des Fahrpreises erlassen.

Es gibt keine Betten oder anderen festen Schlafplätze, stattdessen suchen sich Reisende irgendeinen Fleck, an dem sie ungestört bleiben. Viele rollen sich irgendwie auf Ballen mit Frachtgut zusammen und hoffen, dass diese nicht vor dem Morgen bewegt werden müssen. Doch das ist oft eine vergebliche Hoffnung, denn auf dem Hauptdeck herrscht stets ein reges Treiben, wenn wieder einmal die Last umgeschichtet werden muss, um das Schiff neu auszuwuchten und damit an die aktuelle Situation auf dem Fluss anzupassen. Ebenso kann es vorkommen, dass die Deckpassagiere auf einen anderen Schlafplatz gescheucht werden, wenn Ladung abtransportiert oder neu verstaut werden muss.

Es werden keine Mahlzeiten serviert, doch kaufen manche Deckpassagiere sich für ein paar Pekunos eine Portion der Pulpa, die

eigentlich für die Schwerstarbeiter zubereitet wird. Eine weitere Essensmöglichkeit besteht darin, einen Diensten zu bestechen und sich Speisen aus der Küche für die Salonpassagiere bringen zu lassen. In den Häfen gehen oftmals kleine Boote längsseits, von denen aus geschäftstüchtige Händler fertige warme Speisen an die Fahrgäste verkaufen.

Manche Deckpassagiere besitzen gar die Dreistigkeit, ein kleines Kochfeuer zu entzünden, doch ist dies wegen der Brandgefahr auf jedem Schiff verboten und es erfordert eine üppige Bestechung des Frachtmeisters, damit dieser darüber hinwegsieht. Die meisten der auf dieser Ebene reisenden Fahrgäste begnügen sich aber mit Zwieback, Hartkäse oder Dauerwurst.

H1: Reling

Ein robustes Geländer von gut einem Schritt Höhe, das verhindern soll, dass Fahrgäste, Vieh oder Fracht über Bord fallen. Nachts patrouillieren hier meist nachtsichtige amaunische Mitglieder der Bordwache, denn auf Frachtschiffen muss man stets damit rechnen, das übermütige Lutraa an Bord klettern, wenn das Schiff vor Anker liegt, um spielerisch ihren Mut zu beweisen und mit irgendwelcher Fracht zu fliehen, die sich vielleicht als brauchbar erweisen mag.

H2: Ladebrücke/Landungssteg

Der geringe Tiefgang einer Schaufelradgaleere erlaubt es, an fast allen Uferabschnitten anzulegen, zum Vertäuen genügen einige Pflöcke. Am Bug gibt es für solch einen Fall eine schwenkbare Landungsbrücke, die abgesenkt wird und über die Personen oder Fracht an Bord gelangen können. Üblicherweise werden Passagiere beim Betreten des Schiffes vom Gehilfen des Frachtmeisters in Empfang genommen und müssen den Fahrpreis für die Passage auf dem Hauptdeck bezahlen.

H3: Ankerwinde

Die meist eigens verstärkte Ankerkette wird beim Lichten des Ankers auf diese sich drehende Säule aufgewickelt, die unter Deck mit dem arkanomechanischen Antrieb verbunden ist. Geübte Mechaniker können die Winde auch einsetzen, um Baumstämme und andere Hindernisse zu entfernen oder das Schiff auf einen flachen Strand zu ziehen, wenn es auf dem Fluss durch Packeis oder Flutwellen zu gefährlich wird.

H4: Treppe

Nahe dem Bug des Schiffes gibt es eine Treppe, über die man zum Oberdeck mit dem Großen Saal hinaufsteigen kann. Sie darf nur von Passagieren des Oberdecks benutzt werden, sowie natürlich von den Offizieren und Diensten sowie neu zugestiegenen Fahrgästen, die sich eine Kabine nehmen wollen. Sie können hinaufsteigen, um dort beim Zahlmeister den Aufpreis zu zahlen. Wenn sie dort erfahren, dass es keine Kabinenplätze mehr gibt und haben sie das Fahrgeld für die einfache Fahrt bereits bezahlt, erhalten sie dieses nicht zurück, selbst wenn sie sofort wieder von Bord gehen. Deckpassagiere des Unterdecks, die nach oben gelangen wollen, werden vom Frachtmeister mehr oder weniger höflich daran gehindert. Dabei kann eine kleine Bestechung natürlich auch hier Wunder bewirken.

H5: Frachtraum

Der Bereich unter dem Salondeck ist einigermaßen vor schlechtem Wetter geschützt und wird daher genutzt, um die teureren Frachtgüter zu verstauen. Hier schlafen die Schwerarbeiter und diejenigen Deckpassagiere, die durch Bestechung den Frachtmeister überzeugen konnten, dass sie ihren persönlichen Schlafplatz hier aufschlagen dürfen. Hier werden zudem hinter beweglichen Gattern mitgeführte Pferde und Vieh untergebracht.

H6: Brennstoffkammer und Wohnquartier der Mechanopathen

Hier lagern die Holzstämme, die für den Kraftumwandler benötigt werden. Außerdem sind hier die Wohnräume der beiden Mechanopathen, von denen sich mindestens einer stets in der Nähe des arkanomechanischen Antriebes aufhalten muss, um bei Störungen sofort eingreifen zu können. Die Mechanopathen gehören zu den Schiffsoffizieren, auch wenn ihre Unterkünfte auf dem Hauptdeck neben der Mechanik liegen. Das hat nicht nur den Vorteil der Nähe zu ihrem Arbeitsplatz, sondern sie haben dadurch größere Quartiere als die übrigen Offiziere mit Ausnahme des Kapitäns. Die beiden Spezialisten, von denen oftmals einer der Lehrling und Gehilfe des Älteren ist, sind sich ihres besonderen Status bewusst und dementsprechend eingebildet.

H7: Arkanomechanischer Antrieb

Dieser verzauberte Antrieb ist das Herzstück des Schiffes und hier haben nur die Mechanopathen Zutritt. Unbefugte, die hier erwischt werden, können froh sein, wenn man sie nach einem strengen Verhör nur über Bord wirft. Zu groß ist die Angst davor, dass gedankenlose Deckpassagiere kostbare Teile der Arkanomechanik zu stehlen versuchen. Der Antrieb erfordert nicht nur, dass ein Mechanopath die Armaturen bedient, um die Anforderungen des Kapitäns oder Steuermanns nach mehr oder weniger Geschwindigkeit zu erfüllen. Zusätzlich sind jeden Tag mehrere Stunden sorgfältige Wartung nötig. Von hier führen Gestänge unter Deck und dann weiter zum Antriebsrad am Heck.

Ein wichtiger Teil der Anlage ist der hochwertige Kraftumwandler, der mit Hilfe von pflanzlicher Masse betrieben werden kann, in der Praxis meist Holz und Grünschnitt, die gebündelt bei vielen Anlegeplätzen am Ufer für Käufer bereitliegen. Die Mechanopathen erschrecken gerne die Ladearbeiter mit Geschichten, wie in Krisensituationen alles verheizt wurde, was der Arkanomechanik zu nahe kam.

H8: Das Antriebsrad

Das schwere Schaufelrad mit den acht Schaufelblättern sorgt dafür, dass die Flussgaleere fährt. Es befindet sich bei diesem Schiff am Heck, es existieren jedoch auch größere Galeeren, deren zwei Antriebsräder rechts und links am Schiff liegen. Dies macht sie beweglicher, da die beiden Räder in unterschiedlichen Geschwindigkeiten und sogar gegenläufig rotieren können, doch dafür sind auch zwei separate Arkanomechaniken nötig. Der große Vorteil von Schaufelradgaleeren ist der stete Antrieb, der



es ihnen erlaubt, ohne Ruderer auszukommen und nicht auf günstige Winde warten zu müssen.

Das Oberdeck

Hier liegen die verschiedenen Räumlichkeiten, die den gut zahlenden Salonpassagieren eine angenehme Fahrt ermöglichen. Neben dem Raum des Zahlmeisters liegen hier die Schlafkabinen und der Große Saal sowie die Küche und die Wäschekammer. Auf Anordnung der Reeder wird dafür gesorgt, dass sich die Gäste möglichst wohl fühlen und nur wenig vom lauten Treiben auf dem Frachtdeck unter ihnen mitbekommen. Zum Fahrpreis gehören neben der Unterbringung in einer Kabine auch drei tägliche Mahlzeiten im Salon sowie das Recht, sich auf dem Schiff fast frei zu bewegen. Für die gesamte Bewirtung und Unterbringung ist der Majordomus zuständig. Er steht zwar bei weitem nicht an der Spitze der Offizierskette, doch ein erfahrener Majordomus, dessen souveräne Führung der Geschäfte viele zahlungskräftige Fahrgäste anlockt, mag durchaus ein höheres Honorar erhalten als der Kapitän.

