

AVENTURIEN

WEGE DER ALCHIMIE

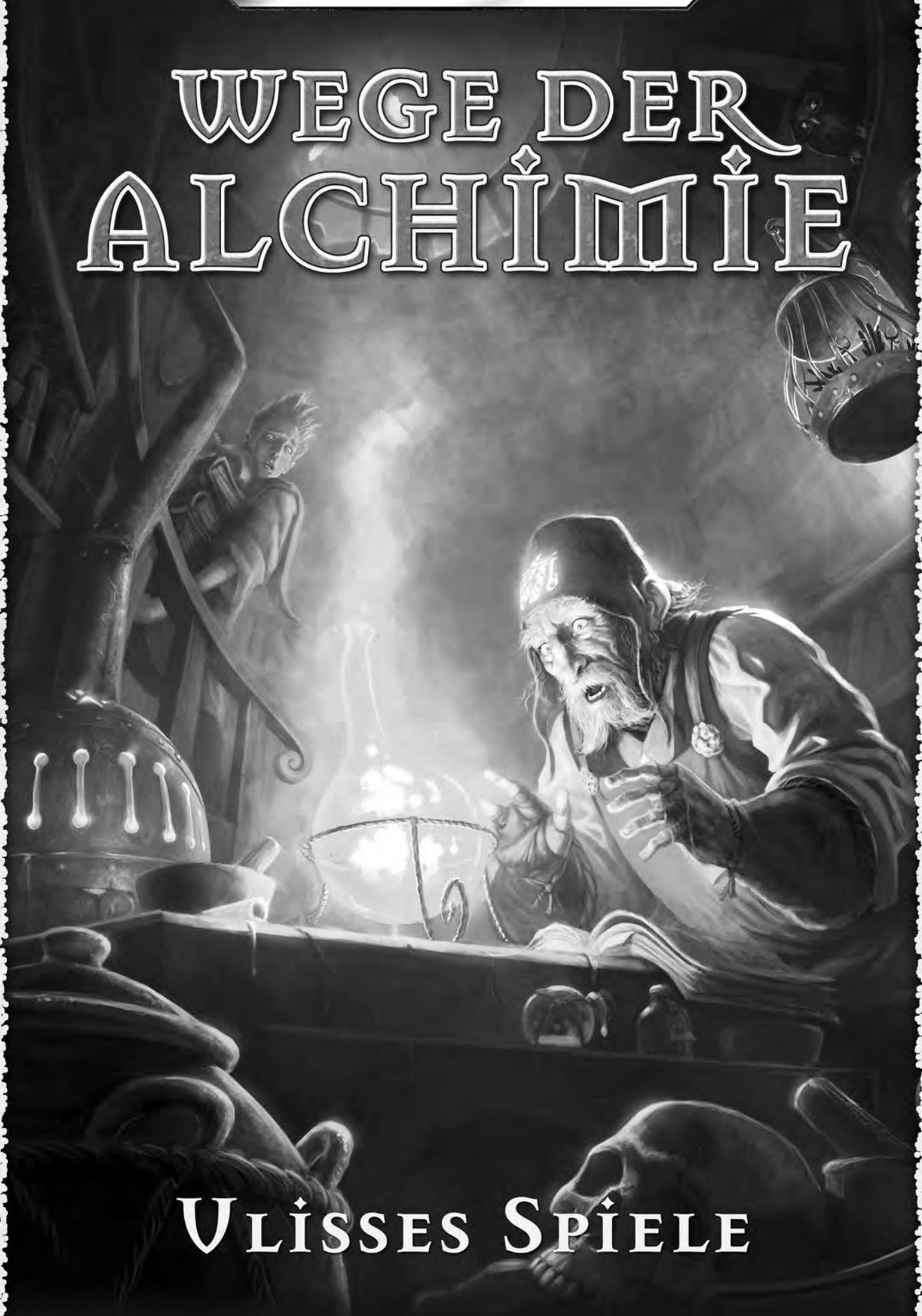
ALCHIMIE, ARTEFAKTHERSTELLUNG UND ZAUBERZEICHEN-MAGIE

Das Schwarze Auge

12044
PDF

Das Schwarze Auge

WEGE DER ALCHIMIE



ULISSES SPIELE

AVENTURIEN®



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRYANT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

JÖRG HÜBNER

COVERBILD

MARCUS KOCH

UMSCHLAGEGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

INNEENSATZ

CHRISTIAN LONSIING

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, CARYAD,
EVA DÜNZINGER, JENS HAUPT,
MICHAEL JAECKS, BJÖRN LEPSIG,
SUSI MICHELS, MELANIE MAIER,
PATRICK SOEDER, MIA STEINGRÄBER,
SABINE WEISS

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Zweite, überarbeitete Auflage 2012

ISBN 978-3-86889-067-9

Das Schwarze Auge

WEGE DER ALCHIMIE

KOMPENDIUM DER AVENTURISCHEN ALCHIMIE,
ARTEFAKTHERSTELLUNG UND ZAUBERZEICHEN

VON

CHRIS GOSSE (ALCHIMIE, REZEPTE, ARTEFAKT-REGISTER,
ANALYSE, MATERIALIEN, TABELLEN, GLOSSAR, INDEX)
ULI LINDNER (ZAUBERZEICHEN)
THOMAS RÖMER (ARTEFAKTE, ARTEFAKT-REGISTER, TABELLEN)

MIT TEXTEN AUS STÄBE, RINGE, DSCHIPPENLAMPEN
VON **PETER DIEHL** UND **ANTON WESTE**

MIT HERZLICHEM DANK FÜR RAT UND KRITIK AN LUTZ BERTHOLD, DANIEL BRUXMEIER,
THOMAS FIPP, MATTHIAS FREYD, STEFAN KÜPPERS, BENEDEKT MEGNER, MICHAEL ROST,
CHRISTIAN SABELSCHEIDT, STEFAN UNTEREGGER, ANTON WESTE SOWIE DIE TEILNEHMER
DER WORKSHOPS AUF DEM PORDCON, RATCON UND DREIEICHCON 2010.

ERSTE HEXE

*Um den Kessel dreht euch rund,
Werft das Gift in seinen Schlund!
Kröte, die im kalten Stein
Tag' und Nächte, dreimal neun,
Zähen Schleim im Schlaf gegoren,
Sollst zuerst im Kessel schmoren!*

ALLE

*Spart am Werk nicht Fleiß noch Mühe,
Feuer sprühe, Kessel glühe!
—aus MacBeth IV/1 (William Shakespeare, 1623)*

Und nun komm du alter Besen,

*Nimm die schlechten Lumpenhüllen,
Bist schon lange Knecht gewesen.
Nun erfülle meinen Willen.
Auf zwey Beinen stehe, Oben sey ein Kopf,
Eile nun und gehe Mit dem Wassertopf.
Walle! walle! Manche Strecke,
Daß zum Zwecke, Wasser fließe,
Und, mit reichem vollem Schwalle,
Zu dem Bade sich ergieße.
—aus Der Zauberlehrling (Johann Wolfgang
von Goethe, 1797)*

INHALT



VORWORT 5

ALCHIMIE – DIE MAGIE DES STOFFLICHEN... 6

Von der gelehrten Kunst der Alchimie in Aventurien 6
Herstellung eines Elixiers..... 15
Geheimnisse der Alchimie 22

REZEPTE AVENTURIENS 33

Alchimie aus dem Handgelenk..... 36
Die Elixiere der Tugenden..... 39
Gegenstands-Elixiere 45
Gifte 48
Heilmittel..... 55
Rauschmittel 59
Wandlungselixiere..... 65
Zaubermittel 70

MAGISCHE ARTEFAKTE..... 75

Die Artefaktherstellung 77
Anwendung magischer Artefakte..... 86
Entzauberung 87
Kraftspeicher 89
INFINITUM IMMERDAR – endlose Zauberwirkung 91
Zauberwaffen 92
Experten-Regeln zur Erstellung magischer Artefakte..... 94
Experte: Misslungene Artefakte..... 98
Experte: Beseelte und besessene Artefakte 99
Experte: Magische Nebeneffekte..... 102
Die Thaumaturgie im Spiegel der Kulturen 104
Artefakte im Spiel – Tipps für den Spielleiter 106
Nützliche Zaubersprüche und Sonderfertigkeiten 108

REGISTER AVENTURISCHER ARTEFAKTE... 109

Waffen..... 110
Rüstungen und Schilde 113
Kleidung und Schuhwerk 114
Beutel und Behälter 116
Werkzeug und Instrumente 117
Schmuck und Edelsteine 121
Möbel und Fallen 127
Schwarze Augen 129
Sonstiges Zauberkwerk..... 131

DIE MAGIE DER ZEICHEN 136

Zauberzeichen im Überblick..... 136
Allgemeine Regeln..... 136
Die Gestaltung neuer Zauberzeichen 139
Die Macht der Glyphen und Kreise 140
Arkanoglyphen 140
Liste der bekannten Arkanoglyphen 144
Bann- und Schutzkreise 154
Liste der bekannten Bann- und Schutzkreise..... 156
Die Kraft der Runen 159
Zauberrunen 159
Liste der bekannten Runen..... 161
Geheimschriften der Thaumaturgie und Alchimie..... 166

DIE MAGISCHE ANALYSE 171

Die Intensitätsbestimmung 172
Die Strukturanalyse 173
Analyse von alchimistischen Erzeugnissen 175
Analyse von Artefakten..... 177
Analyse von Zauberzeichen..... 179

MAGISCHE MATERIALIEN UND ALCHIMISTISCHE ZUTATEN..... 181

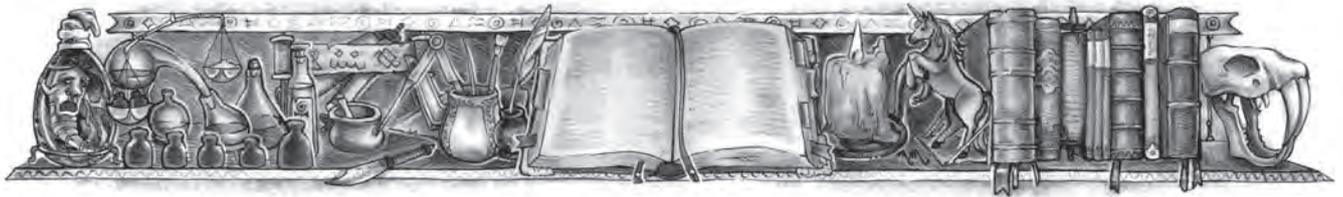
Metalle und Legierungen..... 184
Gesteine und Mineralien 187
Petromantie – Magie der Edelsteine 189
Hölzer 191
Kräuter und andere Pflanzen..... 192
Exotica 196
Alchimistische Zutaten..... 199

TABELLEN 201

Alphabetische Liste der Artefakte 201
Alphabetische Liste der Elixiere 202
Alphabetische Liste pflanzlicher Elixiere und Gifte 204
Preisliste für alchimistische Zutaten und Laborausstattung . . . 206
Liste der Zauberzeichen und zugehörigen Sonderfertigkeiten . . 206

GLOSSAR..... 210

INDEX 213



VORWORT

Die gegenständliche Zauberei ist Thema dieses Regelbandes, der zwar den Namen **Wege der Alchimie** trägt, aber mit vollem Titel *Allgemeines Compendium der Niederen und Hohen Al'Chimia, mit Excerpten aus dem 'Lexikon der Alchimie', der 'Ringkunde für Fortgeschrittene', unter Beifügung des 'Hesindegefalligen Registers aventurischer Artefakte' und 'Studien zu Zauberglyphen, -runen, -kreisen und -schriften'* oder so ähnlich heißen müsste. **Wege der Alchimie** enthält also nicht nur die Alchimie, sondern auch die Artefaktherstellung und die Zaubersymbolmagie.

Zielgruppe dieser Spielhilfe sind nicht nur die Zauberer-Fans unter den Spielern, die für ihre Magier, Hexen und Kristallomanten neue Regeln und komplexe Basteleien erwarten, sondern vor allem soll sich dieses Buch an die Spielleiter richten, die ein großes Potpourri möglicher Belohnungen und Bedrohungen und magischer Geheimnisse in den Händen halten. Im Bereich der **Alchimie** wurden die Regeln einer Teilüberarbeitung unterzogen, insbesondere unter dem Gesichtspunkt, dass nicht nur Magier und Alchimisten die Alchimie betreiben, sondern auch Schamanen, Geweihte, Apotheker und Hexen. Um den nicht-akademischen Alchimisten eine Hilfestellung zu geben, wurden die Regeln verdeutlicht und eine Reihe neuer Elixiere erfunden, die speziell von archaischen oder auch oft satuarischen Alchimisten hergestellt werden.

Die **Artefaktherstellung** orientiert sich weitgehend an den bestehenden Regeln, hier wurden vor allem mögliche Varianten und Modifikationen klarifiziert und vereinheitlicht, um eine leichte Zugänglichkeit zu bieten. Die Liste konkreter Artefakte wurde um einige Exponate erweitert, die vor allem auch eher alltägliche Nutzungen ermöglichen und als Belohnung oder Beute für Heldengruppen dienen können.

Die **Zaubersymbole**, welche mit der Vorgängerpublikation *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* erfunden worden sind, erfahren in

diesem Band eine weiträumige Aktualisierung und ermöglichen weitaus stärker als zuvor den Einsatz sowohl in Helden- wie auch in Meisterhänden. Es sind auch zahlreiche neue Arkanglyphen, Schutz- und Bannkreise und Runen enthalten.

Das Kapitel zur **Magischen Analyse** hat grundlegende Änderungen erfahren. Wir haben uns entschlossen, die einzelnen Analyse-Regeln in ein gemeinsames Kapitel zu bringen, so dass alle möglichen Analyse-Methoden von allen möglichen Dingen dieselben Regeln verwenden.

Ein paar Neuerungen gibt es auch im Bereich der **Materialien und alchimistischen Zutaten**, vor allem eine breitere Auswahl von Metallen, Kräutern und anderen Materialien, aber auch Regeleinblicke zur Petromantie und Astrologie.

Wir hoffen, dass Sie mit dieser vielfältigen Mischung aus konkreten Regeln und Spielmaterial viele Inspirationen erhalten und Ihnen dieses Buch nicht nur beim Lesen, sondern auch beim Spielen Freude bereitet.

Braunschweig, im Dezember 2010
Christian Gosse

ZUR VERWENDUNG DES BANDES

Wege der Alchimie ist ein Erweiterungsband für die Regeln, die bereits in **Wege der Zauberei** abgedruckt worden sind. Die Autoren haben weitgehend auf Kontinuität zu den vorherigen Regeln geachtet. An einigen Stellen werden Sie Änderungen zu den bekannten Regeln bemerken, diese geschehen aus Gründen des Designs – Vereinheitlichung und Zugänglichkeit.

Die Sortierung des Buches ist durch das Inhaltsverzeichnis leicht zu durchschauen. Zuerst alles zur Alchimie, dann alles zu Artefakten, dann alles zu Zaubersymbolen. Mit allgemeinen Kapiteln zur Analyse, den Materialien, Tabellen und dem Glossar wird der Band abgerundet. Wo Sie sich befinden, können Sie am Schmuckbalken erkennen, dieser wechselt je nach Aufenthaltsort an seinem äußersten Ende seine Gestalt: ein Trank, ein magisches Artefakt oder ein Pergament mit Sigille. So bemerken Sie bereits beim Durchblättern, in welchem Kapitel Sie sich aktuell befinden. Um bestimmte Abschnitte zu finden, verwenden Sie das ausführliche Inhaltsverzeichnis oder schlagen Sie die Stichworte im Index nach.

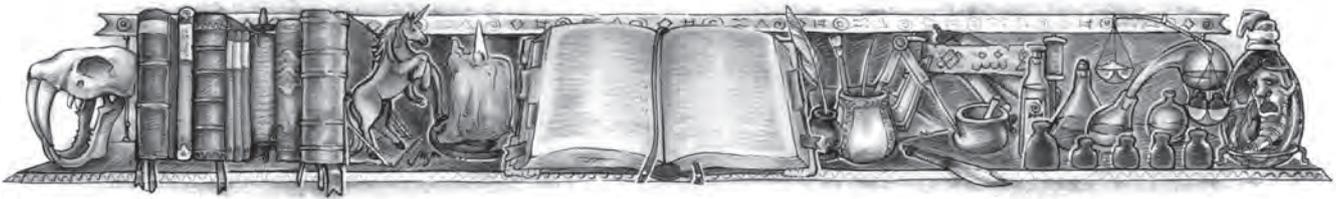
Oftmals finden Sie in Regeltexten *kursive Angaben*. Diese Stellen verweisen auf konkrete Regel-Begriffe. Wenn also in einem Text angeraten wird, ein Elixier *astral aufzuladen*, so handelt es sich um den konkreten Mechanismus *Astrales Aufladen*, den Sie unter diesem Namen in der Überschrift finden und auch im Index und Glossar.

Wichtige Regeln haben wir für Sie in einem 'Regel-Kasten' zusammengefasst. Diese Kästen stellen eine schnelle Übersicht dar, was Sie bei einer bestimmten Regel beachten müssen. In einigen Fällen enthalten diese Kästen auch eine 'Kochanleitung', die Sie Schritt für Schritt durchführen können, um beispielsweise ein Elixier zu brauen.

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

An einigen Stellen dieses Buches verweisen wir auf andere Publikationen. Sie finden hier eine Liste der gebräuchlichen Abkürzungen.

Arsenal	Aventurisches Arsenal
Efferd	Efferds Wogen
Katakomben	Katakomben und Kavernen
HaM	Hallen arkaner Macht
HmW	Horte magischen Wissens
LCD	Liber Cantiones Deluxe
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
WdG	Wege der Götter
WdH	Wege der Helden
WdS	Wege des Schwerts
WdZ	Wege der Zauberei
WdM	Wege des Meisters
ZooBotanica/ZBA	Zoo-Botanica Aventurica



ALCHIMIE – DIE MAGIE DES STOFFLICHEN

»... Höret nun von den Wundermitteln, welche die Alchymiker erstellen – zum Wohle wie zum Wehe – und welche uns als Elixier, Trunck oder Venenisch Tinctur bekant sind. Vielemals nehmen sie die seltenst Gewechs und vermischen sie zueinander in einem Kessel, wie es auch die Hexen tun; vielemals zerstoßen sie in einem Mörser die feinsten Gemmen für ihre Mixthur und scheuen auch vor dem Golde nicht zurück; vielemals nehmen sie die Leich eines gerad erschlagenen Tiers und geben sie zerstückelt dazu; all dies tun sie, auf dass die Macht der Elemente über ihr Gebreu komme ...«

—aus dem Vorwort einer kommentierten Ausgabe von Pheredonios Melenaars Macht der Elemente, eines der Grundlagenwerke moderner Alchimie, Zorgan, ca. 700 BF

Alchimie ist die Fertigkeit, verschiedene Rohstoffe und Erzeugnisse in andere Formen umzuwandeln, zu kombinieren und aus ihnen ein Produkt mit einer beliebigen Wirkungsweise zu gewinnen. Innerhalb dieses Gebietes beschäftigt sich das vorliegende Kapitel vor allem mit der Trankherstellung. Das Brauen eines solchen Elixiers ist ein schwieriger Prozess, der eine genaue Kenntnis der Materialien und ihrer Eigenschaften erfordert, aber auch vom Wissen um die Astrologie, Sympathetik und Metaphysik profitiert. Im nachfolgenden Kapitel wol-

len wir Ihnen die gelehrte 'Kunst' der Alchimie näher bringen, damit Sie sowohl als Spieler als auch als Meister des Schwarzen Auges größtmöglichen Nutzen für das Rollenspiel gewinnen können.

Der **erste Teil** dieses Kapitels ist eine kurze **Vorstellung der aventurischen Alchimie**, der verschiedenen Traditionen und berühmter Alchimisten und ihrer Entdeckungen und Werke. Sie finden außerdem Informationen zu Laboratorien und zur alchimistischen Symbolschrift.

Im **zweiten Teil** stehen alle gesammelten **Regeln zur Alchimie**, sowohl Informationen über benötigte Ausrüstung, Zutaten, die Regeln zur Herstellung eines Elixiers, seiner Identifikation, Verdünnung und Modifikation bestehender Rezepte.

Den Abschluss bildet der **Meister-Teil**, in dem zahlreiche Geheimnisse der Alchimie angesprochen werden. Eine Besonderheit für Spieler sind Expertenregeln rund um die zauberkräftige **Alraune** und die Erschaffung des **Alraunigen Homunculus**. Darüber hinaus finden sich hier einige Anregungen zur Verwendung von Alchimie in Abenteuern, Tabellen für zufällige Elixire und Überlegungen zu den großen Mysterien der Alchimie.

Die bekannten **Rezepte** aventurischer Alchimisten finden sich in einem eigenen Kapitel im Anschluss auf Seite 33.

VON DER GELEHRTEN KUNST DER ALCHIMIE IN AVENTURIEN

Die Alchimie gilt in Gelehrtenkreisen als hohe Wissenschaft und anderen Gebieten wie der Magiekunde und der Astrologie als ebenbürtig. Von diesem Standpunkt aus erscheinen die Hexengebräue, die Alchimie der Sonne der Praios-Priester, die beliebten Haarwuchs- und Potenzmittel reisender Trankmischer und die unter keinesfalls reinen Laborbedingungen hergestellten Gifte und Rauschmittel der Schamanen nur als Quacksalberei, doch wollen wir für die gesamte Betrachtung dieses Kapitels alle diese Traditionen, und seien sie noch so unwissenschaftlich, unter den Begriff 'Alchimie' fassen, um Ihnen einen ganzheitlichen Überblick über den aventurischen Stand der Alchimie zu bieten.

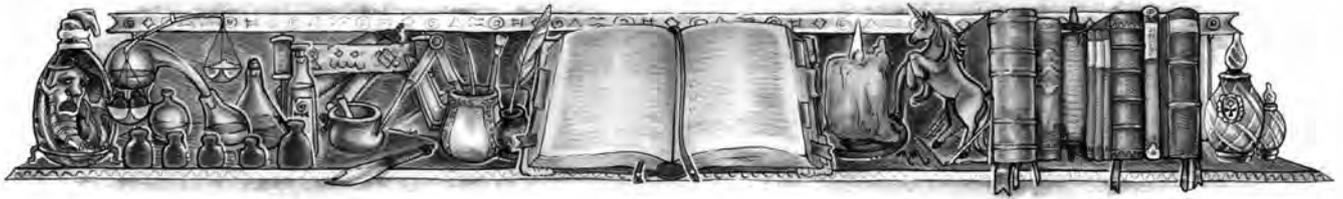
GESCHICHTE DER ALCHIMIE

»Al'Achami aber blieb ohne Furcht und trat vor Akhor Bay, um seinem Weg Einhalt zu gebieten. Der spritzte brodelnde Säure, und ein Arm Al'Achamis ward zerfressen. Dem zum Trotz warf Al'Achami den Staub von Gil'waqar, den er in Mühe bereitet hatte, und Akhor Bay verging. Und so ward Azizel befreit aus dem Dhar'Adamantia und kam nach Jal-Fassar.«

—aus dem tulamidischen Märchenzyklus von Azizel el-Dash, Alter unbekannt

Die Ursprünge der Alchimie sind heutzutage nicht mehr zu ergründen. Vermutlich müsste ein Zeitreisender viele Zeitalter in die Vergangenheit fahren, um bei der erstmaligen Anwendung eines alchimistischen Prozesses zugegen zu sein. Vermutlich führte ihn diese Reise gar an den Anbeginn der Zeiten, denn nicht wenige Theorien sehen in der Transmutation von natürlichen Materialien in andere Stoffe eine der ewigen Regeln der Welt, wie es auch die Zeit ist.

Vom Alten Drachen **Pyrdacor** (dessen Namenssilbe *Pyr* noch heute in wissenschaftlichen Kreisen für das Element Feuer verwendet wird) ist bekannt, dass er die Echsen die *H'Czyme* lehrte. Auch bei den frühen Tulamiden war die Alchimie bereits bekannt. Der heutige Name dieser Wissenschaft deutet auf diese Tradition hin: Über ur-tulamidisch *Al-Kimiva'* und später *Al'Chami'* wurde der heutige Begriff entwickelt. Begründer der tulamidischen Schule der Alchimie ist angeblich **Al'Achami**, der um 1000 v. BF auch die *Akademie der Geistigen Kraft* ins Leben rief – die Ähnlichkeit seines Namens zum Begriff der Alchimie bietet Sprachkundlern reichhaltige Spekulation. Dem durch Märchen reich verklärten Zauberer wird auch die Erfindung des Ofens *Athanor* und die erfolgreiche Entfaltung des ersten *Salamanderfeuers* zugeschrieben. Dass die Tulamiden Kenntnisse in Magie und Wissenschaft von



ihren Erzfeinden, den Echsen, übernahmen, gilt inzwischen als gesichert, in den Bereichen der Alchimie deutet der Begriff *'Elixier/El'İksir'* für Zaubertrank auf das echsische *'Kssr'* (gesprochen: *Ksir'*) hin.

Beachtlich für aventurische Forscher ist der Umstand, dass alte bosparanische Quellen von der *Kimya* sprechen, da die wissenschaftliche Tradition der güldenländischen Siedler nicht von Echsen oder Tulamiden beeinflusst worden ist. Diese und andere Erkenntnisse haben hochrangige Sprachkundler veranlasst, sich der Kompilation eines Mammutwerkes, der *Etymologia Aventurica* zu widmen, welches der These nachgeht, dass Phonologie und Morphologie der Sprachen auf die göttlichen Weltprinzipien zurückzuführen seien.

Die tulamidische Alchimie gelangte in den Zeiten bis zum Niedergang des Diamantenen Sultanats 17 v. BF zu großer Höhe. **Alissya von Nebachot** rief um 500 v. BF die *Alchimistengilde der Geflügelten Schlange* ins Leben, die bis zur Zeit der Priesterkaiser überdauerte. **Khunchom** und **Yasra**, wo der "Todesalchimist" **Al'Toghari** blutige Experimente durchführte, waren die Hochburgen der Spagyrik und Venenik. Das verderbte Elem mit seiner *Schule der Schwarzen Wasser* bot Alchimisten vielfältige Möglichkeiten, insbesondere bei der Erforschung der echsischen *H'Czyme*. Mit dem Zusammenbruch des Diamantenen Sultanats wurde die Alchimie jedoch weit zurückgeworfen und brachte auf Jahrhunderte keinen großen Meister mehr hervor.

»Dann legte er die Hand auf des Königs Thron und betete zu HESinde und INGerimm und sprach's: Aurum Argentor! Und siehe, der Thron ward zu schierem Golde!«

—aus den Sagen um Enarch Goldmacher

Im bosparanischen Kulturkreis führt sich die Alchimie auf **Enarch den Goldmacher** zurück, der um 650 v. BF wirkte und den legendären Reichtum des alten Gareth begründet haben soll. Unter seinem Pseudonym wurden zahlreiche Schriften veröffentlicht. Ebenfalls zur Zeit der Friedenskaiser gaben die **Zwerge** ihren menschlichen Nachbarn Einblick in die *Dar Baxtra* (Rogolan: Kunst der Veränderung/Wandlung) der Material- und Hüttenkunde sowie des Elementarismus.

In den Dunklen Zeiten gelangten die **Horas-Laboratorien von Belenas** zu großem Ruhm, bis sie mitsamt der Stadt an das Großsultanat Elem fielen. Auch die **Grolme**, die die Kavernen Bosparans und anderer Städte bewohnten, galten als große Goldmacher und Alchimisten. Mit ihrer Vertreibung endete auch der alchimistische Handel mit den Bosparanern.

Der heutzutage angeblich irgendwo zwischen Szinto und Südask in den Bergen lebende **Vitrador** soll Kenntnis von den

tiefsten Geheimnissen der Alchimie besitzen, so dass seit über einem Jahrtausend immer wieder neugierige Abenteurer nach seinem Hort suchen, der ein gigantisches Laboratorium bergen soll. Der Alchimist **Khosalis**, der zur Zeit der Klugen Kaiser lebte, hatte sich zur Aufgabe gemacht, den Hort Vitradors zu finden. In einer verlassenen Höhle entdeckte er die rechte Hälfte der mythischen *Onyxtafel*, die heutzutage im Kusliker Hesindetempel aufbewahrt wird und in stetig wechselnder Schrift Geheimnisse der Alchimie offenbaren soll. Ohne die verschollene linke Hälfte kann jedoch niemand die Texte entschlüsseln.

Auf der Suche nach der besten Stahlproduktion entwickelte **Algor Tonn** angeblich 117 BF das Hylailier Feuer auf den Zyklopeninseln. Die Vulkantätigkeit und das Nebeneinander

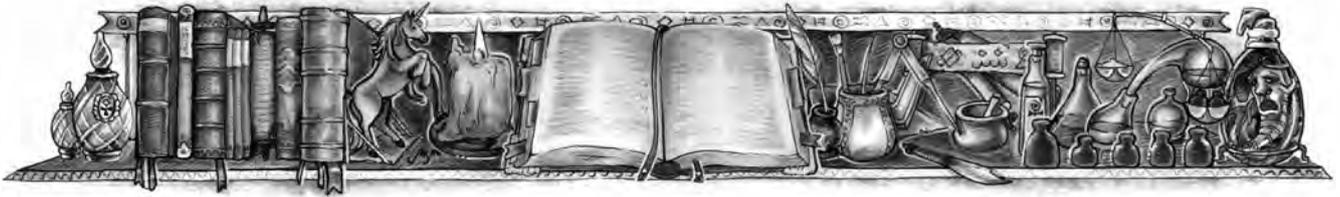
der rohen Elemente Erz, Feuer, Wasser und Luft lockte viele weitere Alchimisten und Metallurgen an.

Die Herrschaft der **Priesterkaiser** setzte dem Forschergeist der klassischen Alchimie nur ein kurzzeitiges Ende. Die Goldmacherei blühte unter Herrschaft der Praios-Kirche, sei es aus unedleren Metallen oder dem wandelbaren Quecksilber, oder mit Hilfe kurioser Zutaten wie blondem Haar, dem Sekret des Goldkäfers, dem Saft der Goldblume oder durch Destillation von Urin (wodurch eher zufällig Phosphor, das *Kalte Licht* entdeckt wurde). Die Geweihte **Horasiane di Soldono** kompilierte das von der Kirche streng gehütete Buch *Die Alchimie der Sonne*, in welchem sie die philosophischen und technischen Grundlagen der praios-gefälligen Alchimie darlegt und angeblich auch verschlüsselt die Geheimnisse der Goldmacherei und des *Roten Leu*.

Von den Priesterkaisern wurden Vertreter der klassischen Alchimie verfolgt. **Paramanthus**, der in Havena verborgene Laboratorien betrieb,

verfasste ab 440 BF das *Lexikon der Alchimie*. Er gab sein Leben im Verhör, nahm das Geheimnis seiner Werkstätten mit in den Tod. Er gilt als Inbegriff des Alchimisten, viele heutige Zeitgenossen tragen einen gewachsenen Bart nach seiner Sitte.

In den Magierkriegen versuchten einige Forscher, die Grenzen der Alchimie neu zu definieren. Die "Todesalchimie" erlebte durch **Baran ai Damhanistra** eine neue, wenngleich kurze Blüte, die Menschenexperimente der **Zylya von Selem** gründeten ebenfalls auf alten Praktiken, ihre größtenteils verschollenen Schriften gelten als ausgesprochen widerwärtig. Das meiste Wissen überlebte die turbulenten Zeiten nicht. Die nahezu hemmungslose Suche nach neuen Elixieren und mächtigen Essenzen führte zu allerlei Katastrophen. Viele Labore gingen in Flammen auf, wurden von Geistern und Dämonen heimgesucht, glücklose Alchimisten wurden von ihren erfolgreicheren Rivalen skrupellos vergiftet. Heutzutage vermutet man, dass



zahlreiche Ergebnisse der damaligen Experimente noch irgendwo verschollen und begraben ihrer Entdeckung harren.

Isfaleon von Rommily stand zwischen 570 und 610 BF als Prospektor in kaiserlichen Diensten und suchte nach Lagerstätten wertvoller Rohstoffe. Er ist Verfasser des heutzutage unbekanntes Buches *De Lithis*. Von einer Expedition in die Schwarze Sichel kehrte er nicht mehr zurück.

Der zweite 'Gründervater' der modernen Alchimie ist der Aranianer **Pheredonius Melenaar**, der gegen 690 BF in Zorgan das eher praktisch orientierte Werk *Die Macht der Elemente* veröffentlichte, die bekannteste Sammlung von Rezepturen.

Lucianus von Vinsalt war ein berühmter Anatom der lieblichen Unabhängigkeitszeit und Forscher nach dem *Elixier des Lebens*, welches die spagyrische Schule von Yasra gefunden zu haben glaubte. Seine Kollegin, die Magierin **An Tana** suchte um 820 BF auf Expeditionen in Aranianen und im Svellland nach derselben Substanz, bis sie im Orkland verschollen ging. 815 BF ereignete sich die vermutlich größte Katastrophe der Alchimie: In Mengbilla wurden die zur Rohsalzzeit gegründeten *Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie zu Belenas* in einem gewaltigen Feuerball zerstört. Die Erde bebte, es regnete Dachschindeln, Mauerwerk, ein ganzes Stadtviertel wurde von der Feuerwalze zerstört. Hunderte von Menschen verloren damals ihr Leben. Bis heute halten sich hartnäckig Gerüchte, dass der 766 BF in Brabak gegründete *Bund vom Roten Salamander* für diesen Zwischenfall verantwortlich war. Weitere bekannte Unglücke der neueren Zeit sind der tragische Tod des Kaiserlichen Hofalchimisten **Boril Bumm**, der sich im Dienste Kaiser Valpos insbesondere um neue Destillationsmethoden verdient gemacht hatte, der entsetzliche *Salamanderbrand* in den *Zinnober-Laboratorien* der Festumer Magierakademie 971 BF sowie die Brände in den Laboren des **Dunchaban ibn Nas-traddon** an der *Drachenei-Akademie* zu Khunchom. Ein halbes Dutzend Mal wurden die Labore zerstört, doch jedes Mal waren die Götter Meister Dunchaban gnädig. Von früheren Katastrophen gibt es nur unvollständige Belege, so soll etwa im alten Bosparan das Gildehaus der Alchimisten durch ein *Alkhest* (siehe Seite 26) zerfressen worden sein.

In den letzten Jahrzehnten machte der garetische Alchimist und Mineraloge **Tyros Prahe** durch zahlreiche Expeditionen und die glücklose Suche nach dem Polardiamanten, zwergisch *Agam Bragab*, von sich reden. Der Nachwelt geblieben ist sein *Commentariolus zu Zhavinos 'Codex Emeraldus'*. Von ebenfalls hoher Bedeutung sind die Forschungen des **Zurbaran von Frigorn**, der Durchbrüche auf dem Gebiet der Homunculus-Forschung und vor allem der Chimärologie erzielte. Sein Buch *Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen* ist fast überall verboten, in ihm findet man die genaue Rezeptur für *Zurbarans Tinktur* (siehe Seite 69). Auf den Spuren des verschollenen Isfaleons von Rommily verschwanden die bekannten Alchimisten **Rimpertu di Lionessa** und **Shuhelja von Khunchom** erst vor wenigen Jahrzehnten.

Der Alchimist **Menchal ak'Taran** steht seit 974 BF der Gilde der Alchimisten zu Mengbilla vor, die seinerzeit von den Überlebenden des Laborbrandes gegründet worden war. Er gilt aktuell als einer der größten lebenden Meister seiner Zunft. Konkurrenz erhält er von Leonardo, dem **Mechanicus von**

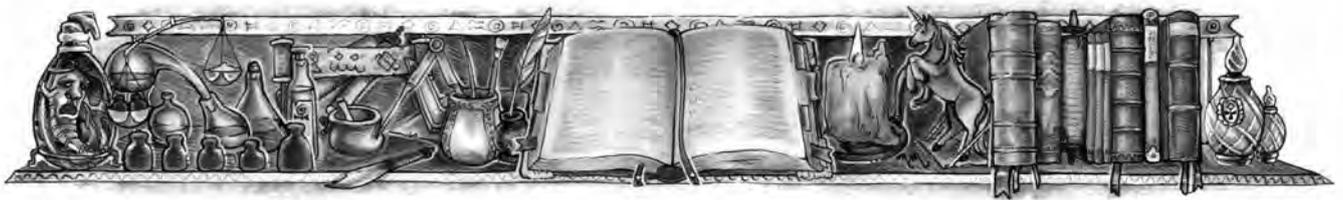
Yol-Ghurmak, der an den Dämonenöfen seiner neuen Heimat einige bahnbrechende Experimente durchführte und die junge Wissenschaft der *Transsphärischen Metallurgie* begründete, die er in seinem unlängst fertiggestellten gleichnamigen Werk ausführlich darlegt. **Aluris Mengreyth** wurde auf Grund schwarzmagischer Alchimie 992 BF aus der Magierakademie zu Elenvina geworfen, war in Winhall für die Ausbreitung einer Werwolfplage verantwortlich und entwickelte das *Retro-Elixier* (siehe Seite 73), mit dem man Leichen zu Untoten erheben kann. **Sidrona Mengreyth** hat sich vom lästerlichen Erbe ihres Vaters losgesagt und gilt als respektierte reisende Alchimistin.

ALCHIMIE UND QUACKSALBEREI IM SPIEGEL DER KULTUREN

Die Alchimie ist eine magische Wissenschaft, daran besteht kein Zweifel. Daher wird sie an vielen **Magierakademien** gelehrt, in Khunchom, Vinsalt, Al'Anfa oder Festum, um nur ein paar bekannte Einrichtungen zu nennen. Sie besitzt uralte Wurzeln und wird seit Jahrtausenden sowohl im tulamidischen als auch im bosparanischen Kulturraum praktiziert (siehe Seite 7). Ihre Komplexität erfordert langwierige Studien, weswegen sich viele Gilde magier schweren Herzens entscheiden müssen, ob sie ihre Kenntnisse in der Alchimie vertiefen und dafür die Erforschung der Spruch- und Ritualzauberei vernachlässigen wollen. Weil aber die Alchimie kein vollständiges Akademiestudium erfordert, sondern auch mit geringeren magischen Begabungen durchgeführt werden kann, hat sich die Profession des **Alchimisten** herausgebildet. Die fachliche Ausbildung ist zumeist sehr ähnlich zu den Vorlesungen und Laboren an den Magierakademien, doch lernen die Alchimisten primär nur, die ihnen innewohnende astrale Kraft in die zu brauenden Elixiere fließen zu lassen. Mit geschicktem Einsatz exotischer Zutaten und astral aufgeladenen Kräutern können auch bestimmte notwendige Zaubersprüche substituiert werden, so dass ein hervorragender Alchimist sich nicht fürchten muss, im Schatten der Gilde magie zu stehen.

Von den seriösen Alchimisten und Magiern abgelehnt wird die Quacksalberei, wie sie von einigen **Scharlatanen** betrieben wird, obwohl jene den gelehrten Vettern nur 'auf die Hand geschaut' haben. Bühnenzauberer, Scharlatane, Apotheker und Zahnreißer betreiben eine sehr reduzierte Form der Alchimie, die Quacksalberei, die gelegentlich als ein Mittel des Betrugs argloser Käufer verwendet wird. Doch manche Mittelchen, die plump zusammengemührt werden, erweisen sich tatsächlich als wirksam, dämpfen den Schmerz oder kurieren leichte Krankheiten. Doch auch die meisten Alchimisten verdienen sich ihr Gold mit der Herstellung und dem Verkauf einfacher Alchimika wie Färbemitteln, Tinten, Lacken, Parfümen und Seifen, Ungeziefergiften, alchimistischen Grundzutaten und zahllosen anderen einfachen, beinahe selbstverständlichen Dingen des Lebens; die Alchimie ist auch in der Metallurgie, Gerberei, Glas- und Porzellanherstellung und anderen Handwerken notwendig.

Auch unter **Geweihten** ist die Alchimie verbreitet. Nicht nur die Diener Hesindes und Peraines üben sich in der Trankherstellung, zur Zeit der Priesterkaiser entwickelten gelehrte



Praiosgeweihte die *Alchimie der Sonne*, die gänzlich ohne Magie auskommt (siehe Seite 7). Vereinzelt findet man auch unter den gelehrten Dienern der anderen Zwölfe talentierte Alchimisten, etwa ingerimm-geweihte Metallurgen, Phexensjünger, die *Schwadenbeutel* und *Eulentränen* (siehe Seite 36) anrühren, oder Rahja-Geweihte, die aus den verschiedensten Zutaten Rausch- und Liebesmittelchen herstellen können.

»Mandragora, Mandragora,
Zauberfäden spinnenfein,
Eibisch und der Eul' Gewölle
zieh' in Deinen Bann hinein!
Nimm vom Lebenssaft der Taube,
Haare von des Grafen Frau,
dampf' und koch', oh guter Kessel,
bis zum ersten Morgentau!«

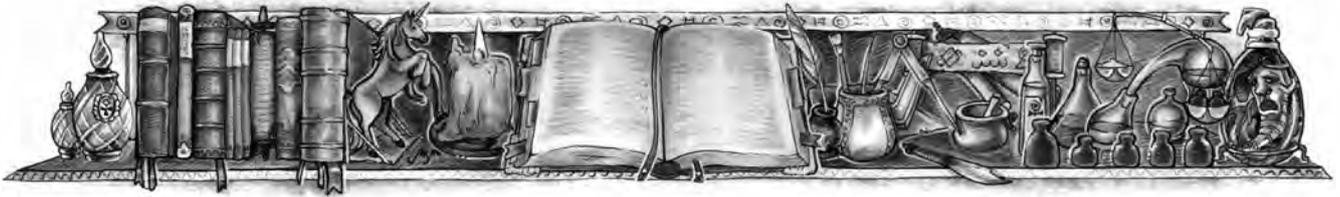
Neben Alchimisten und Magiern sind vor allem **Hexen** die wichtigsten Trankhersteller Aventuriens – der Begriff der 'Kräuterhexe' ist sogar Sprachgebrauch. Neben den *Töchtern der Erde*, die vielfach auf dem Land leben, die Kräuter und anderen Zutaten selbst suchen und in ihren abgelegenen Hütten verarbeiten, betätigen sich vor allem zwei andere Schwesternschaften in der Alchimie. Die gelehrten *Schwestern des Wissens* verwenden mehr als alle anderen Hexen Waagen und teure Gerätschaften, ihre Hexenküchen erinnern eher an eine Apotheke als an die Hütte einer Kräuterfrau. Die *Seherinnen von Heute und Morgen* wiederum lassen sich nur schwer von rei-

senden Quacksalbern unterscheiden. Ihnen allen ist gemein, dass sie die Kenntnisse geheimnisvoller Substanzen wie der *Hexensalbe* (siehe Seite 45) eifersüchtig hüten und nur an ihre Schülerinnen weitergeben. Heilmittel, Gifte und sagenumwobene Fluchelixiere (siehe Seite 26) gehören zum vornehmlichen Wissensschatz der hexischen Alchimistinnen.

Demgegenüber verwenden **Druiden** und **Geoden** vornehmlich nur einfache Kräutermischungen. Die hohe Kunst der Alchimie ist in ihren Kreisen eine eher seltene Fähigkeit, auch wenn manch ein druidischer Eremit durchaus die Kenntnis besitzt, Zauberelexiere herzustellen.

»Nimm, großer Geist des Affen, das Opfer, das Taha-Tapam Dir bringt. Nimm die Waku-Knolle, nimm die Schlangenhaut und erfülle dieses Blut mit Deiner Kraft! Schenke Taha-Tapam Deine Geschicklichkeit, lass ihn in Bäumen klettern und mit starken Armen an Ästen schwingen!«

Dass Alchimie nicht nur eine hochgelehrte Wissenschaft der Zahlen und präzisen Berechnungen ist, zeigen mehr noch als Hexen, Druiden und Geoden die aventurischen **Schamanen**. Die *Medizinmänner* der Waldmenschen und Utulus beispielsweise lernen von Kindesbeinen an tradierte Rezepte, mit denen sie Krieger stärken, Feinde vergiften und Geister austreiben können. Die orkischen *Tairach-Schamanen* besitzen ebenfalls die Kenntnisse zur Bannung und Gefangennahme von Geistern und ruhelosen Seelen mit Hilfe alchimistischer Erzeugnisse, mischen jedoch auch Rauschkräuter und Mittel gegen



Erschöpfung und Müdigkeit, welche die orkischen Krieger noch zäher machen, als sie eh schon sind. Die *Schamaninnen der Goblins* gelten als große Kenner pflanzlicher und tierischer Heilmittel und geben das Wissen um die Geheimnisse der Natur an ihre Schülerinnen weiter.

Die Alchimie der Schamanen ist alles andere als präzise. Sie wiegen die Zutaten nicht auf das Gran ab, sie berechnen keine exakten Zusammensetzungen und sie besitzen auch keine ausgefeilten Prüfverfahren, ganz zu schweigen von der Fertigkeit, komplizierte metallene oder gläserne Apparaturen herzustellen. Die schamanistische Alchimie ist ein blutiges, dreckiges Handwerk, bei dem mit einfachen Messern, groben Gefäßen und bisweilen nicht ganz reinem Wasser gearbeitet wird.

Bei den **Zwergen** wird Alchimie oft mit Metallurgie gleichgesetzt. Magie findet keine Anwendung, sehr wohl aber die ausgeprägten und seit Generationen überlieferten Kenntnisse der Wandlungsfähigkeit von Mineralien, Erzen und Metallen, die vor allem vom Alchimistenbund *Katra Baxrari* gehütet werden. **Elfen** verarbeiten Kräuter und tierische Produkte nur auf simpler Basis, ähnliches gilt für die **Stammes-Achaz**. Die *Kristallomanten* der archaischen Achaz hingegen verfügen über eine gute alchimistische Kenntnis, insbesondere auf Basis von Edelsteinen und Mineralien.

DIE ALCHIMISTISCHE BIBLIOTHEK

Jeder Alchimist ist gut beraten, zwei Standardwerke sein Eigen zu nennen: das Lexikon der Alchimie einerseits und Die Macht der Elemente andererseits.

Das **Lexikon der Alchimie** – oft auch unter dem Titel **Der Grosze Paramanthus** verbreitet – ist nicht nur ein umfassendes Nachschlagewerk, es ist die maßgebliche Quelle zur alchimistischen Wissenschaft. Man findet zahlreiche Abhandlungen über die Theorie der Elemente, über Affinitäten und Sympathetik, Angaben zur korrekten Laborausrüstung mitsamt Skizzen, Analyse-Verfahren und nicht zuletzt der vermutlich umfangreichsten Aufstellung und Erläuterung alchimistischer Symbole. Das dreibändige Lexikon wurde vom berühmten Alchimisten *Paramanthus von Havena* und seinen Schülern von 440 bis 540 BF geschrieben und zusammengetragen und in späteren Jahrhunderten vielfach kopiert sowie kompiliert oder ergänzt – diese Bearbeitungen erreichen zumeist nicht die Qualität des Originals. Die bekanntesten modifizierten Abschriften sind **Der Kleine Paramanthus** – eine Reduktion der drei Folianten zu einem einzelnen, praxisbezogenen Lehrbuch für Scholaren – und das von *Boril Bumm* herausgegebene **Explosionen und Stinkgase**, beinahe ein Plagiat, dessen ‘Verbesserungen’ von höchst zweifelhafter Natur sind. Eine gedruckte, ergänzte Neuauflage wurde nur in geringer Stückzahl von der *Drachenei-Akademie* zu Khunchom herausgegeben, bis die Druckstöcke durch Sabotage vernichtet wurden. Diese gedruckte Ausgabe erzielt hohe Preise.

Wenn der Grosze Paramanthus das theoretische Fundament legt, so stellt **Die Macht der Elemente** einen reichhaltigen Fundus an Rezepturen und Experimenten dar. Es enthält nicht nur einen Großteil der bekannten Rezepte, sondern bietet Hinweise zu Fundorten bestimmter Kräuter und liefert

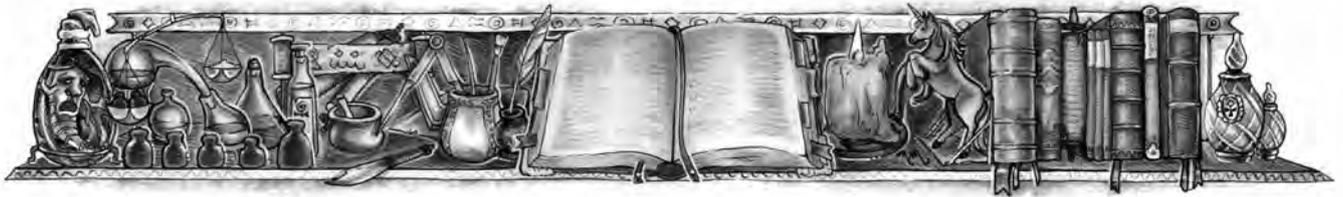
PROFANE ALCHIMIE

Die in diesem Kapitel vorgestellten Betätigungen aventurischer Alchimisten sowie die Rezepte im Kapitel ab Seite 33 stellen im Prinzip nur die Krönung der alchimistischen Handwerkskunst dar. Der Alltag eines jeden Alchimisten besteht dagegen aus der Herstellung weit profanerer Substanzen und Essenzen. Da diese Tätigkeiten oft sehr unspektakulär sind, wird auf nähere Regeln zur Herstellung einfacher Alchimika wie Seifen, Färbemittel, Tinten, Lacke, Kosmetika, Schnaps, Rauschkräutern, Potenzmittel und Gesundheitspulver sowie der Selbsterstellung von Vitriol, Salzlake und anderen alchimistischen Grundzutaten verzichtet. In Aventurien kann jedoch kaum ein Alchimist – ob Medizinmann, Quacksalber oder Laborant beim *Roten Salamander* – ohne den Verdienst durch die profane Alchimie überleben.

Bauanleitungen für einige Apparaturen, die im Paramanthus nur skizzenhaft beschrieben werden. Das Handbuch gilt als Magnum Opus des aranischen Gelehrten und ehemaligen Hesinde-Geweihten *Pheredonius Melenaar* und wurde über die Jahrhunderte ebenfalls oft kopiert und modifiziert. Es existieren zensierte Versionen, in denen bestimmte Giftrezepturen herausgetrennt sind oder nicht aufgenommen wurden, viele persönliche Abschriften von Magiern enthielten ursprünglich zahlreiche leere Seiten am Buchende, die im Laufe ihres Lebens mit weiteren Rezepturen gefüllt wurden, wodurch einige dieser Unikate einen großen Wert erhalten.

Für Alchimisten von großem Interesse sind die pflanzenkundlichen Werke **Geheimnisse des Lebens**, welches die Standorte der bekannten Heilpflanzen und ihre genauen Verwendungsmöglichkeiten ausführlich darlegt, und der **Folianth der Kreutherkunde**, der mit zahlreichen Illustrationen und einer Zusammenstellung heilkräftiger Rezepturen aufwarten kann. Der **Codex Emeraldus** von *Alaar Zhavino* ist eher von geringem Wert für die Alchimie – es sei denn, man bekommt *Tyros Prahes Commentariolus zu Zhavinos ‘Codex Emeraldus’* in die Finger, der sich in ausführlichen, aber wirren Spekulationen und schwer verständlichen Hypothesen zur alchimistischen Sympathetik der Minerale und Edelsteine auslässt, weswegen diesem Werk bislang eine größere Aufmerksamkeit verwehrt geblieben ist. Der Fund einzelner Seiten aus dem verschollenen Werk **De Lithis** des *Isfaleon von Rommilys* hingegen weist auf weitaus umfangreichere Wechselwirkungen zwischen der Petromantie und der Alchimie hin, als sie Tyros Prahe hat herausarbeiten können. Als verschollen gilt ferner das alchimistisch-philosophische Werk **Die Alchimie der Sonne**, das zur Priesterkaiserzeit erschien und die praios-gefällige Alchimie begründete; ob die **Goldene Allegorie** tatsächlich existierte, ist hingegen noch nicht geklärt. Darin sollen die größten Geheimnisse der Alchimie in rätselhaften Gedichten enthalten sein.

Das berüchtigte **Vom Leben in seinen Naturlichen und Ueber-Naturlichen Formen** des Chimärologen *Zurbaran von Frigorn* hat es trotz seines geringen Alters (entstanden zwischen



REGEL-HINWEISE

Ausführlichere Beschreibungen der genannten Bücher finden Sie in der *Magischen Bibliothek* in **Wege der Zauberei** auf Seite 83. Dort finden Sie auch Angaben zum Preis und Verfügbarkeit der Bücher sowie den nötigen Voraussetzungen. Für die in diesem Buch neu eingeführte *Verbreitung* alchimistischer Rezepte (mehr hierzu siehe Seite 33) dient die nachfolgende Liste als Ergänzung der Angaben.

VERBREITUNG VON REZEPTEIN IN ALCHIMISTISCHEN BÜCHERN

Titel des Buches	Enthaltene Rezepte
<i>Der Grosse Paramanthus</i>	Elixiere der Tugenden und Zaubermittel bis V5
<i>Der Kleine Paramanthus</i>	Elixiere der Tugenden und Zaubermittel bis V5
<i>Explosionen und Stinkgase</i>	Elixiere der Tugenden bis V5, Zaubermittel bis V4 (Qualitäts-Wurf-5)
<i>Die Macht der Elemente</i>	Elixiere aller Gruppen bis V4, teilweise ohne Gifte und Rauschmittel (Zensur)
<i>Folianth der Kreutherkunde</i>	Heilmittel bis V5
<i>Die Alchimie der Sonne</i>	Alle Elixiere der <i>Alchimie der Sonne</i>
<i>Vom Leben in seinen Naturerlichen und Ueber-Naturerlichen Formen</i>	Nur Zurbarans Tinktur

Insbesondere die Rezepte der *venenischen* und *narkotischen* Elixiere finden sich oft in keinem bekannten Buch, sondern werden in unbenannten Kladden und Pergamentsammlungen von Lehrern an Schüler vererbt. Außerdem nicht in dieser Tabelle aufgeführt sind die zahlreichen privaten Rezeptesammlungen, die Magier und Alchimisten zusammenstellen und die eine beliebige, oft unsortierte Auswahl an Rezepturen enthalten (hierzu Näheres im Spielleiter-Kapitel auf Seite 22).

GRUNDLAGEN DER TRANSSPHÄRISCHEN METALLURGIE UND ALCHIMIE

Das Grundlagenwerk Leonardos, des *Mechanicus von Yol-Ghurmak*, enthüllt die alchimistische Wirkungsweise der dämonischen Pervertierungen, die Schwarztobrien in den letzten 10 Jahren ein neues, grauenvolles Gesicht gaben. Er untersuchte pflanzliche und tierische Mutationen, obskure mineralische Ablagerungen und entwickelte mit Hilfe der gefundenen Essenzen die Theorie der *Transsphärischen Metallurgie*, mit der neue Stahlsorten entwickelt werden.

Erscheinungsweise: Quarto von 300 Seiten; Fertigstellung der Urfassung 1034 BF, entstanden in nur etwa fünf Jahren intensiver Forschung; Abschriften nur durch ausgewählte schwarztobrische Forschern, daher nur etwa 3 Abschriften pro Jahr; Garethi mit ausgiebiger Verwendung alchimistischer Symbole inklusive einiger Neusetzungen.

Wert: Auf Grund der noch minimalen Verbreitung muss jede

Abschrift als nahezu unbezahlbar gelten.

Voraussetzungen: V 1; K 14 (Garethi); KL 15, Hüttenkunde 18, Magiekunde 12, Pflanzenkunde 12, Tierkunde 10, Alchimie 15

Das Buch im Spiel: (Hüttenkunde 18/21) Enthält die Rezepturen der *Transsphärischen Metallurgie* und Anleitungen zur Stahlherstellung. Enthält außerdem die Rezepte für *Wolfspulver* und *Seelenpulver* (siehe Seite 46).

963 und 998 BF) zu einer Legende in Alchimistenkreisen gebracht. Es enthält die Rezeptur von *Zurbarans Tinktur* (siehe Seite 69), mit der die Verschmelzung mehrerer Lebewesen zu einer Chimäre eingeleitet werden kann.

Ein ähnliches Aufsehen hat die Ankündigung des *Mechanicus von Yol-Ghurmak* erzeugt, an einem Buch mit dem Titel **Grundlagen der Transsphärischen Metallurgie und Alchimie** zu arbeiten. Der Verfasser hat in den letzten Jahren zahlreiche richtungsweisende Entdeckungen auf dem Gebiet der Benutzung dämonischer und daimonider Materialien gemacht und diese Erkenntnisse für die Alchimie verwertet. Schwarzmagier erwarten von diesem noch kaum verbreiteten Werk maßgebliche Impulse für die Wissenschaft.

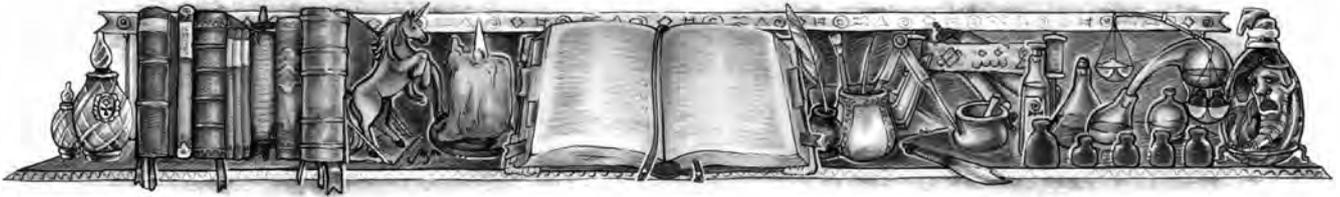
DAS ALCHIMISTISCHE LABORATORIUM

Ohne ein Labor kann kein Alchimist sein Werk verrichten, ebenso wenig wie ein Fischer ohne Netz und ein Müller ohne Mühlstein. Einfache Zubereitungen kann man vielleicht noch in der heimischen Küche durchführen, doch die meisten Pro-

zesse, die zurecht den Namen 'Alchimie' tragen, erfordern ein deutlich besser ausgestattetes Laboratorium.

Im Regelteil auf Seite 16 dieser Spielhilfe werden drei verschiedene *Laborstufen* definiert, die man zur Herstellung bestimmter Elixiere benötigt. Der nachfolgende Text schildert die Gerätschaften und die Ausstattung, die ein *Alchimistisches Labor* erfordert. Die beiden kleineren Stufen, die *Hexenküche* und das *archaische Labor* werden an dieser Stelle nicht beschrieben, sie werden bei den Regeln in Kürze vorgestellt.

Der Aufbau selbst kleinerer Laboratorien erfordert gehörige Vorbereitungs- und Planungszeit und ob der Komplexität und Exklusivität von Ausstattung und Apparaturen gute Kontakte zu Apothekern, Glasbläsern, Fein- und Silberschmiedern, Töpfern und anderen Handwerkern. Neu zu errichtende Werkstätten werden auf Grund der großen Brandgefahr möglichst abseits anderer Gebäude gebaut, bevorzugt mit starken Mauern, nicht selten wird ein Labor auch in Kellern untergebracht (oder in Turmspitzen). Ein Kamin oder eine andere Möglichkeit zum Abzug von Rauch und Hitze ist schiere Notwendigkeit, ebenso Wasser in erreichbarer Nähe, vorzugsweise



aus einem sauberen Brunnen; ein Wasserbecken findet sich in vielen Laboren. Die wichtigsten und größten Einrichtungsgegenstände, vor allem Tische, werden zum Schutz vor heißen oder ätzenden Mitteln für gewöhnlich aus Stein gemeißelt oder zumindest aus dem Holz von Eisenbaum oder Steineiche gezimmert, auch Tische mit Steinplatten sind weit verbreitet. Öfen und Herde gehören zu den wichtigsten Ausstattungsstücken, ist es doch die Kraft des Feuers, die die meisten Transmutationen bewirkt. Für Prozesse, die konstante Wärme über mehrere Tage oder Wochen benötigen, findet der gemauerte **Athanor** (tul. *at-tannur*: Backofen), **Sandbadeofen** oder **Faule Alrik** Verwendung. Holzkohle oder anderes Brennmaterial wird in den von einem runden Deckel verschlossenen Mittelschacht gefüllt und sinkt gleichmäßig über eine schräge Ebene auf den Rost, ohne dass ständig nachgefüllt werden muss, und erwärmt den im Ofen aufgefüllten Sand, so dass dieser eine ständige gelinde Hitze liefert. Im **Flammofen** oder **Reverberatorium** sind die zu behandelnden Stoffe unmittelbar dem Feuer ausgesetzt. Beim **Brenner** handelt es sich um eine Lampe oder kleine Schale, der mittels eines kleinen Blasebalges zusätzliche Luft und damit Hitze zugeführt wird und die oft als Hitzequelle für Kolben und Retorte verwendet wird. Daneben sind auch traditionelle Feuerstellen und Essen in Gebrauch, während es sich beim legendären **Salamanderfeuer** um keinen gewöhnlichen Ofen handelt, sondern dieser von darin gebundenen Elementarwesen des Feuers geheizt wird und sogar Magische Metalle und noch beständigere Materialien schmilzt

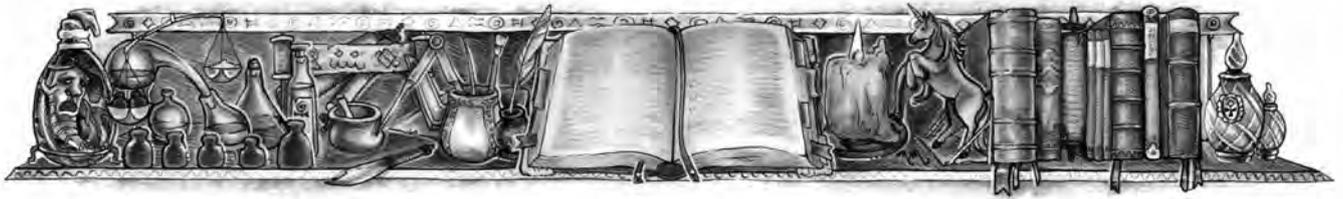
und ohne Brennstoff weiterbrennt. Pferde- oder Kamelmist ist übrigens ein klassischer, wenn auch primitiver Thermostat.

Zum Schmelzen oder Rösten von Metallen findet die zyklöpäische **Kerotakis** Anwendung, eine flache, drei- oder viereckige Platte. Bei der **Kupelle**, seltener **Horasschälchen** genannt, handelt es sich um ein aus Knochenasche gepresstes, poröses Schälchen, in dem gold- oder silberhaltige Bleiprobe unter Zuhilfenahme eines Blasebalges geschmolzen werden, wobei das Blei vom Gefäß aufgenommen wird und ein Edelmetallkorn zurückbleibt.

Kessel zum längeren Kochen von Flüssigkeiten und **Autoklaven** (dicht verschließbare Kessel, in denen enormer Dampfdruck entsteht) werden gelegentlich in abenteuerlichen Kettenkonstruktionen eingebaut, um sie über die Feuerstellen schwenken zu können. In manchen sind Haltevorrichtungen angebracht, um Gefäße im Wasser- oder Dampfbad erhitzen zu können, ohne dass der Inhalt in Kontakt mit Wasser bzw. Dampf kommt. Das eigentliche **Wasserbad** ist ein doppelwandiges Gefäß zur langsamen und gleichmäßigen Erwärmung von Substanzen, von dem als Varianten noch das Sand-, Dampf- und Ölbad existieren.

Schalen unterschiedlicher Größe und Form, in denen Stoffe vorsichtig gemischt werden können, gibt es in zahlreichen Formen, Größen und aus verschiedenen Materialien. Kupfer, Messing und Zwergensilber werden bevorzugt verwendet, doch schreiben viele Rezepturen andere Materialien vor. Die universelle **Schale der Alchimie** hingegen kann nur von ma-

<p>A Kolben oder Cucurbit B Retorte C Alembic oder Capitellum D Ambix oder Destillierhelm E Mohakopf und Alembic F Fünfstufige Aludel G Verbindungsrohr mit Schlangenkühler H Mörser und Pistille I Waage</p>	<p>a Silber b Unze c Zinn d Destillieren e Quecksilber f Flux g Gold h Karat i Mondsilber j Skrupel k Meteoreisen l Vermischen (hier Kupfer mit Antimon) m Blut n Schwefel o Holzkohle p Unauer Salzlake q Zwergengold r Einfrieren s Eisen t Schank u Wismut v Ausfällen w Blei x Vitriol z Nitrol</p>	
<p>I } z.B. "Staub" II } III } Elementare IV } Reinheitsgrade V } VI } VII } z.B. "Edelstein"</p>		



gisch begabten Alchimisten verwendet werden, manche Traditionen verwenden stattdessen einen **Hexenkessel**.

Unabdingbar für ernsthaftes Arbeiten sind des Weiteren: Pipetten und Kanülen zum vorsichtigen Entnehmen, Abmessen und Dosieren von Flüssigkeiten; Mörser (Gefäße, in denen allerlei Materialien zerrieben und pulverisiert werden können) sowie die dazu gehörigen Pistille (Stößel); Abscheider und Sedimentiergefäße zur Trennung von Flüssigkeitsschichten; verschiedene, genau gehende Waagen für verschiedene Wägebereiche, insbesondere Feinwaagen bis zu einer Unze; Stundengläser und -kerzen zur Zeitmessung; Trichter mit und ohne Siebplatte; außerdem Schmelztiegel, Blasebalg, Messbecher, Klammern, Pinzetten und Zangen, Pinsel, Schwämme und Tücher nebst Reinigungsmitteln, Skalpelle, Holzspatel, Löffel und Schäufelchen sowie Kellen und Schöpfer und vieles mehr.

DIE RETORTE

Die alchimistische Destillation ist alltäglicher Bestandteil des Handwerks, so dass über die Jahrhunderte die unterschiedlichsten und bizarrsten Formen von Destilliergefäßen entwickelt wurden, die zu komplexen Apparaturen kombiniert werden können: Rund zum Einsatz in einen metallenen Ständer oder mit eigener Standfläche, mit einem oder mehreren nach außen oder in den Kolben zurückführenden Hälsen; die Bezeichnungen der verschiedenen Varianten, die sich häufig an der Natur orientieren, werden oft von Tieren abgeleitet. Sie werden zumeist aus Glas gefertigt, seltener aus Metall oder Ton – letztere beiden manchmal in beeindruckenden Größen und für hohe Temperaturen, bei denen Glas schmelzen würde, oder lang dauernde Operationen.

Der klassische Kolben ist der runde, bauchige **Cucurbit** (bosp. Kürbis), der auch in das Sandbad des Athanor eingesetzt wird. Der **Ambix** oder **Destillierhelm**, der über den Kolben gestülpt wird, lässt die destillierte Flüssigkeit wieder in das Gefäß zurückrinnen; verschiedene Auf- und Einsätze bewirken das Gleiche. Aus dem Ambix entstand durch eine feste Verbindung mit einem Abflussrohr für die kondensierte Flüssigkeit der **Alembic**, **Al'Anbiq** oder das **Capitellum**, mit dem das Destillat vom Kolbeninhalt getrennt werden kann. Der **Mohakopf** ist ein Aufsatz, der den Alembic von außen mit Wasser kühlt. Der Alembic muss noch immer auf den Kolben aufgesetzt werden, bildete aber die Vorstufe für die **Retorte** (bosp. *vas retortum*: zurückgedrehtes Gefäß), bei dem Cucurbit und Alembic aus einem Stück hergestellt werden. Beim **Rohalskolben** oder **Aludel** handelt es sich um eine Kugel mit zwei Ansatzhöhen oben und unten, die man auf den Sublimierkolben aufstecken und so bei stufenweiser Aneinanderreihung mehrerer Aludel eine fraktionierte Destillation erreichen kann.

Spiralförmig gewundene Glasröhren, **Schlangenkühler** genannt, dienen der Abkühlung der Flüssigkeit (wobei sie auch durch Kühlfässer mit Wasser führen können) oder verbinden verschiedene Destilliergefäße. Auch Schläuche aus Leder und Darm finden Verwendung.

SCHUTZMAßNAHMEN

Neben der Arbeitskleidung – Schürzen oder langärmelige Jacken aus schwer entflammablem Leder – werden auch Gesichtsmasken und -schleier verwendet, ebenso Augengläser. Sie schützen

in erster Linie vor gefährlichen Spritzern, es gibt aber auch Brillen mit geschwärztem Glas, welches den grellen Schein von Lichtblitzen und anderen elementaren Effekten dämpft. Mehrere mit Sand gefüllte Eimer zum Löschen von Feuern sollten stets griffbereit sein (zudem wird Sand als Zugabe zum Zerreiben von Kräutern verwendet), ebenso Verbandsmaterial, Heilkräuter und Brand- und Wundsalben für Notfälle.

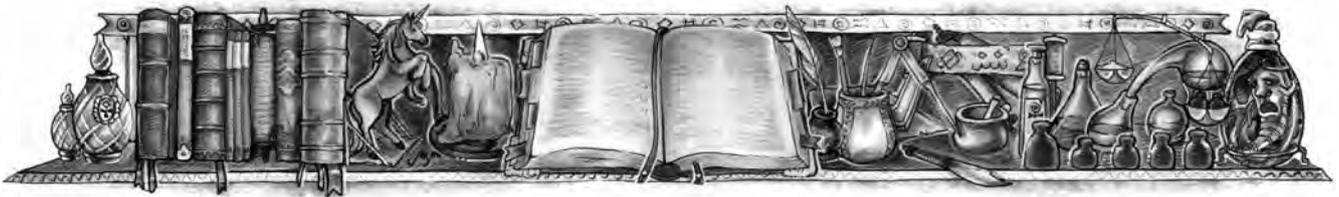
In Südenturien findet man häufig einen Vogelkäfig mit **Blaupfuschern** – Loris, deren cyanblaues Gefieder sich mit steigender toxischer Konzentration in der Luft über Gelb bis ins Rote verfärbt, so dass die Alchimisten gewarnt sind. Allerdings erfolgt diese Farbveränderung nur in eine Richtung (gelbes Gefieder wird also nicht wieder blau, sondern wandelt sich allenfalls noch weiter bis rot), so dass 'gebrauchte' Vögel ausgetauscht werden müssen. Andernorts wird auch mit Wandfarben experimentiert, deren Farben sich ändern können.

Laboratorien sind eine klassische Brutstätte für lästige **Mindergeister** (siehe **WdZ 385f.**) – schließlich ist genau das die Aufgabe der Alchimisten, was Mindergeister entstehen lässt – die Verschmelzung mehrerer Elemente und/oder Substanzen. Um den potentiellen Gefahren durch diese Wesenheiten vorzubeugen, werden häufig **Bannzeichen** und **Schutzkreise** angebracht und **Bannkreise** gezogen (siehe Seite 157).

LAGERUNG UND AUFBEWAHRUNG

Zum Bau eines Labors gehört auch die Einrichtung eines geeigneten Lagerraums. Wichtig ist vor allem die strikte Abscheidung der Dämpfe und Gase des Labors von den gelagerten Materialien – es könnten sonst unerwünschte Reaktionen geschehen. In der Regel wird bereits beim Aufbau des Labors auf einen guten Abzug geachtet, eine räumliche Trennung mit mehr als nur einer klapprigen Holztür ist jedoch in jedem Fall vorteilhaft. Außerdem müssen die Zutaten lange haltbar bleiben, daher werden alchimistische Lager oft wie Vorratskammern unterirdisch angelegt, wo die Temperatur ganzjährig niedrig gehalten werden kann – also nicht auf der Rückseite des Athanor. In vielen Gegenden wird im Winter Eis geschlagen, das die Vorratskeller kühl hält. Solche Eiskeller – auch sie benötigen eine spezielle Bauweise, die die Wärme von außen gut abschottet – nützen den Alchimisten nicht nur zur Aufbewahrung ihrer Zutaten, sie dienen auch als Lagerstätte für Eis und Schnee, welche in so manchen Rezepten zum Einsatz kommen.

Substanzen und fertige Mixturen werden unter anderem in Tiegelchen, kleinen Fässern, Döschen, Holzkästchen, Flakons, Phiolen und Fläschchen abgefüllt. Die letzteren bestehen meist aus gebranntem Ton und sind eher selten aus dickem, farbigem Glas geblasen oder gar aus Steinen oder Gemmen geschnitten. Zum Verschließen der Behältnisse werden passende Stopfen und Deckel verwendet, ebenso Korken aus der Rinde der Korkeiche. Mittels über den Korken oder Verschluss geschmolzenen Wachses oder eines in den Flaschenhals geschmolzenen Wachspfropfens wird ein Behältnis luftdicht versiegelt; **Federnes Zerrharz** aus dem Gildenland eignet sich ebenso, ist aber schier unbezahlbar. Zum Schutz vor unbefugtem Benutzen werden stabile Überflaschen aus Gitterwerk oder geflochtener Draht verwendet, die zusätzlich mit einem Schloss gesichert werden.



DER ANALYSE-KOFFER

Für den wandernden Alchimisten ist der tragbare Analyse-Koffer geradezu unabdingbar. Er enthält neben den einfachsten Geräten wichtige Grundsubstanzen, die nicht so ohne weiteres auf dem örtlichen Markt oder im nächsten Gasthaus zu erhalten sind. Darunter finden auch eine einfache Retorte (meist getrennt in Cucurbit und Alembic) und eine Feinwaage. Dieser Gerätesatz wiegt insgesamt zwischen 5 und 10 Stein und ist in erster Linie für Analyse Zwecke und einfache Transmutationen gedacht. Regeltechnisch handelt es sich um ein *archaisches Labor* (siehe Seite 16), welches zu Analyse Zwecken mit Verbrauchsmaterialien im Wert von etwa 30 Dukaten ausgestattet worden ist. Diese Materialien sind nach etwa sieben Analysen verbraucht und müssen komplett neu erworben werden. Nach 1W3 Monaten sind die Materialien in der Regel unwirksam.

DIE SYMBOLIK DER ALCHIMIE

Die Schrift ist für Alchimisten ein wichtiges Instrument, um Rezepturen und den Aufbau von Apparaturen niederzuschreiben und weiterzugeben. Man muss jedoch eine strikte Grenze ziehen zwischen alchimistischen Nachschlagewerken und Zauberbüchern, denn die Rezepturen der Alchimie sind nichts weiter als präzise ausgeführte Handlungsanweisungen, denen keinerlei Magie innewohnt, wie es bei einer Zauberthese der Fall ist. Ein kundiger, nicht magiebegabter Leser kann also bei genauer Befolgung der Rezeptur und Brauanleitung alchimistische Elixiere herstellen.

Aventurische Alchimisten verwenden seit vielen Jahrhunderten spezielle Symbole und Schriften zur Notierung von Rezepturen und dem Aufbau der Apparaturen. Die Entstehung solcher Fach- und Geheimschriften dient zwei verschiedenen Zwecken: einerseits der Fixierung erfolgreicher Experimente zwecks Wiederholung und Weitergabe, andererseits der Schutz des eigenen Wissens vor Konkurrenten beziehungsweise die Verschleierung des eigenen Tuns vor misstrauischen Uneingeweihten. Die Alchimie mit ihren oft an Magie gemahnenden Wirkungen der Elixiere und den riskanten Arbeitsprozessen hat seit je her das Misstrauen der Obrigkeit und Bevölkerung erregt. Die Verwendung geheimer Symbole und Schriften und die kryptographische Verschlüsselung der Aufzeichnungen sind also auch Schutzvorkehrungen.

Während der Herrschaft der Priesterkaiser erfreute sich die Geheimschrift **Nanduria** (siehe Seite 170) unter Alchimisten und Magiern großer Beliebtheit. Heutzutage ist sie Gelehrten weithin bekannt, weswegen oft unbekanntere und teils selbst entwickelte Schriften und Symbole zum Einsatz kommen.

Die Kenntnis einer solchen privaten Geheimschrift oder individueller alchimistischer Symbolschriften kann durch die Sonderfertigkeit *Berufsgeheimnis* (siehe WdS 41) dargestellt werden.

Bekannte alchimistische Symbole

DIE ELEMENTE



ERZ LUFT FEUER WASSER HUMUS EIS

BEISPIELE FÜR ALCHIMISTISCHE METALL-SYMBOLE



EISEN KUPFER GOLD BLEI ANTIMON WISMUT

ALCHIMISTISCHE STOFFE



SCHWEFEL SALZ SALZ DES... ERZ DES... VITRIOL NITROL

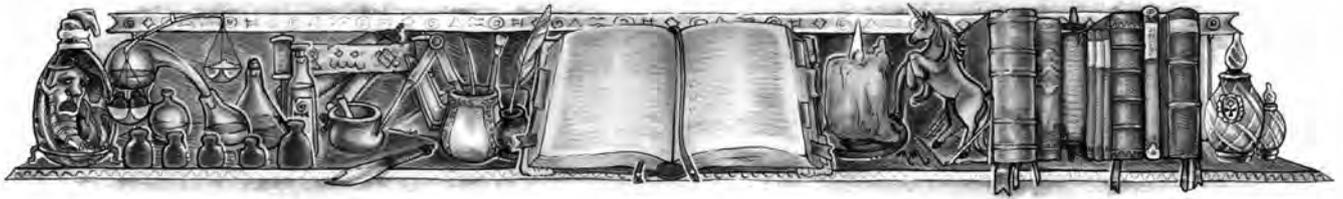
ALCHIMISTISCHE MASZE UND PROZESSE



FLUX SKRUPEL KARAT GRAN ERHITZEN AUFLÖSEN

Es existiert ein System weitläufig bekannter *Alchimistischer Symbole*, mit dem die verschiedenen alchimistischen Elemente und Substanzen abgekürzt werden. Statt 'Quecksilber' bei jeder Verwendung zu schreiben, kann man schlicht das dazugehörige Symbol notieren. Auch gebräuchliche Verbindungen und bestimmte Erscheinungsformen einer Substanz besitzen eigene Symbole, so dass deren Zahl prinzipiell unbegrenzt ist (Beispiele finden Sie nebenstehend sowie im Rahmen der Illustration von Seite 12). Weitere Symbole für alchimistische Prozesse (wie 'destillieren' oder 'einfrieren'), für Mengenangaben und für die verschiedenen Aggregatzustände von Substanzen komplettieren das System und lassen es zu einer wahrhaft komplizierten Schrift anwachsen, deren Benutzung erst einmal gelernt sein will. Streng genommen handelt es sich sogar um mehrere Systeme, denn die verschiedenen alchimistischen Lehrschulen benutzen mitunter unterschiedliche Symbole für dieselben Dinge und dieselben Symbole für unterschiedliche Dinge – so ist es von großer Bedeutung, dass man beim Lesen zunächst ermitteln muss, ob der Verfasser an der *Chamib al'Chimie* zu Khunchom, in den *Zinnober-Laboratorien* der Akademie zu Festum oder beim *Bund des Roten Salamander* gelernt hat.

Eines der bekanntesten singulären Zeichen der Alchimie ist der *Ouroboros*, eine Schlange – seltener ein schlangenhafter Drache, eine Eidechse oder zwei Fische –, die ihren eigenen Schwanz



frisst. Als Ring ohne Anfang und Ende ist er Symbol der ewig zyklischen Natur, der ewigen Wiederkehr und eine Allegorie für die sich wandelnde Materie. Er gilt zudem als Symbol der bedeutendsten aller Großen Werke, des *Roten Leu* (Metallen wird ein geheimes Leben zugeschrieben, das bewirken soll, dass sich im Laufe der Zeit aus unedlen edle Metalle entwickeln; Alchimie beschleunigt diesen Vorgang) und des *Elixier des Lebens*.

Ein weiteres verbreitetes Zeichen ist der *Feuersalamander*, der als Inkarnation eines *Elementaren Meisters des Feuers* das erste Elementarwesen gewesen sein soll, das die Alchimisten zu Gesicht bekamen. Der Salamander ist ebenso ein Symbol des aus der Alchimie nicht wegzudenkenden Feuers wie auch der Transmutation an sich und ist daher nicht ohne Grund das Zeichen des *Bundes vom Roten Salamander*.

Die *Geflügelte Schlange* als Zeichen eines längst untergegangenen Ordens und der späteren *Alchimistischen Akademie* zu Mengbilla war bis vor etwa zwei Jahrhunderten ein häufig verwendetes Bildnis, das nicht nur Hesinde, die Schutzpatronin der Alchimie, ehren sollte, sondern auch an die Freiheit des Geistes gemahnte.

Der *Pfauenschwanz* ist eine Bezeichnung für eine ganz bestimmte Farbveränderung von Schwarz über andere Farben bis nach Rot, wie sie angeblich bei der Bereitung des *Roten Leu* eintreten soll. Auch die sieben Farben des *Regenbogens* werden gerne genannt.

Sprechen Alchimisten von 'zum Himmel aufsteigenden Vögeln', so meinen sie damit Verflüchtigung, Aufsteigen, Sublimation. Fliegen die Vögel hingegen 'zur Erde hinab', handelt es sich um Niederschlag, Kondensation. Beide Symbole vereint umschreiben den Vorgang der Destillation. Verschlingt ein Salamander eine Schlange, so könnte damit das Verbrennen eines dem Element Humus zugeordneten Materials gemeint sein. Fliegt der Adler mit einem Fisch in seinen Klauen auf, weist das womöglich auf das Verdampfen einer Flüssigkeit hin. In Mischwesen vereinen sich mehrere Elemente, im Basilisken beispielsweise Luft (der Hahn) und Humus (Schlange).

Wenn Sie Gefallen an solchen Allegorien finden und sie im Spiel einsetzen möchten, können Sie sich weitere Sinnbilder ausdenken oder aus den aventurischen Philosophien wie beispielsweise den Tieren der Zwölfgötter ableiten.

HERSTELLUNG EINES ELIXIERS

Hier finden Sie alle benötigten Regeln zur Herstellung eines Elixiers. Zuerst werden einige Voraussetzungen aufgezählt, die für die Alchimie unerlässlich sind: die Verwendung eines geeigneten Labors und der Besitz aller benötigten Zutaten. Anschließend können Sie mit dem Brauen beginnen, was ab Seite 18 ausführlich beschrieben wird. Zusätzliche Angaben zur Haltbarkeit und zum Verdünnen eines Elixiers runden diesen Abschnitt ab. Die Analyse eines Elixiers finden Sie im Analyse-Kapitel ab Seite 175 dargelegt.

POTWENDIGE AUSSTATTUNG

Jeder Alchimist, sei er nun Quacksalber oder Goldmacher, benötigt eine Laborausstattung, um seinem Handwerk nachgehen zu können. Umfang und Qualität der Gerätschaften kann entscheidenden Einfluss auf den Herstellungsprozess und die Bandbreite der herstellbaren Elixiere nehmen.

DIE LABOR-STUFEN

Es gibt eine Vielzahl möglicher Ausführungen eines Laboratoriums, und oft ist es auch eine Frage der verwendeten Repräsentation, mit welchen Gerätschaften man arbeitet. Zur Verwendung einer Klassifikation der Rezepte werden diese vielen Möglichkeiten auf drei Varianten zusammengefasst, die sich in Geräteauswahl und Umfang der Ausstattung jeweils deutlich voneinander unterscheiden. Es handelt sich um die drei Stufen **Alchimistenlabor**, **Hexenküche** und **archaisches Labor**. Die Kosten eines gesamten Labors sind nur geschätzte Werte und können deutlich schwanken. Nach oben sind keine Grenzen gesetzt.

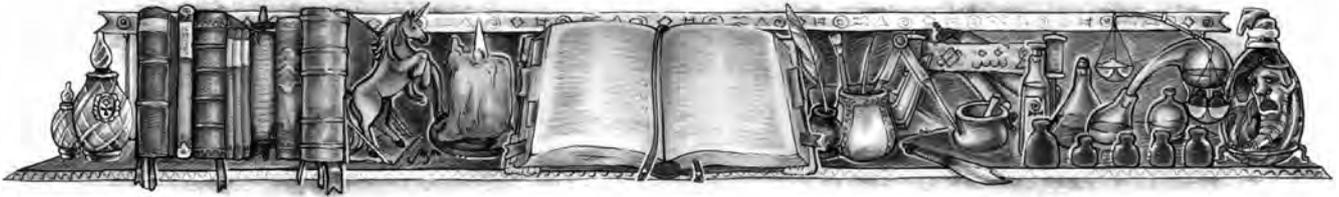
Das **Alchimistenlabor** ist ein komplett mit allen nur erdenklichen Gerätschaften ausgestattetes Laboratorium, in dem selbst komplizierte alchimistische Prozesse durchführbar sind. Eine solche Werkstatt wird auf Seite 11 näher beschrieben.

Die **'Hexenküche'** wird mitnichten nur von Töchtern Satuaris verwendet. Vielmehr ist es die Bezeichnung für eine vielseitige, aber technisch limitierte Laboreinrichtung. Es fehlen hier vor allem Gerätschaften, die für die Nutzung in extremer Umgebung wie etwa starkem Unterdruck oder hoher, metallschmelzender Hitze geeignet sind. Viele jüngere Alchimisten beginnen ihre Karriere mit einer solchen Ausstattung, die der einer 'echten' Hexenküche ähnelt und daher als solche bezeichnet wird.

Das **archaische Labor** kann man streng genommen nicht als Laboratorium bezeichnen, denn es ist im Prinzip eine Sammlung von robusten Gerätschaften und Werkzeugen, mit denen einfache Experimente durchführbar sind. Der genannte Preis dient nur der Orientierung, falls sich ein Held eine solche Laborausstattung kaufen möchte, viele Trankmischer fertigen die verwendeten Geräte mit Talenten wie *Töpfern*, *Holzbearbeitung*, *Feuersteinbearbeitung* oder *Grobschmied* selbst an. Ein archaisches Labor findet man – daher die Bezeichnung – auch bei den Naturvölkern Aventuriens, etwa bei Medizinmännern und Orkschamanen, die hiermit Gifte und Rauschmittel herstellen.

Die Labor-Stufen stellen Mindest-Voraussetzungen dar, um ein bestimmtes Rezept herstellen zu können. Erfüllt ein Labor nicht diese Anforderungen, ist die Talentprobe zur Herstellung erschwert oder gar unmöglich. Die Verwendung einer besseren Laborausstattung bringt nur geringe Vorteile, der Unterschied einer Stufe hat keine Auswirkungen, nur bei einem Unterschied von zwei Stufen wird die Talentprobe erleichtert.

Selbstverständlich unterliegen die Laboratorien den Regeln für hochwertiges Handwerkszeug (**WdS 33**), allerdings werden die Boni nicht bei einzelnen Geräten (zum Beispiel einem hochwertigen Mörser) verrechnet, sondern nur im Falle der gesamten Laborausstattung. Alle hier vorgestellten Regeln sind kumulativ.