O1: Galerie

Das Oberdeck ist von einer offenen Galerie umgeben, an der die Türen der einzelnen Kabinen liegen und der Zugang zum Großen Saal zu finden ist. Auch hier gibt es eine umlaufende Reling, sodass Passagiere, die hinunterfallen, wenigstens nicht im Wasser, sondern auf dem Hauptdeck landen. Dadurch kommen sie hoffentlich mit blauen Flecken davon, statt im Fahrwasser zu ertrinken. Die einzige Möglichkeit, hierher zu gelangen, stellt die Treppe am Bug dar.

O2: Der Raum des Zahlmeisters

Hier befindet sich neben einem Schreibtisch und Sitzgelegenheiten für den Zahlmeister und Besucher vor allem der magisch gesicherte Tresor sowie Aufbewahrungsmöglichkeiten für größere Wertsachen und wichtige Schreiben. Auf manchen Schiffen, die dem Haus Rhidaman gehören, nimmt ein Honorat des Hauses die Funktion des Zahlmeisters wahr. Auf dieser Schaufelradgaleere handelt es sich bei ihm jedoch um einen gewöhnlichen Bordoffizier und die Reeder entrichten eine festgesetzte Summe an das Haus Eupherban für das Recht, Briefe zu transportieren. Am bugwärtigen Fenster zahlen die Fahrgäste den Aufpreis für die Kabinenpassage. Hier werden auch die Löhne für die Schiffsbesatzung ausgezahlt. Der Zahlmeister muss gut rechnen und verhandeln können, aber natürlich auch über gute Umgangsformen und Warenkenntnisse verfügen. Er entscheidet, welche Güter ge- und verkauft und welche Beförderungsaufträge angenommen werden. Zusätzlich rechnet er alle Lebensmittel und anderen Güter ab, die an Bord verbraucht werden. Er ist für alle Gelder verantwortlich und führt die Bücher. Meist hat er einen Lehrling, der als sein Gehilfe fungiert.

O3: Zugang zum Großen Saal

Zwei Durchgänge, je einer an Steuerbord und Backbord, verbinden die Galerie mit dem großen Salon.

O4: Großer Saal

Der langgestreckte Salon ist das Herzstück des Oberdecks. Hohe Oberlichter sorgen für natürliche Beleuchtung, der Boden ist mit Teppich ausgelegt, die Wände sind mit Bildern und Spiegeln versehen. An den Wänden stehen Tische mit bequemen Stühlen für bis zu acht Personen, die den Aufenthalt angenehm machen. Die Passagiere halten sich hier nicht nur zu den Mahlzeiten auf, sondern nutzen die Tische auch für Glücksspiele wie Nebos, Myrmas, Archon und Hippodrom. Auf deren Ausgang werden gerne Wetten abgeschlossen, auch unter den bloßen Zuschauern. Dass dabei der Alkohol reichlich fließt, ist ein Umstand, den die Reederei durchaus gerne sieht.

Ferner existiert eine Tanzfläche, wo mitunter fahrende Musikanten aufspielen, um sich eine Passage zu verdienen. Manche luxuriösen Schiffe besitzen auch magische Lyras und eine Reihe Mnemokristalle mit beliebten Tanzliedern. Entlang der Wände stehen Kübelpflanzen, sodass der Salon ein wenig wie das Atrium einer vornehmen Villa wirkt. Es gibt sogar ein kleines Regal mit einigen Büchern.

Es sind oftmals Schiffskrieger mit im Salon, doch darf diesen eigentlich kein Alkohol ausgeschenkt werden. Für das leibliche Wohl der Reisenden stehen acht Schankdiener bereit, die sich für deutlich vornehmer als die Ladearbeiter auf dem Hauptdeck halten. Sie und die Hausdiener dürfen nachts auf dem weichen Teppich im Salon schlafen und die übrig gebliebenen Mahlzeiten vom Büffet essen.

O5: Thekenbereich

Hier werden Wein und Spirituosen aufbewahrt und vom Thekenwirt sowie so vielen Schankdienern wie gerade nötig ausgeschenkt. Dass diese Getränke nicht im Fahrpreis inbegriffen sind, stört die durstigen Passagiere kaum. Alkoholika müssen direkt bezahlt werden. Nachts wird zum Salon hin ein Gittervorhang heruntergezogen, um zu verhindern, dass sich Unbefugte an den Getränken vergreifen können. Wenn es zu Streitigkeiten kommt oder solche befürchtet werden, kann der Kapitän anordnen, dass die Theke geschlossen wird. Belästigt ein streitlustiger Betrunkener tatsächlich einmal andere Fahrgäste, greifen auch schon einmal die Schiffsgardisten ein, um die Unruhestifter unzeremoniell über Bord zu befördern.

O6: Kabinen

Das Schiff verfügt über 44 normale Kabinen, die eng sind, aber dafür edel eingerichtet. Jede Kabine ist für zwei Reisende gedacht. Ihre Grundfläche beträgt zweieinhalb mal zweieinhalb Schritt, etwa die Hälfte davon wird von einem weich gepolsterten Etagenbett mit Federkissen und Federdecken eingenommen – lang genug, damit auch großwüchsige Reisende bequem liegen können. Normalgewachsene Fahrgäste bewahren oft am Fuß- oder Kopfende ihre Reisetaschen auf. Die Böden sind mit Teppichen ausgelegt. Des Weiteren gibt es einen Stuhl und ein Schränkchen mit einer Waschschüssel und einer Kanne, die täglich von den Hausdienern mit Flusswasser aufgefüllt wird, die zudem den ebenfalls vorhandenen Nachtopf entleeren. Die Kabinen haben einfache Schlösser, die keinen wirklichen Schutz gegen Einbrecher bieten, sodass es wagemutig ist, wichtiges Eigentum in den Kabinen aufzubewahren.

O7: Suiten

Die vier Suiten verfügen über die Grundfläche von drei Standardkabinen. Hier kann der Reisende sein müdes Haupt in einem deutlich breiteren Bett zur Ruhe legen. Es gibt ferner eine abschließbare Truhe, einen Waschtisch mit einem *Unbefleckten Schwamm*, der den Anwender magisch reinigt, einen Spiegel, einen kleinen Schreibtisch und einen bequemen Sessel. Natürlich fehlt auch hier nicht der Nachtopf, doch ist dieser in einem aufklappbaren Stuhl untergebracht, sodass sich der Benutzer nicht unnötig verrenken muss.

Im hinteren Teil der Kabine befindet sich eine über die ganze Breite gehende Falttür, hinter der in einem schmalen Bett der begleitende Leibdiener oder Lehrling nächtigen kann. Die Suiten haben rund um die Uhr Anspruch auf die Dienste eines Hausdieners, der auf Wunsch die Mahlzeiten in der Kabine serviert. Die Suiten haben zwar etwas bessere Türschlösser, doch auch diese sind nicht gegen die Künste eines geschickten Einbrechers gefeit.

O8: Wäschekammer

Hier werden Bettwäsche, Geschirr, Besteck und Ersatzmöbel aufbewahrt. Das Schiff hat keine eigene Wäscherei, sondern man lässt schmutzige Tischwäsche und Laken in den Hafenstädten waschen. Auf luxuriöseren Vergnügungsschiffen gibt es häufig neben einer richtigen Therme auch eine eigene Wäscherei.