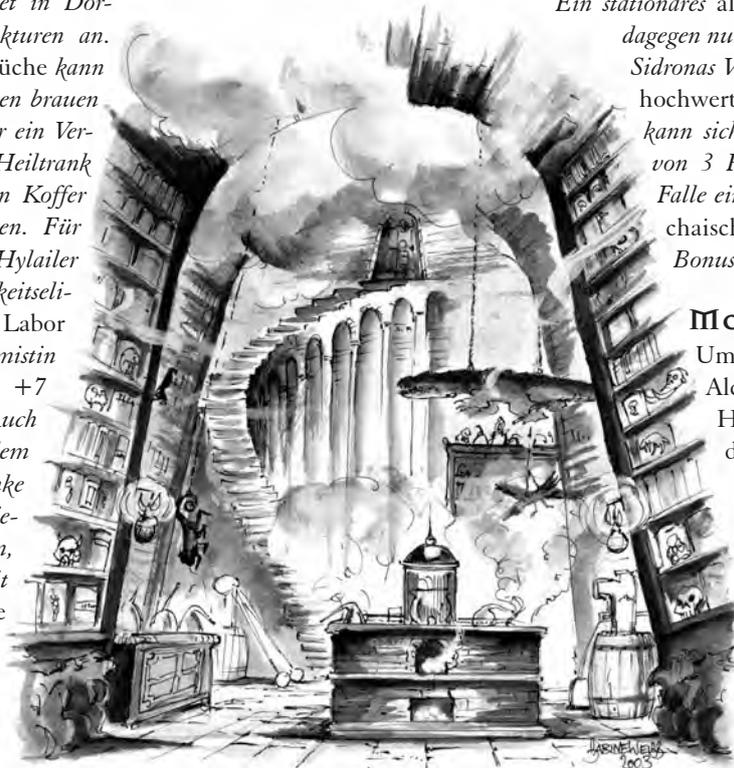


Die Alchimestin Sidrona Mengreyth reist mit einem Pferdewagen durch Aventurien und bietet in Dörfern und Städten ihre Tinkturen an. Mit dieser mobilen Hexenküche kann sie eine Vielzahl von Elixieren brauen – Liebestränke, Antidot oder ein Verwandlungselixier. Für einen Heiltrank bräuchte sie sogar nur einen Koffer mit den nötigsten Utensilien. Für komplizierte Rezepte wie Hylailers Feuer oder das Unsichtbarkeitselixier, die ein alchemistisches Labor erfordern, muss die Alchimestin einen Probenzuschlag von +7 Punkten in Kauf nehmen. Auch wenn sie aus Prinzip mit dem Talent Alchimie ihre Tränke braut, könnte ihr Labor von jeder Person verwendet werden, die das Talent Kochen mit der Spezialisierung Tränke besitzt.

Da sie auf die Freiheit des Reisens nicht verzichten möchte, entschließt sie sich, für ihren Alchimistenwagen einfach die besten Apparaturen anzuschaffen, um die Einbußen auszugleichen. Sie erwirbt ein außergewöhnlich hochwertiges

Labor für 1.000 Dukaten und erleidet keine Erschwernisse mehr. Ein stationäres alchemistisches Labor hätte sie dagegen nur 500 Dukaten gekostet.

Sidronas Vater Aluris, der in Warunk ein hochwertiges Alchimistenlabor besitzt, kann sich auf jede Probe einen Bonus von 3 Punkten anrechnen lassen, im Falle eines Heiltranks, der nur ein archaisches Labor erfordert, gar einen Bonus von 6 Punkten.



MOBILE LABORATORIEN

Um es vorweg klarzustellen: Alchimie ist in der Regel kein Handwerk, das von reisenden Gesellen betrieben wird.

Ein alchemistisches Labor ist nicht mobil, da Öfen, Druck- und Eiskammern einen stationären Einbau in die Werkstatt erfordern. Einzig einem so brillanten Tüftler wie Leonardo, dem Mechanicus von Yolghurmak, mag es gelingen, das ganze Bauwerk,

in dem sich das Labor befindet, zum Rollen, Schweben oder Fliegen zu bringen.

DIE LABOR-STUFEN

Anmerkung: Sämtliche Boni, die gute Labor-Stufen und herausragendes Handwerkszeug gewähren, erhöhen nicht die TaP*, die bei einer Probe entstehen, sondern reduzieren nur die Mali und können fehlgeschlagene Würfe ausgleichen.

Labor	Kosten	verwendetes Talent	Mobilität
Alchimistenlabor	500 D+	Alchimie	nur stationär
Hexenküche	100 D+	Kochen (Tränke) / Alchimie	eingeschränkt mobil (Wagen)
Archaisches Labor	20 D	Kochen (Tränke) / Alchimie	mobil (Kiste, 5 bis 10 Stein)

Eine *Hexenküche* kann mittels des Vorteils *Besonderer Besitz* zu Spielbeginn erworben werden.

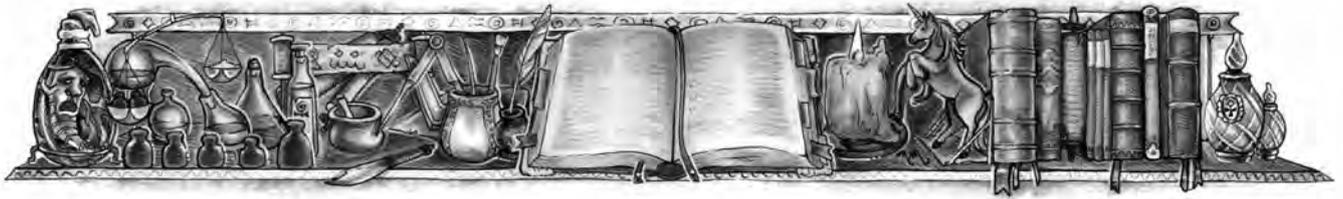
Der gebräuchliche *Analyse-Koffer* ist von seiner Ausstattung ein *archaisches Labor*, für das für rund 30 D verschiedene alchemistische Verbrauchssubstanzen angeschafft werden, um speziell die Analyse zu unterstützen. Die oben genannten Preise beziehen sich ausschließlich auf die Gerätschaften.

Benutzung einer 'falschen' Labor-Stufe

Labor zwei Stufen besser als erforderlich	Probe -3
Labor eine Stufe besser als erforderlich	Probe -0
Labor eine Stufe schlechter als erforderlich	Probe +7
Labor zwei Stufen schlechter als erforderlich	keine Probe möglich

Hochwertige Laborausstattung

Qualität	Modifikator	Preis
Außergewöhnlich hochwertiges Labor	Probe -7	Preis x10
Hochwertiges Labor	Probe -3	Preis x3
Fehlende/beschädigte Gerätschaften	Probe +3	-



Die **Hexenküche** hingegen ist transportabel und damit eingeschränkt mobil. Ein Planwagen, wie ihn Gaukler oder Händler verwenden, stellt ausreichend Raum für das Labor zu Verfügung – manche Hexenhütte ist nicht größer als eine komfortable Steppenschivone. Oft sieht man Quacksalber und Apotheker mit solchen Wagen über die Dörfer ziehen und ihre Dienste feilbieten, aber auch Hexen, Alchimisten und Magier wissen diese Reise- und Arbeitsmöglichkeit zu schätzen. Zum Schutz vor Erschütterungen müssen die meisten Gerätschaften sicher verpackt werden, in stabilen Kisten, ausgekleidet mit Stroh oder in Felle gewickelt. Um mit dem Arbeiten beginnen zu können, muss jedes Ding an seinen Platz gestellt werden, kompliziertere Gerätschaften zusammengesetzt werden und selbstverständlich alles vor Benutzung einmal gereinigt werden, denn ein bisschen Dreck, ein einziges Haar im Tiegel kann bereits das Elixier verderben. Der Aufwand für den Aufbau beträgt **8 Stunden** (oder **4 Zeiteinheiten**), zum Verpacken vor der Abreise wird die Hälfte benötigt. Um Auf- und Abbau zu beschleunigen, können diese Tätigkeiten von mehreren sachkundigen Personen, etwa Lehrlingen oder Gehilfen oder anderen Mitreisenden mit einem *TaW Alchimie* von mehr als 0, durchgeführt werden.

Das **archaische Labor** ist uneingeschränkt mobil. Es passt ordentlich verpackt in eine große Reisekiste, wie sie von einem einzigen Pferd oder Esel getragen werden kann. Die größte Gefahr für die zerbrechlichen Gegenstände stellt eine unsachgemäße Verladung, etwa durch die Knechte einer Gaststätte, dar.

ZUTATEN UND MATERIALIEN

Vor dem Brauen steht für den Alchimisten die Beschaffung der benötigten Zutaten. Dazu gehören ganz alltägliche Mittel, abgekochtes Wasser, Öle, Fette, Essig und andere eher in einer wohlsortierten Küche aufzufindenden Substanzen, teilweise gebräuchliche Alchimika wie Vitriol und Schwefelquell und teilweise auch seltene und exotische Zutaten, die nur schwer zu beschaffen sind.

OPTIONAL: VEREINFACHUNG DER MATERIALBESCHAFFUNG

Wenn Ihre Runde kein Interesse hat, die Besorgung der alchimistischen Zutaten im Detail auszuspielen, können Sie diesen Teil der Vorbereitung auf einen simplen Mechanismus reduzieren. Jedes Elixier im Rezepte-Kapitel besitzt einen Eintrag namens **Beschaffung**, der einen Preis für die Summe der benötigten Zutaten und eine Verfügbarkeit dieser Rohstoffe angibt. Beide Werte sind aus spieltechnischen Gründen stark vereinfacht und stellen keine Zusammenfassung der ausführlichen Angaben zu Zutaten und Materialien dar.

Mit einem Würfelwurf auf die Verfügbarkeit wird geprüft, ob bestimmte Zutaten käuflich zu erwerben sind, der Alchimist zahlt in diesem Fall die angegebene Summe. Nähere Ausführungen zu dieser Regel finden Sie in den Erläuterungen auf Seite 33.

Die einfachste Art, größere Mengen eines Elixiers herzustellen, ist die Multiplikation der einzelnen Zutaten. Mehr als fünf Portionen gleichzeitig lassen sich nur bei sehr simplen Rezepturen herstellen (*Alchimie aus dem Handgelenk*, siehe Seite 36), für alle anderen Tränke ist die größtmögliche Menge erreicht, die gefahrlos und ohne Risiko auf Nebenwirkungen verarbeitet werden kann.

Preise für verschiedene Zutaten finden Sie im Anhang dieser Spielhilfe, eine Betrachtung wirksamer Substanzen und Materialien ab Seite 181.

BEIM HÄNDLER

Manche Händler haben sich auf alchimistischen Bedarf spezialisiert, vor allem in den größeren Städten, in denen auch magische und alchimistische Zünfte tätig sind wie Festum, Kuslik, Al'Anfa, Khunchom und dergleichen. Diese Händler haben stets die weit verbreiteten Mittel vorrätig. Sie nehmen auch Bestellungen für seltenere Mittel oder größere Mengen entgegen, lassen sich diese Dienste aber ebenso gut bezahlen wie die Beschaffung von obskuren Zutaten, die bei den Gardisten für Empörung sorgen würden. Für einige Ingredienzien muss der Alchimist vermutlich auf eher zwielichtige Geschäftspartner zurückgreifen, ob es nun das Blut einer Löwin oder die Federn vom Kleid eines Greifen sind – oder auch nur, weil man den Drachenkarfunkel am Stadttor nicht verzollen möchte.

DIE KRÄUTERSUCHE

Ein Alchimist, der selbst auf die Kräutersuche gehen will, muss sich in der Natur und in der Umgebung seines Wohnortes gut auskennen, um die erfolgversprechenden Stellen auffinden zu können. Er ist zudem an seinen Ort gebunden, weswegen manche Alchimisten oft nur wenige Monate im Jahr tatsächlich im Labor stehen, den Rest des Jahreslaufes hingegen auf Reisen verbringen, um an fernen Orten benötigte Kräuter zu suchen und sie dort haltbar zu verarbeiten.

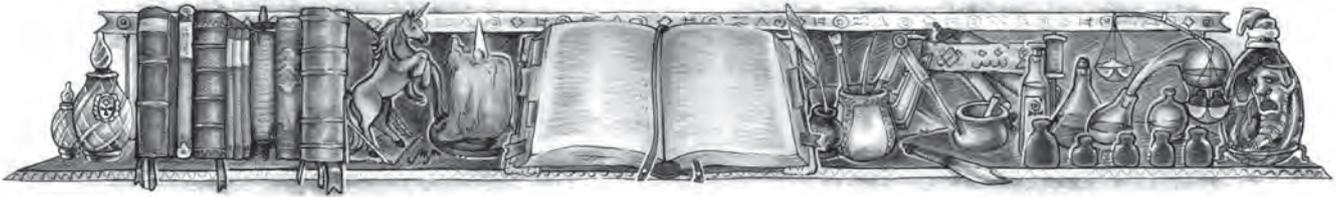
Für eine nähere Beschäftigung mit diesem Thema sollte der Alchimist hohe Talentwerte in *Sinnenschärfe*, *Pflanzenkunde* und *Wildnisleben* besitzen und idealerweise über *Ortskenntnis* und eine betreffende *Geländekunde* verfügen. Die Regeln zur Kräutersuche finden Sie in der **ZBA 223**.

Manche Kräuter lassen sich auch im heimischen Kräuterbeet kultiviert anpflanzen. Leider gelingt dies bei vielen potenten Zauberkräutern nicht, so dass der Alchimist hier weiterhin auf die mühsame Suche in freier Natur angewiesen ist.

LAGERUNG UND AUFBEWAHRUNG

Zu einem alchimistischen Labor gehört auch ein gut sortiertes Lager. Viele Zutaten werden in Mengen eingekauft, die für mehrere Wochen oder Monate halten, besonders lang haltbare Mittel kann man sich gar auf Vorrat anlegen. Viele Kräuter kann man nur für wenige Wochen im Jahr ernten und muss dann den Rest des Götterlaufes von diesem Vorrat zehren. Darüber hinaus sammeln etliche Alchimisten auch Obskuritäten, mit denen sie experimentieren und neue Elixiere erfinden wollen.

Bereits die Aufbewahrung der Stoffe ist eine Wissenschaft für sich. Manche Kräuter dürfen nicht feucht werden, manche nicht trocken. Aus manchen Mitteln entweichen die wirken-



den Stoffe, wenn sie an der Luft gelagert werden und wieder andere geben einen so strengen oder giftigen Odem ab, dass man sie zum Schutze vor Beeinflussung der anderen Stoffe fest verschließen muss.

Um giftige oder andere bedrohliche Reaktionen zwischen den gelagerten Stoffen zu vermeiden, muss ein Alchimist oft mehrere verschiedene Räume als Lager nutzen, und dabei auch auf die Temperatur in den Lagern achten. Schließlich sollte das Lager auch gut vom Labor separiert werden können, damit im Falle eines misslungenen Experiments keine Dämpfe, Feuerfunken oder andere Auswüchse des Brauens hineingelangen können.

DER BRAUPROZESS

Die Herstellung eines Elixiers braucht oft eine lange Vorbereitungszeit: Es müssen die nötigen Ingredienzien beschafft werden, unter Umständen bestimmte Lösungen angesetzt werden, die für die Durchführung des Brauens erforderlich sind. Man benötigt bei einigen Rezepten die korrekte Mondphase oder Sternkonstellation (**Experte:** Sie können die auf Seite 95 bei den Artefakten genannten Regeln zu *günstigen Konstellationen* verwenden) und muss unter Umständen auch mehrere Tage oder Wochen für die konkrete Herstellung einkalkulieren.

Trotz all dieser Komplikationen funktioniert das Brauen eines Elixiers relativ einfach. Es ist nur eine einzige Talentprobe notwendig. Je nach Ausgang der Probe wird auf der Qualitätstabelle nachgeschaut, welche Güte das entstandene Elixier besitzt. Mit einigen frei wählbaren Experten-Regeln kann der Prozess nach Belieben ergänzt werden.

ERFORDERLICHE TALENTE

Alle in diesem Buch genannten Rezepte werden mit dem Talent *Alchimie* hergestellt, auch in allen folgenden Regel-Erläuterungen wird pauschal das Talent *Alchimie* verwendet. In einem eingeschränkten Bereich kann es stattdessen durch das Talent *Kochen* ersetzt werden, sofern man über die Spezialisierung (*Tränke*) verfügt. Dies gilt, wie in der Übersicht der Labor-Stufen auf Seite 16 zu lesen ist, für alle Rezepte der Kategorien *archaisches Labor* und *Hexenküche*. Elixiere der Kategorie *Alchimistenlabor* können ausschließlich mit dem Talent *Alchimie* gebraut werden. Auch bei der Analyse, dem Verdünnen und anderen möglichen Tätigkeiten kann *Kochen (Tränke)* bei Verwendung des passenden Labors statt *Alchimie* verwendet werden.

Wer mit dem Talent *Kochen (Tränke)* in einem *Alchimistenlabor* arbeiten will, kann nur eine begrenzte Zahl der Apparaturen verwenden. In einem solchen Fall reduziert sich die Laborstufe auf *Hexenküche*.

DIE SCHALE DER ALCHIMIE

Die *Schale der Alchimie* ist ein Ritualgegenstand, der von Alchimisten, Gildenmagiern, Kristallomanten und als *Hexenkessel* von Hexen verwendet wird. Sie kann mit einigen Schalenzaubern belegt werden, die den Alchimie-Prozess beeinflussen bzw. verbessern können. Eine detaillierte Liste der Rituale finden Sie in **WdZ** ab Seite 115.

☞ Die *Allegorische Analyse* verrät die Wirkung eines untersuchten Gebräus (siehe hierzu **Analyse von Alchimika** Seite 175).

☞ Mit der *Chymischen Hochzeit* sind Talentproben zur Herstellung von Elixieren um 1 Punkt erleichtert und die Qualitätszahl um 2 Punkte erhöht. Außerdem spart man beim *Astral aufladen* die Hälfte der **AsP**.

☞ *Feuer und Eis* ermöglicht die Zubereitung von Tränken unter extremen Temperaturen.

☞ Mit *Mandricons Bindung* lassen sich elementare und dämonische Substanzen leichter unter Kontrolle halten.

☞ Die *Transmutation der Elemente* lässt reine Manifestationen elementarer Stoffe entstehen.

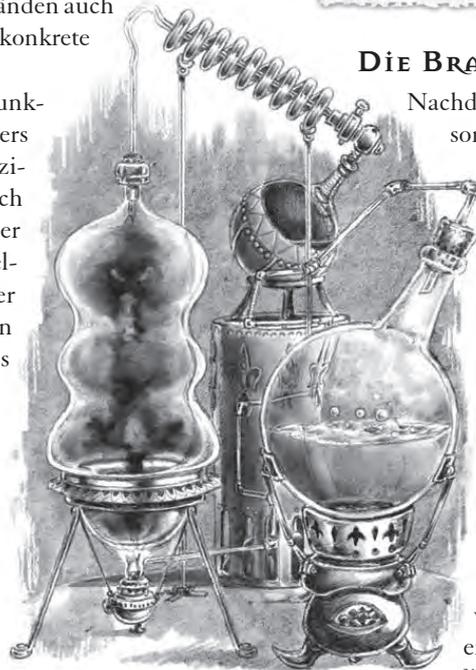
DIE BRAU-PROBE

Nachdem der Alchimist alle benötigten Zutaten besorgt und auch alle zeitlichen und sympathischen Randbedingungen, die im Rezept genannt werden, erfüllt hat, kann er das Elixier brauen.

Vor Ablegen der Probe werden zunächst alle Modifikatoren mit der Brau-Schwierigkeit verrechnet, so dass am Ende ein einziger Probenzuschlag entsteht. Zu diesem Zeitpunkt kann der Spieler entscheiden, ob er den Vorteil *Meisterhandwerk* vorab einsetzen möchte, um seinen Talentwert zu erhöhen, ob er *Talentpunkte zurückhalten* oder den Brauprozess *astral aufladen* will, um den Qualitäts-Wurf zu verbessern, oder mehrere oder alle dieser Optionen nutzen will. Alle diese den Talentwert verändernden Optionen werden mit dem Talentwert verrechnet und auf diese Weise der *modifizierte Talentwert* ermittelt.

Mit diesem modifizierten Talentwert würfelt nun der Meister verdeckt eine *Alchimie*-Talentprobe und notiert die verbliebenen **TaP***. Scheitert die Probe, führt der Meister dennoch einen Qualitäts-Wurf aus, um den Misserfolg zu verschleiern. Er notiert die Qualität **M** für das Elixier.

Gelingt die Talentprobe, wird die Qualität ermittelt. Hierzu würfelt der Meister **2W6** und addiert die **TaP*** der Talentprobe sowie den Bonus aus Zurückhalten von Talentpunkten, dem astralen Aufladen und gegebenenfalls weitere Modifikatoren und liest das Ergebnis aus nebenstehender Tabelle ab. Die Qualitätsstufe des Elixiers wird verdeckt notiert und noch nicht dem Spieler bekannt gegeben. Durch eine *Analyse* des Gebräus (siehe Seite 175ff.) kann der Spieler die Qualität vor dem Einsetzen des Elixiers herausfinden.





Entsteht beim Brauen eine höhere Konzentration als gewünscht, kann der Alchimist das Elixier auf die gewünschte Qualität *verdünnen* (siehe Seite 20).

Tip: Es hat sich am Spieltisch bewährt, Angaben zur Qualität der Mixtur, Haltbarkeit etc. auf einen Notizzettel zu schreiben, diesen mehrmals zu falten und mit einer Heftklammer zu 'versiegeln' und auf die Außenseite die Art der Mixtur – so bekannt – sowie eventuelle Zusatzinformationen wie Aussehen und Farbe des Behältnisses oder den Namen des Besitzers zu notieren. Anschließend kann die Notiz dem Spieler überreicht werden, der sie bei Anwendung dem Meister zum Öffnen geben kann.

EINSATZ VON MEISTERHANDWERK

Mit dem Vorteil *Meisterhandwerk* kann ein magiebegabter Held – ein viertelmagischer Alchimist oder Apothecarius genauso wie ein Schamane, eine Hexe oder ein Gildenmagier – seinen Talentwert mit Hilfe von Astralpunkten anheben, eine misslungene Probe ausgleichen oder die Qualität einer Probe nachträglich erhöhen. Dies ist explizit auch für die Talente *Alchimie* bzw. *Kochen* möglich. Bitte lesen Sie die detaillierten Regeln hierzu in **WdZ 36** nach.

ZURÜCKHALTEN VON TALENTPUNKTEN

Wer sich die Talentprobe freiwillig selbst erschwert und dadurch das Risiko eines Fehlschlags vergrößert, kann im Erfolgsfall die Qualität seiner Mixtur deutlich verbessern. Jeder Punkt selbst angesagter Erschwernis wird verdoppelt als Bonus für den Qualitäts-Wurf gezählt. Die Mindest-Ansage beträgt 2 TaP, die maximale Höhe ist die anderthalbfache Brau-Schwierigkeit abzüglich des Modifikators für eine eventuell abweichende Laborstufe (also bis zu 3 Punkte mehr durch ein zwei Stufen besseres Labor bzw. 7 Punkte weniger durch ein eine Stufe schlechteres Labor).

Misslingt die Talentprobe, ist das Elixier misslungen – auch, wenn die Probe nur auf Grund der eigenen Ansage fehlschlägt.

ASTRALES AUFLADEN

Zauberkundige mit einem TaW von jeweils mindestens 7 in *Magiekunde* und *Alchimie* können den Brauprozess mit ihren astralen Kräften aufladen, um die alchimistischen Prozesse zu verbessern und die Qualitätszahl zu erhöhen. Damit die Mixtur diese astralen Kräfte aufnehmen kann, muss zur Rezeptur zusätzlich eine zerstoßene Alraunwurzel beigefügt werden. Diese Beigabe zählt nicht als Modifikation des Rezepts und erschwert die Brau-Probierprobe nicht.

Die Höhe der AsP-Investition und den Ertrag entnehmen Sie bitte nebenstehender Übersicht.

Berlito, ein Alchimist aus Methumis (MU 12, KL 14, FF 14, TaW Alchimie 15), will ein Verwandlungselixier brauen. Die Zutaten liegen bereit, die Geräte sind gereinigt. Das Elixier besitzt eine Brau-Schwierigkeit von +8. Da die Beschaffung des Neunaugenblutes sehr kostspielig war, verzichtet Berlito auf das Zurückhalten von Talentpunkten, denn er möchte kein Risiko eingehen. Für das astrale Aufladen hat er 8 AsP üb-

ÜBERSICHT: BRAUEN EINES ELIXIERS

1. Der Held besorgt das nötige Rezept.
2. Der Held besorgt die Zutaten.
3. Die Brau-Schwierigkeit und andere Randbedingungen werden zusammengerechnet.
- 4a. Der Vorteil *Meisterhandwerk* kann genutzt werden, um den TaW zu erhöhen.
- 4b. Der Spieler entscheidet, ob er zur Qualitätssteigerung *Talentpunkte zurückhalten* will.
- 4c. Der Spieler entscheidet, ob er den Brauprozess zur Qualitätssteigerung *astral aufladen* will.
5. Der Meister würfelt für den Helden eine verdeckte *Alchimie*-Probe.
6. Gelingt die Probe, wird die Qualitätszahl auf der Qualitätstabelle ermittelt. Misslingt die Probe, besitzt das Elixier die Qualität **M**.

ZURÜCKHALTEN VON TAP

Pro 1 TaP, den der Held vor Ablegen der Probe freiwillig zurückhält, erhält er im Erfolgsfall 2 Bonuspunkte für die Ermittlung der Qualitätszahl. Scheitert die Talentprobe, besitzt das Elixier die Qualität **M**, die nicht verbessert werden kann.

ASTRALE AUFLADUNG

Voraussetzung: Hinzufügung einer zerstoßenen Alraunwurzel zur Rezeptur

Eingesetzte AsP	1	2	4	8	16	32	etc.
Qualitäts-Bonus	1	2	3	4	5	6	etc.

QUALITÄTSTABELLE

Die Formel: $2W6 + TaP^* + \text{Bonus durch Zurückhalten} + \text{Bonus durch Astrale Aufladung} + \text{eventuelle weitere Modifikatoren} = \text{Qualitätszahl}$

Qualitätszahl	0-6	7-12	13-18	19-24	25-30	31+
Qualitätsstufe	A	B	C	D	E	F

QUALIFIZIERTES VERDÜNNEN

Pro Stufe Qualitäts-Senkung:

Alchimie-Probe + *Brau-Schwierigkeit* + Bonus

Bonus durch vorherige Analyse: $TaP^*/2$ der Analyse abzüglich aller Mali und Investitionen

Menge: + 1 Einheit

Kosten: *Brau-Schwierigkeit* in Dukaten

Zeit: *Brau-Schwierigkeit* in Stunden

EXPERTE: HALTBARKEIT VERLÄNGERN MITTELS ALRAUNABSUD

Alchimie-Probe +9: Haltbarkeit verdoppelt

Bei Scheitern der Probe: $1W6 (+4, \text{ falls Patzer})$

1-2 Haltbarkeit verdoppelt

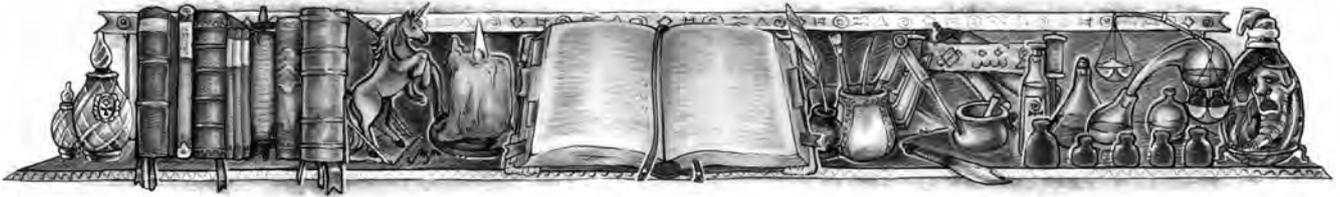
3 anderthalbfache Haltbarkeit

4 anderthalbfache Haltbarkeit, Qualität -1 Stufe

5 normale Haltbarkeit, Qualität -1 Stufe

6-8 Elixier verliert die Wirkung

9-10 Elixier verwandelt sich in Gift (Mandragora, **GA 213**)



rig. Er besitzt ein alchemistisches Labor, das keine Erleichterung bringt. Berlito würfelt 15, 3, 13 und behält 4 TaP* übrig. Zur Ermittlung der Qualität werden die 4 TaP* zu den 4 Punkten aus dem astralen Aufladen addiert und anschließend 2W6 geworfen: 9, in der Summe 17. Damit ist Berlito ein Verwandlungselixier Stufe C gelungen. Bei Wiederholung des erfolgreichen Experiments riskiert Berlito etwas mehr: er hält 4 TaP zurück für 8 Bonuspunkte und investiert sogar 16 AsP für weitere 5 Bonuspunkte. Die Probe gelingt mit 6, 8, 12 und 3 TaP*. Außerdem hat er bei der Anwendung des SALANDER großes Glück: Es bleiben 13 ZfP* übrig, die nach Expertenregeln als 3 Bonuspunkte gelten. Die Qualität wird nun mit 2W6 + 18 ermittelt. Wenn es nicht mit dem Namenlosen zugeht, wird er die Qualität E erzielen. Dieses Elixier möchte Berlito auf Qualität C verdünnen. Um eine möglichst große Menge zu bekommen, verdünnt er das Verwandlungselixier dreimal: einmal von E auf D, wobei er eine Mengeneinheit gewinnt. Und dann beide Einheiten der Qualität D auf C, wodurch er im Endeffekt die Menge vervierfacht hat. Erforderlich für diesen Vorgang sind drei Alchimie-Proben, die jeweils um +8 erschwert sind. Durch vorangestellte Analysen jeder einzelnen Mengeneinheit erhält er 5, 2 bzw. 3 Bonuspunkte für die drei Proben. Der finanzielle Aufwand beträgt 24 Dukaten – hätte Berlito das Elixier in einem Schritt von Qualität E auf C verdünnt, hätte er nur 16 Dukaten bezahlen müssen, hätte aber auch nur 3 Mengeneinheiten erhalten und hätte eine Alchimie-Probe +16 ablegen müssen.

EXPERTE: ALTERNATIVER BRAUVORGANG

An dieser Stelle möchten wir Ihnen eine alternative Methode des Trankbrauens vorschlagen. Sie eignet sich vor allem zur Nutzung, wenn Sie kein Interesse an der Verheimlichung der Qualität haben und wenn Sie kein Freund des Zufallsfaktors bei der Qualitätsermittlung sind.

Die wesentlichen Änderungen in der Übersicht sind:

5. Der Spieler würfelt offen eine Alchimie-Probe (und weiß daher sofort, ob sein Elixier gelungen ist oder nicht).
6. Der Spieler ermittelt selbst die Qualitätsstufe. Hierfür wird in der Formel statt 2W6 der pauschale Wert 7 gesetzt. Hiermit sind Elixiere der Stufe A nicht mehr produzierbar.

EXPERTE: HERAUSRAGENDE ZAUBERPROBEN BEIM BRAUEN

Einige Rezepturen erfordern die Einbindung von Zaubern in den Brauprozess. Die Fertigung solcher Substanzen ist daher nur Zauberkundigen möglich – und natürlich all jenen Alchimisten, die einen Zauberkundigen für die Anwendung des benötigten Spruches bezahlen können. Manche Magier lassen sich ihre Dienste teuer bezahlen, andere Alchimisten der Magier- und Hexenzunft arbeiten stets mit ebenfalls zauberkundigen Gehilfen, die für sie das Wirken der Zauberei übernehmen, so dass der Alchimist selbst seine Zauberkraft zum Astralen Aufladen verwenden kann. Kann ein Alchimist nicht auf einen benötigten Zauber zurückgreifen, muss er die erforderliche Wirkung per Substitution (siehe Seite 21) möglichst günstig ersetzen. Herausragend gelungene Zauberprouben im Verlauf des Brauprozesses wirken sich vorteilhaft auf die Qualität des Elixiers aus. Je 4 ZfP* aus der Zauberproube erhöhen die Qualitätszahl um 1. Diese Regelung gilt nur für wirkende Sprüche, d.h. für

den SOMNIGRAVIS im Schlaftrunk oder den SALANDER im Verwandlungselixier, aber nicht für Zauberei zur Herstellung von Rahmenbedingungen (etwa den ABVENENUM beim Regenbogenstaub).

Misslingt dagegen eine beliebige Zauberproube, misslingt das Elixier.

QUALIFIZIERTES VERDÜNNEN

In einigen Fällen strebt der Alchimist nicht die höchst mögliche Konzentration seiner Mixtur an, sondern will eine bestimmte, schwächere Wirkung erzielen. Die hochwirksame Qualitätsstufe F beispielsweise stellt unverdünnt oft eine Überdosierung dar, die einige Nebenwirkungen hervorruft.

Um eine gewünschte niedrigere Qualität zu erreichen braut der Alchimist zunächst das Elixier mit dem Ziel, die bestmögliche Qualität zu erreichen. Anschließend muss er diese Mixtur durch das so genannte 'qualifizierte Verdünnen' in die gewünschte Konzentration überführen.

Dieser Prozess erfordert mehr Geschick und Fertigkeit als nur Wasser hinzuzufügen, je nach Substanz müssen mitunter komplizierte Arbeitsschritte unternommen werden. Es müssen bestimmte Temperaturen und Lichtverhältnisse berücksichtigt werden, Katalysator-Stoffe beigemischt oder weitere Teile originaler Zutaten zugefügt werden.

Zur Senkung der Qualität ist eine Alchimie-Probe erforderlich, die für jede Stufe Verminderung um die volle Brau-Schwierigkeit erschwert ist. Dieser Malus kann durch eine gut gelungene präzise Analyse der Substanz gesenkt werden. Die TaP* (ZfP* usw.), die nach Abzug aller Erschwernisse und Investitionen zur Qualitätsermittlung übrig geblieben sind, dienen zur Hälfte als Bonus für die Verdünnen-Probe.

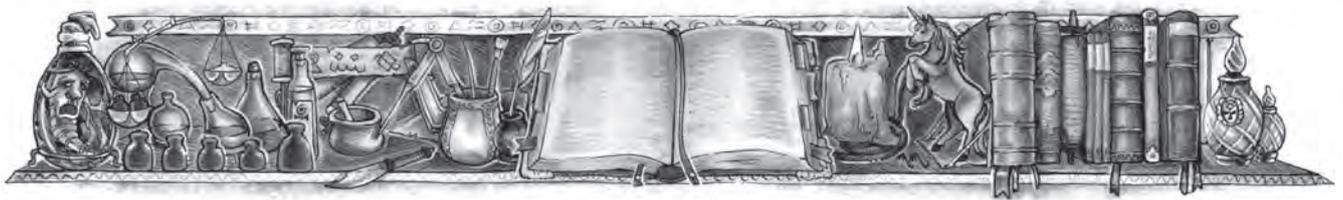
Die Probe wird wie bereits die Brau-Probe verdeckt durchgeführt (beziehungsweise offen, siehe den Kasten zum Alternativen Brauvorgang).

Gelingt die Probe, erhält man für jede Stufe Senkung eine zusätzliche Mengeneinheit. Aus einer Einheit Stufe F werden also zwei Einheiten Stufe E oder drei Einheiten Stufe D. Misslingt die Probe zum Verdünnen, verdirbt die Mixtur und bekommt die Qualität M.

Der Prozess des Verdünnens kann innerhalb der Haltbarkeit eines Elixiers zu einem beliebigen Zeitpunkt durchgeführt werden. Als pauschale Kosten für die Ingredienzien für das Verdünnen wird die Brau-Schwierigkeit in Dukaten gerechnet. Der Zeitbedarf beträgt ebenfalls die Brau-Schwierigkeit in Stunden. Zur Vergrößerung der Menge ist es sinnvoll, mehrere Einheiten der Ausgangs-Substanz zu teilen und getrennt voneinander zu verdünnen. Aus zwei Einheiten Stufe E erhält man somit nach zwei gelungenen Proben vier Einheiten Stufe D. Allerdings muss man auch zwei Proben würfeln sowie zweimal Zeit aufwenden und Verbrauchsmaterial bezahlen.

EXPERTE: HALTBARKEIT ERHÖHEN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Haltbarkeit eines Elixiers zu verlängern. Dazu gehören Lösungen durch Zauberei (UNBERÜHRT VON SATINAV, LCD 264), Zaubersymbole (siehe Seite 136) und mittels verzauberten Artefakten (siehe Seite 116), doch auch die Alchimie kennt einige Lösungen.



Die simpelste Möglichkeit ist das *Einlegen*, in Essig, in Öl oder Alkohol. Dadurch können insbesondere alchemistische Zutaten über Monate haltbar gelagert werden, für fertige Elixiere eignet sich diese Möglichkeit eher nicht. Salben können durch bestimmte Pflanzenöle und kühle Lagerung sehr lange ihre Wirkung behalten. Alle diese Hausmittel sind durch unmodifizierte *Kochen*-Proben anwendbar.

Mithilfe des Safts der *Alraune* ist es möglich, die Haltbarkeit alchemistischer Erzeugnisse noch nach der Herstellung zu verlängern. Sowohl frisch gebraute als auch ältere Elixiere können auf diese Weise aufbereitet werden. Die Prozedur ist prinzipiell sehr einfach und kann von jedem Laien (oft auch Quacksalber und Betrüger) ausgeführt werden, die Alraune muss lediglich mit Alkohol ausgekocht und der Saft dem Elixier vorsichtig beigemischt werden (siehe **ZBA 227**). Zur genauen Dosierung der Saftmenge benötigt man jedoch sehr gute *Alchimie*-Kenntnisse, sonst können unvorhersehbare Nebenwirkungen auftreten.

Die richtige Dosierung gelingt mit einer *Alchimie*-Probe +9: die Haltbarkeit des Elixiers wird verdoppelt. Scheitert die Probe, würfelt der Meister verdeckt mit 1W6 (ein Talentpatzer sorgt für einen +4 Modifikator):

1–2: doppelte Haltbarkeit

3: anderthalbfache Haltbarkeit

4: anderthalbfache Haltbarkeit, Qualität sinkt um 1 Stufe

5: keine Veränderung der Haltbarkeit, Qualität sinkt um 1 Stufe

6–8: Trank wird vollkommen wirkungslos

9–10: die Wirkung des Trankes schlägt um in ein Gift (siehe *Mandragora*, **GA 213**: Stufe 2, 1W6 SP, Brechreiz/1W3 SP, +3 auf Handlungen).

Elixiere, die bereits abgestanden und verdorben sind, können durch den Alraunensaft nicht mehr reaktiviert werden. Nichtsdestotrotz nutzen einige Betrüger diese Methode, denn auf diese Weise bekommen die Tinkturen zumindest wieder einen frischen Geruch – dass sie inzwischen wirkungslos sind oder sich gar zu gefährlichen Mischungen entwickelt haben, bemerkt der Käufer in der Regel erst bei der Anwendung.

EXPERTE: MODIFIKATION VON REZEPTEN

Die bekannten Rezepturen sind erprobte Methoden, eine bestimmte Wirkungsweise hervorzurufen. Alchimisten sind jedoch stetig auf der Suche nach noch besseren, wirkungsvolleren Rezepturen, experimentieren mit neu entdeckten Zutaten oder mühevoll hergestellten alchemistischen Hilfsstoffen. Und oft macht auch die Not erfinderisch. Drachentränen, Schnee vom 1. Hesinde oder das Blut eines Unsichtbaren sind schwer erhältlich, aber für manche Rezepte nahezu unabdingbar. Einen wirksamen Ersatz für solch exotische Zutaten zu finden, das ist die Aufgabe, der einige Alchimisten ihr Lebenswerk gewidmet haben.

Die Substitution beruht auf dem Prinzip der *Sympathetik*, das im Materialien-Kapitel ab Seite 181 behandelt wird.

DIE SUBSTITUTION

Wird eine Zutat des Rezepts durch eine andere ersetzt, muss die *Alchimie*-Probe zum Brauen modifiziert werden. Für diesen Vorgang gibt es mehrere mögliche Stufen:

☉ *Optimierende Substitution*: Eine Zutat wird möglichst wirkungsgleich durch eine potentere ersetzt, etwa ein niedrig dosiertes Schlangengift durch ein hoch dosiertes, oder die Tränen einer Herzogin durch diejenigen einer Kaiserin. Nur wenn sich die Substanzen sehr stark ähneln oder sich nur in der Konzentration unterscheiden, kann von einer optimierenden Substitution gesprochen werden. Die *Alchimie*-Probe wird um 3 Punkte erleichtert.

☉ *Gleichwertige Substitution*: Auch bei der gleichwertigen Substitution muss eine starke Ähnlichkeit der beiden Zutaten gegeben sein. Man kann zum Beispiel Schwefel aus Brabak statt des Gratenfelder Schwefels verwenden oder auch sympathetische Ähnlichkeiten ausnutzen: Diamantstaub beim Heiltrank anstelle von Goldstaub. Die *Alchimie*-Probe wird nicht modifiziert.

☉ *Sinnvolle Substitution*: Viele denkbare Substitutionen fallen in diese Kategorie, da hier die Ähnlichkeit mit der Ursprungszutat nicht mehr so groß sein muss. Statt Drachenblut kann man auch Elefantenblut beim Kraftelixier verwenden, auch die Substitution von ähnlich wirkenden Heilkräutern gehört in diese Klasse. Die *Alchimie*-Probe wird um 3 Punkte erschwert.

☉ *Mögliche Substitution*: Etwas weiter hergeholte Substitutionen gelten als möglich. Feueropal statt Granat im Mutelixier ist eine solche Ersetzung, ebenso wie Tiefseedunkel statt Sternenlicht als Merkmal unendlich großer Weite. Die *Alchimie*-Probe wird um 6 Punkte erschwert.

☉ *Unsinnige Substitution*: Werden Zutaten ohne Berücksichtigung der Sympathetik substituiert, etwa Feueropal statt Wirselskraut, entstehen mitunter ganz unvorhergesehene Produkte. Sie haben mit dem ursprünglichen Elixier nicht mehr viel gemein, sondern stellen – sofern sie nicht schlicht wirkungslos sind und eine Verschwendung von Ressourcen darstellen – ein gänzlich neues Rezept dar. Für diesen Fall gibt es keine Richtlinien, Ergebnisse liegen in der Hand des Meisters, der auf Seite 34f. Hinweise und Ideen findet. In jedem Fall reicht eine einzige unsinnige Zutat, um das Brauvorhaben scheitern zu lassen.

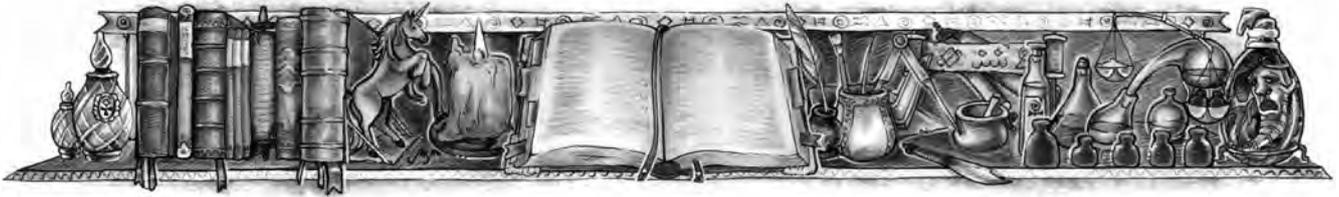
Ein besonderer Prozess ist die *Verarbeitung fertiger Elixiere* als Rohzutaten neuer Elixiere. Hiermit lassen sich insbesondere Elixiere geringerer Qualität zur Herstellung höherer Konzentrationen verwenden. Solche Substitutionen sind in der Regel (Mindest-Qualität A) *sinnvoll*, nur in Ausnahmefällen kann der Meister auf *gleichwertige Substitution* entscheiden.

Bei Substitution mehrerer Zutaten werden die Modifikatoren entsprechend mehrfach angerechnet. So ist es beispielsweise möglich, die Erschwernis einer *möglichen Substitution* durch die *optimierende Substitution* einer anderen Zutat abzumildern.

ENTWICKLUNG MODIFIZIERTER REZEPTE

Mit häufiger Anwendung einer erfolgreichen Substitution kann ein Alchimist schlussendlich ein modifiziertes Rezept entwickeln.

Zu diesem Zweck muss er so häufig das modifizierte Rezept brauen, bis er mit den modifizierten *Alchimie*-Proben insgesamt so viele TaP* angesammelt hat, wie die dreifache modifizierte *Brau-Schwierigkeit* beträgt. Bei erleichterten Proben infolge optimierender Substitutionen wird stattdessen die ursprüngliche *Brau-Schwierigkeit* für diese Rechnung verwendet.



Anschließend kann der Alchimist sich das neu erzeugte Rezept aufschreiben und beispielsweise verbreiten. Die neue *Brau-Schwierigkeit* dieses Rezeptes beträgt den Mittelwert der ursprünglichen und der modifizierten *Brau-Schwierigkeit*. Im Falle einer *optimierenden Substitution* wird die modifizierte Schwierigkeit gewählt.

Der Alchimist Berlito hat genug von der schlechten Verfügbarkeit des Neunaugenblutes. Er sucht nach passenden Substitutionen. Das Blut profaner Fische eignet sich nur als mögliche Substitution und verschlechtert die Rezeptur deutlich (modifizierte Brau-Schwierigkeit +14). Ein Zitterrochen, der magische Energie ausstoßen kann, würde vermutlich eine gleichwertige Substitution ergeben. Die Fischer in Methumis fangen die am Meeresgrund lebenden Tiere jedoch nur selten. Bei seinen Nachforschungen stößt Berlito schließlich auf die Kvellforelle, der magische Fähigkeiten nachgesagt werden. Sie eignet sich als sinnvolle Substitution (modifizierte Brau-Schwierigkeit +11). Berlito beschließt, eine Heldengruppe auszuschicken, um einige dieser Fische lebend zu fangen, damit er versuchen kann, sie in einem Teich zu züchten. Eines Tages wird Berlito das Blut einer Seeschlange angeboten. Er vermutet eine optimierende Substitution (modifizierte Brau-Schwierigkeit +5) für die lästigen Neunaugen und schlägt in den Handel ein. Doch unvorhergesehen beginnt die Lösung zu dampfen. Berlito atmet etwas des Qualms ein, bevor er das Experiment abbricht, und wird eine Woche lang von Alpträumen heimgesucht. Ein Betrüger hat ihm schlichtes Schweineblut (unsinnige Substitution) angedreht, so dass das Elixier automatisch verdarb.

SUBSTITUTION VON ZAUBERSPRÜCHEN

In einigen Elixieren, etwa dem *Schlafgift* (Seite 52), wirken Zaubersprüche nach, die bei der Herstellung gesprochen wurden, und sind für einen maßgeblichen Teil der Elixierwirkung verantwortlich. Dennoch lassen sich auch Zaubersprüche substituieren.

Die Substitution eines Zauberspruchs durch einen anderen stellt maximal eine *gleichwertige* Substitution dar. Solcherart verwandt sind Sprüche wie BALSAM und HEXENSPEICHEL oder HORRIPHOBUS und BÖSER BLICK in der passenden Variante.

Die Substitution durch eine materielle Komponente ist ein schwieriger Prozess, weil die sympathetische Ähnlichkeit oft schwer festzustellen ist und daher ausgiebige Experimente erfordert. Hier kann man im Regelfall maximal *sinnvolle Substitutionen* finden, nur in Ausnahmefällen gibt es eine

gleichwertige Substitution. Die materiellen Komponenten sollten eine ähnliche Wirkung zeigen oder einer ähnlichen Wirkung entspringen, die der zu ersetzende Zauber hervorruft. Ein HORRIPHOBUS könnte beispielsweise durch den Angstschweiß einer von einem HORRIPHOBUS geplagten Person substituiert werden. Besser wäre sicherlich der Angstschweiß eines Hingerichteten und noch stärker dürfte der Schweiß eines von seiner Hinrichtung entflohenen Sträflings wirken. Aber auch Angst erzeugende Rauschmittel wären eine zumindest *mögliche Substitution*.

Zauberkundige, die über den Vorteil *Meisterhandwerk* Alchimie betreiben, sind in der Lage, derartige Substitutionen durch materielle Komponenten astral aufzuwerten. Ist die verwendete Zutat von sich aus bereits magisch (z.B. Drachenkarfunkel, Sprengwurz, Mindorium), kann der Alchimist das Material mit so vielen AsP aufladen, wie der ursprünglich erforderliche Zauber benötigte, und erzeugt so eine *gleichwertige Substitution*. Ist die Zutat nicht magisch, wie der oben beschriebene Angstschweiß, muss der Alchimist diesen zuerst mit einer Alraune (siehe unten) zu einem Absud, Destillat oder einer anderen Synthese verarbeiten und verwendet dieses Produkt ebenfalls als *gleichwertige Substitution*.

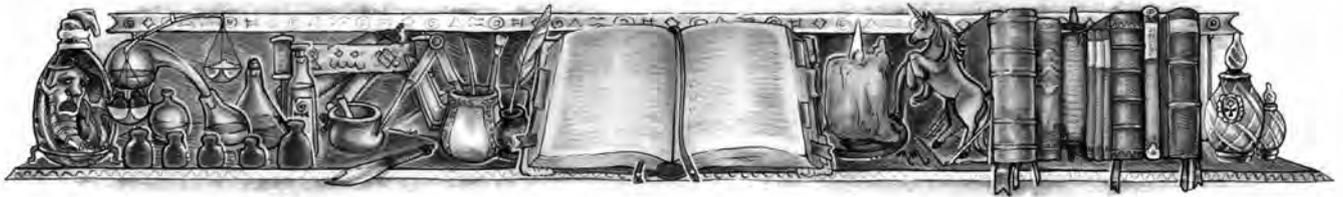


GEHEIMNISSE DER ALCHIMIE

Dieser Teil des Alchimie-Kapitels richtet sich vor allem an die Meister des Schwarzen Auges. Die hier getätigten Aussagen zur alchimistischen Forschung, zur Wirkungsweise der Alraune, zu legendären Rezepturen sind teilweise höchst spekulativ und unterliegen einem generellen Meisterentscheid. Sie sind grundsätzlich der Kategorie "Experte" zuzuordnen. Die dieses Kapitel beschließenden Tabellen bieten dem Spielleiter die Möglichkeit, etwas Zufall ins Spiel zu bringen.

DIE ALRAUNE

»Da es awer 515 Formae der Alrauna giwt, und das Prinzipa gilt 'Gleyches huelfft Gleychem', erwaege die Al'Kimista 1tens: Wem sull der Trunck huelffen? Ist's eyne Frouwe, so wael die Al'Kimista eyne Alrauna, die moeglichst eyner Frouwe gleycht. Selwiges gilt für die Kerle, Kinder, Zwargen et.al. 2tens: Was sull die Alrauna wuercken? Da gilt: Forma zeigt Essentia, nimmt die Al'Kimista



eyne Alraune mit dickem Kopf zur Verscherfung der Sinne, eyne mit dickem Wanst fuer den Zustand der Segnung oder den Appetit, eyne mit dickem Arm für die Krafft und so weiter.«

—Paramanthus et al., Lexikon der Alchimie, Band II, *Havena*, 443 bis 543 BF

Nicht nur auf Grund ihrer Verwendung in den alchemistischen und magischen Künsten ist die *Alraune*, *Alraunwurzel* oder *Mandragora*, wie sie von den Elfen und Gelehrten genannt wird (im tulamidischen ist es die *Al'Rawm*, bei den Thorwalern die *Albruna*, nach der vermutlich die Runenschrift benannt ist), von Sagen und Aberglauben umgeben. Ihrer bleichen Wurzel wegen, deren Form oft an die eines Menschen erinnert, spricht man ihr Zauberkräfte, einen eigenen Willen und gar eine Seele zu; selbst von einem Alraunenvolk, den *Alraunigen*, wird gemunkelt. Diesem pflanzlichen Inbegriff der Alchimie wird im Folgenden ein eigener Abschnitt gewidmet.

Die 'Glücksmännlein' oder '-weiblein', wie sie manchmal genannt werden, sollen Glück und Reichtum anziehen und vor Gefängnis und Verwundung schützen, wenn man ihnen einen menschlichen Namen gibt (männliche Alraunen sollen weißer sein, die weiblichen schwärzer) und sie gelegentlich badet. Doch vor dem eigenen Tod muss man die Wurzel wieder loswerden, denn sonst droht dem Besitzer die Verdammnis. In manchen Regionen gilt sie als dämonischer Hausgeist, der letztlich den Besitzer vernichtet, in Anergast wird dieser Hausgeist hingegen verehrt und im Bornland kleidet man die Wurzel gar wie eine Puppe. Des Nachts wandelt sie umher, oder sie wird von Zauberern zum Leben erweckt, auf dass sie diesen dient (hierzu siehe Seite 27).

Schon weniger von Aberglauben beherrscht, findet die Alraune bei Kräuterkundigen vielfache Verwendung. Ihr Saft ist ein leichtes Gift und starkes Brechmittel, eingedickt und weiterverarbeitet kann es gar tödlich wirken, mit Honig und Schnaps hilft er gegen Verdauungsprobleme. Knochen sollen kurzzeitig weich und biegsam werden, legt man sie für längere Zeit in den Saft. Siedet man Wurzelstücke in Wein und trinkt diesen, hilft sie gegen Schlaflosigkeit und Schmerzen und dient als Betäubungsmittel. Eine Salbe aus den großen, ungeteilten und etwas zugespitzten Blättern und den glockigen, grünlichgelben Blüten bringt Linderung bei Geschwüren, die Samen aus den gelben, kleinen Beeren helfen bei Frauenleiden. Auch bei allerlei Liebes- und Fruchtbarkeitszaubern wird sie verwendet; Paare, die gemeinsam von einer Wurzel essen, sollen einander auf immer lieben.

Doch vor Verwendung will die oberirdisch eher unscheinbare Alraune erst einmal gefunden und geerntet werden. Besonders häufig wächst sie unter dem Baum, unter dem jemand gewaltsam zu Tode gekommen ist, oder aber unter dem Galgen aus dem Samen oder Harn der Gehenkten, was ihr den Namen Galgenmännlein eingebracht hat. Ihren Zauber zieht sie aus dem Hass des Mordes oder Todes, aber wenn der Mörder sie erntet, muss sie ihm dienen. Wenn man sie ausgräbt, muss man sich die Ohren verstopfen, denn die Alraune schreit lautstark, ihre Stimme soll manchmal gar tödlich wirken. Dabei kann man versuchen, die Wurzel mit dem eigenen Geschrei zu übertönen, so dass sie verblüfft innehält. Nach dem Aus-

graben muss man sie gut festhalten oder binden, sonst läuft sie davon. Sie soll im Dunkeln glühen und unverständliche Dinge raunen.

DIE ALRAUNE IN DER ALCHIMIE

So wie der Salamander als das Symboltier der Alchimie gilt, ist die Alraunwurzel die Pflanze dieser Kunst und die schier unabdingbare Grundlage vieler alchemistischer Mittel. Vor allem als Katalysator zur Wirkungssteigerung und für magische Manipulationen findet sie Verwendung. Um astrale Energie oder Zaubersprüche im Braugut binden zu können, ist eine Alraune nahezu unabdingbar. Schließlich werden Elixiere durch Alraunsaft haltbarer gemacht (siehe Seite 20f.).

Alraunwurzeln werden bis zu anderthalb Spann groß und erreichen ein Gewicht von bis zu einem Stein. Frische Wurzeln sind, feucht aufbewahrt, nur W3+2 Tage lang haltbar, eingelegt in eine stark alkoholische Lösung hingegen W6+8 Mo-

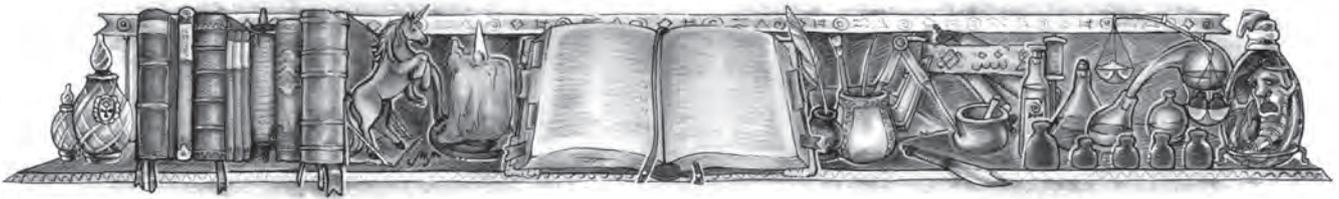
EXPERTE: AFFINE ALRAUNEN

Laut Paramanthus gibt es 515 verschiedene Formen der Alraune, ob diese Zahl aber wirklich so hoch ist, weiß niemand mit Sicherheit zu sagen. Für eine Tinktur eine Alraune zu verwenden, deren Erscheinungsbild und Affinität mit der gewünschten Wirkung übereinstimmt, ist aber in jedem Fall ein wertvoller Ratschlag.

Herauszufinden, für welche Art Anwendung sich eine konkrete Alraune eignet, erfordert einiges Geschick und eine gute Portion Intuition. Da die Pflanze nicht verletzt werden darf, scheiden Untersuchungen des Saftes aus. Einige Alchimisten schwören auf das Bad in leicht seifigen Laugen, die sich je nach Affinität der Alraune einfärben. Andere Alchimisten wiederum messen die Alraune genauestens aus und können anhand der Länge ihrer Wurzelteile, des Verhältnisses sowie dem Zustand der Triebe eine Bestimmung vornehmen. Wieder andere schwören auf Helllichtmagie – sie behaupten, mittels eines BLICK AUFS WESEN seien sie in der Lage, die Affinität des Pflanzenwesens (!) spüren zu können.

Unabhängig von der Vorgehensweise stellt die Ermittlung der Affinität ein **Berufsgeheimnis (WdS 41)** dar, das nur unter strengen Auflagen weitergegeben wird, die per Meisterentscheid festgelegt werden.

Ein Alchimist, der beim Brauen eines Elixiers die richtige affine Alraune verwendet, wird mit einem Bonuspunkt auf seinen Qualitätswurf belohnt. Sollte die Alraune in ihrem Aussehen dem des Anwenders entsprechen, d.h. männliche, weibliche, zwergische, kindliche usw. Züge aufweisen, so ist dies einen weiteren Bonuspunkt wert. Sollte der Trank dann allerdings von einer Person zu sich genommen werden, mit der die Alraune nicht affin ist, so wird die Qualitätsstufe um 1 reduziert und es können Nebenwirkungen auftreten, deren Auswirkung der eines misslungenen Elixiers ähnelt (siehe Seite 34f.). Einen für Frauen gedachten *Liebestrank* sollte man also lieber nicht einem männlichen Zwergen unterjubeln.



nate, wobei nach einem Tag auch die Giftstoffe zersetzt sind. Gehandelt werden sie für 1 (klein und frisch) bis 10 (groß und eingelegt) Silbertaler. Für manche alchemistische Effekte werden sie auch getrocknet und pulverisiert, wobei aus drei Unzen Alaune eine Unze Alaunenpulver gewonnen wird, das für ein bis zwei Taler pro Unze gehandelt wird und W3+4 Monate haltbar ist.

SUBSTITUTIONEN

Als Substitutionen für die Alaune bieten sich Alriksharnisch (Berg-Alaune), Siegwurz und Zaunrübe an. Wichtige Voraussetzung ist allerdings, dass sie eine geteilte Wurzel aufweisen, was bei etwa jedem zweiten Exemplar der Fall ist. Da diese Substitutionen nicht in der Lage sind, Astralenergie zu speichern, können sie nur für Mixturen genutzt werden, die nicht auf Zauberei angewiesen sind.

ERFINDUNG NEUER REZEPTE

Das Erfinden einer neuartigen Rezeptur ist eine wissenschaftliche Großtat und geschieht dementsprechend sehr selten. Die Ideen für neue Wirkungen sind jedoch prinzipiell grenzenlos. Dem Meister der Spielgruppe obliegt die Entscheidung, inwieweit er der Forschertätigkeit eines Spieler-Alchimisten Spielraum gewährt, ob neue Elixiere gewünscht sind oder ob der Alchimist lieber bekannte Elixiere produzieren und seltene Rezepturen suchen sollte. Die Frage nach der Offenheit der Forschung kann vom Regelwerk nicht befriedigend beantwortet werden, sondern muss innerhalb der Spielrunde verhandelt werden. Daher werden wir an dieser Stelle auch keine verbindlichen Regeln zur Entwicklung neuer Tinkturen präsentieren, sondern Ihnen für die heimische Diskussion einige Ratschläge und Empfehlungen an die Hand geben.

☞ Prüfen Sie, ob sich unter den in diesem Band präsentierten Rezepturen eine findet, die Ihrer neuen Rezeptur ähnelt. Sie können diese variieren und auf ihr aufbauen.

☞ Verwenden Sie **Ingredienzien** und andere **Rahmenbedingungen**, die gut zur Wirkung Ihrer neuen Rezeptur passen; optimierende Substitutionen sollten zwar nicht unmöglich, aber auch nicht auf den ersten Blick problemlos ableitbar sein. Um Zaubersprüche oder Astralenergie im Braugut binden zu können, ist fast immer eine Alaune oder zumindest ein magisches Material vonnöten.

Eine auf die Haut aufzutragende Salbe, die vor dem Feuerodem eines Drachen schützen soll, könnte beispielsweise unter anderem aus Rubin (beherrscht im Volksglauben das Feuer), schlichtem Wasser, Teilen von feuerunempfindlichen Tieren, *Chonchinis* (ein Blumengewächs, das Brandwunden heilt) und Reliquien von Drachentörtern hergestellt werden, sowie an einem regnerischen Tag im Efferdmond in einem Labor von blauer Farbe (die Farbe des Wassers) und wenn der Planet Nandus (der laut Paramanthus dem Wasser zugeordnet ist) am Nachthimmel steht herzustellen sein. Eher ungeeignet sind dagegen solche Zutaten wie Erdpech (ist brennbar), Schwefel (hat eine Affinität zu Feuer), Teile von feuerempfindlichen Tieren, glühende Steine aus Drachenhöhlen und Feuermoos (eine Flechte mit ätzendem Sekret), ein heißer Sommertag, die

dem Feuer affin geltende Farbe Rot und der Planet des feurigen Kor. Blättern Sie in diesem Fall im Kapitel zu den Magischen und alchemistischen Materialien ab Seite 181 nach, um sich inspirieren zu lassen.

☞ Als Faustregel gilt: Je mehr Ingredienzien, je schwieriger deren Verarbeitung, je mehr Arbeitsvorgänge und je komplexer deren Abwicklung, desto höher die **Brau-Schwierigkeit**.

Natürlich ist es aber unkompliziert, einfach ein Dutzend Zutaten in den Topf zu werfen, diesen zu erhitzen und ein paar Mal umzurühren (Probe ca. -3). Vergleichsweise schwierig wird es hingegen, wenn es sich zwar nur um drei Bestandteile handelt, von denen aber jeder erst einmal für sich vorbereitet werden muss, ehe alle nach und nach in verschiedenen, aufeinander aufbauenden Arbeitsvorgängen verarbeitet werden (Probe ca. +5 und schwieriger).

☞ Für die **Analyse-Schwierigkeit** kann als Faustregel die halbe bis ganze Brau-Schwierigkeit angenommen werden. Sie hängt vor allem aber von den Eigenschaften der fertigen Mischung und der Art der Ingredienzien ab. Manche komplizierten Elixiere kann man leicht identifizieren, andere schnell gebrauchte Tinkturen erkennt man erst nach eingehender Prüfung.

☞ Die **Qualität A** einer Rezeptur zeigt für gewöhnlich eine minderwertige **Wirkung**. Diese steigert sich mit jeder Stufe, eine Qualität von C und D sind die häufigsten, die durchschnittlichen Wirkungsweisen, E gilt als bestmögliches Resultat während die Qualität F bereits eine Überdosierung bedeutet und neben der – zumeist durchschlagenden – Wirkung einen negativen Nebeneffekt besitzt; wer beispielsweise durch ein Elixier dermaßen viel körperliche Kraft in sich aufnimmt, dass er sprichwörtlich platzen müsste, kann vor lauter Muskeln also womöglich nicht mehr laufen und fühlt sich hinterher, wenn 'die Luft raus ist', ausgepumpt.

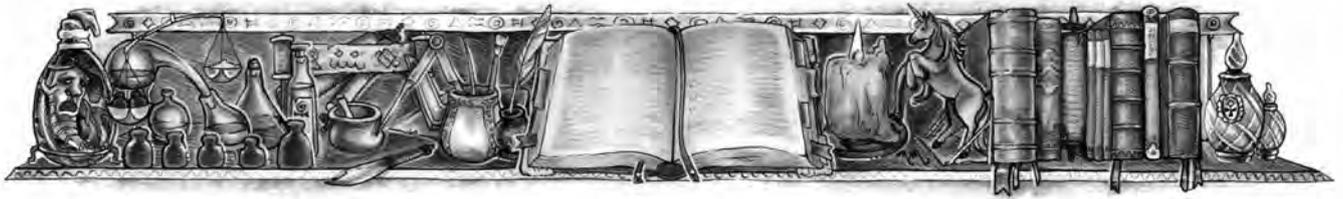
UNTERSCHIEDE ZUR IRDISCHEN CHEMIE

Die in diesem Band vorgestellten Rezepte und Verfahren sind Teil eines Spiels und funktionieren irdisch seltenst oder (häufiger noch) keinesfalls und können sogar gravierende Konsequenzen vor allem gesundheitlicher Art haben. Umgekehrt gilt aber auch: Nur weil etwas irdisch funktioniert, muss es aventurisch noch lange nicht ebenfalls eine entsprechende Wirkung haben, und beim Ausprobieren irdischer Verfahren kann es aventurisch wieder gravierende, völlig andere Auswirkungen haben. Aus Holzkohle, Schwefel und Salpeter entsteht in Aventurien also nicht zwangsläufig Schießpulver.

Die wichtigste Regel im Umgang mit der irdischen Schulchemie lautet: **Die aventurische Alchimie ist eine magische Wissenschaft und basiert auf Sympathetik und Affinitäten.**

Die bisweilen sehr obskur anmutenden Rezepturen im nachfolgenden Kapitel wurden nicht etwa so gewählt, weil sich die chemischen Bestandteile dieser Zutaten so perfekt ergänzen, sondern weil das Blut eines Löwen, die Asche eines verurteilten Mörders oder Sternenlicht bestimmte metaphysische Eigenschaften besitzt, die es aus sympathetischer Sicht für die Alchimie geeignet machen. Im Kapitel zu den Materialien ab Seite 181 finden Sie das Prinzip der Sympathetik näher erläutert.

Zudem gilt die Alchimie als magische Wissenschaft, was man bereits daran erkennen kann, dass Elixiere und Salben mittels



Hellsichtmagie identifiziert und analysiert werden können. Wie auch die Spruch- und Ritualmagie (man spricht bei der Alchimie auch oft von der 'Magie des Stofflichen') erzeugt die Alchimie Wirkungen aus ihrer magischen Kraft heraus. Diese Resultate sind mit den Mitteln der profanen Wissenschaft nicht erklärbar.

Aus diesen beiden Gründen können einfallsreiche Spieler einerseits erfolgreich sein bei der Herstellung chemischer Stoffe mit Hilfe ihrer irdischen Kenntnis, sie können aber genauso katastrophal scheitern, weil die Verbindung von Holzkohle, Schwefel und Salpeter zufälligerweise eine starke Anziehungskraft auf Mindergeister, insbesondere Feuerlinge und Flammbolde ausübt. Die aventurische Alchimie ist nicht irdisch berechenbar.

DIE GROßEN WERKE DER ALCHIMIE

Um manche alchimistischen Mittel haben sich Legenden und Märchen gebildet (siehe auch *Die Großen Werke der Alchimie* in **WdZ 410**) und nicht wenige Alchimisten arbeiten ihr ganzes Leben lang erfolglos daran, den Roten Leu oder das Unsterblichkeitselixier zu bereiten. Nachfolgend stellen wir Ihnen nicht nur eine kleine Auswahl dieser machtvollen Mixturen vor, sondern auch einen möglichen Weg, auf dem ein Alchimist forschen kann, ehe er die Rezeptur entwickelt hat und anwenden kann.

Gegenüber den anderen Rezepturen in diesem Band sind bei diesen Großen Werken die Wirkungsbeschreibungen und Meisterinformationen in einem einführenden Text zusammengefasst. Daneben kommen einige neue oder geänderte Punkte zum Tragen:



Voraussetzungen: Hier werden Mindest-Talentwerte, notwendige Sonderfertigkeiten und magische Rituale, erforderliche Ausrüstung, zu leistende Studien in Büchern und alchimistischen Einrichtungen sowie weitere Rahmenbedingungen genannt, die der Alchimist erfüllen muss, um sich an die Entwicklung der beschriebenen Rezeptur wagen zu können. Ähnlich wie im entsprechenden Kapitel (**WdZ 80ff.**) zu Büchern werden häufig Angaben wie $(100/4 \times 7/20)$ gemacht, was in diesem Fall bedeutet, dass der forschende Alchimist 100 Zeiteinheiten des Studiums aufwenden muss und dabei 4 gleichmäßig verteilte *Alchimie*-Proben mit einer Erschwernis von jeweils 7 Punkten abzulegen sind, aus denen am Ende zusammen mindestens 20 Talentpunkte übrig behalten sein müssen (misslungene Proben bedeuten dabei zwar nicht gleich ein Scheitern wie ein Patzer, bringen aber natürlich auch keine *TaP**). Wird diese Gesamt-Probe bestanden, gilt das Teilstudium als erfolgreich abgeschlossen; misslingt das Studium jedoch, so kann es wiederholt werden, wobei die Hälfte der angesammelten *TaP** als Grundstock behalten werden kann und die benötigte Zeitdauer halbiert ist.

Entwicklung: Sind alle Voraussetzungen erfüllt, kann sich der Alchimist anhand seiner Forschungsergebnisse an die Entwicklung der Rezeptur machen. Hierfür benötigt er jeweils mehrmals die erforderlichen Zutaten, um mit ihnen zu experimentieren.

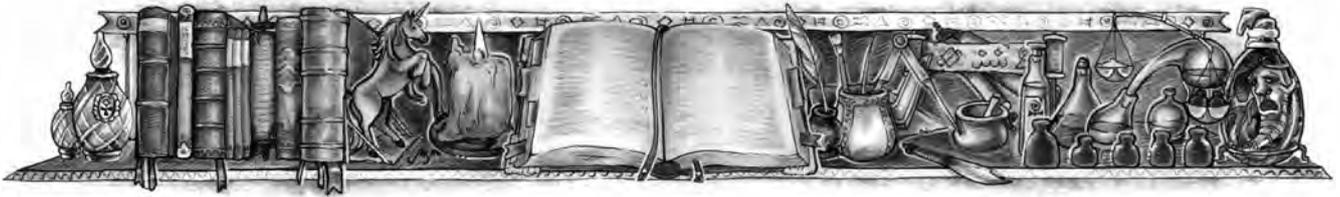
Rezeptur: Unter diesem Punkt sind nur einige der wichtigsten Zutaten aufgeführt. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, um weitere Zutaten und Rahmenbedingungen einzubringen.

Probe: Im Gegensatz zu den 'einfachen' Rezepturen werden hier kombinierte Proben gefordert, unter anderem nach dem Schema aus den *Voraussetzungen* sowie auf die *Ritualkenntnis* des Alchimisten. Anders als beim Studium bedeutet ein Misserfolg bei den Proben im Normalfall auch ein Scheitern bei der Zubereitung (Meisterentscheid, auch was die Wirkung eines misslungenen Großen Werkes betrifft). Anhand der nötigen *TaP** lässt sich errechnen, dass der Alchimist sich die *Alchimie*-Proben oft selbst weiter erschweren muss, will er erfolgreich sein. Auf die Angabe einer Analyse-Schwierigkeit haben wir verzichtet, ist eine Analyse bei den hier vorgestellten Rezepturen doch ohnehin kaum möglich.

Sämtliche Angaben sind übrigens Meisterinformationen; ein Alchimist weiß nicht, dass der Weg zum Alkahest ein Studium von Schriften und Methoden beim Roten Salamander in Festum erfordert, er kann es höchstens vermuten oder in Erfahrung bringen. Wie ein Weg zum Ziel aussehen könnte, skizzieren wir im Kapitel 'Suche nach einem Großen Werk der Alchimie' auf der nächsten Seite.

Fühlen Sie sich übrigens frei, alle Angaben zu variieren. Die vorgestellten Forschungen sind immer nur ein möglicher Weg, nicht aber der einzige. Was in Mengbilla studiert werden muss, kann unter doppeltem oder halbiertem Zeitaufwand womöglich auch in Khunchom oder bei einem ungebundenen Alchimisten erlernt werden. Manche Zutaten können gewiss durch andere ersetzt werden und Einfluss auf die Probe und Wirkung nehmen.

Machen Sie es dem Alchimisten in Ihrer Spielrunde aber nicht zu leicht, schließlich handelt es sich immer um geheimes Wissen und komplizierte Sachverhalte.



SUCHE NACH EINEM GROßEM WERK DER ALCHIMIE

Die langwierigen Studien von Büchern, Experimente mit Zutaten und Erforschung der Geheimnisse der Großen Werke sind während eines Abenteuers kaum von gehobenem Interesse. Für gewöhnlich finden sie auch zwischen den Abenteuern statt. Als Meister sollten Sie das Beiwerk der Regelmechanismen jedoch abenteuerfreundlich ausgestalten und sich Gedanken um eine 'Reise des Helden' machen, an deren Ende die Erfüllung des Ziels oder gar die Krönung seiner Forscherlaufbahn steht.

Nachfolgend skizzieren wir kurz am Beispiel des *Alkahests*, wie Sie die Forschung des Alchimisten spannend gestalten und in Abenteuer und Kampagnen einfügen können. Passen Sie diese und eigene Ideen individuell Ihrer Heldengruppe an und achten Sie darauf, dass nicht alleine der Alchimist dieser Gruppe Nutznießer des Abenteuers oder der Kampagne ist, sondern dass auch die anderen Helden sich eigenen Forschungen und Aufgaben widmen können und die Gemeinschaft im Mittelpunkt steht.

Am Anfang steht die Grundmotivation des Helden: Er will ein Alkahest entwickeln. Natürlich wacht ein Held für gewöhnlich nicht frühmorgens auf und macht sich einer Eingebung folgend auf die Suche. Vielmehr hört oder liest er erstmals von einer Säure, die alle bekannten Materialien zerfressen kann. Dies können kurze Notizen in einem Buch sein, Äußerungen des Lehrmeisters oder auch in einem verfallenen Labor die Entdeckung eines Brockens Gold, das wie von einer Säure angegriffen aussieht (wo doch jeder junge Alchimist glaubt, dass Gold allen Säuren widersteht und Alkahest nur eine Legende ist): der Stein des Anstoßes, möchte man sagen.

In der Folgezeit hört und liest der interessierte Held hin und wieder einfache Vermutungen und Spekulationen über das Alkahest, etwa entsprechend den Informationen in der Beschreibung im folgenden Abschnitt. Dichten Sie darum Alchimistenlegenden, etwa dass das Gildenhause der Alchimisten Bosparans einstmals von einem Alkahest zerfressen worden sein soll, dass Paramanthus angeblich Kenntnis der Rezeptur hatte, sie aber nirgends niederschrieb, oder dass ein beliebiger Alchimist der letzten Jahrhunderte versehentlich einige Tropfen Alkahest bereitet habe, sein Experiment aber nie zu wiederholen in der Lage war.

Folgt der Held den ausgelegten Spuren, könnte ihm bei passender Gelegenheit eine sehr alte Ausgabe der Trilogie des *Lexikon der Alchimie* oder ein anderes passendes Schriftstück in die Hände fallen, in der sich kryptographisch verschlüsselt einige Hinweise auf Experimente und Zutaten um das Alkahest finden. Nun kann er sich zielgerichtet auf die weitere Suche machen.

Über Monate und Jahre hinweg und durch zahlreiche Abenteuer hindurch sammelt der Held Kommentare, Beschreibungen und verwandte, weiterhelfende Rezepturen (Königswasser wird beispielsweise gelegentlich als *Niederer Alkahest* bezeichnet, da es ebenfalls Gold löst, nicht jedoch Glas oder Magische Metalle). Vor allem die Suche nach potentiellen Zutaten gestaltet sich häufig abenteuerlich: Der Speichel von Drachen, die Sekrete von fleischfressenden Pflanzen oder die Magensäure eines Wühlschrats sind nicht gerade so ohne weiteres zu beschaffen und lassen sich gut mit Abenteuern an sich ver-

knüpfen. Manche Zutaten oder andere notwendige Rahmenbedingungen sind womöglich nicht zu beschaffen und müssen eventuell aus dem Besitz der Gilde der Alchimisten zu Mengbilla oder gar einem Tempel geraubt werden oder können die Belohnung für einen Auftrag sein.

Zufällig stößt der Held in einer Notiz oder während anderer Studien auf den Hinweis, dass sein Lehrmeister, ein Mentor oder ein früherer Auftraggeber sich einstmals mit dem Alkahest beschäftigte. Als Belohnung für die Erfüllung eines Auftrags könnte der Held die alten Forschungsergebnisse zur Verfügung gestellt bekommen, die weitere Hinweise erbringen. Womöglich stellt sich aber auch gerade dann, wenn der Held die Person besuchen möchte, heraus, dass ein Konkurrent schneller war, die Person ermordet und die Forschungsergebnisse geraubt hat. Es könnte sich ein Wettstreit mit diesem Konkurrenten entwickeln, der dem Helden immer wieder einmal über den Weg läuft und schließlich als Bösewicht in einem Abenteuer überwunden wird, woraufhin dem Helden weitere Hinweise für seine Forschungen zukommen.

Spektakuläre Fehlschläge können die Arbeit von Jahren zunichtemachen (sei es durch viele gescheiterte Proben oder weil der Spieler sich selbst in mancherlei Hinsicht getäuscht hat). Während der Forschungen kann es allerdings genauso zu unerwarteten Resultaten kommen, mit denen sich viel Gold verdienen ließe, die mit dem eigentlichen Ziel allerdings nur wenig zu tun haben. Beispielsweise könnte der Held einen säurebeständigen Lack entwickeln oder aber zufällig ein Mittel erfinden, der Säurefraß stoppt oder sogar rückgängig macht – Phosphor etwa wurde bei dem Versuch entdeckt, aus Urin Gold zu destillieren, auch Porzellan wurde bei der Suche nach dem Roten Leu erfunden.

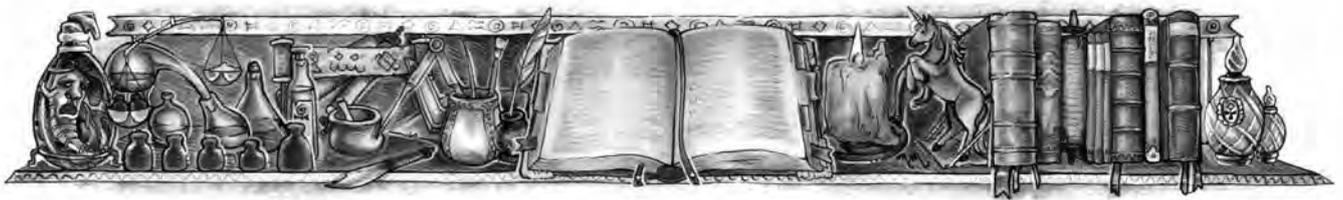
Wenn der Held seine Geheimnisse nicht sorgsam bewahrt, bietet sich bei passender Gelegenheit womöglich ein Gönner zur Finanzierung der Forschungen an. Selten wird ein solches Angebot ohne Hintergedanken gemacht. Vielleicht möchte der Gönner an den Ergebnissen beteiligt werden oder verfolgt dunkle Pläne, so dass der Held schließlich fliehen muss und der Verfolgung ausgesetzt ist oder gar seiner Forschungsergebnisse beraubt wird.

Irgendwann schließlich, oft nach jahrelanger Forschung, hat der Held mit einigem Glück alle notwendigen Studien erfolgreich hinter sich gebracht, das nötige Wissen und die exotischen Zutaten erworben. Nun gilt es, in vielen Experimenten die Rezeptur zu entwickeln und schließlich das Alkahest zu bereiten: geheimes Wissen, an dem neue Konkurrenten und Neider Interesse zeigen könnten, die nichts unversucht lassen, um in den Besitz der Rezeptur zu gelangen ...

LEGENDÄRE REZEPTE

ALKAHEST

Die alles zerfressende Säure wird bereits zu den Großen Werken der Alchimie gerechnet. Man nennt sie auch *Kaiserwasser*, in Anlehnung an das selbst Gold zerfressende *Königswasser* (siehe auch Seite 199). Doch das Alkahest zersetzt fast jedes bekannte Material und Element, macht selbst vor Glas und



Edelmetallen nicht Halt und löst sogar die Magischen Metalle einschließlich Endurium. Titanium und vermutlich auch Eternium trotzen der Säure, ebenso die *Schale der Alchimie*. Andere magische Ritualgegenstände hingegen werden trotz ihrer Unzerstörbarkeit zerfressen, sofern sie nicht zumindest aus Edelmetall bestehen; Wasser verdünnt das Alkahest lediglich.

Die Lösungskraft ist immens: Ein Tropfen Alkahest zerfrisst mehrere Raumspann Gestein und Metall (ausreichend, um von der Spitze eines Turms ein kleines Loch durch mehrere Stockwerke zu fressen und noch einige Schritte tief in den Erdboden einzudringen) und ein Mehrfaches an leichteren Materialien.

Voraussetzungen: *Alchimie* 16, *Gesteinskunde* 9, *Hüttenkunde* 6, *Pflanzenkunde* 12, *Tierkunde* 9, *Ritualkenntnis Alchimie* 6; *Schale der Alchimie*, ein sehr gut ausgestattetes Laboratorium; zusätzliches Studium der Bücher *Almanach der Wandlungen* (100/4x6/20), *Lexikon der Alchimie* (Bände I bis III; 120/3x9/25), *Macht der Elemente* (40/2x12/10) und *Vom Wechsel der Dinge* (50/5x12/30) sowie leichter Zugriff auf diese; verschiedene Studien in *Festum* (Akademie: 250/5x10/30; *Roter Salamander*: 300/6x9/40), *Kuslik* (Hallen der Weisheit: 500/5x10/40), *Mengbilla* (Gilde der Alchimisten: 200/4x12/25), *Mirham* (Akademie: 400/4x8/40), *Teremon* (*Hesinde-Tempel*: 100/4x12/20) und bei den Alchimisten der *Zyklopeninseln*; Kenntnis verschiedener Fragmente, die den Büchern *De Lithis* und *Goldene Allegorie* zugeschrieben werden; *Abgleich und Auswertung der Erkenntnisse* (500/5x8/50).

Entwicklung: 1200/12x8/100

Rezeptur: unter anderem verschiedene Säuren, Laugen und Lösungsmittel, Sekret mehrerer fleischfressender Pflanzen, Naftanstaude, Basilamine, Drachenspeichel (echter, nicht das Gift), diverse Schlangen- und Vielbeinergifte, Magensäure von Wühlschratzen; Zubereitung über mehrere Monate

Probe: 80/8x9/90; *Ritualkenntnis Alchimie* (MU/KL/FF) +6

Verbreitung: 0 (vermutet)

Merkmale: farblose, von trüben Schlieren durchzogene, stets schäumende Flüssigkeit

Haltbarkeit: kühl gelagert und abgedeckt mehrere Jahre (es stellt sich eher das Problem des Behältnisses, in dem die Säure aufbewahrt werden soll ...)

Preis: mindestens 200 Dukaten je Stein

ALRAUNIGER HOMUNCULUS

Es heißt, Alraunen hätten eine eigene Seele und können umherwandern (allerlei Wissenswertes und Aberglauben um das Gewächs finden Sie auf Seite 22f.). Und tatsächlich gibt es die Möglichkeit, eine Alraune zu erwecken und mit einem Astralgeist zu beleben, die Alchimisten sprechen dabei von einer *Alraunigen* oder einem *Homunculus* (eine Bezeichnung, die auch für einen menschenähnlichen Golem und ein in der Retorte herangezüchtetes Wesen gebräuchlich ist).

Das hierzu notwendige Ritual nimmt etwa einen Tag in Anspruch und erfordert den Einsatz von 3W6 AsP (davon einer permanent) und 2W6+6 LeP. Die frische und vollständige

Alraune wird hierbei in Eigenblut gebadet, mit einer speziellen Essenz benetzt und

die Blätter mittels einer eigens angerührten Tinte mit magischen Symbolen beschrieben.

Nach der Erweckung muss der Alchimist eine Beherrschungsprobe ablegen, um den Homunculus seinem Willen zu unterwerfen; misslingt diese, so kann er es ein zweites Mal mit einem weiteren Aufschlag von 7 Punkten versuchen.

Misslingt auch diese

Probe oder würfelt der Alchimist einen Patzer, so wird die Kreatur zu entkommen versuchen.

Gelingt die Probe, so unterwirft sich die Alraunige dem Alchimisten.

Orientieren Sie sich in Möglichkeiten und Verhalten von Alraunigen sinngemäß auch

an den Vertrautentieren der Hexen (*WdZ* 121ff.).

Alraunige verstehen die Muttersprache ihres Schöpfers (und können diese, leise raunend, auch selbst sprechen) und sind in der Lage, einfache Aufträge auszuführen, sofern sie dazu körperlich und geistig in der Lage sind – häufig spionieren sie oder dienen als Helferlein im Kräutergarten. Ihre Loyalität beträgt doppelt so viele Punkte, wie bei der Beherrschungsprobe übrig behalten wurden.

Spielrelevante Werte sind: **KL:** RkP*+2; **INI:** RkP*/2 + 1W6; **LE:** (RkP*/2)+1; **AE:** RkP*+6; **AU:** 10xLE; **RS:** 1; **GS:** 1; **MR:** KL (wobei als RkP* die Punkte aus der Erweckungsprobe gelten). AT, PA und TP sind 0.

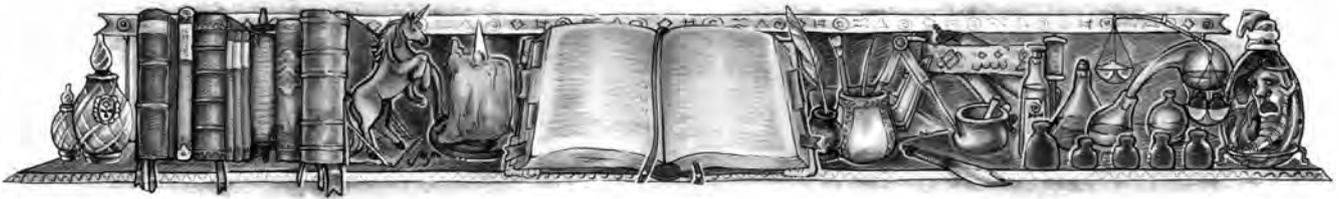
Sie verfügen über eine Magie, die den Vertrautenzaubern TIER-SINNE (Hervorragendes Magiegespür), HEXE FINDEN, DINGE AUFSPÜREN und UNGESEHENER BEOBACHTER entspricht, wobei die Ritualprobe durch eine KL-Probe



Alraunige verstehen die Muttersprache ihres Schöpfers (und können diese, leise raunend, auch selbst sprechen) und sind in der Lage, einfache Aufträge auszuführen, sofern sie dazu körperlich und geistig in der Lage sind – häufig spionieren sie oder dienen als Helferlein im Kräutergarten. Ihre Loyalität beträgt doppelt so viele Punkte, wie bei der Beherrschungsprobe übrig behalten wurden.

Spielrelevante Werte sind: **KL:** RkP*+2; **INI:** RkP*/2 + 1W6; **LE:** (RkP*/2)+1; **AE:** RkP*+6; **AU:** 10xLE; **RS:** 1; **GS:** 1; **MR:** KL (wobei als RkP* die Punkte aus der Erweckungsprobe gelten). AT, PA und TP sind 0.

Sie verfügen über eine Magie, die den Vertrautenzaubern TIER-SINNE (Hervorragendes Magiegespür), HEXE FINDEN, DINGE AUFSPÜREN und UNGESEHENER BEOBACHTER entspricht, wobei die Ritualprobe durch eine KL-Probe



–3 ersetzt wird. Sie können auch einen markerschütternden Schrei ausstoßen, der ähnlich dem KRÖTENSCHLAG abzuwickeln ist, wobei alle Wesen im Umkreis von 7 Schritt die Hälfte der eingesetzten AsP als SP erleiden und eine Probe auf *Selbstbeherrschung* + eingesetzte AsP ablegen müssen, um nicht bewusstlos zu werden und für mehrere Stunden das Gehör zu verlieren (mit entsprechenden Schutzmaßnahmen lässt sich der Schrei ertragen).