O9: Küche

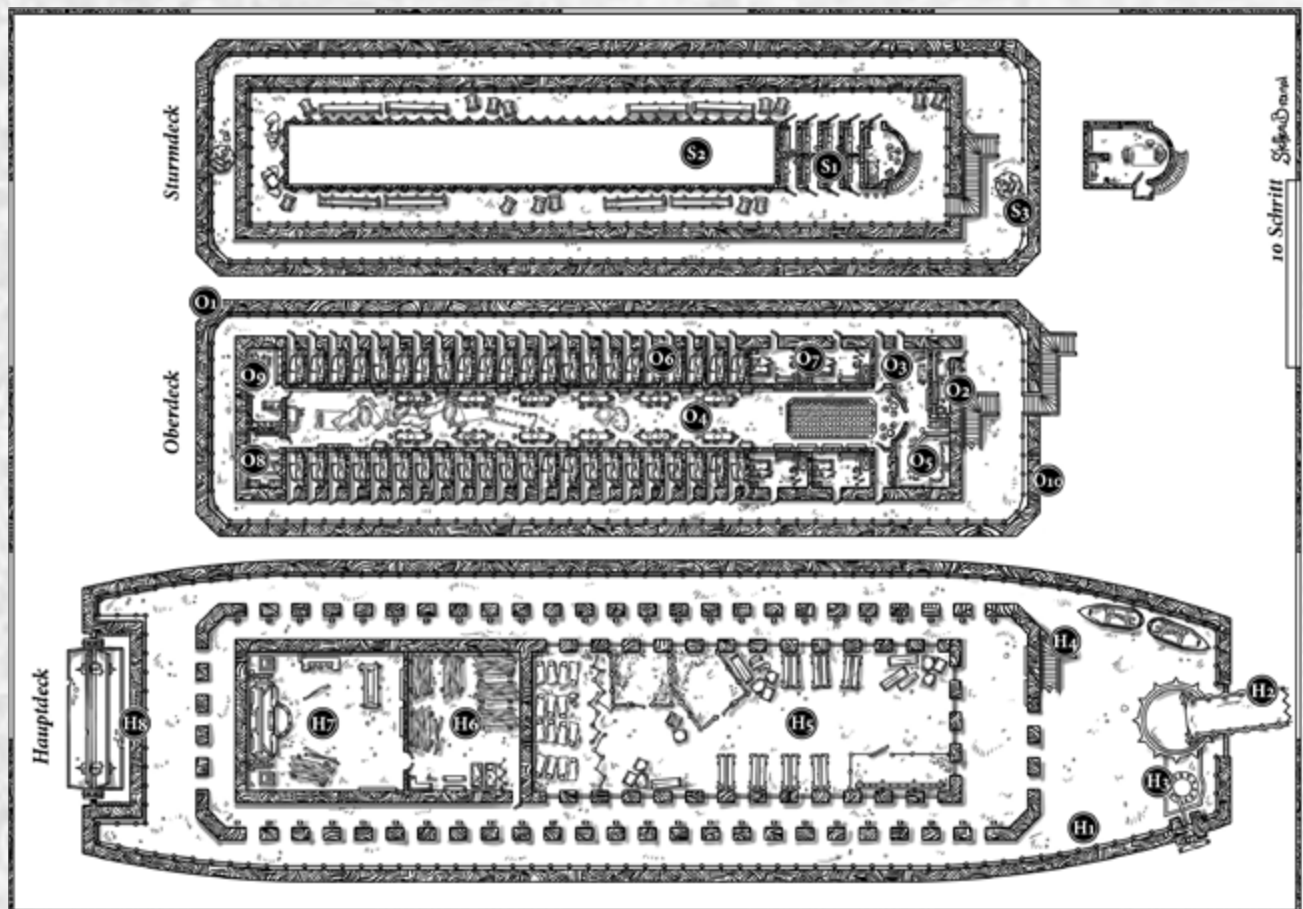
Hier werden vom Koch und den beiden Küchenhilfen die Mahlzeiten für die Kabinenpassagiere und die Besatzung zubereitet, wobei sich nur die Offiziere an denselben Köstlichkeiten wie die Passagiere erfreuen können. Morgens, mittags und abends werden jeweils ein Büffet mit verschiedenen schmackhaften und sättigenden Häppchen aufgebaut, die vor allem auf den menschlichen Gaumen abgestimmt sind und nicht viel Besonderes für amaurische, leonische oder neristische Zungen bieten, von anderen Spezies ganz zu schweigen. Die Schwerarbeiter und Schiffssoldaten hingegen ernähren sich tagaus tagein von Pulpa oder Eintopf. Als Besonderheit bietet die Küche einen magischen Eisschrank sowie einen magischen Kochplatz, denn ein offenes Feuer wäre auf dem Schiff zu gefährlich. Die Köchin und die Gehilfen dürfen in der Küche schlafen. Dadurch sind die Vorräte, aber noch wichtiger die kostbaren magischen Geräte stets unter Aufsicht.

O10: Treppe

Im Heck des Oberdecks führt eine Treppe hinauf auf das Sturmdeck.

Das Sturmdeck

Dieses Deck bietet den Kabinenpassagieren die Möglichkeit, sich den Wind um die Nase streichen zu lassen, zu flanieren oder





sich auf den herumstehenden Sitzgelegenheiten zu entspannen. Selbst wenn es auf Flusshöhe stickig und schwül ist, sorgt hier oben der Fahrtwind immer für einen angenehmen Hauch. Selbstverständlich gibt es auch hier eine Reling.

S1: Offizierskabinen

Am Bug des Sturmdecks befinden sich die Unterkünfte der Offiziere. Die vorderste und größte ist die des Kapitäns, in den anderen wohnen die festen Offiziere sowie auf manchen Strecken die ortskundigen Lotsen, die nur für kurze Flussabschnitte an Bord kommen.

S2: Salondach mit Oberlicht

In der Mitte des Sturmdecks liegt etwas erhöht das Dach des Großen Saals, dessen Seitenwände aus lichtdurchlässigem Bambusgeflecht bestehen. Es liegen Matten bereit, mit denen das Geflecht bei Regen wasserdicht abgedeckt werden kann.

S3: Bordgeschütze

Die beiden Polybelas dienen zur Abschreckung von potentiellen Flusspiraten.

Das Steuerhaus

Hier hält sich während der Fahrt neben dem Kapitän immer einer der Steuerleute auf. Nicht einmal das Imperium kann es sich leisten, sämtliche Nebenarme des Orismani zu begradigen. Alljährlich schaffen Frühlingshochwasser neue Sandbänke, Untiefen und andere Hindernisse. Steuerleute müssen daher nicht nur ihren Teil des Flusses gut kennen, sondern ständig neu- und dazulernen. Der Kapitän ist der ranghöchste Offizier, doch selbst er untersteht auf gefährlichen Passagen der Autorität des lenkenden Steuermanns.

Auf besonders gefährlichen Abschnitten ist es außerdem Pflicht, einen ortskundigen Lotsen an Bord zu nehmen, der bereits im nächsten Hafen wieder von Bord geht und sich nur mit den besonderen Tücken dieses Flussabschnittes auskennt. Eine wichtige Aufgabe des Lenkenden ist es, dem Mechanopathen an der Arkanomechanik über einen Hebelapparat und eine Rohrverbindung Anweisungen zu geben, damit dieser weiß, welche Geschwindigkeit benötigt wird und wann er die Maschine zu stoppen hat.

Eine alchimistische Magofaktur

Der Zweck einer alchimistischen Magofaktur ist einfach: Hier werden diejenigen Arten alchimistischer Stoffe hergestellt, die sich in großen Mengen produzieren lassen, weil sie keine andauernde fachmännische Betreuung oder extrem exotische Zutaten benötigen. Es gehört zu den größten vorstellbaren Erfolgen eines myranischen Alchimisten, ein traditionell kompliziertes Rezept auf eine grundlegende Kernprozedur zu vereinfachen und dann mit vielen Gehilfen die Herstellung im größeren Stil zu beginnen.

Personen in der Magofaktur

Es wird vor allem zwischen den einfachen Schwerarbeitern und den ausgebildeten Fachleuten unterschieden. Die Magofaktur ist so organisiert, dass die wenigen Alchimisten und Zauberer nur wenige Handgriffe selbst ausführen müssen, weil ihnen die meiste Arbeit von Zuträgern abgenommen wird. Dadurch können sie weit mehr produzieren als auf herkömmlichem Weg.

Die **Arbeiter** sind größtenteils freie Untertanen, die für Lohn arbeiten, dazu kommen angemietete Sklaven. Sie erledigen die simplen Tätigkeiten wie das Be- und Entladen der Transportfahrzeuge, das Einräumen der Lager, das Heranschaffen von schweren oder in großen Mengen benötigten Zutaten, das Drehen der Mühlen, das Pumpen der Blasebälge und vieles mehr. Das Arbeiten in einer alchimistischen Magofaktur erfordert viel mehr harte Schwerarbeit als viele Myraner vermuten, denn wie von Zauberhand geschieht hier nur wenig. Unter den Arbeitern findet man neben Menschen je nach Region auch Minotauren, Kynokephalen, Zwerge und andere starke Spezies. Bessergestellten Besuchern gegenüber treten die allermeisten Arbeiter unterwürfig auf, sind aber keineswegs immer koope-

rativ. Manchmal stellen sie sich auch besonders dumm, wenn sie ihre Hilfe verweigern wollen.