Solange Alraunige nicht vertrocknen und alle paar Tage ausgiebig gebadet werden, können sie sehr alt werden. Verlorene LE und AE können sie jedoch nur regenerieren, wenn sie in fruchtbares Erdreich eingesetzt oder 'eingetopft' werden, wobei sie sich zur Not auch selbst eingraben (je ein Punkt Regeneration auf LE und AE pro Nacht).

Der Alchimist tut übrigens gut daran, eine Alraunige verborgen zu halten. Denn ihre Erweckung gilt als Schwarze Magie und wird häufig mit der unheiligen Schaffung von Golems und anderen dämonischen Praktiken in Verbindung gebracht.

Voraussetzungen: *Alchimie* 12, *Magiekunde* 8, *Pflanzenkunde* 12, *Sagen/Legenden* 8, *Ritualkenntnis Alchimie* 7; SF *Blutmagie*, SF *Zauberzeichen*; Schale der Alchimie mit dem Ritual *Mandricons Bindung*; zusätzliches Studium der Bücher *Chimaeren & Hybriden* (160/4x9/25), *Geheimnisse des Lebens* (50/2x10/15), *Lexikon der Alchimie* (Band II; 30/3x6/20), *Trollzacker Manuskripte* (10/2x12/10) und *Wege ohne Namen* (90/3x7/25); verschiedene Studien in Al'Anfa (Universität, Naturkundliche Fakultät: 300/5x7/40), Andergast (Roter Salamander: 100/4x10/30), Brabak (Akademie: 150/3x6/25), Mengbilla (Gilde der Alchimisten: 100/4x8/20) und unter Hexen und Druiden; Kenntnis von Passagen aus *Almanach des Volksglaubens*, *Bestiarium von Belhanka*, *Herbarium Kuslikum* und einiger Inquisitionsprozesse sowie verschiedener Sagen aus Andergast über das Svellmland bis ins Bornland; Abgleich und Auswertung der Erkenntnisse (400/4x7/20).

Entwicklung: 750/6x8/40

Rezeptur: unter anderem eine frische, komplette Alraune, Eigenblut, eine kompliziert zu bereitende Essenz aus verschiedenen Materialien (darunter Kairan, hochwertiger Heiltrank und eingefangenes Mondlicht)

Probe: 8/2x10/15; *Ritualkenntnis Alchimie* (MU/CH/KO) +7; Beherrschungsprobe ((MU+MU+CH +RkW)/4) +5

Verbreitung: 1 (Berufsgeheimnis)

Merkmale: eine lebende Alraune

Haltbarkeit: bis zum Verfall oder dem Tod des Schöpfers

Preis: nicht erhältlich

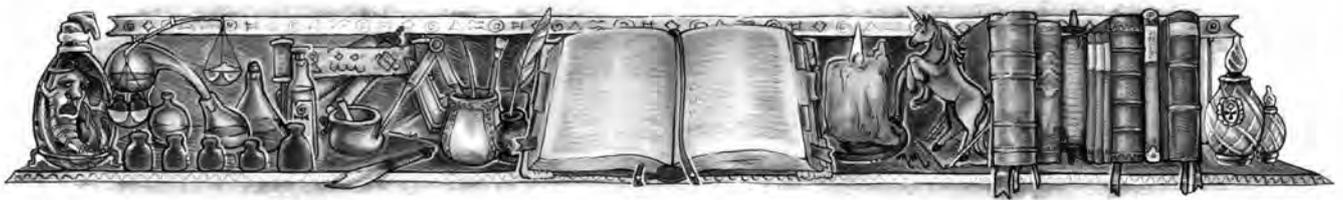
FEUERPULVER

Bei wichtigen gesellschaftlichen Anlässen im Horasreich, rauschenden Festen südaventurischer Granden und den Feiertagen am 30. Praios (Tag der II. Dämonenschlacht) und 7. Hesinde (Rohals Verhüllung, vor allem von Magiern begangen) ist Feuerwerk, gelegentlich noch in Kombination mit Illusionszauberei und anderen magischen Effekten, nicht wegzudenken.

Die nötige alchemistische Grundlage für diese ebenso faszinierenden und sündhaft teuren wie erschreckenden und gefährlichen Darbietungen ist Feuerpulver, dessen Rezeptur von den wenigen Feuerwerkern Aventuriens eifersüchtig gehütet

wird – neben ein paar Scharlatanen kennen manche Alchimisten der Zyklopeninseln und aus Mengbilla das Geheimnis um die Herstellung, ebenso einige Zwerge, die es anscheinend aber nicht für Feuerwerk, sondern zu unbekanntem Zwecken verwenden. Feuerpulver alleine zischt, qualmt und stinkt vor allem, wenn man es anzündet. Erst zusammen mit weiteren Pulvern und in bestimmten Mengen und Schichten in stabile Hüllen gefüllt, werden daraus Feuerwerkskörper, die ein farbenfrohes Spektakel bieten, mit Knallern, Windrädern, Platzfröschen, Wirbeln, Drachenzungen, mehrere Dutzend Schritt in den Himmel aufsteigenden Sternlanzen und wie sie sonst alle heißen. Selbst kleine Feuerwerke kosten schnell mehrere Dutzend Dukaten, während anlässlich der Hochzeit des Alanfaner Granden Goldo Paligan ein vierstelliger Dukatenbetrag 'verpulvert' worden sein soll, zwei Gehilfen der Feuerwerker sowie ein Gast ums Leben kamen und mehrere Häuser niederbrannten. In der Tat ist Feuerpulver bei unsachgemäßer Verwendung sehr gefährlich. Nicht nur, dass es eine fatale Tendenz hat, sich unter Hitzeeinwirkung selbst zu entzünden, in seiner Umgebung bilden sich offenbar häufiger feurige Mindergeister, und zwar umso schneller, je größer die gelagerte Menge ist (je Tag und 5 Unzen bei einer 19 oder 20 auf dem W20); Laborbrände und verheerende Explosionen sind die Folge. Daher wird Feuerpulver entweder in wasserdichten, höchstens faustgroßen Behältnissen unter Wasser aufbewahrt oder aber erst kurz vor Gebrauch hergestellt; fertige Feuerwerkskörper sind übersät mit Schutzzeichen. Auf Grund der Gefahr sind Herstellung – die ohnehin unter Sicherheitsvorkehrungen erfolgen muss, um keinen Feuerwusel anzulocken – und Lagerung innerhalb von Städten oft verboten. Verunreinigte Zutaten oder falsch bemessene Dosierung lassen selbst fertige Feuerwerkskörper zu einer Katastrophe ausarten; im günstigsten Fall wird das Feuerpulver feucht und damit unbrauchbar.

Eine weniger bekannte Anwendungsmöglichkeit ist das Entzünden einer großen Handvoll angehäuften Feuerpulvers. Richtig dosiert und positioniert, brennt es in einer grellendweißen, bis zu einem Schritt hohen Stichflamme ab und entwickelt dabei eine derart große Hitze, dass es kopfgroße Löcher selbst in Stahl schmilzt und hitzeempfindliche Gegenstände noch in mehreren Schritt Entfernung in Flammen aufgehen (Hitzeschaden von 5W6+5 TP im Umkreis von einem Schritt; je weiteren Schritt Abstand 1W6+1 weniger). Größere Pulverhaufen oder Feuerwerkskörper können noch verheerender wirken (Explosionen zwischen 1 TP und 20W20 TP, je nachdem, ob es sich um einen sehr kleinen Feuerwerkskörper zwischen den Fingern handelt oder um ein großes Pulverfass), sind aber entsprechend gefährlich handzuhaben und ziehen Flammringe bereits an, wenn sich der Alchimist noch nicht einmal wieder erhoben hat ... Übrigens sind auch mehrere Proben auf *Alchimie*, *Mechanik*, *Metallguss* und andere Talente nicht ausreichend, einfach mal eben eine Hakenbüchse zu erfinden, geschweige denn Hinterlader (wie Revolver) oder gar automatische Schnellfeuerwaffen des irdischen 20. Jahrhunderts. In der aventurischen Kriegskunst hat sich Feuerpulver ohnehin als zu teuer und vor allem viel zu gefährlich herausgestellt, als dass es Verwendung findet, einmal davon abgesehen, dass dies von der Rondra-Kirche verachtet wird.



Voraussetzungen: *Alchimie* 16, *Geschichtswissen* 8, *Gesteinskunde* 12, *Mechanik* 8, *Pflanzenkunde* 8, *Ritualkenntnis Alchimie* 10; SF *Zauberzeichen*; Schale der Alchimie mit den Ritualen *Feuer und Eis* und *Transmutation der Elemente*, ein mindestens *hochwertiges* Laboratorium; zusätzliches Studium der Bücher *Almanach der Wandlungen* (80/4x12/20), *De Lithis* (100/5x9/40), *Lexikon der Alchimie* (Bände I bis III; 90/3x7/30), *Macht der Elemente* (50/2x12/15) und *Vom Wechsel der Dinge* (60/6x8/50) sowie leichter Zugriff auf diese; verschiedene Studien in Brabak (Roter Salamander: 200/4x12/20), Fasar (Roter Salamander: 100/2x15/10), Festum (Akademie: 150/3x8/20; Roter Salamander: 200/4x10/25), Kuslik (Hallen der Weisheit: 450/9x7/60) und bei den Alchimisten der Zyklopeninseln und der Zwerge sowie den Feuerwerkern Mengbillas; Kenntnis von Passagen aus *Das Heiltätige Kraut*, *Explosionen und Stinkgase*, *Folianth der Kreuterkunde*, *Handbuch der Konstrukteure*, *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb*, *Monster-Handbuch*, *Summa Sumulogia* und mehreren Ausgaben des Periodikums *Salamander* der letzten 100 Jahre; Abgleich und Auswertung der Erkenntnisse (600/6x7/50).

Entwicklung: 1000/10x9/80

Rezeptur: unter anderem Synärethikon, Phosphor, zermahlene Steine aus Drachennägen, getrocknete Feuersalamander oder Sprengwurz, Rubinstaub, Mineral von Feuer- und Eferdsmoos, Pyrit; viel Einsatz von Feuer und Hitze während der Herstellung.

Probe: 20/7x12/50; *Ritualkenntnis Alchimie* (MU/KL/FF) +10; Schalenzauber *Feuer und Eis* und *Transmutation der Elemente*

Verbreitung: 2

Merkmale: stets warmes Pulver, in allen Farben des Feuers schillernd

Haltbarkeit: trocken aufbewahrt nahezu unbegrenzt

Preis: ab 5 Dukaten je Unze

SYNÄRETHIKON

Legierungsblend, wie es auch genannt wird, ist in der Lage, grundverschiedene Stoffe so miteinander zu verbinden, dass das entstehende Material die Eigenschaften aller enthaltenen aufweist. Die Möglichkeiten sind schier unbegrenzt: Aus einem Metall und Wasser könnte etwa das Metall in flüssiger Form hervorgehen, das bei Kälte gefriert und in der Sonne verdunstet. Eine extrem heiße, gar eisenschmelzende Flüssigkeit mag aus einer Synthese von Feuer und Wasser entstehen. Nebel und Salz bringen vielleicht ein Pulver hervor, das in Wasser gelöst wieder Nebel entstehen lässt. Die Verbindung aus Holz und Asche lässt Holzkohle entstehen. Was möglich ist und wofür es verwendet werden kann, sollten Spieler und Meister miteinander absprechen – im Spiel kann Synärethikon verblüffende Eigenschaften mancher eigentlich gewöhnlicher Materialien erklären.

Eine Unze Synärethikon kann insgesamt so viele Unzen an Substanzen verbinden, wie bei der Brau-Probe TaP* über die zum Gelingen geforderten 35 hinaus übrig behalten wurden (min. 1), die Hälfte, wenn es sich um gegensätzliche Elemente handelt (wie dabei Luft oder Feuer zu bewerten sind, ist Meisterentscheid).

EXPERTE: MAGISCHE UND KARMALE FLÜSSIG-ARTEFAKTE

Ein gut gehütetes Geheimnis (SF *Berufsgeheimnis*) einiger Alchimisten aus verschiedenen Traditionen ist die Herstellung so genannter 'Flüssig-Artefakte', einer Synthese aus Alchimie und Artefaktherstellung. Auf diese Weise ist es möglich, die Wirkung eines Zaubers, Rituals, Hexenfluches und sogar einer Liturgie in eine geeignete Flüssigkeit zu bannen.

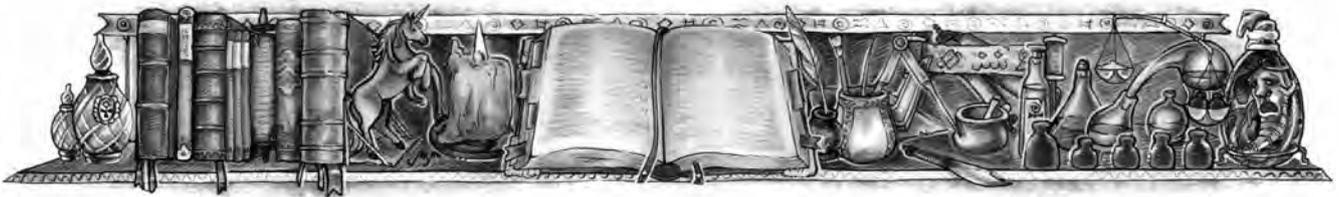
In den folgenden Regeln wird stets von ARCANOVI gesprochen, die Aussagen gelten aber auch für Elixiere, die mittels OBJEKTWEIHE produziert werden können. Für hexische Fluch-Tränke wird der ARCANOVI verwendet (dementsprechend selten sind solche Fluch-Tränke), und auch mächtige Schamanen können mittels eines ARCANOVI-ähnlichen Rituals Flüssig-Artefakte erschaffen (vgl. **WdZ 165**, dort ist der Spruch nicht genannt, kann aber nach Meister-Entscheid als Ritual bei mächtigen Schamanen und Hochschamanen verfügbar sein).

Möglich ist die Herstellung von Flüssig-Artefakten nur bei Zaubern und Ritualen der Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form* und *Heilung*, andere Merkmale nur nach Meisterentscheid. Die benötigte Flüssigkeit ist eine bestimmte alchimistisch hergestellte Mixtur, deren Rezeptur je nach zu speicherndem Zauber verschieden ist.

Die genaue Ausformulierung der Bedingungen und der Merkmale dieser Flüssig-Artefakte liegt in der Hand des Meisters. Gespeichert werden kann ein Spruch oder eine Spruchkombination mit exakt denselben Wirkungen, die diese Zauber auch auf herkömmliche Weise entfalten – Varianten und Modifikationen sind erlaubt. Verwenden Sie hierfür die Regeln im Kapitel **Artefaktherstellung** ab Seite 75.

Die Entwicklung einer Rezeptur, die zu einer bestimmten Spruchkombination passen soll, erfordert mindestens 2W6+3 Monate Studium (für eine Angabe in *Zeiteinheiten*: Ergebnis multiplizieren mit 200) und zwei *Alchimie*-Proben +7. Die *Brau-Schwierigkeit* des Elixiers beträgt 7 + 1 Punkt pro 10 benötigte AsP Gesamt-Aufwand durch ARCANOVI und wirkenden Sprüchen. Die Qualität wird nach den auf Seite 19 genannten Regeln ermittelt, anschließend folgt die Verzauberung der Flüssigkeit.

Die ARCANOVI-Probe wird durch die erzielte Qualität modifiziert: **M**, **A**: Verzauberung scheitert automatisch, **B**: +6, **C**: +4, **D**: +2, **E**: +0, **F**: -2, jedoch *Nebenwirkungs*-Probe +4, Art der Nebenwirkung -6. An permanenten AsP-Kosten können ein bis maximal drei Viertel eingespart werden. Die Regel, dass ein Artefakt mindestens einen permanenten AsP benötigt, ist für Flüssig-Artefakte außer Kraft gesetzt.



Voraussetzungen: *Alchimie* 15, *Gesteinskunde* 10, *Hüttenkunde* 7, *Pflanzenkunde* 8, *Ritualkenntnis Alchimie* 10; Schale der Alchimie mit dem Ritual *Transmutation der Elemente*, ein mindestens *hochwertiges* alchimistisches Laboratorium; zusätzliches Studium der Bücher *Almanach der Wandlungen* (90/3x6/20), *Lexikon der Alchimie* (Bände I und II; 40/2x8/20) und *Vom Wechsel der Dinge* (30/4x10/30) sowie leichter Zugriff auf diese; verschiedene Studien in Festum (Akademie: 100/4x6/30; Roter Salamander: 150/3x8/25), Kuslik (Hallen der Weisheit: 250/5x7/30) Mirham (Akademie: 100/2x10/20) und in zwergischen Handwerken; Kenntnis verschiedener Fragmente, die dem Buch *De Lithis* zugeschrieben werden, sowie des zwergischen Liedes *Stahl von Feuer*; Abgleich und Auswertung der Erkenntnisse (200/4x6/25).

Entwicklung: 900/6x10/35

Rezeptur: unter anderem Quecksilber, Äther aus dem Limbus, jeweils eine Substanz aller sechs Elemente in Reinform, primordiale Materie aus der Zeit vor Madas Frevel; Zubereitung von Vollmond zu Vollmond.

Probe: 30/4x10/35; *Ritualkenntnis Alchimie* (KL/IN/FF) +8; 6x Schalenzauber *Transmutation der Elemente*

Verbreitung: 1 (Berufsgeheimnis)

Merkmale: strahlend weiße, undurchsichtige Flüssigkeit, die entgegengesetzt Sumus Griff nach oben tropft.

Haltbarkeit: luftdicht in Phiolen aus Diamant oder Gwen Petryl aufbewahrt nahezu unbegrenzt

Preis: ab 20 Dukaten je Unze

ALCHIMIE IM SPIEL

Die vorgestellten Ausarbeitungen zur Alchimie in Aventurien bieten vielfältige Möglichkeiten zum Einsatz am Spieltisch. Doch jenseits der Regeln und Zahlen gibt es auch andere Argumente, die für die Verwendung der Alchimie im Spiel sprechen.

ALS BELOHNUNG

Es müssen nicht immer Dukaten sein, alchimistische Elixire als Belohnung oder Beute eines Abenteurers erweitern den Spielraum des Meisters deutlich, wenn es um die Motivation der Spielerhelden geht. Elixire erfüllen die Funktion einer 'zweckgebundenen' Belohnung: Sie sind wertvoll, aber sie verlangen danach, eingesetzt zu werden, bevor sie verderben. Ihr besonderer Reiz besteht darin, dass dieser Vorteil nicht permanent anhält, sondern sich verbraucht. Um zu verhindern, dass die Spieler aus Angst, den 'falschen Moment' zu erwischen, ein Elixier so lange aufsparen, bis es schlecht geworden ist, können Sie stärker mit Tränken geringerer Qualitäten arbeiten, deren Verlust nicht schwerwiegend ist, sondern die klar und deutlich als Verbrauchsgegenstände deklariert sind. Seien Sie also nicht geizig mit Tränken geringer und mittlerer Qualität, Elixire der Stufe E oder F sollten dagegen durchaus selten zu finden sein.

IN DER SPIELRUNDE

Möchte ein Spieler einen Alchimisten darstellen, so hat er sich keine einfache Aufgabe ausgesucht, denn die Regeln zur Trankherstellung sind deutlich: Alchimie ist kein Handwerk, das man zwischen Tür und Angel durchführen kann, selbst mit einem mobilen Labor benötigt der Alchimist immer noch die passenden Zutaten, um Tränke brauen zu können.

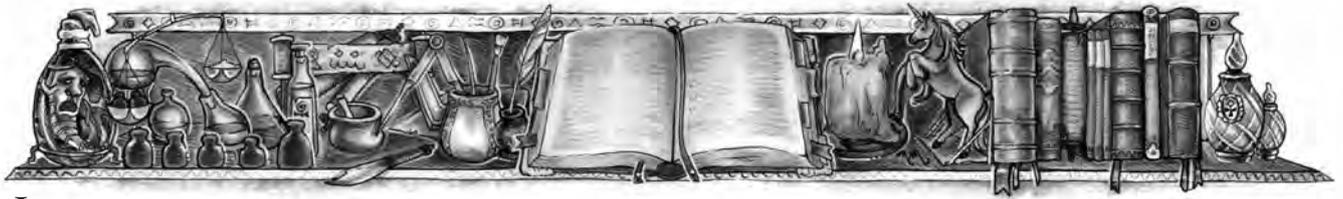
Ein Alchimisten-Held wird seine spezielle Fertigkeit also nicht tagtäglich einsetzen können, sondern muss mitunter lange darauf warten, bis er seine Talente am Spieltisch einbringen kann. Aus diesem Grund ist es ratsam, diesem Spieler nicht zusätzliche Hürden in den Weg zu legen, sondern eher im Gegenteil die Talente des Alchimisten zu fördern – etwa, indem Sie häufiger Tränke und Elixire als Beute auftauchen lassen, den Alchimisten Rohstoffe und Zutaten erbeuten lassen oder gleich ein Abenteuer anbieten, bei dem die Suche nach einem Gegenmittel für die Lykanthropie oder die Jagd auf einen Drachen das Zentrum bildet.

IM ABENTEUER

Die Suche nach seltenen alchimistischen Zutaten bietet vielfältige Abenteuerideen. Ob man nun die Helden auf die Suche nach dem Polardiamanten schickt oder zur Beschaffung von Drachenschuppen Islaraans ins Gebirge sendet, eine solche Queste ist oft nicht nur Anlass einer Reise (wie in den genannten Beispielen, bei denen sich alles ganz anders entwickelte, als man zunächst dachte), sondern kann auch das Ziel sein. Am Ende einer solchen Suche steht dann nicht etwa die Rückkehr mit den gesuchten Materialien, sondern die Herstellung des dazugehörigen Elixiers. Sollte also ein Alchimist die Heldengruppe anwerben, um Greifenfedern und Höhlendrachen-Schuppen zu besorgen, so gönnen Sie den Spielern anschließend auch eine Portion des Waffenbalsams (was in den Bereich der *Belohnung* fällt).

Mittels Alchimie können nicht nur die Helden besondere Aktionen vollbringen, auch die Gegenseite kann sich dieser Geheimnisse bedienen. Ein Betrüger kann vielleicht mittels Bannbälöl einen reichen Handelsherrn um sein Vermögen bringen, ein Einbrecher durch einen Unsichtbarkeitstrank geschützt die Vermählungsringe des Königs stehlen, ein paar simple Banditen erweisen sich durch den Einsatz von Stinktöpfchen und Tränenkraut als zähe Gegner. Ein finsterner Kriegsherr wird mit dem passenden Waffengift zum furchterregenden Gegner, ganz zu schweigen von den Möglichkeiten, die ein übel gesinnter Schwarzmagier oder Alchimist selbst zur Verteidigung gegen eine Heldengruppe zur Verfügung hat.

Schließlich stellt die Alchimie eines der großen Geheimnisse der aventurischen Wissenschaften dar. Wie Sie in den vorangegangenen Kapiteln lesen konnten, sind viele Bereiche der Alchimie nicht restlos erforscht, es gibt sehr viel Spielraum für das Unbekannte, für überraschende Entdeckungen und verborgene Schätze. Es gibt Raum genug für Ihre Spielrunde, die Geheimnisse der Alchimie aufzudecken – nicht zuletzt aus diesem Grund haben wir in diesem Kapitel auf allzu enge Festlegungen verzichtet und ermuntern Sie stattdessen zu einem kreativen Umgang mit dem Thema.



TABELLEN

Die nachfolgenden Tabellen sollen Ihnen ermöglichen, die Ausstattung eines Labors und das Gepäck eines Alchimisten mit wenigen Würfelwürfen zu ermitteln. Betrachten Sie diese Tabellen vor allem als Inspiration; da wir nicht alle erdenklichen Möglichkeiten aufführen konnten, können Sie jederzeit unpassend erscheinende Ergebnisse durch Elixiere und Zutaten nach Ihrem Geschmack ersetzen.

TABELLE I: BEUTE EINES LABORS

Mit dieser Tabelle ermitteln Sie die Zusammensetzung einer Gruppe aus fünf Elixieren. Für die Plünderung eines großen Labors können Sie mehrfach würfeln oder diese Ergebnisse vervielfältigen. Je nach Ausstattung des Labors oder des Gepäcks verwenden Sie bei der **Tabelle 2** anschließend die Spalten für *Archaisches Labor*, *Hexenküche* oder *Alchimistenlabor*.

1W6 Ergebnis

- 1 1x Tabelle 2 (Labor), 1x Tabelle 2 (Beifang), 3x Tabelle 4 (Zutaten)
- 2 1x Tabelle 2 (Labor), 2x Tabelle 2 (Beifang), 2x Tabelle 4 (Zutaten)
- 3 1x Tabelle 2 (Labor), 3x Tabelle 2 (Beifang), 1x Tabelle 4 (Zutaten)
- 4 2x Tabelle 2 (Labor), 1x Tabelle 2 (Beifang), 2x Tabelle 4 (Zutaten)
- 5 2x Tabelle 2 (Labor), 2x Tabelle 2 (Beifang), 1x Tabelle 4 (Zutaten)
- 6 3x Tabelle 2 (Labor), 1x Tabelle 2 (Beifang), 1x Tabelle 4 (Zutaten)

TABELLE 2: ALCHIMISTISCHE BEUTE

Für ein einzelnes Elixier würfeln Sie auf dieser Tabelle und verwenden die für den Fundort geeignete Spalte oder für 'Beifang', Mittelchen der profanen Alchimie. Wenn Sie nach **Tabelle 1** mehrere Elixiere ermittelt haben, können Sie zur Erhöhung der Bandbreite auf den drei verschiedenen Labor-Spalten würfeln. Es sollte allerdings mindestens die Hälfte der erwürfelten Elixiere aus der größtmöglichen Kategorie stammen.

3W6	archaisches Labor	Hexenküche	Alchimistenlabor	Beifang
3	Boabungaha	Hauch der Jugend	Hylailer Feuer	Xordai
4	Traumwind-Elixier	Liebestrunke	Respondarum	Atanax
5	Unverwundbarkeitselixier	Schattenkreide	Drachenspeichel	Beschwörungskerzen
6	Schlaftrunk	Verwandlungselixier	Unsichtbarkeitselixier	Schmerzwein
7	FF/KK-Elixier	Schlafgift	Verwandlungselixier	Schwadenbeutel
8	MU-Elixier	MU/KL/IN/CH-Elixier	Waffenbalsam	Zauberkreide
9	Heiltrank	Heiltrank	Schlafgift	Stinktöpfchen
10	Wundpulver	Eulentränen	Heiltrank	Tarnelensalbe
11	Tränenkraut	Wundpulver	MU/KL/IN/CH/FF/GE/KO/KK-Elixier	Wundpulver
12	Stinktöpfchen	Schlaftrunk	Antidot	Würgertee
13	Zielwasser	Antidot	Geheimtinte	Wurara
14	Scharfsinn-Elixier	FF/GE/KO/KK-Elixier	Zaubertrank	Cheriacha
15	Angstgift	Angstgift	Willenstrunk	Fiebersirup
16	Furchtlos-Tropfen	Zufalls-Elixier (siehe Tabelle 5)	Zufalls-Elixier (siehe Tabelle 5)	Roter Drachenodem
17	Geisterelixier	Zaubertrank	Traumpulver	Feuerschlick-Essen
18	Wachtrunk	Stabilisatum	Bannstaub	Kelmon



TABELLE 3: QUALITÄT

Die Qualität eines gefundenen Elixiers können Sie sofort beim Fund auswürfeln oder erst bei Analyse bzw. Verwendung.

3W6	Qualität
3	M
4-6	A
7-9	B
10-12	C
13-15	D
16-17	E
18	F

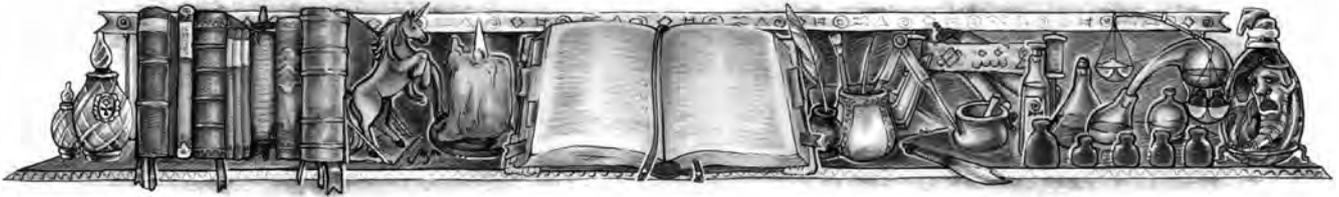


TABELLE 4: ZUTATEN

In einem Hexenhaus oder Alchimistenlabor lagern auch Rohmaterialien, die auf eine Verarbeitung in einem Elixier warten. Hier können ganz kuriose Dinge gefunden werden.

Gewürfelt wird mit 1W6 für die Gruppe und 1W6 für das Einzelergebnis.

1 Zutat

- 1 Alraune im Glas
- 2 Schwanz einer weißen Katze
- 3 Brabaker Vitriol
- 4 Goldstaub
- 5 lebender Ikanaria-Schmetterling
- 6 Schrumpfkopf eines Trolls (aus dem Riesland?)

2 Zutat

- 1 blutiges Henkersbeil
- 2 Feuerschlick-Alge
- 3 Rabenfedern
- 4 Zinnober
- 5 Diamantsplitter
- 6 Storchenei

3 Zutat

- 1 Hoden eines Bibers oder anderen Tiers
- 2 Bandagen einer Mumie
- 3 Madablüte in Tontopf
- 4 Fledermausaugen
- 5 Unauer Salzlake
- 6 Bruchstücke vom Narrenglas

4 Zutat

- 1 Orichalcum-Brocken
- 2 lebende Giftschlange im Korb
- 3 Zwergenbart
- 4 Quasselwurz
- 5 Spinnennetz mit Tau
- 6 Federndes Zerrharz

5 Zutat

- 1 Premer Feuer
- 2 Flasche mit Theriak
- 3 schwarze Gänsefedern
- 4 Irrhalken-Kot
- 5 Roter Drachenschlund
- 6 Kot des Sturzpelikans

6 Zutat

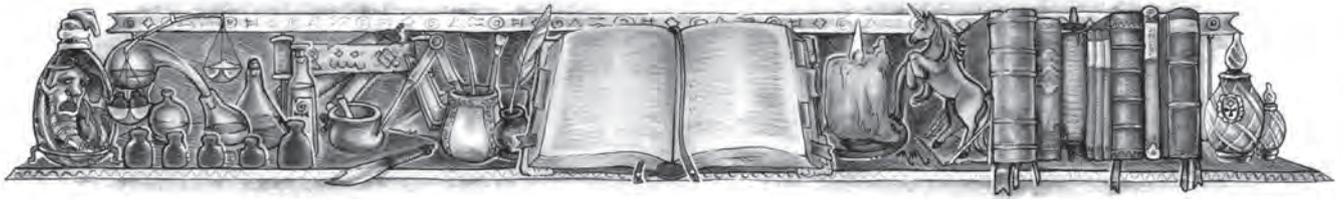
- 1 Gebiss eines Säbelzähntigers
- 2 Schwefelquell
- 3 1 Rosenquarz
- 4 Einhornschweif (oder nur ein Pferd?)
- 5 dämonische Blume, deren Blüte wie ein Auge blickt
- 6 Winselgras

TABELLE 5: ZUFALLSELIXIERE

Diese Tabelle ermöglicht ihnen, anhand einiger Kennzeichen eine zufällige alchemistische Substanz zusammenzufügen. Dabei können merkwürdige Elixiere entstehen – aber wer weiß, zu welchen Leistungen aventurische Alchimisten nicht alles fähig sind? Improvisieren Sie nach Herzenslust!

1W6 Konsistenz	1W6 Geruch/ Geschmack	1W20 Farbe	1W20 Wirkung
1 Feiner Staub	1 bitter	1–2 silber	1–2 heilkräftig und stärkend
2 Grobes Pulver	2 salzig	3–4 gold	3–4 Steigerung einer einzelnen Sinneswahrnehmung
3 Klebrige Brocken	3 süß	5–6 bronze	5–6 Inversion der Orientierungsachsen (oben wird als unten wahrgenommen, links als rechts)
4 Sirup	4 ranzig	7–8 blau	7–8 verursacht Krankheit (siehe WdS 154ff.)
5 Öl	5 sauer	9–10 violett	9–10 Sprungkraft deutlich erhöht
6 Flüssigkeit	6 scharf	11–12 rot	11–12 Körper wird gummiartig
		13–14 braun	13–14 Verleiht die Fähigkeit, Feuer zu spucken
		15–16 gelb	15–16 Ohnmacht und Seelenreise
		17–18 weiß	17–18 Arkanovision (OCULUS-Fähigkeit)
		19–20 grün	19–20 Haar-/Fellwuchs am ganzen Körper (RS-Erhöhung)





REZEPTE AVENTURIENS

Die im Folgenden vorgestellte Sammlung aventurischer Rezepturen ist die ausführlichste Kompilation ihrer Art, die es in dieser Form auf Dere nirgendwo zu kaufen gibt. Viele dieser Rezepte sind in *Die Macht der Elemente* veröffentlicht worden, andere finden sich in Paramanthus' *Lexikon der Alchimie* oder in privaten Rezeptensammlungen zwischen Seifenrezepten und Anleitungen zur Destillation aller erdenklichen Früchte und Beeren. Zu einigen vorgestellten Elixieren gibt es unterschiedliche Rezepturen, von denen jeweils eine Variante aufgeführt wird.

Die Sortierung der Elixiere erfolgt nach Gruppen, den sogenannten *Aspekten*. Diese Kategorisierung geht auf Paramanthus zurück und teilt die alchemistischen Produkte nach ihrer Wirkung ein. Zu den bereits zu bosparanischer Zeit bekannten Gruppen der **Spagyrik** (den Heilmitteln) und **Venenik** (Giften) benannte er fünf weitere Gruppen: die **Narkotika** (Rauschmittel), die **Magika** (Zaubermittel), **Inanimatica** (material-verändernde oder Gegenstands-Elixiere), **Mutandica** (Wandlungselixiere) und die 'Elixiere der Tugenden' oder **Virtutica**, welche die Eigenschaften und Sinne von Lebewesen (nicht nur zum Positiven) verändern. Die Sortierung erfolgt jedoch nicht nach diesen Fachbegriffen, sondern aus Gründen der Übersicht nach ihren heutigen Bezeichnungen. Für eine alphabetische Liste konsultieren Sie bitte die Tabelle auf Seite 202f. Dort finden Sie auch eine Liste rein pflanzlicher Elixiere, die eine Zusammenfassung des Herbariums von **Zoo-Botanica Aventurica** und **Katakomben und Kavernen** darstellt.

Am Anfang der Auflistung steht die 'Alchimie aus dem Handgelenk', einfache Rezepturen, die auch mit begrenzten Mitteln herzustellen sind. Je nach Philosophie werden sie einer der zuvor genannten Gruppen oder einer eigenen Gruppe zugeordnet, für die Zwecke dieser Spielhilfe werden sie gesondert geführt.

FORMAT DER REZEPTE

- ☞ **Gruppe:** Die Gruppe der Alchimika, der dieses Elixier zugeordnet ist.
- ☞ **Beschaffung:** Kosten für eine Grundmenge Zutaten / Verfügbarkeit der Zutaten auf einer Skala von 1 (sehr selten) bis 20 (sehr häufig).
- ☞ **Rezeptur:** Eine Aufstellung der benötigten Zutaten, anschließend ein aventurischer Quelltext, der zumeist die Herstellung beschreibt.
- ☞ **Labor:** Die zur Herstellung erforderliche Laborstufe.
- ☞ **Probe:** Die Brau-Schwierigkeit/die Analyse-Schwierigkeit; beide Werte sind Zuschläge für die erforderlichen Proben.
- ☞ **Wirkung:** Unterteilt in sechs Wirkungskategorien von A (schwach) bis F (hochkonzentriert) eine Beschreibung der Elixierwirkung, darüber hinaus eine Liste möglicher Wirkungen eines misslungenen Elixiers (M), deren Zahlen sich auf die

OPTIONAL: REGELN ZUR BESCHAFFUNG VON ZUTATEN

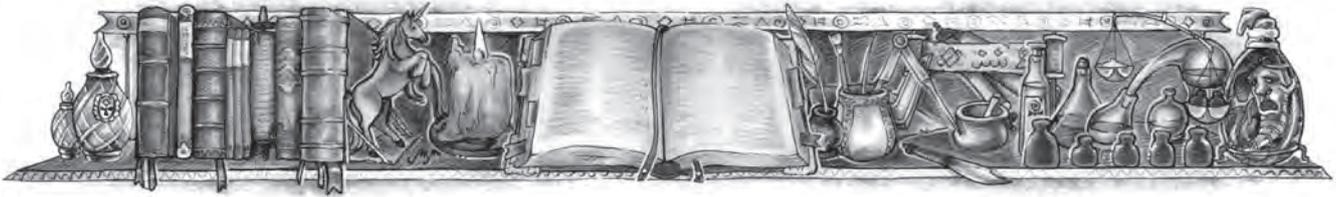
Anstatt jede Zutat einzeln zu erwerben, gibt es für Spieler und Spielleiter, die eine einfache Verwaltung bevorzugen, die Möglichkeit, ein komplettes Paket der erforderlichen Zutaten einer Rezeptur zu erwerben. Der erste Wert der **Beschaffung** nennt die **Kosten** eines solchen Paketes, er beträgt im Regelfall die Hälfte des Endpreises des fertigen Elixiers.

Der zweite Wert nennt die **Verfügbarkeit**, die man mit einem 1W20-Wurf prüfen kann. Erzielt man ein Ergebnis höchstens gleich der genannten Zahl, kann man die Zutaten an diesem Ort erwerben. Die genannten Verfügbarkeitswerte beziehen sich auf eine mittelgroße Stadt im mittleren Aventurien – Bethana, Ferdok oder Perricum. Der Verfügbarkeitswert kann durch Boni und Mali modifiziert werden, die sich aus der Größe und Bedeutung der Stadt (–5 für Dörfer bis +5 für Metropolen wie Gareth, Khunchom, Kuslik, Vinsalt oder Al'Anfa) ihrer Lage an Handelswegen (–5 für abgelegene Städte bis 0) und der Höhe der Nachfrage (0 bis +5 für Orte mit alchemistischen Laboratorien oder qualifizierten Magierakademien).

Diese Regelung ist ausschließlich irdischer Natur, inneraventurisch beschafft sich der Alchimist die Zutaten nach wie vor einzeln.

Liste auf Seite 34f. beziehen. Angaben zu den Wirkungsstufen können nach dem Muster "A-C" oder "B+" zusammengefasst werden.

- ☞ **Verbreitung:** Die Skala reicht von 0 (nur vermutet) über 1 (nur wenigen Eingeweihten bekannt, zum Erlernen ist der Erwerb eines *Berufsgeheimnisses* (WdS 41) erforderlich) bis 7 (Allgemeinwissen) und entspricht in der Nutzung den Skalen bei Zaubern und Sonderfertigkeiten.
- ☞ **Merkmale:** Farbe, Beschaffenheit, Geruch und andere Kennzeichen des Elixiers.
- ☞ **Haltbarkeit:** Die durchschnittliche Haltbarkeit des Elixiers. Nach Ablauf dieser Frist besitzt das Elixier die Qualität M.
- ☞ **Preis:** Ungefähre Preisangabe für ein fertiges Produkt unbestätigter Qualität. Entspricht einer bestätigten Qualität C. Jede Stufe geringer kostet ungefähr 20% weniger, jede Stufe höher ungefähr 50% mehr.
- ☞ **Meisterhinweise:** zusätzliche Angaben und Informationen aller Art: Besonderheiten, Varianten, Substitutionen, Einsatzmöglichkeiten, Herkunft usw.



EXPERTE: GRUNDKENNTNISSE

Wenn Sie genau bestimmen wollen, welche Rezepturen ein Alchemist zu Spielbeginn beherrscht, können Sie folgende Regel verwenden:

Bis zu einer Höhe von TaW Punkten (Talent: *Alchimie* oder *Kochen (Tränke)*) kann der Held Kenntnisse von Rezepturen erwerben. Die Kosten einer Rezeptur belaufen sich auf (7-*Verbreitung*) Punkte, wählbar sind nur Rezepturen mit einer Verbreitung von 4 oder höher.

EXPERTE: ANTIMAGIE GEGEN ALCHIMIE

Auch wenn alchemistische Elixiere als magisch gelten, wirkt antimagische Zauberei nur in begrenztem Maße. Gegen Tränke, die als so genannte 'Flüssigartefakte' zählen (siehe Seite 29), wirkt Antimagie uneingeschränkt, Elixiere, deren Wirkung maßgeblich durch einen Zauber während der Herstellung hervorgerufen wird (SOMNIGRAVIS im Schlafgift, PSYCHOSTABILIS im Willenstrunk), lassen sich nur mit einem Aufschlag von +7 entzaubern. Bei allen anderen Elixieren ist Antimagie wirkungslos, ebenso, wenn der wirkende Zauber bei der Herstellung substituiert worden ist.

Die notwendigen ZfP* des Antimagie-Spruches sind von der Qualität des Elixiers abhängig: A = 0, B = 3, C = 6 usw. und M = 1W20 zufällig.

DAUER DER BEREITMACHUNG

Es ist nur schwer möglich, die Dauer anzugeben, wie viele Aktionen ein Held benötigt, um ein Elixier bereitzumachen und anzuwenden. Die folgende Liste mag einen Anhaltspunkt bieten:

- ☞ Ein bereit stehendes Elixier zu ergreifen und anzuwenden dauert 2 Aktionen. Dies gilt auch für am Finger getragene Giftringe oder Phiolen, die um den Hals hängen.
- ☞ Ein Elixier aus einer Tasche zu holen und anzuwenden, dauert zwischen 5 Aktionen (Manteltasche, Futteral) bis 10 Aktionen (zugeknöpfte Gürteltasche) oder 20 Aktionen (Elixier im Rucksack)
- ☞ Einige Elixiere erfordern eine längere Anwendungszeit – Salben, Waffenbalsam und ähnliches. Es wird auf eine genaue Zeitangabe für die Dauer dieser Anwendungen verzichtet.
- ☞ Die zur Anwendung nötigen Aktionen können mit Unterbrechungen durchgeführt werden. So kann ein Krieger mit einem geöffneten Heiltrank in der linken Hand einen Kampf bestreiten und benötigt nur noch eine Aktion zur Einnahme. Sollte er jedoch stürzen oder dergleichen...

MEHRFACHANWENDUNGEN GLEICHER ELIXIERE

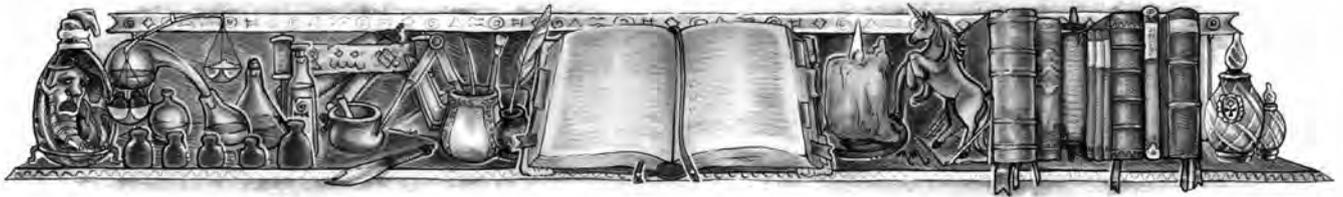
Die gleichzeitige Einnahme mehrerer Elixiere der gleichen Art ist in der Regel mit Nebenwirkungen verbunden. Je nach Meisterentscheid kann sich das in Übelkeit, Kopfschmerzen, Hautausschlag oder anderen Erscheinungen äußern, etwa aus der Liste misslungener Elixiere. Eine Verstärkung der Wirkung gelingt nur in Ausnahmefällen (Meisterentscheid).

Die gleichzeitige Einnahme mehrerer Elixiere verschiedener Arten ist dagegen in der Regel problemlos möglich und führt nur in Ausnahmefällen zu Nebenwirkungen.

MISSLUNGENE ELIXIERE

Alchimie ist ein gefährvolles Handwerk. Ein kleines Missgeschick kann die Arbeit vieler Tage zunichtemachen und eine Gefahr für den Alchimisten oder den Anwender darstellen. Für jedes Elixier dieses Kapitels ist unter dem Punkt *Wirkung* eine Reihe Zahlen für die Qualität M angegeben. Diese beziehen sich auf die Punkte der nachfolgenden Liste, die Sie zur Ausgestaltung solcherart misslungener Elixiere verwenden können. Suchen Sie sich einen oder mehrere Effekte aus dieser Liste heraus oder lassen sie sich zu individuellen Auswirkungen inspirieren. Je deutlicher die Brau-Probe scheiterte, desto stärker sollten die Effekte wirken, ein Patzer hat in der Regel gravierende Konsequenzen.

- 1: Das Mittel hat keinerlei Wirkung.
- 2: Die Mixtur verdampft völlig und ohne jeden Rückstand.
- 3: Vom Braugut bleibt nichts zurück als ein Klumpen unmagischer Schlacke oder Asche.
- 4: Das fertige Elixier hat genau die gegenteilige Wirkung eines gelungenen. Würfeln Sie 1W20, um die 'Qualität' zu bestimmen (1–5: A; 6–10: B; 11–14: C; 15–17: D; 18–19: E; 20: F) und drehen Sie die Wirkung um. Würde ein Trunk beispielsweise 3W6 LeP zurückbringen, so verursacht der misslungene Trank dieselbe Anzahl SP.
- 5: Das Gebräu neutralisiert *jedliches* andere im Moment wirkende oder binnen der nächsten 1W6 Stunden eingenommene Elixier – sei es ein alchemistisch hergestelltes (nicht aber natürliches) Gift oder ein magischer Heiltrank.
- 6: Eine Explosion während der Zubereitung steckt das Labor in Brand (5W6 SP; je zwei Schritt Entfernung fällt der Schaden um 1W6 niedriger aus; vorübergehende Taubheit).



7: Die fertige Mixtur explodiert mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 bis 4 auf 1W6 beim Lagern, mit Sicherheit aber beim Entzünden oder einer nahen Hitzequelle, und verursacht je nach gelagerter Menge bis zu 5W20 SP im Umkreis von 3 Schritt (je weitere 3 Schritt Entfernung fällt die Schadenswirkung um 1W20 niedriger aus; vorübergehende Taubheit).

8: Während der Zubereitung spritzt die Mixtur in alle Richtungen, entzündet sich und steckt das Labor in Brand.

9: Bei der Herstellung kocht die Substanz über und macht alle nicht hitze- und feuchtigkeitsbeständigen Materialien in der Nähe unbrauchbar.

10: Die Mixtur spritzt während der Zubereitung in alle Richtungen und frisst Löcher in alle nicht säure- oder hitzebeständigen Materialien (bis 3W6 SP und zurückbleibende Narben, wenn der Alchimist nicht ausreichend geschützt ist).

11: Eine große Wolke aus Gasen breitet sich aus und lässt alle Lebewesen im Umkreis von 50 Schritt für 3W6 Stunden erblinden.

12: Beim Brauen entwickeln sich giftige Dämpfe, der Alchimist erleidet 3W20 SP.

13: Auf Grund austretender Dämpfe erleidet der Alchimist mehrere Tage lang Albträume (keine Regeneration).

14: Das Gebräu stößt Dämpfe aus, die beim Alchimisten eine mehrtägige Geistesverwirrung auslösen.

15: Beim Brauen kommt es zu einer Verpuffung, bei der eine farbige Wolke freigesetzt wird, die alles verfärbt, was mit ihr in Berührung kommt (also vermutlich auch den Alchimisten selbst). Die Farbe verblasst auch nach hartnäckigen Bürsten nur langsam und ist noch wenigstens 1W20 Tage lang zu sehen. Haare und Stoffe behalten die neue Farbe dauerhaft, wobei die Haare jedoch mit der tatsächlichen Farbe normal weiterwachsen. Insbesondere schmutzige oder giftige Farben wie Blutrot, Grasgrün, Purpur oder Zitronengelb kommen bei den Wolken sehr häufig vor.

16: Der nach dem Entzünden des fertigen Mittels entstehende Rauch ist giftig und verursacht bei allen Anwesenden im Umkreis von drei Schritt minutenlangen Hustenreiz und 2W20 SP(A).

17: Das Mittel verbrennt mit verschiedenen leuchtenden Farben, zeigt sonst aber keine Wirkung.

18: Die Anwendung führt zu 2W6 SP mit starken Nebenwirkungen (2W6 Stunden lang z.B. häufiges Erbrechen, arger Juckreiz, Schlieren vor den Augen, schmerzender Ausschlag, starkes Brennen im Mundraum, Haarausfall, heftiges Bauchgrimmen, pochende Kopfschmerzen, sprießende Warzen etc.).

19: Es entstand ein alchemistisches Einnahmegift der Stufe 10, der Anwender erleidet für 2W6+2 Stunden jeweils 1W6+1 SP.

20: Der Anwender verliert 2W6 AsP (sinkt die AE dadurch unter 0, so werden die überzähligen Punkte von der LE abgezogen – beispielsweise bei Personen, die keine AsP besitzen).

21: Die Einnahme führt zu völliger Entkräftung (Ausdauer auf 0, 3W6 Punkte Erschöpfung).

22: Die Anwendung bringt für 2W6 Stunden starke Kopfschmerzen mit sich (KL, IN, GE, FF je -2).

23: Der Anwender ist für einen Tag vollkommen desorientiert (AT/PA/Fernkampf -4, KL/FF/GE -2; keine weiteren Auswirkungen auf die abgeleiteten Grundwerte).

24: Der Anwender fällt für 5W6 Stunden in einen Tiefschlaf ohne jede Heilwirkung (Regeneration entfällt).

25: Nach der Anwendung vermag der Betroffene selbst bei größter Müdigkeit für 1W6 Nächte keinen Schlaf zu finden (in der ersten Nacht zwei Punkte Erschöpfung, in der zweiten drei Punkte, in der dritten vier Punkte usw.).

26: Der Betroffene wird für 1W20 KR zum Berserker (siehe Qualität C des Berserkerelixiers, Seite 59).

27: Nach der Einnahme beginnt der Anwender für 1W20 Minuten unkontrolliert zu zucken, umher zu springen und ungezielt mit den Armen zu fuchteln (die AU sinkt dabei um den W20-Wurf x5 in Prozent).

28: Eine (oder mehrere) passende Schlechte Eigenschaft steigt für 3W6 Stunden um 2W6 Punkte (anschließend besteht eine Chance von 10 % (19 bis 20 auf 1W20), dass die Schlechte Eigenschaft permanent um einen Punkt steigt).

29: Die Anwendung führt für 2W6 Stunden zu einer gichtartigen Lähmung der Finger (FF halbiert, min. -7).

30: Der Anwender wird für 2W6 Stunden so gewandt, als wenn er sich in Thorwaler Rübenbrei bewegen würde (GE halbiert, min. -7).

31: Der Anwender erhält für 3W6 Stunden das Einfühlungs- und Reaktionsvermögen eines Stalagmiten (IN halbiert, min. -7).

32: Für kurze Zeit (3W6 SR) verfügt der Anwender über die unvergleichliche Intelligenz einer Riesenamöbe und ist zu wirklich nichts fähig (KL 0).

33: Der Anwender ist für 1W20 Stunden schlapp wie tulamischer Weichkäse, reagiert auf körperliche Beanspruchung überempfindlich und bekommt bereits blaue Flecken, wenn man ihn nur anstupst (KO halbiert, min. -7, AU auf 0).

34: Der Benutzer erleidet einen W6 Stunden andauernden Schwächeanfall (KK halbiert, min. -7, KO -3) und mag sich überlegen, sein geliebtes Runenschwert vielleicht zu profaneren Zwecken – als Krücke – zu benutzen.

35: Für 2W6 Stunden bekommt der Anwender eine ungesunde Hautfarbe und gelb angelaufene Augen und stinkt fürchterlich aus allen Poren (Nachteile *Übler Geruch* und *Widerwärtiges Aussehen* sowie CH halbiert, min. -7).

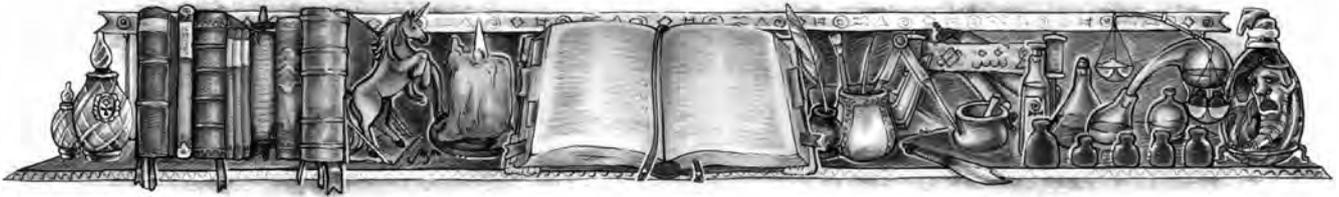
36: Der Anwender ist 1W6 Stunden lang mutlos, von Selbstzweifeln geplagt und zu nichts zu bewegen (alle vorhandenen Ängste aus Nachteilen werden verdoppelt, MU halbiert, min. -7).

37: Der Benutzer beginnt unverständlich zu lallen, lässt sich zu fast jeder Schandtät überreden und ist ständig unentschlossen – kein Wunder bei einem MU- und KL-Wert von jeweils 6. Zum Glück hält dieser Zustand nur 3W6 Stunden lang an.

38: Das Mittel hat keinerlei Wirkung – außer der, dass der unglückliche Anwender für die nächsten 1W6 Tage irgendetwas ausströmt, das Kobolde, Feen, Wichtel und andere Feenwesen regelrecht anzuziehen scheint. In der Folgezeit ist der Arme sicherlich einigen derben Späßen ausgesetzt, die ihn Ansehen, Geld und Ruhm kosten könnten, jedoch niemals zu Lasten der Gesundheit gehen.

39: Das betroffene Objekt oder Körperteil beginnt, binnen 1W6 Tagen völlig zu verrotten, verrotten, zerfallen oder verkümmern.

40: Alles, was mit dem alchemistischen Produkt in Berührung kommt (oder jedes Wesen, das es einnimmt), fängt für 1W6 SR an, mystisch zu schimmern.



ALCHIMIE AUS DEM HANDBUECHER

EVLENTÄRÄPEN

Gruppe: keine

Beschaffung: 5 H / 12

Rezeptur: Der Saft von Tollkirschen und Alraunenpulver wird in die Retorte gegeben und destilliert.

Labor: Hexenküche

Probe: +1 / +3

Wirkung: In die Augen geträufelt, bekommen diese nicht nur Glanz und erweiterte Pupillen (ein beliebter Effekt bei Frauen, weshalb die Tollkirsche auch *Belladonna* genannt wird), sondern lassen den Anwender im Dunkeln auch besser sehen: Die Stufe der Dunkelheit sinkt um einen Punkt pro 4 TaP*, damit einher geht allerdings auch eine höhere Lichtempfindlichkeit. Die Angaben beim Zauber KATZENAUGEN (LCD 137) sind sinngemäß auch hier anzuwenden, wobei die Blendung TaP*/2 KR und der Lichtertanz TaP*/4 SR andauern. Je Stunde sinkt die Wirkung um 2 TaP*, bis sie ganz verfliegen ist. Durch das Gift der Tollkirsche erleidet der Anwender 1 SP.

Verbreitung: 7 (auch in archaischen Kulturen bekannt)

Merkmale: trübe Flüssigkeit mit erregendem Geruch

Haltbarkeit: 2W6 Wochen

Preis: etwa 1 Silbertaler pro Portion

Meisterhinweise: Zur Not genügt auch schlichter Tollkirschensaft ohne Alraunenpulver (keine Brau-Probe nötig), wobei als TaP* 4 angenommen werden. Dieses Behelfsmittel bringt bei völliger Dunkelheit (Stufe 10) allerdings keine positiven Wirkungen mit sich, wohl aber die negativen.

GEHEIMTINTE

Gruppe: keine

Beschaffung: 1 bis 5 S / 13

Rezeptur: Es gibt zahlreiche Rezepturen. Klassische Geheimtinten verwenden den Saft von Zwiebeln, Äpfeln, Perinäpfeln und Milch, deren farblose Schrift unter Hitzeeinwirkung (z.B. unter einer Kerze) in bräunlichen bis schwarzen Farben wieder zum Vorschein kommt. Auch das Filtrat von Holzäsche und sogar Speichel und Schweiß lassen sich so verwenden, was zu hochtrabenden Bezeichnungen wie *Drachenrotz*, *Trollspucke* oder *Einhornschweiß* geführt hat. Anspruchsvoller sind Geheimtinten, die sich bei Wärme einfärben und anschließend wieder unsichtbar werden, sowie jene komplizierten alchemischen Mixturen, für die man eine Katalysator-Flüssigkeit benötigt, um die Tinte sichtbar zu machen.

Labor: Hexenküche

Probe: zwischen +0 bis +7 / zwischen +0 bis +10

Wirkung: Farblose Tinte, die auf einem Brief oder Pergament nur mit Hilfsmitteln sichtbar gemacht werden kann.

Verbreitung: 5 (nur bei Völkern mit Schriftkultur, komplexe Rezepturen sind *Berufsgeheimnisse*)

Merkmale: Flüssigkeiten, verschiedene Geruchsvarianten (geruchslos oder leicht nach den Zutaten riechend) und Farbvarianten (von farblos bis zu einer Farbe, die erst nach dem Kontakt mit Papier verschwindet)

Haltbarkeit: 2W6 Monate bei gutem Verschluss

Preis: zwischen 3 und 10 Silbertaler pro Fässchen, für besondere Rezepturen bisweilen deutlich mehr.

Meisterhinweise: Die genaue Rezeptur einer Geheimtinte ist Meisterentscheid. Hochrangige Geheimnisträger und Verschwörer verwenden in der Regel mehr als eine Verschlusstechnik, um neugierige Augen fernzuhalten.

KALTES LICHT, AUCH PHOSPHOROS GEPAPIIT

Gruppe: keine

Beschaffung: 5 S / 12

Rezeptur: Mehrere Maß abgestandener, besser noch fauler Urin werden destilliert und der Rückstand unter Luftabschluss ausgeglüht. Die entstehende Masse muss unter Wasser aufbewahrt werden. Möglich, doch aufwändiger ist auch die Herstellung aus Phosphorpilzen, Knochenasche oder Eigelb.

Labor: archaisches Labor

Probe: +2 / +6

Wirkung: Aus dem Wasser hervorgeholt, leuchtet Kaltes Licht im Dunkeln weiß, wobei die Masse etwa handwarm wird. Die Leuchtkraft ist vergleichbar einem FLIM FLAM von 2 bis 4 ZfP* (siehe LCD 87) und verbraucht sich nach etwa drei Stunden pro Unze.

Verbreitung: 3

Merkmale: weiße bis hellgelbe, wachsartige Masse mit charakteristischem Geruch

Haltbarkeit: mehrere Jahre

Preis: bis zu 10 Silbertalern pro Unze

Meisterhinweise: *Phosphoros* (Aureliani: Lichtträger) entzündet sich ab Temperaturen zwischen *heiß* und *sehr heiß* (etwa 30 bis 50 °, die in der südaventurischen Mittagssonne erreicht werden) von selbst und ist bei Einnahme äußerst giftig. Bereits eine Dosis von etwa einem Skrupel wirkt tödlich (Gift der Stufe 15, 1W6–1 SP pro Spielrunde für 2W20+5 SR; Symptome sind Erbrechen und Atemstillstand). Auf der Haut erzeugt brennender Phosphor schmerzhaft, kaum heilende Brandwunden.

PYROPHOR

Gruppe: keine

Beschaffung: 5 H / 10

Rezeptur: Blei wird zu feinstem Staub zermahlen und mit Alraunenpulver in ein luftdicht zu versiegelndes Gefäß gefüllt. Die Sporen von Bärlapp oder Orkland-Bovisten anstelle von Blei rufen ähnliche Effekte hervor.

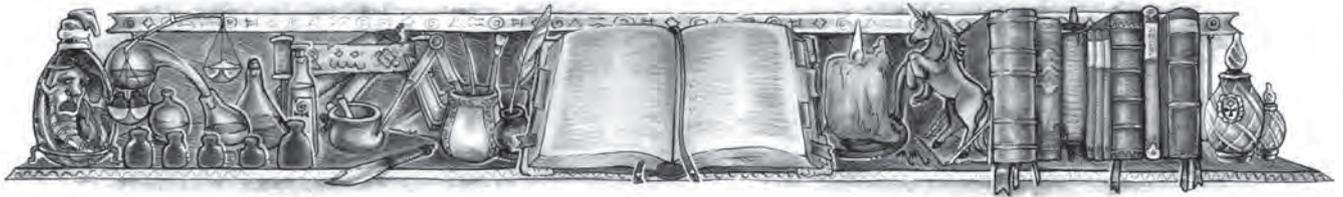
Labor: archaisches Labor

Probe: +0 / +1

Wirkung: Der Staub entzündet sich bei Luftkontakt von selbst, wenn er herabrieselt. Die dabei entstehende Hitze reicht aus, um trockenes Heu oder Zunder zu entflammen, nicht jedoch größere Holzstücke. Abergläubischen Zeitgenossen mag dieser Effekt wie Zauberei erscheinen.

Verbreitung: 4

Merkmale: bleifarbener Staub



Haltbarkeit: mehrere Jahre
Preis: etwa 1 bis 2 Silbertaler

Meisterhinweise: Jahrmarktszauberer mischen häufig noch andere Substanzen unter, so dass der verstreute Staub in verschiedenen Farben verglüht und noch größeres Staunen beim Publikum hervorruft.

SCHATTENKREIDE

Gruppe: keine

Beschaffung: 25 S / 9

Rezeptur: Alabasterstaub wird mit Kalk und dem Saft von Galläpfeln vermischt und ausgehärtet.

Labor: Hexenküche

Probe: +2 / +2

Wirkung: Die hellgraue Kreide hinterlässt Markierungen, die binnen kürzester Zeit verblassen und dadurch für das menschliche (elfische, orkische...) Auge unsichtbar werden. Nur durch einen farbigen Filter, etwa eine Brille aus dünn geschliffenem Bernstein, können die Zeichen gelesen werden.

Verbreitung: 3 (5 im Orden des *Roten Salamanders*)

Merkmale: hellgrau, im Vergleich zu herkömmlicher Kreide etwas höhere Festigkeit

Haltbarkeit: unbegrenzt

Preis: 5 D für eine Unze Kreide

Meisterhinweise: Die eher durch einen Zufall entdeckte Eigenschaft der Schattenkreide wird vor allem von Zauberern zur heimlichen Anbringung magischer Fallen und Zauberglyphen (siehe Seite 136) benutzt. Für die meisten Gauner und Fahrenden ist die Kreide zwar nützlich, aber noch viel zu teuer.

SCHWADENBEUTEL

Gruppe: keine

Beschaffung: 1 D / 8

Rezeptur: Die Asche verkohlter Tannenzapfen wird fein zerstoßen und mit Alraunenpulver vermischt, das Resultat in schweißligem Wasser aufgelöst und eintrocknen gelassen. Die daraus entstehende feuchte Masse wird in präparierte Tierdärme gefüllt und trocken gelassen.

Labor: archaisches Labor

Probe: +4 / +1

Wirkung: Ähnlich dem Pyrophor entwickelt der Inhalt des Schwadenbeutels bei Kontakt mit der Luft seine Wirkung: ein dichter grauer Qualm (regeltechnisch wie eine Dunkelheit mit Abzügen von -5/-5 auf AT und PA). Ein Beutel kann ein Gebiet von etwa 3 Schritt Radius wirksam vernebeln, dass man nur noch auf kürzeste Entfernung etwas erkennen kann.

Verbreitung: 6

Merkmale: graue bis schwarze körnige Masse

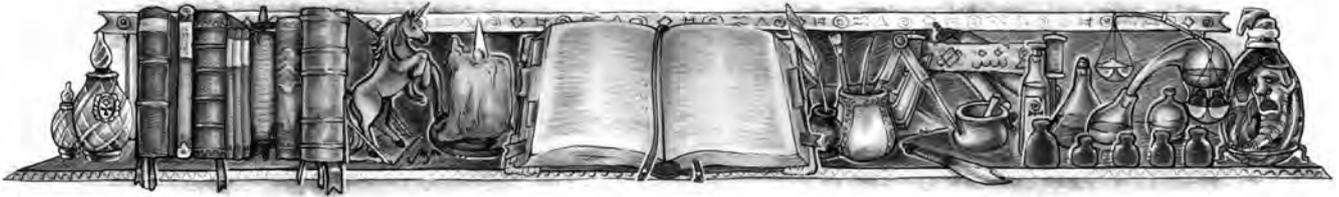
Haltbarkeit: 1W6 +3 Monate

Preis: etwa 2 Dukaten

Meisterhinweise: Geschickte Anwender schlitzten die Beutel an einer passenden Stelle auf, um zielgerichtet Rauch blasen zu können. Für dieses Vorhaben ist eine FF-Probe erforderlich, misslingt sie, so platzt der Darm an einer falschen Stelle und vernebelt den Standort des Anwenders, so dass dieser nicht mehr sehen kann.

Bei verschiedenen Stammeskulturen werden der Rezeptur noch einige berauschende Substanzen beigemischt, deren Wirkung sich bei Freisetzung der Dämpfe entfaltet. Solcherart dienen Schwadenbeutel als rituelle Hilfsmittel zur Erzeugung von Visionen.





STINKTÖPFCHEP

Gruppe: keine

Beschaffung: 15 H / 9

Rezeptur: Alraunenpulver wird in abgestandenem Wasser gelöst, anschließend eine vorhandene, stark stinkende Substanz hineingerührt, z.B. das Sekret des Stinktiers, geriebene Rinde des Faulbaums oder Drachendung (wobei die meisten Drachen kaum mehr denn verbrannte Asche ausscheiden). Der Bodensatz wird mit reichlich Flüssigkeit in dünnwandige Tongefäße abgefüllt, die gleich darauf in flüssiges Wachs getaucht werden, um sie luftdicht zu versiegeln.

Labor: archaisches Labor

Probe: +0 / +1

Wirkung: Wird das Gefäß zerschlagen, breitet sich sogleich abscheulicher Gestank aus, der starke Übelkeit und Schwindelgefühl auslöst. Im Umkreis von 3 Schritt müssen Betroffene *Selbstbeherrschungs*-Proben bestehen, erschwert um $TaP^*/2$ und den Nachteil *Sensibler Geruchssinn*, um sich nicht zu übergeben oder gar (bei einem Scheitern um 7 und mehr Punkte) in Ohnmacht zu fallen. Abhängig von der Grundsubstanz kann der Gestank weiträumiger wirken und zwischen wenigen KR und mehreren Stunden anhalten (Meisterentscheid). Wer von der Flüssigkeit benetzt wird, der erhält für bis zu eine Woche (oder einem gründlichen Bad) den Nachteil *Abartiger Gestank* (wie *Übler Geruch* in **WdH 271**, jedoch sind alle Proben im Umgang mit Personen in Reichweite um 6 Punkte erschwert).

Verbreitung: 6

Merkmale: bestialisch stinkende Flüssigkeit von ekliker Konsistenz

Haltbarkeit: 1W6+2 Monate

Preis: 3 Silbertaler pro Portion von etwa einem Schank

Meisterhinweise: Bereits bei der Herstellung empfiehlt es sich, ein wassergetränktes Tuch um Nase und Mund zu binden, um den Gestank nicht sogleich am eigenen Leib erfahren zu dürfen.

Stinktöpfchen zerbrechen leicht und können die Kleidung und den Inhalt des Rucksacks verunreinigen. Dieser Gestank hält sich in Kleidung und Leder sehr lange. Nach Meisterentscheid kann ein mitgeführtes Stinktöpfchen zerbrechen, wenn der Held bei einer geeigneten Talentprobe (beim *Klettern*, *Reiten* oder auch *Sich verstecken*) scheitert. Empfehlenswert ist eine so üble Nebenwirkung nur bei deutlichen Fehlwürfen oder Patzern.

TRÄPEPKRAUT

Gruppe: keine

Beschaffung: 5 S / 6

Rezeptur: Die Wurzel der Frisundrose (auch *Nieswurz* genannt) wird zerstoßen, mit dem gehackten und getrockneten Kern einer Paprika- oder Pfeffer-Pflanze vermengt und zu feinem Pulver zermahlen.

Labor: archaisches Labor

Probe: +2 / +3

Wirkung: Als Pulver wird das Tränenkraut in ein kleines Beutchen gefüllt, das man durch einen Druck entleeren und ziel-

gerichtet in eine Richtung sprühen kann (FK-Basis + FF/2 als Richtwert). Man kann auch einen hohlen Schilfhalm oder ein Blasrohr mit einer Portion des Tränenkrautes befüllen (Verwendet wird das Talent *Blasrohr*). Wer von dieser Substanz getroffen wird, erliegt einem starken Niesreiz, der auch die Tränenproduktion anregt (*Selbstbeherrschung* +3 zur Unterdrückung des Niesreizes, Talente mit Beteiligung des Seh-sinnes sind um 6 Punkte erschwert, Attacken und Paraden um 2 Punkte. Dauer: 10 KR).

Fünf Portionen Tränenkraut können in Wasser aufgelöst werden und bewirken eine Verdreifachung aller Erschwernisse und eine Verfünffachung der Dauer.

Bei dieser Substanz handelt es sich um ein pflanzliches Ein-nahme-/Kontaktgift der Stufe 5, eine erfolgreiche KO-Probe halbiert alle Erschwernisse.

Verbreitung: 6

Merkmale: braunes Pulver mit hellen und dunklen Anteilen

Haltbarkeit: 1W6 +2 Monate

Preis: etwa 10 Silbertaler

Meisterhinweise: Die größte Schwierigkeit der Herstellung ist die Besorgung der Zutaten, denn die Frisundrose wächst nur in Nord- und Mittelaventurien, während Paprika und Pfeffer südaventurische Gewächse sind.

WUNDPULVER

Gruppe: keine

Beschaffung: 5 bis 25 H / 10

Rezeptur: Alraunenpulver und verschiedene zerriebene Heilkräuter (insbesondere blutstillende, also Klippenzahn, Tarnele, Vierblättrige Einbeere und Wirselskraut) werden mit einem Bindemittel (Hämatit-Staub ist weit verbreitet, doch werden auch zermahlene Eicheln und Zwiebelsamen verwendet) gemischt.

Labor: archaisches Labor

Probe: +0 / +2

Wirkung: Auf kleinere Verletzungen von bis zu 3 SP gestreut, stoppt das Wundpulver die Blutung binnen weniger Momente und lässt sie innerhalb einer Nacht verheilen. Bei größeren Verletzungen wird immerhin der Blutfluss eingedämmt. Die Wirkung ist nicht kumulativ.

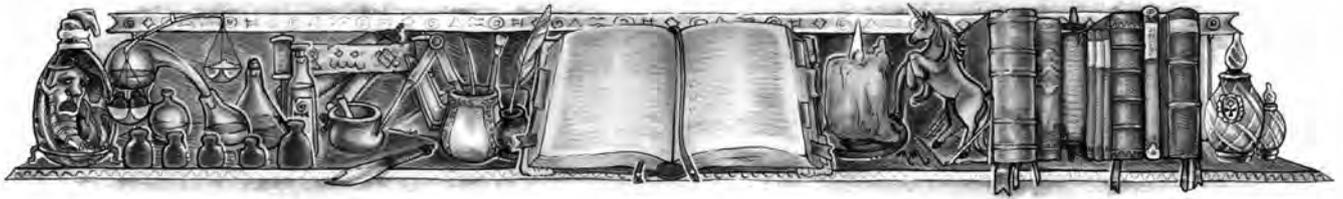
Verbreitung: 7 (bekannt in allen Kulturen)

Merkmale: Pulver, abhängig von den verwendeten Zutaten von verschiedener Konsistenz und Farbe

Haltbarkeit: 1W6 Monate

Preis: etwa 1 bis 5 S pro Portion

Meisterhinweise: Vor allem die Schamanen der Naturvölker und andere Naturzauberkundige bereiten Wundpulver. Dabei sind unterschiedliche Rezepturen und religiös geprägte Bereitungsweisen bekannt, so dass zahlreiche Eigenheiten vorkommen; trollzackerisches *Narbenpulver* etwa hinterlässt dunkel getönte Narben, die Keke-Wanaq-Waldmenschen verwenden Spinnennetze anstelle eines Bindemittels, um die Wunden zu verkleben, und die Norbarden benutzen Honig als Kleber.



DIE ELIXIERE DER TUGENDEN

CHARISMAELIXIER

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 23 D / 9

Rezeptur: 2 Skrupel Diamantstaub, 5 Unzen Gratenfelser Schwefelquell, 7 Unzen geraspeltetes Süßholz, 1 Schössling Finage, 2 Beeren Schönaug, 1 Unze Baldrian, 1 Schlangenzunge

»Im *Tsa-Mond* beim *Lichte des Aves* herzustellen. Zerschlag den *Diamanten* und leg die *Splitter* ins *Schwefelwasser*, welches sich in *obsidianenem Kelche* befindet. Das *Süßholz* und den *getrockneten Finage-Schößling* zerreib gemeinsam und unter *Zugabe von etwas Schwefelwasser* in einem *glesernen Mörser*. *Schönaug* und *Balderian* zerdrück in einer *Schale aus Alabaster* unter *Beigabe von Schwefelwasser*. Stelle nun alle drei *Gefäße* an die *Ecken eines Trigramma*, welches zum *Lichte des Aves* offen ist, und lasse sie dort *sieben Stunden* stehen. Lege *itzo* die *Schlangenzunge* in eine *Schale aus Silber* in der *Mitten des Trigramma* und gib die *drei anderen Theile* bei. *Rührs* um, wobei ein *bleuliches Glosen* entsteht, und *lass's* bis zur *nechten Nacht* dorten stehen. *Itzo* *destilliers* in der *Retorten* ab, wobei die *ersten Tropfen*, *siebenundzwanzig* an der *Zahl*, das *gewünschte Elixir* sind, welches *drei Monde lang* seine *Wirkung* erhalt, dich *schön in Aussehen, Mimik* und *Sprache* zu machen wie den *großen Levthan* vor seinem *Sturz*.«
—*Pheredonios Melenaar*, *Die Macht der Elemente*, *Zorgan*, ca. 700 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +5 / +4

Wirkung:

M: 1, 4, 14, 18, 23, 36, 39, 40; man hat auch schon von gespaltenen Zungen und glasigen Schlangenaugen gehört.

A: 1 CH-Punkt für 1 SR mit leicht triebhaftem Verhalten (KL-1 für 1 Stunde)

B: 2 CH-Punkte für 2 SR

C: 3 CH-Punkte für 3 SR

D: 7 CH-Punkte für 7 SR

E: Das CH des Anwenders steigt für einen Tag um 2 Punkte.

F: Der Anwender aalt sich einen Tag lang in seiner Schönheit und Überzeugungskraft (CH +5), ist jedoch ansonsten für nichts zu gebrauchen (alle anderen geistigen Eigenschaften -2).

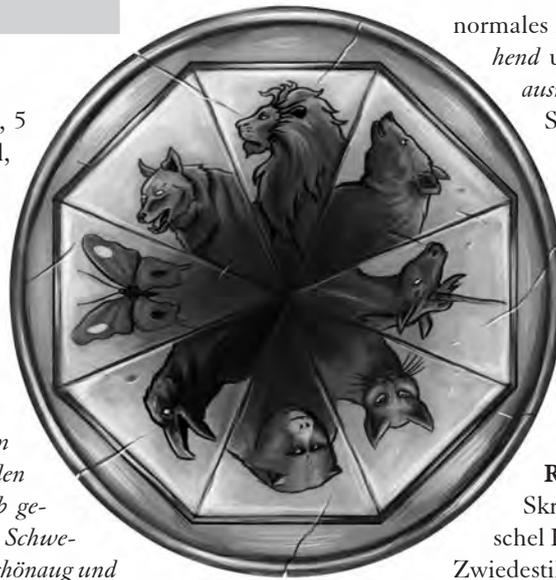
Verbreitung: 5

Merkmale: klare, hellblaue Flüssigkeit, riecht nach Baldrian

Haltbarkeit: W6+9 Wochen

Preis: etwa 45 Dukaten

Meisterhinweise: Ab einer Qualität von D wird für die Wirkungsdauer der Nachteil *Widerwärtiges Aussehen* zu *Unansehlich*, dieser zu einem normalen Aussehen abgemildert;



normales Aussehen wird zum Vorteil *Gutaussenhend* und jener steigert sich zu einem *Herausragenden Aussehen* (jedoch ist nur eine Steigerung möglich). Bei Qualität M ist die Wirkung nicht nur umgekehrt, sondern bringt gar zwei Absenkungen mit sich. Auf Katzen hat der Anwender übrigens eine überaus anziehende Wirkung.

FINGERFERTIGKEITSELIXIER

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 15 D / 8

Rezeptur: 5 Unzen reiner Alkohol, 1 Skrupel grob zerhauener Topas, 1 Bündel Haare vom Mengbilliger Affen, 5 Unzen Zwiedestillat, eine rechte Vorderpfote vom Feh, 1 Bund Atmon, 1 Schössling Finage

»Im *Firunmond* beim *Lichte der Simia* herzustellen. Gieß den *Alkohol* vorsichtig über die *Splitter des Topaz*, laß es stehen für *drei Stunden*, gib hinzu die *Haare vom Aff*, welche du *selbige drei Stunden gekocht* im *Zwiedestillat*. *Rühr* um. *Dreimal nach links*. Mit der *Pfote vom Feh*. So *ists wohlgetan*. Laß nun *wieder stehn* eine *Stund* ohne jegliches *Licht*. *Derweil zermahl* in *messingnem Mörser* *Atmon* und *Finage* zu einem *Brei* und *kratz* alles aus, was du *nur findest*. *Hinein* in die *Retort*. *Gib* nun die *gallig Brüih* noch *kochend* hinzu und dann *VIEL Hitze* im *Ofen*. *Warte* nun, bis die *Farbe* wird von *rot* auf *gelb*, und *nimm* sodann die *Hitze* weg. *Warte* nochmals eine *Stund*. *Es bleibt* auf dem *Grunde* wohl eine *halbe Unze bernsteinfarbener Flüssigkeit*, welche ist ein *Elixir*, das der *Fingerfertigkeit* höchst *förderlich*. *Dunkel* *gestellt* oder in *geschlossenem Gefäß* *aufbewahrt*, *helt* es sich wohl *3 Viertel Jahr*.«
—*Pheredonios Melenaar*, *Die Macht der Elemente*, *Zorgan*, ca. 700 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +6 / +5

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 8, 9, 18, 23, 27, 29

A: 1 FF-Punkt für 1 SR, aber erhöhte Schreckhaftigkeit (MU-1 für 1 Stunde)

B: 2 FF-Punkte für 2 SR

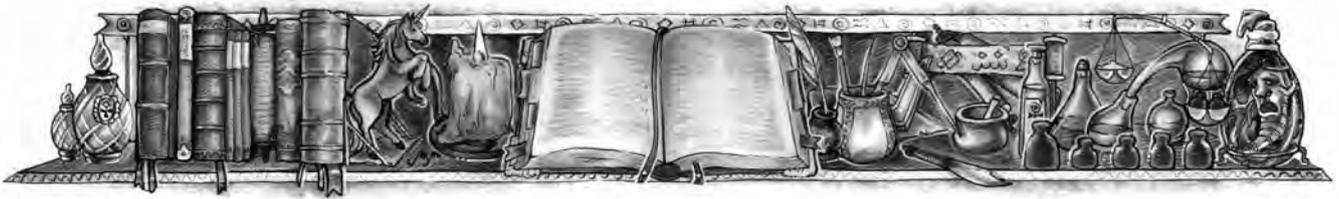
C: 3 FF-Punkte für 3 SR

D: 7 FF-Punkte für 7 SR

E: Ein wahres Wundermittel: Schlösser wären überhaupt kein Problem mehr (FF +15 für 1 SR), wenn nur die Dietriche nicht so fürchterlich schwer wären (KK -7 für 3 SR).

F: Auch bekannt als *Kleptomaniacum*: Die erhöhte FF (+7 für 7 Stunden) will doch ach so gerne demonstriert werden – an fremder Leute Börsen, den Miederschnüren erhabener Damen (für den Wirkungszeitraum *Nachteil Kleptomanie* 7).

Verbreitung: 4



Merkmale: bernsteinfarbene, undurchsichtige Flüssigkeit, geruchlos

Haltbarkeit: W3+7 Monate

Preis: um 30 Dukaten

Meisterhinweise: Nimmt ein Anwender binnen zweier Tage nach einem Genuss von Fingerfertigkeitsexilier auf Atmon-Basis ein solches ein zweites Mal ein, so bleibt der Trank bis auf FF -1 für eine Stunde wirkungslos. Bestimmte alternative Rezepturen versuchen die starken Nebenwirkungen bei Qualität E zu umgehen (was allgemein natürlich bei allen Alchimi-ka gilt).

GEWANDTHEITSELIXIER

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 25 D / 6

Rezeptur: 2 Skrupel Smaragdstaub, 10 Unzen Zwiedestillat, 3 Kolben Mibelrohr, 1 Schössling Finage, 7 Haare eines Einhornschweifs, 12 lebende Fliegen, 1/2 Unze Gelbes Feuerkraut, 1 Unze reiner Alkohol

»Im Phex-Mond beim Lichte des Simia herzustellen. Zerhau den Emerald zu grünlichem Staube, welchen du dem Zwiedestillathe beifügest, das sich in silberner Kanne befindet. Derweil es dorten sprudelt und zischt, zerdrück das Mibelrohr und den Schößling des Finage in einer güldnen Schale, bis dass kein Saft mehr herausquillt, gib selbigen zum Destillathe. Fülle nun eine Retort mit den Haaren und den thunlichst quicklebendig Fliegen. Das trucken Feuerkraut zerreib und thues bei. Stell itzo den Feuerofen mit der Retort inmitten eines Octagramma, offen gen Simia. Gib nun das Destillath in die Retort (und acht darauf, dass die Fliegen drinne bleiben) und machs heiß, bis es rötlich brodelt. Dann laß wieder kalt werden. Wenn du das Gebreu itzo wieder erhitzt, dann sei die Farbe von klarem Gelb. Nun destilliers weiter, bis dass du sieben- unddreißig Tropfen gefangen hast, welche du in Alchhole verdün- nest und so das Elixir der Hohen Geschicklichkeit erhelst. Es mag dir wohl ein Jahr lang von Nutzen sein.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +6 / +7

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 8, 9, 15, 18, 23, 27, 30, 38

A: 1 GE-Punkt für 1 SR, allerdings leichte feinmotorische Störungen (FF-1 für 1 Stunde)

B: 2 GE-Punkte für 2 SR

C: 3 GE-Punkte für 3 SR

D: 7 GE-Punkte für 7 SR

E: Ein potentes Gebräu, das die GE für zwölf Stunden um 3 Punkte steigert.

F: Wer bereit ist, für einen halben Tag nach Ablauf der Wirkung mit zitternden Gliedern daniederzuliegen (GE -7, FF und KK je -2), nur um sich kurzfristig der Gewandtheit einer Katze zu erfreuen (GE +12 für 3 SR), der mag dieses Mittel wohl schätzen.

Verbreitung: 5

Merkmale: klare, gelbe Flüssigkeit, stark alkoholisch

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 50 Dukaten

Meisterhinweise: Zu häufige Anwendung (mehr als einmal pro Monat) führt mit einer Wahrscheinlichkeit von 11 bis 20 auf dem W20 zur Mibelsucht (eine Krankheit der 8. Stufe). Die Einnahme von Mibel-Absud zeigt beim Abhängigen weder positive noch negative Wirkungen (Gewandtheitselixier bringt lediglich halbierte Wirkungen mit sich), bei Entzug – mindestens jeden zweiten Tag muss der Abhängige bspw. einen Tee aus Mibelrohr trinken – tritt allerdings eine völlige Apathie ein (KL, IN, GE, FF je -3, völlige Unlust, irgendetwas zu tun). Siehe auch ZBA 251.

INVTIATIONSELIXIER

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 18 D / 8

Rezeptur: 1 Schössling Finage, 1 Knoblauchzehe, die Augen einer Fledermaus, 5 Skrupel Rabenkot, 7 Haare eines Blinden, 1 Skrupel Aquamarin, 3 Unzen Wasser eines stillen Teichs im Wald, 6 Tropfen von einem Stalaktiten tröpfelndes Wasser

»Bei Rahjas Mond stell es her, wenn Horas scheint, damit es seine Wirkung entfalte. Zerreib Finage, Knoblauch, Augen, Kot und Haare zu einer Paste. Den Aquamarin zermahl zu grobem Staub. Sodann erhitze das Teichwasser, bis es warm ist, und mische es in die Paste, rühr auch den Staub ein. Erhitze alles in der Retorte und fang die ersten 30 Tropfen auf, die von lichtgrüner Farbe sind. Schließlich gib die Tropfen Wasser des Muqarnas zu und du bekommst ein El'iksir von bitterem Geschmack, das dir Eingebung und Erleuchtung verleiht. Es hält sich wohl für 18 Monde.«

—Dunchaban ibn Nastraddon, Aus Dunchabans Labor, Khunchom, 992 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +2 / +5

Wirkung:

M: 1, 4, 11, 13, 19, 22, 24, 28, 31, 32

A: 1 IN-Punkt für 1 SR, jedoch leichte Trübung des Geistes (KL -1 für eine Stunde)

B: 2 IN-Punkte für 2 SR

C: 3 IN-Punkte für 3 SR

D: 7 IN-Punkte für 7 SR

E: Der Anwender hat für einen Tag vielerlei zutreffende Einblicke und Vorahnungen (IN +3).

F: Ungeahnte Einsichten und Ahnungen überkommen den Nutzer (IN +9 für 2 Stunden), die ihn anschließend für die folgenden 12 Stunden in tiefe Lethargie sinken lassen (alle Eigenschaften -4).

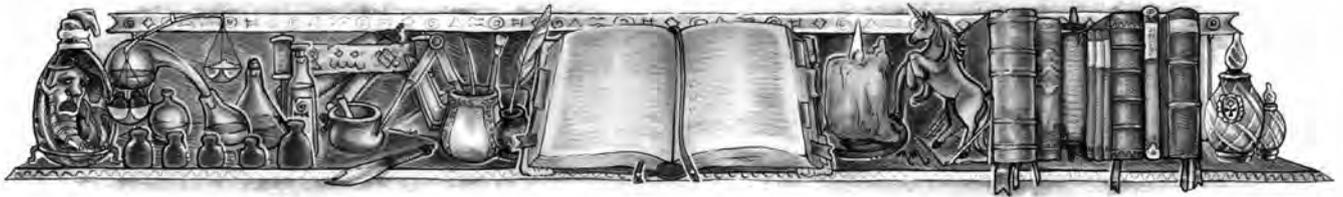
Verbreitung: 4

Merkmale: lichtgrüne, durchsichtige Flüssigkeit, bitterer Geschmack

Haltbarkeit: W6+14 Monat(e)

Preis: um 35 Dukaten

Meisterhinweise: keine



KLUGHEITSELIXIER

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 23 D / 9

Rezeptur: 1 Skrupel Saphirstaub, 1 Unze Brabaker Vitriol, die Augen einer Smaragdschlange, 3 Unzen Salzlake von Unau, 1 Schössling Finage, 7 Ilmenblatt, 7 Eulenfedern, 2 Unzen Quellwasser

»Im Hesinde-Mond beim Lichte des Nandus herzustellen. Zerhau den Saphir so lange, bis dass seine Farbe noch zu erahnen ist und löse ihn nun im Vitriole. Truckne die Schlangenaugen und tue dasselbe mit ihnen, wie du mit dem Saphir verfahren, jedoch nimm die Salzlake. Den Finage-Schößling verreib gut in einem güldenen Mörser und auch das Ilmenblatt hier also. Von den Federn nimm nur das Geest, nicht den Stamm, und gib es itzo in die Salzlake. Daraufhin nimm die Paste aus Finage und Ilmenblatt und löse sie mit dem Quellwasser. Gib nun Wasser, Lake und Vitriol in just jener Reihenfolge in einem glesernen Gefäß beisammen, welchselbiges du mit Eis kühltest. Es erhebet sich ein gelblichgrüner Dampf, welchen du davonziehen läßt. Was nun bleibet, das destillier und fang nur die ersten 49 Tropfen auf. Dies ist das Elixier der Klugheit, welches du im folgenden Jahre verbrauchen solltest.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +3 / +5

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 14, 15, 18, 19, 22, 28, 32, 37

A: 1 KL-Punkt für 1 SR, dabei wenig entschlossenfreudig und zaudernd (MU-1 für 1 Stunde)

B: 2 KL-Punkte für 2 SR

C: 3 KL-Punkte für 3 SR

D: 7 KL-Punkte für 7 SR

E: Gesteigertes Denkvermögen von 2 Punkten für 1 Tag.