Als **Spezialisten** gelten die geschulten Handwerker bürgerlichen Standes, die für die Pflege und Erneuerung der empfindlichen Geräte zuständig sind. Zu ihnen gehören beispielsweise Glasbläser, Kristallschleifer, Feinschmiede und Töpfer. Manche Spezialisten beherrschen auch die Grundlagen der Alchimie, daher können sie oft auch die weniger komplexen alchimistischen Prozeduren alleine ausführen. Die voll ausgebildeten Alchimisten sind teils Bürger, teils Honoraten und haben ebenso führende und anleitende wie technische Aufgaben. Die meisten Spezialisten sind Menschen, manche aber auch Neristu oder Zwerge. Gegenüber bürgerlichen oder höher stehenden Besuchern sind sie meist höflich, aber zurückhaltend. Als eigene Gruppe abseits der Produktion gelten die bewaffneten **Wächter**, die dennoch unverzichtbar für den Betrieb einer Magofaktur sind.

Sicherheitsvorkehrungen

Vor allem vor drei Dingen versuchen die Leiter einer alchimistischen Magofaktur ihre Anlage zu beschützen: Kriminalität, Brände und Gifte. Da sowohl die Rohmaterialien wie auch die fertigen Alchimika im Verhältnis zu ihrem Gewicht und ihrer Größe sehr wertvoll sind, stellt Diebstahl durch die Arbeiter ein ständiges Problem dar. Die Lager Räume werden darum ebenso bewacht wie die Ein- und Ausgänge, auch wenn es unmöglich ist, den Schwund völlig zu verhindern.

Gegen Einbrüche sind viele Fenster vergittert, außerdem beschäftigt fast jede Magofaktur einige Nachtwächter, meist Veteranen der Armee. Von frei umherstreifenden Wachhunden ist man wieder abgekommen, da diese ihrerseits allerlei Schäden an den filigranen Apparaturen verursacht haben. Auf bewaffnete

Überfälle ist man hier nicht vorbereitet, ein derartig Aufsehen erregendes Verbrechen würde allerdings auch massive Nachforschungen der örtlichen Garden nach sich ziehen.

Feuer ist offensichtlich eine allgegenwärtige Gefahr, denn es wird mit vielen Öfen und Herden gearbeitet. Sehr viele Zutaten und Produkte sind nicht nur allgemein brennbar, sondern sogar sehr leicht entflammbar. Die üblichste Maßnahme besteht darin, viele Wasserbottiche und Sandeimer bereitzustellen. Zusätzlich gibt es auch elementare Feuerunterdrücker und alchemistische Brand-Ersticker, doch sind diese äußerst kostspielig. Die Benutzung von Laternen, Öllampen oder gar Fackeln ist strikt reglementiert und den meisten Arbeitern verboten. Eine weitere Gefahr stellen Vergiftungen dar, die beim Umgang mit alchemistischen Stoffen immer auftreten können. Als erste Schutzmaßnahme tragen viele Arbeiter und Spezialisten Handschuhe und Schleier. Zuletzt sei noch die Gefahr der Spionage erwähnt, denn die genauen alchemistischen Prozeduren sind der Konkurrenz oft Truhen voll Gold wert. Schon die exakten Schutzmaßnahmen gegen Spitzel sind ein Geheimnis für sich. Gerüchte erzählen jedoch von bestimmten Giften, die die Spezialisten einmal erhalten und gegen die sie auf Dauer täglich ein Gegenmittel nehmen müssen. Dadurch soll verhindert werden, dass sie mit all ihrem Wissen zu Geschäftsrivalen überlaufen.

Das Erdgeschoss

Die Magofaktur nimmt einen ganzen Straßenblock von 100 mal 100 Schritt Fläche ein. Sie ist von einem umlaufenden Wassergraben eingefasst, der sowohl ein heimliches Eindringen erschweren wie im Brandfall Löschwasser liefern soll. Der Volksmund in der umliegenden Stadt behauptet, dass die Alchimisten ihre misslungenen Tränke in diesen Graben gießen würden, sodass dessen Wasser unvorhersehbare übernatürliche Eigenschaften hätte. Zum Gebäude hin verläuft eine äußere Mauer von zwei Schritt Höhe.

E1: Tor

Der Zu- und Ausgang für Personen wird bei Tag und Nacht bewacht. Gegen abergläubische Einbrecher ist das Tor zudem mit wirkungslosen Glyphen im magischen Stil bedeckt.

E2: Gang

Hier sind tagsüber jederzeit 1W6+1 Arbeiter unterwegs.

E3: Empfang, Wartebereich und Treppenhaus

Dieser Raum ist dezent geschmückt und stets mit einem höflichen Schreiber besetzt, der Besucher begrüßt. Einfache bürgerliche Vertreter von Handwerks- und Handelscollegien werden hier von einem Stellvertreter des Prokurators empfangen, während vornehmere Gäste ins Obergeschoss weitergeschickt werden. Im hinteren Bereich des Raumes führt eine Treppe ins Obergeschoss.

E4: Umkleidebereich

Die Arbeiter müssen hier morgens ihre Straßenkleidung ablegen und durch feuerfeste Überwürfe, Hauben und Handschuhe aus Leder ersetzen. Diese Maßnahme dient nicht nur ihrem Schutz, sondern auch, um am Abend leichter kontrollieren zu können,

dass sie sich nicht an den wertvollen Materialien bedient haben. Der hier stationierte Wächter ist offiziell deshalb da, damit sich niemand an den Fächern mit der Alltagskleidung vergreift.

E5: Waschraum

Hier müssen sich die Arbeiter morgens oberflächlich und abends gründlich mit warmem Wasser und Leimseife waschen, um eventuelle Rückstände von der Haut und aus Haar, Bart oder Fell zu entfernen.

E6: Latrinen

Die Aborte für die einfachen Arbeiter. Hier sind tagsüber 1W6-1 Handlanger anzutreffen, von denen sich ein Teil vor der Arbeit drücken mag. Trotz scharfer alchemistischer Zusätze steigt von den Sitzen ein übler Gestank auf.

E7: Speisesaal der Arbeiter

Wichtigstes Einrichtungsmerkmal sind lange Holzbänke und einfache Tische. Zweimal am Tag gibt es hier aus zwei großen Kesseln eine Pulpellengrütze und eine Knochensuppe mit Schlachtabfällen, dazu einen Tee aus Kräutern, der angeblich die Kräfte der Arbeiter stärken soll.

E8: Schreibstube

Eine einfache und zweckmäßige Schreibstube für vier angestellte Schreiber. Hier hat auch der Sub-Procurator als Aufseher der Arbeiter sein Officium und hier werden Arbeiter angeheuert, zu einem Tadel einbestellt oder entlassen. Die Geschäftsräume im Obergeschoss bekommen sie nie zu sehen. Am Tisch des Sub-Procurators bekommen die Tagelöhner am Abend ihren knappen Sold und einmal in der Woche wird hier auch der Lohn für die Arbeiter ausgegeben.

E9: Wachstube

Der Aufenthaltsraum für die Wachen der Anlage, hier sind stets 1W3 Wachen zu finden. Vor den Zahltagen wird hier auch das für die Entlohnung der Arbeiter nötige Bargeld gelagert.

E10: Hauptlabor

Als das räumliche Hauptstück der ganzen Anlage ist das Hauptlabor in einer hohen Werkhalle untergebracht, die sich über das Erd- und Obergeschoss erstreckt. Am Boden befinden sich große Destillen, deren einzelne Teile oft aus Glas geblasen oder aus Opirlith geschliffen wurden. Hier wird die Mehrheit der alchemistischen Produkte hergestellt, natürlich unter gründlicher Kontrolle durch die Alchimisten, die auch das Abfüllen der Elixiere in Phiolen oder Fläschchen beaufsichtigen.

Auch die Simmerkessel aus Cupritan, in denen bei unterschiedlichen Temperaturen diverse Absude vor sich hin ziehen, werden aufmerksam von Alchimisten überwacht. Über jeden dieser Kessel kann eine umgedreht trichterförmige Haube gehängt werden, um die aufsteigenden Dämpfe durch einen langen Schlauch bis zu einem Loch in der Gebäudedecke zu leiten. Meist wird auf diese Sicherheitsmaßnahme jedoch verzichtet, wenn eine Vermischung der Dämpfe verschiedener Kessel als unbedenklich gilt, denn das Reinigen der Hauben und Schläuche mit neutralisierenden Alchimikalien ist aufwändig und teuer.



Der Einbau einer luftmagischen Anlage, die die aufsteigenden Dämpfe oberhalb des Daches in alle Winde verwirbelt, wurde erwogen, aber wegen der hohen Kosten noch nicht umgesetzt. Weiterhin finden sich in der Halle Mühlen zum Zerkleinern, übermannsgroße Sudpressen, große Trockenroste und viele andere Apparaturen.