F: Die Klugheit steigt einen Tag lang um 5 Punkte, jedoch ist der Anwender so mit seinen neuen Gedanken beschäftigt, dass er in wichtigen Situationen abgelenkt ist – alle Talente und Zauberfertigkeiten, die keine Klugheit erfordern, sinken vorübergehend um 3 Punkte.

Verbreitung: 4

Merkmale: zitronengelbe, klare Flüssigkeit, leicht salziger Geschmack

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 45 Dukaten

Meisterhinweise: keine

KONSTITUTIONSELIXIER

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 20 D / 7

Rezeptur: 1 Schössling Finage, 2 verschiedene Büschel Unkraut von einer Tempelmauer, 6 Unzen Unauer Salzlake, das Leder der Sohle einer Bärenatze, 3 Unzen Blut eines Ochsen oder Zwergen, 2 Skrupel Onyxsplitter, 1 Moosballen Olginwurz, der Magensaft eines Khoramswüblers

»Das Elixier, das die Widerstandsfähigkeit erhoehet, bereitet des Nachts, wenn das sich rundende oder volle Mal der Mada stehet im Sternbild des Gehoerns. Trockenet den Finage und beides wilde Kraut ueber der Hitze des Ofens und stosset beides in einem Moerser von Granit mit einem Stoessel von selbigem zu groben Staube. Dann nehmet eine stehlerne Schale und gebet hinein die saltzene Lake und den Staub und lasset es ziehen den dritten Teil einer Stunde, dann seiet es ab und behaltet nur das Fluessige. Derweil aber bestreichet das Leder vom Baeren mit dem Blute des Zwergen und wickelt darin ein die Splitter vom Onyx. Dann schlaget darauf mit einem schweren Stoessel so lange, bis die Splitter seien Staub, vermischet mit dem Blute. Kratzet die Masse ab vom Leder und gebet sie zur Lake zur rechten Zeit, wenn es scheidet mit roten Blasen, ist es recht getan. Dann gebet es in die Retorte, wobei Ihr die ersten 49 Tropfen wegschuettet und nur die zweiten und dritten 49 behaltet. Dann presset gut aus die Olginwurz und gebet den Saft zum Destillath in einen Kolben, um den zeichnet ein Pentagramma. Dann erhitzt den Kolben, bis gruener Rauch aufsteiget. Dann machet rasch und fuellet die Substantz mit der Saeure vom Wuehlermagen in eine Phiole von Stahl, worin das Elixier thunlichst aufbewahret werden soll. Solange es ist gruen wie die Reseda, zeigt es Wirkung, doch wird es grau, ist es verdorben, das ist der Fall nach zweien Jahren.

—Paramanthus von Havena, Lexikon der Alchimie, Band III, um 540 BF, Abschrift aus der Kaiser-Reto-Zeit

Labor: Hexenküche

Probe: +6 / +3

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 5, 13, 14, 15, 18, 19, 21, 25, 27, 33, 34

A: 1 KO-Punkt für 1 SR, Regeneration von 1W6 Punkten AU, anschließend leichte Schwächeerscheinungen (KO-1 für 1 Stunde)

B: 2 KO-Punkte und AU +5 für 2 SR

C: 3 KO-Punkte und AU +10 für 3 SR

D: 7 KO-Punkte und AU +20 für 7 SR

E: Der Anwender strotzt nur so von Lebenskraft und Durchhaltevermögen (KO +4, AU verdoppelt für einen halben Tag).

F: Für drei Stunden prallt an der körperlichen Widerstandskraft des Anwenders alles ab und er ist durch nichts zu ermüden (KO +9, AU verdreifacht), allerdings nimmt er Erschöpfung und Überanstrengung auch bei einer AU von 0 nicht mehr wahr und die Auswirkungen fallen nach Ablauf der Wirkungszeit voll auf ihn zurück, was ihn durchaus tot zusammenbrechen lassen kann (pro Punkt Überanstrengung fallen 2 SP an).

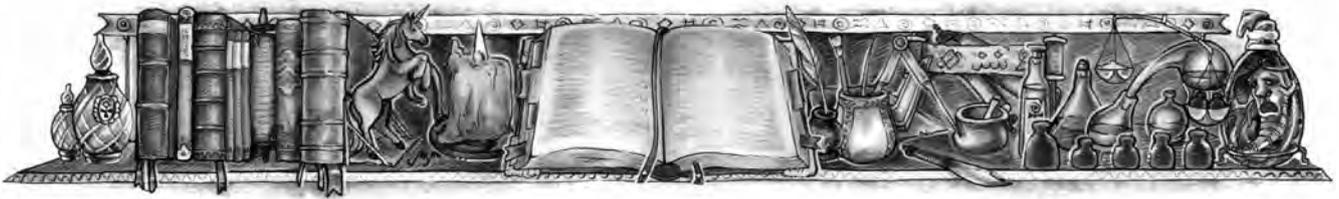
Verbreitung: 5

Merkmale: resedagrüne, stark schlierige Flüssigkeit, stark galziger Geruch

Haltbarkeit: 2W6+17 Monate

Preis: um 40 Dukaten

Meisterhinweise: Ob der Herkunft seiner Zutaten ist diese – obgleich die bekannteste – Variante vor allem in den tulumidischen Lande zu finden. In anderen Regionen wird die Olginwurz durch ähnlich wirkende Kräuter wie beispielsweise Belmart substituiert, während der Magensaft des Khoramswüblers durch den von ähnlich zähen Tieren ersetzt wird.



KRAFTELIXIER

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 25 D / 7

Rezeptur: 2 Skrupel Rubinstaub, 5 Unzen reiner Alkohol, 10 Unzen Trollspucke, 5 Tropfen Drachenblut, 1 Horuschenkern, 7 Beeren Quinja, 1 Schössling Finage, 2 Stierklötze

»Im Ingerimm-Mond beim Lichte des Kor herzustellen. Zerschlag den Rubin zu feinen Splittern, welche du in den Alcohol einlegest, als seien es Beeren im Weingeist. Hierzu nimm ein Gefäß von eherner Beschaffenheit, welches in doppeltem Pentagramma unter dem Lichte des Kor steht. Lasse nun über einen silbernen Spatel den Trollgeifer und das Drachenbluth (in just jener Reihenfolge!) in das Gefäß treufeln und warte bis es aufscheumt wie gallig Bluth. Den Schaum schöpf ab, denn er ist zu nichts nutze, denn zum Vergifften von Kakerlaken. Itzo der Horuschenkern, die Quiniabeeren und die Finage flugs hinzu und das ganze gut warm dorten drei Tage stehen gelassen. Sieh nun nach, ob du nun noch Schaum findest und schöpf ihn wiederum ab. Gib nun die Klötze des Bullen hierbei und lass abermals drei Tage stehen. Nun aber heiz es auf, bis dass gelblicher, beißender Dampf aufsteiget und noch heiß in einen Colben filtriert und umgefüllt, welchen du so lange hitzig machst, bis dass er keine Farb mehr hat. Das klare Elixir, was du erhelst, vermag dir wohl sieben Monde lang übermenschliche Kraft verschaffen.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 300 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +7 / +3

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 18, 19, 21, 33, 34

A: 1 KK-Punkt für 1 SR, peinliches Imponiergehabe (CH–1 für 1 Stunde)

B: 2 KK-Punkte für 2 SR

C: 3 KK-Punkte für 3 SR

D: 7 KK-Punkte für 7 Spielrunden

E: Ein Tag lang KK +3, und alles ohne Nebenwirkungen – wenn man von dem ab und zu auftretenden Blutrausch einmal absieht: In jedem Kampf besteht eine 20 %-Chance (17 bis 20 auf W20), dass der Anwender wild um sich schlägt – siehe den Nachteil *Blutrausch* (WdH 261), jedoch mit nur jeweils 2 statt 5 Punkten.

F: Wie E, jedoch KK +5 und zudem KO +2, allerdings folgt auf diesen Tag der wunderbaren Kraft ein Tag erbärmlicher Schwäche (KK –5).

Verbreitung: 6

Merkmale: klare, leicht ölige Flüssigkeit, rauchiger Geschmack

Haltbarkeit: W2+5 Monate

Preis: um 50 Dukaten

Meisterhinweise: Das Drachenblut wird häufig durch Blut von Bären, Elefanten oder Hornechsen sinnvoll substituiert.

MUTELIXIER

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 20 D / 8

Rezeptur: 1 Skrupel Granatstaub, 5 Unzen reiner Alkohol, 3 Unzen frisches Löwinnenblut, 1 Schössling Finage, 2 Büschel Basiliskum

»Im Rondra-Mond beim Lichte des Ucuri herzustellen. Zerstampf den Granat wohl, so dass jedoch sein Feuer erhalten bleibt. Mische den Staub mit dem Alcohol und dem Bluth, auf dass eine Mixtur von wohlroter Farbe entsteht. Zerreiße nun den Schößling des Finage mit einer silbernen Reibe und zerstoß das getrocknete Basiliscum in einem Mörser aus Messing. Gib nun beides zu dem roten Breie, misch es gut unter und stell es in ein Pentagramma, das dem Lichte des Ucuri zugewandt ist, und laß es dorten für eine Nacht stehen, so trennt sich das Feste von dem Flüssigen, welches du vorsichtig abschöpfst. Dies ist das gewünschte Elixier, welches dir den Mut einer Löwin verschafft. Es helt sich wohl zwei Jahr.«
—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +1 / +1

Wirkung:

M: 1, 4, 18, 22, 36, 37

A: 1 MU-Punkt für 1 SR und unbedachtes Verhalten (IN–1 für 1 Stunde)

B: 2 MU-Punkte für 2 SR

C: 3 MU-Punkte für 3 SR

D: 7 MU-Punkte für 7 SR

E: Euphorie (3 MU-Punkte für einen Tag, alle vorhandenen Ängste aus Nachteilen sind halbiert.)

F: 5 MU-Punkte für 1 Tag und halbierte Ängste aus Nachteilen – und am nächsten Tag starke Depressionen: Der Mut sinkt für einen Tag um 7 Punkte.

Verbreitung: 6

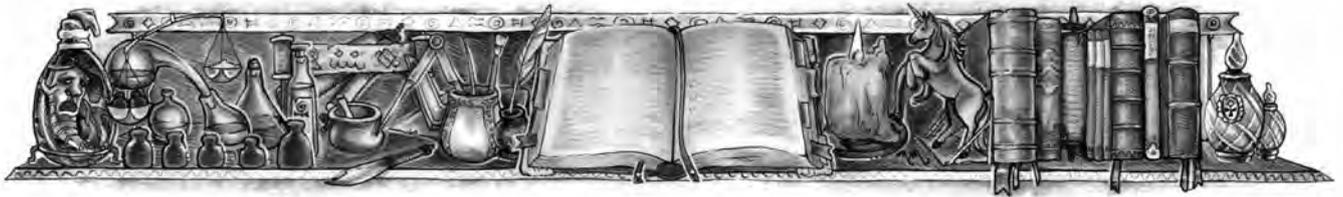
Merkmale: weinrote, undurchsichtige Flüssigkeit, blutiger Geruch, extrem scharfer Geschmack

Haltbarkeit: W6+20 Monate

Preis: um 40 Dukaten

Meisterhinweise: Das Basiliskum überdeckt den schlechten, scharfen Geschmack des Elixiers; wird auf die Zugabe verzichtet (was keinen Einfluss auf die Alchimie-Probe hat), muss der beim Schlucken aufkommende Brechreiz mit einer Probe auf *Selbstbeherrschung* +3 unterdrückt werden, anderenfalls gibt der Anwender seinen Mageninhalt von sich (und das Elixier zeigt keine weitere Wirkung).

Weniger verbreitet, aber durchaus bekannt sind Elixiere, die bestimmte Ängste mindern, etwa Höhenangst oder die Furcht vor dunklen Höhlen. Gelegentlich wirken diese wie eine Droge, indem sie den Geist des Anwenders benebeln oder ihn in Apathie versetzen.



RESPONDARUM

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 30 D / 7

Rezeptur: 1 Skrupel Saat der Praiosblume, 5 Karat Blaubasalt-Staub, ein Büschel Haare eines freilaufenden Betrügers, 1 Flux Quecksilber, 1 Schank reines Quellwasser, 1/2 Flux Öl der Bosparanienfrucht vom Tempelhain

»Gelingen mag das Gebräu nur, wenn Du reinen Herzens bist. Daher büße jede Lüge, die Deinem Munde in diesem Jahr entfleuchte, bevor Du beginnst. Setze eine Pfanne auf den Ofen und röste die zerstoßenen Kerne in reichlich Öl, bis sie schwarz sind. Die Kerne sind PRAios' erstes Geschenk. Am nächsten Tag gib den Staub vom Basaltgestein in das flüssige Quecksilber und lass es verdampfen. Übrig bleibt PRAios' zweites Geschenk. Am dritten Tage dann gebe das Wasser in die Retorte, gib die Haare und des Herrn Geschenke hinein und fach das Feuer an, dass es hitzig lodere. Vom Destillat nimm nur den ersten und jeden weiteren zwölften Tropfen, doch nur, wenn sie golden schimmern, und sprich ein jedes Mal das Dankgebet an Sankta Horasiane.«

—Rezeptbuch des Praios-Tempels von Kuslik, neuzeitlich

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +5 / +4

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 14, 38

A: Das Opfer spürt eine leichte Geistesverwirrung, wenn es zu Lügen beabsichtigt (TaW *Überreden* –1 für 1 Stunde).

B: desgleichen, –3 für 3 Stunden

C: desgleichen, –7 für 7 Stunden

D: Das Opfer muss für eine Stunde die Wahrheit sagen, hat aber die Wahl zu schweigen, wenn es gefragt wird.

E: Desgleichen, das Opfer hat keine Wahl zu schweigen.

F: Desgleichen, das Opfer bekommt zudem die Gabe eines feinen Gespürs, ob jemand anderes die Unwahrheit sagt (TaW *Menschenkenntnis* +12) und den göttergefälligen Drang, diese Verfehlungen ans Licht zu bringen.

Verbreitung: 5

Merkmale: ölige, goldene Flüssigkeit

Haltbarkeit: 2W6 Monate

Preis: etwa 60 D

Meisterhinweise: Ein Elixier der *Alchimie der Sonne*, daher kommt es ohne die Verwendung des RESPONDAMI aus. In Magierkreisen existieren Varianten der Rezeptur ohne die praiosgefälligen Gebete, doch solche Modifikationen stellen allerhöchstens eine mögliche Substitution dar.

SCHARFSINN-ELIXIER

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 15 D / 10

Rezeptur: eine Schlangenzunge, die Augen eines Falken, 1/2 Schank Blut einer Fledermaus, eine zusätzliche Alraune, 1 Li-

bellengras-Frucht, 1 Karat Opalstaub, 1/2 Schank Gratenfelser Schwefelquell, 1 Flux morgendlicher Bergnebel; ADLERAUGE

»Vermische beim Lichte der vollen Mada die Essenz der Fledermaus mit dem Schwefelquell und stelle es kalt, so dass es beinahe gefriert. Stelle auch die Phiolen mit dem Nebelwasser ins Eis und rühre vorsichtig die Flüssigkeiten zusammen, auf dass sie sich gut vermischen, was Du am Verfärben des Gelben ins Braune erkennen kannst. Heize dann den Kessel an, dass sich Blasen bilden. Gib nun das Libellengras und die Alraune hinein und warte, bis die Wurzel zerfällt. Während Du den ADLERAUGE rezitierst, rühre die Schlangenzunge, die Falkenaugen und den Staub vom Opal hinein, eines nach dem anderen und rühre die Flüssigkeit nach jeder Substanz gut um. Mit dem ersten Tageslicht ist das Werk vollbracht, solange musst Du rühren.«

—Die Macht der Elemente, ergänzte Fassung, Abschrift von 1031 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +4 / +3

Wirkung:

M: 1, 2, 5, 9, 13, 21

A: TaW *Sinnenschärfe* +3 für eine Probe

B: +2 für 1 SR

C: +3 für 3 SR

D: +7 für 7 SR

E: +15 für 1 Stunde

F: Desgleichen für 1 Tag; allerdings ist anschließend einer der Sinne für einen Tag komplett ausgeschaltet (auswürfeln).

Verbreitung: 6

Merkmale: dickflüssig, rotbraun, salziger Geschmack

Haltbarkeit: 1W3+1 Monate

Preis: etwa 30 Dukaten

Meisterhinweise: Da Eis nicht immer zu beschaffen ist, experimentieren Magier mit elementarer Zauberei oder verwenden den Schalenzauber *Feuer und Eis* (WdZ 116). Waldmenschenshamanen lagern die Flüssigkeiten in tiefen Erdlöchern oder in gut verschlossenen Gefäßen unter Wasser. Eine gleichwertige Substitution des ADLERAUGE ist ein Mirakel zur Steigerung der Sinnenschärfe.

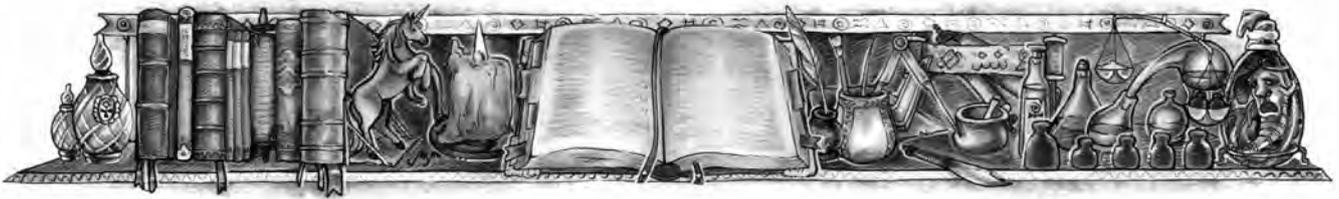
WILLENSTRUNK

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 25 D / 6

Rezeptur: 1 lebende Blaubauchkröte, 3 Unzen Granit, 1 Alraune, 20 Unzen Unauer Salzlake, 49 Haare eines Zwergenbartes, 1 Büschel Thonnys, 2 Unzen Quecksilber; ABVENENUM, PSYCHOSTABILIS

»Ein schwierig Ding zu machen. Primo setz die Kröt in ein Pentagramma, in welches du den Braggi herabrufst. Stirbt die Kröt schwachen Herzens oder ferbt sie sich grünlich vor Angst, so ist al-



les vergebens, und du mußt dir eine neue besorgen. Bleibt sie aber heile, dann mach sie tot und zieh ihr die Haut ab und wirf den Unschlitt weg (oder besser noch, verbrenn ihn). Leg nun die Haut, den Granit und die Alraun in die Salzlake und biete sie dem Licht der aufgehenden Sonne dar. An diesem Tage nun muss das Werk auch vollendet sein. Web ein Netz aus sieben mal sieben der Haare und flicht darein das Thonnys und hängs in die Lake, auf dasz es ganz bedecket sei. Itzo laß das Flüssig Silber Tropfen für Tropfen hineinfallen und sprich über alles den PSYCHOSTABILIS und den ABVENENUM. Wenn alles nun zu einer breunlichen eklen Masse zerfällt – so hast du wohl getan. Rührs nun dreimal siebenmal um und gibs einer schwarzen Katz zu fressen. Was sie bis zum Abend wiedergibt, das tu in die Retort und destilliers ab. Man kennts als Willenstrunck, der wohl zwei Jahr lang wirkt.«

—Pheredonios Melenaar; Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF, bearbeitete Fassung

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +6 / +6

Wirkung:

M: 1, 3, 18, 19, 22, 27, 28, 36, 37

A: Der MU steigt für 1 SR um 1 Punkt, die KL sinkt um denselben Betrag.

B: MU und KL steigen für 1 SR jeweils um 1 Punkt.

C: Desgleichen, jedoch steigt auch die MR um 1 Punkt und der Charakter beginnt, unvorsichtig zu werden.

D: Desgleichen, die Magieresistenz steigt für 7 SR um 3 Punkte.

E: desgleichen, jedoch 1 Stunde und 7 Punkte

F: Der Charakter wird für einen Tag nahezu immun gegen alle Zauber, die in ihre Zauberprobe die MR einbeziehen (MR +21), sowie für alle direkten Effekte, gleich ob positiv oder negativ (also auch heilende, stärkende oder unsichtbar machende Zauber), nicht aber gegen Sekundäreffekte (wie die Flammengewalt eines ihn einäschernenden IGNIFAXIUS); betroffen sind in erster Linie also vor allem die Merkmale Eigenschaften, Einfluss, Form, Heilung, Hellsicht, Herrschaft, Schaden und Verständigung. Außerdem mag in 10 % aller Fälle eine Abhängigkeit von diesem teuren Elixier auftreten (ja, dieses Gefühl von Macht ist schon faszinierend ...).

Verbreitung: 5

Merkmale: durchsichtige, grüne Flüssigkeit, stark galliger Geschmack

Haltbarkeit: 2W6+17 Monate

Preis: um 50 Dukaten

Meisterhinweise: Die beiden verwendeten Zaubersprüche werden bisweilen durch verschiedene Mittelchen ersetzt, z.B. gegen vor Vergiftungen schützende Pflanzen und als stark magieresistent angesehene Tiere. Abhängigkeit von Willenstrunk ist eine Krankheit der 10. Stufe, die sich darin äußert, dass der Betroffene ohne das Mittel nur noch eine halbierte Klugheit hat und sein ganzes Trachten dann auf die Erlangung des Elixiers gerichtet ist. Eine Einnahme des Trunks hebt die negativen Wirkungen für zwei Tage auf, bringt jedoch keine der anderen Effekte A bis F mit sich.

ZIELWASSER

Gruppe: Virtutica

Beschaffung: 18 D / 10

Rezeptur: 5 Unzen Angbarer Blutstein, 1 zusätzliche Alraune, 1 Schössling Finage, 3 Halme Kairan, 20 Unzen Brabaker Vitriol, 1 Auge vom Bergadler; ADLERAUGE

»Den Blutstein zerschlag zuvörderst in einem Mörser aus gehertetem Messinge und gib das Pulver in ein glesernes Gefäß, in welchem das Vitriol dem Madalichte zugewandt harrt. Dorten laß es drei Tage stehen, derweil du die Alraun fein passierst und dasselbige auch mit dem Finage anstellst. Die Cairanhalme zerspalt siebenfach, auf dass du ein und zwanzig feine Stebchen erhelst. Stell diese nun in das Gefäß mit dem Vitriole und füg dorten inmitten die Past aus Alraun und Finag ein worobendrauf du das Auge legest, so dass es dich anblicket. Sprich nun von oben herab einen Adlers Aug und Luxens Ohr und tritt schnell beiseiten, denn aus den Stebchen trachten dich Finger silbrigen Lichts zu ergreifen. So diese wieder verschwunden sind, tritt wieder hinzu und rühr kreftig um. Hier wird sich nun das Klare vom Semigen trennen. Wart noch einen Tag, und gieß das Klare vorsichtig ab, denn es ist das Elixir der Sichren Pfeile, welches sich wohl ein drittel Jahr lang bewahrt.«

—Pheredonios Melenaar; Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +6 / +4

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 10, 12, 18, 22, 23, 29, 30

A: Für einen Schuss steigt der Fernkampfwert des Anwenders um 1 Punkt.

B: Der Fernkampfwert des Anwenders steigt für 1 SR um 1 Punkt.

C: desgleichen, jedoch 3 Punkte

D: Der Fernkampfwert steigt um 7 Punkte, jedoch ist der Charakter ansonsten nur noch zu langsamen Bewegungen fähig (AT/PA –5, INI –3, GE –3, GS halbiert).

E: Der Fernkampfwert steigt um 15 Punkte, jedoch ist der Anwender für 1 SR auf nichts anderes als das Schießen konzentriert und nimmt seine Umgebung kaum mehr wahr.

F: Desgleichen, zudem kann der Schütze auch schneller Pfeile abfeuern (wie die Sonderfertigkeit Schnellladen, WdS 95), jedoch sinkt danach das entsprechende Talent für eine Woche um 7 Punkte.

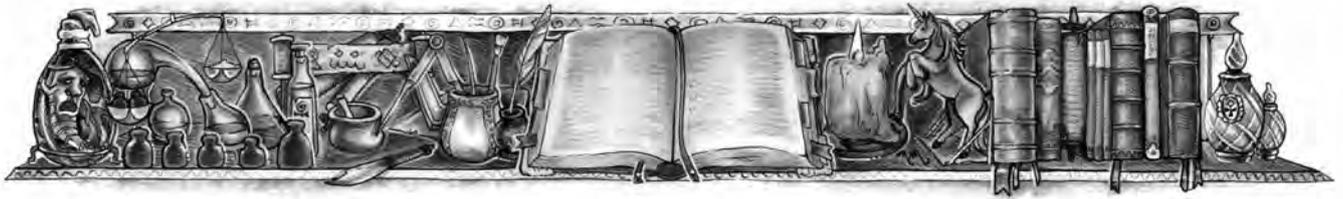
Verbreitung: 6

Merkmale: klare Flüssigkeit

Haltbarkeit: W6+12 Wochen

Preis: um 35 Dukaten

Meisterhinweise: Eine optimierende Substitution des ADLERAUGE ist der FALKENAUGE, ansonsten gestaltet sich eine Ersetzung aber als schwierig. Zwar wird mit Klauen von Riesenalken, Pfeilen vom 1. Firun sowie Katzenpfoten experimentiert, bislang aber nur wenig erfolgreich (lediglich eine mögliche Substitution).



GEGENSTANDS-ELIXIERE

EWIGES ÖL

Gruppe: Inanimatica

Beschaffung: 25 D / 6

Rezeptur: 1 Alraune, 20 Unzen Schweiß eines Zyklopen, der Saft eines Schlangenzüngleins, 2 Unzen Drachenblut, 20 Unzen Steinöl, 20 Unzen Haiöl

»Die Al'Rawn ist gänzlich auszuquetschen, bis nurmehr die trockenen Fasern übrig sind (diese sind wegzuworfen). Der Saft ist in eine makellos runde Schale von präzise 9 Finger Durchmesser zur Transpiration des Zyklopen zu geben. Der Saft vom Echsenstab ist desgleichen hinzuzugeben und gut einzumischen; dabei ist darauf zu achten, dass er sich nicht verfärbt. Daraufhin ist soviel KRAFT zufließen zu lassen, bis die gesamte Oberfläche der Flüssigkeit sich rot verfärbt hat. Das Blut des Drachen ist darauffolgend einzurühren. Die Mixtura ist im Athanor so lange zu erhitzen und zu verdunsten, bis nurmehr 5 uz. zäher Konsistenz verblieben sind, die mit Oleum von Stein und Hai zu verrühren sind. Das Behältnis ist abzudecken mit Stoff und für die Dauer eines Jahres ruhen zu lassen, damit die Substanz eindickt. Das entstehende Oleum Aeternum ist von schillerndgrauer Farbe, durchzogen von roten Schlieren, und schwerer denn Wasser. Es reicht für zwei Füllungen einer Lampe oder aber für die Füllung einer Schale und ist innerhalb des nächsten Vierteljahres zu entzünden. Es brennt für viele Jahre in gänzlich feuerroter Farbe und weniger heizt denn offenes Feuer, ruzlos und ohne Geruch.«

—Papyrusschriftrolle, aufbewahrt in der Selemir Silem-Horas-Bibliothek, Verfasser unbekannt, vermutlich eine Übersetzung einer älteren Schrift, über 450 Jahre alt

Labor: Hexenküche

Probe: +6 / +2

Wirkung:

M: 1, 3, 6, 7, 16, 17, 38, 40

A: Das Öl verhält sich beinahe wie gewöhnliches Lampenöl und braucht sich nach 2W6 Tagen durchgehender Verwendung auf.

B: Das Öl hat eine Brenndauer von 3W6 Monaten.

C: 3W6 Jahre

D: 3W6 Jahrzehnte

E: 3W20 Jahrzehnte

F: Desgleichen, jedoch lässt sich das Öl bis dahin nur durch Magie (DESTRUCTIBO) oder ein göttliches Wunder löschen.

Verbreitung: 2 (im tulamidischen Raum 4, auch an dortigen Akademien nur private Weitergabe von Lehrmeistern an Schüler als Privileg)

Merkmale: schillerndgraues schweres Öl von roten Schlieren durchzogen

Haltbarkeit: W3+1 Monate bis zur Entzündung

Preis: käuflich kaum zu erwerben, erzielt Preise von 50 Dukaten



Meisterhinweise: Der Brennstoff ist ein Erzeugnis tulamidischer Herkunft und wird von den dortigen Alchimisten mystischer Tradition fast ausschließlich für den Eigengebrauch hergestellt. Im Süden Aventuriens werden etliche Tempel der Hesinde von Schalen und Lampen beleuchtet, in denen Ewiges Öl brennt. Die benötigte Astralenergie, die für die gelungene Herstellung des Öls aufgewendet werden muss, beläuft sich auf 17 AsP, davon 2 permanent (Blutmagie ist nutzbar). Die Verwendung eines Schlangenzüngleins oder ähnlichen Indikators zum Abmessen der nötigen astralen Kraft ist in der Höheren Alchimie weit verbreitet. Durch Einrühren von 7 Flux flüssigem Mindorium kann die Impensation auf 7 AsP (davon einer permanent) gesenkt werden.

Bisweilen wird mit Substitutionen für das Haiöl experimentiert, ob sich andere Flammenfarben erzeugen lassen, bislang aber ohne konkretes Ergebnis.

HEXENSALBE

Der Höhepunkt jedes Hexentreffens ist das gemeinsame Brauen der Hexen- oder Flugsalbe. Mit ihr können hölzerne Gegenstände magisch belebt werden, so dass sie als Fluginstrumente dienen. Auch wenn die allermeisten Hexen einer solchen Herstellung regelmäßig beiwohnen, wird das Rezept als Geheimnis weitergegeben und nur die Zirkelvorsteherinnen besitzen die vollständige Kenntnis der Zutaten und aller Arbeitsschritte.

Die Einzelheiten der Rezeptur können daher an dieser Stelle nicht verraten werden, da der Autor sich nicht den vereinten Zorn aller Schwesternschaften zuziehen will. Aber vielleicht treffen Ihre Helden ja dereinst auf einen Hexenzirkel und können ihn bei der Herstellung der Salbe beobachten...

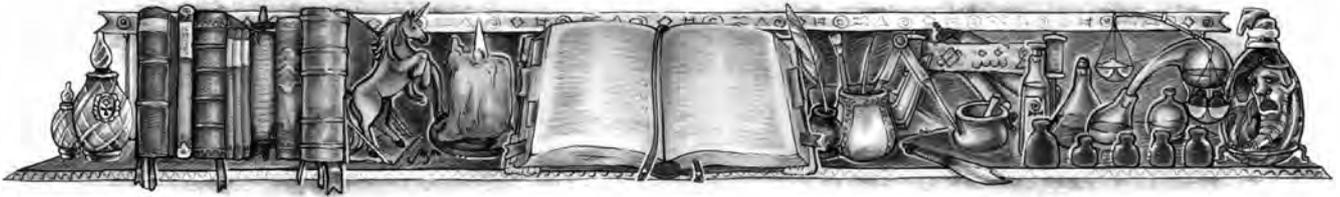
HYLAILER FEUER

Gruppe: Inanimatica

Beschaffung: 15 D / 8

Rezeptur: 2 Stein Erdpech oder Steinöl, 5 Unzen reinster Schwefel, 5 Unzen Walrat, 10 Unzen Holzkohle, 1/2 Unze Orazal- Kleber

»Nimm Selemir Erdpech, oder nimm von dem schwarzen Öl, welches in der Khôm an manchen Orten aus dem Boden dringt. Destilliere daraus ein leichtes, helles Öl. Und gib wohl acht dabei, denn es brennt beim kleinsten Funken oder explodiert wohl gar. Am besten wird es wohl sein, wenn du mit Caldofrigo heizt und



nicht mit Feuer, so du dieser Formel mächtig bist. Nimm von dem Destillate, soviel du brauchst, und gib auf 20 Unzen 5 Unzen Sulphur darunter, und mache es zäh mit Walrat, mit fein gestoßener Holzkohle und mit dem Orazal (in just jener Reihenfolge). Fülle es in gepichte Tonkrüge und verschließe sie gut. Verwahre die Gefäße vergraben unter reichlich Sand. Und halte sie fern von Feuer und Funkenflug.«

—Rezeptur gemäß der Horasisch & Seeköniglichen Alchemistischen Manufactur zu Hylailos, neuzeitlich, unter Verschluss

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +6 / +5

Wirkung:

M: 1, 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17

A: Kaum glaublich, aber der Alchimist hat es geschafft, eine schwer entflammbare Masse anzurühren, die nur brennt, wenn man sie mitten ins Schmiedefeuert legt. Dieses 'Abfallprodukt' findet durchaus Anwendung als Brandhemmer (und erzielt auf dem Markt noch ansehnliche Preise).

B+: Das Brandöl brennt, wenn man es anzündet, selbst auf Wasser treibend noch weiter, lässt sich nicht mit Wasser löschen (sondern nur mit Sand), und es klebt an Gegenständen und Personen. Wie gut es zündet und wie lange es brennt, ist von der Qualität abhängig. Der Schaden entspricht regulärem Feuerschaden (siehe **WdS 146**).

B: Zündet bei 6 auf 1W6, brennt 1W6 KR lang.

C: Zündet bei 4 bis 6 auf 1W6, brennt 2W6 KR lang.

D: Zündet bei 2 bis 6 auf 1W6, brennt 1W6 SR lang.

E: Zündet garantiert, brennt 2W6 SR lang.

F: Zündet garantiert, brennt eine Stunde lang, erzeugt eine Stichflamme (3 Schritt Höhe, 1 Schritt in der Breite) und verbreitet Ölspritzer in diesem Bereich, die ebenfalls Feuer fangen.

Verbreitung: 4, Herstellung und Verkauf werden von der Obrigkeit streng überwacht

Merkmale: zähes, klebriges Öl mit dem Geruch von Schwefel

Haltbarkeit: einige Jahre

Preis: nicht frei verkäuflich, auf dem Schwarzmarkt mindestens 30 Dukaten

Meisterhinweise: Hylailer Feuer in Form von Brandgeschossen wird zumeist von staatlichen Werkstätten in Al'Anfa, dem Horasreich und dem Mittelreich hergestellt und ist nicht frei verkäuflich. Die Weitergabe der Rezeptur wird in diesen Ländern hart bestraft (unter Umständen mit der Todesstrafe).

METALLURGISCHE ADDEENDA

Die Stahllegierungen *Arcanoferrit* und *Wolfstahl* (siehe Seite 186) werden mithilfe alchemistischer Substanzen erzeugt, die während des Stahlgewinnungs-Prozesses in die geschmolzene Erzmasse durch komplexe mechanische Konstruktionen hineingeblasen werden. Im Buch *Grundlagen der Transsphärischen Metallurgie und Alchimie* (siehe Seite 11) werden die Mischungen *Seelenpulver* und *Wolfspulver* genannt. Sie bestehen zu Teilen als Schwefel oder Wasserdampf, angeblich aber auch aus Hinterlassenschaften einzelner Dämonen und daimonider Pflanzen.

Ansonsten gibt es vor allem auf den Zykloneninseln, bei den Tulamiden und in Charypso einige wenige unabhängige Alchimisten, die das Rezept kennen. Zwar findet sich die Rezeptur auch in der unzensurierten Ausgabe von *Macht der Elemente*, doch ist sie dort verschlüsselt und für den Laien gefährlich schwammig formuliert. Es existieren durchaus verschiedene Rezepturen, die neben den Grundbestandteilen noch andere Substanzen einbinden. *Mengbiller Feuer* aus alanfanischer Produktion etwa ist durchsichtig, wird beim Schütteln blutrot und entwickelt starken Dunst.

Hinweise zur Auswirkung von Brandöl und damit gefüllten Granatäpfeln finden sich im **Aventurischen Arsenal**, zum Einsatz bei Belagerungen in **Ritterburgen und Spelunken**.

MAGISCHES BRANDÖL

Gruppe: Inanimatica

Beschaffung: 50 D / 7

Rezeptur: 10 Unzen alter Kot vom Sturzpelikan, 5 Unzen gewöhnliche Holzasche, eine in Alkohol eingelegte Alraune, 2 Stein Erdpech oder Steinöl, 5 Unzen Zedernharz, 8 Unzen Holzkohle von der Blutulme oder Steineiche, 5 Unzen reiner Schwefel, ½ Unze Orazal-Kleber; **MANIFESTO**

»Rühre den Kot mit heißem Wasser, filtriere dies, und dampfe es ein. Den Rückstand gieße wieder mit wenig Wasser auf, rühre die Asche darunter und lass das einige Stunden auf gelindem Feuer köcheln. Dann filtrier es, und gib es in eine flache Schale. Am andern Tag wirst du weiße Kristalle am Grund der Schale finden; von denen gieße das Wasser herunter und trockne sie. Zerstoße sie zusammen mit der Alraune und rufe mit Manifesto die Kraft des Feuers darauf herab. Mit dem Erdpech verführst du wie bei gemeinem Brandöl, und mach das Destillat zäh mit Zedernharz und mit der Kohle von Blutulmenholz, und gib Sulphur dazu und finalem den Orazal. Nun begeben dich in ein kühles Gemach ohne Feuer. Dort fülle das zähe Öl in einen gepichten Krug, streu schnell das Pulver hinein, und verschließe es schnellstens so, dass keine Luft mehr darinnen ist. Besser aber ist es, wenn du die Substanzen von ferne mittels Motoricus mischst in einem Raum in Absenz von Luft (Aerofugo?). Und halte das Brandöl fern von Feuer und Hitze und Luft.«

—Rezeptur gemäß der Alchemistischen Fakultät der Universal-schule zu Al'Anfa, neuzeitlich, unter Verschluss

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +12 (+8 mit AEROFUGO) / +18

Wirkung:

M: 1, 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17

A: Erzeugt Stichflamme (einmalig 2W6 SP Feuerschaden).

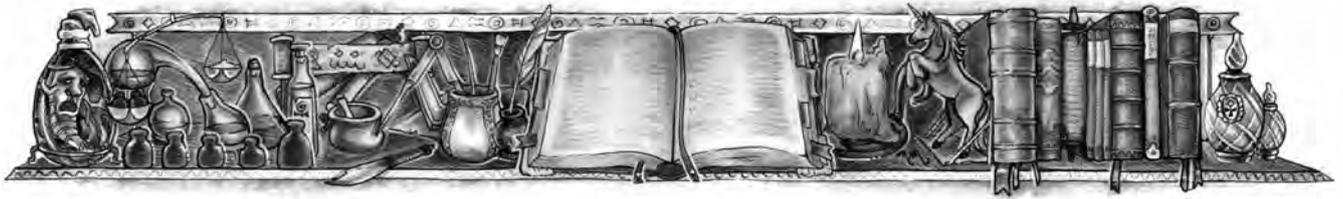
B bis F: Siehe *Hylailer Feuer*. Durch höhere Brenntemperatur zusätzlich 1W6 Schaden pro Intervall. Instabil, neigt unverschlossen oder bei beschädigtem Verschluss zur Selbstentzündung (20 auf 1W20 bei Beschädigung sowie Schütteln oder Verladung des Gefäßes).

Verbreitung: 2

Merkmale: zähes, klebriges Öl mit dem Geruch von Schwefel

Haltbarkeit: gut verschlossen einige Jahre

Preis: nicht frei verkäuflich



Meisterhinweise: Seit der Dritten Dämonenschlacht ist diese Rezeptur an einigen Akademien bekannt (Festum, Gareth, Fassar, Khunchom, Mherwed, Rashdul, Al'Anfa), jedoch wird wegen der Kompliziertheit des Verfahrens und des hohen Preises solches Brandöl sehr selten hergestellt.

СОППЕЛІСНІ-ЕЛІХІЕР

Gruppe: Inanimatica

Beschaffung: 50 D / 5

Rezeptur: streng geheim (*Berufsgeheimnis*); unter anderem eine mit dem Saft von Bosparanien-Blättern hergestellte Säure, ein Skrupel klein geriebener Bernstein und die ersten Strahlen vom Sonnenlicht eines Praiostags. Verwendung optischer Gerätschaften erforderlich (zusätzlich *Mechanik*+7).

»Oh, ich Sohn der Vergesslichkeit! Ich trug ein Mittel gegen den grässlichen Ifrit bei mir. Das Elixier des Praios! Mein Daumen wog schwer wie ein Stein. Langsam schob ich ihn hoch. War das der Korken? Luft, ich brauchte Luft! Ich drückte seitlich dagegen. Spring heraus, du Frucht der Steineiche. Licht! Ich fühlte es auf der Haut wie an einem Sommertag in Khunchom. Mein Daumen war frei. Da war die Öffnung des Bernsteinfläschchens. Ich ruckte hin und her. Der Eindruck von Licht wurde stärker. Luft, oh ihr Götter! Faulende Erde war in meiner Brust. Meine Hand drehte sich und wendete sich. Der Unterarm konnte sich bewegen. Pheh, steh mir bei! Die ersten Würmer hatten mein Herz erreicht. Unwillkürlich schlug meine Hand auf die Brust. Ein Lichtstrahl, hell wie die Wüstensonne, schnitt durch das Dunkel. Die Fäulnis floh und fiel ab von mir. Ich stürzte – aber es war ein Land des Lichts, in das ich fiel. Der Aufprall war eine Erlösung.«

—Erinnerungen des Ruban ibn Dhachmani

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +12 / +4

Wirkung:

M: 1, 2, 5, 11, 14

A: Schwacher Lichtstrahl (Radius 1 Schritt) für 5 KR, das Licht gilt als *zweifach geweihte* Waffe, mit der alle Wesenheiten im Wirkungsbereich automatisch in Kontakt kommen.

B: desgleichen, nur Radius 3 Schritt

C: desgleichen, nur Radius 5 Schritt für 20 KR

D: desgleichen, nur Radius 10 Schritt für 30 KR

E: Heller Lichtstrahl (Radius 20 Schritt) für 2W20+30 KR, das Licht gilt als *heilige* Substanz.

F: Gleißender Lichtblitz (Radius 50 Schritt), der in seinem Wirkungskreis für 1 SR als *heiliger Boden* zählt. Alle Zeugen dieses göttlichen Effekts erleiden eine 12 SR anhaltende Blindheit, weitere Nebeneffekte wie eine magiebannende Wirkung (alle Zauber um +3 bis +7 erschwert, W6 bis W20 AsP-Verlust, Auslösung von Artefakten verzögert, etc.) nach Meisterentscheid.

Verbreitung: 1 (Geheimnis der Praios-Kirche)

Merkmale: nicht körperlich, einfach Sonnenlicht aus einer leeren, gut verschlossenen Bernsteinphiole.

Haltbarkeit: unbegrenzt

Preis: nur von Geweihten erhältlich. Wiederverkaufswert liegt bei um 100 Dukaten, aber stellt eine Ehrenschande dar.

Meisterhinweise: Nur wenige Eingeweihte, die fast alle in Diensten der Praios-Kirche stehen, haben das nötige Wissen und den Einblick in die geheimen Schriften der *Alchimie der Sonne*, um in langer Arbeit mittels kurioser Apparaturen das Licht der Praiosscheibe einzufangen und in komplexen Ritualen in geschnitzten Bernsteinphiolen binden zu können. Alchimisten vermuten, dass es sich um ein karmal aufgeladenes Gas handelt.

СТАБІЛІЗАТУМ, АУСН ВІДЕРХЕРСТЕЛЛЮНГСПАСТЕ ГЕПАПІТ

Gruppe: Gegenstandselixiere

Beschaffung: 60 D / 5

Rezeptur: 1/2 Schank Theriak, 2 zusätzliche Alraunen, Sud von 10 frisch erblühten Finagetrieben, 1 Karat Rubinstaub, 5 Schank Brabaker Vitriol, 1 Unze Leim aus den Knochen eines Bären oder Seetigers

»Halte das grüne Gold der Erde gut gekühlt, da es bei größerer Wärme sich verflüchtigt. Ideal ist die Temperatur frisch geschöpften Brunnenwassers. Derweil stelle den Leim gut warm, dass er weich und formbar wird. Wenn Du dies getan hast, so gib das Vitriol in eine Schüssel und lasse die Alraunen und die Rubine darin zergehen, bis die Pflanzenfasern einen Teppich bilden. Nimmst Du nicht genügend Edelstein, sinken die Fasern zu Boden, nur bei der richtigen Dosis schwimmen sie an der Oberfläche. Schöpfe alsdann die Alraunfasern ab und ziehe das schädliche Vitriol durch Trocknung heraus. Rühre den Finagesud in den Leim, den Du in einem breiten Gefäß bereitet hast, lege die Alraunen gut verteilt hinein und streiche eilig das grüne Theriak darauf. Nach 20 Herzschlägen muss die Substanz kräftig durchmischt werden und umgehend gekühlt werden, so dass Wasser gefriert. Sie wird harzig und hart und kann in den nächsten Wochen verwendet werden.«

—unbekannter Autor, aufgenommen in Leonardos Grundlagen der Transsphärischen Metallurgie und Alchimie, 1034 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +9 / +4

Wirkung:

M: 1, 3, 6, 10, 39, 40

A: Ein beschädigter Gegenstand (maximal 200 Unzen) aus organischem Material (z.B. Holz, Fell oder Leder) regeneriert alle Strukturpunkte.

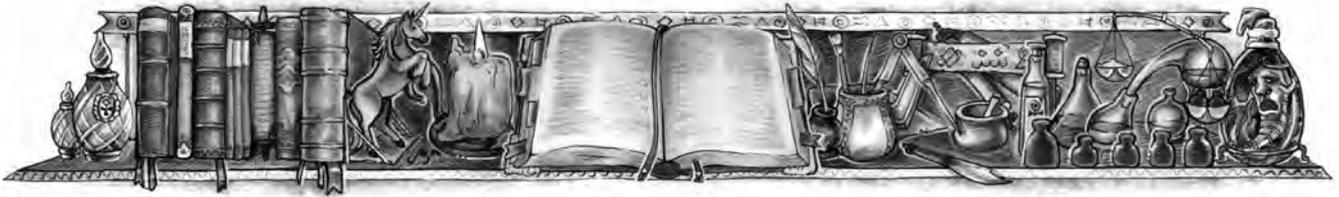
B: Desgleichen, das Strukturpunkte-Maximum steigt um 20%, die Härte um 1, zusätzlich die Struktur +1.

C: desgleichen, jedoch Strukturpunkte + 50%, Härte +2, Struktur +2

D: desgleichen, jedoch Strukturpunkte +100%, Härte +3, Struktur +3

E: Wie D, jedoch steigt die Struktur eines Gegenstandes um 7 Punkte (BF -7); erreicht die Struktur dabei einen Wert von 21 (oder BF den Wert -7), so gilt der Gegenstand als unzerbrechlich; frisch zerstörte Gegenstände können wieder zusammengefügt werden.

F: Der Gegenstand wird unzerbrechlich und magisch, verliert



dabei jegliche temporäre Verzauberung und widersetzt sich fortan jeder Verzauberung (alle Proben +21).

Verbreitung: 3

Merkmale: klebrige, grün leuchtende Masse; nach Anwendung bleibt ein leichter Grünstich erhalten.

Haltbarkeit: in einem gut verschlossenen Gefäß aus Glas oder Metall 3W6+6 Wochen, bei defektem Verschluss nur 1W6 Tage.

Preis: etwa 120 D

Meisterhinweise: Mit diesem Elixier werden vor allem leicht zerbrechliche Gegenstände behandelt, um sie unempfindlicher gegen Zerstörung zu machen. Auch hölzerne Stiele von Werkzeugen und Waffen lassen sich festigen und sogar nach Zerstörung wieder reparieren. Für größere Gegenstände, etwa Türen, müssen mehrere Portionen des Stabilisatums verwendet werden.

WAFFENBALSAM

Gruppe: Inanimatica

Beschaffung: 18 D / 8

Rezeptur: 3 Horuschenkerne, 5 Unzen Brabaker Vitriol, 2 Schuppen eines Höhlendrachen, 25 Unzen Wasser aus einem fließenden Gewässer, 5 Unzen Asche von Greifenfedern, 1 Unze Silberstaub, Bärenfett

»Löse die Horuschenkerne im heißen Vitriol und lege die Drachenschuppen in diese Mischung, auf dass sie sich in grünen Schleim verwandeln. Nach wohl einem Tage sollte die Mixthur Blasen werfen, was du daraufhin durch Zugabe des Wassers unterbindest. Rühre nun die Asche der Greifenfedern und den Silberstaub unter und glühe die Mixthur in einer erzenen Pfanne, bis dass nur ein Staub von der Farbe einer Mistfliege übrigbleibt, und vermische diesen Staub mit dem heißen Bärenfett, so erhelst du eine silberne

Paste, die jeder Klinge Zaubereigenschaften verleiht und sich wohl für immer selbst bewahrt.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +6 / +3

Wirkung:

M: 1, 3, 10, 12, 39, 40

A: Bruchfaktor –1

B: Bruchfaktor –3

C: Bruchfaktor –3, zudem +1 TP für einen Tag

D: Bruchfaktor –3, zudem +1 TP für einen Tag, gilt in dieser Zeit als *magische Waffe*

E: Bruchfaktor –3, die Waffe wird für etwa eine Woche so gut wie unzerbrechlich (mit der Ausnahme magischen Schadens), gilt solange als magische Waffe und richtet 2 TP mehr an.

F: Die Waffe gilt als magisch, wird in der Tat unzerbrechlich, leuchtet in grellem weißen Feuer, erzeugt 4 Trefferpunkte mehr – und zerfällt nach 7 Spielrunden unwiederbringlich zu Staub.

Verbreitung: 5

Merkmale: silberne Paste mit Brandgeruch

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: um 35 Dukaten

Meisterhinweise: Die Paste zeigt nur auf Metallwaffen (und -werkzeugen) entsprechende Wirkung, während Holzgriffe etc. spröder werden. Eine Portion reicht für eine Schwertklinge bzw. ein Axtblatt oder zwei Dolchklängen oder fünf Pfeile / Bolzen (BF ist bei letzteren natürlich weitgehend irrelevant). Die Wirkung ist nicht kumulativ – eine Waffe kann nur ein einziges Mal mit Waffenbalsam behandelt werden.

GIFTE

ANGSTGIFT

Gruppe: Venenik

Beschaffung: 13 D / 8

Rezeptur: 6 Unzen Vitriol, 5 Haifischzähne, 1 Alraune, 1 Unze Speichel eines Berserkers, 2 Hasenohren, 2 Büschel Höllenkraut, 1 Unze Staub aus einer Gruft, Bärenfett; HORRIPHOBUS

»Dieses Venenum wird in Anwesenheit von Vitriol dargestellt: In selbiges wirf die Haifischzahn' und die Alraun, welche sich zu einer grünen Gallerte wandelt. Sodann sprich den Horrifobus auf das Gebreu, worin sich nun speichlige Feden zeigen sollten. Alsdann füg den Geifer des Irrgengers bei und Faden hebt Faden auf. Prüf itzo mit den Löffeln, ob das Vitriol noch scharf sei. Ist dem so, gib nun das Höllenkraut bei und rührs siebenmal um, auf dass die Masse flüssig werde wie gildner Honig.



Zieh hierauf den Staub unter und rühr wieder siebenmal. Gib den Brei dann auf eine kupferne Pfanne und machs hitzig, bis dass nur noch ein gelblich Pulver übrig sei. Dies misch nun unter das Fett eines Beren und du erhelst die Paste, die einen jeden in heller Flucht davonstieben leßt, sobald er davon berührt. Dies mag wohl ein und ein halbes Jahr so sein, worauf die Mixthur nicht mehr wert ist denn Dreck.

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

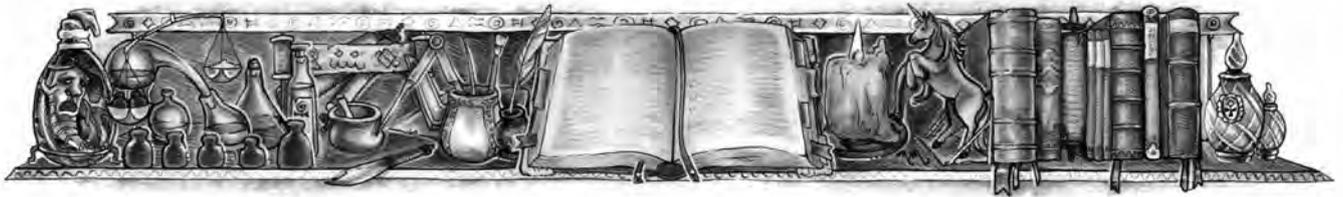
Labor: archaisches Labor

Probe: +5 / +3

Wirkung:

M: 1, 3, 8, 9, 10, 13, 14, 24, 25

A: Das Opfer erhält für 1W6 SR eine spezielle Angst nach Maßgabe des Meisters (siehe Schlechte Eigenschaften in **WdH 268**) im Wert von 1W3+3 Punkten.



B: desgleichen, 1W6+4 Punkte

C: Das Opfer wird für 7 SR von leichter Furcht befallen (alle bereits bestehenden Ängste +2, MU -2).

D: Das Opfer wird für 7 SR in Furcht vor dem ersten Wesen versetzt, das es nach der Vergiftung erblickt, und verhält sich ihm gegenüber passiv.

E: Desgleichen, das Opfer gerät in Panik und ergreift die Flucht.

F: Desgleichen, auch gegenüber anderen Wesen, jedoch reagiert das Opfer wie eine in die Enge getriebene Ratte, wenn sich ihm kein Fluchtweg mehr bietet (Angriff auf den Anwender mit AT +7 / TP +7), außerdem soll es ab und zu vorkommen, dass der Geisteszustand des Opfers permanenten Schaden erleidet (bei 19 oder 20 auf W20: MU und KL -1).

Verbreitung: 5

Merkmale: gelbliche Paste, leicht körnig, meist ranziger Geruch

Haltbarkeit: W6+15 Monate

Preis: um 25 Dukaten

Meisterhinweise: Als eine mögliche Substitution für den HORRIPHOBUS gilt das nach dem Destilliervorgang zurückbleibende Gemenge des Ekelschwämmings, eines Giftpilzes, aufgegossen mit dem Blut eines nach langer Hatz erlegten Hasen. Angstgift (auch Mengbiller Wahn genannt) ist ein alchemistisches Waffengift der Stufe 4. Nach einer gelungenen KO-Probe +4 nach der Vergiftung wirkt das Gift (siehe WdS 147), als hätte es eine um eine Klasse niedrigere Qualität (wo bei M nicht möglich ist).

BANNSTAUB

Gruppe: Venenik

Beschaffung: 125 D / 3

Rezeptur: 12 Skrupel goldklarer Bernstein in ganzen, unbearbeiteten Steinen, 5 Unzen Koschbasalt, 17 Unzen Nitrol, die Eierschale eines am 1. Praios geschlüpften Hahns, 1 Greifenfeder, 1 Unze Eisenpulver, 1 Schank durch Sonnenhitze destilliertes Regenwasser, 20 Skrupel reines Salz, 6 Unzen Brabaker Vitriol, 1 Unze Gold, 2 Unzen Harn vom Sonnenluchs, 12 frische Blütenblätter der Praiosblume

»Das Pulver, das entzieht dem Zaubervolk die astrale Crafft, ist zu bereyten im Monat des Griffen unter den Strahlen des PRAios. Die Bernsteine setz fuer eynen semtlich wolkenlosen Tag der Sonn aus von ihrem Aufgang zu ihrem Untergang, auf dass sie das Licht des PRAios in sich aufnehmen. Sodann zerstoß sie zu feynem Staub. Den Basalt zerstoß ebenso, doch nicht zu mehr denn kleynen Splittern, die tu in eyne glesern Schal zu fueffzehn Uncen vom Nitrol. Die Schal vom Ei zerstoß ebenso zu Pulvis. Die Feder des Griffen entast, das Geest schneidt ganz kleyn, den Schaft behalt fuer speter. Tu Geest, das Pulver vom Ei undt das Pulver vom Eisen zum Sonnenwasser in eyne Schal vom Holtz der Bosparanje und tu es mischen. Das lass ziehn zwey Stundt, dann tu es zum geloesten Basalt. Sobald beydes sich vermischt, tu es in die Retort und destillier es, die Fluessigkeit behalt. In eyne weytere glesern Schal tu das Saltz zum Vitriol. Nachdem beydes sich vermischt, hast du die Saltz-Seure. Zu jener tu die uebrig zwey Uncen vom Nitrol, damit du hast das Koenigswasser (die eynzig Seure, die Gold zerfresset,

undt das die Alchimiker das Niedere Alkahest nennen). In jenes tu das Gold. Sobald sich jenes semtlich geloest, tu es in die Retort undt destillier es, die Fluessigkeit behalt. In eyne gylden Schal tu den Harn und die Bletter von der Blum des PRAios. Das lass ziehn drey Stundt, dann tu es zum Destillat vom Koenigswasser und destillier es erneut, die Fluessigkeit behalt. Misch beyde Fluessigkeiten und ruehr das Pulver vom Bernstein ein mit dem Schaft der Feder vom Griffen. Das lass ziehn zweolf Stundt, dann seih es gut durch feynes Tuch und drueck auch die Reste aus. Die Fluessigkeit lass verdunsten unter der Sonne des PRAios und die trocken Reste von gyldenroter Farb (nur wenig Gran) klopf zu feynem Staub. Dies ist der Bannstaub, der den Zaubern in einen Trank gemischt wird und wohl auf zweolf Jahr seine Wirkung behelt, so in nonastraler Umgebung bewahrt.«

—Horasiane di Soldono, Die Alchimie der Sonne, Gareth, 377 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +10 / +7

Wirkung:

M: 1, 3, 5, 10, 18, 21, 22, 40, manche Opfer erkranken auch am Raschen Wahn (siehe WdS 156), was fanatische Gegner von Zauberkundigen durchaus als Erfolg ansehen.

A: Die IN-Probe zur Regeneration von AsP fällt in der kommenden Ruhephase aus.

B: Das Opfer regeneriert in der kommenden Nacht keine AsP.

C: Desgleichen, das Opfer verliert 1 SR nach der Einnahme einmalig 2W6 AsP.

D: Desgleichen, jedoch verliert das Opfer 3W6 SR lang je 1W6+2 AsP, beginnend 1 SR nach der Einnahme.

E: Desgleichen, jedoch keine Regeneration von AE in den nächsten 1W6 Nächten.

F: Desgleichen, fällt die AE jedoch unter 0, verliert das Opfer je volle 7 überzählige negative AsP 1 Punkt permanent.

Verbreitung: 3 (nur unter praiosgefälligen Alchimisten bekannt)

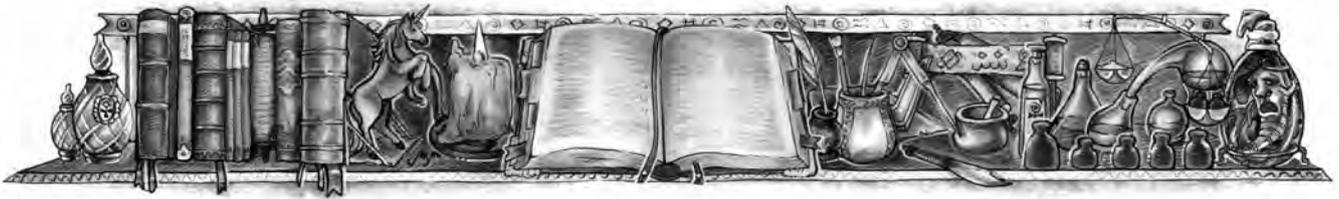
Merkmale: goldroter Staub

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: etwa 250 Dukaten

Meisterhinweise: Bannstaub ist ein sehr seltenes und spezielles alchemistisches Einnahmegift der Stufe 15, dessen Rezeptur nur wenigen Alchimisten, Magiern und Geweihten (vor allem des Praios' und der Hesinde) bekannt ist, die in Diensten großer Tempel, Gildenhäuser oder Reichsinstitutionen stehen. Außerhalb dieser Orte werden ansonsten kaum nennenswerte Mengen hergestellt. Normale Antidote wirken nicht gegen Bannstaub.

Das Pulver zieht die Kraft an wie Salz das Wasser und wird daher schnell unbrauchbar, wenn man es ungeschützt an magisch potenten Orten lagert. Darum findet sich Bannstaub meist in der Hand von Praios-Geweihten, während er in den Kammern einer Magierakademie binnen weniger Wochen verdirbt, falls er nicht in dickwandigen Gefäßen aus Eisen oder Koschbasalt aufbewahrt wird. Fast unbekannt ist, dass Bannstaub der Qualität F auch zeitweilig astrale Muster stören kann, wenn er über ein Objekt oder Wesen gestreut wird (Wirkung nach Meisterentscheid).



BOABUŦĦANA

Gruppe: Gifte

Beschaffung: 10 D / 2

Rezeptur: 5 Skrupel Schleim vom Gelben Pfeilfrosch, 5 Skrupel Blütenstaub des Yuchak-Ni-Baumes, 10 Skrupel Knochenmehl eines vertrockneten Leichnams, 2 Flux Saft der Moarana-Liane

»Drücke den Saft aus der Liane und fange ihn in einem irdenen Gefäß. Rühre das Knochenmehl hinein und erwärme das Gefäß, so dass die Flüssigkeit andickt. Rufe deine Ahnväter bis auf drei Generationen zu Deiner Hilfe und beraube dann den Frosch seines Giftschleims. Nichts davon darf Dir an die Haut tropfen, sonst ist Dein Tapam verloren. Streiche den Schleim auf die Brühe und lasse sie sieben Tage und Nächte im Tabu stehen, kein Lebewesen darf den Topf anrühren, oder die Mischung verdirbt. Im Gefäß werden sich Pulver und Wasser geschieden vorfinden. Gieße das schleimige Wasser ab, dem Pulver jedoch zerstoße die Kruste und vermische die Blütenpollen und mahle alles gut durch. Fülle das Pulver dann in einen Schrumpfkopf und vernähe ihn gut.

—Anweisung eines Medizinmannes

Labor: archaisches Labor

Probe: + 12 / + 7

Wirkung:

M: 1, 11, 12, 19

A: Kurzatmigkeit, der maximale Ausdauer-Wert sinkt für 8 Stunden um 50%.

B: 1W6–4 SP (A)/KR durch Ersticken für 30 KR

C: 1W6–2 SP (A)/KR durch Ersticken für 1W20+30 KR

D: 1W6 SP (A)/KR durch Ersticken für 2W20+30 KR

E: 2W6 SP (A)/KR durch Ersticken bis zum Tod des Opfers

F: Sofortiger Herzstillstand, Verlust aller AuP und 3W6 LeP. Nach KO Kampfrunden unausweichlicher Tod. Gelingt die Rettung, erhält das Opfer den Vorteil *Resistenz gegen Atemgifte*, aber verliert permanent 1W6 AuP.

Verbreitung: 2 (vorwiegend in Südaventurien) / 5 (Waldmenschen, Utulus)

Merkmale: graugrünes, feines Pulver, das 2W3 KR in der Luft schwebt.

Haltbarkeit: 1W6+6 Monate

Preis: 250 D – bei Waldmenschen weit günstiger im Tausch gegen hochwertige Metallwaren wie Waffen und Rüstungen sowie Artefakte.

Meisterhinweise: Dieses Atemgift der Stufe 19 gehört zu den gefährlichsten Substanzen Aventuriens, da es schnell wirkt (Beginn: 5 KR) und selbst in geringen Dosierungen leicht zum Tode führen kann. Personen, die unter Gifteinfluss stehen, erleiden eine Erschwerung von +15 auf alle Talent- und Zauberproben auf Grund der akuten Atemnot.

Bekannt ist es bei den Schamanen der Waldmenschen und Utulus, nur wenige Alchimisten Meridianas vermögen es ebenfalls herzustellen und hüten dieses Geheimnis eifersüchtig. Gelingt eine KO-Probe +19 zur Giftabwehr, wird der Ausdauer-schaden inklusive Modifikatoren halbiert. Die Hälfte des Ausdauer-schadens wird von den LeP abgezogen.

DRACHENSPEICHEL

Gruppe: Venenik

Beschaffung: 30 D / 7

Rezeptur: 2 Unzen Wolfsrattendung, 5 Unzen Vipernblut, 5 Unzen Ebenholzasche, 3 Unzen Birkenasche, 5 Unzen Unauer Salzlake, 1 Skrupel Rubinsplitter, 1 Unze Brabaker Vitriol, 2 Unzen Quecksilber

»Eine Höllentinktur, in heißem Feuer zu bereiten. Vermische den Dung gut mit dem Blut und beide Aschen mit der Lake. Mach nun ein Feuer so heiß als du kannst und laß beide Breie in geschlossenem Gefäß drauf ziehen. Derweil lös die Rubinsplitter in dem Vitriole und nimm itzo das Gefäß vom Feuer und laß es kühlen. Gib nun das Vitriol bei und laß es verschlossen wieder kochen. Wiederhole selbiges mit dem Quecksilber. Hierbei laße eußerste Vorsicht walten! Nun kühl alles durch Übergießen mit kaltem Wasser und schütt die Flüssigkeit weg. Den Brei jedoch kratz aus dem Gefäß und misch ihn mit Talg und Talk zu einer Paste, welche man auf ein Schwert geben kann und die üble Vergiftungen beibringt. Sie helt sich für ein Jahr.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +6 / +3

Wirkung:

M: 1, 3, 8, 12, 13, 14

A: keine Wirkung außer leichter Übelkeit (für 1 Stunde Proben +1)

B: Das Gebräu erzeugt einmalig 2W6+2 SP.

C: Erzeugt 4W6 SP im Verlauf von einer Stunde.

D: Erzeugt 1W6+1 SP pro SR für 1W6+1 SR.

E: Erzeugt 1W+3 SP pro SR für 1W6+1 SR.

F: Desgleichen, das Opfer erleidet selbst dann (halbierten) Schaden, wenn die KO-Probe +17 gelingt (siehe **WdS 147**); falls das Opfer überlebt, so erhält es den Vorteil *Immunität gegen Drachenspeichel*.

Verbreitung: 5

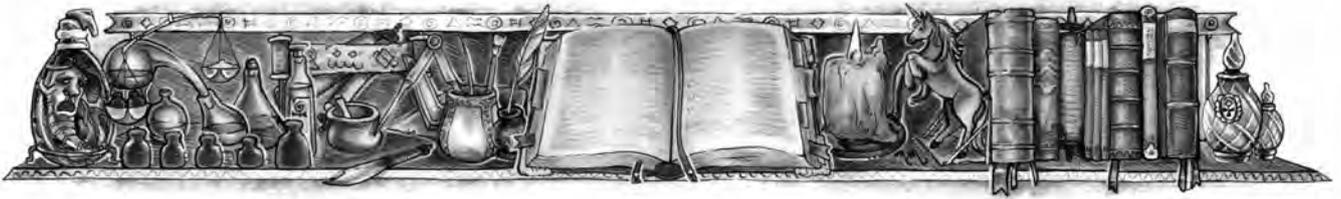
Merkmale: grüne Paste, leicht benommen machender Geruch

Haltbarkeit: W6+9 Monate

Preis: mindestens 60 Dukaten

Meisterhinweise: Die gewonnene Menge reicht für zwei Anwendungen dieses alchemistischen Waffengifts (7. Stufe), allerdings ist mit dem Vermengen mit Wasser auch eine Verwendung als Einnahmegift möglich (wiewohl die entstehende grüne, schwere Flüssigkeit recht auffällig ist). Symptome der Vergiftung sind starke Schwellungen, Schmerzen und Schwindelgefühl. Verwendung findet es vor allem als Fallengift und – bei den Zwergen – bei der Abwehr von Wühlschra-ten und 'Drachengezücht'.

Eine gelungene KO-Probe +7 (siehe **WdS 147**) nach der Vergiftung halbiert die Schadenspunkte.



HALBGIFT

Gruppe: Venenik

Beschaffung: 30 D / 7

Rezeptur: 10 Unzen Holz von einem durch einen Blitz gespaltenen Baum, 12 Unzen Brabaker Vitriol, 1 Alraune, 3 Blüten Roter Lotos; PLUMBUMBARUM

»Zum Ersten löse das Holz, welches du hast gut trucken werden lassen, in dem Vitriole zu einer schleim-eklen breunlichen Masse, was wohl zwei Stunden dauern mag, wobei du anhaltend umrührest. Hernach laß dies in einem irdenen Topfe auf dem Kohlenfeuer warm werden, derweil du die Alraun in einem Mörser zerstoßst. Füg selbige nun bei, misch es dreimal (!) unter und sprich darauf die Formel Plumbumbarum, rühr wieder dreimal und laß stehen, wobei sich der Sud vom Satz trennt. Nimm nun nur den Sud, tu hinzu den möglichst frischen Lotos und gib alles in die Retort. Das wenige Destillat, welches du erhelst, macht dem, dem es ins Blute kommt, schwere Glieder und leßt ihn kempfen wie einen altersschwachen Hund. Die Tinctur helt sich wohl 3 Monde lang.«

—Pheredonios Melenaar, *Die Macht der Elemente*, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +6 / +8

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 10, 26

A: Das Opfer verliert für 7 KR je einen Punkt von AT und PA.

B: Das Opfer verliert für 7 KR je einen Punkt der Werte MU, GE, KK, AT, PA, TP und INI.

C: Das Opfer verliert für 1 SR jeweils 3 Punkte der Werte MU GE AT PA TP und INI

D: MU, GE, AT, PA, TP und INI halbieren sich für 7 SR.

E: Halbierte Werte, jedoch erscheint das Opfer auch nur noch halb so groß und ist dementsprechend schwerer zu treffen (es gilt als *kleiner Gegner*).

F: Desgleichen, jedoch ist das Opfer für die gesamte Wirkungs-dauer auch tatsächlich nur halb so groß wie vorher, was noch ganz andere Auswirkungen mit sich bringt (jedoch keine AT/PA-Erschwernisse) ...

Verbreitung: 4

Merkmale: braune, zähfließende Flüssigkeit mit Lotosgeruch

Haltbarkeit: W3+10 Wochen

Preis: um 60 Dukaten

Meisterhinweise: Zur Substitution des eingebundenen Zauberspruchs wird mit Dingen experimentiert, die das Reaktionsvermögen des Opfers herabsetzen, etwa Cheria-Kakteen, bislang aber wenig erfolgreich (meist nur eine *mögliche Substitution*). Halbgift wird als alchemistisches Waffen- und Einnahmegift verwendet (8. Stufe), dessen Wirkung schon für einige Debatten unter Alchimisten gesorgt hat. Gelingt die KO-Probe +8 nach der Vergiftung (siehe **WdS 147**), so wirkt die Mixtur um eine Stufe niedriger (wobei M nicht möglich ist).

KRÖTENHAUCH

Gruppe: Gifte

Beschaffung: 35 D / 7

Rezeptur: 1 Unze Schweflicher Orazal, eine zusätzliche Alraune, 5 Stacheln eines Morfus, 1 Schank Säure des Tuur-Amashkelches, 1 Flux Gallensaft; HEILKRAFT BANNEN

»Lass die Alraun und das Morfugift in der Orazal-Lösung gut durchweichen. Bevor die Zaubewurzel ganz zerfällt, sprich die Formel HEILKRAFT BANNEN und sieh, wie das Gebräu schlagartig die Farbe verliert. Nimm ein festes Tuch und filtere den Saft in ein Gefäß aus Glas, in das Du auch den Gallensaft und die Säure des Krötenkelches gibst und vorsichtig verrührt. Nun destillier das Gebräu dreimal. Die Tropfen, die Du erhältst, vermögen Haut und Leder weich werden zu lassen wie Butter in der Sonne.«

—Rezept einer schwarzen Hexe, mündlich überliefert, neuzeitlich

Labor: Hexenküche

Probe: +4 / +6

Wirkung:

M: 1, 2, 9, 10, 14

A: Hautrötungen und Schmerzen (Einzelproben +1, Talentproben +3), auf Gegenständen Verfärbungen

B: leichte Verätzungen und Schmerzen (einmalig 2W6 SP, Proben +1/+3), auf Gegenständen Härte -1

C: Verätzungen und Schmerzen (1W3 SP alle 2 KR, Proben +2/+6), auf Gegenständen Härte -3

D: desgleichen, jedoch 1W6 SP alle 2 KR und Härte -5

E: desgleichen, jedoch 1W6 SP/KR und Härte -7

F: Desgleichen; die Säure ist hoch aggressiv und macht vor fast keinem Material Halt (Wirkung wie Salzsäure, zusätzlich zersetzt sie Kupfer und Bronze).

Verbreitung: 3

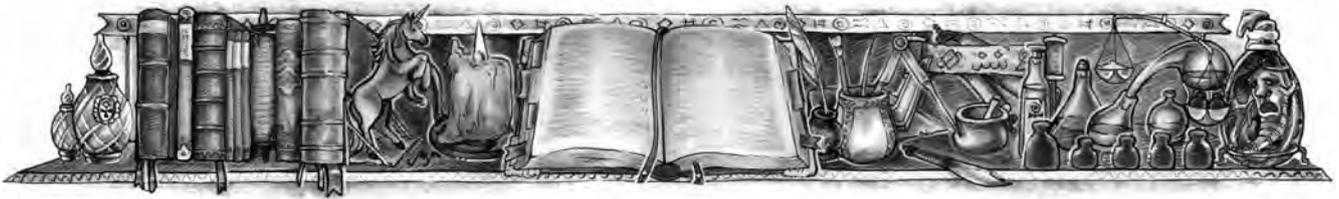
Merkmale: dickflüssige, farblose Substanz, Säure

Haltbarkeit: 2W6+3 Monate

Preis: etwa 70 Dukaten

Meisterhinweise: Krötenhauch ist ein alchemistisches Kontakt- und Einnahmegift der Stufe 6, Beginn: sofort, Dauer: 20 KR / 10 KR. Bei erfolgreichem Giftwiderstandswurf wird der Schaden halbiert. Seine besondere Heimtücke erhält das Gift durch den beigefügten HEILKRAFT BANNEN, der jeden Heilversuch behindert (Erschwernis = Giftstufe). Die Wirkung eines Antidots wird um eine Qualitätsstufe gesenkt.

Zur Anwendung wird die konzentrierte Säure verdünnt, in eine klebrige Paste gerührt und auf Türknäufe aufgetragen oder in ein Getränk gemischt. Krötenhauch ist sehr unauffällig, nur Alkohol darf nicht in der Flüssigkeit enthalten sein. Metall und Glas werden nicht angegriffen, aber Holz und Leder zerfrisst der Krötenhauch mit der Zeit.



PURPURBLITZ

Gruppe: Venenik

Beschaffung: 50 D / 3

Rezeptur: 1 Unze Zinnober, 1 Unze Purpurner Lotos, 2 Unzen Tran der Salzarele, Haut einer Koschkröte, den Stachel einer siebenjährigen Maraske, 20 Unzen Brabaker Vitriol

»Bereite einen Brei aus dem Zinnober, dem getrocknet zerstoßenen Lotos und dem Tran der Salzarele und bilde daraus eine Kugel, welche du in die Haut der Kröte hüllst, wobei deren Warzen nach innen zeigen sollen. Lege dies Beutelchen nun in ein Heptagramm, das du unter dem Lichte von Kor gezeichnet hast, und laß es dorten für drei Nechte, so Kor über dem Horizont steht. Den Stachel der Maraske mußt du vorsichtigst ausblasen und nur in einzelnen Tropfen in das heiße Vitriol leeren. Lasse nun das brodelnde Gebäu ein wenig kühlen und füge das Beutelchen hinzu. Wenn jetzt das Vitriol in bleulichem Lichte erglüht, so ist dein Werk fast getan. Hitz es noch einmal auf, bis dass sich das ganze Beutelchen gelöst hat, und füll nun alles um in die Retort. Was du hier nun destillierest, ist klar und ohn Geschmack und Geruch und macht jeden tot, der es nimmt im nechsten Jahre.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +8 / +4

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 8, 10, 11, 12, 13, 14

A: Für 1W6 Tage ist die KO des Opfers bei Gift-Widerstands-Proben um 3 Punkte gesenkt.

B: Das Opfer erleidet einmalig W20 SP.

C: Das Gift erzeugt 1 SP pro Kampfrunde für eine Dauer von 2W20 Kampfrunden.

D: 1W6 SP/KR für 2W20+30 KR

E: 2W6 SP/KR bis zum Tode des Opfers

F: 2W6 SP/KR bis zum Tode des Opfers, das Opfer erleidet selbst dann (halbierten) Schaden, wenn die KO-Probe +30 gelingt (siehe **WdS 147**); sollte das Opfer jedoch durch irgendein Wunder oder Zauberei die Vergiftung überleben, so erhält es den Vorteil *Immunität gegen Purpurblitz*.

Verbreitung: 3

Merkmale: farbloses Pulver ohne Geruch, löst sich schlierenfrei im Wasser

Haltbarkeit: W6+9 Monat(e)

Preis: mindestens 300 Dukaten und sehr gute Beziehungen.

Meisterhinweise: Wo schon Purpurner Lotos und Maraskengift leicht tödlich wirken können, gilt das leicht wasserlösliche Pulver des Rückstands (nicht das Destillat, wie Pheredonios verschleiernd angibt) als das tödlichste Gift überhaupt (alchemistisches Gift der 20. Stufe). Die einzigen Vergiftungssymptome sind vor den Augen wallende, purpurne Nebel. Eine spätere Untersuchung des Leichnams liefert keine Hinweise auf das Gift, das offiziell natürlich in vielen Regionen als illegal gilt. Gelingt nach der Vergiftung eine KO-Probe +20 (siehe **WdS 147**), wird der Giftschaden halbiert.

SCHLAFGIFT

Gruppe: Venenik

Beschaffung: 18 D / 13

Rezeptur: 2 Unzen Boronwein, 1 Alraune, 5 Ilmenblatt, Asche von 7 schwarzen Gänsedaunen; SOMNIGRAVIS

»Ein Mittel, mit welchem ein Mensch in tiefen Schlaf zu versetzen. Nimm den Boronwein, welcher die Sinne trübt, und lege in ihm die Alraun für dreimal sieben Tage ein, derweil du auch das Ilmenblatt mit den Gensefedern zusammen bei wenig Hitze in kupferner Pfanne röstest und abstehen leßt. Hernach mahle es zu feinem Staube und fülle das Pulver zu dem Weine und der Alraun. Sprich nun (tunlichst zur Mitte der Nacht) einen Somnigravis über die Mixthur – und siehe da, die Alraun zerfällt. Mische das ganze nun gut durch und laße es in glesernem Colben köcheln, bis dass es eindickt. Den Syrup kannst du nun der Speise begeben oder auf einen Dolch streichen, es behelt wohl ein Jahr seine Wirkung.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +5 / +4

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 18, 25

A: Das Opfer ist für 3 SR leicht benebelt (KL, GE, AT/PA –2).

B: Das Opfer ist für 1 SR betäubt und kann sich nicht mehr bewegen.

C: Das Opfer fällt nach 3 KR in einen Tiefschlaf von 3 SR Dauer.

D: Das Opfer fällt schlagartig in einen sieben Spielrunden dauernden Tiefschlaf.

E: Das Opfer fällt schlagartig in einen sieben Stunden dauernden Tiefschlaf.

F: Das Opfer kann aus seinem Schlaf nur noch mit Zauberei – wie einem REVERSALIS [SOMNIGRAVIS] – geweckt werden (Märchen berichten von Prinzen, die ein Jahrhundert geschlafen hätten).

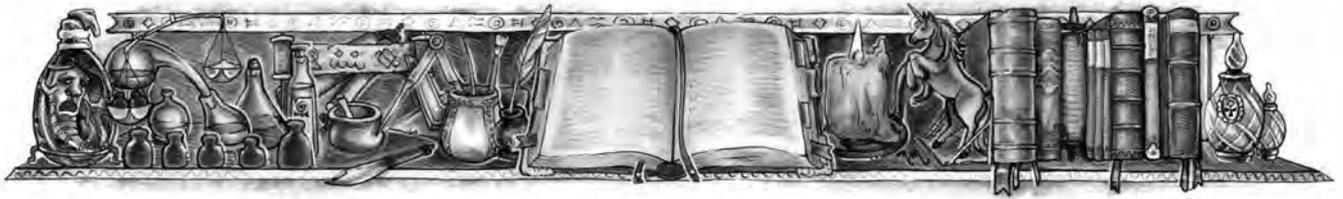
Verbreitung: 6

Merkmale: brauner Sirup, bitterer Geschmack

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 35 Dukaten

Meisterhinweise: Der Boronwein im Schlafgift wird in neueren Rezepturen gelegentlich durch Murmeltiermilch oder Schwarzen Mohn sinnvoll ersetzt, während Experimente mit Boronsschlinge anstelle des SOMNIGRAVIS-Zaubers bislang lediglich eine *mögliche Substitution* darstellen. Der gewonnene Sirup ergibt eine Dosis Waffengift oder aber zwei Dosen Einnahmegift (5. Stufe). Nach einer gelungenen KO-Probe +5 (siehe **WdS 147**) nach der Vergiftung wirkt das Gift, als hätte es eine um zwei Klassen niedrigere Qualität (wobei A die kleinste mögliche Stufe ist).



TULMADRON

Gruppe: Gifte

Beschaffung: 20 D / 4

Rezeptur: 3 Tulma-Knollen, 1 Schank Urin, 1 Flux Skorpiengift, 5 Flux Blut einer betrunkenen Khoramsbestie

»In Steinbrüchen des Khoram-Gebirges finden sich bisweilen faustgroße graubraune Brocken eines seltenen Gesteins, welches in Klumpen im vorherrschenden Sandstein eingelagert ist. Die hier lebenden Ferkinas brechen diese Brocken auf und entnehmen ihnen ein silbergraues, grobkörniges Pulver, das 'Tulmadron'. Dieses Mineral verwenden sie fast ohne Weiterverarbeitung als Waffen- und Einnahmegift, es ist höchst gefährlich und tötet sogar Stiere und Drachen.«

—aus einem Prospektorenbericht, Zorgan 969 BF; nach heutigen Erkenntnissen weitgehend auf Legenden basierend

Labor: archaisches Labor

Probe: +9 / +10

Wirkung:

M: 1, 2, 12, 14, 26

A: Orientierungslosigkeit (alle Eigenschaften -1; bei Giftwiderstand: keine Auswirkungen)

B: Halluzinationen und Schmerzen (alle Eigenschaften -2) und 1W6 -5 SP/KR

C: desgleichen, jedoch 1W6-4 SP/KR

D: desgleichen, jedoch alle Eigenschaften -3 und 1W6-3 SP/KR

E: desgleichen, jedoch alle Eigenschaften -4 und 1W6 SP/KR

F: Schwere Halluzinationen und Schmerzen (alle Eigenschaften -7), aber seltsamerweise nur einmalig 3W20 SP

Verbreitung: 3 (5 bei Ferkinas)

Merkmale: silbernes, krümeliges Pulver

Haltbarkeit: luft- und lichtdicht nahezu unbegrenzt

Preis: 200 D

Meisterhinweise: Die tatsächliche Rezeptur beinhaltet das vorsichtige Auflösen der Gesteinsbrocken durch eine Mischung der flüssigen Zutaten. In einem langwierigen Prozess muss diese Flüssigkeit ins Gestein eindringen und erzeugt im Innern dann die notwendige Verwandlung des Tulmadron in seine silbrige Form. Erst dann darf man die Knollen auftrennen. Tulmadron ist das einzige bekannte mineralische Gift, es besitzt Stufe 15 und beginnt nach 20 KR für insgesamt 3 SR zu wirken. Bei gelungener Giftwiderstands-Probe sinkt die Dauer der Vergiftung auf 50 KR, jeglicher Schaden und die Eigenschaftsabzüge werden halbiert.

WASSERWAHN

Gruppe: Gifte

Beschaffung: 50 D / 4

Rezeptur: Ein Schwarmschwamm, 5 Schank Brabaker Vitriol, 5 Schank Zwiedestillat, das Herz eines Thorwalers oder Goblins, 1 zusätzliche Alraune, das Perlmutter einer violetten Muschel, 1 Flux flüssiges Krakensilber

»Lege den Schwamm in eine solide Wanne mit einer Haut von Banchaber Blende. Gib das Vitriol und das Zwiedestillat hinzu und lasse es für drei Tage circulieren, dass der Schwamm gut durchspült wird. Leite die Flüssigkeit hierbei durch das Herze der Creatur. Selbiges mag Dir als Pumpe dienen, um den Fluss aufrechtzuerhalten. Schöpfe ab am vierten Tage die Flüssigkeit und erhitze sie in einem zweiten Kessel. Gieße einen schmalen Faden Charyptium hinein, nicht zuviel auf einmal, so dass das Wasser violette Farbe annimmt. Gelingt dies, gib die in Scheiben gehackte Alraune und das zerstoßene Perlmutter hinein und rufe IHRE Macht in die Substanz hinein. Die Flüssigkeit sollte nun schlagartig farblos werden, bis auf einige schillernde Augen. Dann ist es wohlgetan und Du kannst die Mixtur abfüllen.«

—Rezeptur, wie sie in Eslamsbrück bekannt ist

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +9 / +7

Wirkung:

M: 1, 3, 5, 18, 20

A: Das Opfer ist für 1W6 Tage leicht verwirrt (MR -1) und verspürt eine unerklärliche Abneigung gegen göttergesegnete Orte.

B: Das Opfer wird für 1W6 Tage anfällig gegen Magie (MR -3) und reagiert auf Geweihte, heilige Orte und Gegenstände aggressiv.

C: Das Opfer erliegt der Beherrschung des Schwarmschwamms, strebt nach dem Ort, an dem der Alchimist die Rückstände des Elixiers versteckt hat und verteidigt diesen Ort für 2W6 Tage erbittert. Es erleidet pro Tag 1W3 SP.

D: Desgleichen, verbunden mit starken Halluzinationen, jedoch 4W6 Tage. Sollte es infolge des Schadens sterben, erhebt es sich als Wasserleiche neu (weitere 1W6 Monate). Das Opfer besitzt *Resistenz (profane Waffen)* und *Verletzlichkeit (geweihte Waffen)*.

E: Desgleichen, jedoch 6W6 Tage und 2W6 Monate Verbleib als Wasserleiche.

F: Wie E, jedoch befindet sich in jeder Ausscheidung des Opfers der Samen des Schwarmschwamms. Nach dem Tod des Opfers erfolgt keine Erhebung als Wasserleiche, sondern die Einfahrt in die Niederhöhlen.

Verbreitung: 3

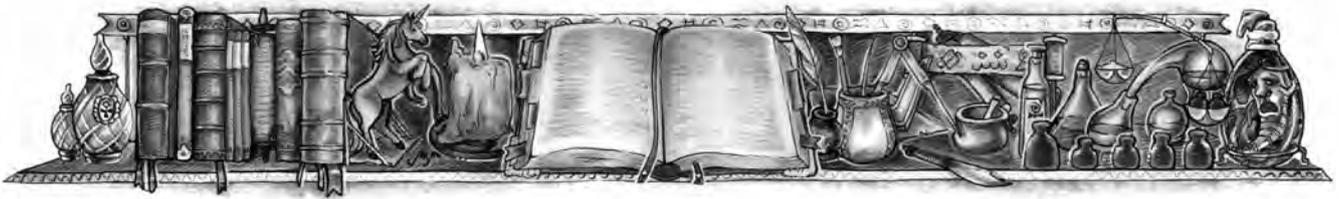
Merkmale: farblose, geschmacklose Flüssigkeit

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: um 180 Dukaten

Meisterhinweise: Wasserwahn gilt sowohl als dämonisches als auch als alchemistisches Einnahmegift der 16. Stufe, Beginn: 2W6 SR. Bei erfolgreicher Giftwiderstandsprobe halbierte Wirkungsdauer im lebenden Zustand.

Bereits der Schwarmschwamm beschützt durch seine dämonische Magie seine Insanquarier, indem er Wesenheiten anstiftet, den Ort zu verteidigen. Die gezielte Vergiftung durch den Wasserwahn nutzen Charyptoroth-Paktierer dazu, besondere Persönlichkeiten in den Bann der *Tiefen Tochter* zu ziehen.



ZAZAMOTOXIN

Gruppe: Gifte

Beschaffung: 75 D / 1

Rezeptur: 1 zusätzliche Alraune, 1 Skrupel Weißer Lotos, 1 Schank Rauchendes Braunöl, 7 Beschwörungskerzen, 3 Flux Gift des Zazamotl'gnakhyaa sowie verschiedene Donaria (siehe Meisterhinweise); INVOCATIO MAIOR

»Löse die Alraun und die Lotosblüten im Braunöl auf und erhitze es auf dampfende Temperatur. Rufe alsdann den DÄMON, wofür Du die Kerzen und Paraphernalia zur Hand haben solltest. Vergiss die Bannkreise nicht und auch nicht die Donaria – der DÄMON nimmt ansonsten Dein Blut und auch Deine Seele mit sich. Hast Du IHN dagegen besänftigt, so mag er Dir ein paar Tropfen seiner giftigen Essenz schenken. Diese träufle nun sofort in die Mixtur und sieh, wie sich die Schwaden schwarz färben. Dann ist's gelungen! «

—aus dem Notizbuch eines Warunker Dämonologen, gefunden bei der Erstürmung der Stadt

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +10 / +8

Wirkung:

M: 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11

A: Das Opfer (ein dämonisches Wesen) verliert für 20 KR / 10 KR die Fähigkeit *Ausweichen in den Limbus*.

B: desgleichen, zusätzlich Verlust von *Unsichtbarkeit* und aller *Regenerations-Fähigkeiten*

C: desgleichen, zusätzlich Lähmung (AT und PA je –1, GS halbiert) und 1W3 SP/KR

D: desgleichen, jedoch AT und PA je –3, GS halbiert und 1W6 SP/KR

E: desgleichen, jedoch AT und PA je –5, GS auf ein Viertel gesenkt und 2W6 SP/KR

F: wie E, jedoch sofort 5W6 SP

Verbreitung: 2

Merkmale: klebrige, dunkelgoldene bis braune Flüssigkeit

Haltbarkeit: etwa 1 Jahr

Preis: um 250 D

Meisterhinweise: Zazamotxin ist ein dämonisches Gift der Stufe 12, Beginn sofort, Dauer 20 KR / 10 KR. Dämonen besitzen keinen Widerstandswurf, Lebewesen dagegen schon. Sie erleiden einen Verlust von 2 Punkten GE und pro KR 1W6 Punkten AU, bei Gelingen des Widerstandswurfes jeweils halbiert.

Das Gift des Dämons (**TCD 116, 151**), welches er in seinem Stachel trägt, wirkt etwas schwächer als die Qualität D. Es ist die Kernzutat dieses Rezeptes und kann nicht substituiert werden. Die einzige Möglichkeit zur Beschaffung ist die Beschwörung eines Zazamotl'gnakhyaa. Dieser verlangt für den Dienst der Abgabe einer bestimmten Giftmenge eine Gegenleistung: das Blut des Beschwörers, die Opferung eines zweiten beschworenen Dämons oder die Überlassung von dämonischen Überresten (siehe die Dämoneneigenschaft *Präsenz*, **WdZ 234**).

ZWEI-KOMPONENTEN-GIFTE

Gruppe: Gifte

Beschaffung: unterschiedlich, meist mehr als 100 D / 3

Rezeptur: unterschiedlich, oft auf Basis bekannter Rezepturen

»**Vergiftungsprotokoll GALXXIII**

Gareth, 03. Boron 10 Hal

Befürchtungen haben sich bestätigt, G. als Reichsverräter enttarnt, möglicherweise auf der Flucht. Nachdem ich G. schon vor Jahren als riskant eingestuft habe, eine Entfernung aus dem Amt wegen SAMs Sturheit jedoch nicht möglich war, ließ ich ihn vergiften: Er nahm die erste Komponente des tödlichen Giftes Bishdariels Angesicht (auf Basis des Venenums der Boronsotter) erfolgreich mit einer Mahlzeit ein. Jeder Teil des Zwei-Komponenten-Giftes ist für sich nicht zu erkennen und ungefährlich, lagert sich aber auf Jahrzehnte im Körper ein. Wird irgendwann der zweite Teil des Einnahmegifts appliziert, kommt es binnen weniger Augenblicke zu Lähmungen und Herzstillstand, der zum Tode führt.

Zweite Komponente beigelegt (kupferne Elixierflasche). Laut Alchimist T.P. mindestens haltbar bis zum Jahre 30 Hal. Das sollte reichen. (Anmerkung an mich: P. eventuell mundtot machen. Anklage wegen Verstoß gegen Wehrheimer Index oder Gotteslästerung wegen Suche nach Polardiamant möglich.) Sie muss dem Reichsverräter eingefloßt werden.

Sig. Baron Dexter Nemrod, Großinquisitor, Reichsgrößenrat, KGIA, OSA

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +10 und mehr / als Einzelkomponenten +15

Wirkung: In der Regel bereits ab Qualität B zuverlässig tödlich. Orientieren Sie sich an Boabungaha oder Purpurblitz.

Verbreitung: 1 (Berufsgeheimnis)

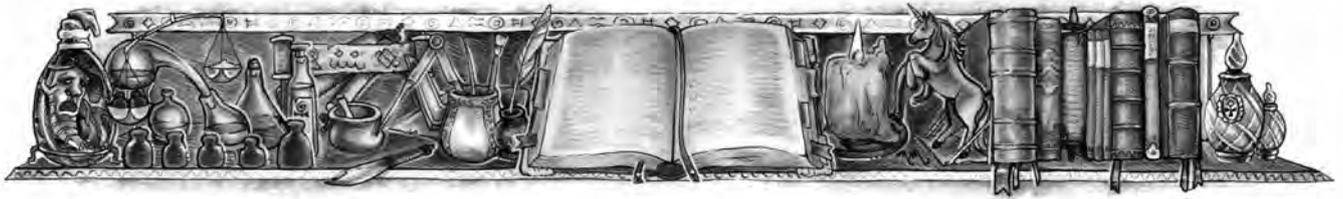
Merkmale: zwei verschiedene Substanzen, oft unscheinbare Flüssigkeiten oder Pulver, die in Mahlzeiten gerührt werden können oder mit der Haut aufgenommen.

Haltbarkeit: in der Regel mehrere Jahre

Preis: unbezahlbar

Meisterhinweise: Zwei-Komponenten-Gifte gehören zu den hinterhältigsten Substanzen, die aventurische Alchimisten herstellen können. Wie in Nemrods Beschreibung besitzt jede einzelne Komponente keinerlei giftige Wirkung, treffen beide aber aufeinander, stellt sich binnen weniger Momente der Tod ein. Die erste Komponente, das *Präparatum*, lagert sich in den Körpern der Opfer ein und kann noch nach vielen Jahren nachgewiesen werden. Würde es aber bereits vom Organismus aufgenommen, wird es nicht mehr als Giftkomponente wahrgenommen und kann von keinem Antidot oder KLARUM PURUM mehr bekämpft werden. Die zweite Komponente, das *Solvatum*, gilt für sich genommen ebenso wenig als Gift, denn es bewirkt nur beim Präparatum eine Veränderung der Struktur – die Giftwirkung findet durch die erste Komponente statt.

Die Kenntnis von Rezepturen der Zwei-Komponenten-Gifte ist kaum verbreitet, jede einzelne Rezeptur gilt als *Berufsgeheimnis*. Das von Exzellenz Nemrod zitierte *Bishdariels Angesicht* kann von begabten Schülern Tyros Prahes aus seinen Geheimaufzeichnungen rekonstruiert oder von findigen Alchimisten in den Archiven der ehemaligen K.u.K. *Garethischen Central-Registatur* entdeckt werden – herausragende kryptographische Kenntnisse vorausgesetzt.



HEILMITTEL

ANTIDOT

Gruppe: Spagyrik

Beschaffung: 25 D / 9

Rezeptur: 1 Blüte vom Schwarzen Lotos, 1 Liter gehartzter Wein, 1 Gran Tulmadron, der Giftzahn einer Nesselvipere, das Weiße eines Storcheneis, 5 Unzen Menchalsaft, 7 Blätter Belmart, 1 Unze Zinnober

»Eine einfache Mixthür, beruhend auf der Versterkung von Menchals und Bellmarts Wirkung. Kleide dich bei der Herstellung tunlichst in Schurz, Handschuh und Maske. Zuvörderst entfernen den Staub aus dem Lotos und gib ihn in den Wein, die Blätter heb jedoch auf. Tu auch das Tulmadron und den Zahn der Viper hierbei und laß es sieben Stunden dunckel und warm stehen. Derweil entnimm das Weiße des Eies, ohne das Gelbe zu verletzen und verrühr's im Menchalsafte. Zerreib nun die Bellmartblätter mit dem Zinnober in deinem Mörser und misch es gut und gib's zum Safte. Verschließ das Gefäß gut und schüttle es zwölfmal unter Ausrufung aller Götter Namen von Nord nach Süd. Laß es nun stehen, bis dass die sieben Stunden vorüber sind, und gib's zum Weine. Jetzt muß die Mixthür aufs Feuer aus glühenden Kohlen und hier in der Retort schmoren, bis dass du eine Unze Destillats — nicht mehr und nicht weniger — erhalten hast. Dies Destillat mag sich wohl der Jahre 3e halten und viele Gifte bannen.«
—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +5 / +4

Wirkung:

M: 1, 3, 12, 18, 19, 24, 33, 35

A: Keine direkte Wirkung, der Genuss bildet jedoch Abwehrkräfte gegen Schwarzen Lotos, so dass das Opfer – wenn es die momentane Vergiftung überlebt – in Zukunft durch Schwarzem Lotos (siehe auch Zoo-Botanica) nur noch 4 SR lang je 1W+1 SP erleidet.

B: Stoppt die Wirkung von Giften bis zur 2. Stufe.

C: Stoppt die Wirkung von Giften bis zur 4. Stufe.

D: Stoppt die Wirkung von Giften bis zur 9. Stufe.

E: Stoppt die Wirkung von Giften bis zur 15. Stufe.

F: Stoppt die Wirkung aller Gifte innerhalb von 1W6 KR.

Verbreitung: 5, es existieren viele modifizierte Varianten

Merkmale: klare Flüssigkeit, alkoholischer Geruch

Haltbarkeit: 2W6+30 Monate



Preis: etwa 50 Dukaten, größere Bandbreite bei bestätigter Qualität (zwischen 10 und 200 Dukaten).

Meisterhinweise: Da sowohl Schwarzer Lotos als auch Tulmadron in den meisten Reichen Aventuriens zu den verbotenen Giften gehören, experimentieren Alchimisten gerne mit alternativen Giften wie Drachenspeichel oder Arax, versuchen die Wirkung von Belmart und Menchal zu potenzieren (was insgesamt jedoch bislang stets schwächere Mittel zutage gebracht hat) oder mischen Hiradwurz bei (der auch ein zunehmend verbreitetes Substitut für Belmart ist). Dagegen gibt es durchaus Erfolge bei spezialisierten Antidoten, die beispielsweise nur gegen Schlangengifte wirken (oft auf Hiradwurz-Basis).

Antidote auf Tulmadron-Basis wirken bei Zwergen und anderen Personen mit dem Vorteil Resistenz oder Immunität gegen mineralische Gifte oder speziell Tulmadron übrigens um eine Qualitätsstufe schlechter (wobei A nicht auf M abfallen kann), gegen Bannstaub sind gegen gewöhnliche Gifte wirkende Antidote allgemein wirkungslos.

FURCHTLOS-TROPFEN

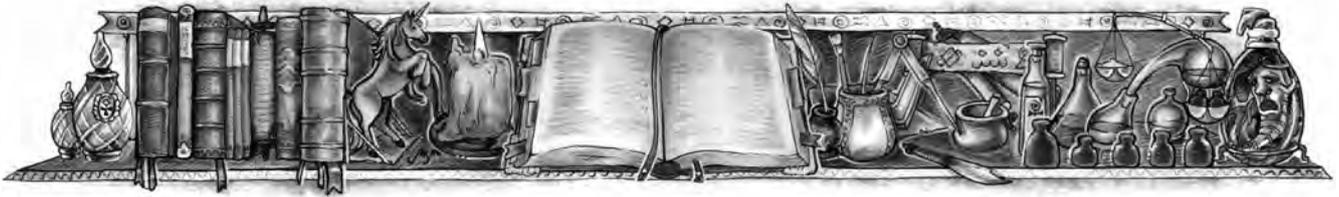
Gruppe: Spagyrik

Beschaffung: 10 D / 12

Rezeptur: 5 Stein Holzkohle, 2 Karat Blutachat, 1 Skrupel Schwefel, 3 Schank Salzwasser, 1 Unze Ilmenblatt-Harz, ein Büschel Haare vom Fell eines Vielfraßes, ein paar Tropfen Quellwasser.

»Grabe ein Loch in den Boden und entzünde ein Feuer. Zerstoße den Achat in Splitter und mische die Bruchstücke zusammen mit dem Harz in die rauchende Holzkohle. Stelle einen Kessel in die Grube, gefüllt mit Salzwasser und rühre den Schwefel hinein. Das Wasser wird schäumen und Blasen werfen. Decke die Grube zu, dass nur ein kleines Loch verbleibt und öffne es nur, um Kohle nachzulegen. Wenn die Nacht am tiefsten ist, rühre die Haare in den Kessel. Nur wenn Du das Tier mit bloßen Händen erlegt hast, verfärbt sich der Trunk schwarz. Decke es zu und warte, bis die Kohle verkohlt ist. In den Kessel gebe einige Tropfen frisches Quellwasser und rühre, bis sich das Wasser mit den Klumpen vermischt hat. Diesen Trunk flöße nun einem schwachen Krieger ein, er wird den Mut eines Bären spüren.«

—Transkription aus dem Orkischen



Labor: archaisches Labor

Probe: +3 / +3

Wirkung:

M: 1, 4, 17, 21, 37

A: Der Anwender fühlt für einen Tag leichte Zuversicht. Eine Probe, die unter Einfluss einer schlechten Eigenschaft verfehlt wurde, darf wiederholt werden oder eine anstehende Probe, die unter Einfluss einer schlechten Eigenschaft stehen wird, darf zweimal abgelegt werden, das bessere Resultat zählt.

B: Eine *Schlechte Eigenschaft* nach Wahl des Anwenders, die als Angst gilt, sinkt für eine Spielrunde um die Hälfte, eine auf Grund der Angst kürzlich misslungene Probe darf wiederholt werden.

C: wie B, jedoch für eine Stunde

D: wie C, jedoch wird die *Schlechte Eigenschaft* komplett unterdrückt

E: Wie D, außerdem sinken alle anderen *Schlechten Eigenschaften*, die als Ängste gelten, um die Hälfte.

F: Alle *Schlechten Eigenschaften*, die als Ängste gelten, sind für die Wirkungsdauer einer Stunde ausgeschaltet. Der Anwender erhält außerdem MU +3 und bekommt den Nachteil *Impulsiv*.

Verbreitung: 4

Merkmale: salzige rotbraune Flüssigkeit

Haltbarkeit: 1W3+3 Monate

Preis: um 20 Dukaten

Meisterhinweise: Hexen ersetzen das beruhigende Ilmenblatt bisweilen durch eine Alraune und den Zauber ÄNGSTE LINDERN, dies gilt als *optimierende Substitution*.

HEILTRANK

Gruppe: Spagyrik

Beschaffung: 5 D / 14

Rezeptur: der Schwanz einer beliebigen Eidechse, 1 Skrupel Gold, 1 Arganwurzel oder 1 Bund Wirselskraut, 10 Unzen Morgentau

»Zuwoerdest nimm alle festen Zuthaten, den Dechsen-Schwanz wohlweislich getrocknet, und zermahl sie all und einzeln zu einem feinen Staube. So du eine Arganwurzel hast, zerschneide sie nun in Scheiben von eines Pergamentes Dicke. So du Würsel hast, flicht ihn zu einem Netze von der Größe des Gefäßes, welches du zur Herstellung zu verwenden gedenkst. Mische nun die Staube miteinander und füll das Gefäß mit einer Lage desselben, auf welches du eine Lage der Argan oder des Würfels heufst, gefolgt in selbiger Reihe von Staub und Kraut, bis dass das Gefäß voll. Schütte nun den Morgentau darüber und bedecke alles mit einem blauen Tuche. Lasse nun das Gefäß stehen, wo es warm ist und rühr es nicht an bis zum siebten Tage, seih die Flüssigkeit ab und bewahr sie ohne Licht, so erhält sie sich wohl 2 Jahre und wird dir augenblicklich Gesundheit wiedergeben.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +2 / +1

Wirkung:

M: 1, 3, 5, 18, 19, 21, 22, 24, Gebräu erzeugt 2W6 SP bei heftigem Erbrechen

A: Der Anwender regeneriert augenblicklich 1W6 LeP, erleidet jedoch eine leichte Sinnestrübung (KL, GE -1 für 1 Stunde).

B: augenblickliche Regeneration von 1W6+2 LeP

C: 2W6+4 LP

D: 3W6+6 LP

E: Alle LP

F: Der Trank bringt 3W6+25 LeP zurück, auch über das Maximum hinaus, neutralisiert jedoch die Wirkung aller anderen alchemisch-magischen Tränke, Gifte und Elixiere für eine Woche (also auch alle weiteren Heiltränke, die innerhalb der nächsten Woche genossen werden).

Verbreitung: 7; Dutzende verschiedene Rezepturen

Merkmale: klare Flüssigkeit mit erfrischendem Geruch

Haltbarkeit: 1W6+20 Monate

Preis: ab 10 Dukaten; bestätigte Qualitäten erzielen Preise von bis zu 2 Dukaten pro LeP.

Meisterhinweise: Melenaars Anleitung für die Bereitung des Heiltranks – gewiss eines der bekanntesten alchemistischen Wundermittel – mag zwar die verbreitetste und meist verwendete sein, keinesfalls aber die einzige. Es kursieren zahllose Varianten, auch mit Unterstützung durch Zauberei, teils auf Basis von verschiedensten Substituten, oft aber auch völlig unabhängige Rezepturen mit besserer, weitgehend identischer oder auch schlechterer Wirkung. In Südaventurien etwa ist eine vollständig substituierte und ebenso wirkungsvolle Variante auf Basis von Storchen- oder Ibisfedern, Diamantstaub, Roter Pfeilblüte und frisch gekeimten Knoblauchzehen zunehmend verbreitet. *Wunden* werden durch den Heiltrank ebenfalls geheilt: Für je 7 gewonnene LeP wird eine Wunde gestrichen – falls Sie mit Trefferzonen spielen werden Regionen bevorzugt behandelt, die die größte Summe an Wunden erhalten haben.

PASTILLEN GEGEN ERSCHÖPFUNG

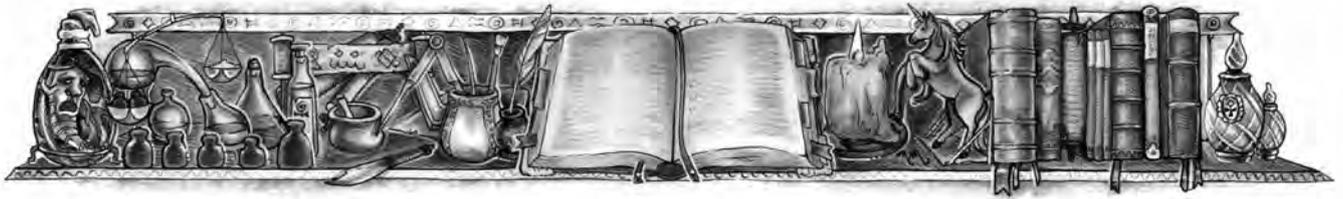
Gruppe: Spagyrik

Beschaffung: 5 D / 11

Rezeptur: eine halbe Handvoll von der Nachgeburt einer Frau im Kindbett, 6 Unzen Pferdeschweiß, 5 getrocknete Blätter Gulmond, mehrere Steineicheln, 2 Flux Yagan-Öl

»Zuwoerdest gebet die Nachgeburt in ein kleines Schälchen, roestet's bis sie trocken ist und entflammet's mit einem Feuerfunken. Sind die Flammen erloschen, vermendet's, was bleibt, mit dem Roszschweisz und broeslet den Ghoumond mit hinein. Tuet's in den Autoklav und kochet's, bis es blau werdet und alles darin zerfallet. Derweil enthauptet und zerstoßet die Eicheln zu Staube. Nehmet die Essenz aus dem Autoklav und lasset's erkalten. Drauf destillieret draus 49 Tropfen, vermischet's mit dem Yaganoel und gebet ausreichend Eichelpulver zu, um drei grosse Pastillen draus zu drehen. Gut bewahrtet, wirken's ein halbes und ein viertel Jahr.«

—Kleiner Paramanthus, Abschrift der Anatomischen Akademie zu Vinsalt von etwa 800 BF



Labor: Hexenküche

Probe: +4/ +4

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 6, 9, 13, 14, 18, 19, 21, 22, 24, 25, 33, 34

A: Außer einem gewissen Wohlbefinden keine Wirkung (d.h. normale Regeneration von AuP und Abbau von Erschöpfung, allerdings geringere Auswirkungen störender Einflüsse)

B: Der Anwender regeneriert in der nächsten Spielrunde 1W6 AuP zusätzlich.

C: Für 1W6 SR jeweils Regeneration von 1W6 AuP zusätzlich sowie Abbau von 1 Punkt Erschöpfung.

D: Für 1W6+2 SR jeweils Regeneration von 1W6 AuP zusätzlich sowie Abbau von 1 Punkt Erschöpfung.

E: Innerhalb der nächsten 7 SR regeneriert der Anwender sämtliche AuP und baut jegliche Erschöpfung ab.

F: 1W6+6 SR jeweils Regeneration 1W6+2 AuP zusätzlich (sowie Abbau von 3 Punkten Erschöpfung je SR), auch über das Maximum hinaus, doch fühlt sich der Anwender am nächsten Tag sehr geschwächt: Alle Aktionen kosten das Doppelte an AuP, Erschöpfung steigt ebenfalls doppelt so schnell.

Verbreitung: 6

Merkmale: dunkelblaue Pastillen mit bitterem Geschmack und steckendem Geruch

Haltbarkeit: W3+7 Monat(e)

Preis: etwa 10 Dukaten für drei Pastillen

Meisterhinweise: Anstelle des Pulvers zerstoßener Eicheln kann fast jedes andere Bindemittel verwendet werden, beispielsweise Mehl oder Zucker.

PROPHYLAKTIKA, VORBEUGENDE GEGENGIFTE (AM BEISPIEL KUKKRIS)

Gruppe: Spagyrik

Beschaffung: 18 D / 4

Rezeptur: 12 Früchte vom Goldregen, 3 Unzen Menchalsaft, 1 fauliger Knoten von den Ranken der Mirhamer Seidenliane, 1/2 Unze Quecksilber, 1 Schank Mohaska, der Absud aus einem Moosballen Olginwurz

»Bereitung des Prophylacticums gegen Kukkris: Die Goldregenfrüchte in eine Pfanne geben und über dem Feuer ausglühen lassen, bis nur noch Asche bleibt. Vorsicht vor den dabei entstehenden giftigen Dämpfen. Die Reste dann mit dem Menchalsaft verrühren. Den Knoten der Seidenliane in einem silbernen Mörser zerstampfen und mit dem Quecksilber verrühren. Mit dem Mohaska aufgießen. Dies dann im Autoklav verkochen und stehen lassen, bis alles braungrüne Farbe hat, und daraus zwölf Flux destillieren. Beide Mittel zusammen in einen Cucurbit mit Helm geben und in den Athanor setzen. Diesen drei Tage heizen. Der Mixtur dann den Olginsud untermischen und daraus sieben Flux destillieren.«

—aus der privaten Rezeptursammlung von Horun dem Giftfürsten, Al'Anfa

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +7/ +7

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 6, 9, 13, 14, 18, 19, der Anwender erleidet den halben Schaden des Giftes, gegen welches das Prophylaktikum eigentlich wirken soll (bei alchemistischen Giften in mehreren Abstufungen entsprechend Qualität B), das evtl. ebenfalls eingenommene Gift wirkt zusätzlich.

A: Die Symptome des innerhalb der kommenden 6 Stunden eingenommenen Giftes äußern sich nur stark abgeschwächt, die Schadenswirkung des Giftes entfaltet sich erst nach der doppelten Zeit, aber ungemindert.

B: Die Resistenzprobe gegen das Gift ist in den folgenden 3 Stunden um 3 Punkte erleichtert.

C: desgleichen, 6 Punkte

D: desgleichen, 12 Punkte

E: Die Resistenzprobe ist um 17 Punkte erleichtert; erfolgt innerhalb der nächsten 6 Stunden jedoch keine Einnahme des entsprechenden Giftes, setzt eine Vergiftung durch das Prophylaktikum ein, die den halben Schaden des Giftes verursacht, gegen welches das Prophylaktikum eigentlich wirken soll (bei alchemistischen Giften in mehreren Abstufungen entsprechend Qualität B).

F: desgleichen, 22 Punkte und voller Giftschaden (bzw. Qualität D bei alchemistischen Giften)

Verbreitung: 4 (vor allem in Al'Anfa, Mengbilla, Fasar und Vinsalt erhältlich)

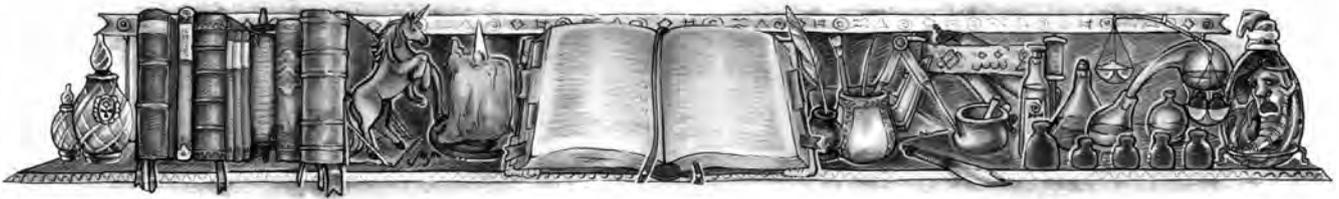
Merkmale: klare, gelbe Flüssigkeit mit leicht fauligem Geruch

Haltbarkeit: W3+4 Monate

Preis: um 35 Dukaten

Meisterhinweise: Vor allem in den Städten der Giftmischer sind spezialisierte Gegengifte anstelle eines normalen Antidots verbreitet (siehe auch dort), die bereits vor einer potentiellen Vergiftung eingenommen werden. Da zu ihrer Bereitung eine geringe Dosis des Gifts, gegen welches das Gegengift wirken soll, oder aber die Vorstufe dessen (um beim Beispiel Kukkris zu bleiben: jenes Gift wird aus den fauligen Knollen der Mirhamer Seidenliane gewonnen) vonnöten ist, ist die Einnahme aber nicht immer ganz risikolos.

Das hier vorgestellte Prophylaktikum gegen Kukkris soll Ihnen nur als Beispiel für eigene Gegengifte dienen. Orientieren Sie sich in der Wirkung an der obigen und passen Sie die Boni auf die Resistenzprobe entsprechend an, wenn es sich um ein schwächeres oder stärkeres Gift handelt – der Bonus der Qualität D entspricht der Stufe des Giftes; bei Qualität F ist auch der zusätzliche Zuschlag +10 enthalten, so dass eine einfache KO-Probe genügt, um unbeeinflusst von der Vergiftung zu bleiben (siehe **WdS 147**). An Zutaten werden neben einem Hauch des Giftes häufig die Widerstandskraft stärkende Mittel (aber auch Zwergenspeichel oder Mungoblut) oder Kräuter gegen Vergiftungen verwendet (etwa Nothilf gegen Tulmadron oder Hiradwurz gegen Schlangengifte, mit dem REVERSALIS-Zauber wird ebenfalls experimentiert), ebenso Pflanzen zur Linderung der Symptome der jeweiligen Vergiftung. Auch Quecksilber findet häufig Anwendung, da ihm nachgesagt wird, es verwandle das Gift in ungiftige Substanzen, während Tonerde Giftstoffe binden soll.



PULVER DES KLAREN GEISTES, ΕΙΠ ΑΝΤΙ-ΠΑΡΚΟΤΙΚΟΝ

Gruppe: Spagyrik

Beschaffung: 8 D / 14

Rezeptur: 5 Blätter Gulmond, 1 Wirselkraut, 1 zusätzliche Alraune, 1 Karat Amethyst, 12 getrocknete Rosenblüten in den Farben weiß, rot, rosa und gelb, 5 Schank Zuckerwasser, EIGENSCHAFTEN WIEDERHERSTELLEN

»Bereite das Wasser und erhitze es, bis es Blasen wirft. Gebe den Gulmond, das Wirselkraut und die Rosenblüten hinein und koch den Saft aus. Nach 100 Herzschlägen schöpfe die Blätter heraus und trüfle den letzten Rest Flüssigkeit aus ihnen in eine Schale, in der die geschälte Alraun liegt. Wirke den stärkenden Spruch und reibe dann die Zauberwurzel in den Kessel, vorsichtig beobachte, wie der Sud die Farbe von grün zu rot und zu rosa wechselt. Stoppe, sobald dies geschehen, und erhitze es erneut. Gib in den kochenden Kessel dann den Amethyst und lasse es so lange auf dem Feuer, bis die Flüssigkeit vollständig vergangen ist. Kratze das Pulver aus dem Kessel, doch lasse den Alraunrest zurück. Auch den Amethyst werfe fort, denn er hat nun seine Farbe verloren und ist wertlos.«

—Rezeptur eines westaventurischen Hexenzirkels

Labor: archaisches Labor

Probe: +3 / +2

Wirkung:

M: 1, 2, 7, 18, 20

A: Erschwernisse, die auf Grund eines Rauschmittels erzeugt werden, sinken um 1.

B: Wie A, zusätzlich wird die Dauer eines Rausches halbiert.

C: Desgleichen, die Stufe eines Rauschmittels wird um 1 gesenkt (und die verminderten Auswirkungen und die Dauer zur Grundlage der Berechnungen).

D: desgleichen, zwei Stufen

E: Die Wirkung eines Rausches endet in 1W20 Kampfrunden.

F: Der Anwender wird sofort von allen Rauschzuständen befreit, doch nur, solange er fortan abstinent lebt. Die Einnahme eines weiteren Rauschmittels lässt den alten Rausch wieder auftreten – regeltechnisch wird die Stufe des Rauschmittels um 1 erhöht. Bei nicht alchimistischen Rauschzuständen (z.B. durch Alkohol) erhöhen sich Probenerschwernisse um +2.

Verbreitung: 4

Merkmale: körniges Pulver mit süßem Aroma

Haltbarkeit: 1W6+3 Monate

Preis: etwa 15 Dukaten

Meisterhinweise: Die größte Schwierigkeit ist, während eines Rauschzustandes das Pulver einzunehmen. Waldmenschen haben Erfolge mit trichterförmigen Blasrohren erzielt, so dass das Opfer das Pulver unabsichtlich durch die Atemwege aufnimmt. Das Pulver ist zudem in Wasser löslich.

RESTORARIUM

Gruppe: Spagyrik

Beschaffung: 60 D / 3

Rezeptur: 1/2 Schank Theriak, 1 Skrupel Goldstaub, die Haut einer Schlange, 1 zusätzliche Alraune, 1 Schank Brabaker Vitriol, 1 Unze Tran; BALSAM SALABUNDE

»Nimm eine Alraun, welche über zwei Beinstrünke und zwei Armwurzeln verfügt. Lege sie in das Vitriol und nimm sie nach 100 Herzschlägen wieder heraus, wenn sie bereits halb zergangen ist. Sprich sodann den BALSAM darüber und sieh, wie sich die Haut der Mandragora wieder verfestigt. Gebe die grüne Lebensessenz in die gut gekühlte Retorte und stelle sicher, dass auch der Alembic mit Eiswasser gekühlt wird. Reibe die Schuppen der Schlangenhaut in die Retorte, gib das Gold und die Alraun hinzu und erhitze die Retort. Doch lasse sie nicht zu heiß werden, das Theriak darf nicht offen dampfen, sondern langsam zergehen. Du erkennst die richtige Temperatur, wenn die goldenen Körner an der Oberfläche schwimmen. Nimm vom Destillat die ersten zwanzig Tropfen. Mit ihnen rühre eine Salbe an, die gar Tote zum Leben erwecken kann. Doch zähle weder zu wenig noch zu viel, das Ergebnis ist unvorhersehbar! «

—Rezeptur von Magistra Sylphoria, Paavi 1031 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +6 / +3

Wirkung:

M: 1, 2, 8, 11, 15, 29

A: Die nächste KO-Probe zur Wundheilung ist um 3 Punkte erleichtert. Es werden 1W6 Punkte verlorenes Sikaryan in der nächsten Ruhephase regeneriert.

B: Körperteile mit einfachen Wunden werden geheilt. Als 'Nebenwirkung' werden 2W6+3 LeP geheilt (keine weitere Wundheilung durch den LeP-Gewinn). Sikaryan-Gewinn: jeweils 1W6 Punkte in den nächsten 2 Ruhephasen.

C: Körperteile mit zweifachen Wunden werden geheilt. Nebenwirkung: 3W6+6 LeP. Sikaryan-Gewinn: jeweils 1W6 Punkte in den nächsten 3 Ruhephasen.

D: Körperteile mit dreifachen Wunden werden geheilt. Frisch abgetrennte Gliedmaßen wachsen wieder an. Nebenwirkung: 4W6+9 LeP. Sikaryan-Gewinn: jeweils 1W6 Punkte in den nächsten 4 Ruhephasen.

E: Alle Wunden werden geheilt, auch Körperteile, die mehr als drei Wunden erlitten haben. Frisch abgetrennte Gliedmaßen wachsen wieder an. Nebenwirkung: 5W6+12 LeP. Übersteigen dabei die LeP das Maximum, erhält der Anwender 1 permanenten LeP. Sikaryan wird komplett regeneriert.

F: wie E, nur heilen auch bereits ältere Amputationen wieder an. Skrupellose Anatomen experimentieren mit Gliedmaßen, die nicht vom Amputationsopfer selbst stammen.

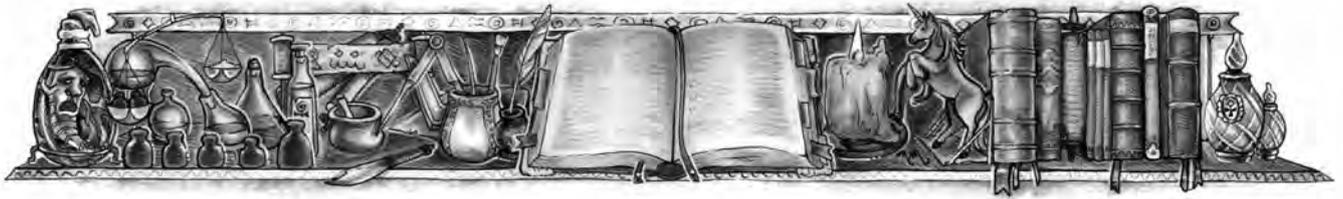
Verbreitung: 3

Merkmale: grüne Salbe mit lichtreflektierenden Sprengeln

Haltbarkeit: etwa 3W6+3 Wochen

Preis: etwa 120 D

Meisterhinweise: Dieses hochwirksame Heilelixier wurde erstmals in Paavi gebraut und besitzt auf Grund der teuren Zu-



taten keine weite Verbreitung. Seine Fähigkeiten zur Heilung selbst schwerster Wunden und die Regeneration von totem Gewebe machen es sehr begehrt bei Feldschern.

SCHLAFTRUNK

Gruppe: Spagyrik

Beschaffung: 10 D / 10

Rezeptur: 1 Vierblättrige Einbeere, 10 Unzen klares Regenwasser, 2 Yagannüsse, 1 Bund Minze, 3 Blatt Gulmond, 1 Bund Kamille, 5 Rabenfedern, 1 Unze weißer Khômsand

»Thunlichst bei Madalicht herzustellen. Zerdrück die Beeren des Vierblatts und gib den Saft zum Wasser; zerhau die Nüsse und gib sie hinzu; zermahl die Minz, den Gulmond und die Kamill – welche du vorher allesamten getrucknet hast – und stell den gemeinsamen Staub ins Mondlicht. Nimm nun einen Tiegel aus lauterem Eisen und zerschneid die Federn jede mit sieben Schnitten hierhinein; fülle den Tiegel nun mit dem Sand, auf dass die Federn bedeckt sind und entfach darunter ein Feuer so heiß als du kannst. Sobald sich auf dem heißen Sande schwarze Blasen zeigen, nimm den Tiegel schnell vom Feuer und zerstoß das noch heiße Gemeng in einem irdenen Mörser; vermisch es nun mit dem Kreuterstaube und lösch die noch warme Mischung mit dem Nuss- und Beerenwasser. Stell alles wieder ins Mondlicht und warte bis der Tag dämmt, also wirst du eine Mixtur erhalten, welchselbige dir des Nachts Heil verschafft so du sie im nechsten Jahre verwendest.

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +3 / +1

Wirkung:

M: 1, 3, 9, 13, 14, 18, 21, 22, 24, 25, 33, 34

A: Erholsamer Tiefschlaf (Proben +3 gegen Störungen, aber auch gegen Aufweckversuche).

B: Regeneration von 1 zusätzlichen Punkt LE und AE während einer Schlafphase.

C: desgleichen, jedoch 2 Punkte

D: Verdoppelt die Regeneration von LeP und AsP und den Abbau von Erschöpfung.

E: Verdreifacht die Regeneration von LeP und AsP und den Abbau von Erschöpfung.

F: Alle verlorenen LeP werden über Nacht zurückgewonnen, jegliche Erschöpfung abgebaut und 4W6 AsP regeneriert, jedoch kann der Anwender in den nächsten 1W6 Nächten nicht erholsam schlafen, sprich: Er regeneriert während dieser Zeit nichts.

Verbreitung: 5

Merkmale: dunkelgrauer Sirup

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 20 Dukaten

Meisterhinweise: Als sinnvolle Substitution für die Rabenfeder gilt Schwarzer Mohn. Seltener und ein wenig teurer, aber nicht unbekannt ist eine abgewandelte Rezeptur mit Kairan (am Maraskan-Sund wird Elburumer Feuerschlick verwendet), Alraune und den Flügeln des Lotosfalters anstelle von Vierblättriger Einbeere, Yagan und Gulmond, die statt LeP und Erschöpfung die Regeneration von AsP verbessert. Die laut Grundrezept regenerierenden LeP werden stattdessen ebenfalls den AsP zugerechnet (Qualität F regeneriert somit die AsP um 4W6 über den Grundwert hinaus); es wird nur solche Erschöpfung regeneriert, die durch Verlust von *Ausdauer beim Zaubern* (siehe **WdZ 23f**) erhalten wurde.

RAUSCHMITTEL

BERSERKERELIXIER

Gruppe: Narkotika

Beschaffung: 20 D / 8

Rezeptur: 1 Feueropal, 5 Unzen Feuerkraut, 10 Unzen echtes Premer Feuer, 1 ganzer Schleimiger Sumpfknöterich, 5 Unzen Blut von einem durch das Beil gerichteten wahnsinnigen Mörder, 1 zusätzliche Alraune; KARNIFILO

»Nur zuzubereiten, wenn Kor und Marbo in Quadratur stehen. Zerhau den Opaal inmitten eines großen Heptagramma unter freiem Himmel. Löse nun das Feuerkraut in dem Feuer und stell beides desgleichen ins Pentagramma. Nun mußt du eilig sein: Der Knöterich wird in güldenem Tiegel verrieben, das Blut hinzugefügt und beides vermischt. Hinein nun den Opaalstaub und das Feuer. Tritt zurück, denn itzo fehrt eine Flamme gen Himmel. Sprich nun einen Saft, Kraft auf die Alraun und wirf selbige in die nun brodelnde Mischung,



worauf ein weiterer Blitz, diesmal von grüner Farbe, in die Höhe schießt. Laß die Mixtur nun kühlen und schöpf die grünliche Flüssigkeit, die oben steht, ab und fülle sie in ein undurchsichtiges Gefäß. Sie wird sich wohl zwei Jahr halten, und jeden, der sie trinkt, in einen rasenden Irren verwandeln.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

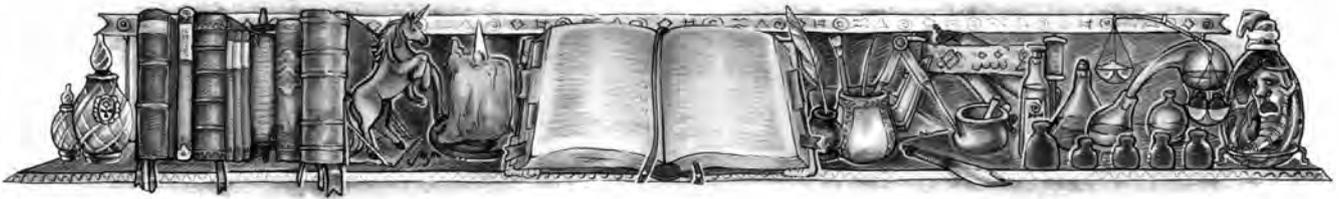
Labor: archaisches Labor

Probe: +6 / +3

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 8, 9, 12, 13, 14, 21, 23, 24, 27

A: Erhöhte Aggressivität für 1 SR (Jähzorn +7, auch wenn der Anwender diesen Nachteil nicht haben sollte), dem Opfer trieft Schaum aus dem Mund. Darf bei einem überraschenden Kampfbeginn (**WdS 78**) infolge des Jähzorns seine INI mit +1W6 bestimmen.



B: desgleichen (nur ohne Speichel), zusätzlich AT +1
C: Der Anwender schlägt für 7 KR auf alles ein, was sich bewegt, dabei hat er eine um 2 verbesserte AT und eine um 2 verschlechterte PA und erzielt einen zusätzlichen Trefferpunkt.
D: Die Wirkung hält W20 KR an, richtet sich in erster Linie gegen wirkliche Gegner und ergibt eine AT/PA-Verschiebung von 5 Punkten sowie TP +2.

E: desgleichen, jedoch 1 SR und TP +3

F: Die AT steigt für 3 SR auf 20, die PA fällt auf 0, die TP steigen um 5, das Opfer nimmt keine Schmerzen mehr wahr – und es besteht die Gefahr (bei 19 und 20 auf W20), dass das Opfer den Nachteil Bluttausch erhält (siehe **WdH 261**) und diesem verfällt, sobald es in einem Kampf die erste Wunde hinnehmen musste und ihm eine Selbstbeherrschungs-Probe +7 misslingt.

Verbreitung: 5

Merkmale: grüne, trübe Flüssigkeit, scharfer Geruch

Haltbarkeit: 2W6+17 Monate

Preis: um 40 Dukaten

Meisterhinweise: Für den eingebundenen Zauberspruch (eine Frühform des KARNIFILO) sind allerlei Substitutionen bekannt, vom Geifer eines Walwütigen über Schuppen eines Marus bis hin zum Knochenstaub eines wahnsinnigen Veterans der Dritten Dämonenschlacht. Bei den Bluttemplern auf Maraskan und in Tobrien werden Berserkerelixiere oft mittels dämonischer Unterstützung gemischt und weitaus günstiger in den Reihen der Soldaten verteilt. Unter dem Einfluss des Elixiers, das in einer thaumaturgischen Variante auch als *Amokwasser* bekannt ist, kann das Opfer keine Kampf-Sonderfertigkeiten mehr einsetzen (Ausnahmen: *Wuchtschlag* und *Sturmangriff*).

BESTINOID (VARIANTE DES BERSERKERELIXIERS)

Gruppe: Narkotika

Beschaffung: 50 D / 4

Rezeptur: wie Berserkerelixier, außerdem 1 zusätzliche Alraune, die Duftdrüsen eines Bibers, 1 Flux Rosenblütenessenz, 2 Gran Lotosstaub (beliebiger Art)

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +7 / +9

Wirkung: wie Berserkerelixier gleicher Stufe, die Wirkung äußert sich nur gegen den Träger des *Destinatum*

Verbreitung: 3

Preis: etwa 100 Dukaten für beide Komponenten

Meisterhinweise: Diese Variante des *Berserkerelixiers* wurde speziell für Tiere entwickelt und besteht aus zwei einzelnen Elixieren. Den Tieren wird das *Furorikum* verabreicht, das bis auf eine leichte Aggressivität keine unmittelbare Auswirkung besitzt. Das *Destinatum* ist der passende Lockstoff. Es entfaltet bei Wärme seine Wirkung und muss daher einem Parfüm gleich auf die Haut oder am Körper getragene Kleider aufgetragen werden. Nehmen die Tiere die Witterung des *Destinatum*s auf, verwandeln sie sich in rasende Bestien und attackieren gezielt den Träger des Lockmittels. Eine Variante zur Anwendung gegenüber menschlichen Berserkern wird vermutet.

FRIEDENSWASSER

Gruppe: Narkotika

Beschaffung: 25 D / 9

Rezeptur: 8 Nadeln vom Lebensbaum, die Samen einer Kapsel Tigermohn, 10 Unzen reiner Alkohol, 2 Unzen getrocknetes Ilmenblatt, 4 Blätter vom Eisenkraut, 1/2 Schank durch einen Regenbogen gefallener Regentropfen

»Das Friedenswasser kann man nur bereiten an einem Tage im Travia-Mond. Für eine Nacht, in der Horas scheint, muss man die Nadeln und den Mohn in Alkohol geben und anschließend entfernen. Daraufhin gibt man den Alkohol zusammen mit Ilmenblatt und dem ausgepressten Saft des Eisenkrauts in die Retorte. Die ersten 16 Tropfen Destillat von glasklarer Farbe fängt man auf und mischt sie mit den Regentropfen. Das Wasser hat einen leicht metallischen Geschmack, und jeder, der es innerhalb des nächsten Jahres trinkt, wird friedfertig wie ein Lamm.«

—*Monographie der Anconitin Fenia von Sturmfels, Baburin, um 910 BF*

Labor: Hexenküche

Probe: +4 / +4

Wirkung:

M: 1, 2, 4, 5, 26, 40

A: Akute Wutausbrüche werden gelindert (Einnahme ermöglicht eine *Selbstbeherrschungs-Probe* außer der Reihe).

B: Bewirkt Entspannung für 1W6 Stunden (ein eventueller Nachteil Jähzorn sinkt um 2 Punkte).

C: Der Anwender ist für 1W6 SR sehr friedlich gestimmt (Jähzorn –5) und greift niemanden mehr von sich aus an.

D: Der Jähzorn erlischt für 1W6+2 SR völlig und der Anwender ist so friedfertig, dass er keinesfalls mehr attackiert.

E: Desgleichen, 1W6+4 SR, der Friedfertige versucht, alle anwesenden Personen und intelligente Kreaturen von der Sinnlosigkeit des Kämpfens zu überzeugen (ja, auch den hungrigen Oger dort drüben ...).

F: Desgleichen, außerdem trachtet der Anwender danach, ohne Gewaltanwendung alle Waffen an sich zu bringen, derer er habhaft werden kann, um diese zu zerbrechen; in 10 % aller Fälle sinkt der eventuelle Nachteil Jähzorn permanent um 1 Punkt.

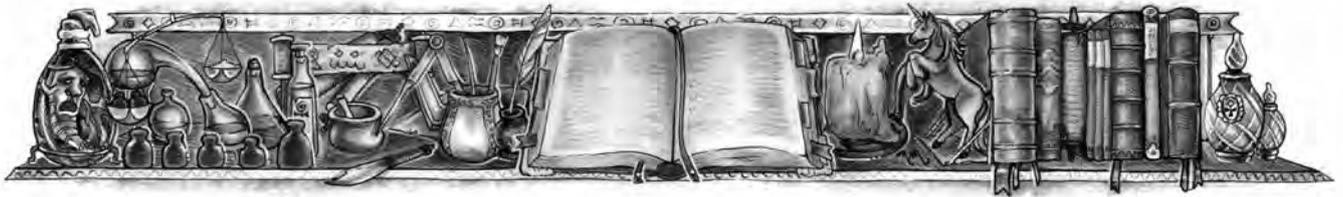
Verbreitung: 3

Merkmale: klare Flüssigkeit, leicht metallischer Geschmack

Haltbarkeit: W3+10 Monate

Preis: um 50 Dukaten

Meisterhinweise: Das seltene Friedenswasser findet vor allem Anwendung bei Heilern, den Marbiden und den Noioniten, da es auch bei massiven Tobsuchtsanfällen und sogar Berserkern und Walwütigen seine Wirkung zeigt. Um einen Missbrauch bestmöglich zu verhindern, wird das Geheimnis um die Herstellung des exotischen Gebräus allerdings von nur wenigen götterfürchtigen Alchimisten streng gehütet. Die Kirche der Tsa betrachtet es als ein Geschenk der Jungen Göttin, eine Sekte auch als ihre Tränen, die sie in ihrer Trauer über das streitsüchtige Menschengeschlecht vergießt. Das Ausspielen der Wirkung ist vor allem eine rollenspielerische Herausforderung, die sich nur schwer in Regeln und Zahlen fassen lässt, so dass wir auf solche weitgehend verzichtet haben. Falls Sie derlei für Ihre Spielrunde für nötig erachten, so fühlen Sie sich frei, beispielsweise die Kampfwerte des Anwenders drastisch zu senken.



HAUCH DER WEISSAGUNG

Gruppe: Narkotika

Beschaffung: 15 D / 6

Rezeptur: 10 Skrupel Myridaniumkristall, das Gewölle einer Eule, 4 Unzen Harz vom Ilmenblatt, 2 Unzen Cheriacha, 2 Unzen Pulver vom Zithabar, 7 Tränen eines Weisen, 25 Unzen Unauer Salzlake, 1 Unze Rosenquarz

»Um das edelste Pulver zu gewinnen, das in der Capnomantia in die Foculi gestreuet wird, stoestest du den Crystall der Myrrh und das Gewoell der Eule klein und tuest auch das Harz der Alphana in kleine Brocken teilen. Sodann gebest du den Cheriach und den Cithabar als auch die Traenen zu und ruhest alles zu der Saltzlak in eine Pfann. Die erhitzest du und lassest das Liquide fast gaentzlich exhalieren, derweil du den Quartz zu feinstem Staub mahlest. Die Pfann nimmest du zeitig vom Feuer, ehe das Liquide gaentzlich exhalieret ist, und mischest den Quartz ein. Die Melange lassest du stehen, bis sie gaentzlich trocken ist, und klopfest die Reste zu Pulver, welches ist das der Weissagung. Es sind wohl sieben Haende voll.«
—Xanophulos, Geweihtenlied auf Boron, Al'Anfa, um 690 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +3 / +2

Wirkung:

M: 1, 3, 9, 11, 12, 13, 16, 17, 19, 22, 23, 31

A: Die Sinne des Anwenders werden für 1 Stunde sensibler (Sinnenschürfe +2), die Gabe zur Schlussfolgerung sinkt dagegen (KL-1).

B: Die nachfolgende Probe auf Prophezeien ist um 2 Punkte erleichtert (bzw. übermitteln Sie als Meister dem Spieler entsprechend farbiger und detailreichere Visionen).

C: desgleichen, 3 Punkte

D: desgleichen, 6 Punkte

E: desgleichen, 9 Punkte

F: Desgleichen, 15 Punkte. Der Visionär sieht im Rausch derartig viele Bilder in unglaublich schneller Abfolge, dass er nach seiner Prophezeiung für 1W6 Spielrunden in Bewusstlosigkeit sinkt und sich nach dem Erwachen nur noch an Bruchstücke der Visionen erinnern kann.

Verbreitung: 4 (6 bei Stammeskulturen)

Merkmale: sandiges rosafarbenes Pulver

Haltbarkeit: mehrere Jahre

Preis: etwa 30 Dukaten pro Anwendung

Meisterhinweise: Für kaum ein anderes Gebiet gibt es so viele verschiedene alchemistische Mittel und eine solch unüberschaubare Menge an möglichen Zutaten (beispielsweise die diversen Rauschkräuter, Mohn- und Lotosarten) und unterschiedlichste Anwendungsmethoden (etwa als Trank, Rauschmittel oder – wie in diesem Fall – als eine Handvoll in Feuer zu streuendes Pulver) wie in der Wahrsagerei. Das hier vorgestellte Pulver der Weissagung ist daher nur als Beispiel gedacht, das in der Kapnomantie zur Anwendung kommt und vor allem in Südaventurien verbreitet ist, wo es die teuersten Wahrsager vor den Granden Al'Anfas oder den Erhabenen von Fasar verwenden. Verfügt der Anwender nicht über die Gabe Prophezeien, so erhält er sie für diese Anwendung mit einem Wert, der dem jeweils angegebenen Bonus entspricht.

LIEBESTRUNK

Gruppe: Narkotika

Beschaffung: 20 D / 8

Rezeptur: 7 Biberklötze, 3 zusätzliche Alraunen, 1 Hahnenkamm, 7 frische Erdbeeren, 1 Skrupel Pollen des Schleichen-Todes oder 1/2 Skrupel Samthauch, 1 Büschel Ilmenblatt, 10 Unzen Premer Feuer; ADLERAUGE, BANNBALADIN oder REVERSALIS [HORRIPHOBUS]

»Ein Trunck für Weibsbilder, die Burschen verführen wollen und vice versa, auch zur Steigerung der Mannskrafft geeigner; herzustellen, wenn Aves im Coniunct mit Levtham, wenns möglich, desgleichen im Rahjamond. Zerdruck die Biberklötz mit güldnem Sempel, dito die Alraun. Mach daraus in silberner Schale ein Bett für den Hahnenkamm und die Erd-Beeren, worüber du mit thunlicher Vorsicht die Orchideenpollen steubst. Itzo stells nach draußen, auf dass kein Decken das Licht der Rahjakinder hindere. Derweil zermahl das trucken Ilmenblatt und gib ins Feuer, wo es wohl drei Stunden ziehen mag. Nun thue auch den Inhalt der Schale ins Feuer und gib alles nach dreimaligem Umrühren aufs Feuer. So es dorten hitzig köcht, sprich darüber einen reversalierten Horrifobus, einen Adlers Aug und Luxens Ohr oder einen Bannbal – und sieh, wie es in purpurner Flamm' aufleuchtet. Was überbleibt, mag eklig anzusehen sein, doch gib in die Retort und zieh insgesamt 121 Tropfen, welch von güldner Farbe sind. Dies ist der Liebes-Trunck, von dem wohl zwanzig Tropfen ein wahres Wunder im Gemüt herbeirufen und von dem dreißig Tropfen die Mannskrafft bringen. Es helt sich wohl zwei Jahre lang, so du es dunckel aufbewahrst.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +6 / +4

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 8, 9, 18, 21, 22, 24, 28, 35, 36, 38, 39, 40, das Opfer erleidet vollen Samthauch-Schaden (2W6 SP pro Stunde für 1W6 Stunden, ekstatische Träume).

A: Das Opfer fühlt sich der ersten Person, die es erblickt, für einen Tag wohlgesonnen (Für Talente oder Zauberproben gilt das CH jener Person gegenüber dem Opfer um 1 erhöht), jedoch keine weitere Wirkung.

B: Das Opfer bekommt für einen Tag romantische Gedanken und beginnt, sich für jene erste Person sexuell zu interessieren.

C: Desgleichen, als Tonikum für Manneskraft zeigt es volle Wirkung.

D: Das Opfer entbrennt für 1W6 Tage in tiefer Liebe zur ersten Person, die es erblickt.

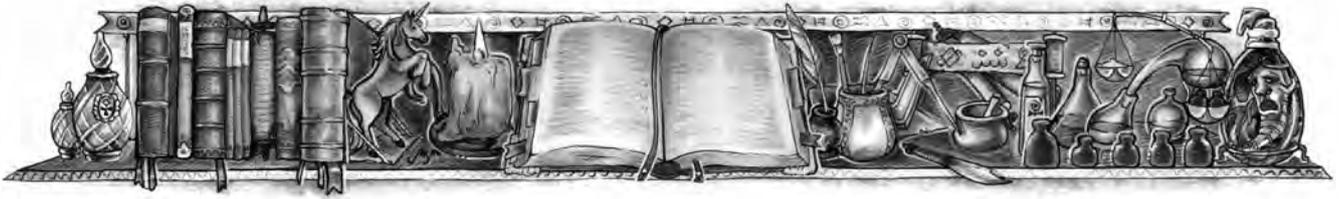
E: Desgleichen, das Opfer steigert sich in eine regelrechte Ekstase hinein. Die sexuelle Leistungsfähigkeit ist deutlich erhöht.

F: Desgleichen, jedoch mag es mit einer Wahrscheinlichkeit von 30 % (1 bis 6 auf dem W20) geschehen, dass die Wirkung längere Zeit anhält (und das Opfer dem Nutznießer nachstellt oder die Manneskraft standhafter bleibt, als einem lieb sein kann).

Verbreitung: 5

Merkmale: goldfarbene Flüssigkeit mit Erdbeergeschmack

Haltbarkeit: 2W6+17 Monate



Preis: um 40 Dukaten

Meisterhinweise: Eine der bekannteren Rezepturen, Liebesgefühle zu wecken. Varianten verwenden unter anderem Geschlechtsteile oder den Samen von als wollüstig oder standhaft geltenden Tieren, rahmjagefällige Ingredienzien oder berausende Pflanzenteile. Eine Substitution der Zaubersprüche gestaltet sich schwierig, doch wird mit den Willen brechenden und die Libido verstärkenden Mitteln gearbeitet. Wahre Liebe kann dieser Trunk übrigens nicht bewirken.

MENGBILLER BANNBALÖL

Gruppe: Narkotika

Beschaffung: 70 D / 4

Rezeptur: 2 Schank Urin eines Beeinflussten, 3 Unzen Olivenöl, 5 Blüten des Guraanstrauches, 4 Stechlibellen, 3 Unzen Ilmenblatt, 1 lebender Ikanaria-Schmetterling, 1 Unze Vanille, 1 Skrupel Samthauch

»Urin und eine Unze Olivenöl werden mit den Guraanblüten und Libellen in den Autoklaven gegeben und darin eine Stunde lang gekocht. Nach dem Abkühlen der Flüssigkeit wird diese gut durchgeseiht, um die nicht zerkochten Reste zu entfernen. Zusammen mit Ilmenblatt und dem Ikanaria wird die Flüssigkeit erneut in den Autoklaven gegeben und der gesamte Vorgang wiederholt (zu beachten ist, dass der Ikanaria zu Beginn noch lebt). In die Flüssigkeit werden anschließend die Vanille und der Samthauch hineingerührt (zu beachten ist, dass die Pollen keinesfalls eingeatmet werden) und alles zur Destillation in die Retorte gegeben. Die ersten zwei Unzen Destillat sind unbrauchbar und werden entfernt. Die nächsten zwei Unzen werden aufgefangen und mit zwei Unzen Olivenöl in den Autoklaven gegeben, worin sie eine Stunde lang gekocht werden. Die gelbliche Flüssigkeit wird nach dem Abkühlen abgefüllt und reicht für 8 Dosen. Zu langer Lichteinfluss (das Öl erwärmt sich dabei) senkt die Haltbarkeit von 9 Monaten auf deren 6. Auf Grund des ranzigen Geschmacks wird für die Verabreichung empfohlen, das Öl mit einem scharfen Schnaps zu mischen.«

—Originalrezeptur von Menchal ak'Taran, Oberhaupt der Gilde der Alchimisten von Mengbilla, 990 BF



Labor: Alchimistenlabor

Probe: +8 / +6

Wirkung:

M: 1, 2, 6, 9, 12, 13, 14, 26, der Alchimist erleidet vollen Samthauch-Schaden (2W6 SP pro Stunde für 1W6 Stunden, ekstatische Träume).

A: Das Opfer ist für 12 Stunden von aggressiven Gefühlen (und Nachteilen wie *Jähzorn*) befreit.

B: Das Opfer ist für 12 Stunden freundlich gestimmt und lässt sich leichter zu etwas überzeugen (entsprechende Proben zur Beeinflussung sind um 1 Punkt erleichtert).

C: Desgleichen, 1 Tag, das Opfer ist anderen Personen gewogen (Proben -4).

D: Desgleichen, 2 Tage, das Opfer ist bemüht, den Wünschen anderer zu entsprechen (Proben -7; MU, KL, IN jeweils -2), es stellt sich eine dem BANNBALADIN vergleichbare Wirkung ein.

E: Desgleichen, 3 Tage, das Opfer führt alle ihm gegebenen Befehle aus (MU, KL, IN jeweils -4), die Wirkung ähnelt dem IMPERAVI.

F: Desgleichen, 4 Tage, der Wille des Opfer ist völlig gebrochen und es wird nicht einmal mehr ohne Weisung Essen zu sich nehmen oder seine Notdurft verrichten (MU, KL, IN jeweils -7).

Verbreitung: 2 (vorwiegend bei Schülern Mengbiller Alchimisten verbreitet)

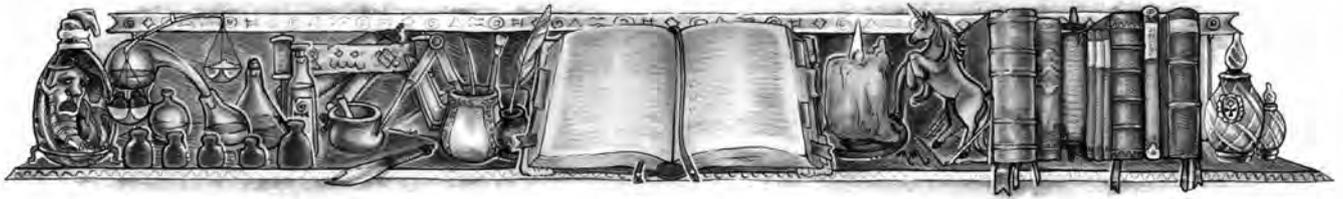
Merkmale: gelbliche Flüssigkeit

Haltbarkeit: W6+5 Monate

Preis: um 140 Dukaten

Meisterhinweise: Die jeweils angegebene Wirkung ab Qualität D hält nicht für den gesamten Zeitraum in gleicher Stärke an: Bannbalöl der Qualität F wirkt einen Tag nach der Einnahme nur noch wie unter E angegeben, nach einem weiteren Tag sinkt die Wirkung erneut, bis am Ende C erreicht ist. Auch ist es möglich, die Wirkung zu verstärken, indem mehrere Dosen auf einmal verabreicht werden: Die kumulierte Qualitätsstufe ergibt sich aus der Addition der Qualitäten jeder Dosis (A=0, B=1, C=2, D=4, E=6, F=10; mehr als F ist nicht möglich). Die Verwendung als Körperöl ist machbar, benötigt aber jeweils die doppelte Dosis bei gleicher Wirkung. Bei Zwergen fällt die Wirkung übrigens immer um eine Qualitätsstufe niedriger aus, ebenso auch bei Nichtzwerge, wenn diesen eine KO-Probe +doppelte Qualitätsstufe gelingt (wobei A gleich 1 ist). Bei der Bestimmung von Resistenzen gilt Bannbalöl als alchemistisches Gift.

Bannbalöl ist eine recht neue Entwicklung, die fast ausschließlich in Mengbilla hergestellt wird, dort aber in recht großen Mengen. Da die Rezeptur streng geheimgehalten wird, werden horrend Preise verlangt. Herstellung, Besitz und insbesondere Anwendung sind im Alten und Neuen Reich unter schwerste Kerkerstrafen gestellt, dennoch wird es von finanzkräftigen Schurken gern für geschäftliche, politische und amouröse Ziele eingesetzt. Eine mehrjährige Einnahme führt zum Nachlassen der Geisteskräfte und schließlich zur völligen Stumpfsinnigkeit – ein Fall für die Noioniten.



REGENBOGENSTAUB

Gruppe: Narkotika

Beschaffung: 25 D / 4

Rezeptur: 5 Unzen Brabaker Vitriol, 5 Unzen rauchendes Braunöl, 5 Unzen reiner Alkohol, 1 Karfunkelstein aus dem Hirn eines Höhlendrachen, 2 zusätzliche Alraunen, 1 Vragieswurzel, 2 Rauschgurken, 1 Skrupel Samthauch, 3 Skrupel Schwarzer Lotos, 5 Skrupel gefleckter Lotos, 1 Büschel Ilmenblatt

»Ein potentes Traummittel, auch Regenbogenstaub geheißten. Thunlichst im Verlaufe einer Nacht im Boron herzustellen. Primo mach eine Mixthur aus Vitriol, Braunöl und Alcohol. Hierzu gib zuerst das Vitriol tröpfelweis ins Braunöl, rührs drei mal drei mal um und gib die Mischung wiederum tröpfelweis dem Alcohol bei, welcher nun in eigner Hitz köchelt und nach Schwefel wie eines Drachen Furz stinkt. Hiermein gib nun den Karbunckel und stells dunckel. Derweil mach aus den Alraunen, der Vragieswurz und den Rauschgurken mit einem silbernen Messer jeweils sieben Scheiben und misch sie untereinander. Den Samthauch und den ganzen Lotos misch ebenfalls und gibs zum Karbunckel. Das Ilmenblatt röst in eherner Pfann, bis dass es ganz trucken, dann reibs zu Staub. Itzo sollte der Karbunckel vergangen sein, auf dass du alle andre der nummehr gelben Brühe beigibst. Es wird so eklig, also sieh, dass du nicht wiedergibst. Verschließ das Gefeß wohl und schüttels dreimal im Kreise, machs wieder auf und sprich ein Abvenenum drüber. Jetzt wirds so wiederlich, dass es in die Retort muss. Doch nicht das Destillath ist es, welches du suchst (es würde dir das Gedärm von innen verbrennen), sondern das schillernde Pulver, welches am Boden der Retort bleibt. Wahrlich, das ist das gesuchte Mittel, welches du in Wasser wie auch in Wein lösen kannst und was sich wohl ewig helt. Es mögen wohl fünf Dosen sein, doch lass Vorsicht walten und nimm sie mit Bedacht.«

—Pheredonios Melenaar; Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +6 / +2

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 10, 18, 19, 24, 38, 40

A: Die Wirkung entspricht einem potenten Schlafmittel. Keine Auswirkungen auf die Träume.

B: Bei angenehmen Träumen erleidet das Opfer binnen zwei Stunden 3W6 SP. Im Anschluss an den Rausch muss es eine Selbstbeherrschungs-Probe +5 ablegen. Misslingt diese, so nimmt es eine weitere Portion zu sich, gelingt sie (oder ist keine weitere Portion erreichbar), so verfällt der Anwender für 7 Stunden in Apathie.

C: Die Träume werden farbiger, der Schaden geringer (2W6 SP), die Dauer länger (5 Stunden) – und die Selbstbeherrschungs-Probe schwieriger (+7).

D: Der Anwender erlebt sieben Stunden lang farbenprächtige Träume und Visionen, erleidet keinen Schaden, ist jedoch danach einen Tag lang vollkommen matt (alle Eigenschaften –3).

E: Für 2W6 Stunden Visionen und Gesichte von höchster Intensität, Traumbilder, an die sich der Anwender noch jahrelang erinnert – und alles ohne Nebenwirkungen.

F: Das Bewusstsein des Träumers wird für 2W6 Stunden vollkommen umgekrempelt, während er schier göttliche Gesichte erlebt. Jetzt kann alles Mögliche passieren. Rollen Sie einen W20: Bei einer 1 steigt die KL des Träumers um 2 Punkte; 2: Alle Ängste sinken um 1 Punkt; 3: IN +1; 4: Der Träumer erhält W6 AsP (nicht Magiebegabte haben davon natürlich nichts); 5: W3 AsP; 6: die Gabe Prophezeien +3 (auch für jene, die diese Gabe ansonsten nicht als Vorteil haben); 7: Selbstbeherrschung +2; 8–10: CH +1; 11–12: Nachteil Wahnvorstellungen; 13: KL +1, jedoch Abhängigkeit von Regenbogenstaub; 14–16: Sucht; 17: KL –1, Sucht; 18: Sucht, KL –1, Selbstbeherrschung –1; 19: Geist und Körper des Träumenden werden getrennt und sind nur mittels einer Reise in die Sphären wieder zu vereinigen; 20: direkter Weg in Borons Hallen (eine verbreitete Bezeichnung des magisch schillernden Pulvers ist *Brücke nach Alveran*).

Boni bei regeltechnischen Werten bleiben 7 Tage erhalten, dann fallen sie auf den alten Stand zurück; sie gelten auch als eine Spezielle Erfahrung im jeweiligen Wert. Mali bleiben hingegen solange erhalten, bis der Anwender eine entsprechende Spezielle Erfahrung macht.

Verbreitung: 4

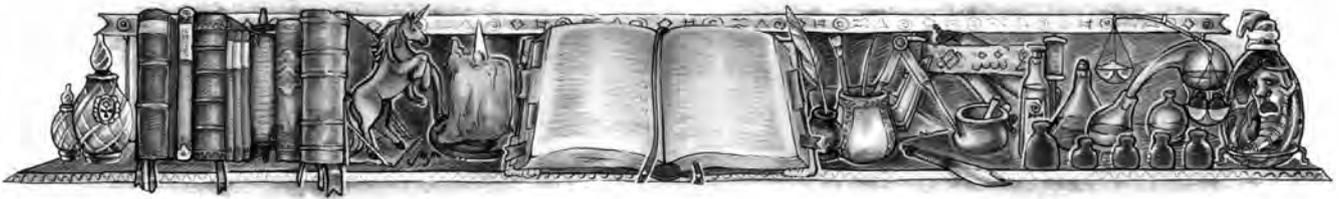
Merkmale: magisch schillerndes Pulver

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: mindestens 50 Dukaten, für bestätigte Qualitäten bis zum Zehnfachen. Billigere Angebote sind meist misslungene Elixiere.

Meisterhinweise: Abhängigkeit von Regenbogenstaub ist eine Krankheit der 12. Stufe, deren Entzugserscheinungen binnen weniger Wochen zum Tode führen: Wenn das Opfer nicht täglich eine Dosis zu sich nehmen kann, verliert es pro Tag 1W6+1 LeP, außerdem sinken alle guten Eigenschaften und der TaW *Selbstbeherrschung* einmalig um 3 Punkte. Sobald das Opfer eine Portion 'Staub' zu sich nimmt, steigen die Werte für 24 Stunden wieder auf den normalen Wert. Allerdings sind 12 Stunden davon ein rauschhafter Traum, jedoch ohne weitere Nach- und Nebenwirkungen. Jede Anwendung von Staub der Qualität F steigert das Risiko: Bei der zweiten und jeder folgenden Anwendung werden +1, +2, +3 usw. zum W20-Wurf addiert, so dass die Wahrscheinlichkeit negativer Auswirkungen immer weiter ansteigt.

Das größte Problem bei der Herstellung ist die Ersetzung des Karfunkelsteins, den ein Drache bekanntlich nicht ohne Gegenwehr hergibt. Kleinere Seelensteine, etwa von Taschendrachen, sind lediglich eine *sinnvolle Substitution*. Kaum bekannt ist, dass eine Handvoll frischer Masse der zaubermächtigen Hirnkoralle den Höhlendrachen-Karfunkel völlig ersetzen kann; in jüngster Zeit haben sich auch oronische Traumsteine als sehr geeignet herausgestellt.



TRAUMWIND-ELIXIER

Gruppe: Narkotika

Beschaffung: 30 D / 8

Rezeptur: 1 Karat Karneol, 1 Stein Albruten-Ranken, 1 Samenkapsel Grauer Mohn, 1/2 Schank Tränenflüssigkeit eines Schlafkranken, 1 Schank Zwiedestillat, 1 zusätzliche Alraune; TRAUMGESTALT oder FREIE SEELENFAHRT

»Bereite ein Räucherfeuer, gib den Karneol, die Albrute und den Samen des Mohns hinein und fache es an. Rühre den Schlaf aus den Augen des Schlafers in das Zwiedestillat und hänge es in einem offenen Gefäße mitten in das Feuer, gerade so, dass es nicht kochet und auch nicht von der Kohle verschmutzet. Verschließe die Räucherkammer nun und lasse das Feuer einen ganzen Tag brennen. Nimm die Alraun und gib ihr den Zauber mit und zur Hälfte des Tages wirf sie in das Feuer hinzu. Verriegele eilig die Kammer, denn die Seel' der Alraun will entweichen unter großem Geschrei, Du musst sie einsperren, dass sie ihren Brand im Wasser löschen möge. Nur so erhältst Du einen Trunck, der Deinen Geist auf die Reisen der Schlafeswelt entführen möge.«

—Rezeptur eines almadanischen Hexenzirkels, etwa 940 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +2 / +4

Wirkung:

M: 2, 3, 11, 12, 20

A: Die nächste Ruhephase des Anwenders hält für ihn farbenfrohe Träume bereit, die ihn gut durchschlafen lassen (Regeneration +1) und inspirieren (IN +1 für 1 Stunde nach dem Aufwachen).

B: Der Anwender wird umgehend von einer starken Müdigkeit befallen. Sobald er schläft, löst sich seine Seele vom Körper und kann die Traumwelt einer Zielperson erkunden, die sich maximal 49 Schritt vom Körper des Schlafenden entfernt befindet (und natürlich selbst schlafen muss). Das Elixier stellt 4 (so genannte) ZfP* zur Verfügung, mit deren Hilfe die MR des Schlafenden überwunden werden kann. Übrig gebliebene ZfP* definieren die Wirkungsdauer des Elixiers in Spielrunden.

C: desgleichen, jedoch 7 ZfP*

D: desgleichen, jedoch 12 ZfP*

E: desgleichen, jedoch 20 ZfP*

F: Desgleichen, allerdings erfolgt keine automatische Rückkehr der Seele in den Körper nach Ablauf der Wirkungsdauer. Mit einem VERSTÄNDIGUNG STÖREN kann die Wirkung beendet werden.

Verbreitung: 2 (bei Hexen und Schamanen 4)

Merkmale: Wässrige Flüssigkeit mit feinen grauen Partikeln, die aufgeschüttelt werden können.

Haltbarkeit: 3W6+3 Monate

Preis: um die 60 D

Meisterhinweise: Für die TRAUMGESTALT gelten SENSIBAR und BLICK IN DIE GEDANKEN nur als sinnvolle Substitutionen. Liturgien zur Traumerkundung und -deutung dagegen sind gleichwertige Substitutionen. Eine verwandte Substanz auf Kräuterbasis kennt man im Boron-Kult als Marbos Blut. Sie wirkt wesentlich länger und versetzt den Anwender in eine Art Totenstarre.

WACHTRUNK

Gruppe: Narkotika

Beschaffung: 8 D / 10

Rezeptur: 5 Nachtschwärmer, 1 Flux Yagan-Öl, 2 Unzen frischer Minenschwamm, 2 Unzen Moaranaliane oder 3 getrocknete Gulmondblätter, 3 Schank Zwiedestillat, 18 Tropfen Fledermausblut

»wachtrunk (5 einheiten): 5 nachtschwärmer zerstampfen, mit 1 flux öl vom yagan vermengen; 2 unzen minenschwamm (frisch) und 2 unzen moarana (alternativ: 3 blatt gulmond, getrocknet) kleinhäckseln, in 1 schank zwiedestillat geben; beides zusammenrühren, 1 nacht ziehen lassen; abseihen (feste reste gut ausdrücken); 18 tropfen blut einer fledermaus dazugeben; erwärmen, mit 2 weiteren schank zwiedestillat aufgießen; haltbar etwa 3 monate, aufbewahren in lichtundurchlässigem gefäß«

—aus den geheimen Aufzeichnungen des Alchimisten Taro, Havana, 1000 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +1 / +3

Wirkung:

M: 1, 4, 18, 19, 21, 24, 31

A: Vertreibt Müdigkeit für W6 Stunden, macht normalen Schlaf jedoch nicht überflüssig.

B: Der Anwender verspürt für eine Nacht keine Müdigkeit mehr und braucht nicht zu schlafen, regeneriert jedoch nicht.

C: Desgleichen, mit normaler Regeneration, wenn für eine Dauer, die einer durchschlafenen Nacht entspricht, keine schweren körperlichen Anstrengungen unternommen werden.

D: desgleichen, zwei Nächte, zwei 'Ruhephasen'

E: desgleichen, drei Nächte bei nur zwei 'Ruhephasen'

F: Desgleichen, vier Nächte, wobei der Anwender überwacht ist und hektisch wirkt; außerdem kann in 10 % aller Fälle eine Abhängigkeit vom Wachtrunk auftreten.

Verbreitung: 3 (bei orkischen Schamanen gehört es zum Grundwissen)

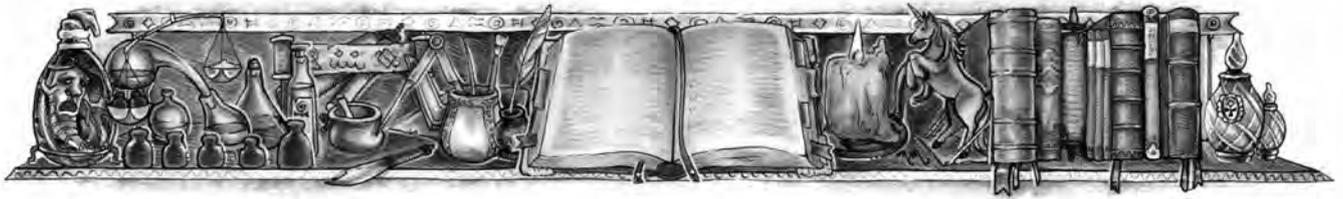
Merkmale: blassrote, trübe Flüssigkeit mit scharfem Beigeschmack

Haltbarkeit: 1W6+9 Wochen

Preis: um 15 Dukaten

Meisterhinweise: Seit jeher forscht die Wissenschaft nach einem Elixier oder alchimistisch angereichertem Tee, der den Schlaf ohne gesundheitlichen Schaden vollständig ersetzt. Damit existieren auch mehrere verschiedene Rezepturen unterschiedlicher Aus- und Nebenwirkungen, die jedoch meist eifersüchtig gehütet werden und häufig zur Sucht führen. Abhängigkeit vom Wachtrunk ist eine Krankheit der 6. Stufe, deren Entzugserscheinungen zu starker Müdigkeit führen (alle guten Eigenschaften je -W6 sowie den Nachteil Jähzorn +W6, auch wenn der Charakter letzteren normalerweise nicht hat).

Eine Einnahme des Trunks hebt die negativen Effekte für den Zeitraum der Wirkungsdauer auf; um jedoch von der eigentlichen Wirkung zu profitieren, benötigt es einer zweiten Portion. Wird diese Abhängigkeit nicht kuriert, sondern der Trunk einfach irgendwann abgesetzt, erkrankt der Anwender mit 30 % Wahrscheinlichkeit an der Schlafkrankheit (siehe WdS 157).



WANDLUNGSELIXIERE

ELIXIER GEGEN VERFALL

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 200 D / 4

Rezeptur: Saft aus 21 Finage-Trieben, 2 zusätzliche Alraunen, 12 Karat Opal, 1 Orichalcum-Perle, 1 Schank Blut des Riesenlindwurms, 1 Schank Nitrol; SUMUS ELIXIERE, BALSAM SALABUNDE

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +15 / +8

Wirkung:

M: 1, 4, 39

A+: Der Anwender fühlt, wie die Jugend zurück in seinen Körper strömt. Ein durch Magie oder Sphärenwirken hervorgerufener Alterungs- und Verfallsprozess wird gestoppt, je nach Qualität gewinnt der Anwender verlorene Lebensjahre zurück. Als Anhaltspunkt gilt: Qualität C gewährt 1W6+3 Lebensjahre.

Verbreitung: 1 (Berufsgeheimnis)

Merkmale: türkisfarbige, sirup-artige Flüssigkeit

Haltbarkeit: 3 Jahre

Preis: etwa 400 Dukaten

Meisterhinweise: Eine geheime Tinktur, die von den Erzmagiern *Elcarna von Hohenstein* und *Haldana von Ilmenstein*, der Magisterin der Magister, während der Invasion der Verdammten entwickelt wurde, um die Auswirkungen der hervorgerufenen Alterungsprozesse zu stoppen.

HAUCH DER JUGEND

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 30 D / 7

Rezeptur: die Haut einer Schlange, die Schale eines eigebo- renen Menschenkindes, 6 Karat Bergkristall, 1 Maß Gratenfelser Schwefelquell, 1 Alraune, 1 Skrupel Blütenstaub roter Rosen, die Blätter dreier Rosenblüten; 10 AsP

»Zuzubereiten im Laufe eines Mondes. Zur vollen Mada lege die Alraune in einen Schank Schwefelwasser und gib ihr von Deiner Kraft, bis sie satt gesogen ist, wirf die Rosenblüten hinzu und lasse dies in einem Dampfessel ruhen. In der Nacht des Helms öffne den Kessel, gib die Schlangenhaut und die Eierschal hinzu und erhitze den Inhalt für einen Tag und eine Nacht und lasse es erneut ruhen. Zur verhüllten Mada gib den Kessel erneut auf das Feuer und zerstoße die Reste, die noch darin schwimmen. Stäube den Rosensamen in die Mixtur und rufe aus: 'Schlange, Schlange, Zaubertier, schenke Deine Jugend mir'. Spucke vor und nach der Anrufung je dreimal in den Kessel und rühre gut um. Hast Du es wohlgetan, gibt der Trunk eine rote Farbe. Verschließe den Kessel und stelle ihn kühl bis zur Nacht des Kelches. Dann stell den Kessel in ein wohl heißes Feuer und streue den zer-



mahlenden Bergkristall hinein, unter Ausrufung 'Zeit der Jugend, kehre zurück, schenke mir das jene Glück'. Sieh die Kristallsplitter zerfallen und die Mixtur Blasen werfen. Verschließe abermals den Kessel und heize das Feuer bis die volle Mada wieder am Himmel erscheint. Dann erst öffne den Kessel und entnimm, was vom Gebreue übrig ist. Es hält sich lange und gibt Dir Dein früheres Selbst zurück.«

—Rezeptur almadanischer Hexen, neuzeitlich

Labor: Hexenküche

Probe: +7 / +4

Wirkung:

M: 1, 5, 13, 18, 21, 35

A+: Der Anwender verliert je nach Qualität und eigenem Alter altersbedingte Zitterlein, Schmerzen und Eigenschaftsmali, rein äußerliche Veränderungen wie Warzen, Altersflecken, Körperbehaarung, Haarfarbe, Falten und dergleichen. Der Gang wird aufrecht, die Bewegungen geschmeidiger – bei Qualität E befindet sich der Anwender auf dem Höhepunkt seiner körperlichen Leistungsfähigkeit, unter Beibehaltung aller im Laufe seines Lebens angeeigneten Kenntnisse und Erinnerungen. Die Wirkungsdauer des Elixiers beträgt 1 SR / 1 Stunde, 2 Stunden, 3 Stunden, 7 Stunden (Qualitäten A-E).

F: Die hohe Dosierung bewirkt, dass der Anwender für die Dauer eines Tages in ein Kind von sieben Jahren zurückverwandelt wird – Körpergröße, Fertigkeiten und sogar Kenntnisse.

Verbreitung: 3

Merkmale: hellrosa Flüssigkeit, aromatischer Rosenduft

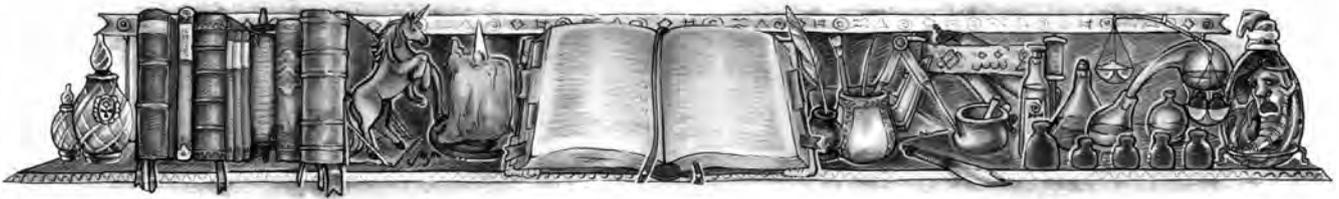
Haltbarkeit: 1W6 Jahre

Preis: etwa 60 Dukaten, auf Grund des sentimental Wertes oft ein Vielfaches

Meisterhinweise: Als *optimierende Substitution* für die Schlangenhaut gelten Körperteile eines Einhorns.

Die geschilderten Auswirkungen betreffen erwachsene Anwender. In der Tat wirkt das Elixier bei Jugendlichen nicht im erwünschten Maße, sondern zeigt erst bei Anwendern ab etwa 25 Jahren Wirkung. Genaue Altersgrenzen lassen sich für die Qualitätsstufen nicht angeben, da die Wirkungen je nach Alter des Anwenders und Qualitätsstufe des Elixiers unterschiedlich ausfallen.

Insgesamt muss man dieses Elixier vor allem unter dem Aspekt der Eitelkeit gealterter Alchimisten betrachten, die auf der Suche nach der ewigen Jugend sind. Der Luxus, für eine begrenzte Zeit noch einmal jung, faltenlos und attraktiv zu sein, ist der vorrangige Zweck dieser Mixtur. Zwar kann man mit ihr auch die Gebrechen eines 30-jährigen Ackerknechtes, der bereits zwanzig Jahre schwere Arbeit hinter sich hat, lindern, doch wird dieser den Trunk kaum bezahlen können. Einer Alara Paligan hingegen kann man weit mehr als die angegebenen 60 Dukaten entlocken.



IFIRNSTRUNK

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 18 D / 7

Rezeptur: das Herz einer Robbe, 1 Karat Jaspis, 1 Schank Eiswasser aus Ifirns Ozean, 5 Gulmond-Blätter, 1 Unze Algen

»Koch das blutige Robbenherz mit den Algen in wenig Wasser gut aus, als ob Du eine Brühe zubereitetest. Bereite das Eiswasser in einem Kessel vor, gib den Jaspis hinein und warte, bis sich Eiskristalle bilden. Gieße umgehend den heißen Sud über die Gulmondblätter in den Kessel, die Eiskristalle werden sich umgehend mit der dunklen Flüssigkeit verbinden und ihr jegliche Farbe entziehen und zu Boden sinken. Bevor Du den Trunke nutzt, schüttele die Kristallflocken auf.«

—Rezeptur von Clea Cornweyler, 1026 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +4 / +4

Wirkung:

M: 1, 2, 5, 21, 22, 28

A: Schützt 1 Stunde vor Kälteschaden, wird die Haut allerdings nicht feucht gehalten, erleidet der Anwender 1W6+2 SP/Tag und regeneriert in der kommenden Ruhephase nur mit halber Stärke.

B: desgleichen, jedoch 4 Stunden Schutz

C: desgleichen, jedoch 12 Stunden Schutz

D: desgleichen, jedoch 1 Tag Schutz

E: desgleichen, jedoch 3 Tage Schutz

F: Wie E, zusätzlich wachsen dem Anwender Schwimmhäute zwischen den Fingern und Zehen (Talentwert *Schwimmen* +3).