E11: Plattform des Oberaufsehers

Von dieser leicht erhöhten Plattform hat der Oberaufseher einen guten Blick über alle Geschehnisse im Hauptlabor und kann bei Bedarf rasch eingreifen.

E12: Abfalllager

Hier ist viel Platz für Fässer und Krüge mit alchemistischen Abfallprodukten, die bis zu ihrem endgültigen Abtransport aufbewahrt werden. Trotz hoher Giftigkeit ist das Lager eher mittelmäßig gesichert. Es gibt an den Türen zur Werkhalle und zum Laderaum nur jeweils ein einfaches Schloß und keinen speziellen Wachposten, denn man geht davon aus, dass ohnehin niemand freiwillig den Raum betreten möchte.

E13: Zutatenlager

In diesem Bereich stehen alle benötigten Zutaten bereit, Masengüter in Säcken, Krügen und Fässern, seltene und kostbare Zutaten in Tresoren. Ebenso werden hier diejenigen Nebenprodukte aufbewahrt, die noch einen sinnvollen Verwendungszweck haben. Zwischen allen Kisten, Säcken und Fässern verlaufen breite Pfade für die Lastenträger und Karrenzieher. Die Türen sind nachts bewacht, die Fenster vergittert.

E14: Warenlager

Hier werden fertige Alchimika verpackt und bis zum Abtransport gelagert. Das Lagerbuch, in dem genau verzeichnet ist, was in welcher Kiste und welchem Regal zu finden ist, liegt tagsüber auf einem Pult bereit, während es nachts in der Procuratur im Obergeschoss eingeschlossen wird. Wegen der hier zu findenden Kostbarkeiten ist der Raum Tag und Nacht bewacht. Auch hier sind die Fenster vergittert.

E15: Ladebereich

Hier können zweiachsige Karren be- und entladen werden. Üblicherweise sind die Anlieferung von Rohstoffen und der Versand von fertigen Produkten so geplant, dass sich die Fuhrleute nicht in die Quere kommen. Eine einfache Treppe führt ins Obergeschoss.

E16: Stabilisatoren

Die Sphärenstabilisatoren sind an vier Stellen zu finden und erfüllen die äußerst wichtige Aufgabe, alle Wechselwirkungen der verschiedenen magischen Prozesse auszugleichen und auf diesem Wege ein Erreichen der Kritischen Essenz zu verhindern.

E17: Das Große Tor

Ein breites, stets bewachtes Tor von der Straße zum Ladebereich.

Das Obergeschoss

Im Obergeschoss finden sich die Räume der höchsten Mitarbeiter. Das einfache Personal hat hier keinen Zutritt.

O1: Treppenhaus und Vorzimmer

Hier kommt der Besucher an, nachts steht hier ein eigener Wachposten bereit. Zur Straße hin liegt das Vorzimmer des Sekretärs des Prokurators, das nachts abgeschlossen und magisch gesichert ist.

O2: Procuratur

Der Arbeits- und Empfangsbereich des Magofakturleiters, überaus prächtig ausgestattet mit teurem Mobiliar aus kostbaren Materialien. Die beiden Schwerpunkte sind der mächtige Schreibtisch des Prokurators auf der einen Seite des Raums und die prunkvolle Sitzgruppe, wo der Leiter seine vornehmen Gäste empfängt. Dazwischen stehen auf Tischen und Wandregalen verschiedene Kristallphiolen und Mondsilbertiegel mit den besten und gefragtesten Erzeugnissen der Magofaktur bereit.

O3: Lavatorium

Der Waschraum für die Spezialisten im Dienst der Magofaktur ist deutlich geräumiger und besser eingerichtet, mit individuellen Waschplätzen, hautschmeichelnden Ölen, lungenpflegenden Sprühnebeln und was man als Alchimist sonst braucht, um sich nach einem harten Tag zu säubern.

O4: Apotheke

Hier werden allerlei Salben, Elixiere und Essenzen bereitgehalten, die gegen Brandwunden, Vergiftungen und andere Schäden helfen, die man sich bei der Arbeit mit teils hoch giftigen, hoch brennbaren und allgemein unberechenbaren Zutaten zuziehen kann. Verätzt sich ein begabter Alchimist die Finger oder verbrennt sich ein Glasbläser die Lippen, wird ein deutlich größerer Aufwand betrieben, als wenn ein Lastenträger stolpert und sich ein Bein bricht.

O5: Refektorium mit kalter Küche

Hier nehmen die Spezialisten ihre gediegenen Mahlzeiten ein. Man findet keinen optimatischen Luxus, aber bequeme Möbel, gutes Geschirr sowie Besteck und vor allem ein großes Büffet, auf dem wohlgeschmeckende Häppchen bereitstehen. Hier finden auch die Versammlungen der Teilhaber der Magofaktur statt, wenn Fragen der allgemeinen Geschäftsstrategie festgelegt werden. Der Raum ist daher so präpariert, dass er gegen magische Hellsicht abgeschirmt werden kann.

O6: Raum des Buchhalters

In diesem Raum werden die Geschäftskorrespondenz geführt, Bestellungen bearbeitet und ganz generell die eigentliche Verwaltungsarbeit erledigt. Die hier befindlichen Dokumente sind nahezu unersetzlich und Kopien wären für einen Konkurrenten extrem wertvoll. Trotzdem ist der Raum nur mittelmäßig gesichert.

O7: Archiv

Hier finden sich die Unterlagen über alle bisherigen An- und Verkäufe, aber auch eine kleine Bibliothek mit möglichen Bezugsquellen und Absatzmärkten, unüblichen, aber denkbaren Rezepturen und Prozeduren sowie vieles andere, das irgendwann noch von Interesse sein könnte. Die hier lagernden Unterlagen sind teils völlig wertlos, teils überaus kostbar, doch es kann Tage dauern, die Spreu vom Weizen zu trennen.

O8: Galerie

Auf Höhe des Obergeschosses läuft eine Galerie rund um das Hauptlaboratorium, dazu kommen schmale Laufstege, die sich zusätzlich über den Arbeitsbereich spannen. Auch hier stehen Sand und Wasser in Kübeln bereit, zusätzlich aber auch magische und alchemistische Brandhemmer.

O9: Versuchslabor

In diesem weitaus kleineren Laboratorium werden Varianten bestehender Rezepturen und sogar ganz neue Alchimika ausprobiert. Es ist weitaus traditioneller eingerichtet als das Großlabor und soll keine verkäuflichen Produkte liefern, sondern neue Erkenntnisse.

O10: Gerätelager

In diesem Teil der Magofaktur stehen Ersatzgeräte und -apparaturen für die üblichen Arbeiten bereit. Manche Dinge sind von

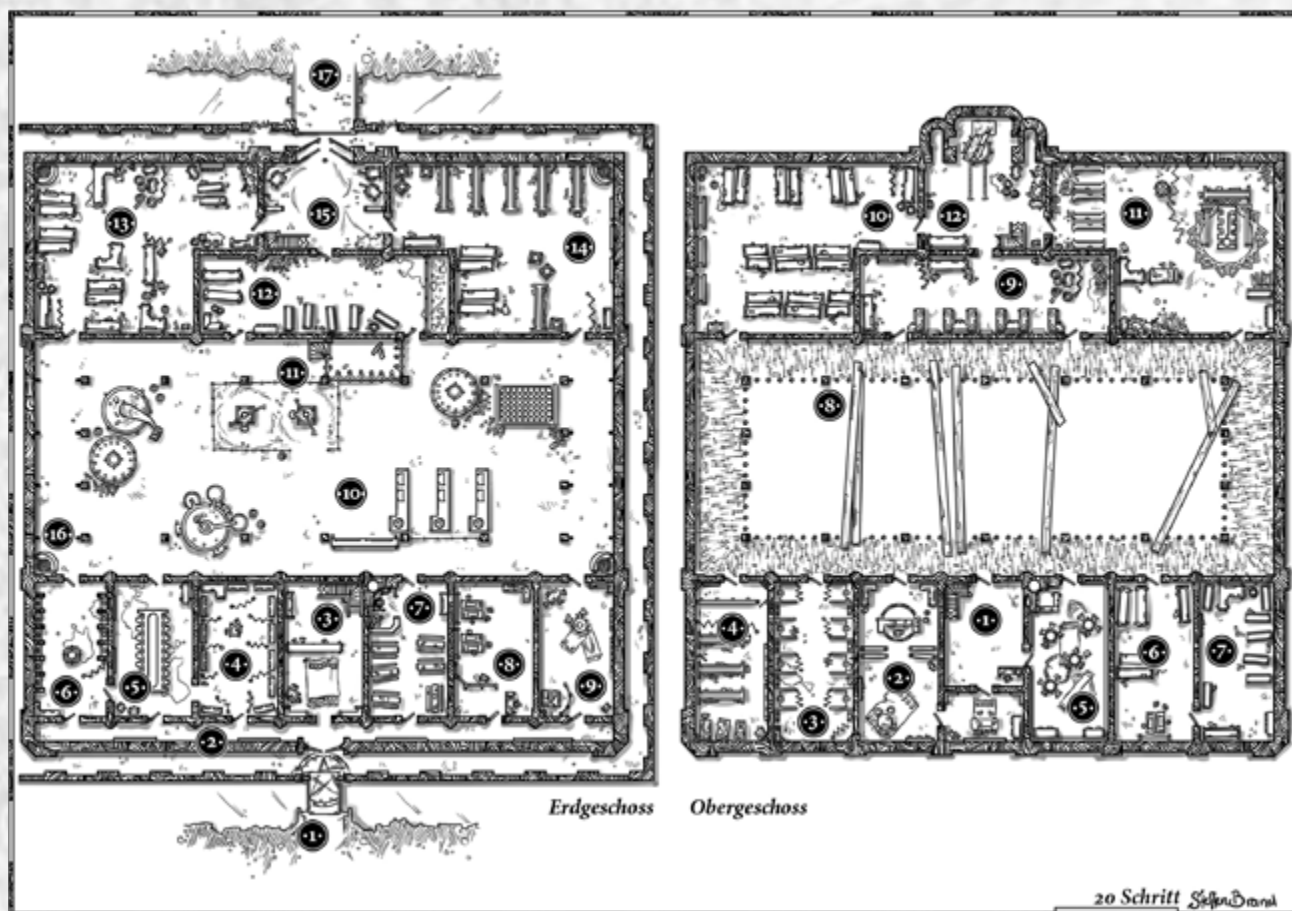
Natur aus vom Verschleiß bedroht, weil sie unvermeidlich ver-
rußen, abstumpfen oder auf andere Weise an Nutzen verlieren, andere können durch ein Unglück zerbersten. Die Möglichkeit zum schnellen Austausch kann dann viele Aureal retten.

O11: Gerätewerkstatt

Hier werden auf Vorrat neue Apparaturen angefertigt, die man für die speziellen alchemistischen Prozeduren benötigt. Oft handelt es sich bei ihrer genauen Form und Wirkungsweise um eifersüchtig gehütete Geheimnisse. Quarzsand, Edelmetalle, Optrialithplatten, Feinton und andere Dinge stehen hier bereit und man kann Drehbänke, Schmelz- und Töpferöfen finden. Da die Materialien teuer sind, aber nicht so kostbar wie der Inhalt anderer Lagerräume, wird die Werkstatt relativ schlecht bewacht.

O12: Treppenhaus

Hier führen nicht nur Treppen hinunter zum Ladebereich. In der straßenseitigen Mauer gibt es einen Lastenkran, um die Materialien für die Gerätewerkstatt hochzuheben, zum Bedienen sind aber noch immer drei Arbeiter an der Winde notwendig. Rechts und links des Krans liegen Erker, die einen Ausblick über Straße und Karrenbrücke erlauben. Nachts ist hier meist ein Wachposten anzutreffen.



Index

A

Abishai	42
Achat	111
Affinität	26
Alabaster	110
Alantinos	9
Albschmeichler	114
Albtraumserum	115
Alchimie	5, 102, 126
Alchimie unter Wasser	105
Alchimistische Bibliothek	106
Alchimistisches Labor	103, 126, 128
Aldangara	9
Alkohol	128
Alraune	126
Amaunir	38, 123
Amethyst	111
Amulettmetall	19
Analyse (Alchimie)	134
Analyse (Objektrituel)	133
Angstgift	139
Anneristalya-Schriften	108
Anwendung	46
Aphirdanos	8
Apport	51, 133
Aquamarin	111
Archaisches Labor	102, 126, 128
Archäopag	7
Archoliphanten	44
Archontenglas	19
Arglistige Einflüsterung	56
Arkaner Alchimist	142
Arkanes Tor	71
Arkanil	22
Arkanium	18, 110
Arkanomatik	5, 21
Arkanomechanik	5, 58, 66
Arkanomechaniker (Profession)	143
Arkanomechaniker (Sonderfertigkeit)	141
Arkanreflektor	78
Artefakt	13
Artefaktkontrolle	51
Artefaktreinigung	141
Artefaktseele	56
Ashariel	42, 120
Astrale Aufladung	127
Astrales Gefäß	133
Astralflamme	95
Astralmagnet	63
Astralring	92
Astralschimmer	114

Astralsinn	51
Astraltrank	135
Astrilith	25
Atemtod	113
Athletentrunk	137
Attribut	50
Auge	129
Augen der Nacht	114
Augen des Waldläufers	72
Auijaja	15, 113
Aura der Betörung	109
Aurishaner	6
Ausdauertrank	135
Auxiliator	25, 82
Azaleerenbaum	112
Azurpulver	111

B

Baculus des Verkünders	72
Ban Bargui	37, 119
Banbarguinischer Exoskelettgolem	88
Bandage der Heilung	78
Bann der Sonne	56
Bann des Mondes	56
Banngift	139
Bansumiter	117
Banyan-Baum	15
Bashpulver	115
Bashuridenstaub	115
Batrachier	44
Baumgeflüster	113
Baumschrat	15, 44
Bedrückende Weite	56
Beflissentliche Gefolgschaft	56
Begräbnispulver	113
Beklemmende Enge	56
Bergkristall	111
Bernstein	14, 111
Berserkertrank	138
Beschwörungsbindung	141
Beschwörungskerzen	110
Beschwörungsmatrix	46, 71
Beschwörungsspeicher	47, 78
Beschwörungstalisman	47, 82
Beschwörungstrank	135
Bestienkupfer	19
Bethlama-Kaktus	112
Bildnis der Myr-Varnion	92
Biolith	14
Blei	17, 108
Blickfang	115

Blitzpulver	111
Blut	129
Blutbüffel	114
Blutmal	93
Blutraub	64
Blutulme	15
Boinure	15, 113
Bote des Unheils	56
Botenrucksack	72
Brandbronze	19
Brandöl	136
Brauprobe	126
Brauroutine	141
Brauschwierigkeit	126
Brennender Eifer	56
Brennende Steine von Angra'Mor	73
Bronze	17
Buntstahl	17

C

Charismaelixier	137
Chimäre	5, 27, 85
Chimärenerschaffung	47
Chimärentrank	136
Chimärologe	143
Cholkumu	143
Chratmörtel	19
Chrattac	6
Crater	105, 128, 133
Crete der Makellosigkeit	109
Cupritan	17

D

Daghatim	44
Dämonische Matrix	64
Das hohe Buch der Alchimie	107
Diamant	14, 111
Dichterzinn	19
Diener der Nacht	56
Djamaunir	38
Dornenerz	19
Drache	115
Drachenlibelle	66
Dralquabar	37, 118
Draydal	38, 120
Dunst der Verwesung	115

E

Echsen	6
Edelstein	14, 54, 111, 129
Effizient	54
Eigener Wille	51
Eisen	17, 108
Eisige Starre	111
Eiskalter Albenwulf	98
Eistrank	137
Elektrum	17, 109
Elixier der Traumlosigkeit	108, 111
Elixier der Verführung	111
Elixier des Vergessens	115
Elixiere der Heilung	135
Elixiere der Körper	136
Elixiere der Magie	135
Elixiere der Tugenden	137
Elixiere der Wandlung	137
Elixiere des Rausches	138
Elixiere des Todes	139
Empfänglich	129
Empfindlichkeit gegen [Umstand]	51
Endurium	19, 110
Ennandu	9
Entschwörungstrank	136
Entwaffnende Statuetten	73
Erleuchtungsglas	19
Esche	15
Eshbathi	37, 118
Eternium	19
Eulentränk	137
Eupherban	8
Ewigsilber	19

F

Falle	64
Fanaticher Eifer	56
Farbstahl	17
Feder	129
Fesselblei	19
Feststoff	54
Feuerbann	115
Feuerschutzbalsam	109
Feuerstein	110
Feuertrank	138
Fiebersud	112
Figurine der Tänzerin	73
Finger des Windes	83
Fingerfertigkeitselixier	137
Flammende Wolke	109
Flammengold	19
Flammenkrieger	78
Fleischfressende Wolke	113
Fliegendes Wesen	51
Fluch der Flammen	56