Verbreitung: 4

Merkmale: klare Flüssigkeit mit kleinen kristallinen Ablagerungen, die man vor Anwendung aufschütteln muss.

Haltbarkeit: 3W20 Wochen

Preis: etwa 35 Dukaten

Meisterhinweise: Ursprünglich ein Mittel gegen Kälteschaden bei Reisen in den Hohen Norden, eignet es sich auf Grund seiner Nebenwirkungen in Kombination mit Kajubo oder dem höchst seltenen Purpurwasser für Expeditionen unter Wasser. Das Mittel wurde von der Alchimistin Clea Cornweyler erfunden.

LEVITATIONSELIXIER

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 35 D / 7

Rezeptur: das Spinnennetz eines bornischen Waldspringers, 8 Libellenflügel, Brei eines Atmon-Büschels, 1 zusätzliche Alraune, 3 Drachenschuppen, 1 Schank Nebel vom 1. Boron, 1 Maß Weinbrand; NIHILOGRAVO

»Zu bereiten während der Dämmerung bei Kelch oder Helm. Zerreiße die Alraun mit den Drachenschuppen in einem Mörser aus Bimsstein und mische sie unter die Atmon-Paste. Löse den Brei in warmem Weinbrand auf und schwenke dreimal um. Wenn guter Duft emporsteigt, ist es richtig. Lege das Spinnengewebe und die Libellenflügel auf das Gebräu, dass es nicht untergeht. Kühle es, überschichte es mit dem Nebel, setz den Alembic darauf und sprich NIHILOGRAVO.

Was durch den Nebel aufsteiget, fange auf. Streben die Tropfen nach oben, so fülle die Phiole kopfüber und verschließe sie gut. Das Elixier macht den Körper leicht und hält sich übers Jahr.«

—Rezeptur der Halle des Quecksilbers zu Festum, 1034 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +6 / +0

Wirkung:

M: 1, 4, 8, 13, 15, 22, 23, 33

A: Der Anwender spürt für eine Spielrunde die Leichtigkeit seiner Bewegungen (Bei geeigneter Anwendung sind jedwede körperlichen Talente um 1 Punkt erleichtert).

B: Das Körpergewicht des Anwenders verringert sich für 1 SR. Körperliche Talentproben sind um 3 Punkte erleichtert (körperliche Eigenschaftsproben um 1 Punkt), was auch in die Berechnung von Sprungweiten und anderen Distanzen einfließt.

C: desgleichen, jedoch 2 SR und 7 Punkte Bonus

D: desgleichen, jedoch 3 SR und 12 Punkte Bonus

E: Der Körper des Anwenders ist für 5 SR komplett schwerelos – nicht jedoch seine Kleidung und Ausrüstung. Er kann unbedeutend schweben, im bekleideten Zustand sind sehr weite Sprünge möglich – die Weite und Höhe ist Spielleiterentscheid nach Berücksichtigung der getragenen Ausrüstung.

F: Desgleichen, Wirkungsdauer eine Stunde. Nach Ablauf der Zeit große Anpassungsschwierigkeiten mit Schwindel und Übelkeit (IN, CH, FF und GE für 1 Stunde –3).

Verbreitung: 3 (alte Rezeptur 5)

Merkmale: regenbogenschillernde Flüssigkeit mit Weinaroma; ab Qualität D schwebende Tropfen

Haltbarkeit: 1W6+9 Monate

Preis: etwa 70 Dukaten

Meisterhinweise: Die ursprüngliche Rezeptur wurde im Magazin *Salamander* der Fachwelt vorgestellt. Auf dieser Grundlage experimentierten Alchimisten mit verbessernden Substitutionen und gelangten zur vorliegenden Rezeptur. Die frühere, gerade in den geringeren Qualitäten und bei hoher Dosierung schwächere Rezeptur finden Sie im **AB 123** abgedruckt. Sie wird nur noch verwendet, wenn die verbesserte Rezeptur noch nicht bekannt ist.

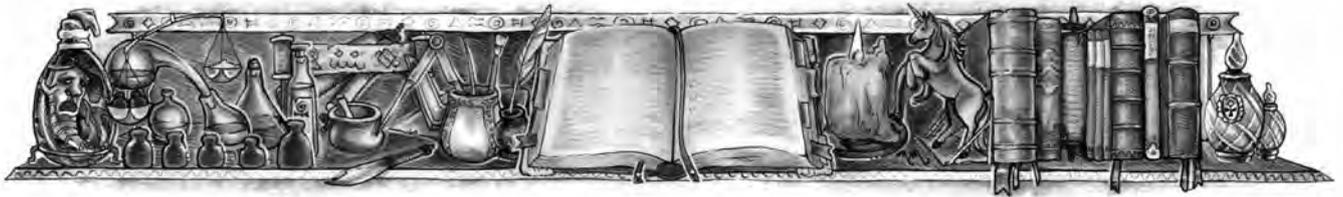
PURPURWASSER

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 40 D / 1

Rezeptur: 2 Unzen Purpurschnecken ohne Gehäuse oder Purpursterne ohne Haut, die Schwimmblase eines Fisches, ½ Schank Meerwasser aus mindestens 100 Schritt Tiefe, 10 Skrupel Schwefel, 1 Alraune, 12 Blatt Neckerkraut, 3 Unzen Walblut, 1 Schank Süßwasser einer untermeerischen Quelle

»... verwenden die Schnee-Elfen der Sippe Wogentanz ein Elixier, das sie Purpurwasser nennen und ihnen die Wasseratmung ermöglicht und mit dessen Hilfe sie zusammen mit den Walen in die Tiefen des Meeres vordringen, um zu jagen. Mit etwas Überredungskunst gelang es mir, bei der Zubereitung dieser Flüssigkeit anwesend sein zu dürfen. Es wurden folgende Zutaten verwendet: [...] Den Seesternen wurde die Haut abgezogen und das leicht purpurfarbene, in winzi-



ge Stücke geschnittene Fleisch zusammen mit der Schwimmblase und dem Meerwasser im durch eine Eislinsse gebündelten Schein der vollen Mada zum Kochen gebracht. Sodann ließ mich Nadolirion vorsichtig den Schwefel einrühren – damit ich mich nützlich mache, wie er meinte. Just in jenem Moment, in dem der Dampf in den Farben von Purpur und Schwefel aufwallte, nahm er das Gemisch zum Abkühlen vom Feuer. Anschließend quetschte er den Saft aus Mandragora und Neckerkraut (mir ist schleierhaft, woher er beide Pflanzen hatte) und mischte beides zusammen mit dem Walblut in das zwischenzeitlich abgekühlte Gemenge. Schließlich deckte er die widerlich anmutende Mischung ab und stellte sie an einen dunklen Ort, wo sie bis zum nächsten Erdstag ziehen soll. [...] Er schöpfte die düsterpurpurn schillernde Flüssigkeit ab, quetschte hierzu auch die schleimigen Reste aus, und mischte alles mit dem Süßwasser, bevor er das Purpurwasser abfüllte und noch gut durchschüttelte. Das Resultat, meinte er und reichte mir mit einem Lächeln die Phiole, reiche für gut drei Anwendungen und sei, luftdicht aufbewahrt, sicherlich über mehrere Menschenleben hinweg haltbar.«
—aus dem persönlichen Buch der Schlange der Hesinde-Geweihten Hesindajela Jastek, 891 BF, zusammen mit Buch und Phiole als Eisstatue beim Hort des Frostwurms Schirr'Zach

Labor: archaisches Labor

Probe: +6 / +6

Wirkung:

M: 1, 3, 9, 13, 14, 15, 18, 19, 21, der Anwender kann für 3W20 Kampfrunden weder über noch unter Wasser atmen (wie Schaden durch Ersticken, siehe **WdS 146**).

A: Der Anwender kann für 1 SR unter Wasser atmen.

B: desgleichen, jedoch für 1W6 SR

C: Desgleichen, jedoch für 3W6 SR und der Wasserdruck auf den Körper wird ausgeglichen.

D: desgleichen, jedoch für 3W6 Stunden

E: Desgleichen, jedoch hält die Wirkung solange an, bis der Anwender – nach einem beliebig langen Unterwasseraufenthalt – wieder einen luftgefüllten Raum erreicht.

F: Desgleichen, jedoch kann der Anwender in den ersten 7 SR keine Landluft atmen und fühlt sich solange wie ein Fisch auf dem Trockenen, so dass er unweigerlich erstickt, wenn er sich nicht ins Wasser begibt.

Verbreitung: 1

Merkmale: dunkelpurpurne, trübe Flüssigkeit mit schwefelig-salzigem Geschmack

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: nicht erhältlich

Meisterhinweise: Neben den Nachtalben und wenigen Firneln hüten nicht mehr als eine Handvoll Alchimisten das Geheimnis um die Zubereitung des Tranks, von dem die Kusliker Hallen der Weisheit überhaupt erst im Jahre 1009 BF durch ein Mitglied der Phileasson- Expedition erfahren haben. Die Zusammensetzung des Elixiers konnte durch den Heiligen Trichter der Herrin Hesinde zwar ermittelt werden, nicht jedoch die eigentliche Rezeptur, nach der intensiv geforscht wird – bislang allerdings erfolglos.

Zwei Probleme der Tiefsee – kaltes Wasser und völlige Dunkelheit – werden vom Purpurwasser übrigens nicht gelöst, hier ist der Anwender auf andere Hilfsmittel angewiesen.

РЕТНОПІКУМ

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 25 D / 6

Rezeptur: 1 Unze Holzsplitter eines Eichensarges, 1 Skrupel Blütenstaub des aranischen Karmesinlotos, 1 Samenkapsel Schwarzer Mohn, 1 Schank Urin eines Murmeltiers im Winterschlaf, 1 Maß Zwiestedstillat, 1 zusätzliche Alraune; **RUHE KÖRPER**

»Sprich den **RUHE KÖRPER** auf die Alraun und lege sie mit einem Schlaflied in einen Cucurbit. Gieße den Leibsafte des Murmeltiers hinzu, verschließe den Kolben gut und stelle die Mixtur für sieben Tage und sieben Nächte an einen warmen, aber nicht heißen Ort. Schaue jeden Tag zur Dämmerung, ob die Alraun noch schläft. Nötigenfalls singe sie in den Schlaf, bis sie komplett im Urin versunken ist. Am siebenten Tag haben sich die Säfte durchmischt, dass ein hellgrünes Gemisch entstanden ist und die Wände des Kolbens angelauten sind. Gieße die Flüssigkeit nun ab, dass es sich mit dem Zwiestedstillat in einem Wasserbade vermischt. Präpariere das Eichenholz mit dem Blütenstaub und dem Mohnsamen und verbrenne es unter Hinzunahme von Zunder oder **MANIFESTO** abgeschlossen von der Luft in dem Wasserbade. Wenn die Farbe des Wasserbades derjenigen des Gemeinen Efeus ähnelt und seine Konsistenz dem warmen Honig, dann schöpfe die Substanz ab. Es hält sich über ein Jahr und vermag einen Menschen in den Zustand zwischen Leben und Tod zu bringen.«

—Rezeptur der Akademie der Verformungen zu Lowangen, ca. 1000 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +5 / +3

Wirkung:

M: 1, 18, 21, 22, 26, aber zumeist 24

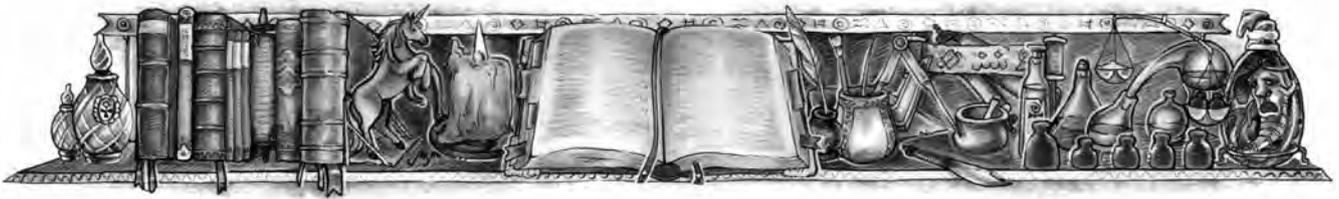
A: Herzschlag und Atmung verlangsamen sich, der Held fühlt eine deutliche Müdigkeit (alle Eigenschaftsproben um +2 erschwert, Talente +6). Sein Luftverbrauch ist für 1 Stunde halbiert, so dass er länger als üblich die Luft unter Wasser anhalten oder in einem versiegelten Raum überleben kann.

B: Der Anwender verfällt für 1W6 Stunden in starke Lethargie, kann sich nur mühsam fortbewegen. Atem und Herzschlag sind kaum spürbar. In dieser Zeit benötigt er keine Nahrung. Die Auswirkungen von Giften und Krankheiten sind um die Hälfte reduziert.

C: Der Anwender verfällt in für 2W6 Stunden eine Starre, den so genannten 'Scheintod'. Atem und Herzschlag sind nur mit Elfensinnen wahrnehmbar (**Sinnenschärfe** +7 oder **Heilkunde Gift** +7). Die Wirkung von Giften und Krankheiten sinkt auf ein Viertel. Während des Scheintodes regeneriert der Anwender 1W6 LeP – sollten die LeP bereits unter 0 gefallen sein, zählt jeder LeP unter 0 doppelt.

D: Desgleichen, jedoch 3W6 Stunden, 2W6 Punkte Regeneration und die Aussetzung von Giften und Krankheiten für die Wirkungsdauer. Nach Ablauf der Frist wird deren Wirkungsdauer fortgeführt.

E: Desgleichen, jedoch 7W6 Stunden, 3W6 Punkte Regeneration und die Aussetzung von Gift- und Krankheitswirkungen bei Fortführung der Wirkungsdauer. Endet diese während der



Wirkungsdauer des Rethonikums, gelten die Gifte und Krankheiten als gebannt.

F: Wie E, jedoch ohne automatische Beendigung des Starrezustands.

Verbreitung: 3

Merkmale: dunkelgrüner Sirup mit süß-bitterem Geschmack

Haltbarkeit: 1W6+12 Monate.

Preis: etwa 50 Dukaten, eine bestätigte Qualität E kostet mindestens 200 Dukaten.

Meisterhinweise: Das Ende der Starre kann durch ein *Antidot* von derselben Qualität wie das Rethonikum beendet werden, für einen KLARUM PURUM zählt das Elixier allerdings nicht als 'Gift'. Weitere probate Möglichkeiten sind der REVERSALIS [BÄRENRUHE], aber ermöglichen Sie Spieler-Alchimisten auch ruhig die Zubereitung eines speziellen Contra-Elixiers – vielleicht eine Verbindung des *Wachtrunks* (Seite 64) mit dem *Doppelten Gulmond* (ZBA 239).

Da der BÄRENRUHE in Alchimistenkreisen kaum verbreitet ist, wird der RUHE KÖRPER verwendet, gelangt man dagegen an ersteren Zauber, gilt dieser als *optimierende Substitution*.

UNSICHTBARKEITSELIXIER

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 30 D / 6

Rezeptur: 5 Unzen Blut eines Unsichtbaren, 20 Unzen klares Wasser aus Nebeltau, 2 zusätzliche Alraunen, 3 große Späne von einem misslungenen Zauberstab, 1 Skrupel Meteoreisen, 20 Unzen rauchendes Braunöl, ein Spinnennetz; VISIBILI

»Ist weit schwieriger denn es aussieht, alldieweil du die genauen Zeiten und Himmelsconstellationen erwarten mußt. Leßt sich in Anwesenheit des Roten Leu wohl einfacher darstellen. Zuwörderst mach dich bei einer Coniunct von Marbo mit Kor bei gleichzeitiger Finsternis der Mada unsichtbar und laß dich zur Ader (es mag wohl auch mit einem anderen gehen, jedoch thunlichst mit einem, welcher die KRAFT hat). Itzo misch Bluth und Wasser und wart dann wohl neun und vierzig Herzschlag lang. Hierein schab nun die eubren Schichten von jeder Alraun, bis dass sie nur noch fingerdick und leichenbleich sind. Nun muss Stab und Stein ins Braunöl, worin es grell und hitzig vergeht. Gieß nun vorsichtig das Bluthwasser durch das Spinnennetz ins Braunöl – keinesfalls umgekehrt, denn sonst vergehen das Netz und du wohl auch – und laß alles in eigener Hitzigkeit brodeln, derweil du drei Visibil darüber sprichst. Wenns dann wieder kalt geworden, fülls in eine Retort aus Elektrum oder Weißem Golde und destilliers ab, bis dass die ersten drei breunlichen Tropfen hervorkommen. Das so gewonnene Elixir ist von höchstem Wert, dieweil es gut sieben Jahr seine Wirkung zeigt.«

—Pheredonios Melenaar, *Die Macht der Elemente*, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +10 / +6

Wirkung:

M: 1, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 18, 19, 23, 35, der Anwender beginnt für 7 Stunden zu leuchten und zu stinken

A: Augen, Blut, Finger-, Zehennägel, Haare und Säfte des An-

wenders werden für 7 SR unsichtbar

B: Der Körper des Anwenders erhält für 7 SR ein seltsam durchscheinend-gedämpftes Aussehen (*Sich verstecken*-Proben –3), welches furchterregend an einen Geist erinnert (MU-Proben für alle Zeugen).

C: Der Körper des Anwenders wird für 1 SR unsichtbar, flackert aber alle W6 Kampfrunden kurz sichtbar auf.

D: Der Körper des Anwenders wird für 3 SR komplett unsichtbar.

E: Der Körper des Anwenders wird für 7 SR komplett unsichtbar.

F: Der Anwender wird für etwa 3 Monate unsichtbar, der Prozess der Sichtbarwerdung erfolgt langsam und von innen nach außen – ein wahrlich scheußlicher Anblick.

Verbreitung: 4

Merkmale: dunkle, bernsteinfarbene, klare Flüssigkeit

Haltbarkeit: 3W6+72 Monate

Preis: um 60 Dukaten

Meisterhinweise: Einen adäquaten Ersatz des VISIBILI-Zauberspruchs haben die Alchimisten bislang nicht gefunden, auch wenn Chamäleonschuppen, Geisterflug und Luft von den höchsten Berggipfeln durchaus möglich scheinen.

UNVERWUNDBARKEITSELIXIER

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 18 D / 8

Rezeptur: Der Panzer einer Landschildkröte, 1 Skrupel Granit, 1 Schank Wolfsblut, 3 Joruga-Wurzeln, 1/2 Unze Harz der Steineiche

»Du musst alles mahlen, bis es feiner Staub ist. Verwende große Steine und mahle einen Tag und eine Nacht. Zerhau zuerst den Schildkrötenpanzer und mahle. Schlage den Granit klein und mahle. Wirf die Jorugawurzel hinzu und mahle. Mahle, bis es eine graue, klebrige Masse gibt, durch den Saft der Wurzel. So kratze die Essenz von den Mahlsteinen und mische sie zusammen mit dem warmen Blute vom Wolf in das Harz. Lasse es für drei Tage kalt aushärten. Trage dann die Paste auf den Leib auf, Du wirst von keinem Pfeil durchbohrt und keinem Dolch geschnitten.«

—Rezeptur der Schamanen.

Labor: Archaisches Labor

Probe: +5 / +2

Wirkung:

M: 1, 6, 34, der Anwender erhält für 1 Stunde den Nachteil *Glasknochen*.

A: Der Anwender ist für 1 Stunde unempfindlicher gegenüber Verletzungen (Wundschwelle +1).

B: Der Anwender erhält für 1 Stunde einen natürlichen RS von 1.

C: desgleichen, jedoch RS 2

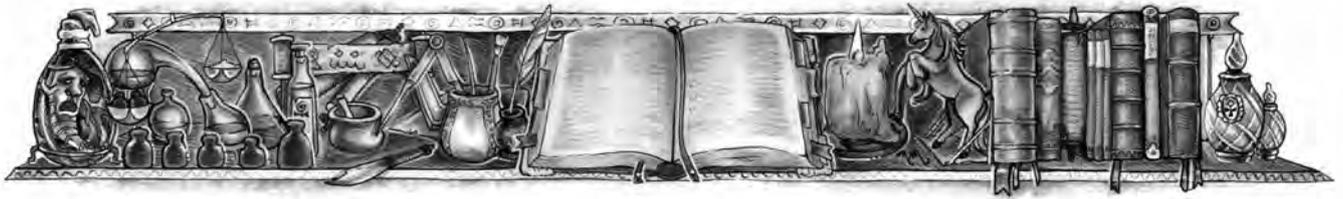
D: Desgleichen, zusätzlich steigt die Wundschwelle um 1.

E: desgleichen, jedoch RS 3

F: Der Anwender erhält für einen Tag einen natürlichen RS von 3 – in Form eines Schuppenkleides oder Fells. Wundschwelle +2.

Verbreitung: 5

Merkmale: klebrige, braun-schwarze Paste



Haltbarkeit: 1W3+5 Monate

Preis: etwa 35 Dukaten

Meisterhinweise: Für das Steineichenharz gibt es verschiedene sinnvolle und gleichwertige Substitutionen. In den Tulamidenlanden experimentiert man mit Palmöl, die Waldmenschen kennen besonders reißfeste Lianen, und wer in Meeresnähe wohnt, verwendet besonders widerstandsfähige Algensorten. Die Zubereitungsart variiert, ebenso wie die Konsistenz des Elixiers.

VERWANDLUNGSELIXIER

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 35 D / 8

Rezeptur: 5 Tropfen Neunaugenblut, 20 Unzen reiner Alkohol, 1 schwarzes Sperlingsei, 2 zusätzliche Alraunen, 2 Halme Kairan, 1 Skrupel Quecksilber, 1 Gran Mäusemilch; SALANDER

»Laß die Tropfen des Bluthes vorsichtig (!! in den Alcohol fallen, welcher daraufhin wohl grünlich aufscheumt. So er sich beruhigt hat, lege das Sperlingsei hinein, ohn seine Schale zu beschedigen, und warte nun sieben Tag. Derweil mach einen Brei aus den Alraunen und dem Kairan und laß ihn am achten Tag in den Alcohol gleiten, welcher nach einem neunmaligen Umrühren wohl eine blaue Farbe annehmen soll. Nun hitz es auf, bis dass es brodelt und misch das Quecksilber abermals vorsichtig darunter. Laß nun die Mischung auf gesalzenem Eise kühlen und sprich derweil einen Salander auf die Meusemilch, welche du der kalten Mixthur nun zugibst. Hitz es nun wieder dreimal auf und kühl es dreimal ab, dann filll alles in die Retort und destillier. Das Destillath wird wohl ein Jahr lang die Macht haben, dich in ein kleines Thier oder gar in einen Vogel zu verwandeln.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +8 / +5

Wirkung:

M: 1, 3, 13, 14, 18, 22, 27, 38, das Gebräu stößt Dämpfe aus, die beim Alchimisten eine W6-tägige Geistesverwirrung auslösen.

A: Dem Anwender wächst für 1W6 Stunden ein Mäusefell oder Vogelflaum und er kann die Laute dieser Tiere korrekt nachahmen.

B: Der Anwender erhält ein Fell oder Federn und schrumpft für 1 Stunde auf ein Zehntel seiner Größe.

C: Der Benutzer verwandelt sich für genau 1 Spielrunde in ein kleines Nagetier oder einen kleinen Vogel (je nach Art des SALANDER).

D: desgleichen, jedoch genau 1W6 Spielrunden

E: Der Anwender verwandelt sich für maximal 1 Stunde, kann die Verwandlung jedoch willentlich vorzeitig beenden.

F: Desgleichen, jedoch besteht eine fünfprozentige Gefahr (bei 20 auf W20), dass die Verwandlung permanent wirkt (und dann mit einem VERWANDLUNGEN BEENDEN aufgehoben werden muss).

Verbreitung: 5

Merkmale: blaue, trübe Flüssigkeit mit metallischem Geschmack

Haltbarkeit: 1W3+10 Monate

Preis: um 70 Dukaten

Meisterhinweise: Als Substitutionen des SALANDER in diesem exotischen und seltenen Elixier werden bisweilen Blüten des Morgendornstrauches (Verwandlung in eine Sumpfranze) oder das Herzblut von Werkcreaturen (Verwandlung in das entsprechende Tier) verwendet. Im letzteren Fall bedeutet Qualität M, dass der Alchimist sich mit der entsprechenden Lykanthropie infiziert hat, während im ersten Fall bereits das Besorgen der Blüten üble Konsequenzen mit sich bringen kann (siehe ZBA 254f.). Auch andere Kleintiere scheinen möglich, wenn die entsprechenden Ingredienzen ersetzt und der SALANDER angepasst werden. Die Verwandlung in größere Tiere kann nur mit Zugabe von Orichalcum und der Hinzufügung weiterer Astralenergie erzeugt werden.

ZURBARANS TINKTUR

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 75 D / 2

Rezeptur: 1 Schank Dampf eines Vulkans, 1/2 Schank Theriak, 1 Maß Wasser von frischem Schnee, 5 Karat mit Opal verwachsenem Jaspis, 3 Alraunen, 5 Karat Obsidian, 1 Maß Nitrol, 1 Schank Urin einer Chimäre dritter Generation, 4 Unzen Kaltes Licht (Seite 36)

»Ph. in mit Aq. gefüllten Autocl. applizieren, inflamieren, Th. schichten, dass nicht vereinigt. Vacuumieren für 1 Std. J., O. und A. in mit Ni. gefüllten C. geben, mit Balg Erdodem hinzublase und unter B. dest. Abschöpfen von weißem Th. und das Dest. einmischen. In Autocl. vacuumieren für 3T. Mit U. vermischen. Nur in Bleiglas-Phiolen füllen. Schnell verbrauchen.«

—Zurbaran von Frigorn: Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen, 998 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +10 / +7

Wirkung:

M: 1, 4, 6, 8, 14, 40

A: Die Tinktur lähmt das Opfer für 12 Stunden und bereitet es für die Chimären-Verwandlung vor.

B: Desgleichen, zusätzlich wird die Kontrollschwierigkeit der Chimäre halbiert.

C: Desgleichen, zusätzlich sinkt der AsP-Aufwand des CHIM-AERIFORM um ein Drittel.

D: Desgleichen, zusätzlich sinkt der permanente AsP-Verlust auf 1/50.

E: Desgleichen, zusätzlich kann der Mittelwert der LeP der zu verschmelzenden Kreaturen als kostenlose Zugabe für Blutmagie addiert werden. Außerdem wird auch bei der KL der Maximalwert der beteiligten Kreaturen für die Ermittlung der Eigenschaften der Chimäre herbeigezogen.

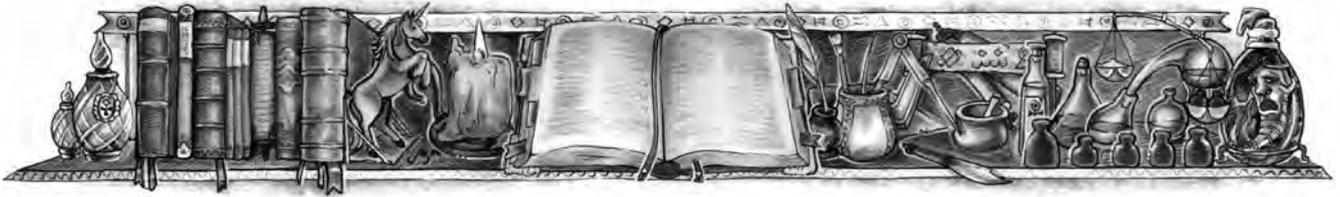
F: Desgleichen, zusätzlich 2 zufällig gewählte Dienste.

Verbreitung: 1 (nur durch Lektüre vom Zurbarans Buch bzw. als Geheimwissen)

Merkmale: milchig-weiße Flüssigkeit, bitterer Geschmack

Haltbarkeit: 1W6+3 Monate

Preis: mindestens 150 Dukaten



Meisterhinweise: Kann nicht zur Erschaffung von Daimoniden verwendet werden.

Zurbarans Tinktur ist ein machtvolles Elixier zur Chimärenerschaffung.

ZWERGENTRUNK

Gruppe: Mutandica

Beschaffung: 40 D / 8

Rezeptur: 1 Unze klein gewachsene Steinpilze, die Beine von 100 Ameisen, 1 Maß Zwergenbier, 1 Schank Brabaker Vitriol, 1 zusätzliche Alraune, 1 Samenkapsel Schwarzer Mohn; TRANSMUTARE

»Nur beim Lichte des Kohlenfeuers zuzubereiten! Löse die Pilze und die Ameisenbeine in Brabaker Vitriol auf, bis sie ganz zergangen sind. Destillier nun das Gebreu einmal in der Retort und fang die Tropfen auf bis zum letzten Stück. Währenddessen sprich zur Alraun und trage ihr die Mutanda auf. Bereite nun eine zweite Retort mit dem Biere, gib die Alraun hinzu, die aufgestoßene Mohnkapsel und das Destillat und verrühre es gut. Destilliere nun ein zweites Mal, aber nur, bis der erste Tropfen fällt. Nimm die Retort umgehend vom Feuer und kühle sie herunter, denn es ist dieser Trunk, den Du benötigst. Filtere ihn durch ein grobes Sieb und verschließe ihn gut, er wird bis zu einem Jahr seine Wirkung behalten.«

—Rezeptur des Roten Salamander, 1019 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +6 / +4

Wirkung:

M: 1, 2, 10, 15, 25, 26

A: Der Anwender schrumpft für 1 Stunde auf etwa 90%. Die Kleidung und Ausrüstung schrumpft nicht.

B: desgleichen, auf etwa 80%

C: desgleichen, auf etwa 60%

D: desgleichen, auf etwa 40%

E: desgleichen, auf etwa 20%

F: Der Anwender schrumpft für 1 Stunde auf Insektengröße, besitzt aber auch nur die Konstitution eines Insekts.

Verbreitung: 4

Merkmale: wässrige gelbgrüne Substanz, die gärende Blasen steigen lässt

Haltbarkeit: Luftdicht verschlossen 2W6 Monate, bei Beschädigung des Verschlusses binnen 1 Woche wirkungslos.

Preis: etwa 80 Dukaten

Meisterhinweise: Je nach Verkleinerungsgrad gilt der Anwender für die Dauer der Verwandlung als *kleiner* oder *sehr kleiner* Gegner.

Alchimisten arbeiten besessen an guten Substitutionsmöglichkeiten für den TRANSMUTARE. Am vielversprechendsten scheint eine Substitution durch den SALANDER (Probe +12) und gleichzeitig die Verwendung von Gestaltwandler-Blut oder anderen Donaria.

ZAUBERMITTEL

БАППУЛВЕР ГЕГЕН ГЕИСТЕР

Gruppe: Magika

Beschaffung: 8 D / 9

Rezeptur: Pulver aus Zauberkreide (eine Portion), 1 Karat Silberspäne, Knochenstaub des Schädels eines in ungeweihter Erde Bestatteten, getrocknete Blüten des Satuariensbusches

»Zermahle in einem Mörser die Knochenstücke, die Blüten und gib die Silberspäne hinzu. Zur tiefsten Nacht vergrabe das Pulver in geweihter Erde und warte 30 Nächte, bis du es wieder hervorholst. Streue es auf einer sauberen Oberfläche in einem Boronsrade aus. Zerstoße nun die Zauberkreide und füge das Pulver unter Anrufung der Tagesherrscher im identischen Kreise aus. Zum Morgengrauen fege das Pulver zusammen und halte es trocken.«

—Rezeptur der Halle der Geister zu Brabak, 1007 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +3 / +4

Wirkung:

M: 1, 38, 40



A: Ein Geisterwesen, welches in den markierten Bereich gelangt, erleidet einen Malus von +1 auf alle Proben.

B: Der markierte Bereich ist für Geister mit einem Austreibungs-Wert von höchstens +2 für einen Tag nicht zu betreten.

C: desgleichen, jedoch Austreibungs-Wert +4 und drei Tage

D: desgleichen, jedoch Austreibungs-Wert maximal +7 und 1 Woche

E: desgleichen, jedoch Austreibungs-Wert maximal +10 und 1 Woche

F: Alle Geister sind für eine Woche aus dem markierten Bereich gebannt, aber zeigen sich gegenüber dem Anwender des Bannpulvers äußerst rachsüchtig.

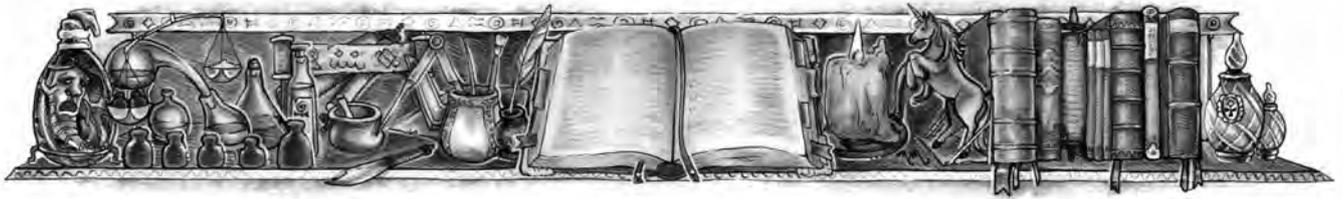
Verbreitung: 5

Merkmale: rosa Kreidepulver

Haltbarkeit: bei trockener Lagerung nahezu unbegrenzt

Preis: etwa 15 Dukaten

Meisterhinweise: Das Bannpulver kann auch von Laien verwendet werden, die keine Ahnung von den korrekten Schutzzeichen besitzen. Ihnen genügt das kreisförmige Ausstreuen des Pulvers. Eine Portion reicht für einen Fläche mit dem Umfang von insgesamt 10 Schritt.



ΒΑΠΠΟΥΛΒΕΡ ΓΕΓΕΝ ΨΙΧΤΒΑΡΕΣ

Gruppe: Magika

Beschaffung: 40 D / 10

Rezeptur: 5 Skrupel Asche aus Eulenfedern, 10 Unzen Nitrol, die Augen eines hingerichteten Meuchlers, 1 Skrupel getrockneten Pestsporenpilz, 2 Alraunen, 2 Skrupel zerstoßener Aquamarin; REVERSALIS [VISIBILI]

»Thunlichst zuzubereiten im Hesinde-Mond, dieweil Nandus über dem Horizonte, kulminierend, wenn selbiger im Meridiane. Bereite zur Nacht vor die Aschen, indem du sie beigibst dem Nitrole, auf dasz ein leichter brauner Rauch aufsteiget. Die Augen nimm als naechstes und seubere sie gut. Sodann sprich auf sie den reversalieren Visibil, streu den Piltz darüber und sieh sie werden trube. Nun gib sie zum Nitrole, und zu selbigem jetz das Feuer in Maszen. Es dauert keine hundert Hertz-Schlaege, und die Augen sind verschwunden. Dies ist die Zeit für die Alraunen und den Aquamarin. Lass einmal aufwallen und gib in die Retort. Die Flüssigkeit die du jetzt ziehest, gib weg, denn sie macht blind. Was aber in der Retort verbleibet, ist eyn Pulver von wohl bleychgruener Farbe, was wohl ausreychet, um dreymal Unsichtbares sichtbar zu machen.«

—Paramanthus von Havena, Lexikon der Alchimie, Band III, um 540 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +6 / +7

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 11, 12, 13, 14, 39, 40, das Pulver fügt dem unsichtbaren Wesen 1W6 Schadenspunkte zu, was dieses vermutlich nicht lustig findet.

A: Für 1W6 Kampfrunden erscheint das unsichtbare Wesen schwach durchscheinend (AT und PA +6).

B: Das unsichtbare Wesen wird 1W6 Kampfrunden lang sichtbar (VISIBILI- und UNSICHTBARER JÄGER-Verzauberte sind nicht betroffen).

C: Das Wesen wird 2W6 Kampfrunden lang sichtbar.

D: Das Wesen wird dauerhaft sichtbar.

E: Desgleichen, jedoch wirkt es auch gegen VISIBILI und UNSICHTBAREN JÄGER.

F: Desgleichen, jedoch auch zusätzlich gegen den OBJECTO OBSCURO und weitere Unsichtbarkeitsformen. Es mögen vielleicht Dinge erscheinen, die man besser unsichtbar gelassen hätte...

Verbreitung: 4

Merkmale: bleichgrünes Pulver

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: um 80 Dukaten

Meisterhinweise: Als gleichwertige Substitution des reversalieren VISIBILI gilt ein Hauch hochwertiger Bannstaub, Gerüchte sprechen auch von Materie aus der Zeit vor Madas Frel und den Augen eines Hellschers.

BESCHWÖRUNGSKERZEN

Gruppe: Magika

Beschaffung: 25 S / 10

Rezeptur: 12 Unzen Wachs aus den Knochen schwarzer Rinder, 1 Alraune, mindestens 1 Skrupel Material dämonischer Herkunft, etwa 3 Unzen Asche aus verbrannter Haut einer schwarzen Schlange, ein Büschel eigene Haare

»Bei Nacht herzustellen, auf dass kein Praiosstrahl die Arbeit störe. Schirme dein Labor mit Bannkreisen gegen das Eindringen jenseitiger Wesenheiten ab. Siede nun das Wachs und lös darin die Alraune (man erkennt, wenn das Wachs eine grünliche Farbe annimmt). Schlage nun ein Pentagramma und ein Heptagramma darüber und gib die daimonische Substanz hinzu. So es nun zu brennen beginnt, lösche es mit der Asche ab, denn so ist es wohlgetan. Form aus deinem Haar den Docht, auf dass die Kertzen nur dir zu Nutze, und zieh die Kertzen, so wie es gewöhnlich. Verlass dabei niemals den Schutzkreis, auch wenn das Procedere sieben Stunden dauert. Jede der sieben Kerzen, die du aus dem Wachs formen kannst, brennt wohl drei Stunden lang.

—aus Die Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagie, Robarius-Abschrift aus dem Jahre 935 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +3 / +0

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 12, 13, 14, 16, 17, 22, der Beschwörer ist durch den Gestank der entzündeten Kerzen so abgelenkt, dass er einen Malus von 3 Punkten auf die Zauberverprobe eines Spruchs mit dem Merkmal Beschwörung erhält.

A: Der Rauch wirkt anziehend auf Mindergeister.

B: Beschwörungsprobe –1

C: Beherrschungsprobe bei Dämonen und Geistern –1

D: Beschwörungs- und Beherrschungsprobe jeweils –1

E: Beschwörungs- und Beherrschungsprobe jeweils –2

F: Beschwörungs- und Beherrschungsprobe jeweils –3, jedoch steigt auch die Wahrscheinlichkeit, bei einer misslungenen Beschwörung versehentlich einen Dämonen aus der nächsthöheren Gruppe zu beschwören, auf 50 %.

Verbreitung: 6

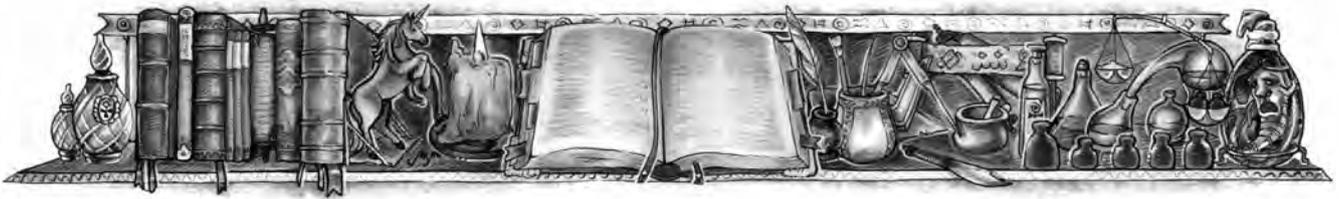
Merkmale: grünliches Wachs, latenter Geruch der Niederhöllen

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: ab 5 Dukaten, je nach dämonischem Material

Meisterhinweise: siehe die Einträge zu Bann- und Schutzkreisen auf Seite 154. Die Herstellung kann durch das Schalenritual *Mandricons Bindung* erleichtert werden.





BORBARADS HAUCH, AUCH MALMARSRUß UND NACLADORS ODEM GEPAAPT

Gruppe: Magika

Beschaffung: 13 D / 3

Rezeptur: 3 Karat Onyx-Staub, 5 Skrupel Karneol-Splitter, 2 Unzen Rauchendes Braunöl, 1 Splitter Roter Obsidian von der Größe eines Fingergliedes, 2 Unzen Blutulmenharz, 2 Stein Erdpech, 1 Unze Orazal-Kleber, ein Schank vom Odem des Nun'kun'tur; HARTES SCHMELZE

»So Ihr, Sucher von Verbotenem Wissen, die Zutaten beisammen habt, trifft die Vorbereitungen: In einer Nacht, da Marbo in Konjunktion mit der Leere steht, gebt Onyx und Karneol in eine Schale von Glas mit dem Zeichen der Antimagie und löst sie mit dem Braunöl, lasst es stehen für die Nacht. Derweil ritzt in den Splitter von Obsidian das Zeichen des Feuers und zerschlagt und zermahlt ihn dann zu Staub. Erhitzt das Harz, bis es zerfließt, und rührt den Staub von Obsidian hinein, dann lasst es wieder erkalten. Gebt die gelösten Edelsteine zur Dämmerung in die Retorte und destilliert fünfmal sieben Tropfen. Bewahrt alles gut. Fahrt fort in einer Nacht, da Levthan und Ucuri über der Leere stehen. Destilliert aus dem Erdpech ein leichtes Öl von heller Farbe und gebt Acht, dass es nicht Feuer fängt. Nehmt 30 Unzen von dem Destillat und gebt das Destillat der gelösten Edelsteine hinzu. Verflüssigt das Harz mittels Hartes schmelze (seht pag. 163, wo Ihr den Zauber zu meistern lernt) und rührt es mit dem Orazal ebenfalls in das Öl, bis es eine helle rote Farbe hat. Gebt die Mixtur nun in das Gefäß, aus dem heraus es wirken soll. Schüttet den Odem des Nun'kun'tur dazu und verschließt das Gefäß rasch, ehe es an der offenen Luft sogleich seine Wirkung zeigt und alle Arbeit vergebens war.«

—aus Borbarads Testament, neuzeitlich bearbeitete Kopie der Hallen der Weisheit zu Kuslik, unter Verschluss

Labor: Alchimistenlabor

Probe: +7 / + 18

Wirkung:

M: 1, 3, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 40

A: An der Luft sickert das Mittel zu Boden und bildet rutschige Lachen.

B+: Bei Luftkontakt sickert das Öl als geruchsloses, aber düsterrotes Gas in den Raum und verteilt sich, da schwerer als Luft, von oben herab gleichmäßig ausbreitend nach unten. Jeder Kontakt mit Feuer, Schwefel, Magie oder dämonischer Präsenz lässt das Gas zu einem klebrigem Rußfilm verklumpen, der das ganze Ziel einhüllt und hermetisch von der Luft abschneidet. Feuer erlöschen, Dämonen und andere fremdsphärische Wesenheiten werden von der Welt getrennt (nach Wirkungsgrad zwischen 1W6 und 5W6 KR lang je 1W6 Punkte Schaden; bei sich gerade manifestierenden Dämonen führt dies im Regelfall zur Beendigung der Manifestation) und bei Lebewesen werden alle Körperöffnungen verstopft (1W6 bis 5W6 KR lang Erstickungsschaden, siehe WdS 146).

Verbreitung: 3

Merkmale: schwarzrotes zähes Öl, stets handwarm und geruchlos

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: ab 25 Dukaten je Stein (die Grundmenge der Rezeptur)
Meisterhinweise: Die Mixtur wurde von Borbarad weniger mit der Absicht entwickelt, weltliche Gegner zu bezwingen, als vielmehr Dämonen von bestimmten Orten fernzuhalten. Seit den Magierkriegen wird Borbarads Hauch auch von der Hesinde-Kirche zu eben diesem Zweck verwendet, allerdings nennt man die Mixtur dort unter Ausklammerung ihrer Herkunft *Nacladors Odem*. Der Einsatz erfolgt für gewöhnlich über komplizierte Fallen und auch nicht direkt im zu schützenden Raum, da dieser sonst stark verschmutzt wird – ein Stein der Mixtur ist ausreichend für den Schutz von etwa 20 bis 100 Raumschritt, je nach Qualität. Der Odem von Nun'kun'tur (die frisch ausgeblasene Asche des gleichnamigen Vulkans auf den Zyklopeninseln) ist kaum zu beschaffen, aber nahezu zwingend für die Mixtur. Einzig die Asche ähnlich mysteriöser Vulkane, etwa des Teufels-tischs in den Eiszinnen, ist eine gleichwertige Substitution.

GEISTERELIXIER

Gruppe: Magika

Beschaffung: 15 D / 7

Rezeptur: 1 Skrupel Mindoriumerz oder 1 Stein Mohagoholz, 1 Schank Gratenfelser Schwefelquell oder anderes schwefelhaltiges Wasser, 1 menschlicher (orkischer) Totenschädel oder Schrumpfkopf, 1 Blutblatt

»Lege das Blutblatt in das Sulphurwasser, welches von alleine sich zu erwärmen beginnt. Sobald die Pflanze ihre purpurne Farbe verloren hat, nimm es heraus und gib nun den Schädel hinein. Es zeigen sich nun dunkle purpurne Fäden. Zuletzt gib die zerstoßenen Splitter vom Erz hinein, so viele, bis die purpurne Farbe ins grau umschlägt. Nun ist das Elixier vollbracht.«

—Transkription aus dem Orkischen

Labor: archaisches Labor

Probe: +3 / +4

Wirkung:

M: 1, 3, 5, 13, 19, 20

A: Geisterwesen werden angelockt und belästigen den Anwender.
B: Ein beschworener Geist ergreift Besitz vom Opfer. Der Wurf zur Abwehr einer Besessenheit (WdZ 250f.) ist für die Dauer eines Tages für den Anwender um 1 Punkt erschwert.

C: desgleichen, 3 Punkte

D: desgleichen, 7 Punkte

E: desgleichen, 15 Punkte

F: Der Geist fährt dauerhaft in den Körper des Anwenders ein und muss exorziert werden.

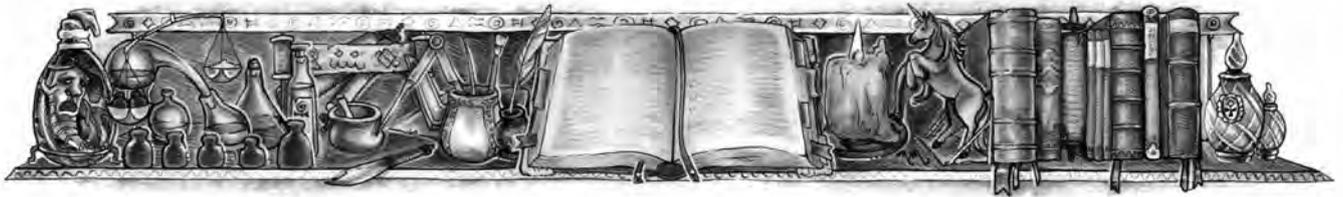
Verbreitung: 3 (bei Schamanenvölkern 5)

Merkmale: dunkelgraue, schlierige Flüssigkeit

Haltbarkeit: bei trockener Lagerung 2W6 +3 Monate

Preis: um 30 D

Meisterhinweise: Das Pulver findet in der Regel nur bei unfreiwilligen Opfern Anwendung. In geringer Dosierung kann es jedoch zum Anlocken von Geistern verwendet werden. In Schwarztobrien verwendet man eine Blüte *Seelenhauch* als gleichwertige Substitution des Blutblattes und nennt das Elixier *Tijaools Hauch*.



RETRO-ELIXIER

Gruppe: Magika

Beschaffung: 40 D / 2

Rezeptur: 2 zusätzliche Alraunen, 2 Blatt Gulmond, 1 Yagan-Nuss, 5 Skrupel Skelettstaub, das rechte Auge einer Mumie, 2 Haare eines untoten Wesens, eine Unze Wolfsblut, 2 Unzen Boronwein, 1 Unze Quecksilber, 3 Unzen Gratenfelsen Schwefelquell, 1 Unze reiner Alkohol

»Bereite ein Gefäß für den Schwefelquell. Legen den Gulmond hinein, auch die Yagan-Nuss, zuvor geteilt in zwei Hälften, decke es gut ab und lasse es sechs Tage und sechs Nächte stehen. Zur Mitternacht rufe den Namen des Tagesherrschers, auf dass er Dir gewogen sei. In der siebten Nacht, einer mondfinstren Nacht zwischen Sonnenuntergang und Sonnenaufgang, filtere den Schwefelquell, der sich mit den Pflanzensäften angereichert hat, durch ein Tuch und rühre vorsichtig das Wulfenblut und den Boronwein hinein. Dann destillier' das Gebräu dreimal und gib beim ersten Mal das Haar hinein, beim zweiten Mal den Knochenstaub und beim dritten Mal das Auge. Ändere nie die Reihenfolge! Was Du erhältst – nicht das Destillat, sondern das klumpige Gebräu im Kolben – lose in etwas Wasser auf und stelle es rasch kühl, denn die Nacht ist kurz. Invozier die Alraunen mit dem Nephazz, dann schneide sie in kleine Scheiben und presse sie in den Alkohol. Koche, bis sein Geist entweicht und fange das Destillat. Tropfenweise gib nun beide Essenzen abwechselnd in das Quecksilber, welches Du bis kurz vor seine Verflüchtigung erhitzt hast. Wenn es eine hellgraue, stumpfe Farbe erhält, so ist es wohl gelungen!«

—Notizbuch eines anonymen schwarztoobriscen Alchimisten, 1034 BF

Labor: Alchimistenlabor

Probe: + 7 / + 8

Wirkung:

M: 1, 3, 6, 10, 13, 36, 38 (leider keine Feen und Kobolde, sondern Geister und ruhelose Seelen)

A+: Der Anwender muss zur Erhebung eine Kontrollprobe ablegen (**WdZ 178**). Das Retro-Elixier gibt allen Untoten den zusätzlichen Dienst *Gefolgschaft*, so dass sich der Kontrollwert des Anwenders aus (MU+MU+KL+CH+TaW *Anatomie*)/5 berechnet.

A: Mit diesem Elixier behandelte Kadaver erheben sich und dienen für eine Nacht als Untote.

B: desgleichen, eine Woche; Kontrollprobe –2, RS +1

C: desgleichen, einen Monat; Kontrollprobe –3, KL +1, RS +2, AT/PA +1

D: desgleichen, 1W6+1 Monate; Kontrollprobe –7, KL +2, RS +3, AT/PA +2

E: desgleichen, 1 Jahr; Kontrollprobe –10, KL +3, RS +4, AT/PA +2

F: Wie E, die Erhebung ist permanent, aber der Untote lässt sich nicht beherrschen und macht, was er will.

Verbreitung: 1

Merkmale: milchige Flüssigkeit

Haltbarkeit: 3W6+10 Monate

Preis: mindestens 80 Dukaten in Schwarztoobrien

Meisterhinweise: *Aluris Mengreyth*, der 992 BF von der Akademie zu Elenvina wegen schwarzer Alchimie ausgeschlossen wurde, ist der Erfinder dieses Elixiers, das er nach seiner Flucht aus Winhall in Lowangen und später am Hof des Schwarzen Drachen von Warunk perfektionierte.

Es existiert eine zweite, frühere Variante des Elixiers, bei dem noch keine Dämonenbeschwörung erforderlich war. Dieses Elixier dient als Katalysator und führt den Leichen die Lebenskraft aus einem auf den Kadaver zu sprechenden **BALSAM SALABUNDE** zu (**Brau-Schwierigkeit +5**; das Elixier leitet die Transformation des Kadavers von der magischen Kategorie *Einzelobjekt* zu *Einzelwesen* ein, womit ein **BALSAM** ermöglicht wird).

ZAUBERKREIDE

Gruppe: Magika

Beschaffung: 25 S / 13

Rezeptur: 6 Unzen Olporter Kreidepulver, 1 Alraune, 1 Hahnenkamm, 2 Unzen getrocknetes Ochsenblut

»Eine einfache Mixthur, am besten bereitet bei der Nacht. Ucuri nie sichtbar. Zermahl das Kreidepulver zu feinem Staube, welchen du sodann in eine Schale gibst, auf dass er inniglich der Luft ausgesetzt ist. Quetsch nun den Saft aus der Alraun, dass nichts übrigbleibt denn Fasern (die wirf weg). In den Saft leg nun den Hahnenkamm und sieh! es wird rot wie Ochsenblut. Wenn aber die Farbe genau gleich der vom getrockneten Blute, dann gib jenes unter stetem Rühren hinzu. So dies vollbracht, erhitz es, ohne dass es schäumt, so lange, bis vom Hahnenkamme nichts mehr übrig. Gieß den Sud nun in die Schale, wobei du rufest **AMAZEROTH, AMAZEROTH, WILLEN UND WISSEN, HESINDENS WEISHEIT, MANDRAGORA UND OCHSENBLUT, MACHT ÜBER DAIMONEN!** und lass deine Kraft fließen. Sodann vermisch alles inniglich und gieß den Brei unter stetem Druck in die Form, die du der Kreide geben willst. Es mag wohl genug **ROTE KREIDE** sein für ein Dutzend In- wie Exvocationes.«

—eines der vielen Rezepte für Zauberkreide, etwa aus dem Jahre 950 BF

Labor: archaisches Labor

Probe: +2 / +1

Wirkung:

M: 1, 3, 4, 40, bei einem mit misslungener Kreide gezeichneten Beschwörungszirkel sind sowohl alle Beschwörungs- als auch alle Beherrschungsproben gegenüber der gerufenen Wesenheit um 3 Punkte erschwert, selbiges gilt für die Proben bei Austreibungen (**PENTAGRAMMA, GEISTERBANN** ...).

A: Beschwörungsprobe –1

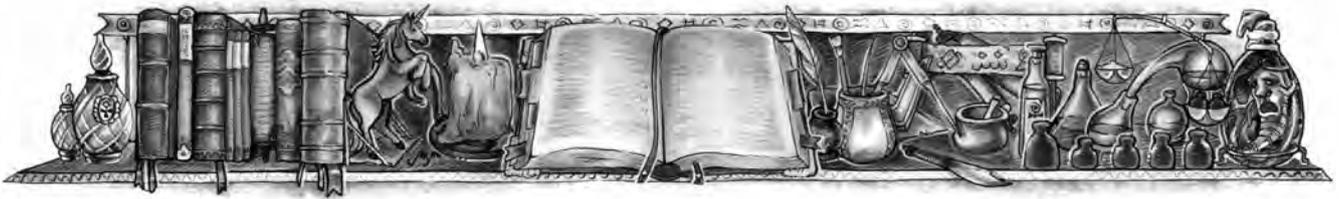
B: Exorzismusprobe –1

C: Beschwörungsprobe und Exorzismusprobe je –1

D: Beschwörungs-, Beherrschungs- und Exorzismusprobe je –1

E: Beschwörungsprobe und Exorzismusprobe je –2, Beherrschungsprobe –1

F: Beschwörungsprobe und Exorzismusprobe je –3, Beherrschungsprobe –2, jedoch steigt auch die Wahrscheinlichkeit, bei



einer misslungenen Beschwörung versehentlich einen Dämonen aus der nächsthöheren Gruppe zu beschwören, auf 50 %.

Verbreitung: 7

Merkmale: rote Kreide

Haltbarkeit: nahezu unbegrenzt

Preis: etwa 5 Dukaten.

Meisterhinweise: Die Herstellung der Kreide erfordert einen Aufwand von 7 AsP, die während der Anrufung einfließen müssen. Wie sich Zauberkreide als Paraphernalium bei Dämonenbeschwörungen und Austreibungen auswirken kann, erfahren Sie im entsprechenden Kapitel in **Wege der Zauberei**. Eine kaum bekannte optimierende Substitution des Hahnenkamms sind ein paar Blätter vom Satuariensbusch. Die dabei entstehende Kreide ist dann allerdings nur bei der Vertreibung überdieser Kräfte zu gebrauchen, nicht aber bei der Herbeirufung.

ZAUBERTRANK

Gruppe: Magika

Beschaffung: 30 D / 6

Rezeptur: ein kleines Stück Meteoreisen, 1 Skrupel Diamantstaub, 20 Unzen klares Blut, 10 Unzen Schnee vom 1. Hesinde, 7 ganze Halme vom Kairanrohr, 3 zusätzliche Alraunen, 2 Büschel Thonnys, 1 Skrupel Drachentränen

»Zerhau das Meteoreisen in einem Mörser, desgleichen tu mit dem Diamanten. Vermisch nun das klare Blut – welches wohl von jenem sei, dem der Tranck Nutzen bringen soll – mit dem geschmolzenen Schnee und gib beides in einen Kolben aus Gold. Zerschneid nun die Cairanhalme in jeweils sieben Stücke und die Alraunen in jeweils drei Stücke und zermahl den trucknen Thonnys zu feinem Staube. Mach nun bei Madallicht ein Feuer, so heiß wie du kannst, und setz den Kolben darauf. Laß es einmal wallen, und es wird grün, nimms herunter und gib den Thonnys zu, laß es wiederum aufwallen, und es wird bleulich, nimms herunter und füg die Alraun zu, laß wallen bis es purpurn wird, nimms runter und gib nun das Eisen, den Diamanten und das Cairan bei und laß wallen, bis es milchweiß ist. Sprich itzo den Namen der Mondin und füg die Drachentrenen hinzu, so wird das Gebreu weiß leuchten. Nimms nun vom Feuer und laß es im Madallicht abkühlen. Was dir bleibt, ist eine wasserklare Flüssigkeit ohne jeden Geruch, die dir die KRAFT wiedergibt, so du sie innerhalb der nechsten 3 Jahre trinckst.«

—Pheredonios Melenaar, Die Macht der Elemente, Zorgan, ca. 700 BF

Labor: Hexenküche

Probe: +8 / +4

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 4, 8, 9, 13, 14, 18, 19, 20, 22, 38, 40, der Anwender verliert W6 ASP (sinkt der Wert unter 0, werden die überzähligen von der LE abgezogen) und leidet 2W6 Stunden unter starken Kopfschmerzen (KL, IN, GE, FF je -2).

A: Regeneration von 1W6 AsP bei leichter Geistesverwirrung (KL -2 für 1 Stunde)

B: Der Anwender erhält 2W6 verlorene AsP zurück, die er jedoch binnen der nächsten Stunde verbrauchen muss, sonst droht ihm schwerer Kopfschmerz (KL, IN, GE, FF je -4 für 7 Stunden).

C: Der Anwender erhält 3W6 AsP zurück.

D: Der Anwender erhält 3W6+6 AsP, auch wenn dadurch die AsP-Zahl über den Grundwert steigt, jedoch werden die überschüssigen Punkte von den LeP abgezogen.

E: desgleichen, jedoch 5W6+6 AsP

F: Der Anwender erhält 2W20+5 AsP, auch über den Grundwert hinaus, ohne Abzug von LeP

Verbreitung: 5

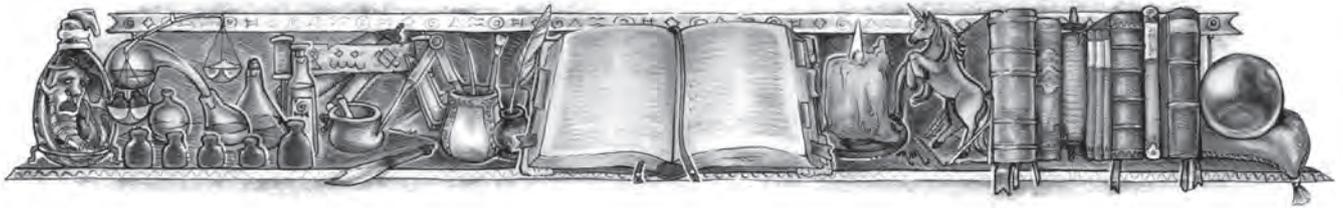
Merkmale: klare geruchlose Flüssigkeit

Haltbarkeit: 2W6+30 Monate

Preis: mindestens 60 Dukaten; Tränke bestätigter Qualität erzielen Preise von bis zu 10 Dukaten pro AsP

Meisterhinweise: Die nur schwer erhältlichen Drachentränen werden meist durch Tränen, Blut oder Milch anderer magischer Wesen substituiert. Kairan hingegen kann nur schwer substituiert werden, einige Alchimisten verwenden beseelte Halme (**ZBA 254**) als *optimierende Substitution*. Gerüchten zufolge soll es auch möglich sein, einen Großen Zaubertrank zu brauen, der in der Lage sein soll, sogar permanent verbrauchte AsP zu regenerieren.





MAGISCHE ARTEFAKTE

»Als aber der Schönen Kaiserin Bann gebrochen, was den Edlen und Erzmagus Gerindor wohl der Tage dreye des HESindegefälligsten Studiums, der Zauberey und Contra-Zauberey gekostet hatte, da traten Rawls Mannen in die Cammer. Und siehe! Allerlei Hexen- und Zauberverwack fand sich dorten, angeheuft vom marmornen Fußboden bis unter die Decken: Allhier lagen in Truh und Kist in Sack und Sarkophagus Daimonen-Schwerter von gleyßendem Schwartz, Globen und Crystalle vom Rubin, Turqis, Mada-Steyne und Monzanith, welche Hell-Sicht bringen, & Schlüsselzeleyn fyr alle Thyr & Thor, wie auch Stecken und Stab, welche den Blitzschlag trugen, Beynlinge vom Ecks-Leder und Handlinge von Eysen, allerley Tynck & Elixir, gar nicht vergessen Cubi & Pyramid von Zwergengold, welche glyheten von Innen, der Candeelen viele, wie man sie zur Invocation nutzt, und auch Rauchwerck. Da sprach der CEYSER, sehe! All dies ist Daimonen-Werck. War die falsche Schlange nicht Kind und Kindeskind des Fran, welcher war eyn Schwartz-Zauberer? So kann auch ihre Kunst, in Zauberey oder Artefact nur Schwartz-Kunst seyn. Hinfort damit! Und selbst nahm er die Fackel und legte sie an die GOETterlaesterlichen Artefacte, und die Cammer brannte wohl drey Tage lang.«
—Cronica Raulienses, erste Chronik des Neuen Reiches; Verfasser unbekannt; Museum für Reichsgeschichte, Gareth

»Hesinde und Phex seien gepriesen! Genau das rechte Zauberkleinod habt Ihr Euch dort erwählt: ein Armband aus gediegenem Mondsilber, das Euch – AbraKadabra – vom Scheitel bis zur Sohle unsichtbar zu machen versteht. Nicht dass Ihr, schöne Lotosblüte, das nötig hättet, doch kennt nicht jeder von uns Momente, in denen man lieber sofort als später verschwinden würde? Greift zu Eurer Börse und schon werdet Ihr stolze Trägerin eines hochthaumaturgischen Artefakts der wohlgeachteten Akademie vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay sein! Wie? Euch stört die schimmernde Aura, die Euch während der Wirkung des Reifs umgibt? Nun, nicht immer lassen Sterne und Sphärenwinde unsere Werke so gelingen, wie wir uns das vorstellen. Deswegen mache ich Euch auch einen Sonderpreis: einhundertzwanzig Goldstücke, und da mache ich noch Verlust dran ...«
—gehört auf dem Basar der Zauberdinge, der jährlich am 30. Hesinde vor der Drachenei-Akademie zu Khunchom stattfindet.

In Aventurien kennt man viele Geschichten um Kraftgürtel und Diebeshandschuhe, Legenden von gleißenden, dämonenzerschmetternden Klingen, Sagen um verwünschenes, glücksbringendes Feenwerk und Märchen mit Zauberspiegeln oder Dschinnenlampen. Und wer in der Umgebung einer Magierakademie wohnt, hat vielleicht schon einmal zu Rohals Verhüllung eines der zauberischen Wunderwerke selbst in Augenschein nehmen können.

Die Kunde von diesen Zauberdingen, ihrer Erstellung und Untersuchung, nennt man **Hohe Alchimie** oder **Thaumaturgie** (selten auch einmal mit dem veralteten Begriff *Ringkunde*). Im Allgemeinen werden sie als **Magische Artefakte** bezeich-

net: Sie wurden verzaubert, um eine gewisse Form magischer Wirkung zu speichern und freizusetzen, wenn der korrekte Auslöser – ein mysteriöser Spruch, eine seltsame Geste oder eine rätselhafte Bedingung – genutzt wird. Dieses Kapitel beleuchtet die verschiedenen Arten magischer Artefakte, ihre Herstellung, Anwendung und Entzauberung, wobei wir zuerst die Grundlagen darlegen, um uns dann den Feinheiten und Experten-Regeln zu widmen.

WAS IST EIN ARTEFAKT?

„Artefakt“ bedeutet nicht unbedingt, dass ein Objekt magisch oder verwunschen ist. Als *Artefakte* (mit Kunst geschaffene Objekte) bezeichnet man gelegentlich auch Überreste alter Kulturen, obskure Einzelobjekte oder generell Gegenstände, die von sterblicher Hand geschaffen wurden. So die Erläuterungen der Sprachhüter der *Zorganer Schreiberschule*.

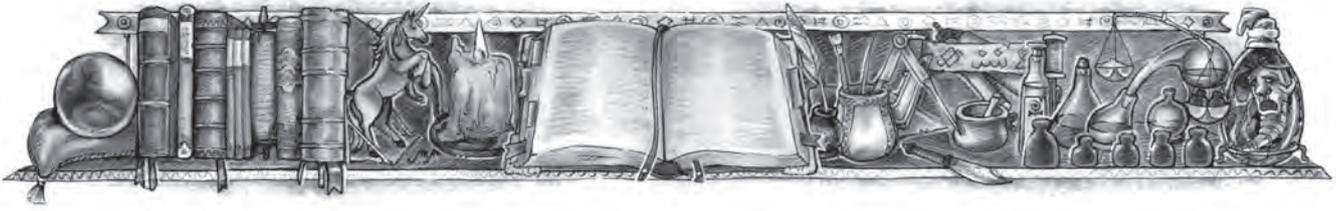
MAGISCHE ARTEFAKTE

Alle Gegenstände, in die für einen gewissen Zeitraum die Kräfte der Zauberei *gebunden* wurden, um irgendwann später freigesetzt zu werden, können als Magische Artefakte bezeichnet werden. Im weiteren Sinne zählen dazu auch *Matrixgeber* und *Zaubertalismane* (Seite 87), *Kraftspeicher* (Seite 89), *Zauberwaffen* (Seite 91), aufgewertete alchemistische *Elixire* (ab Seite 29), die Trägerobjekte von *Zauberzeichen* (ab Seite 136) und die persönlichen *Ritualinstrumente* der magischen Traditionen, wie etwa der Zauberstab der Gildenmagier, der druidische Vulkanglasdolch oder der Hexenbesen. Die Ritualinstrumente werden im Band Wege der Zauberei ausführlich vorgestellt; magische Artefakte im engeren Sinne werden in diesem Band behandelt.

Grundlage für ihre Herstellung sind die so genannten **Bindenden Sprüche**, die magische Kräfte in einen Gegenstand fließen lassen und sie dort festhalten: Weit verbreitet ist der vielfältig einsetzbare ARCANOVI (LCD 27), seltener der nur temporär wirkende APPLICATUS (LCD 25) und noch weit seltener die sagenhafte, verschollene Zeitformel INFINITUM (LCD 130). Speziell für magische Waffen ist der ZAUBERKLINGE (LCD 292) gedacht.

Die ebenso auf das Artefakt zu sprechenden **Wirkenden Sprüche** bestimmen die Wirkungsweise: So wird man für ein Heilartefakt z.B. den BALSAM SALABUNDE als Wirkenden Spruch verwenden.

Artefakte können mittels Hellsichtzauberei (und, für diesen Band von geringerem Interesse, mittels bestimmter Liturgien) erforscht werden, so dass ihre Wirkungsweise offenbar wird. Für diese **Analyse** sind die Sprüche ODEM ARCANUM, ANALYS ARCANSTRUKTUR und OCULUS ASTRALIS zu gebrauchen. Diese Methoden eignen sich auch



zum Untersuchen von Alchimika und Zaubersymbolen, weswegen wir der Analyse ein eigenes Kapitel ab Seite 171 gewidmet haben.

Zur **Entzauberung**, die einem Artefakt alle magischen Eigenschaften nimmt, ist in erster Linie der DESTRUCTIBO ARCANITAS nötig. Mehr zur Entzauberung erfahren Sie auf Seite 87.

Artefakte unterliegen in gewissem Maß auch chaotischen Umweltbedingungen bei ihrer Erschaffung, so dass sich über *Beseeltheiten* (*Okkupationen*) und *Nebeneffekte* einige Besonderheiten finden, die – zusammen mit einigen Feinheiten der Artefakterschaffung – in einem eigenen Abschnitt mit **Experten-Regeln** auf den Seiten 94 bis 104 behandelt werden.

Meister der Artefaktmagie finden sich in der aventurischen Gegenwart vor allem unter den Gildenmagiern (und den – außerhalb der echsischen Völker kaum bekannten – Achaz-Kristallomanten). Aber auch von Artefakten anderer Herkunft wird berichtet; Genaueres zu *Artefakten im Spiegel der Traditionen* finden Sie im gleichnamigen Kapitel auf Seite 104.

Während aus längst vergangenen Zeiten machtvolles Zauberkunstwerk bekannt ist, das die Grenzen traditioneller Magie sprengt, kennt man aus jüngerer Zeit eher Artefakte mittleren und geringeren Aufwands und entsprechender Wirkung.

KATEGORIEN MAGISCHER ARTEFAKTE

Zauberkunst wird allgemein in die folgenden fünf Kategorien unterteilt. Es ist möglich, aber ausgesprochen schwierig, Artefakte zu erschaffen, die mehrere dieser Funktionen miteinander kombinieren.

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

Spruchspeicher

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

Am häufigsten sind **ladungsbasierte Spruchspeicher**, die eine gewisse Anzahl von Anwendungen haben, die entweder *einmalig* zu verwenden oder aber *wieder aufladbar* sind. 'Einmalig' kann dabei durchaus bedeuten, dass ein Artefakt mehrere Ladungen eines Spruches trägt, jedoch kann jede Ladung nur ein einziges Mal ausgelöst werden. Gildenmagier sprechen bei ladungsbasierten Spruchspeichern bisweilen auch von *Kadunomen*.

Seltener und mächtiger sind **intervallbasierte Spruchspeicher**, die ihre Wirkung beliebig oft entfalten können, wenn zwischen den einzelnen Anwendungen ein gewisser Zeitraum liegt, in dem sich die Artefakte selbst aufladen (*semipermanent*) oder aber ständig wirksam sind (*permanent*). Intervallbasierte Spruchspeicher werden im Gildenbosparano auch als *Aeternome* bezeichnet.

☉ Einmalig wirkende, wieder aufladbare Spruchspeicher und semipermanente Artefakte werden mittels des ARCANOVI (und seiner Varianten) geschaffen. Für semipermanente Spruchspeicher ist neben der Kenntnis der entsprechenden ARCANOVI-Variante auch die Kenntnis der Sonderfertigkeit *Semipermanenz I* vonnöten; die SF *Semipermanenz II* erleichtert das Verfahren.

☉ Ein simpler 'Spruchspeicher', der nur einen einzigen Zauber (üblicherweise bis zum nächsten Sonnenaufgang) hält und nur mit einfachen Auslösern funktioniert, kann mittels des APPLICATUS erzeugt werden. Verlängerung der Wirkungsdauer und Modifikation des Auslösers erfordert die Kenntnis bestimmter Zaubersymbole.

☉ Weitere, kurzfristig wirkende **temporäre Spruchspeicher** sind auch mittels einer besonderen Verwendung des ARCANOVI möglich (Expertenregel, Seite 96).

☉ Für die Erschaffung eines permanent wirkenden Artefakts ist die verschollene Zeitformel INFINITUM notwendig, mit der die Zauberkraft eines einzelnen Spruchs auf 'unendlich' verlängert und dieser dann in ein Artefakt eingespeichert werden kann..

Matrixgeber

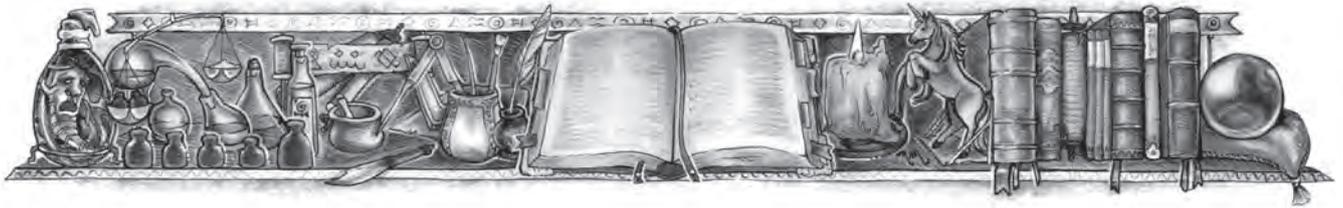
In einem Matrixgeber (bisweilen auch *Matrixspeicher* genannt) werden keine kompletten Zaubersprüche niedergelegt, sondern nur der 'Schatten' einer Spruchmatrix, eine 'Prägestalt', das rohe Gerüst eines Zaubers, noch ohne die Astralenergie, die ihn zur Wirkung kommen lässt. Mit diesen Artefakten ist es möglich, Zauber zu wirken, die man nicht selbst erlernt hat: Speist man den Matrixgeber mit einer gewissen Menge Astralenergie, formt dieser selbstständig den niedergelegten Spruch aus, ähnlich wie mittels einer Schablone Formen gestaltet werden können. Der Spruch wird in Reichweite, Dauer etc. genau so umgesetzt, wie der Erschaffer des Artefakts den Spruch eingespeichert hat. Da zur Auslösung stets der Einsatz von Astralenergie vonnöten ist, sind Matrixgeber nur von Zauberkundigen sinnvoll einzusetzen, allerdings unabhängig von ihrer Repräsentation.

Da die 'Schablone' jedoch nicht vollständig stabil ist, verfügen die meisten Matrixgeber nur über eine begrenzte Zahl von Anwendungen; fast unbegrenzt verwendbare Matrixgeber sind selten. Matrixgeber erfordern bei der Herstellung meist weniger permanente Astralpunkte als Spruchspeicher.

☉ Die Fähigkeit zur Herstellung von Matrixgebern ist eine wenig verbreitete Form des ARCANOVI, die eigens erlernt werden muss; dazu ist die Kenntnis der Sonderfertigkeit *Matrixgeber* vonnöten.

Zaubertalismane

Eine mächtigere Version der Matrixgeber sind die Zaubertalismane oder *Auxiliatoren*, wie die Gildenmagier sie nennen. Sie schaffen nicht selbst einen magischen Effekt, sondern unterstützen ihren Träger im Wirken seiner Magie und verstärken sie. Viele dieser Talismane sind nur für einzelne Zauber anzuwenden, andere dagegen bei allen Zaubern mit einem bestimmten Merkmal. Zaubertalismane addieren eine gewisse Zahl zu den ZfP* eines gewirkten Spruches (auch über den



ZfW des Anwenders hinaus) und potenzieren ihn somit. Für die Stabilität der Matrix in Zaubertalismanen gelten dieselben Einschränkungen wie für Matrixgeber.

☞ Die Herstellung von Zaubertalismanen erfolgt ebenfalls mittels des ARCANOVI (Matrixgeber), erfordert jedoch höhere Kenntnisse in dieser speziellen Zaubervariante und das Wissen um die SF *Auxiliator*.

Kraftspeicher

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

☞ Zur Präparation anwendbarer Kraftspeicher sind neben dem geeigneten Material auch der ARCANOVI und die Sonderfertigkeit *Kraftspeicher* nötig. Mehr zu den Kraftspeichern finden Sie auf Seite 89.

Magische Waffen

☞ Oft werden zu den magischen Artefakten auch magische Waffen gezählt, die mittels der Formel ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER erschaffen werden: Mit diesem Zauberspruch wird eine Waffe so umgewandelt, dass sie als *Magische Waffe* gilt und somit auch eine Resistenz oder Immunität gegen profane

Waffe nicht vor ihr schützt. Die Formel selbst finden Sie im LCD 292, die Spielpraxis zu magischen Waffen auf Seite 91ff.

GÖTTLICHE, DÄMONISCHE UND ELEMENTARE ARTEFAKTE

Seltener als Zauberdinge sind Artefakte, die von göttlicher Macht erfüllt sind: Ritualwaffen und Reliquien der Geweihten sowie die sogenannten 'Göttlichen Talismane'. Die Erschaffung einfacher geweihter bzw. gesegneter Objekte erfolgt im Rahmen der Liturgien OBJEKTSEGEN bzw. OBJEKTWEIHE (WdG 257), während sich die Wirkungsweise der Kern-Talismane der aventurischen Kulte oft dem Verständnis und den Möglichkeiten der Sterblichen entzieht.

Von dämonischer Kraft erfüllte Objekte sind meist magische Artefakte, häufig mit darin eingebundenen transsphärischen Entitäten, und oft deutlich chaotischer und bösartiger. Die mächtigsten dieser Artefakte stellen sogar *Schwarze Gaben* (WdZ 241ff.) zur Verfügung und verführen den Anwender, immer höhere Stufen eines Dämonenpakts einzugehen.

Elementare Artefakte hingegen beheimaten Dschinne oder andere Elementarwesen, die tendenziell eher wohlgesinnt auftreten – zumindest solange die Elemente nicht geschändet werden.

Die Herstellungsweise dämonischer und elementarer Artefakte finden Sie im Kasten 'Beschwörung und Artefakte' in WdZ 182.

DIE ARTEFAKTHERSTELLUNG

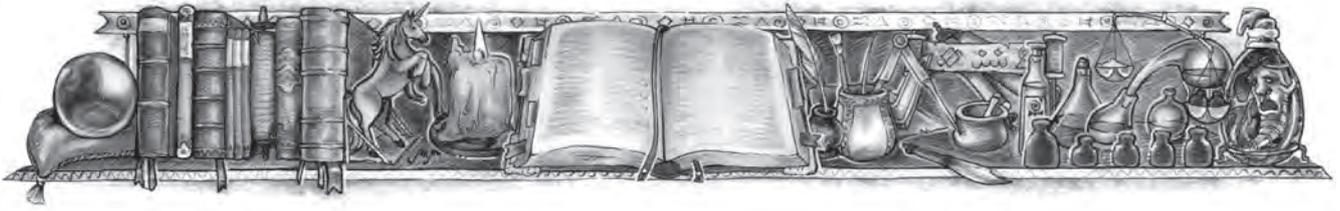
»Keine Ausrichtung der Magie ist so anspruchsvoll wie die Erschaffung von magischen Artefakten: Mag die Antimagie die Kenntnis aller Magieformen fordern, die Dämonologie gefährlich sein für Leib und Leben, so ist doch die Hohe Alchimie die Krönung aller Zauberei, die wahre Kunst der magischen Wissenschaft, die hesindianischste Form der Zauberei. Der Magus gibt einen Teil seiner Kraft und konzentriert sie in einem Werk des schöpferischen Geistes, um ein Kunstwerk, ja, ein Leben zu schaffen.«

—aus Ringkunde für Anfänger, Bearbeitung aus dem Jahr 1026 BF

Die Artefaktmagie gilt als eine der 'Königsdisziplinen' der Zauberei, also als eine der am schwierigsten zu erlernenden magischen Künste. Im Regelfall braucht die Artefakterschaffung seltene und teure Materialien, fundiertes Wissen und gute Vorbereitung, einige Stunden oder Tage für die Verzauberung selbst sowie eine große Menge an Zauberkraft. Herausfordernd für einen 'abenteuerlich' lebenden Helden – aber durchaus zu vollbringen.

In diesem Abschnitt erfahren Sie alles Bedeutende zur Herstellung von Spruchspeichern, Matrixgebern und Zaubertalismanen mittels des ARCANOVI, dazu zur weniger komplexen Erschaffung von Kraftspeichern sowie der Schaffung magischer Waffen mittels des ZAUBERKLINGE.





Alle in diesem Abschnitt vorgestellten Regeln können als **Optionale Regeln** angesehen werden.

MAGIETHEORETISCHE GRUNDLAGEN

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

—Robak von Punin, *Erzmagus und Arkanologe in einem Einführungsskript zur Thaumaturgie, Zirkular der Akademie Punin*

»Faselalrik.«

—handschriftliche Anmerkung dazu, vermutlich von Aleya Ambareth

Beim üblichen Vorgang des Zauberns nutzt der Zauberkundige die weltlich-harmonische (Formel, Zauberhandlung) und die abstrakt-geometrische (Vorstellung, geistiges Abbild) Komponente einer Theses, um aus dem Thesiskern mittels der hineinfließenden Astralenergie die *Wirkungsmatrix* zu schaffen, damit die Formel den gewünschten Effekt erzielt. Mit Verstreichen der Wirkungsdauer verliert die Wirkungsmatrix ihre Stabilität, die astralen Fäden verfallen und die Wirkung endet.

Die Artefaktzauberei greift nun dort ein, wo sich die Wirkungsmatrix bereits aus dem Thesiskern gebildet hat, jedoch noch keinen Effekt erzielt hat: Auf einen durch den *Bindenden Spruch* vorbereiteten Gegenstand wird der *Wirkende Spruch* appliziert, dessen Wirkungsmatrix nun durch die 'metamagische' Wirkungsmatrix des Bindenden Spruchs eingefangen und 'eingefroren' wird, anstatt sofort zur Wirkung zu kommen. Erst wenn das Artefakt ausgelöst wird (das Auslösen ist Teil der Wirkungsmatrix des Bindenden Spruchs), wird die Wirkungsmatrix aktiv und entfaltet den Effekt des Spruchs. Das heißt für *Spruchspeicher*: Eingefangen im Gefüge des Bindenden Spruchs liegt ein (oder mehrere) kompletter Zauberspruch vor und wartet auf Abruf. Bei *Matrixgebern* wird nur eine 'Schablone' der Wirkungsmatrix gespeichert, die nur in Verbindung mit erneuter Zufuhr von Astralenergie einen Effekt auslöst, aus *Zaubertalismanen* kann diese Schablone abgerufen werden und verstärkend auf das geistige Abbild im Willen des nutznießenden Zaubersers wirken.

ÜBERBLICK

Lesen Sie sich am besten den gesamten Regelkomplex komplett durch, ehe Sie ein Artefakt nach diesem Bauplan basteln. Die Verzauberung eines Artefakts sollte unter Aufsicht des Spielleiters geschehen, der auch offene Fragen klären kann. Gelegentlich können einzelne Aspekte nicht exakt mittels Regeln abgebildet werden und erfordern die Kreativität von Spieler und Spielleiter.

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

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

Der folgende Überblick zu den einzelnen Schritten der Artefakterschaffung und ihre detaillierte Darstellung betrifft vor allem den ARCANOVI. Die Verwendung des deutlich einfacheren APPLICATUS (LCD 25), des für Waffen gedachten ZAUBERKLINGE (LCD 292) und des hochkomplexen, in erster Linie für Meisterpersonen gedachten INFINITUM (Seite 91) finden Sie an den angegebenen Stellen.

👁️ **1. Vorbereitung und Ausformulierung der Artefaktthese (Seite 79ff).** Welchen Zweck soll das Artefakt haben? Welche Kategorie (Spruchspeicher einmalig, Spruchspeicher aufladbar, Spruchspeicher semipermanent, Spruchspeicher permanent, Matrixgeber, Zaubertalisman, Kraftspeicher, Magische Waffe) soll erzeugt werden? Welcher Bindende Spruch und welche Wirkenden Sprüche werden dazu benötigt? Welche Materialien müssen besorgt und eventuell noch bearbeitet werden?

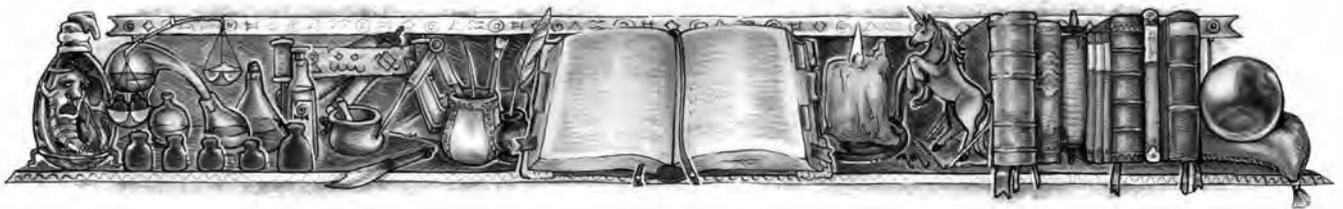
👁️ **2. Bestimmung der Probenerschwernisse und erforderlichen ZfP* für den Bindenden Spruch (Seite 81ff).** Diese resultieren aus der Artefaktkategorie, der Menge und Art der Wirkenden Sprüche und dem Auslöser (für Experten: der Sternkonstellationen, des Ortes, der verwendeten Materialien, eventuell gewünschter optionaler Eigenschaften und möglicherweise weiteren Faktoren). Die maximal akkumulierbaren ZfP* sind durch den doppelten ZfW des Erschaffers begrenzt.

👁️ **3. Proben auf den Bindenden Spruch ablegen (Seite 83f).** Diese sind beliebig oft innerhalb eines festgesetzten Zeitraums wiederholbar. Das Ansammeln von ZfP* (vergleiche auch **WdS 15**) ist bei diesen Proben möglich und meist notwendig; 'überschüssige' ZfP* können für besondere Wirkungen verwendet werden (Expertenregeln; Seite 96). (Experten II: Fehlversuche auf dem Versagensindex notieren; Seite 98f.)

👁️ **4. Proben auf die Wirkenden Sprüche (Seite 84).** Diese sind häufig durch Umstände der Artefakterschaffung modifiziert und dürfen jeweils nur zweimal wiederholt werden. Nach dem dritten Scheitern ist ein misslungenes Artefakt entstanden. (Experten: Notieren der Fehlversuche auf dem Versagensindex; Seite 98f.) Notieren der ZfP*.

👁️ **5. Ermittlung der AsP-Kosten (Seite 85f).** Die aufgewendeten AsP aller gelungenen Sprüche (bindend wie wirkend) ergeben die Gesamt-AsP des Artefakts. Einen Teil davon muss der Verzauberer permanent aufwenden. (Experte: Vor Bestimmung der Gesamtkosten prüfen, ob das Artefakt misslungen ist.)

👁️ **6. und 7. Ermitteln einer eventuellen Beseelt- oder Besessenheit und möglicher Nebenwirkungen (Expertenregeln; Seite 99ff.)**



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

Nachdem Sie sich mit den Möglichkeiten der Artefakterschaffung vertraut gemacht haben, können Sie nach folgendem 'Kochrezept' vorgehen. Eventuelle Experten-Ergänzungen zu den einzelnen Schritten finden Sie ab Seite 94.

ENTWICKLUNG DER ARTEFAKTTHESIS

Jedes Artefakt benötigt eine eigene Formel oder Rezeptur, die sogenannte *Artefaktthesis*, die regeltechnisch als Modifikation des ARCANOVI zu beschreiben ist. Artefaktthesen ähneln tatsächlich den Thesen von Zaubersprüchen und beschreiben den Verzauberungsvorgang mit Einstimmungen, Gesten, Sprüchen und vielerlei mehr Komponenten einer komplexen Zaubertechnik. Graphisch dargestellt werden sie meist in Form von schwer durchschaubaren Linienmustern und Symbolen.

Liegt die Artefaktthesis bereits vor (in einschlägigen Zauberbüchern, Thesispergamenten oder den Erläuterungen eines Lehrmeisters), kann der Zauberende direkt zur Ausführung des ARCANOVI übergehen. Muss die Artefaktthesis dagegen erst entwickelt werden, muss der Erschaffer ein gewisses Maß an Magiekunde und Kenntnis des Bindenden Spruchs mitbringen (TaW *Magiekunde* 7, ZfW der benötigten ARCANOVI-Version 7). Der Zeitaufwand zur Formulierung dieser Thesis ist gleich den dreifachen benötigten ZfP* aus der ARCANOVI-Probe (siehe unten) in Zeiteinheiten (zu 2 Stunden).

Zur Ausformulierung im Geist ist keine Talentprobe nötig, jedoch kann das Ergebnis der Thesisüberlegungen mittels je einer Probe auf *Magiekunde* und *Malen/Zeichnen*, die einen Gesamtmalus in Höhe der benötigten ARCANOVI-ZfP* des Artefakts abbauen müssen, zu Papier gebracht werden. (Kristallomanten können eine Artefaktthesis ähnlich einer Zauberthesis in einem Thesiskristall (siehe WdZ 140) speichern, wobei obige Malen/Zeichnen-Probe durch die Thesiskristall-Ritualprobe ersetzt wird. Eventuelle RkP* für Thesisqualität verfallen hier einfach.) Die Artefaktthesis enthält die *Rahmenbedingungen* der Verzauberung und erlaubt gewisse Freiheiten, jedoch dürfen die Abweichungen, speziell im Punkt Wirkende Sprüche, nur gering sein (Spielleiter- bzw. Konsensentscheid), ansonsten ist eine neue Thesis für das gewünschte Zauberwerk erforderlich.

Die Formulierung einer neuen Thesis muss die folgenden Aspekte beachten:

ZWECK, GESTALT UND BESCHAFFENHEIT

Soll ein Schutzamulett geschaffen werden, ein Behältnis für Geister, ein Schmuckstück, das den Träger begehrenswerter macht,



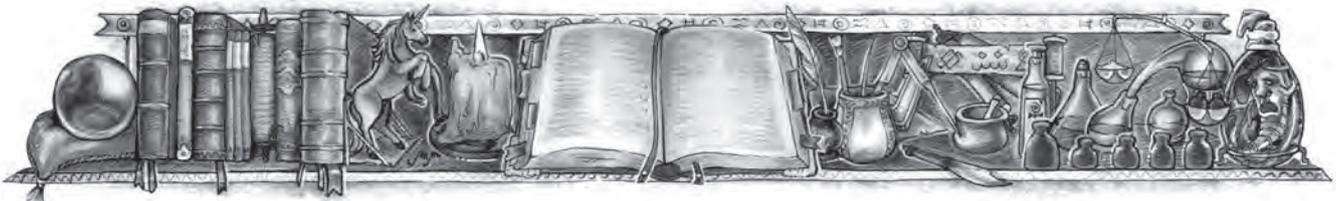
oder eine magische Waffe? Welche Form soll der zu verzaubernde Gegenstand haben? Welchem Zweck dient er im gewöhnlichen Leben? Muss er speziell für das Artefakt angefertigt werden? Aus welchen Materialien besteht er? Allgemein folgen die aventurischen Zauberer hier dem – in der aventurischen Kosmologie in gewissem Maße durchaus zutreffenden – Ähnlichkeits-, Korrespondenz- oder 'Sympathie'-Prinzip. Das heißt, die Muster, die jedem Gegenstand durch die Herstellung zu Grunde liegen, werden durch die Zauberei gefestigt und potenziert. Ein Stiefel dient der Bewegung, eine Waffe dem Kampf, ein Schmuckstück soll anziehend wirken, etc. Demzufolge ist es von Vorteil, wenn Stiefel mit Bewegungszauberei belegt werden, Waffen mit Schadenszaubern und Schmuckstücke mit Einfluss- oder Illusionsprüchen. (Siehe hierzu die Experten-Regel auf Seite 94.)

MATERIALIEN

Den verschiedenen Materialien eines Artefakts werden Beziehungen zu den einzelnen Merkmalen der Zauber zugeschrieben. Edelsteine sind besonders potent, während etwa Eisen und Gold viele Verzauberungen hemmen; überaus begehrt für die Artefaktherstellung sind die sehr seltenen fünf Magischen Metalle. Die Einflüsse der einzelnen Materialien auf den Akt der Verzauberung finden Sie im Kapitel **Magische Materialien und alchemistische Zutaten** ab Seite 181; die Experten-Regel zum Einfluss der materiellen Komponenten auf Seite 94.

Die Wahl der Materialien spielt auch eine Rolle bei der (absichtlichen oder unabsichtlichen) Zerstörung eines Artefakts. Näheres hierzu finden Sie im Kapitel zur Entzauberung auf Seite 87.

Es ist auch möglich, aber recht schwierig, flüssige oder gar gasförmige Stoffe zu verzaubern.



WIRKENDE SPRÜCHE

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

Die **Ladung** von Sprüchen oder Matrizen ist die Anzahl der möglichen Artefaktanwendungen, die unabhängig voneinander ausgelöst werden können. Dabei kann eine Ladung durchaus aus mehreren unterschiedlichen Sprüchen bestehen, die dann aber grundsätzlich gemeinsam ausgelöst werden. Soll ein Artefakt mehrere Ladungen besitzen, muss die Formel (bzw. die Formelkombination) bei der Herstellung entsprechend oft als Wirkender Spruch gewirkt werden. Am einfachsten (allerdings nicht am effektivsten) sind Artefakte, die nur eine Ladung mit nur einem Spruch besitzen.

Innerhalb einer Ladung können auch Sprüche oder Matrizen desselben Zaubers (genauer: desselben Thesiskerns) eingewirkt werden, damit sie hintereinander zur Wirkung kommen und so eine einzelne Anwendung eine längere Wirkungsdauer hat. Dies wird bisweilen *Summierung* genannt.

Wird ein- und derselbe Spruch aber in eine Ladung gewirkt, damit sich seine Wirkung zu einem stärkeren Gesamteffekt vereinigt (die ZfP* also addiert werden), spricht man von einer *Stapelung*. Die Stapelung von Formeln ist nur mit der Sonderfertigkeit *Stapeleffekt* möglich (Seite 83). Sollen mehrere Zauber mit unterschiedlichen Thesiskernen gleichzeitig ausgelöst werden, handelt es sich nicht um eine Stapelung.

Beispiele:

☞ Eine verzauberte Armschiene als Matrixgeber macht den Träger gegen jede Art von Angriff widerstandsfähiger, wenn dieser 15 AsP einsetzt. Auf ihm sind die Matrix eines GARDIANUM und eines ARMATRUTZ gespeichert, die gemeinsam ausgelöst werden. Da es sich um zwei Zauber mit unterschiedlichem Thesiskernen handelt, gelten sie nicht als gestapelt. Da die beiden Zauber gleichzeitig ausgelöst werden, bilden sie zusammen eine Ladung des Artefakts.

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



ARTEFAKTTHESEN

Wie auch Zauberformeln oder alchemistische Rezepturen werden niedergeschriebene Artefaktthesen von gildenmagischen Thaumaturgen oft als Geheimwissen gehandelt, obwohl ihre Auswirkung (die Zeitersparnis) eher gering ist. Von vielen mächtigen Artefakten der Vergangenheit existieren keine Thesen mehr, das Wissen um ihre Herstellung ist verloren gegangen. Auf der anderen Seite haben sich die 'Baupläne' von manchen simplen, aber effektiven Zauberdingen weit verbreitet und sind in einschlägigen Schriften zu finden oder werden von magischen Lehrmeistern überliefert.

☞ Artefaktthesen finden sich (in absteigender Häufigkeit) in den Büchern *Ringkunde für Fortgeschrittene* (einmalige und aufladbare Artefakte aller Art, sehr wenige semipermanente Artefakte), *Hundert Dinge zu schrecken den Dieb* (siehe Titel), *Ringkunde für Anfänger* (einige wenige einmalig wirkende Artefakte), *Schlüssel zur magischen Verständigung* (einige Kommunikations- und Traumartefakte), *Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen* (Schutzartefakte und Fallen), *Artefakte und Alchemica* (einige Matrixgeber) und *Systeme der Magie* (wenige, kaum verständliche Experimentalartefakte und Modellüberlegungen zu einem 'Perpetuum Mobile').

☞ Die *Drachenei-Akademie zu Khunchom* verkauft systematisch Artefaktthesen zu Preisen von 30 Dukaten aufwärts. Gelegentlich enthalten diese Thesen Fehler, so dass die Kunden zur Harmonisierung des Artefakts erneut die teure Hilfe der tulamidischen Meistermagier benötigen. An den Schulen zu *Mirham* und *Festum* kann ebenfalls Einsicht in Thesen gewährt werden, in *Punin* und dem *Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik* nur bei guter Reputation.

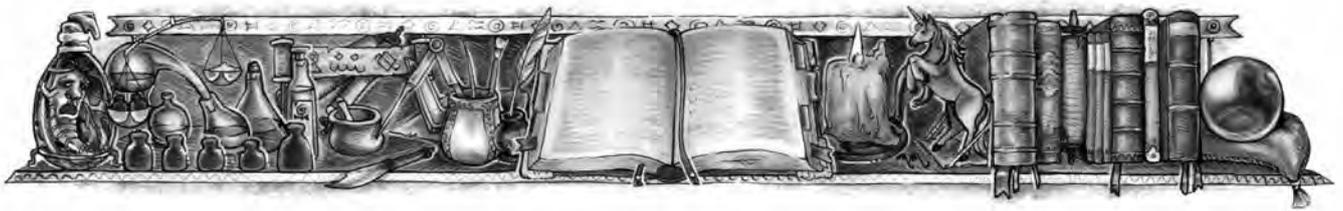
ANWENDUNGSART UND WIRKUNGSZEITRAUM

Der Thesis-Schöpfer muss festlegen, ob er einen **Spruchspeicher** erschaffen will, einen **Matrixgeber**, der die AsP von Zauberkundigen erfordert oder einen **Zaubertalisman**, der die Wirkung eines bestimmten Zaubers verstärkt. Bei einem Spruchspeicher muss er zudem festlegen, wie oft oder in welchen Intervallen das Artefakt nutzbar sein soll, die bisweilen so genannte *Präservanz*.

Spruchspeicher (ladungsbasiert)

Einmalig verwendbare Spruchspeicher verlieren jegliche magische Wirkung (inklusive des ARCANOVI), nachdem alle Ladungen verbraucht worden sind. Ein typisches Beispiel hierfür sind Spruchrollen, die ihre Wirkung entfalten, nachdem der Anwender das Siegel erbrochen oder die entsprechende Formel laut vorgelesen hat. Ebenfalls in diese Kategorie fallen spezielle Tränke (üblicherweise einmalig mit solchen Sprüchen wie BALSAM, ATTRIBUTO oder KLARUM PURUM belegt).

Aufladbare Spruchspeicher können, nachdem ihre Ladungen verbraucht sind, in einem komplizierten Prozess wieder mit denselben Sprüchen aufgeladen werden. Solange kein Fehler beim Zaubern das Artefakt ruiniert (siehe Seite 98), bleibt die



bindende Wirkung des ARCANOVI im Gegenstand erhalten. Das Zauberwerk ist also auch dann noch magisch, wenn die aktiven Ladungen verbraucht wurden.

Spruchspeicher (intervallbasiert)

Bei den seltenen **semipermanenten Spruchspeichern** muss festgelegt werden, wie oft sie innerhalb eines gewählten Intervalls angewendet werden können. Bei einem Artefakt, das z.B. einmal wöchentlich eingesetzt werden kann, müssen zwischen zwei Anwendungen mindestens sieben Tage liegen. Je kürzer das Intervall, desto mächtiger ist das Artefakt und desto aufwändiger ist die Herstellung. Möglich sind als Intervalle *Jahr, Monat, Woche, Tag*. Innerhalb dieses Zeitraums regeneriert das Artefakt die Wirkungsmatrizen der verbrauchten Sprüche wieder vollständig, indem es der Umgebung freie Astralenergie entzieht. Die besondere Struktur der Semipermanenz macht es oft nötig, dass ein Wirkender Spruch mehrmals auf das Artefakt gesprochen werden muss. Für jede Anwendung innerhalb eines Zeitraums muss ein Wirkender Spruch je nach gewähltem Intervall einmal (Jahr), zweimal (Monat), dreimal (Woche) oder fünfmal (Tag) auf das Artefakt gezaubert werden (zuzüglich eventueller Stapelungen). Jede Applikation von Wirkenden Sprüchen erhöht natürlich die erforderlichen ZfP* und die Gesamt-AsP-Kosten des Artefakts.

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

Matrixgeber und Zaubertalismane

Bei diesen beiden Arten von Artefakten hängt die Versagenswahrscheinlichkeit einer Anwendung wie auch die Lebensdauer des Artefakts von der *Stabilität* der im Artefakt niedergelegten Matrix ab, die in vier Stufen vorkommt: *labil, stabil, sehr stabil, unempfindlich*. Je stabiler die Matrix, desto schwieriger ist das Artefakt zu erzeugen und desto häufiger muss der wirkende Spruch in das Artefakt gesprochen werden. Es ist nicht möglich, Sprüche in einem Matrixgeber oder Auxiliator zu summieren oder zu stapeln.

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

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

1. Der Geist des Trägers soll geschützt werden, also empfehlen sich antimagische Formeln.
2. Da der Geist im Kopfe beherbergt ist, scheint ein Kopfschmuck oder -schutz angemessen.

Ein Helm wäre auf dem Haupt des Patriziers sicherlich so fehl am Platze wie ein Lorbeerkranz; ein Hut, den der Händler auch bei Verhandlungen mit hochgestellten Persönlichkeiten nicht vom Kopf

nehmen mag, würde die Verhandlungspartner misstrauisch stimmen – also entscheidet sich Meister Khadil Okharim für einen einfachen, silbernen Stirnreif, schmückend, aber nicht allzu auffällig.

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

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

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

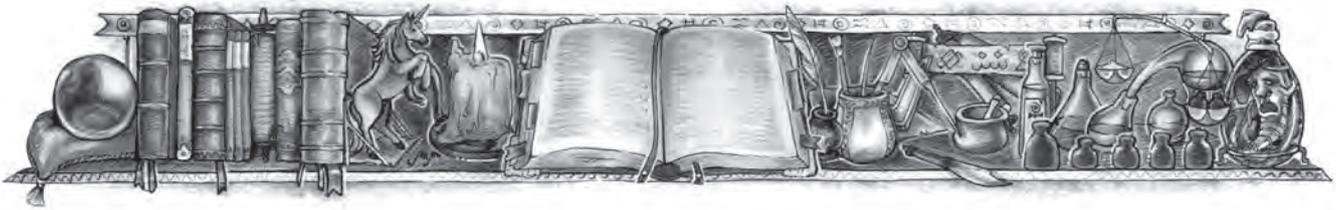
DIE ARCANOVI-PROBE UND IHRE MODIFIKATOREN

Nachdem der Verzauberer bestimmt hat, welche und wie viele Formeln mit welcher Wirkungsweise in dem neuen Artefakt gespeichert werden sollen, muss er ein magisches Muster erzeugen, das diesen Zaubern entspricht, also eine Form vorbereiten, in welche die wirkenden Zauber an fest definierten Stellen eingefügt werden können.

Dies geschieht mit dem Wirken des Spruches ARCANOVI: Zur Fertigung jedes Artefakts ist eine bestimmte Anzahl ZfP* der ARCANOVI-Probe nötig, die umso höher ausfällt, je machtvoller und komplexer das Artefakt ist. Die Fertigung des Artefakts gestaltet sich meist als langwieriger Prozess, der mittels des An sammelns von ZfP* (siehe auch WdS 15) simuliert wird: Es darf beliebig oft innerhalb einer Woche eine Probe auf den ARCANOVI abgelegt werden, um die daraus resultierenden ZfP* zu sammeln, auch über das benötigte Maß hinaus (z.B. um ZfP* zur Verhinderung von Okkupationen zu nutzen). Misslingen drei Proben hintereinander, ist das Artefakt verdorben, es können keine Sprüche eingespeist werden. Für den Umgang mit misslungenen Proben können Sie aber auch die Expertenregeln zum Versagensindex auf Seite 98f. verwenden.

Sowohl wegen der ihm eigenen Aura als auch weil der Zauberer bei verschiedenen Manipulationen im Rahmen des ARCANOVI beide Hände frei haben muss, können Stabzauber (oder vergleichbare Objektrituale) nicht zur Erleichterung der Probe oder zur Kostensenkung eingesetzt werden. Erleichterungen oder Einsparungen aus Sonderfertigkeiten, die nur auf Wissen und Willen des Zauberers beruhen, kommen jedoch voll zum Tragen.

Kosten und Zeitbedarf: Jede einzelne ARCANOVI-Probe kostet die üblichen 10 AsP an Kraft. Sobald die benötigten Materialien beschafft und vorbereitet, eine geeignete Wirkungsstätte gefunden und die Artefaktthesis erschaffen oder memoriert



wurden, beträgt der Zeitaufwand für die eigentliche Herstellung eines magischen Artefakts mindestens halb so viele Zeiteinheiten wie ARCANOVI-ZfP* erforderlich sind. Ein misslungener ARCANOVI dauert nur halb so lange, mindestens jedoch eine Stunde (mit der SF Zauberkontrolle sogar nur genau eine Stunde).

Dabei darf die Arbeit am Artefakt nur maximal acht Stunden pro Tag unterbrochen werden. Wenn mehrere ARCANOVI-Proben nötig sind, muss dieses Ansammeln von ZfP* innerhalb einer Mondphase (Woche) abgeschlossen sein. Diese ZfP* können bei entsprechend hohem ZfW und glücklichem Würfeln natürlich auch bereits bei einer einzigen ARCANOVI-Anwendung erreicht werden: Je häufiger die ARCANOVI-Probe gewürfelt wird, desto länger dauert die Fertigung und desto höher sind die AsP-Kosten. Notieren Sie dazu, wie viele erfolgreiche ARCANOVI-Proben Kraft in das Artefakt haben fließen lassen. Die Wirkenden Sprüche müssen nach Vollendung der Artefaktmatrix bis zum nächsten Sonnenaufgang eingewirkt werden.

PROBENMODIFIKATIONEN

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

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

Es ist nicht möglich, den Bindenden Spruch aus einem Matrixgeber zu entnehmen oder durch einen Auxiliator zu unterstützen.

Die bei der Analyse des Artefakts zu beachtende ‘Erschaffungerschwerms’ ist unabhängig von Material und Umwelteinflüssen, sondern wird nur von Kategorie/Präservanz und Auslöser beeinflusst.

Kategorie und Präservanz

Ladungsbasierter Spruchspeicher, einmalig: +0

Ladungsbasierter Spruchspeicher, aufladbar: +5

Intervallbasierter Spruchspeicher, semipermanent: Hier ist das gewählte Anwendungsintervall entscheidend: ein Jahr oder mehr +0, ein Monat +3, eine Woche +6, ein Tag +9; jede zusätzliche Anwendung pro Intervall erhöht den Probenzuschlag um +1

Matrixgeber: Probe wird zusätzlich je nach Stabilität der ‘Schablone’ erschwert: labil +0, stabil +2, sehr stabil +4, unempfindlich +6

Zaubertalisman: +3, dazu wie Matrixgeber je nach Stabilität: labil +0, stabil +3, sehr stabil +6, unempfindlich +9; Merkmalstalisman zusätzlich +2

Kraftspeicher: +7

Werden in Artefakten mehrere Wirkungen kombiniert, so sind die Zuschläge zu addieren.

Auslöser

Der Zauberer muss bestimmen, welcher Auslöser die Magie zur Wirkung bringt. Tut er dies nicht (Probe +/-0), so entlädt sich der Zauber, sobald ein Lebewesen den Gegenstand berührt.

Der Auslöser ist eine Funktion des ARCANOVI, die auf die

Aura des Trägers (und damit auf Zustände wie LE, oder das Ankoppeln von Zaubern, aber auch Willensakte wie Sprache oder starke Emotionen), *magische Strömungen der Umgebung* (Präsenz von magischen Wesen oder Zauberwirkungen) und *direkte Einwirkungen auf das Artefakt* (Berührung, Gesten, Umwelteinflüsse wie Hitze oder Regen) reagiert.

Um auf Gesten, Sprache oder gar Gedanken von Personen zu reagieren, die das Artefakt nicht berühren, oder durch Fernwirkungen (entfernte Umwelteinflüsse) aktiviert zu werden, muss ein passender Hellsichts- oder Verständigungsspruch mittels der optionalen Eigenschaft *Ferngespür* (Expertenregel; Seite 96) ins Artefakt eingewoben werden, was unten durch den gleichnamigen Auslöser dargestellt wird.

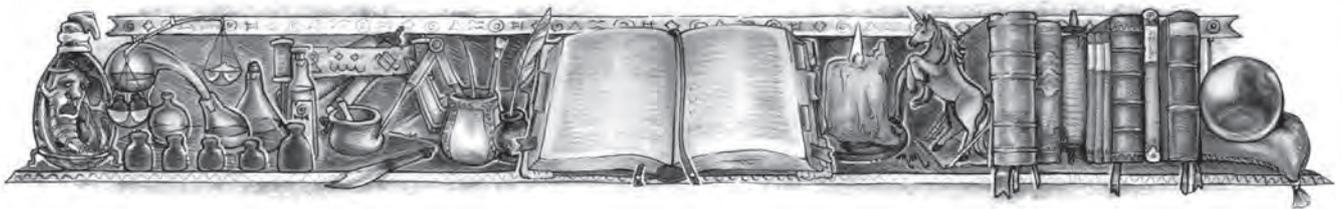
Auslöser können grob in *einfache* und *komplexe* Varianten unterteilt werden, wobei Variationen eines einfachen Auslösers dazu führen, dass der Auslöser komplex wird. Die einzelnen Auslöser haben einen unterschiedlichen Zeitbedarf, von sofortiger Reaktion (R) bis hin zu mehreren Aktionen (1A, 2A usw.). Die unterschiedlichen Auslöser bringen unterschiedliche Modifikationen mit sich, als Beispiele seien hier genannt:

Einfache Auslöser:

- ☛ ein Lebewesen berührt das Artefakt (R): +/-0
- ☛ Anwender isst oder trinkt das ‘Artefakt’ oder atmet es ein (2A): +/-0
- ☛ nur die Berührung eines *intelligenten/kulturschaffenden* Lebewesens löst den Zauber aus (R): +1
- ☛ gegen das Artefakt wird Gewalt ausgeübt (auch unbeabsichtigt) (R): +1
- ☛ magische Aura höchster Intensität in der Nähe (pAsP Schritt) des Artefakts (Erzdämon, Elementarer Meister, Zauber mit 50+ AsP) (R): +1
- ☛ sehr einfache, zum Gegenstand affine Geste (Amulett wird umgehängt, Ring auf den Finger gesteckt etc.) (1A+): +2
- ☛ massive Aura-Veränderungen des Trägers (z.B. durch Tod) (R): +2
- ☛ Schlüsselwort oder -satz (max. 7 Worte) (1A): +3
- ☛ komplexere Geste (Ring drehen, Gürtel schließen, Fingerschnippen etc.) (2A+): +3
- ☛ magische Aura höherer Intensität in der Nähe (pAsP Schritt) des Artefakts (Gehörnter Dämon, Dschinn, astralmächtiges magisches Lebewesen (Drache), Zauber mit 20+ AsP) (R): +5

Komplexe Auslöser:

- ☛ definierter Zeitpunkt (Sonnenaufgang, Vollmond, Sonnenwende, Sternkonstellation) (R): +4
- ☛ Träger wird Ziel eines spezifizierten Zaubers (R): +4
- ☛ bestimmter Umwelteinfluss (Artefakt wird untergetaucht, über eine bestimmte Temperatur erhitzt etc.) (R): +5
- ☛ magische Aura niedriger Intensität in der Nähe (pAsP Schritt) des Artefakts (Niederer Dämon, Geisterwesen, Elementar, magisches Lebewesen, Zauber mit 4+ AsP) (R): +7
- ☛ Träger wird Ziel eines Zaubers mit einem bestimmten Merkmal (R): +6



☞ aktive Auslösung durch eine bestimmte Emotion, einen Denkvorgang oder reine Willensanstrengung des Trägers (1A): +7

☞ Ferngespür: Artefakt reagiert auf weiter entfernten Reiz; erfordert die optionale Eigenschaft *Ferngespür* (Seite 96); die dort genannte Proben-Erschwernis ersetzt die Auslöser-Erschwernis; kann (wenn der Hellsichtzauber es erlaubt) mit weiteren hier genannten Auslösern gekoppelt werden (z.B. ein EXPOSAMI, der auf den LeP-Verlust eines Kampfgefährten reagiert (+2, s.o.) und einen REVERSALIS FULMINICTUS auf diesen aktiviert).

Variationen des Auslösers:

☞ zusätzlich +2 für jede Entfernungskategorie (bis zu pAsP mal 1-3-7-21-49 Schritt) bei der Detektion magischer Auren in der Umgebung

☞ zusätzlich +1 (Zweibeiner) bis +5 (Blutsverwandte des Erschaffers), wenn nur eine bestimmte Wesensgruppe oder Person das Artefakt auslösen soll; in diese Kategorie fallen auch Bedingungen wie 'Jungfrau', 'Zwilling' o.ä.; analog bei der Einschränkung magischer Detektion auf bestimmte Gruppen ('Eisdschinne', 'Shafir der Prächtige')

☞ zusätzlich +2 (eine Stunde) bis +7 (ein Jahr) bei verzögerter Auslösung

☞ zusätzlich plus Anzahl der kombinierten Auslöser plus den höchsten Modifikator für logische Kombinationen (und, oder, nicht ...) mehrerer genannter Auslöser („Berührung durch einen Oger, wenn es regnet.“)



MATERIALIEN

Siehe hierzu die entsprechenden Einträge im Materialien-Kapitel ab Seite 181. Auswirkungen bei allen Werkstoffen außer Edelsteinen nur, wenn mindestens 50% des Artefakts aus dem genannten Material besteht.

Flüssige Artefakte erfordern einen Aufschlag von +3 auf die ARCANOVI-Probe, gasförmige einen von +7.

OPTIONALE EIGENSCHAFTEN (EXPERTENREGEL)

Dem Artefakt können optionale Eigenschaften wie ein Siegel des Erschaffers, eine Apport-Funktion etc. zugeteilt werden; siehe Seite 96f.

ERFORDERLICHE ZfP*

Damit das Artefakt korrekt auf die Aufnahme der Wirkenden Sprüche vorbereitet werden kann, müssen mit einem oder mehreren ARCANOVI jeweils eine bestimmte Anzahl an ZfP* angesammelt werden. Die maximale Anzahl an ZfP*, die ein Thaumaturg durch einen ARCANOVI ansammeln kann, beträgt das Doppelte seines ZiW in diesem Zauber.

ZAHLE DER WIRKENDEN SPRÜCHE, STAPELUNG, SUMMIERUNG

Der erste wirkende Spruch benötigt keinen ZfP*, jeder weitere einen mehr als der vorhergehende. Zwei wirkende Sprüche verlangen also $0+1 = 1$ ZfP*, vier wirkende Sprüche $0+1+2+3 = 6$ ZfP*. *Gestapelte* Sprüche zählen zusammen als ein Spruch. Der Modus kann durch die SF *Vielfache Ladungen* verändert werden. Gleichartige Zauber, die in eine Ladung *summiert* werden, um zeitlich hintereinander zur Wirkung zu kommen, benötigen keine zusätzlichen ZfP* und keine SF.

KOMPLEXITÄT DER WIRKENDEN SPRÜCHE

Einmal pro Applikation: Zauber mit der Komplexität A benötigen keine ZfP*, Komplexität B und C jeweils 1 ZfP*, D und E jeweils 2 ZfP*, F und höher 3 ZfP*. (*Ein dreimal wöchentlich wirksames Artefakt braucht 9 Applikationen eines Zaubers mit Komplexität B oder C: +9 ZfP**). "Einmal pro Applikation" heißt: für jeden der oben genannten Wirkenden Sprüche. Auch hier gilt: Gleichartige Zauber, die in eine Ladung *summiert* werden, um zeitlich hintereinander zur Wirkung zu kommen, benötigen keine zusätzlichen ZfP* und keine SF.

ANZAHL DER LADUNGEN

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

STAPELEFFEKT (NUR MIT SF STAPELEFFEKT MÖGLICH)

Werden bei gleichartigen Formeln die ZfP* der Wirkenden Sprüche für einen stärkeren Effekt bei der Auslösung des Artefakts gesammelt (maximal bis zum doppelten ZiW möglich), benötigt dies pro Stapelung so viele ARCANOVI-ZfP* wie die doppelte Anzahl derjenigen Wirkenden Sprüche, deren ZfP*



aufsummiert werden sollen: 4 ZfP* bei zwei Zaubern, 6 ZfP* bei drei Zaubern. Maximal können drei Zauber für einen Stapel-effekt verwendet werden, es sei denn, der Zauberkundige besitzt die SF *Hypervehemenz*.

ÜBERSCHÜSSIGE ZfP* PUTZEN

Akkumuliert der Thaumaturg bei seinen ARCANOVI-Proben mehr ZfP* als für die Einbindung der Wirkenden Sprüche nötig, kann er die überschüssigen Punkte immer noch sinnvoll für eine der beiden folgenden Möglichkeiten einsetzen:

Wirkende Sprüche erleichtern

Ab einem ZfW von 12 der verwendeten ARCANOVI-Version kann der Zaubernde angesammelte ARCANOVI-ZfP* einsetzen, um die Proben auf die Wirkenden Sprüche zu erleichtern: je 1 ZfP* für jeden Bonuspunkt, der einem Wirkenden Spruch zugutekommen soll. Diese ZfP*-Verwendung muss nicht vor dem Würfeln des Bindenden Spruchs, sehr wohl aber vor dem Würfeln auf den zu erleichternden Wirkenden Spruch angesagt werden.

Okkupation erleichtern oder erschweren

Wenn Sie mit den Experten-Regeln zur Okkupation eines Artefakts spielen (Seite 99ff.), kann der Verzauberer auch überschüssige ZfP* aufwenden, um die Wahrscheinlichkeit der Okkupation zu verändern: Für je 2 ZfP* kann die Okkupations-Probe um 1 Punkt erleichtert, für je 3 ZfP* um 1 Punkt erschwert werden. Für je 5 ZfP* kann das Ergebnis des W20-Wurfs zur Bestimmung der Art der Okkupation um 1 Punkt verändert werden. Auch für diese Verwendung der ZfP* ist ein ARCANOVI-ZfW von 12 erforderlich, für die Veränderung der Art der Okkupation auch eine der Merkmalskenntnisse *Dämonisch*, *Elementar* oder *Geisterwesen*.

Beispiel: Meister Okharim holt also die Thesis aus der Bibliothek hervor. Sechs wirkende Sprüche (je ein PSYCHOSTABILIS und ein ILLUSION AUFLÖSEN in drei Ladungen), aufladbarer Spruchspeicher und ein vom Träger gesprochenes Schlüsselwort als Auslöser – kompliziert, aber kein unüberwindbares Problem. Die ARCANOVI-Proben sind um 8 Punkte erschwert: 5 für die Wiederaufladbarkeit und 3 für das Schlüsselwort. Insgesamt müssen 15 (sechs Formeln) + 6 (alle sechs Formeln besitzen Komplexität C oder B) + 6 (drei Ladungen) = 27 ZfP aufgebracht werden. Jetzt muss der Stirnreif angefertigt werden, was jedoch in der Werkstatt der Akademie kein größeres Problem darstellt, zumal ohnehin noch zwei Wochen Zeit bis zur passenden Sternkonstellation verbleiben. Dann aber ist die Zeit gekommen. Am ersten Tag behält der Meister 6 ZfP* übrig. Die zweite ARCANOVI-Probe am nächsten Tag läuft sehr gut, sie beläuft sich auf 14 ZfP*, die dritte am folgenden Tag erbringt weitere 10 ZfP*, was mehr als ausreicht (= 30 ZfP*), so dass Okharim die 3 überschüssigen ZfP* dazu einsetzt, sich die Wirkenden Sprüche zu erleichtern.*

PROBEN FÜR WIRKENDE SPRÜCHE

Nachdem der Verzauberer den Gegenstand vorbereitet (die magischen Muster festgelegt) hat, kann er darangehen, die Zauber bzw.

ihre Matrizen, die das Artefakt bei Anwendung bewirken soll, in selbigem zu speichern. Das Artefakt ist jetzt auf eine besondere Kombination von Zaubersprüchen eingestimmt und lässt sich nicht mehr für andere Zwecke verwenden (außer der ARCANOVI wird durch einen DESTRUCTIBO zerstört). Werden keine Wirkenden Sprüche in die Haltematrix gesprochen (oder nicht innerhalb eines Tages), verflüchtigt sich der Bindende Spruch etwa 24 Stunden nach dem Sprechen des letzten ARCANOVI. Diese Wirkenden Sprüche erfordern ihren normalen AsP-Aufwand, sie können nicht mittels *Kraftfokus* (wohl aber mittels *Kraftkontrolle*) verbilligt gesprochen werden. Wegen der besonderen Umstände bei der Artefakterschaffung ist jede Zauberprobe jedoch prinzipiell um 2 Punkte erschwert; dazu kommen eventuell noch Modifikatoren je nach der Art des Materials, aus dem das Artefakt besteht sowie natürlich die entsprechenden Werte möglicher Spontaner Modifikationen. Als Wirkende Sprüche können nur Zaubersprüche im engeren Sinn eingebunden werden*, also keinerlei Rituale wie zum Beispiel Hexenflüche oder die *Druidentrauer*. Es ist erlaubt, Matrixgeber oder Auxiliatoren zur Substitution bzw. Unterstützung der Spruchproben der Wirkenden Sprüche einzusetzen.

ANZAHL DER WIRKENDEN SPRÜCHE

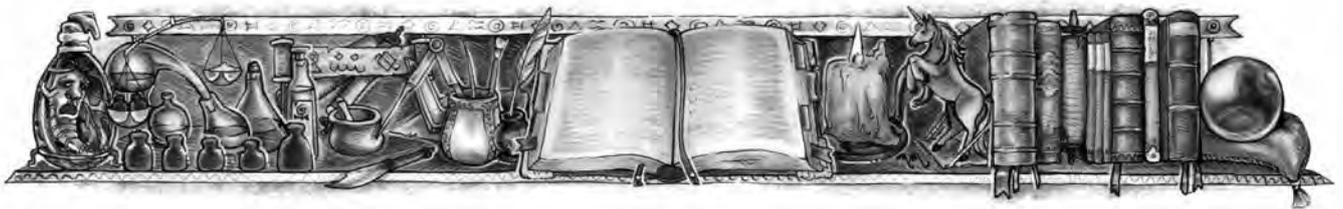
Ladungsbasierte Spruchspeicher: Jeder benötigte Spruch einer Ladung wird einmal auf das Artefakt gesprochen. Ladungen vervielfachen die Spruchmenge entsprechend, Stapelungen ebenso.

Intervallbasierte Spruchspeicher: Semipermanente Spruchspeicher benötigen je nach gewähltem Intervall, dass die Wirkenden Sprüche ein- (Jahr), zwei- (Monat), drei- (Woche) oder fünfmal (Tag) auf das Artefakt gesprochen werden. Wenn ein semipermanentes Artefakt innerhalb seines Intervalls mehrere Anwendungen zulassen soll, vervielfacht sich die Anzahl der Sprachapplikationen entsprechend.

Matrixgeber: Der wirkende Spruch muss einmal pro Stabilitätsstufe (labil, stabil, sehr stabil, unempfindlich) eingespeichert werden, was als ein bis vier Wirkende Sprüche zählt. Der Verzauberer wählt unter den eingewobenen Sprüchen denjenigen mit der gewünschten Wirkung aus.

Zaubertalisman (Auxiliator): Der Wirkende Spruch muss in seiner Grundvariante (also ohne Spontane Modifikationen) pro Stabilitätsstufe (s.o.) dreimal ins Artefakt gesprochen werden, was zwar nur als ein bis vier Wirkende Sprüche zählt, allerdings die Gesamt-AsP des Artefakts erhöht. Das beste ZfP*-Resultat aller gewürfelten Ergebnisse wird durch eine Zahl geteilt, die abhängig von der Komplexität des Wirkenden Spruchs ist: durch 2 bei Komplexität A, durch 3 bei Komplexität B oder C, durch 4 bei Komplexität D oder E und durch 5 bei Komplexität F+; dies ist die Zahl der ZfP*, die der Auxiliator zur Verfügung stellt. Soll der Auxiliator ein bestimmtes Merkmal fördern, müssen drei unterschiedliche Sprüche, die jeweils das Merkmal tragen, eine Komplexität von mindestens C aufweisen und die zusammen mindestens 21 AsP kosten einmal pro Stabilitätsstufe ins Artefakt gesprochen werden und der Thaumaturg muss

*) Und auch keine weiteren ARCANOVIs, APPLICATUSse etc. – es gibt also keine von-Neumann-Artefakte ...



natürlich die entsprechende Merkmalskenntnis besitzen. Auch hier werden die Grundvarianten gesprochen, die ZfP* jedoch aufsummiert, der Mittelwert daraus gebildet und dieser dann durch die verdreifachte Merkmalskategorie (vgl. SF *Merkmalskenntnis* in WdZ 26) geteilt, um die Bonus-ZfP* für Sprüche mit dem gewünschten Merkmal zu erhalten.

REVERSALIS

Soll ein mittels REVERSALIS in seiner Wirkung umgedrehter Spruch als Wirkender Spruch eingespeichert werden, so muss der REVERSALIS für jede Applikation separat gesprochen werden, was jeweils die Proben auf den Wirkenden Spruch erschwert und die Gesamtkosten um die für die Anwendungen des REVERSALIS nötigen AsP erhöht. Eine Kombination aus REVERSALIS und Wirkendem Spruch zählt als *eine* Applikation. Zusätzliche Kosten oder Erschwernisse fallen nicht an; der reversalierte Wirkende Spruch wird jedoch bei der Berechnung der zu sammelnden ZfP* mit der Komplexität des REVERSALIS (E) gezählt. Für die Beachtung eventuell misslungener Proben gilt, dass die Probe als misslungen gewertet wird, wenn eine der Teilproben (REVERSALIS, Wirkender Spruch) misslungen ist; Analoges gilt für Patzer. Ein REVERSALIS kann niemals alleine, also ohne mit einem anderen Zauber kombiniert zu sein, als Wirkender Spruch in ein Artefakt gleich welchen Typs gespeichert werden. Hierzu braucht es die Optionale Eigenschaft *Umkehrtalisman* (siehe Seite 97), womit der REVERSALIS auch kein Wirkender Spruch ist.

WIRKUNG DER WIRKENDEN SPRÜCHE

Grundsätzlich gilt, dass der später ausgelöste Spruch genau die Wirkung (mit allen eventuellen Spontanen Modifikationen und z.B. durch AsP-Aufwand bestimmten Variablen) hat, mit der er auch auf das Artefakt gesprochen wurde. Deshalb sollten ZfP*, ZfW und eventuelle Modifikationen notiert werden. Bei Sprüchen, die gegen die MR gehen, wird diese bei Anwendung des Artefakts wie gehabt von den ZfP* abgezogen (bei negativem Wert verpufft der Zauber dann wirkungslos). Bei zufallsbasierten Wirkungen, wie etwa den TP des IGNIFAXIUS oder der Dauer von Borbaradianersprüchen, wird für den AsP-Aufwand der Mittelwert des Würfelwurfs verwendet (4 für W6, 11 für W20), der Effekt bei Auslösung jedoch erwürfelt.

Bei Matrixgebern, die Zauber von wählbarer Intensität oder Dauer annehmen sollen, wird bei der Verzauberung festgelegt, wie sich der Spruch genau auswirken soll (z.B. ein FLIM FLAM, der stets 7 SR anhält, so dass bei jeder Verwendung des Matrixgebers 7 AsP investiert werden müssen).

ANSAMMELN VON ZfP*

Aus maximal drei Anwendungen eines gestapelten Zaubers können bei Beherrschen der Sonderfertigkeit *Stapeleffekt* die ZfP* für einen stärkeren Gesamteffekt gesammelt werden (bis

maximal zum doppelten ZfW des Verzaubers in der entsprechenden Formel). Die Sonderfertigkeit *Hypervehemenz* erleichtert diesen Modus.

MISSLUNGENE PROBEN

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

Genauere (Experten-)Regeln für misslungene Artefakte finden Sie ab Seite 98.

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

KOSTEN

Um die Gesamtkosten des Artefakts zu ermitteln, müssen nun die AsP-Kosten aller *gelungenen* Sprüche addiert werden. Auch die für erzwungene Zauberwirkung evtl. zusätzlich aufgewendeten AsP sind dabei zu berücksichtigen: Dies sind die Gesamt-AsP-Kosten für das Artefakt, die der Verzauberer im Laufe des Erschaffungsprozesses in den Gegenstand einfließen lassen muss.

Ob der Zauberer die dafür benötigte Kraft aus seinem eigenen Vorrat, aus Kairansud, einem Zaubertrank, einem UNITATIO, einem Kraftspeicher oder einem MAGISCHEN RAUB nimmt, spielt hierbei keine Rolle.

Da ein Magier bei seinen Manipulationen nicht jederzeit den Stab in der Hand halten kann, nützt ihm der kostensparende Stabzauber *Kraftfokus* nichts. Die SF *Kraftkontrolle* kommt dagegen voll zum Tragen.

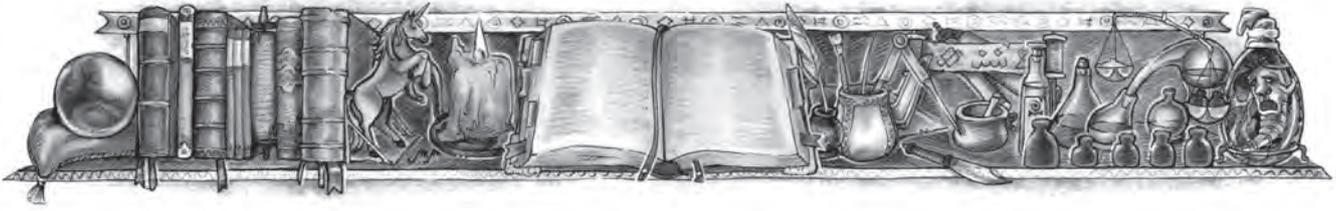
Beispiel: Drei gelungene ARCANOVI, sechs gelungene und ein misslungener Wirkender Spruch, so etwas zehrt an den Kräften, weswegen Meister Okharim nach der Fertigstellung des Artefakts erst einmal eine Zeit lang verschlafen muss:

Die Gesamtkosten betragen 10 + 10 + 10 (ein dreiteiliger ARCANOVI) + 6 + 6 + 6 (drei ILLUSION AUFLÖSEN) + 9 + 9 + 9 (drei PSYCHOSTABILIS) = 75 AsP.

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

PERMANENTE KOSTEN

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



☞ *Ladungsbasierter Spruchspeicher, einmalig*: Soll das Artefakt nur einmalig wirken, so teilen Sie die errechneten Gesamtkosten durch 20 und runden ab.

☞ *Ladungsbasierter Spruchspeicher, aufladbar*: Bei der Erstellung eines Artefaktes, in dem die Wirkenden Sprüche erneuert werden können, betragen die permanenten AsP-Kosten 1/15 (echt runden) der errechneten Gesamtkosten.

☞ *Intervallbasierter Spruchspeicher, semipermanent und Kraftspeicher*: Die 'rehermetisierende Matrix' erfordert den Aufwand von 1/10 (echt runden) der Gesamtkosten in permanenten AsP. Kraftspeicher +1W3 pAsP.

☞ *Matrixgeber und Zaubertalisman*: Die Niederlegung der Matrixschablone erfordert 1/20 (echt runden) der Gesamtkosten in permanenten AsP, bei Merkmals-Talismanen 1/15 der Gesamtkosten. Generell gilt, dass zuerst alle Teiler miteinander verrechnet werden und eine Rundung nur ein einziges Mal beim Endresultat durchgeführt wird.

Ungeachtet dieser Rechnung und eventuell verwendeter magischer Metalle kostet jedes dieser mit diesen Mitteln hergestellte Artefakte mindestens 1 permanenten AsP.

Beispiel: Für den aufladbaren Stirnreif müsste Meister Okharim (75 AsP durch 15 =) 5 pAsP aufwenden. Zum Glück senkt das verwendete Amulettmetall diesen Betrag um ein Viertel (auf 4 pAsP). In seiner Rechnung für den Kaufmann veranschlagt er diese 'dauerhafte Impensation' mit 1.200 Dukaten.

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

ANWENDUNG MAGISCHER ARTEFAKTE

SPRUCHSPEICHER

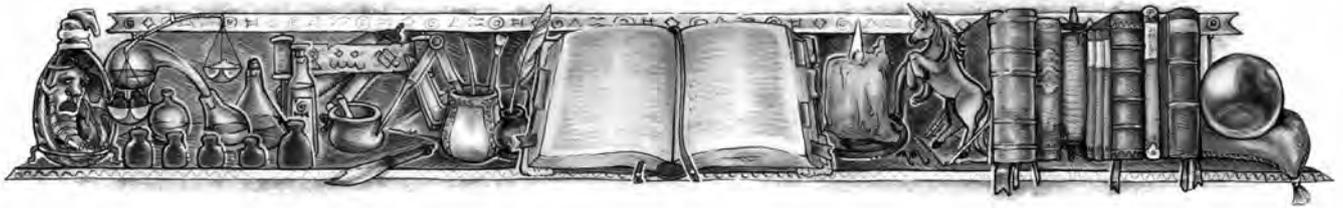
Wann immer der Besitzer des Artefaktes den entsprechenden Auslöser betätigt und so einen der gespeicherten Zauber anwendet, tritt dessen Wirkung sofort und auf der Stelle ein; es vergeht also in der Regel keine wie auch immer geartete Zauberdauer. Je nach Auslöser benötigt man eine bis mehrere Aktionen zum Auslösen der Zauberwirkung (siehe Seite 82). Antimagic und Metamagic können natürlich auch auf Sprüche wirken, die von einem Artefakt ausgelöst werden.

Der Spruch kommt exakt so zur Wirkung, wie er im Artefakt eingespeichert wurde: Reichweite, Wirkungsdauer, verbleibende ZfP* (wichtig für die Überwindung einer eventuellen Magieresistenz des Ziels) etc. werden also bei der Erschaffung des Artefakts bestimmt und vom Anwender nur 'abgerufen'. Die Bestimmung des konkreten Ziels des Wirkenden Spruches obliegt dem Anwender, natürlich nur im Rahmen der möglichen Ziele des Spruches und des Auslösers und wenn nichts anderes bei der Erschaffung niedergelegt wurde: Ein IGNIFAXIUS-Armband wird in Richtung der Person ausgelöst, auf den die entsprechende Hand zeigt, ein TRANSVERSALIS-Amulett dagegen führt üblicherweise zu einem 'vorprogrammierten' Ort.

WIEDERAUFLADEN VON SPRUCHSPEICHERN

Wiederaufladbare, ladungsbasierte Spruchspeicher lassen sich wieder mit magischer Kraft anfüllen, wenn all ihre Ladungen verbraucht sind. Zuerst muss jedoch festgestellt werden, ob vielleicht Teile des magischen Gewebes Schaden genommen haben. Hierzu würfeln Sie mit dem W20. Bei einer 20 wurde die Zaubermatrix beschädigt, das Arte-





fakt ist irreparabel beschädigt. Bei 1 bis 19 ist es unversehrt und kann wieder mit den Wirkzaubern belegt werden.

Beim Wiederaufladen gelten ansonsten dieselben Regeln bezüglich des Speicherns von Wirkenden Sprüchen wie bei der Erschaffung. Es ist jedoch nicht das Artefakt als ganzes misslungen, sondern nur der entsprechende 'Speicherplatz' mit 'Astralmüll' belegt; außerdem steigt die oben genannte Gefahr einer Schädigung der Haltematrix um 1 Punkt (bitte beim Artefakt vermerken).

Ein erneuter ARCANOVI oder Aufwand von pAsP ist nicht erforderlich.

Will ein anderer Zauberer außer der ursprüngliche Erschaffer das Artefakt neu aufladen, so muss er entweder eine Abschrift der Thesis besitzen oder den Gegenstand mittels ANALYS vollständig entschlüsselt haben (siehe Seite 172).

Es gilt weiterhin, dass die Sprüche – sobald man mit der Wiederaufladung begonnen hat – binnen eines Tages (von Sonnenaufgang bis Sonnenaufgang) in dem Gegenstand verankert werden müssen, ansonsten gilt die Aufladung als nicht vollständig und die hineingesteckte Kraft verflüchtigt sich.

Die Wiederaufladung muss mit Sprüchen desselben *Thesiskerns* geschehen, nicht jedoch mit derselben Repräsentation, Spontanen Modifikation oder gar Menge an ZfW und ZfP*. Dadurch können die Wirkenden Sprüche nach erneuter Aufladung eventuell deutlich andere Effekte erzeugen als nach Ersterschaffung des Artefakts. Die Gesamtzahl der AsP der neu eingespeicherten Wirkenden Sprüche darf jedoch die Gesamtzahl der AsP bei der Erschaffung (also inklusive der für den ARCANOVI aufgewandten Punkte) nicht überschreiten.

MATRIXGEBER

Damit sich die Spruchwirkung entfaltet, muss der zauberkundige Träger den Auslöser aktivieren und die gleiche Menge AsP in das Artefakt fließen lassen, die auch der entsprechende Zauberspruch erfordert. (Häufig ist das Einspeisen der Astralener-

gie auch bereits der Auslöser.) Die Wirkung des im Artefakt niedergelegten Spruches kann vom Anwender nicht geändert werden, es gelten die Werte für Reichweite, Wirkungsdauer, ZfP* etc., die der Thaumaturg gespeichert hat. Die konkrete Wahl des Ziels liegt jedoch beim Anwender.

Je nach Stabilität der Speichermatrix kann es bei jeder Anwendung dazu kommen, dass die Auslösung für 1W6 SR gehemmt ist / dass das Artefakt irreparabel beschädigt ist (W20). *Labil:* 12–18 / 19–20; *stabil:* 17–19 / 20; *sehr stabil:* 18–19 / 20; *unempfindlich:* 20 / 20 und Wurf einer weiteren 15 bis 20.

ZAUBERTALISMANE

Ähnlich wie bei einem Matrixgeber muss der Anwender hier Astralenergie in das Artefakt fließen lassen, dazu allerdings noch den entsprechenden Spruch ausformulieren, was die übliche Zauberdauer des Spruches dauert. Die Matrix des Auxiliators harmonisiert die Matrix der gesprochenen Formel und stellt dadurch dem Anwender zusätzliche ZfP* zur Verfügung – allerdings nur, wenn der Spruch auch ohne den Zaubertalisman gelungen wäre. Maximal können so viele ZfP* zusätzlich durch den Auxiliator gewonnen werden, wie der ZfW des Anwenders in der gesprochenen Formel beträgt. Beachten Sie, dass eine vollständige Harmonisierung nur stattfinden kann, wenn der vom Anwender ausgeführte und der vom Erschaffer im Artefakt gespeicherte Spruch dieselbe Repräsentation besitzen; ansonsten kommt nur die Hälfte der ZfP* zur Wirkung.

Die Harmonisierung erfordert den Einsatz von 1W3 zusätzlichen AsP zuzüglich den regulären, geplanten Kosten des Spruches.

Je nach Stabilität der Speichermatrix kann es bei jeder Anwendung dazu kommen, dass die Auslösung für 1W6 SR gehemmt ist / dass das Artefakt irreparabel beschädigt ist (W20). *Labil:* 12–18 / 19–20; *stabil:* 17–19 / 20; *sehr stabil:* 18–19 / 20; *unempfindlich:* 20 / 20 und Wurf einer weiteren 15 bis 20. Der Versuch, einen misslungenen Spruch durch den Auxiliator zu leiten, ergibt +2 auf den Ausfall-Wurf.

ENTZAUBERUNG

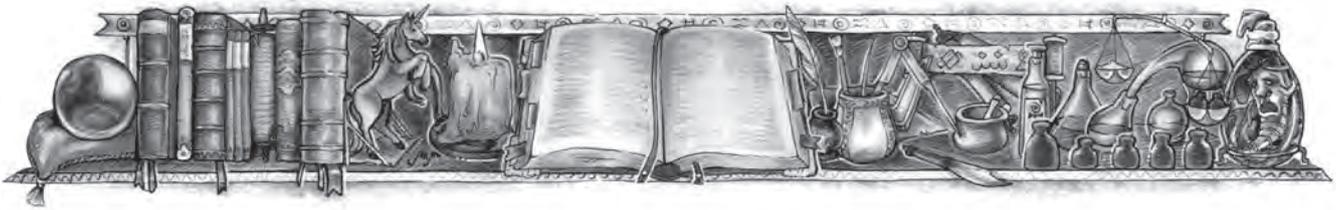
Bisweilen mag es vorkommen, dass ein Artefakt bei der Herstellung missrät und andere Folgen zeigt als erwünscht, oder es erblickt ein Artefakt das Licht der Welt, das eine große Gefahr darstellt und besser nie geschaffen worden wäre. In diesen Fällen kann man versuchen, das Artefakt wegzuschließen und zu bewachen, und fortan hoffen, dass es niemals in falsche Hände gerät. Bekannt sind hier vor allem die Krypta des *Hesinde-Tempels zu Kuslik*, die Bleikammern der *Stadt des Lichts* und die dunklen Gelasse der aus Koschbasalt bestehenden *Festung Koschgau*. Gerade beseelte Artefakte üben aber häufig – bisweilen sogar, wenn sie gut verwahrt wurden – unheilbringenden Einfluss auf ihre Umgebung aus und sind mit konventionellen Mitteln kaum zu vernichten.

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

tefaktmagie. (Daneben ist auch die Liturgie PURGATION wirksam, die Sie in **WdG 260** beschrieben finden.)

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

Die abschließende Zauberprobe für den DESTRUCTIBO wird entsprechend der unten stehenden Tabelle modifiziert. Der DESTRUCTIBO kostet halb so viele AsP, wie zur Erschaffung des Artefaktes aufgewendet wurden, davon 1/20 permanent. Misslingt der DESTRUCTIBO, so bleibt das Artefakt



intakt (wie üblich bei misslungenen Zaubern: halbe AsP-Kosten, keine permanenten AsP-Kosten).

Die Entzauberung von APPLICATUS-Artefakten oder mittels ZAUBERKLINGE erstellten Magischen Waffen ist deutlich weniger aufwändig; siehe die Beschreibung der genannten Zauber im LCD Seite 25 bzw. 292.

Modifikationen der Entzauberung

- 👁️ +1 für die Auflösung eines ARCANOVI
- 👁️ +12 für die Auflösung eines INFINITUM
- 👁️ +2 für jeden Wirkenden Spruch, der eine vom Entzauberer beherrschte Repräsentation besitzt
- 👁️ +4 für jeden Wirkenden Spruch einer fremden Repräsentation
- 👁️ +1 für jede Stapelung von Sprüchen
- 👁️ +1 für jede aufgebrauchte Ladung
- 👁️ +3 für jede noch aktive Ladung
- 👁️ +1 für jeden AsP, der permanent im Artefakt gespeichert ist
- 👁️ +MR der Artefaktseele, wenn das Artefakt beseelt ist
- 👁️ -1 pro 3 ZfP* einer vorbereitenden magischen *Strukturanalyse* (siehe Seite 173).
- 👁️ -1 für je 4 Stunden, die der Zauberer sich ununterbrochen auf das Artefakt einstimmt. Er kann sich maximal so viele Stunden einstimmen, wie sein ZfW im DESTRUCTIBO beträgt.
- 👁️ bis zu +7 nach Entscheidung des Meisters für außerordentliche Phänomene, die nicht bereits unter den vorangegangenen Punkten aufgeführt sind.

PROFANE VERNICHTUNG

Neben der Entzauberung mittels DESTRUCTIBO oder der Liturgie PURGATION gibt es immer wieder auch Versuche zur Vernichtung eines Artefakts per Schlag mit einem schweren Hammer oder in heißem Schmiedefeuher, doch meist sind unerwartete Entladungen und Astraldetonationen die gefährliche Nebenwirkung.

Grundsätzlich gelten für ein Artefakt die üblichen Regeln für Strukturpunkte, wie sie in LCD 14 niedergelegt sind. Das heißt, sie verfügen über Strukturpunkte (StP, 'Lebenspunkte' von Objekten, von der Masse abhängig), Härte (H, der 'Rüstungsschutz' eines Objekts, vom Material abhängig) und Struktur (S, der innere Zusammenhalt, von Form und Verarbeitung abhängig, eine Art 'Bruchfaktor').

Die Verzauberung eines Objekts mit einem ARCANOVI (oder INFINITUM) bewirkt eine leichte Steigerung der Strukturpunkte (+W3 StP), vor allem aber eine deutliche Steigerung von Härte und Struktur: Die Härte steigt um die Anzahl der im Artefakt gebundenen permanenten AsP, die Struktur um die Hälfte dieses Werts.

Ein Gegenstand, dem mittels APPLICATUS ein Zauber angeheftet wurde, hat keine über seine Material-Qualitäten hinausgehenden Eigenschaften. Beim ZAUBERKLINGE ändern sich Härte und Struktur der Waffe (nach obigen Regeln) nur bei der Variante *Permanenz*.

Optionale Eigenschaften des Artefakts wie *Resistenz gegen profanen Schaden* und *Unzerbrechlichkeit* (Expertenregeln, Seite 96f.) haben

Auswirkungen auf die Widerstandsfähigkeit des Artefakts, ebenso eventuelle Okkupationen (Expertenregeln, Seite 99f.).

Wo immer es sinnvoll erscheint, finden Sie StP, H und S bei Artefakten angegeben.

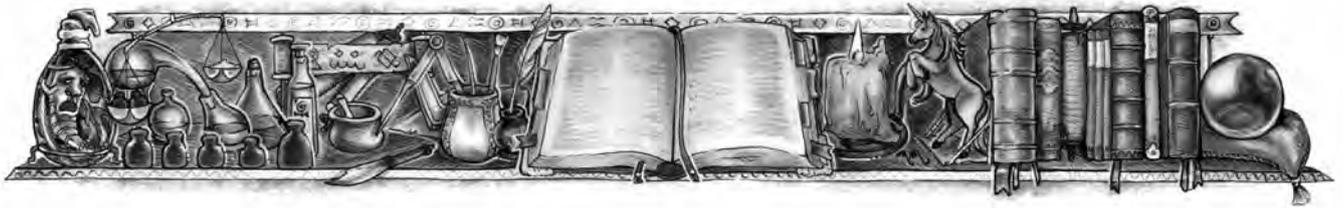
Wenn durch äußere Einwirkung die StP des Artefakts unter Null fallen oder das Objekt durch das Misslingen einer Strukturprobe zerstört wird, bricht die Haltematrix des ARCANOVI zusammen und das Objekt verliert seine magischen Eigenschaften – oftmals auf einen Schlag.

Das heißt, dass die noch gespeicherten AsP (alle ARCANOVI-AsP der Haltematrix und diejenigen der noch gespeicherten Wirkenden

Sprüche) frei werden. Wie das geschieht, lässt sich nicht vorhersagen; konsultieren Sie die folgende Tabelle (W20):

W20 Auswirkung

- | | |
|-------|--|
| 1 | Die Astralenergie verschwindet im Limbus. |
| 2–3 | Die Astralenergie verpufft wirkungslos in Licht- und Geräuscheffekten. |
| 4–6 | W3 gespeicherte Zauber entladen sich willkürlich auf Personen in bis zu 7 Schritt Abstand. |
| 7–10 | W3 gespeicherte Zauber entladen sich mit umgekehrter oder chaotischer Wirkung auf Umstehende in bis zu 7 Schritt Abstand. |
| 11–14 | Das Artefakt und das zur Zerstörung verwendete Werkzeug heizen sich so sehr auf, dass sie schmelzen oder sich entzünden. |
| 15–17 | Die Hälfte der gespeicherten Astralenergie entlädt sich als Schadenspunkte auf dem Weg des geringsten Widerstands – üblicherweise also entlang der Richtung, aus der der Schaden gekommen ist, z.B. entlang der Waffe, mit der das Artefakt zerstört wurde, auf den Träger der Waffe. Der Rest der Energie verpufft in Hitze, grellem Licht und Gestank. |
| 18–19 | Sphäre der Zerstörung: eine -SPHAERO-ähnliche Wirkung (LCD 124) mit zum Artefakt passender elementarer Komponente; Schadenswirkung im Zentrum 1W6 TP pro 3 gespeicherter AsP. |
| 20 | Welle des Schadens: Alle Lebewesen in 7 Schritt Entfernung erleiden pro 3 gespeicherter AsP jeweils 1W6 SP, der nicht von profanen Rüstungen, wohl aber vom GARDIANUM abgewehrt bzw. reduziert wird. |



KRAFTSPEICHER

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

—aus Die Wege ohne Namen, Abschrift um 720 BF

»Kraftspeicher – Herstellung und Anwendung: p.161«

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

Die Thaumaturgie beschäftigt sich nicht nur mit auf Spruchmagie basierenden Artefakten wie Spruchspeichern und Matrixgebern, sondern ist an einer Verbindung von Gegenständen mit astralen Vorgängen allgemein interessiert. Dazu zählt auch der alte Wunsch der Zauberkundigen, Zugang zu mehr Astralenergie zum Zaubern zu erhalten. Mit Hilfe der sogenannten **Kraftspeicher** – Kristalle, Edelsteine oder anderen magische Essenzen, die die Möglichkeit haben, Astralenergie aufzunehmen und wieder abzugeben – kann dies bewerkstelligt werden. Die Herstellung von Kraftspeichern ist eine geheime, fast vergessene Kunst aus der echsischen Kristallomantie, die für menschliche Zauberer als eines der Mysterien der gegenständlichen Zauberei gilt. Erst in den letzten Jahren haben die Forschungen hierzu konkrete Ergebnisse gezeigt – beziehungsweise wieder ins Licht der magischen Öffentlichkeit gerückt, denn zumindest zur Zeit des Diamantenen Sultanats und des Großsultanats Elem war dieses Wissen wohl weitaus weniger 'arkan' als heutzutage.

AKTIVIERUNG UND KOSTEN

Der Besitz eines Materials, das als Kraftspeicher dienen kann, ermöglicht nicht automatisch die Anwendung. Vielmehr müssen die Muster des Objekts einmalig aufbereitet und aktiviert werden. Dazu werden die Kenntnis des ARCANOVI (LCD 27) und die SF *Kraftspeicher* (WdZ 55) benötigt.

In einem meditativen Ritual von einem Tag Dauer wird das Objekt den magischen Strömen angepasst: Der Zaubernde wirkt einen ARCANOVI, bei dem zudem die AsP des gewünschten Speichervolumens aufgebracht werden müssen, die in die Berechnung der pAsP einfließen (Seite 85f.). Anschließend hat der Kraftspeicher die beim Material beschriebenen Eigenschaften und kann genutzt werden, um Astralenergie aus ihm zu ziehen. Der Thaumaturg kann die ARCANOVI-Probe durch Anwendung der *Optionalen Eigenschaften des Artefakts* (Seite 96f.) modifizieren, wobei *Unzerbrechlichkeit* sicherlich erste Wahl ist.

Der Kraftspeicher gibt die gehortete Kraft bei Berührung mit einer Geschwindigkeit von pAsP/KR ab, wenn das bei der Herstellung festgelegte Schlüsselwort gesprochen bzw. die Schlüsselgeste ausgeführt wird. Jeder Magiekundige, der die

sen Zugangsschlüssel kennt, kann den Kraftspeicher anwenden und auch wieder aufladen. Beim Einspeichern der AsP bezieht sich die Speichergeschwindigkeit auf die vom Anwender aufgewendeten AsP, nicht auf die schlussendlich im Kraftspeicher abrufbaren.

Das Schlüsselwort ist mit einem gelungenen ANALYS (siehe im Analyse-Kapitel) in Erfahrung zu bringen, gleiches gilt für eventuelle Einschränkungen (s.u.).

EINSCHRÄNKUNGEN

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

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

- 3: Kraftspeicher raubt bei Anwendung 1W6 permanente AsP
- 4–6: Anwendung nur bei Neumond, Aufladen nur bei Vollmond möglich
- 7–9: Matrixleck: Pro Tag verliert der Kraftspeicher W3 ASP.
- 10–12: Bei jeder Anwendung wird 1W6 gewürfelt: Bei 6 ist das Muster des Kraftspeichers kollabiert und benötigt W6 Monate zu Regeneration.
- 13–15: Anwendung nur nachts / tagsüber möglich
- 16–19: In jeder Spielrunde können maximal 1W20 AsP freigesetzt werden.
- ab 20: keine Einschränkung

Es ist möglich, dass die von einem Kraftspeicher gespendete Astralenergie die maximal mögliche AE des Zauberkundigen überschritten wird. Dadurch hat der Zaubernde zwar kurzfristig die höhere AsP-Anzahl, jedoch fügt dies dem Nutznießer so viele SP zu, wie das AE-Maximum überschritten wurde.

Es ist außerdem möglich, Matrixgeber mittels Kraftspeichern zu betreiben. Hierzu muss man über die Expertenregel *„Verschiedene Zauber und Auslöser kombiniert“* (siehe Seite 97f.) ein Kombinationsartefakt aus beiden Artefaktgattungen erstellen.

SPEICHERKÖRPER

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

Kashra-Steine

Diese verzweigten Dendriten von klarer Farbe phosphoreszieren in Dunkelheit blau. Sie gehören zu den größten und seltensten Schätzen in den Kristallgärten der Zwerge und einiger Achaz und gelangen kaum einmal in die Hand eines Menschen. Es wird vermutet, dass sie auf Titaniumerz wachsen. In ganz Aventurien besitzen nur wenige Zauberer einen Kashra-



Stein. Der einzige, der öffentlich ausgestellt ist, findet sich in der Halle des Quecksilbers zu Festum.

Regeltechnik: Ein Kashra-Stein von mindestens 20 Karat (bei geschätztem Preis von 8 Dukaten pro Karat) kann 1 AsP pro 2 Karat speichern. Er regeneriert aus eigener Kraft täglich 1W6 AsP, kann aber auch im Verhältnis 1:1 mit der Astralenergie eines Zauberkundigen aufgeladen werden.

Sangurit-Kristall

Im Feuerstein aus Goldfelsen und Regengebirge findet man bisweilen prächtige Geoden (keine Zwergendruiden, sondern hohle Gesteinsknochen), in deren Innern ein oktagonischer Kristall gewachsen ist. Wenn er von einem Lebewesen berührt wird, schillert sein gewöhnliches Blassrot plötzlich in allen Regenbogenfarben. Der Stein hat die Fähigkeit, Blut in Kraft umzuwandeln (wobei er tiefrot, fast schwarz anläuft) und zu speichern. Man findet ihn in ausreichender Größe und Reinheit nur sehr selten. Seine Verwendung wird vom *Codex Albyricus* auf Grund seiner Verwandtschaft zur Blutmagie untersagt.

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

nicht magiegegebter Kulturschaffender, 2 LeP für 1 AsP beim Blut magischer Wesen bzw. Zauberkundiger.

Weitere Speicherkörper

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

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

Künstliche Kraftspeicher

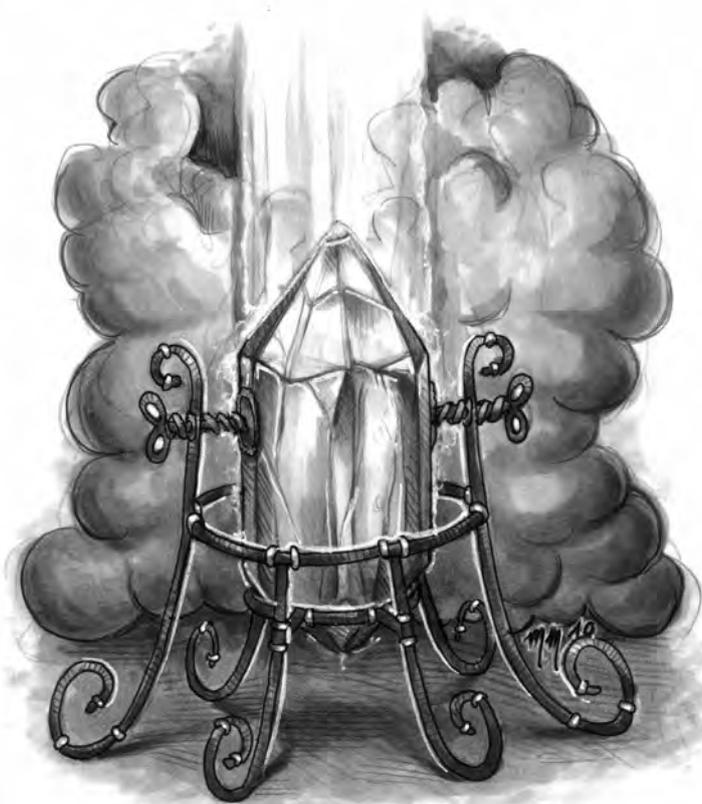
Angeblieh gibt es Kraftspeicher, die aus verschiedenen Materialien in spezieller Weise zusammengesetzt sind, so dass sich die Wirkung potenziert. Legenden kennen einen mächtigen *Kelch der Hohen Elfen*, eine *Mondharfe der Neckar* und einen *Sternreif der frühen Tulamiden*. Das Wissen um die Herstellung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

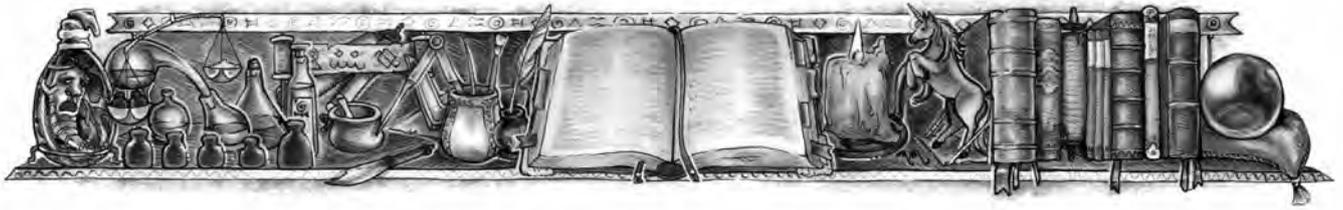
Karfunkelsteine

Eine Form von einmalig anwendbarem Kraftspeicher, der nicht erst aktiviert werden muss, bilden Karfunkelsteine, die Seelenfoki aus den Köpfen von Drachen. In diesen vielleicht kostbarsten magischen Objekten Aventuriens lebt die magische Essenz eines Drachen weiter.

Wird der Karfunkel zerschlagen, was den Geist des Drachen vernichtet (oder zumindest in höhere Sphären entrückt), kann ein Zauberkundiger die entweichende Kraft in sich aufnehmen: Er erhält einmalig so viele AsP, wie der entsprechende Drache bzw. ein lebendes Exemplar der Drachengattung besitzt (siehe **WdZ 349**). Alle damit gewirkten Zauber kosten 4 AsP weniger als gewöhnlich, mindestens jedoch 1 AsP. Abgesehen von Seltenheit und Preis eines großen Karfunkels und abgesehen von der Nützlichkeit eines intakten Steins als Zauberkelch, ist ein großes Hindernis, dass der Geist des Drachen natürlich eine – meist sehr geringe – LO gegenüber dem Verwender an den Tag legt.

Es heißt, es sei möglich, den Geist des Drachen aus dem Karfunkel zu exorzieren, um so einen reinen Kraftspeicher ungeahnter Macht zu schaffen, aber bislang wurde ein solches Artefakt noch nicht beobachtet. Sowohl die Zerstörung eines Karfunkelsteins als auch der Exorzismus hinterlassen Spuren in der Matrix des Zaubers, die von Drachen erspürt werden können.





INFINITUM IMMERDAR – ENDLOSE ZAUBERWIRKUNG

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

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

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

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

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

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

Einer von ihnen, der gar so gierig begehrt ist, dass die Magi sich nicht scheuen würden, sich Dämonen anzubiedern, würden sie die thesis von diesen erfahren, wird geheißenen Infinitum Immerdar. Er soll jede Magie unvergänglich und immerwährend machen können, was – dem Herrn PRAIOS sei Dank – von Grund auf nimmer ist.

Was wäre es, wenn die Magi diesen Zauber beherrschten? Allerorten würden sie ihr sinistres Zauberwerk lachend über die Ordnung der Welt stellen und sich zu eigenmächtigen Herren aufwerfen wollen. Nichts als abscheulicher Frevel und übelste Blasphemie ist der Wille, diesen Zauber zu entdecken. Unheiliges Werk, das zu unterbinden war, ist und sein wird!«

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

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

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

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

»Die Fünfte Formel der Zeit:

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

Die Fünfte Formel der Zeit aber ist das Ende der Endlichkeit, der Beginn der ehernen Kraft. Sie vermag alles Zauberwerk für alle Zeiten zu erhalten, so ihm nicht ein stärkerer Wille ein Ende setzt.

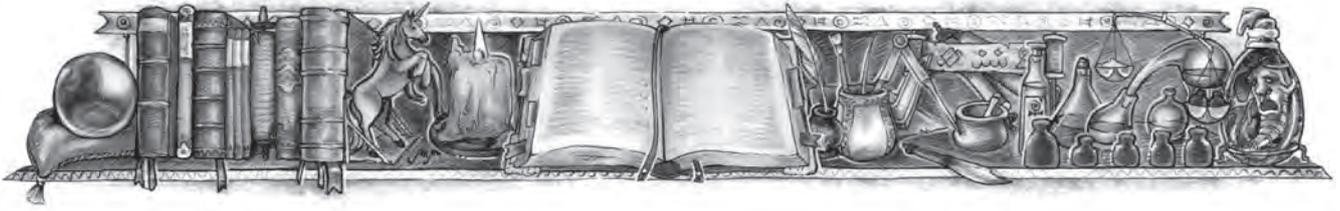
Diese Formel wird von Wesenheiten aller Welten in jeder Zeit als die Wichtigste der Sieben angesehen, denn die Wirklichkeit ist nur von der Möglichkeit zu verändern, die Zauberei ist die vollkommenste Möglichkeit und die Fünfte ist die vollkommenste Zauberei. Die Fünfte Formel ist Befreiung der astralen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

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

SPIELLEITERTIPP ZUM INFINITUM

Dieser übermächtige Temporalzauber wird in LCD 130 beschrieben. Die seltenen INFINITUM-Artefakte beinhalten für gewöhnlich eine große Menge Astralenergie und sind fast stets permanent wirksam. Mächtigere permanente Artefakte des INFINITUM besitzen als Objekte, die dem ewigen Zeitstrom widerstehen, oft eine Aura der Ursprünglichkeit und Entrücktheit. Häufig scheinen sie von keiner Macht angetastet werden zu können: ewiger Glanz, Unzerbrechlichkeit, strahlende Kraftmengen.

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



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

Die Thesen des INFINITUM können Sie als kostbare Belohnung, als letzten Schatz der Erkenntnis in einem fordernden

Abenteuer für einen wirklich erfahrenen Spielerzauberer verwenden: Gestatten Sie ihm, je nach Geschmack, fulminanten Einsatz dieses Kaisers der Zaubersprüche oder lassen Sie ihn weitere Jahre nach seltenen Ritualkomponenten suchen, bis er schließlich unter Einsatz all seiner Zauberkraft ein kleines Werk für die Ewigkeit geschaffen hat.

ZAUBERWAFEN

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

—gehört beim Verkaufsgespräch eines Khunchomer Waffenhändlers, neuzeitlich

Einige Wesenheiten, wie zum Beispiel Dämonen oder Elementare, sind mit normalen (profanen) Waffen kaum oder gar nicht zu verletzen. Ob nun Zauberer, Geweihter oder Paktierer – für alle gibt es Möglichkeiten, ihre besonderen Kräfte in Waffen zu binden, um damit diesen Wesenheiten (oder auch einander) zu schaden – sofern sie nicht auch Resistenzen gegen diese Form von Schadenswirkung besitzen. Im Folgenden werden die Wirkungen von magischen Waffen vorgestellt. Mehr zu geweihten Waffen und den Liturgien zu ihrer Erstellung finden Sie im Band **Wege der Götter**, mehr zu dämonischen Waffen in **WdZ 57**.

ALLGEMEINE REGELN

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

Die TP einer magischen, geweihten oder dämonischen Waffe entsprechen den TP, die diese als profane Waffe erzielt. Ist eine Waffe *verletzend*, wird die Resistenzstufe des Wesens gegen einen solchen Schaden auf der Skala von *immun* (hoch) über *resistent*, *normal empfindlich* bis *verletzbar* (niedrig) um eine Stufe gesenkt. Wird die Stufe *verletzbar* erreicht, werden die Trefferpunkte der Waffe gegen dieses Wesen verdoppelt. Dies gilt zusätzlich zu einer eventuellen Verwundbarkeit (**WdZ 236**), jedoch existiert keine Stufe unter *verletzbar*; der Schaden wird also maximal verdoppelt.

Einige Waffen, wie zum Beispiel ein Schlagring, eine Wurfkeule oder die Faust eines Zauberkundigen oder Geweihten, machen vor allem Ausdauerschaden und werden daher in TP(A) angegeben (**WdS 55**). Dies gilt dann auch für den Schaden als magische, geweihte oder dämonische Waffe. Der Anteil 'echter' TP, den ein entsprechender Angriff anrichtet, ist aber genauso magisch (oder geweiht oder dämonisch) wie ein Angriff mit einer 'vollgültigen' Waffe.

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

Die Regelungen zu mehr TP durch höhere KK (**WdS 81**) und zu Reichweite und TP bei Fernwaffen (**WdS 97**) gelten in vollem Umfang. Daraus resultierende TP werden allerdings erst nach einer eventuellen Verdopplung des Waffenschadens addiert.

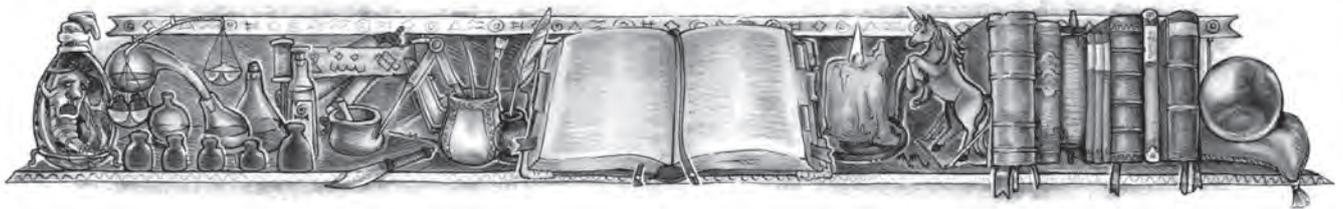
Sollte es dazu kommen, dass eine Waffe auf zwei oder mehr Arten Schaden verursachen kann, ist dieser nicht kumulativ. Es wird dann immer der im Schnitt höchste Wert angenommen, wobei ein spezifischer Rüstungsschutz gegen eine bestimmte Wirkung eingerechnet wird. *Ist z.B. ein Wesen, das man mit einem magischen Schwert trifft, immun gegen magische Waffen und resistent gegen profane, wirkt die Waffe als profanes Schwert.*

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

MAGISCHE WAFEN

Ersetzen durch: Magiebegabte Wesen sind grundsätzlich als 'natürliche magische Waffen' zu betrachten, Angriffe von ihnen richten also mTP (siehe Seite 93) an. Eine 'künstliche' magische Waffe entsteht außerdem, wenn ein magischer Gegenstand mindestens eines der folgenden Kriterien erfüllt:

- ☞ Die Waffe ist mit der *Zauberstahl*-Variante des ADAMANTIUM verzaubert (**LCD 13**).
- ☞ Die Waffe ist mit dem ZAUBERKLINGE verzaubert (**LCD 292**).
- ☞ Auf einem Hexenbesen oder einem anderen hölzernen Stecken wirkt ein RADAU (**LCD 215**).
- ☞ Ein Geschoss ist mit einem PFEIL DES [ELEMENTS] (**LCD 208**) verzaubert.



☞ Die Waffe ist mit einem *Zeichen der Zauberschmiede* (Seite 150) oder der *Waffenrunne* (Seite 165) versehen, das / die aktiviert ist.

☞ Die mit dem Objekt ritual *Bindung* permanent verzauberten Ritualgegenstände der magischen Traditionen (Bannschwert, Kristall, Kristallkugel, Knochenkeule, Ring des Lebens, Schale, Schuppenbeutel, Vulkanglasdolch und Zauberstab) sind magische Waffen oder können als solche verwendet werden.

☞ Die Waffe besteht zu einem gewissen Teil aus magischen Metallen (Mindorium, Arkanium oder Endurium, theoretisch auch Titanium oder Eternium, siehe unten).

☞ Die Waffe ist von einer Artefaktseele, einem Elementar, einem Dämon, einem Geist oder einem anderen von Magie durchdrungenen Wesen wie z.B. einer Dryade oder einem Kobold besessen. Hierunter fallen alle an dieses Objekt über einen Dienst oder einen bindenden Spruch gebundenen Wesenheiten, eine Beschwörungsformel allein reicht nicht aus. (Vergleiche auch die Regeln zu Okkupation auf Seite 99f.)

☞ Mit potenten Alchimika behandelte Gegenstände können unter Umständen zu magischen Waffen werden, zu den entsprechenden Alchimika gehören auf jeden Fall *Waffenbalsam* (ab Qualität D, siehe Seite 48) und *satuarische Flugsalbe* (Seite 45).

☞ Körperliche Angriffe von Zauberern gelten auch als magische Waffen

WAFFEN AUS MAGISCHEN METALLEN

Besteht eine Waffe zu einem gewissen Teil aus magischen Metallen, lässt sie sich als magische Waffe einsetzen.

Mindorium und *Arkanium* müssen jeweils zu mindestens 50 % in der Waffe vorhanden sein. *Endurium* muss in einer Legierung (üblicherweise bester Stahl) zu mindestens 25 % vorhanden sein. Bei *Titanium* und theoretisch auch *Eternium* reichen deutlich geringere Anteile (Meisterentscheid). Die auf Seite 184 im Material-Kapitel (und in **WdS 188**) genannten Effekte der magischen Metalle, insbesondere TP-Boni, kommen erst bei entsprechend hohem Anteil zum Tragen.

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

VERLETZENDE MAGISCHE WAFFEN

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

☞ Die Waffe ist mit der *Namenssigille*-Variante des **ZAUBERKLINGE (LCD 292)** verzaubert und die zu verletzende Wesenheit ist mit einer Sigille auf dieser Waffe spezifiziert.

☞ Auf der Waffe ist ein *Zeichen der Zauberschmiede* (Seite 150) oder eine *Blutrunne* (Seite 161) angebracht und die

zu verletzende Wesenheit ist in der Sigille spezifiziert. (Finstere Gerüchte besagen übrigens, es gäbe Möglichkeiten, bei Kenntnis des Wahren Namens für einen gewöhnlichen Menschen auf diese Art verletzende Waffen herzustellen, ja, es sollen gar Körperteile wie Haare oder Blut ausreichen, um den Wahren Namen herauszufinden oder gleichwertige Wirkungen zu erzielen.)

☞ In einigen Fällen entstehen verletzende Waffen, weil Wesenheiten entsprechend verwundbar sind. Ist eine Waffe *von einem Elementar besessen* oder *von einem Dämon besessen, der einem pervertierten Element zugeordnet ist*, dann wirkt sie gegen alle durch dieses Element verwundbaren Wesenheiten (Elementare des Gegenelementes, einige Dämonen, manche Paktierer) verletzend.

☞ Eine Waffe, die zu mindestens 75 % aus Mindorium besteht, wirkt gegen *Geister* verletzend.

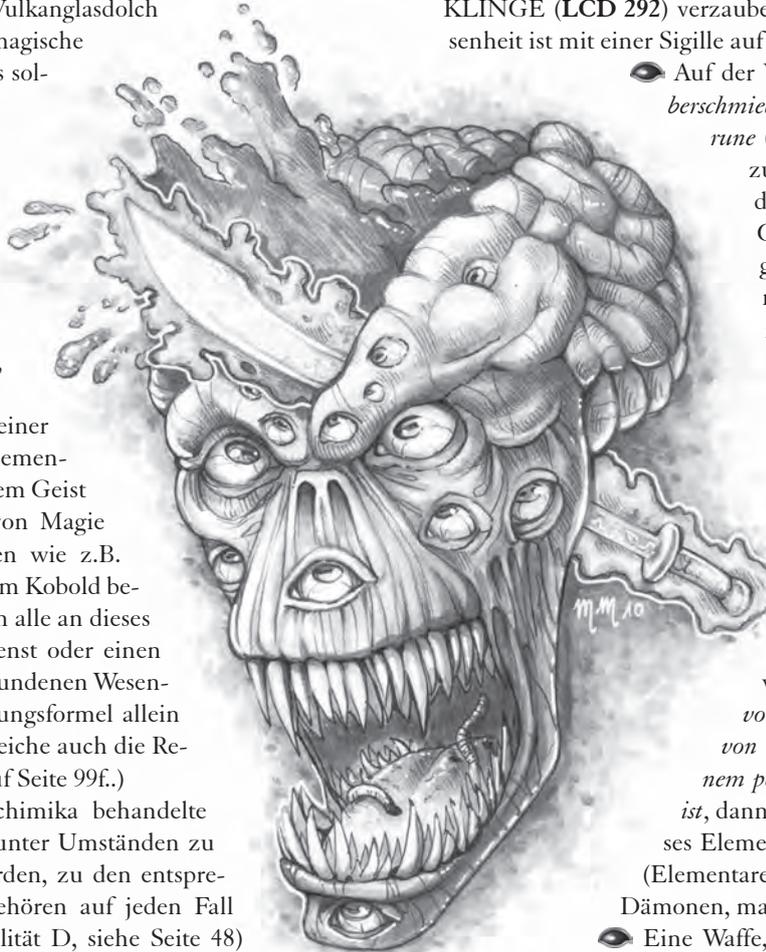
MAGISCHE TP

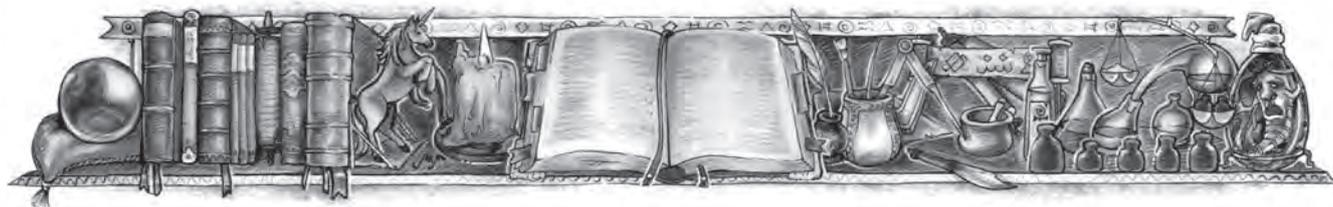
Es gibt drei Möglichkeiten, wie die magischen TP (mTP) die profanen TP übersteigen können:

☞ Besteht die Waffe mindestens zur Hälfte aus Mindorium, steigen die mTP um 1 Punkt, besteht sie zur Hälfte aus Arkanium, um 2 Punkte. Für Endurium bzw. Titanium gelten die TP-Zuschläge bei bestimmten Anteilen (**WdS 188**) auch als mTP (+1 bis +4; siehe auch Seite 184f.). Die Effekte von Eternium sind noch durchschlagender und dem Meister überlassen. Dies gilt auch für die Frage, wie viel von dem jeweiligen Material in der Waffe vorhanden sein muss.

☞ Besonders mächtige, an eine Waffe gebundene Wesenheiten (Elementare Meister, mächtige Gehörnte Dämonen) erhöhen die mTP nach Meisterentscheid, üblicherweise maximal bis zum Doppelten der profanen TP.

☞ Bei verletzenden Waffen darf die halbe Qualität des Wahren Namens (siehe **WdZ 191, 378**) zu den (verdoppelten) mTP hinzugezählt werden.