Flügelgürtel	79
Flüssigkeit	54
Formel	63
Former der Leiber	141
Formlosigkeit	52
Fortpflanzungsfähigkeit	52
Fortunas Flitter	112
Frevel der Natur	64
Friedenspulver	114
Friedenssilber	19
Frostbrand	116
Frostkristall	19
Frostriebe	64

G

Gas	55
Gefallener Myrmidone	98
Gefangener der Gegenwart	56
Geformt	54
Gegengift	139
Geistzehr	115
Gelbe Augen der Nacht	74
Geschütze	60
Gespür	52
Gestein	55, 110, 129
Gewand des Rhetorikers	74
Gewandtheitselixier	137
Gier des Fleisches	56
Gift (Alchimie)	139
Gift (Attribut)	52
Giftpflanze	129
Gliedmaße	60
Glückstrank	138
Gnadenloser Hetzer	56
Gold	17, 109
Goldener Balm	110
Golem	29, 88
Golembau	48
Golembaumeister	143
Gorgonen	7, 44
Gorgonenhaupt	79
Granat	111
Graublut-Tarnex	15
Grauen der Tiefe	56
Grenzenloser Übermut	56
Griff des Feuers	56
Griff des Winters	56
G'Rolmur	34, 115, 121
Grubenotter	115
Grundmenge	45
Gudruns Horn	79
Gussgranit	19
Gwen Petryl	14, 110
Gyldaraswacht	114

H

Haimholure	85
Haltbarkeit	127
Hämatit	110
Hände des Diebes	74
Handschuh des Ehernen Schutzes	79
Harnischtrank	138
Harteisen	19
Harz	129
Hauch der Jugend	112
Heilpastille	112
Heilpflanze	129
Heiltrank	135
Heißblütiger Leichtsinn	56
Helm des Chalamenes	93
Herausforderung des Schicksals	56
Herrischer Gebieter	56
Herz	130
Herz des Winters	83
Heuschrecke	67
Hilfsstoffe	126, 128
Himmelszeder	15
Hintertreibung aller Bemühungen	56
Hippocampir	7
Hölleneisen	19
Holz	15, 55, 130
Horn	130
Hornbär	85
Horn des Herzensbrechers	80
Hornisse	67
Hummel	68
Humusseggen	111
Hydra	114
Hypnotikus	115
Icemna	9
Illacrión	9
Illuminium	17, 109
Immunität gegen [Schaden]	53
Immunität gegen [Zaubergattung]	53
Imperialer Koloss	89
Imperium	34, 116
Improvisation	141
Influktor	142
Influxion	5, 45, 141
Influxionsobjekt	45
Insektopter	62
Intuitionselixier	137
Irrsinnskupfer	19
Jagdheuschrecken	86
Jägertropfen	114
Jammergift	113
Jharra	7, 44
Jharranoth-Knochenkoloss	99

K

Kaltherzige Gier	57
Karfunkelstein	55, 130
Karneol	111
Karte des tückischen Spielers	95
Katalysator	105, 127, 128
Katzengold	109
Kentori	37, 120
Kerrishiter	38, 118
Kette des Meuchlers	95
Khalona	44
Khorrund	14
Klaue	130
Klingenbrand	113
Klirrfrostbestie	116
Klugheitselixier	137
Knochenblei	19
Knochenrichter	110
Kobalt	109
Konservator	142
Konstitutionselixier	137
Körper der Körperlosen	57
Kostbar	54, 129
Kouramnion	8
Kraft der Finsternis	57
Kraft der Sonne	57
Kraftelixier	137
Kraftgürtel	80
Kraftsammler	115
Kraftspeicher	49, 92
Kraftumwandler	49, 95
Krakenband	74
Krakensilber	19
Krakonier	44
Krankheitsüberträger	52
Kreatur	55, 114
Kreide	110
Kristallbrand	115
Kristallwurm	115
Kritische Essenz	50
Krone des Draydalos	83
Kühlbalm	112
Kupfer	17
Kynokephalen	43, 125

L

Labor	102, 126
Lähmung der Instinkte	57
Lähmungstrank	138
Lamucke	114
Landgaleere	68
Landleviathan	68
Lapislazuli	111
Lärmschlucker	75
Lästige Ungeschicklichkeit	57

Läufer	63
Lebender Stein	14
Lebendes Skelett	99
Lehmgolem	89
Leiche	55
Leichentypus	50
Leonir	40, 124
Levitationsstiefel	80
Liebessinn	114
Liebestrank	139
Lignolith	20, 111
Lockruf des Herrn	57
Lorthalis-Eiche	16
Loualil	40, 122
Löwenauge	14
Lügenbold	115
Lustbronze	19
Lutraa	44
Lyncil	37, 123

M

Magisch	54
Magisches Metall	18, 55, 110, 130
Magische Waffe	45
Magofaktur	5, 21, 149
Magoprothetik	5
Magoprothetiker	143
Mahre	6
Makshamaunir	39
Makshapuresen	118
Mammutbaum	16
Mantigora	113
Manufaktur	104
Maske des Rächers	83
Materialeigenschaften (Alchimie)	129
Materialeigenschaften (Influxion)	54
Materialien (Alchimie)	128
Materialien (Arcanomechanik)	58
Materialien (Influxion)	13, 54
Mechanopath	5, 20, 141
Mechanopathen-Demenz	21
Meeresodem	114
Meerestrank	138
Meerschäum	111
Meister der [Kreatur]	142
Meister Xaxitas' eiserner Zwerg	89
Messing	18
Metall	16, 55, 108, 130
Meteoreisen	18, 109
Meuchelkapsel	113
Mholuren	41
Mieder der Verführung	80
M'iiku'on	6
Mimikry	109
Mindorium	19, 110
Minotauren	44

Misslungene Tränke	131
Mnemokristall	81
Mobiles Labor	102, 126, 128
Mondsilber	18, 109
Monommaten	44
Mordende Blutbestie	100
Mordstahl	19
Muris-Ex	114
Mutelixier	137

N

Nachtfalter	69
Nachtschwarzer Diener	64
Nanthar	114
Narkosetrunk	113
Narrenglas	19
Nebulöser Wächter	90
Neckkupfer	109
Neidblende	19
Nekromant	143
Nekromantie	5, 49
Nequaner	41, 122
Neretonie	16, 113
Neretons Rausch	113
Neristu	10, 35, 121
Nerventonikum	112
Nickel	109
Nigrit	14
Norkosh	41
Nyamaunir	39
Nymphe des Ewigen Eises	75

O

Obsidian	111
Öffnung des Geistes	57
Oh'Noenoe-Strauch	114
Okkupation	56
Onachos	9
Onyx	111
Opal	112
Opferdolch	95
Ophidias	44
Optrilith	14
Organisches Material	56
Organon Phraisopi	107
Orichalcum	19, 109
Ouroboros der Erkenntnis	81

P

Pardir	40, 124
Pardirpossum	86
Partholon	8
Pechblende	111
Pechgift	140

Perle	130	Ritualkette	93	Shagul	115
Pestilenzschild	112	Rosentrank	138	Shakagra	44
Pfeife des Mimen	81	Roter Feuerstein	14	Shindra	6
Pfeil der blutigen Jagd	96	Rubimerdicum	113	Shindraberer	38, 118
Pflanze	112	Rubin	14, 112	Shingwa	43, 121
Pflanzliche Tränke	128	Ruf des Blutes	57	Shinoqi	44
Phasganon des Schattenkriegers	75	Ruhestatt der Qualen	96	Siechenbringer	100
Pheroxyl	16	Ruritirna	41	Siechengift	140
Phraisopos	9			Siegel der Freiheit	65
Potent	54, 129	S		Siegesisen	19
Prahlerische Dekadenz	57	Sadur	115	Signatur	53
Preise (Alchimie)	128	Saphir	14, 112	Silber	18, 109
Preise (Influxion)	63	Sargasso-Golem	90	Silberbuche	16
Prisma der Klarheit	84	Sarkophag des ewigen Todes	97	Silberlotos	113
Pristiden	41	Sattel des Steppenheers	97	Siminope-Devorator	97
		Sättigungstrank	138	Sklavenband	98
Qualitätsbestimmung	134	Satyare	43, 125	Sklaventrank	139
Qualitätsstufe	54, 127	Satyarendorn	16	Skorpion	70
Qualkupfer	19	Säure	130	Smaragd	14, 112
Quecksilber	18, 109	Schädelstab	84	Solar	14
Quell der Kraft	111	Schale der Gefiederten	76	Sonderfertigkeiten	141
Quoran	9	Scharfsinntrank	139	Sonnenstein	94
Quoranium	19	Schatten der Nacht	57	Speckstein	111
		Schattensilber	19	Sphärenstabilisator	50
		Schergen der Finsternis	64	Sphärenstahl	19
		Schiffsschrauben	63	Sphärentod	113
		Schlachtbanner der Magie	94	Spiegel des Verräters	85
Raffinat	19	Schlachten-Alchimie	108	Spinne	61, 70
Rasende Wut	57	Schlachtgespür	112	Sprösslingstropfen	113
Raserei	52	Schlaublei	19	Stab der Fäulnis	76
Rattengold	19	Schlafgift	140	Stabilisieren	65
Rattenkeiler	87	Schlaftrank	135	Stadt-Amaunir	39
Rattenmantel	82	Schleier	53	Stählerne Haut	109
Raub der Gedanken	57	Schleier der Sinne	57	Stählerner Diener	65
Raub des Lebens	57	Schleife der Unendlichkeit	57	Stärkendes Amulett	65
Rauchender Schrecken	100	Schmetterling	84	Sternentrank	139
Rauschgold	19	Schneekristall	70	Sternghorla	87
Rauschpflanze	130	Schneesilber	19	Stiefel der ewigen Wanderschaft	85
Reflextrank	139	Schrecken der Gräber	18, 109	Streckung	133
Regenbogenbasalt	111	Schrecken der Magie	57	Streiteisen	19
Regeneration	52	Schreckgestalt	57	Sturmblei	19
Regenerationstrunk	109	Schuppe	53	Substitution	127
Regenerativum	114	Schüren der Aggression	131	Szepter der Anweisung	82
Reif der Einflüsterung	93	Schusskugelfisch	57	Szirri-Szirri	114
Reiseschlund	96	Schützentrunk	87		
Relaxium	113	Schwächung des Herzen	139	T	
Resistenz gegen [Schaden]	53	Schwächungsgift	57		
Resistenz gegen [Zaubergattung]	53	Schwarzerle	140	Tabulae Quorani	107
Resistenztrank	135	Schwesterlein	16	Tamburin der Ekstase	76
Rezept	128, 135	Seelenglas	114	Tapferkeitstrank	135
Rezeptesammlung von Lucanus	107	Seeschlangenkette	19	Tarantel	71
Rhidaman	9	Selbstentflammende Fackel	84	Tarnai	112
Rhogolanen	35, 122	Selbstgefällige Prunksucht	110	Tarnailen	112
Richtungsweiser	109	Serover	57	Tarnblatt	114
Rigorans	113	Serovischer Wasserspäher	36, 119	Tarnungstrank	138
Risso	40, 122	Seuchenerz	90	Technomant	142
			19	Technomantie	5



Tharamnos	9	Untoter Diener	65	Wahrnehmungstrank	136
Tharpuresen	118	Untoter Risso	101	Wald-Amaunir	39
Thearchit	15	Unversöhnlicher Rächer	57	Wahn des Unbefleckten	57
Thorax des Befehlshabers	77	Unzuverlässiger Diener	57	Wandelnde Holzrüstung	91
Thron der Schlangenkönige	94	Uralter Wächter	91	Wandelndes Iglu	92
Tiergift	131			Wankende Mumie	101
Tighrir	40, 124	U		Warakwurz	113
Titanium	19, 110			Wege der Vereinigung	107
Titaniumstahl	19	Verbindung zum Erschaffer	53	Wegegold	19
Todesbann	113	Verderben des Leibes	57	Weihe des Craters	133
Todesgift	140	Verdünnen	127	Weissagungstrank	139
Tokum Isoru	6	Verfall der Lebenskraft	57	Wellensilber	19
Tombak	18	Verfinsterung der Träume	57	Wertvoll	54, 129
Tonikum der Ehrlichkeit	111	Verführerische Trägheit	57	Willenstrank	136
Tonikum des Missgeschicks	111	Vergessensgift	140	Wirselkraut	112
Tonikum des Sanftmuts	114	Veritabler Knochendiener	101	Wirselpaste	112
Topas	112	Verjüngungstrank	138	Wirseltrunk	112
Traditionell	54	Verleitung der Seelen	57	Witwenmacher	109
Träger der Seuchen	57	Verlorene	32	Wogenwandler	77
Tränen des Regenbogens	77	Verschleierung der Macht	57	Wolfalben	36, 124
Tränenkelch	94	Verschlinger	65	Wolke des Vergessens	111
Trank der Antimagie	109	Verschluss	133	Wüstenstern	111
Trank der Astralabwehr	111	Verschmelzung des Fleisches	65		
Trank der Atmung	109	Verwesungszustand	49	Y	
Trank der Bestialität	114	Verwirrungstrank	139		
Trank des Kampfgeschicks	114	Verwundbarkeit gegen [Schaden]	53	Yatiben-Milch	112
Trank der Resilienz	108	Verwünschung des Körpers	57		
Trank der Schrathaut	115	Verzehr	128	Z	
Trank der Voraussicht	115	Vesai	119		
Trank der Zweisamkeit	112	Vesayama-Birke	16	Zahn	131
Trankspezialisierung	142	Vielbeinige	6	Zauberkonservierung	65
Traumpilz	113	Vinshina	118	Zauberkreide	109
Trilopanit	15	Vitaserum	112	Zauberzeichen	142
Tritonen	40	Vivomorphie	5	Zeichen	53
Trolle	7, 44	Vivomorphist	142	Zeitenblei	19
Tropfstein	111	Vorteile	141	Zersetzungöl	137
Trügerische Bilder	57	Vulkanglas	111	Zersplitterung des Geistes	57
Türkis	112			Ziliten	40
		W		Zink	18, 109
U				Zinn	18
Übernatürliche Pflanze	131	Wachstumsöl	136	Zirkon	15
Überschäumender Wissensdurst	57	Wächterbaum	88	Zitterzinn	19
Unbändiger Streiter	57	Wächter Zhelezhars	91	Zusätzliche Kampfkation	54
Unbefleckter Schwamm	77	Wachtrank	139	Zutat	127, 128
Unermessliches Verlangen	57	Waffengift	140	Zweite Haut	114
Unterwerfung	53	Waffengurt der tödlichen Zwillinge	82	Zwergjharranoth	88
Untote	31, 98	Waffenöl	136	Zyklopen	7, 44
		Wahrheitsgift	140		



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 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 Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen und ganze Länder zu verschlingen. Eine Zeit des Chaos und 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.

Myranisches Zauberkunstwerk

Redaktion: Fabian Talkenberg

Magie ist in Myranor allgegenwärtig, doch wahres Zauberkunstwerk stellt selbst für weitgereiste Bewohner des Kontinents ein Kuriosum dar. Gezüchtete Chimären prägen seit Jahrtausenden die Wildnis und dienen ihren Herren als Arbeitstiere wie Kampfbestien. Seelenlose Golems werden zum Schutz hoher Würdenträger oder zum Tragen schwerer Lasten eingesetzt. Wandelnde Tote verheeren ganze Landstriche und bewachen uralte Grabanlagen verstorbener Herrscher, deren Namen längst in Vergessenheit geraten sind. Einigen Wenigen bringt die Beschäftigung mit dem Zauberkunstwerk Einfluss und Wohlstand. Geschäftige Alchimisten arbeiten in Laboren wie Manufakturen an immer neuen Rezepten und brauen potente Elixiere wie Heiltränke, Brandöle und tödliche Gifte. Ringe und Amulette, die mächtige Zauberei in sich tragen, sind ein begehrtes Handelsgut. Talismane machen aus schlechten Zaubernern fähige und aus fähigen meisterliche.

Den Höhepunkt der myranischen Magie stellen jedoch arcanomechanische Konstrukte dar, von Schiffen mit riesigen Schaufelrädern über Kriegsmaschinen, die über Schlachtfelder schreiten, bis hin zu Insektoptern, die den Himmel beherrschen. Das Myranische Zauberkunstwerk gibt Spielern die Möglichkeit an die Hand, Helden mit Artefakten und Tränken auszustatten und ihnen die Fähigkeit zu verschaffen, sie selbst zu kreieren.

Diese Spielhilfe enthält umfassende Regeln und Hintergrundbeschreibungen zur myranischen Alchimie, Artefaktmagie und Kreaturenerschaffung. Zum Spielen in Myranor benötigen Sie darüber hinaus nur die Bücher *Wege des Schwerts* und *Wege nach Myranor*, sowie das Magieregelwerk *Myranische Magie*. Kenntnis weiterer Ergänzungsbände wie etwa der Hintergrundbeschreibung Unter dem Sternenpfeiler ist hilfreich, aber nicht nötig.



www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von



14110

Das Schwarze Auge