EXPERTEN-REGELN ZUR ERSTELLUNG MAGISCHER ARTEFAKTE

Wie schon auf Seite 77 gesagt, gilt der gesamte Themenkomplex der Artefakterstellung als Teil der Optionalen Regeln – einzig die *Verwendung* von aufgelistetem Zauberwerk ist Teil der Grundregeln. Die auf den folgenden Seiten präsentierten Regeln zur Erstellung und Ausgestaltung von Thaumaturgica sind dagegen allesamt ergänzende *Experten-Regeln*, bei denen Sie in Ihrer Runde entscheiden müssen, welche davon Sie verwenden wollen. Bedenken Sie, dass die hier genannten Auswirkungen meist nicht sehr stark sind und zusätzlichen Zeitaufwand bedeuten – dafür aber einige spannende Effekte und ein höheres Maß an ‘Aventurien-Simulation’ bieten.

„Offizielle“ aventurische Artefakte – wie auch ab Seite 109 aufgelistet – folgen den Regeln wie Sie auf den Seiten 79 bis 86 aufgeführt sind, es sei denn, es wird ausdrücklich auf die hier vorgestellten Expertenregeln verwiesen.

EXPERTE: AFFINITÄT, MATERIAL UND GRÖÖE DES OBJEKTS

Nicht nur die Zahl der Wirkenden Sprüche und der Auslöser beeinflussen die ARCANOVI-Probe zur Erstellung des Artefakts, sondern auch die Wahl der Größe und der Materialien: Eines der Kernelemente aventurischer Zauberei ist das ‘Sympathie’-Prinzip, das vielerlei Analogien kennt. Ob eine der folgenden Bedingungen zum Tragen kommt, entscheidet der Spielleiter bzw. der Gruppenkonsens.

☞ Bei besonders passenden Kombinationen von *Wirkenden Sprüchen* und zu verzauberndem Objekt (z.B. ein Handspiegel für den REFLECTIMAGO, eine Laterne für den FLIM FLAM, ein Schlüssel für einen FORAMEN) kann die ARCANOVI-Probe um bis zu 3 Punkte erleichtert sein.

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

☞ Wird das Ähnlichkeitsprinzip nicht beachtet, kann der ARCANOVI um bis zu 3 Punkte erschwert sein.

☞ Passende (sog. ‘affine’ oder ‘sympathetische’) Materialien wie aus der Kristallomantie oder Alaar Zhavinos *Codex Emeraldus* bekannte Edelsteine, elementaren Prinzipien entsprechende Stoffe und dergleichen können die ARCANOVI-Probe um bis zu 3 Punkte erleichtern, deutlich unpassende Materialien die Probe um maximal 7 Punkte erschweren. Mehr zu den einzelnen Materialien (auch den magischen Metallen) und ihren Auswirkungen auf die Zauberei erfahren Sie im Kapitel **Magische Materialien und alchemistische Zutaten** ab Seite 181.

Die dort genannten Boni und Mali bei Metallen und anderen Werkstoffen gelten für den Fall, dass das Artefakt etwa zur Hälfte aus diesem Material besteht. Bei anderen Verhältnissen sind sie ungefähr anzupassen.

Ein *einmaliger ladungsbasierter Spruchspeicher in flüssiger Form* kann nach ähnlichen Sympathieprinzipien wie in der Niederen Alchimie hergestellt werden. Siehe hierzu den grauen Kasten auf Seite 29.

Edelsteine sind weniger Grundmaterial eines Artefakts als vielmehr wichtiger Kristallisationspunkt für die innewohnende Magie. Darum ist hierbei nicht die Masse entscheidend, sondern eher die Stellung, die diese im ganzen Artefakt einnehmen: Ein fünfkarätiger Amethyst im Knauf eines Dolches mag die Verzauberung besser beeinflussen als ein 40-Karat-Rubin, der nur einer unter vielen Juwelen auf einem elfenbeinernen Thron ist. Die dort angegebenen Modifikatoren gelten für einen geschliffenen Stein, der das Artefakt einigermaßen dominiert und mindestens 5 Karat wiegt.

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

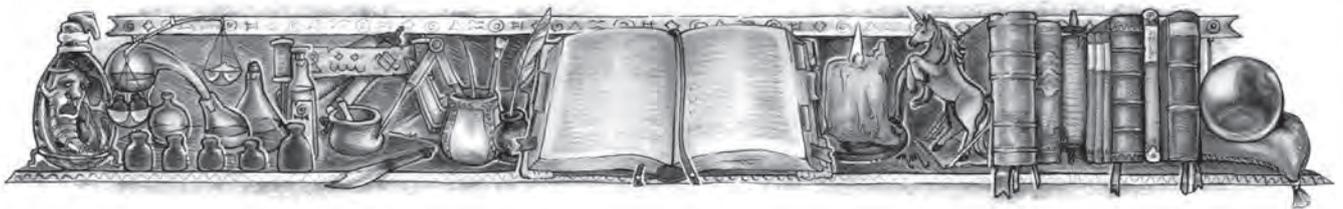
☞ Es gibt gewisse Untergrenzen für die Größe des Artefakts: Ein kleiner Ohrring kann vielleicht einen einmaligen ADLERAUGE LUCHSENOHR tragen, jedoch kaum einen scheunentor großen PLANASTRALE mit drei Ladungen. Als Faustregel gilt hier: Ein Artefakt muss mindestens so viele Skrupel (Gramm) wiegen, wie bei der Artefakterstellung an Gesamt-AsP ausgegeben werden; bei Edelsteinen und magischen Metallen gilt ein Verhältnis von ca. einem Karat (1/5 Gramm) pro AsP. Bei Missachtung dieses Verhältnisses können bis zu 5 Punkte auf die Probe des *Bindenden Spruchs* aufgeschlagen werden (z.B. für oben genanntes PLANASTRALE-Beispiel); die Nebenwirkungs-Probe (Seite 103) kann um bis zu 3 Punkte erleichtert sein.

☞ Dschinne, Gehörnte Dämonen und Elementare Meister lassen sich in der Regel nicht freiwillig in Gegenstände binden, die bedeutend kleiner (drei Größenklassen gemäß **WdS 93**) als sie selbst sind.

☞ Der ARCANOVI ist nur für Objekte bis etwa Schrankgröße optimiert. Für größere Kategorien gelten folgende Probenaufschläge und Modifikationen der benötigten Gesamt-AsP: Kutsche +5 / +2W20 AsP; kleines Haus, Schiff +10 / +4W20 AsP; Palast, Burg +15 / +8W20 AsP; Berg +20 / +16W20 AsP.

☞ Letzten Endes sollte der Gegenstand eine gewisse Abgrenztheit und Integrität besitzen.

Mehrteilige Artefakte wie etwa ein Dolch samt Scheide oder mehrere per Verständigungsmagie verbundene Ohrringe erschweren die Probe um +1 bis +5 und erfordern häufig gesonderte Absprachen bzgl. Zielen, Reichweiten, Nutznießern etc. Will ein Thaumaturg “den Ameisenhaufen” oder gar “die Nebelschwade” verzaubern, liegt die Entscheidung über Machbarkeit und Probenaufschlag in der Hand des Spielleiters.



EXPERTE: ZEIT UND ORT DER ERSCHAFFUNG

Die Frage, wann und wo ein Artefakt erstellt wird, kann von Bedeutung sein – so sehr, dass die Gildenmagier schon seit Jahrhunderten über Kataloge ausgewiesener Orte und genau berechneter Zeiten zur Optimierung der Thaumaturgie verfügen. Besonders wichtig sind Ort und Zeit für eventuelle Okkupationen (Seite 99ff.) sowie Nebenwirkungen (Seite 102ff.).

Dass viele Zauberer nur in bestimmten Monaten (häufig Hesinde, Tsa und Ingerimm) Artefakte herstellen oder sich nur des Nachts ans Werk machen, hat mehr mit Aberglaube und Sternkonstellationen als der Bedeutung einer bestimmten Jahres- oder Nachtzeit zu tun. Wirklichen Einfluss haben nur jene fünf Tage, die der Dreizehnte Gott den Zwölfgöttern von Alveran abgetrotzt und unter seine Herrschaft gestellt hat. Wer in dieser Zeit wagt, ein magisches Artefakt zu erschaffen, muss mit finsternen Sphärenwesen und übel gelaunten Beseeltheiten rechnen, die sich im Artefakt manifestieren.

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

Die Wahl eines bestimmten geographischen Ortes beeinträchtigt die Artefakterschaffung nur, wenn es sich hierbei um verfluchte Plätze wie die Ruinen von Zhamorra oder die Dämonenbrache handelt, da durch die Vergangenheit des Ortes die Beseeltheit beeinflusst werden kann. Wer das Geheimnis der Kraftlinien (siehe **WdZ 366ff.**) kennt, kann versuchen, sich diese zunutze zu machen, auch wenn jede Art von Magie an den Kreuzungspunkten dieser Linien, Hexenknoten oder Nodices genannt, ein gewisses Maß an Unberechenbarkeit mit sich bringt. Die Puniner Sphärologen haben herausgefunden, dass zwar die Artefaktmagie im Limbus mit deutlich weniger Kraftaufwand verbunden ist, dort jedoch durch die chaotische Struktur der Astralebene das Wirken einer ARCANOVI-Matrix fast unmöglich ist.

☞ In den **Namenlosen Tagen** ist die Gefahr einer Beseelt- oder Besessenheit des Artefakts (Seite 99ff.) deutlich größer: Die Okkupations-Probe ist um 3 Punkte erleichtert; vom LO-Wurf werden 5 Punkte abgezogen. Wenn Sie wollen, können Sie in der entgegengesetzten Position des Sternenhimmels (in der zweiten Hälfte des Hesinde- und der ersten Hälfte des Firun-Monds) die ordnenden Kräfte stärker wirken lassen: Okkupations- und Nebenwirkungsproben sind um einen Punkt erschwert.

☞ Wenn Sie möchten, können Sie einzelnen **Sternbildern** bestimmte Merkmalsassoziationen und Modifikationen auf den Verzauberungsprozess zuschreiben und mit dem Spieler des Artefakterschaffers ein profilreiches Werkhoroskop erstellen

(vergleiche *Geographia 195ff.*). In Kurzform können Sie dies wie folgt handhaben: Mittels einer *Sternkunde*-Probe kann der Verzauberer feststellen, wie günstig die aktuelle Konstellation für ihn ist. Der Meister würfelt einen W20. Das Ergebnis pendelt zwischen *1: extrem ungünstig* (ARCANOVI-Probe +4, Proben auf Wirkende Sprüche je +2) und *20: sehr günstig* (ARCANOVI-Probe –2, Proben auf Wirkende Sprüche je –1). Will der Held auf eine bessere Konstellation warten, so ergibt sich in 2W20 Tagen eine *sehr günstige* Konstellation und in W20 x W20 Tagen eine *extrem günstige* Konstellation (ARCANOVI-Probe und Proben auf Wirkende Sprüche jeweils –4).

☞ Besonders ausgewiesene **Orte** können *Okkupations-* oder *Nebenwirkungs-Proben* um bis zu 3 Punkte modifizieren (in beide Richtungen, nach Art des Ortes und Meisterentscheid).

☞ Da *Kraftlinien* fast stets gerichtet sind und daher Strömungen und Wirbel in der astralen Kraft hervorrufen, sind die *Bindenden Sprüche* um die doppelte LS bzw. die einfache KS erschwert, die Okkupationsprobe um den entsprechenden Wert erleichtert, beim Wurf auf die Art der Nebenwirkung muss der entsprechende Wert abgezogen werden. Kenntnis der *Sonderfertigkeit Kraftlinienmagie I* halbiert diese Modifikationen, *Kraftlinienmagie II* hebt sie vollständig auf. Weiteres zur Zauberei auf Kraftlinien und -knoten siehe **WdZ 366ff.**

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

EXPERTE: GEMEINSCHAFTLICHE ARTEFAKTERSCHAFFUNG

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

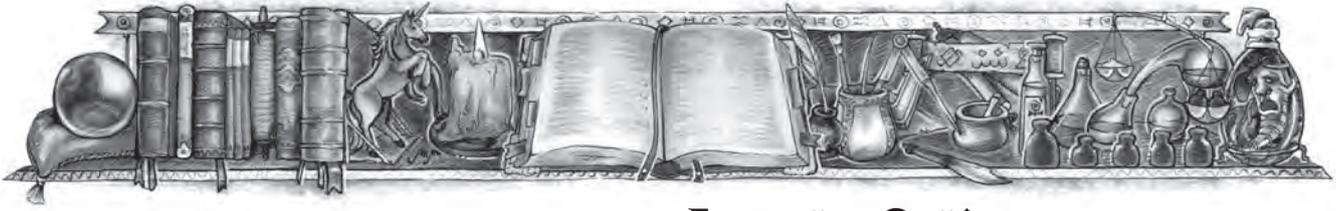
—*Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorer, 1009 BF*

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

☞ Hierbei ist der *Bindende Spruch* pro zusätzlicher Person um weitere 5 Punkte erschwert; diejenigen *Wirkenden Sprüche*, die nicht vom eigentlichen Thaumaturgen stammen, sind jeweils zusätzlich um 5 Punkte erschwert.

☞ Jeder trägt die Kosten der Zauber, die er spricht. Die Gesamt-ASP des Artefakts werden wie gewohnt errechnet, die permanenten Kosten trägt der Anwender des *Bindenden Spruchs*.

☞ Verbinden sich alle Artefaktenschöpfer mit einem UNITATIO, können oben genannte Probenerschwernisse um 1 pro 2 UNITATIO-ZIP* verringert werden. Die UNITATIO-Probe ist meist erschwert (z.B. durch Modifikationen für die Variante *Wechselnder Bundführer*, Reichweitenerhöhung etc., jedoch auch



für *Verdoppelte Zauberdauer* erleichtert usw.) und es können keine Bonus-ZfP* für den *Bindenden Spruch* generiert werden; für einen *Wirkenden Spruch* nur dann, wenn obige Erschwernis von 5 Punkten vollständig getilgt wurde. Die Unterstützung Wirkender Zauber im Bund läuft dann wie beim UNITATIO (LCD 265) angegeben, wie gehabt mit der Obergrenze von 2xZfW des Bundführers (also dem, der zu diesem Zeitpunkt den *Wirkenden Spruch* zaubert). Diese Obergrenze bleibt auch in Kombination mit per SF *Stapeleffekt* potenzierten Sprüchen bestehen. Die permanenten AsP-Kosten können nach Belieben verteilt werden, es kann jedoch niemand mehr pAsP aufbringen als der Anwender des *Bindenden Spruchs*.

EXPERTE: TEMPORÄRE SPEICHER

Der ARCANOVI kann auch so gesprochen werden, dass der entstandene ladungsbasierte Spruchspeicher (keine anderen Arten von Artefakten) die Magie nur für eine gewisse Zeit halten kann – ähnlich wie beim APPLICATUS. Nach dieser Zeit kann der Zaubergegenstand jederzeit unbenutzbar werden. Solche *Quasi-Artefakte* werden hergestellt, wenn Zaubergegenstände nur für kurze Zeit benötigt werden und der Aufwand permanenter AsP vermindert oder umgangen werden soll. Temporäre Speicher gelten als Variante der entsprechenden Artefaktthese.

Für temporäre Speicher gelten folgende Regeln:

- ☞ Der Artefakterschaffer muss den ARCANOVI auf einem ZfW von 12 oder besser beherrschen.
- ☞ Der Verzauberer kann festlegen, ob das Artefakt frühestens nach einem Tag, nach einer Woche oder nach einem Monat seine Kraft verlieren soll. Zu diesem Zeitpunkt und jeweils nach erneutem Verstreichen dieses Zeitraums (also z.B. beim nächsten und jedem darauf folgenden Monatswechsel) wird 1W6 gewürfelt: Bei 1 bis 3 bleibt das Artefakt anwendbar, bei 4 verliert es seine Kräfte, bei 5 wirkt es bei der nächsten Anwendung wie ein Zauberpatzer der Wirkenden Sprüche und ist danach erschöpft, bei 6 entlädt es die gespeicherte Astralenergie schlagartig wie bei einer Zerstörung des Artefakts (siehe Seite 88).
- ☞ Die ARCANOVI-Probe für einen Grundzeitraum von einem Tag / einer Woche / einem Monat ist um +5 / +7 / +9 Punkte erschwert.
- ☞ Es können keine komplexen Auslöser (Seite 82f.) genutzt werden.
- ☞ Bei der Berechnung der permanenten AsP-Kosten wird zum Schluss noch einmal halbiert; es gelten die auf Seite 85 angegebenen Regeln zu Teilern und Rundungen. Für temporäre Speicher gilt nicht, dass sie auf alle Fälle mindestens einen permanenten AsP kosten: Ergibt die Berechnung nach Rundung 0, so muss kein pAsP aufgewendet werden.
- ☞ Ansonsten gelten alle übrigen Regeln wie gehabt. Es können auch hier mehrere Ladungen, Stapelungen usw. eingesetzt werden.

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

EXPERTE: OPTIONALE EIGENSCHAFTEN DES ARTEFAKTS

Der ARCANOVI kann dem Artefakt beim Erschaffungsprozess noch zusätzliche Eigenschaften verleihen. Dazu muss der Thaumaturg gewisse *Voraussetzungen* erfüllen sowie die *ARCANOVI-Probe* und die Berechnung der *AsP-Gesamtkosten* modifizieren. Der Thaumaturg kann mehrere dieser Wirkungen kombinieren, jedoch gilt jede einzelne optionale Eigenschaft als separate Spontane Modifikation. Je nach Art des Artefakts (z.B. flüssige Artefakte) sind einige optionale Eigenschaften nicht anwendbar.

FERIGESPÜR

Der Thaumaturg kann in die Haltematrix einen Hellsicht- oder Verständigungszauber einbinden, der als Auslöser dient und für all jene Fälle gedacht ist, die sich nicht mit den bedingten Auslösern von Seite 83 realisieren lassen, weil die Bedingung des Auslösers zu weit vom Artefakt entfernt ist. Typisches Beispiel wäre ein SENSIBAR-Auslöser, der auf Mordlust des Gegenübers reagiert (und z.B. einen ARMATRUTZ aktiviert). Die genaue Umsetzung erfordert meist Spielleiterentscheid.

Voraussetzungen: ZfW ARCANOVI 12, ZfW des einzubindenden Hellsichtspruchs 10, Merkmalskenntnis *Hellsicht*

Probe: +5 +Komplexität des Hellsichtspruchs (A=1, B=2, C=3 usw.)

AsP: Gesamtkosten +2W6 AsP +Kosten des Hellsichtspruchs

GESPÜR DES SCHÖPFERS

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

Voraussetzungen: ZfW SENSIBAR oder GEFUNDEN! 10

Probe: +3

AsP: +3W6 AsP Gesamtkosten

MAGISCHER APPORT

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

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

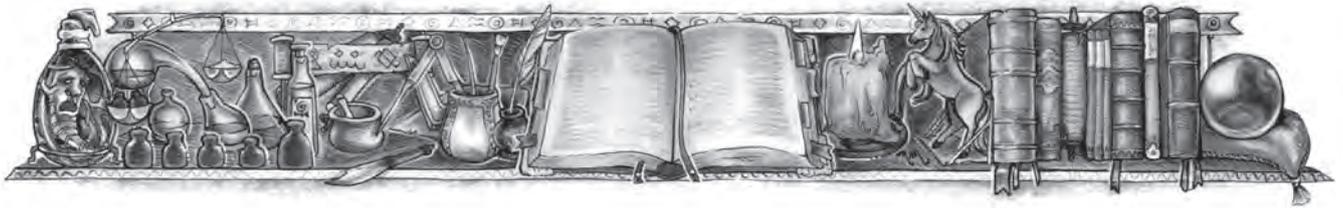
Probe: +4

AsP: +4W6 AsP Gesamtkosten

RESISTENZ GEGEN PROFANEN SCHADEN

Ein solches Artefakt ist noch schwerer zu zerstören als ein gewöhnliches Zauberwerk, das bereits eine höhere Widerstandskraft gegenüber profanem Schaden besitzt als ein nicht verzaubertes Objekt gleicher Machart. Wann immer eine äußere Schadenswirkung (Schläge, Stürze, Temperatur, chemische Auswirkungen) auf das Artefakt einwirkt, sind die TP dieser Schadenswirkung zu halbieren. Bei andauernder Wirkung (wie z.B. Hitze, Kälte, Säure) ist der Schaden pro jeweiligem Zeitsegment zu halbieren. Ein solches Artefakt wirkt stets 'wie neu', ist also gegen normale Umwelteinflüsse wie Flugrost, Kratzer, Fusseln o.ä. vollkommen unempfindlich.

Voraussetzungen: ZfW ADAMANTIUM oder UNBERÜHRT VON SATINAV oder INVOCATIO MAIOR je 7



Probe: +2

AsP: +4W6 AsP Gesamtkosten

SELBSTREPARATUR

Solches Zauberwerk ist in der Lage, sich selbst zu reparieren, wenn es Schaden erlitten hat, sei es durch profane oder magische Auswirkungen, solange die Strukturpunkte des Artefakts nicht unter Null gefallen sind oder das Objekt durch eine misslungene Strukturprobe zerstört wurde. Das Artefakt regeneriert 1W6 Strukturpunkte pro Kampfrunde.

Voraussetzungen: Merkmalskenntnisse Kraft und Elementar (Erz oder gesamt)

Probe: +4

AsP: +5W6 AsP Gesamtkosten

SIEGEL UND ZERTIFIKAT

Bei der Erschaffung kann der Zauberer ein magisches Siegel in die Matrix des Artefakts einwirken, das mittels ANALYS (und auch ohne die SF *Signaturkenntnis*) schnell entdeckt werden kann. Im häufigsten Fall ist dieses Siegel ein Symbol, das auf den Erschaffer des Artefakts hinweist, es kann aber auch eine kurze Schriftbotschaft sein (maximal 111 Zeichen). Jedes Artefakt Khunchomer Fertigung trägt ein solches magisches Erkennungszeichen (und oft dazu auch noch eine profane Prägung). Aufladbare Artefakte mit einem solchen Siegel können in ZfW, ZIP* und AsP-Kosten der Wirkenden Zauber jeweils höchstens W6 vom Original abweichen.

Voraussetzungen: ZfW ARCANOVI 10

Probe: +0

AsP: +1W6 AsP Gesamtkosten

UMKEHRTALISMAN

Das Artefakt kann Zauber, die der Träger durch es hindurch webt, in seiner Wirkung umkehren. Es tritt der im LCD jeweils bei *Reversalis* beschriebene Effekt ein.

Voraussetzungen: Merkmalskenntnis Metamagie, ARCANOVI (Matrixgeber) 15, REVERSALIS 10; nur bei Zaubertalismanen

Probe: +4

AsP: +2W6+7 AsP

UNZERBRECHLICHKEIT

Ein magisches Artefakt ist durch die innewohnende Zaubermatrix bereits widerstandsfähiger als ein profaner Gegenstand gleicher Machart – ein Artefakt mit Unzerbrechlichkeit ist jedoch durch profane Gewalteinwirkung überhaupt nicht zu zerstören. Gegen Schadensmagie und elementarmagische oder dämonische Attacken besitzt es eine zusätzliche Härte in Höhe der doppelten pAsP und zusätzliche Strukturpunkte in Höhe der Gesamt-AsP. Eine derart verzauberte Waffe wird unzerbrechlich, eine Rüstung zeigt keine Verschleißerscheinungen, solange nicht gegen magische Wesen gekämpft wird. Im Trefferzonenmodell wird jedes Teil wie gehabt einzeln betrachtet, beim Gesamtrüstungssystem wird ausnahmsweise trotzdem per Würfelwurf bestimmt, ob ein entsprechend gerüsteter Körperteil getroffen wurde. Eine unzerbrechliche *starre* Rüstung/Rüstungsteil bietet einen um 20% erhöhten Rüstungsschutz; als starr gelten alle Plattenteile sowie Hartleder (Lederharnisch, Arm- und Beinschienen, Brustplatte).

Voraussetzungen: ZfW ADAMANTIUM 10

Probe: +3

AsP: +6W6 AsP Gesamtkosten

VARIABLER AUSLÖSER

Der gewählte Auslöser kann bei Wiederaufladung ausgetauscht werden.

Voraussetzungen: Merkmalskenntnis Metamagie, ARCANOVI 12; nur aufladbare Artefakte

Probe: +2 + maximale Auslösererschweris eines neuen Auslösers

Kosten: +2W6 AsP Gesamtkosten

VERSCHLEIERUNG

Analyse des Artefakts wird um die halben zusätzlichen AsP-Kosten (also um die Hälfte dessen, was bei den unten angegebenen 3W6 erwürfelt wird) erschwert.

Voraussetzungen: ARCANOVI 10, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT 10

Probe: +3

Kosten: +3W6 AsP Gesamtkosten

VERZEHRENDER ZAUBER

Die Wirkenden Sprüche der einzigen Ladung werden teilweise aus der Matrix des Trägermaterials gespeist. Wird das Artefakt aktiviert und kommt somit zur Wirkung, zerfällt es dabei zu Staub.

Voraussetzungen: Merkmalskenntnis Kraft und ZfW DESINTEGRATUS 7 oder Merkmalskenntnis Schaden und ZfW MAGISCHER RAUB 7; nur bei einmalig wirkenden Artefakten mit nur einer Ladung; Trägermaterial maximal Strukturpunkte in Höhe des zehnfachen ARCANOVI-ZfW

Probe: +1

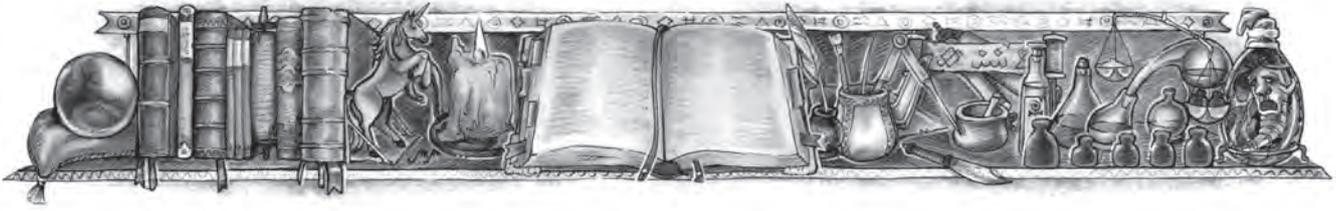
Kosten: je nach Material $-1/5$ bis $-1/10$ der StP des Gegenstandes in AsP (Meisterentscheid)

EXPERTE: VERSCHIEDENE ZAUBER UND AUSLÖSER KOMBINIERT

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

☞ Solche Artefakte werden vorzugsweise als Teilartefakte konstruiert. Um unterschiedliche Ladungs-Auslöser-Kombinationen zu 'koppeln', müssen beim *ersten* Teilartefakt überschüssige ZIP* (Seite 84) in Höhe der doppelten Anzahl der Teilartefakte (beim obigen Beispiel also 6 ZfP*) eingesetzt werden, um eine harmonische Verbindung der Teilartefakte offen zu halten. Weitere überschüssige ZfP* können auf das 'anschließende' Teilartefakt übertragen werden.

☞ Eventuell verwendete Optionale Eigenschaften müssen in das erste Teilartefakt eingebracht werden.



- 👁 Eventuelle Proben auf Versagensindex, Okkupation oder Nebenwirkungen werden für das Gesamtartefakt abgelegt.
- 👁 Eventuelle Modifikatoren für das Material des Artefakts gelten für alle Teilartefakte, Modifikationen nach Verwendungszweck und Sympathetik können variieren.
- 👁 Zwischen der Verzauberung der einzelnen Teilartefakte darf jeweils nicht mehr als ein Monat Zeit liegen.

👁 Sollen einzelne Teilartefakte genutzt werden, ehe das Gesamtartefakt abgeschlossen ist, ist die Gefahr groß, dass sie sich katastrophal entladen. Bei jeder Anwendung wird mit dem W20 auf die Zahl der pAsP des Teilartefakts gewürfelt. Gelingt diese Probe, wirkt dies wie eine physische Zerstörung des Artefakts (Seite 88).

EXPERTE: MISSLUNGENE ARTEFAKTE

»Inakzeptabel ist ein Scheitern der Hermetisierung: Zwar entsteht gemäß der vorherigen Gleichungen ein Artefaktum, doch ist dieses gänzlich verdorben, da die Wirkenden Sprüche nicht ihre gewünschte Wirkung zeigen und zudem mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit (siehe Kapitel VI) eine unerwünschte Okkupation eintritt. Alle bisher aufgestellten Rechnungen und Konstruktionen zum Thaumaturgom erweisen sich als nichtig [...]«

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

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

Die Grundregeln sehen vor, dass ein Artefakt misslungen und damit völlig unbrauchbar ist, wenn eine der zur Erstellung benötigten Proben (egal, ob auf Bindende oder Wirkende Sprüche) dreimal scheitert. Diese Alles-oder-Nichts-Regel ist schnell und gut zu handhaben – bei einem so anspruchsvollen Gebiet wie der Thaumaturgie aber auch ein wenig einfalllos. Wenn Sie es etwas unberechenbarer und komplexer, dafür aber bunter und überraschender haben wollen, können Sie die Neigung zu Fehlfunktionen eines Artefakts auch etwas 'feinkörniger' betrachten.

Die folgenden Regeln sind vor allem dann sinnvoll, wenn Sie mit Okkupationen (Besetzung oder Besessenheit eines Artefakts; Seite 99ff.) und Nebenwirkungen (Seite 102f.) spielen wollen. Sie gelten speziell für die Verwendung des ARCANOVI bei der Artefakterschaffung; beim ZAUBERKLINGE (auch der Variante *Permanenz*) und beim APPLICATUS gelten grundsätzlich sowohl für den Bindenden wie auch den Wirkenden Spruch *Alles oder Nichts*.

Die Prüfung, ob ein Artefakt misslungen ist, wird im Ablaufplan zur Artefakterschaffung (Seite 78) als erster Teil von Schritt 5 gehandhabt.

DER VERSAGENSINDEX

Um festzustellen, wie sehr ein Artefakt misslungen ist, verwenden wir den Versagensindex. Dieser Wert ermittelt sich aus

der Zahl und Art der misslungenen Proben bei der Artefakterschaffung sowie einiger weniger Randbedingungen. Auf diesen Wert wird vor der Berechnung der Kosten des Artefakts eine Probe mit 1W20 durchgeführt, um die Art und Schwere des Versagens zu bestimmen.

Es ist jederzeit möglich, den Erschaffungsvorgang abzubrechen (z.B. weil die erste von zwei Ladungen bereits blockiert ist), es müssen jedoch trotzdem für alle bereits durchgeführten Zauber der Versagensindex und die angefallenen Kosten aufsummiert werden. Das Abbrechen der Verzauberung erhöht den Versagensindex um 1W6 Punkte.

Die ARCANOVI-Proben

Bei der Aufsummierung der ZfP* mittels der ARCANOVI-Proben sind beliebig viele Wiederholungen möglich, jedoch zieht ein Patzer 2W6 Punkte von den bereits aufsummierten ZfP* ab. Eine misslungene Probe addiert 2 Punkte auf den Versagensindex, ein Patzer 5 Punkte. Unterschreiten die ZfP* durch misslungene Proben oder Patzer den Wert 0, werden weitere 5 Punkte zum Versagensindex addiert und der Verzauberungsvorgang endet; es ist nicht möglich, Wirkende Sprüche einzuspeichern.

Die Proben auf Wirkende Sprüche

Grundsätzlich gilt: Misslingt eine Zauberprobe bei der Einbindung eines Wirkenden Spruches dreimal, so kommt dieser Spruch (egal, ob als Teil einer Ladung, Stapelung oder Summierung) nicht zur Wirkung, der entsprechende 'Speicherplatz' ist blockiert. Ein misslungener Spruch addiert 1 Punkt auf den Versagensindex, ein Patzer bei einem Spruch 2 Punkte, ein endgültiges Scheitern (drei misslungene Versuche) einen weiteren Punkt.

Besondere Randbedingungen

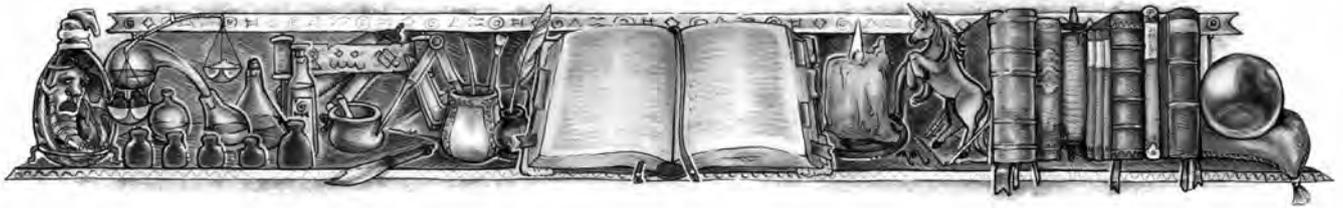
In einigen Spezialfällen werden Punkte auf den Versagensindex addiert, die nichts mit dem Misslingen von Proben zu tun haben:

- 👁 der Versuch, ein Artefakt im Limbus zu schaffen +2W6 Punkte
- 👁 Verwendung von Blutmagie +3 Punkte
- 👁 pro Anwendung mit Merkmal *Dämonisch* +1 Punkt
- 👁 pro Anwendung in der Repräsentation *Schelm* +1 Punkt

PROBE AUF DEN VERSAGENSINDEX

Addieren Sie alle zutreffenden Punkte auf, um den Versagensindex zu bestimmen und würfeln Sie mit dem W20 auf die





sen Wert. Ist der Wurf größer als der Versagensindex, gibt es keine weiteren Auswirkungen (außer den durch mehrfachen Versagen wirkender Sprüche blockierten Speicherplätzen). Ist der Wurf kleiner oder gleich dem Versagensindex, können Sie das Resultat aus der Tabelle ablesen; das Artefakt gilt für die Bestimmung von Okkupation und Nebenwirkungen (s.u.) auf jeden Fall als misslungen..

Versagens-

index	Auswirkungen
1–3	Bis auf die Modifikationen von Okkupations- und Nebenwirkungs-Probe keine weiteren Auswirkungen
4–6	wie vor; Gesamtkosten des Artefakts steigen um 2W6 AsP; eine lästige und humoristische, aber nicht wirklich schädliche Nebenwirkung
7–9	wie vor; Gesamtkosten des Artefakts steigen um 4W6 AsP; eine kurzfristig behindernde oder schädliche, aber nicht wirklich bedrohliche Nebenwirkung
10–12	Gesamtkosten des Artefakts steigen um 4W6 AsP; es gibt auf jeden Fall eine dauerhafte Nebenwirkung gemäß dem entsprechenden Kapitel

- 13–15 Gesamtkosten des Artefakts steigen um 4W6 AsP; es findet auf jeden Fall eine Okkupation statt
- 16–17 Bei jeder Anwendung des Artefakts muss geprüft werden, ob der Wirkende Spruch funktioniert; Versagen (wirkungsloses Verpuffen des Spruchs) bei 19 und 20 auf W20
- 18–19 einer der gespeicherten Wirkenden Sprüche wird sofort ausgelöst, wenn dies möglich ist, mit Wirkung auf den Verzauberer oder seine direkte Umgebung.
- 20+ Chaotische Astrale Rückkopplung: Die im Artefakt gespeicherten Gesamt-AsP entladen sich als SP auf den Verzauberer

OKKUPATION

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

EXPERTE: BESEELTE UND BESESSENE ARTEFAKTE

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

—Aberglaube mancher Söldner

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

—aus den Chroniken von Ilaris, um 800 BF

»Es gibt eigentlich keine unnützen Artefakte. Selbst ein verfluchter Ring kann noch nützlich sein. Aber um der Götter Willen lass die Finger von sprechenden Schwertern!«

—gehört in einer Abenteuerkneipe in Kuslik

Die folgenden Regeln zur 'Okkupation' eines Artefakts können als möglicher sechster Schritt bei der Erschaffung eines Artefakts (siehe Seite 78) eingeplant werden. Falls Sie mit Nebenwirkungen (siehe Seite 102f.) und Beseeltheiten spielen, müssen eventuelle Okkupationen vor der Bestimmung der Nebenwirkungen geprüft werden.

BESEELTHEITEN UND BESESSENHEITEN

Unter gewissen Umständen – wie bestimmten Sternkonstellationen oder Ausbrüchen astraler Kräfte – kann es bei der Erschaffung eines magischen Artefakts, vor allem solchen mit großen Mengen gespeicherter magischer Kraft, geschehen, dass sich in den einfließenden astralen Mustern etwas manifestiert,

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

Seltener sucht sich eine bereits existierende Wesenheit (häufig ein Geist, Dschinn oder gar ein Dämon) einen geeigneten Gegenstand als 'Wohnort' aus oder wird durch Umwelteinflüsse unfreiwillig in ihm gebunden: Der Gegenstand wird zum **bessenen** Artefakt. Solche Wesen in Artefakten sind meist machtvoller und von ihrem Habitat unabhängiger als Artefaktseelen. Besessenheiten können durch die verstärkte Anwesenheit von Sphärenwesen während der Artefakterschaffung entstehen, insbesondere, wenn Formeln mit entsprechenden Merkmalen (*Beschwörung, Herbeirufung, Dämonisch, Elementar, Geister*) oder direkte Invokationen in das entstehende Artefakt gebunden werden (in diesem Fall ist das Artefakt ausschließlich von der beschworenen Wesenheit okkupiert).

Bessenheiten können im Gegensatz zu Beseeltheiten auch nach der Erschaffung über ein Artefakt kommen, wenn sich Wesenheiten in der Nähe befinden, die in der Lage sind, den Dienst Besessenheit auszuführen. Grundsätzlich gelten die Regeln zur Besessenheit aus **WdZ 250**. Vor allem nachdem das Artefakt im Limbus war und dort womöglich aktiviert wurde (was ein Leuchtfeld gibt, das man 'bis in die Niederhöhlen' sehen kann ...), sollte man es einer Analyse unterziehen.

Beseelungen und Besessenheiten werden als **Okkupation** zusammengefasst. Einige materielle Komponenten von Artefakten, wie etwa Meteoreisen, Mindorium und Mohagoni,



können eine Okkupation begünstigen, andere, wie Eisen, Arkanium oder Satuariensbusch, verhindern solche Vorgänge eher (siehe die Materialien ab Seite 181). Gleiches gilt für bestimmte Orte und Zeiten aus den weiter oben genannten Experten-Regeln.

CHARAKTER

Artefaktseelen haben einen eigenen Charakter, der sich ebenso wenig wie ihre Entstehung willentlich vom Artefaktenschöpfer beeinflussen lässt. Der Einfluss der Sterne und anderer sphärischer Randbedingungen (z.B. durch die sog. 'dämonischen Tagesherrscher'), karmaler Besonderheiten (vor allem während der Namenlosen Tage), aber auch in der Nähe stattfindende Ereignisse wie eine blutige Schlacht oder eine Brandkatastrophe können die Artefaktseele ebenso prägen wie der Gegenstand, in den sie eingebunden sind, oder natürlich die wirkenden Sprüche ihres 'Habitats'.

Das Verhalten des Artefaktes gegenüber Schöpfer, Benutzer und anderen Wesen kann der gesamten Bandbreite zwischenmenschlicher Beziehungen entsprechen: Sei es ein *erklärter Feind*, der dem Besitzer stets schaden will, der *mürrische Sklave*, der sich nur gemächlich und mit Widerwillen an die aufgetragene Arbeit macht, der *Opportunist*, der seinen eigenen Willen nach Belieben durchsetzt und nur gehorcht, wenn er dadurch einen Vorteil gewinnt, der *Beserwischer*, der erst Alternativen anzubieten versucht, der *eitle Bewunderer*, der zwar alles für seinen Herrn tun würde, aber dafür schnell eifersüchtig und eingeschnappt ist, der *treu ergebene*, aber etwas unbeholfene *Diener*, der immer mit Rat und Tat zur Seite steht, oder schlussendlich gar ein echter *Freund*, auf den man sich in jeder Situation verlassen kann. Schwache Astralgeister sind beinahe nur eine Idee, ein Konzept und ziemlich recht gut einzuschätzen, während starke Astralgeister meist einen wirklichen Charakter entwickeln können. Der Charakter der Artefaktseele kann sich auch durchaus über den Verlauf mehrerer Jahre oder je nach Verhalten des Trägers ändern, sich schlussendlich sogar zu einer wirklichen Persönlichkeit entwickeln.

Geister, Elementare oder Dämonen, die Artefakte okkupieren, sind je nach Art meist zumindest halbintelligent und haben einen eigenen Willen und eine eigene Motivation. Mehr zu ihren Charaktermerkmalen finden Sie im Beschwörungs-Kapitel im Band *Wege der Zauberei*.

FÄHIGKEITEN

Welche Fähigkeiten im Artefakt schlummern, bleibt oft auch dem Träger lange Zeit verborgen, bis sie schließlich irgendwann

offenbar werden und dem Besitzer das Leben erleichtern oder auch erschweren. Artefaktseelen können sich – je nach Charakter und Art des Artefakts – in vielen Fällen durch Traumgesichter, Flüsterstimmen im Kopf des Trägers oder gar einen für Augenblicke erscheinenden Mund verständlich machen.

Darüber hinaus hängen die Handlungsmöglichkeiten der Seele zum einen von der Macht des Artefakts und der darin gespeicherten Astralenergie ab, zum anderen von der Art der eingebundenen Zauberei: Ein beseelter IGNIFAXIUS-Ring kann sich erhitzen oder ein bedrohliches feuriges Auge in seinem Innern zeigen, wenn er gestohlen werden soll, Elfenstiefel mögen Fußtritte austeilen, und ein Charismaring kann sich selbst unscheinbar wirken lassen. Ein loyales Artefakt kann sich für seinen Träger von selbst auslösen, wenn dieser z.B. wegen Fesseln oder Ketten nicht dazu in der Lage ist. Natürlich gibt es auch den umgekehrten Fall:

In einer lebenswichtigen

Situation will der Held sein Artefakt aktivieren, doch die illoyale Artefaktseele gehorcht nicht und verweigert die Auslösung des gespeicherten Spruches, weil seine 'Wohnung' (das Artefakt) schon lange nicht mehr vom Besitzer poliert worden ist. Zudem können beseelte Artefakte die auftretenden Nebeneffekte (siehe unten) vollständig prägen.

Es gibt Erzählungen von mächtigen Artefaktseelen, die sich ihre Träger mit Einfluss- und Herrschaftszauberei unterworfen oder gar töteten. Auf der anderen Seite haben manche ihren Gebieter in höchster Not gerettet, indem sie

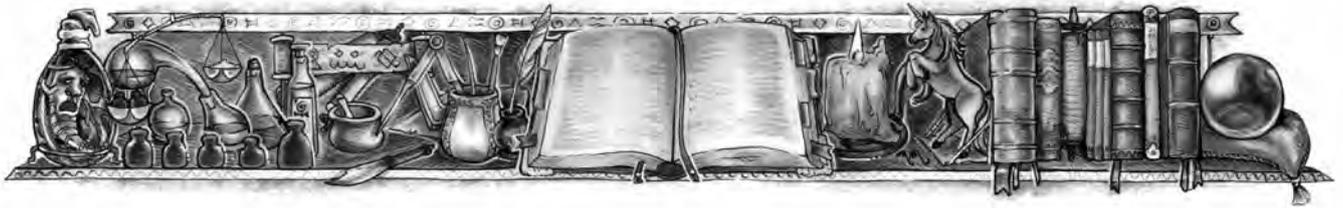
ihn zeitweilig mit Geist und Körper in das Artefakt banden. Gelegentlich hört man auch von spektakulärer Selbstvernichtung.

Die Möglichkeiten, die sich einem gebundenen Elementar, Geist oder Dämon ergeben, sind durch eben diese Wesenheiten weitgehend vordefiniert: Ein Luftdschinn kann von seinem Artefakt einen Windstoß aussenden, eine Gefesselte Seele einen BÖSEN BLICK anwenden und ein Karunga einen Betrachter des Artefaktes mit sich ändernden Ornamentmustern verwirren. Es ist durchaus auch möglich, dass eine Seele oder ein Wesen im Artefakt auch dessen physische Eigenschaften oder den profanen Umgang mit ihm verändert (z.B. Talentproben erleichtert wie ein *Hochwertiges Arbeitsgerät*).

AUSTRÉIBUNG

Da Beseeltheiten so eng mit der Zauberkraft des Artefaktes verknüpft sind wie Menschenseele mit Menschenkörper, ist es unmöglich, die Seele auszutreiben, ohne das Artefakt zu vernichten und umgekehrt. Zerbrechliche Artefakte können einfach durch Zerschlagen zerstört werden (was jedoch spektakuläre Nebeneffekte erzeugen kann, siehe Seite 88), wäh-





rend die Austreibung einer mächtigeren Artefaktseele oder die Stabilität des Materials einen DESTRUCTIBO erfordern.

Die Artefakte werden natürlich versuchen, all ihre Zauberkraft aufzubieten, um sich gegen ihre Vernichtung zu wehren. Schon so mancher glaubte, um eine kraftaufwändige Entzauberung zu kommen, indem er das Artefakt einfach in den nächsten Fluss warf. Doch immer wieder hört man davon, wie das Artefakt auf verschlungenen Wegen zurückkehrte und dafür Rache nahm, dass es 'verraten' und 'ausgesetzt' wurde.

Sphärenwesen hüten die Artefakte, von denen sie Besitz ergriffen haben, mal mit aller Macht, mal scheinen sie – wie es meist von Dschinnen erzählt wird – dem Entzauberer dankbar zu sein, dass sie von ihm aus ihrem unfreiwilligen Gefängnis befreit werden. Wird ein besessenes Artefakt zerstört, bleibt das Sphärenwesen meist lebendig zurück, mag aber geschwächt sein.

OKKUPATIONS-PROBE

Nach Abschluss der Verzauberung eines Artefakts wird – wie erwähnt, als sechster Schritt – mit dem W20 eine Probe auf die Anzahl der permanent aufgewandten Astralpunkte durchgeführt. Diese Probe kann durch Sternkonstellationen, verwendete Materialien etc. modifiziert sein. Misslingt diese Probe, so ist ein normales Artefakt entstanden. Bei Gelingen wird das Artefakt beseelt oder besessen.

Ist das Artefakt misslungen, ist die Okkupations-Probe um die Hälfte des Versagensindex erleichtert. Wird bei der Artefaktherstellung Blutmagie (**WdZ 34f.**) eingesetzt, ist die Okkupations-Probe grundsätzlich um 5 Punkte, bei einer Beschwörung um 3 Punkte (gegebenenfalls kumulativ) erleichtert.

Um festzustellen, welcher Art die Okkupation ist, würfeln Sie mit W20 auf folgender Tabelle. Ist die Umgebung von vielen Sphärenwesen durchsetzt, können beim Wurf zur Art der Okkupation bis zu 8 Punkte addiert werden; ähnliches gilt für Blutmagie und Beschwörung (verwenden Sie die o.g. Werte). Bei der Entstehung eines beseelten Artefakts sollten auch gleich Wesenszüge und moralische Grundsätze festgelegt werden.

Arten der Beseelt- oder Besessenheit

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

Je nach Umgebung (Spukhaus, Schwarze Lande, Drakonia ...) kann die Häufigkeitsverteilung in der Besessenheits-Untertabelle teilweise anders verteilt sein: In besagtem Spukhaus könnte 11 bis 18 Geisterbefall bedeuten, während die anderen Würfelresultate darum 'gestaucht' sind (1–5 Mindergeist, 6–8 Elementargeist, 9–10 Dschinn, 19 Niederer Dämon, 20 Gehörnter Dämon).

LOYALITÄT

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

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

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

Ein Held kann maximal ein beseeltes Artefakt mit sich führen. Die momentane Stimmungslage eines Artefaktes kann mittels der Hellsichtzauber SENSIBAR (Artefaktempathie) und ANALYS in Erfahrung gebracht werden (jeweils um die MR des Artefakts erschwert).

MAGIERESISTENZ

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

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

MAGIE

Die maximale Astralenergie, die ein beseeltes Artefakt speichern kann, entspricht den Gesamt-AsP. Mit dieser Zauberkraft kann das Artefakt zauberähnliche Wirkungen nach Spielleiterentscheid erzeugen (vor allem ähnlich den *Wirkenden Sprüchen* des Artefakts), die in Ausmaß und Kosten in etwa den Angaben aus dem **Liber Cantiones** entsprechen. Für gewöhnlich geht hierbei keine Ladung verloren. Die Artefaktseele regeneriert je nach Mächtigkeit W3 bis 2W6 AsP pro Tag. Sinkt die AE des Artefaktes auf 0, so fällt die Seele in einen Schlaf, aus dem sie erst wieder erwacht, wenn zumindest 1 Punkt regeneriert wurde.

AUSTRÉIBUNG

Artefakte können nur von ihrer Seele 'befreit' werden, wenn sie mit einem DESTRUCTIBO, der zusätzlich um die MR der Artefaktseele erschwert ist, entzaubert werden. Um einen Exorzismus gegen eine Besessenheit durchzuführen, ist die dazu notwendige Formel (PENTAGRAMMA, GEISTERBANN, REVERSALIS [*Beschwörung* bzw. *Herbeirufung*]) zusätzlich zu allen üblichen Modifikatoren um 3 Punkte erschwert. Auch die Liturgie EXORZISMUS kann eine Artefaktseele bannen.



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

Eingehörnter Diener Agrimoths oder Iribaars

Sowohl aus Agrimoths als auch aus Iribaars Domäne ist ein Dämon bekannt, der beschworen werden kann, um in Artefakte zu fahren und sie mit Zauberkraft zu beseelen. Vor allem in den Dämonenschmieden Yol-Ghurmaks und anderen Orten der Schwarzen Lande bedient man sich häufiger einmal dieser Variante der Artefakterschaffung. Der Dämon besitzt keine eigene körperliche Form, sondern muss in ein Gefäß gebannt werden.

Beschwörung: +10 *Beherrschung:* +7

Wahrer Name: 4/7 *Basiskosten:* 11

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II

Dienste und Kosten: Beseelen von Artefakten (Komplexität des Artefakts [ARCANOVI-Probenerschwermiss + erforderliche ARCANOVI-ZfP*] in AsP, mindestens 20 AsP, dazu 5 AsP pro Jahr; davon 1/20 permanent), Hilfszauberei bei der Artefakterschaffung (mindestens 17 AsP), Besessenheit (nur Waffen; dadurch entsteht eine dämonische Waffe)

Besondere Fähigkeiten: Existenz (in Artefakten)

Beseelen von Artefakten

Der Beschwörer kann auf jeglichen Bindenden und Wirken den Spruch verzichten und teilt dem Dämon mit, welche Art von Artefakt er wünscht. Der Agribaal fährt daraufhin kreischend in das Artefakt ein und beseelt es mit seinen Kräften. Auch der Eingehörnte beherrscht nicht alle Arten der Zauberei, kann als Wirkende Sprüche aber vor allem viele düstere und zerstörerische Spielarten von Zaubern der Merkmale *Beschwörung, Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss, Form, Limbus, Objekt, Schaden* und *Umwelt* in das Artefakt

binden. Darunter sind alle klassischen Zauberwirkungen, die der Domäne Agrimoths zugeschrieben werden, insbesondere die Beherrschung der Antielemente Feuer, Humus, Luft und Erz. Letztlich liegt es in der Hand des Meisters, welche Möglichkeiten der Agribaal anbietet – und zu welchem Preis.

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

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

Hilfszauberei bei der Artefakterschaffung

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

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

EXPERTE: MAGISCHE NEBENEFFEKTE

»Tatsächlich traten beim vollendeten Artefakt aber bisweilen Effekte auf, die nicht der geplanten Wirkung des Zauberwerks entsprechen und die nicht auf die Wirkenden Sprüche, die vom Schöpfer eingesetzt wurden, zurückzuführen sind. Dies sind die sogenannten Nebeneffekte, die unvermutet entstehen und uns immer wieder vor Augen führen, wie unberechenbar das Element Kraft doch ist. Die Nebenwirkungen mögen für den Anwender willkommen, geduldet oder aber unhaltbar sein, so dass sie den Nutzen eines Artefaktes steigern oder vermindern können. Das willentliche Einbinden von Nebeneffekten ist auch nach neuestem Kenntnisstand nicht möglich, auch wenn man immer wieder Magierbosparrano darüber hört.«

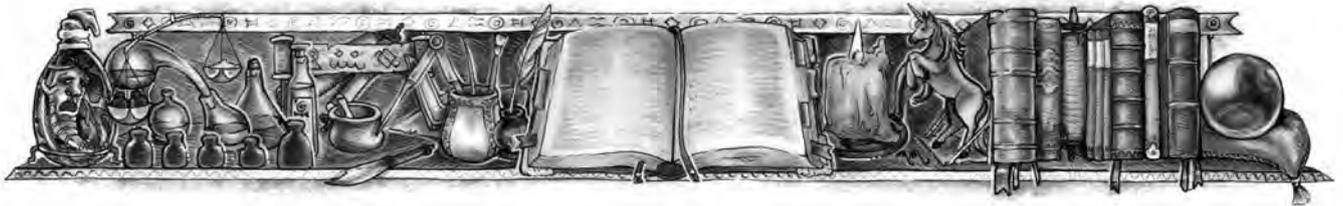
—aus Ringkunde für Fortgeschrittene, bearbeitete Abschrift, 1026 BF

Immer wieder hört man von Artefakten, die ihrem Träger persönlich verbunden sind, die bei Auslösung ihrer Zauberkraft plötzlich

in einem blauen Feuer leuchten, die immer wieder gefunden wurden, selbst wenn man sie in die Tiefen des Ozeans geworfen hatte, oder die offenbar jedermanns Neid erweckten und auf blutige Weise häufig die Besitzer wechselten. Einige dieser Geschichten mögen Erfindungen oder tulamidische Ausschmückungen sein, aber in Aventurien haben viele Legenden und Märchen nun einmal einen wahren Kern, denn all diese Nebeneffekte können in der Tat auf Grund der Unberechenbarkeit der chaotischen Kraft bei der Erschaffung des Artefaktes auftreten.

Nebenwirkungen sind bei allen Arten von Artefakten (Spruchspeicher, Matrixgeber etc.) bekannt, und es wurde bislang noch kein Weg gefunden, ihr Entstehen ganz zu verhindern. Vor allem Artefakte mit großem Astralaufwand und beseelte Zauberdinge weisen diese Nebeneffekte auf.

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



Wenn Sie mit Nebeneffekten spielen wollen, findet die Prüfung darauf als sechster Schritt der Artefakterschaffung (Seite 78) statt – oder als siebter Schritt, wenn sie auch mit den weiter oben genannten Okkupationen spielen.

VORKOMMEN VON NEBENEFFEKTE

Ob und wie viele Nebeneffekte in einem Artefakt auftreten, kann durch die *Nebenwirkungs-Probe* bestimmt werden. Dabei wird für je zwei permanente AsP des Artefakts mit dem W20 eine Probe auf die permanenten AsP abgelegt (z.B. bei einem Artefakt mit 7 pAsP also drei Proben gegen 7). Bei jeder gelungenen Probe weist das Zauberding einen Nebeneffekt auf.

Bei *okkupierten* Artefakten ist jede Nebenwirkungs-Probe um 5 Punkte erleichtert. Die ausgewählten Nebeneffekte sollten zum Charakter der Artefaktseele oder des Sphärenwesens passen. Bei *misslungenen* Artefakten müssen mindestens so viele Proben abgelegt werden, wie die Hälfte des Versagensindex angibt.

ART DER NEBENEFFEKTE

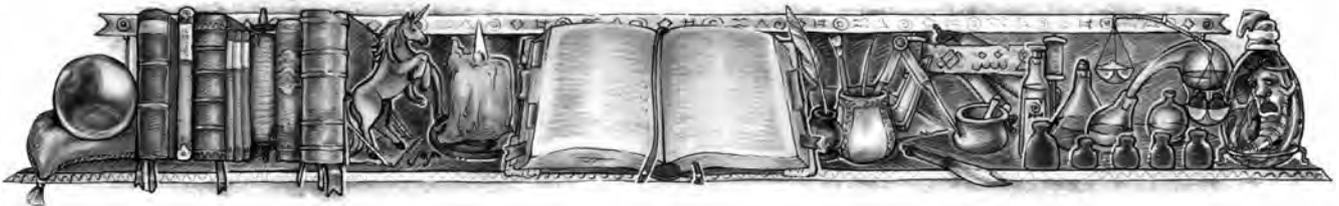
Der Spielleiter überlegt sich – eventuell gemeinsam mit dem Spieler –, welche unberechenbaren arkanen Phänomene das Artefakt aufweist: Sie können harmonisch (und durchaus positiv), willkommen, irritierend oder erschreckend sein. Einige Beispiele finden Sie auf der folgenden Tabelle, wo Sie die Art der Nebenwirkungen auch mit **2W20** erwürfeln können (je niedriger, desto ungünstiger für den Besitzer). Bei einer Okkupation des Artefakts können eventuell, je nach Art der Besesselt- oder Besessenheit einige Punkte vom Würfelwurf abgezogen oder hinzugefügt werden. Bei misslungenen Artefakten sollte die Hälfte des Versagensindex vom Wurf abgezogen werden. Entsprechen die Nebenwirkungen einem Vor- oder Nachteil, so fällt der Effekt bis zur formellen Übereignung an einen Träger auf den Erschaffer. (Und es mag eine Weile dauern, bis sich die Nebenwirkung auf den Träger 'eingespielt' hat.)

Orientieren Sie sich bei der Erstellung eigener Nebenwirkungen an dieser Tabelle.

Nebenwirkungen bei der Artefakterschaffung (2W20)

- 3 oder weniger:** Bei einer beliebigen Anwendung saugt das Artefakt den Anwender buchstäblich in sein Inneres und hält ihn in seiner Matrix gefangen, bis es seine magische Macht verliert.
- 4–5:** Das Artefakt ist 'phasenverschoben', verschwindet dauernd flackernd in eine andere Welt oder den Limbus und taucht wieder auf. Zu einem bestimmten Zeitpunkt ist es nur bei 6 auf 1W6 verfügbar.
- 6–7:** Selbstzerstörung nach der letzten Anwendung (entsprechend einer IGNISPHAERO-Explosion mit so vielen Würfeln im Zentrum des Effekts wie die pAsP des Artefakts betragen).
- 8–9:** Unglück und Verderben kommen über den Träger des Artefakts (wie Nachteil *Pechmagnet*; **WdH 267**).
- 10:** Zerbrechlichkeit: Selbst stabile Artefakte können bei geringer Gewalteinwirkung zerstört werden. Strukturpunkte und Härte betragen nur die Hälfte der regulären Werte.

- 11:** Der Besitz verursacht nächtliche Alpträume entsprechend dem Nachteil *Schlafstörungen I* (siehe **WdH 268**).
- 12:** Das Artefakt ist für 1W6 SR nach jedem Einsatz extrem heiß oder kalt (*Namenlose Kälte* oder *Backofenhitze*), wird durch diese Temperatur jedoch nicht beschädigt.
- 13:** Anwendung nur tagsüber oder nur nachts möglich.
- 14:** Jede Anwendung verursacht dem Träger Schaden (1W6 SP oder mehr, eventuell abhängig von den pAsP)
- 15:** Jeder, der des Artefakts ansichtig wird, giert nach ihm (evtl. *Goldgier*- oder *Neid*-Proben, die um die Anzahl der pAsP erleichtert sind), während es der Besitzer eifersüchtig hütet und immer paranoider wird (siehe Nachteile *Einbildungen* bzw. *Wahnvorstellungen*; **WdH 262, 273**).
- 16:** Das Artefakt verlegt sich von selbst. Immer, wenn man es dringend braucht, ist es gerade dort, wo man nicht sucht: Je nach Umgebung zusätzlich 1W6 Aktionen (Gürteltasche) bis 1W20 SR (unordentliche Studierstube) zum Auffinden.
- 17:** Das Artefakt pulsiert und scheint von Leben durchströmt zu sein (v.a. bei Okkupationen).
- 18–19:** Das Zauberding ist ständig seltsam kalt oder heiß.
- 20:** Das Artefakt wird immer wieder von jemanden gefunden, selbst wenn man es vergräbt oder versenkt.
- 21:** Personenbindung: Das Artefakt lässt sich nur vom Erschaffer anwenden (bei Artefakten mit einer Loyalität: von demjenigen, den es als rechtmäßigen Eigentümer betrachtet). Kommt angeblich verhältnismäßig oft bei Artefakten mit *Persönlichem Siegel* vor.
- 22:** Immerwährende schimmernde Aura um das Artefakt herum. Die Helligkeit der Aura reicht nicht, um sie zum Lesen o.ä. zu nutzen.
- 23–25:** Deutlich leuchtende Aura bei Auslösung des Zaubers.
- 26–27:** Das Artefakt schützt sich selbst vor Schmutz und Abnutzung, es präsentiert sich stets glänzend und sauber.
- 28:** Ein magischer Nebel erschwert jede Analyse des Artefakts (entspricht SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, als ZfP* gelten die doppelten pAsP).
- 29:** Das Artefakt ist für alle außer dem Besitzer äußerst unscheinbar (ähnlich der Wirkung des WIDERWILLE).
- 30–32:** Das Artefakt gilt als magische Waffe wie unter der Wirkung des Zaubers ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER (siehe Seite 92f., **LCD 292**).
- 33–34:** Glück begleitet den Träger des Artefakts, solange er es bei sich trägt (wie Vorteil *Glück*; **WdH 251**).
- 35–38:** Unzerstörbarkeit: Das Artefakt kann nur durch Zauberei zerstört werden. Siehe die optionale Eigenschaft *Unzerbrechlichkeit* auf Seite 97.
- 39–40:** Magischer Apport (gemäß des Objektrituals aus **WdZ 106**) über eine Reichweite von pAsP in Meilen.



EXPERTE: ARTEFAKTKONTROLLE

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

Ein Maß dafür, wie viele Auren durch Zauberwerk eine Person in ihrer erweiterten Aura (grob: am Körper, am Gürtel, im Rucksack) mit sich führen kann, ist die sogenannte **Artefaktkontrolle (AK)**, die sich als **Summe aus Magieresistenz und Intuition** berechnet. Für jedes beseelte Artefakt, das man mit sich führt, oder für jede Wesenheit, die persönlich an den Träger gebunden ist, halbiert sich die Artefaktkontrolle.

Summieren Sie die pAsP aller mitgeführten (nicht nur der aktiven!) Artefakte auf. Elixiere, mitgeführte Objekte mit Zauberzeichen/Runen und Runen auf dem Träger werden als Artefakte mit 1 permanenten AsP gezählt, aktive Zauberzeichen (analog gemäß S. 160 für Runen) als Artefakte mit pAsP in Höhe ihrer halben Komplexität, APPLICATUS-Artefakte zählen nur dann (mit 1 pAsP), wenn ihre Wirkungsdauer mit Satinavs Siegel verlängert wurde. Persönlich gebundene Ritualgegenstände (Zauberstab, Vulkanglasdolch ...) zählen in dieser Summierung nicht.

Übersteigt die Summe der in Artefakten gebundenen permanenten AsP die AK, hat das üble Folgen für den Geisteszustand des Besitzers: Eine vom Spielleiter ausgewählte Schlechte Ei-

genschaft steigt fortan um 1 Punkt pro Tag, die Klugheit sinkt jede Woche um einen Punkt. Zauberkundigen kann es passieren, dass sich ihnen beim Zaubern die Formeln eines getragenen Artefakts aufdrängen, so dass unwillkürlich anstatt eines BALSAM SALABUNDE ein CORPOFRIGO gesprochen wird. Sinken die pAsP wieder unter die AK, verschwinden die negativen Effekte im gleichen Tempo.

Die Regelung ist nicht anzuwenden, wenn eine Person nur ein einzelnes übermächtiges Artefakt von z.B. 30 permanenten AsP trägt.

EXPERTE: MATRIXVERÄNDERNDE ZAUBER UND MAGISCHE WAFFEN

Zauber, die die Objektmatrix eines Gegenstandes oder den Leib eines Lebewesens nachhaltig umformen und verändern, eignen sich während ihrer Wirkungsdauer prinzipiell auch für die Erschaffung magischer Waffen (vergleiche Seite 92f.) bzw. diese Zauber geben einem Wesen oder Gegenstand das Potential, Wesen zu verletzen, die gegen profane Waffen immun oder resistent und für magischen Schaden prinzipiell empfänglich sind.

Die folgenden Zauber erfüllen die oben genannten Bedingungen und lassen sich möglicherweise für die Erschaffung von magischen Waffen nutzen: ACCURATUM (jedoch eignen Stoffe sich nicht zum Kämpfen ...), ADAMANTIUM (außer der ohnehin bereits erwähnten *Zauberstahl*-Variante), ADLERSCHWINGE, BRENNEN, EISENROST, HARTES SCHMELZE, HEXENKRALLEN, LANGER LULATSCH, LEIB DES [ELEMENTS], METAMORPHO (nur während der Zauberdauer), OBJECTOFIXO (lediglich theoretisch), PARALYSIS, SALANDER, SERPENTINALIS, TRANSFORMATIO, UNBERÜHRT VON SATINAV, WEICHES ERSTARRE. Dazu kommen eventuell noch durch einen REVERSALIS mögliche Varianten dieser Zauber.

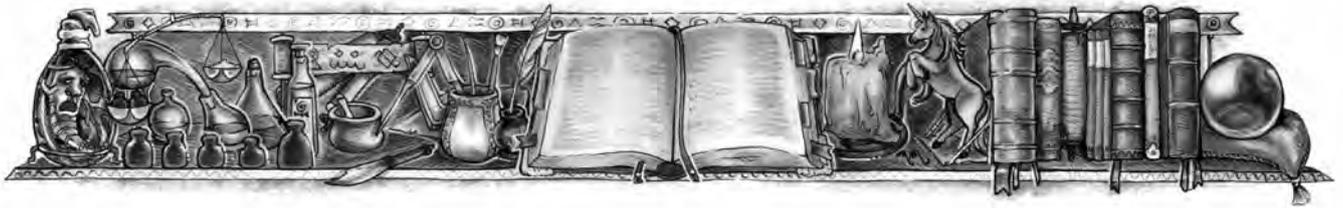
DIE THAUMATURGIE IM SPIEGEL DER KULTUREN

Die Thaumaturgie, Artefakterschaffung oder gegenständliche Zauberei zählt zu den ältesten bekannten Ausrichtungen der Magie – eine Kunst, die sicher älter als die Menschheit ist, vielleicht sogar weiter zurückreicht als jegliche Spruchmagie. Jedes große Volk der Gegenwart oder der vergangenen Zeitalter besitzt oder besaß die Kenntnis von der Verzauberung der Gegenstände.

Aus der Vergangenheit kommen immer wieder gewaltige Werke von Elfen und Echsen – bisweilen gar der Vielbeinigen oder Feliden – ans Licht, wie die *Zauberschiffe* oder *Kessel der Urkräfte*. Die Urtulamiden kannten die Magietradition der *Mudramulim*, auf die die Amulettmagie, viele Zauberzeichen und der APPLICATUS zurückgehen und die wiederum auf altem echsischen Geheimwissen beruht. Heutzutage ist die Kunst der Artefakterschaffung vor allem verbreitet bei Gilde magiern und Kristallomanten. Gelegentlich stellen auch Elfen, Geoden, Hexen, Schamanen und Druiden Artefakte her, in seltenen Fällen auch die eingeschränkt hierfür befähigten Alchimisten und Scharlatane.

GILDENMAGIER

Die Artefaktmagier Aventuriens sehen sich gerne als die Kunsthandwerker unter den Zaubern. Das Artefakt gilt ihnen als höchste Ausdrucksform der Herrschaft des Geistes über die Materie. Die Beschäftigung mit der Hohen Alchimie bringt zudem nicht nur Ansehen mit sich, sondern meist auch viele klimpernde Dukaten. Der ARCANOVI zählt zum Allgemeingut der Zaubersprüche, während der APPLICATUS vor allem an den Akademien von Khunchom, Mherwed, Punin, Rashdul und Al'Anfa erlernt werden kann. Der ZAUBERKLINGE zur Erschaffung magischer Waffen erfreut sich steigender Beliebtheit. Verallgemeinernd kann man sagen, dass das Tulamidenland viele, die Südlichen Stadtsaaten obskure, das Liebliche Feld dezent-kunstvolle und die übrigen Lande Aventuriens wenige, aber durchaus mächtige Artefakte hervorgebracht haben. Die **Drachenei-Akademie zu Khunchom (WdH 183, WdZ 277, HmW 72ff)** steht in Sachen Artefaktherstellung zweifellos allen anderen Zauberschulen voran. Obwohl die Schule auch



alte Geheimnisse der *Mudramulim* verbirgt, wird die Thaumaturgie hier vor allem als phexgesegnetes Geschäft betrieben, so dass die Akademie meist eher einem Markt für magische Essenzen und Zauberdinge gleicht. Neben den Artefakten – auch solchen für den nicht ganz so prall gefüllten Geldbeutel – sind hier unzählige Artefaktthesen, Hilfestellungen und Rohmaterialien erhältlich, wenn man über die entsprechenden Geldmittel verfügt.

Die **Academia der Hohen Magie zu Punin** (WdH 191, WdZ 284) hat sich die Wissenschaft der Hohen Alchimie als eines der obersten Prinzipien auf ihre Fahnen geschrieben. Hier gilt alles Streben der Forschung nach neuen und alten komplexen Artefaktthesen sowie nach den Auswirkungen von Materialien, Zubereitungsformen und den Zusammenhängen mit Umgebungsbedingungen. Die Akademie bringt auch viele Matrixgeber hervor und hat daraus die Kenntnis der Herstellung von Zaubertalismanen rekonstruiert.

Die **Zauberschule des Kalifen zu Mherwed** (WdH 186, WdZ 280, HmW 72ff) verbindet Elementarismus mit Hoher Alchimie und hat sich auf gebundene Elementarmanifestationen, wie etwa Dschinnenlampen und Zaubervaffen spezialisiert. An der **Schule der Variablen Form zu Mirham** (WdH 188, WdZ 281, HmW 104ff) und der **Magischen Fakultät der Universität Al'Anfa** (WdH 174, WdZ 268,) beschäftigt man sich mit oft wechselnden Facetten der Verzauberung. Ständig präsent ist jedoch vor allem an letztgenannter Akademie der Einfluss der Granden Al'Anfas, die Artefakte zum Schutz ihrer selbst oder als Kriegsgerät für Flotte und Söldnerheere benötigen.

Das **Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik** (WdZ 290, HmW 92ff) ist natürlich in der Artefaktanalyse führend und stellt bisweilen auch äußerst komplexe Artefakte verschiedener Art her.

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

KRISTALLOMANTEIEN

Die Kristallomanten der Achaz gehören zu den ältesten Meistern der Thaumaturgie in Aventurien. In tulamidischen Märchen heißt es, die Menschenzauberer hätten das Wissen um die Erschaffung von Artefakten aus den Kadavern von Echsenwesen herausgelesen. Auch wenn es nur mehr eine Handvoll dieser Echsenzauberer gibt, sind doch noch viele Artefakte aus alter Zeit erhalten und erinnern an ihre einstige Meisterschaft in der hohen Alchimie. Vor allem das Wissen um die Erschaffung von Matrixgebern war und ist unter ihnen weit verbreitet.

Edelsteine spielen bei kristallomantischen Artefakten immer eine tragende Rolle, auf die wir auch im Rahmen der Experten-Regeln (SRD 31) genauer eingehen.

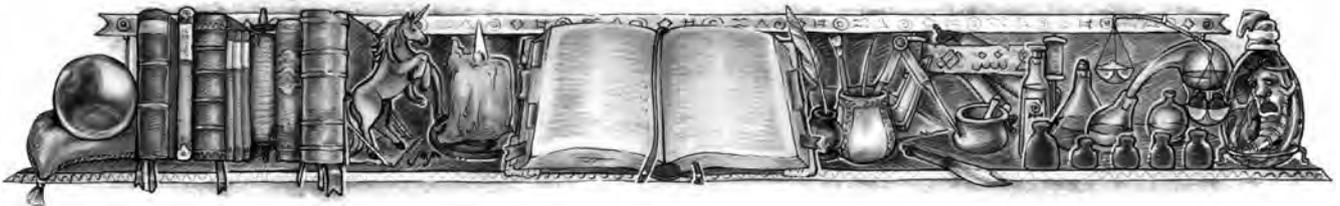
GEODEN, HEXEN UND DRUIDEN

Die Seelenhirten der Zwerge beherrschen gelegentlich die Fähigkeit zur Erschaffung von Zauberdingen, die ihrem gesamten Volk nutzen sollen. Angeblich treten sie sehr selten in ihren Steinkreisen zusammen, um ihre gemeinsame Kraft in einen Gegenstand fließen zu lassen, der zukünftig seinen Träger zu einem Meister der Elemente kürt, der den Kampf gegen ein großes Übel aufnehmen kann. Der Geode *Eschin vom Quell* soll vor Jahrhunderten einige ewig wirkende Artefakte geschaffen haben.

Mit der Verfluchung eines Gegenstandes besitzen die **Hexen** eine Verzauberungsmöglichkeit, die dem *APPLICATUS* nicht unähnlich ist. Ihre Beherrschung des *ARCANOVI* hat uralte Tradition, ist aber außer bei der Schwesternschaft des Wissens kaum verbreitet. Er gilt als ein höchst ritueller Akt der Schöpfung, der *Satuaria* und *Sumu* heilig ist. Artefakte werden normalerweise während Hexenfesten erschaffen und die Dunkle Wonne spielt eine nicht geringe Rolle.

Bei den **Druiden** ist Artefaktmagie nur vereinzelt zu finden, dann gerne mit 'natürlichen' Komponenten, oft auch im Rahmen einer letzten Druidenrache an Erzfeinden.





ELFEN

Vor Jahrtausenden waren die Hochelfen die größten Meister von ARCANOVI und INFINITUM, doch die Kenntnis dieser Formeln verschwand wie ihre Städte im Staub der Geschichte. Die heutigen Elfvölker kennen nur noch selten diese Zauber als – wenn man so möchte – *Bindende Lieder*, in die die jeweilige Artefaktthese bereits als magische Melodie eingebunden ist. Ein elfischer Held, der den gesungenen ARCANOVI beherrscht, benötigt zur Erschaffung einer neuen 'Artefaktthese' deutlich länger, als es beim formalisierten ARCANOVI der Fall ist: das Zwanzigfache der Summe aus ARCANOVI-Zuschlag und benötigten ZfP* in Zeiteinheiten. Bekannte und bei etlichen Zauberwebern oder Formern verbreitete Melodien sind die der *Tarnkappe* oder der *Stiefel der Stille*.

ALCHIMISTEN, SCHARLATANE UND ANDERE ZAUBERKUNDIGE

Die **Alchimisten** verfügen zwar bisweilen über die Begabung, den ARCANOVI zu sprechen, jedoch können sie nur Elixiere verzaubern. Somit sind sie auch Meister aller Mischformen von Hoher und Niederer Alchimie.

Der **APPLICATUS** hat unter den **Scharlatanen** Verbreitung gefunden, die ihn gerne als einmaligen Bühneneffekt nutzen. Gerüchteweise ist auch einigen wenigen Scharlatanen der ARCANOVI bekannt.

Artefakterschaffende Schelme sind bislang unbekannt, allerdings sollen sie bisweilen einen befreundeten Kobold bitten, magische Kraft in einen Gegenstand fließen zu lassen.

Alten Meistern der **Derwische** und erfahrenen **Schamanen**

BÜCHER ZUM THEMA THAUMATURGIE

Im Vergleich zu anderen Spezialgebieten der Magie gibt es nur wenige Werke, die sich hauptsächlich mit der Artefakterschaffung befassen.

Das grundlegende Werk ist *Die Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene*, zwei nahezu unabdingbare Bände für den Artefaktmagier. Seit Jahrhunderten ist es üblich, dieses Standardwerk zu erwerben und dann auf eigene Aufzeichnungen oder Einzelschriften wie Artefaktthesen zu bauen. Erwähnenswert sind für die Hohe Alchimie noch das formalistische *Artefakte und Alchemica – Vom Wechsel der Dinge*, der *Codex Emeraldus* für den Einsatz von Edelsteinen und natürlich das begehrte und hochkomplexe *Systeme der Magie* für den metamagischen Hintergrund.

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

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

wird manchmal die Fähigkeit zugeschrieben, magische Wirkungen in Objekte binden zu können, jedoch handelt es sich hierbei meist um Zauberzeichen (Seite 136).

ARTEFAKTE IM SPIEL – TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

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

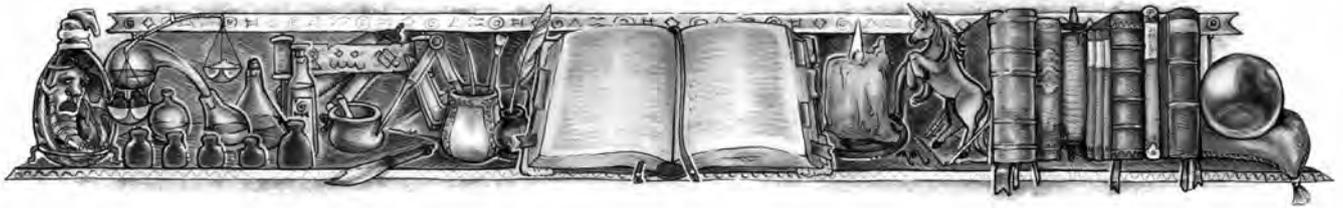
So lange Artefakte nur zu denjenigen Zwecken eingesetzt werden, für die sie erzählerisch vorgesehen sind, treten selten einmal Probleme auf und das Zauberwerk ist eine Bereicherung für den Spielabend. Es liegt aber in der Natur des Rollenspiels, dass es den Helden freigestellt ist, wie sie Artefakte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

im Spiel ans Herz gelegt. (Grundsätzlich gelten diese Überlegungen auch für die in diesem Band präsentierten magischen Elixiere und Zauberzeichen.)

ARTEFAKTE UND WELT

Zur Frage der Häufigkeit von Artefakten – in Aventurien insgesamt, wie auch in Heldenhänden – gibt es zwei mögliche Extrempositionen (und eine große Anzahl von Denkschulen dazwischen).

Die erste Gruppe erfreut sich derart an der Vielfalt von Zauberdingen, dass es Artefakte allerorten gibt: Der Bauchladenkrämer preist sie dutzendweise an, Stadtgardisten patrouillieren mit Zauberschilden, viele Tempel besitzen im Allerheiligsten ein Schwarzes Auge und kaum eine Stadt, geschweige denn ein Räuberunterschlupf oder altes Verlies funktioniert ohne magische Alarmtürme oder Zaubertüren. Da Artefakte billig und leicht zu bekommen sind, führt sie jeder Held im Gros mit sich und steht dauerhaft unter ein paar INFINITUM-Wirkungen: "Ein Held ohne Zauberschwert ist keinen Heller wert." Auseinandersetzungen mit Gegnern sind stets bunte und überraschende Materialschlachten, denn die Gegner besitzen ebenfalls eine Unzahl magischer Hilfen.



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

Das Aventuriernbild der meisten Gruppen liegt irgendwo zwischen diesen beiden Extremen, und auch die offizielle Lesart zum Thema Artefakte bewegt sich in der Mitte. Lange Zeit eher der zweiten Meinung zuneigend, hat sie sich in den letzten Jahren, zumal auch mit den vorliegenden Artefaktregeln, der ersten Position angenähert. Die Verbesserung aventurischer Helden sollte aber stets durch das Anwachsen von Fähigkeiten und Fertigkeiten bestimmt sein und nicht durch den Besitz von Artefakten oder Ausrüstungsgegenständen.

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

Im offiziellen Aventurien sind die meisten Artefakte nicht wirklich häufige, aber reproduzierbare, dafür auch teure Kunstwerke der Magie. Sie können als Auftragsarbeit hergestellt werden, und besondere Personen besitzen und nutzen sie: Zauberer, Fürsten, Hauptleute der Armeen, aber auch Helden und ausgesuchte Schurken, jedoch nicht einfache Gardisten oder die Handlanger des Schurken. Es existieren natürlich auch sehr wenige äonenalte Unikate und (auf der anderen Seite des Machtspektrums) auch Zaubertand und etliche mehr oder weniger gelungene Gesellenstücke aus dem tulamidischen Raum.

Die mal günstigen, mal schwierigen Umstände der Artefaktherstellung und die Unberechenbarkeit dieser magischen Objekte führen zu einer kaum berechenbaren Verbreitung von Zauberdingen: So kann es durchaus mal vorkommen, dass am ganzen Fürstenhof in Albarnia kein *Heilwasser* aufzutreiben ist, während ein einfacher Koschbauer zufällig ein mächtiges *Bärengewand* besitzt, das ein verschollener Prinz vor Jahrzehnten im Wald verlor (zusammen mit seinem Leben). Aus diesem Grund ist es auch quasi unmöglich, Händlern einer Region, Drachenhorten oder überwundenen Gegnern Artefakte in Form einer 'Schatztabelle' zuzuordnen.



Die mal günstigen, mal schwierigen Umstände der Artefaktherstellung und die Unberechenbarkeit dieser magischen Objekte führen zu einer kaum berechenbaren Verbreitung von Zauberdingen: So kann es durchaus mal vorkommen, dass am ganzen Fürstenhof in Albarnia kein *Heilwasser* aufzutreiben ist, während ein einfacher Koschbauer zufällig ein mächtiges *Bärengewand* besitzt, das ein verschollener Prinz vor Jahrzehnten im Wald verlor (zusammen mit seinem Leben). Aus diesem Grund ist es auch quasi unmöglich, Händlern einer Region, Drachenhorten oder überwundenen Gegnern Artefakte in Form einer 'Schatztabelle' zuzuordnen.

ARTEFAKTE UND DRAMATURGIE

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

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

BESITZ VON ARTEFAKTEN

Wenn Sie wollen, dass Artefakte in Ihrer Kampagne etwas Besonderes bleiben, überschütten Sie Ihre Helden nicht mit magischen Objekten. Ein Zaubergegenstand als Belohnung nach einer langen Queste ist aber allemal angemessen und erfreut Ihre Spieler, aber gerade mit den mächtigeren Artefakten sollten Sie ein wenig hinter dem Berg halten, um den Reiz des Seltenen zu wahren. Auch die Erforschung des Zauberwerks kann ein eignes Abenteuer werden – lassen Sie einem neuen Artefakt die Chance, ein Geheimnis zu sein!

Wenn Sie diesem Stil anhängen, sollte es Artefakte als Beute nur nach entsprechend fordernden Abenteuern geben, und natürlich nur nach solchen, die auch einen Bezug zur Zauberei haben: das Überwinden eines Drachen oder Schwarzmagiers, ein großer Dienst für eine entsprechend ausgestattete Magierakademie oder die Aufklärung der elfischen Vorzeit. Dafür können die Artefakte dann auch gerne 'epischer' und 'einigtiger' sein – sie unterliegen ja ohnehin der Dramaturgie ...

Wenn Sie größere Mengen magischer Artefakte zulassen, müssen Sie – wie bei jeder Ressource der Helden – nachhalten, was den Spielern gerade zur Verfügung steht und damit rechnen, auch Ihre Meisterpersonen in gewissem Rahmen aufzurüsten. Bedenken Sie, dass andere Ressourcen (vulgo: Bares) gegen Artefakte eingetauscht werden können, weil sowohl Zauberkräfte



mer als auch Auftragsmagier deutlich verbreiteter sind. Hier sollten sie eher danach streben, dass den Helden personalisierte, typische und auf ihren Stil passende Artefakte zukommen, die sich aus der Masse des 'gewöhnlichen' Zauberwerks abheben. Als Beute können Artefakte deutlich häufiger auftreten, jedoch sind die meisten Artefakte eher von minderer Wirkung oder tragen nur noch eine Ladung (weil sie vom Gegner gegen die Helden eingesetzt wurden). Epische Artefakte sind selten und weniger Belohnung als häufig Auslöser eines Abenteuers. Um ein Mittelmaß an magischen Gegenständen im Spiel zu halten, empfiehlt sich zum einen die Expertenregel zur *Artefaktkontrolle* (Seite 104), zum anderen eine gelegentliche Überprüfung der Barschaft der Helden. Ansonsten neigt der Mittelweg eher dem Stil mit vielen Artefakten zu.

HERSTELLUNG VON ARTEFAKTEN

Der vorliegende Band gibt bastelfreudigen Spielern die Möglichkeit, ihre Helden Elixiere und Artefakte selbst erschaffen zu lassen. In den teils recht komplexen Regeln zur Artefakterstellung gibt es einige Stellen, die nicht mit 'harten Zahlen', sondern im Konsens oder per Meisterentscheid geregelt werden müssen. Daher sollte die Artefakterschaffung auch immer im Zusammenspiel von Spieler und Spielleiter erfolgen und sich am Spielstil der Gruppe orientieren. Sprechen Sie mit Ihrem Spieler darüber, wie er sich sein Artefakt vorstellt, und welche Rolle es innerhalb von Szenarien spielen könnte. Wenn die (sowohl im aventurischen Labor wie auch am irdischen Spieltisch) langwierige Artefaktherstellung die übrigen Spieler langweilt, sollten Sie die Probenwürfe außerhalb der regulären Spielzeit mit dem betroffenen Spieler durchführen. Die Herstellung von Artefakten ist keine Angelegenheit 'für so eben zwischendurch', vielmehr erfordert sie (neben guter Regelkenntnis) ein wenig Fingerspitzengefühl und Gespür für Stil und Stimmung der Spielwelt.

Gestalten Sie gemeinsam mit dem Spieler ein *sinnvolles* Artefakt – speziell die Thaumaturgie ist ein Tummelplatz für Optimierer, und zwar sowohl irdisch wie aventurisch. Weisen Sie den Spieler notfalls mit Magiekunde-Proben darauf hin, dass er sich gerade in einen 'suboptimalen' Weg verrannt hat, der den Verzauberer z.B. unnötig viele pAsP kosten wird.

Als Faustregel für die Balance kann gelten: Ein Artefaktmagier, der sich eifrig im ARCANOVI geübt und mühselig Materialkomponenten zusammengesucht hat, soll natürlich auch etwas bekommen für die sauer verdienten AP und pAsP, die er für die Erschaffung von Zauberwerk opfert. Aber andererseits bietet die Welt einfach keine industriellen Mengen an magischen Materialien und unerschöpfliche Astralenergie, und auch die Geduld der Mitspieler ist keine unerschöpfliche Ressource: Wenn ein Artefakt – oder die schiere Menge an Artefakten – den Mitspielern (inklusive des Spielleiters) den Spaß verderben, sind sie

wohl nicht angebracht. Andererseits können Sie einem Mitspieler auch ruhig vertrauen, dass er nicht Sabotage im Sinn hat ... Neben Materialien und Astralenergie ist auch das Wissen um bestimmte Kategorien der Artefakterstellung begrenzt und auch die Effizienz verschiedener Zauberwerke ist unterschiedlich: Temporäre Spruchspeicherung mittels APPLICATUS ist einigermaßen verbreitet und durch den AsP-Aufwand limitiert. Tränke sind als Einmal-Anwendungen überschaubar, Zauberzeichen sind durch ihre Größe meist auf stationäre Verwendung beschränkt (und meist eher ein Werkzeug für den Meister). Ladungsbasierte Spruchspeicher sind eine kalkulierbare Größe, eine weitere Ressource für Helden, die etwas Buchhaltung erfordert. Magische Waffen sind nur dann sinnvoll, wenn den Helden häufiger einmal Wesen mit entsprechenden Resistenzen und Immunitäten begegnen – dann allerdings sind solche Ausrüstungsgegenstände fast unabdingbar.

Wirkliche Probleme können – je nach gespeicherter Wirkung – kurzfristige intervallbasierte Spruchspeicher machen, aber da auch diese Auswirkungen ihre Grenzen haben und die Kenntnisse um die Sonderfertigkeit *Semipermanenz II* rar sind, werden entsprechende Artefakte von Haus aus selten sein. Bleiben noch längerfristige Wirkungen (durch Zauberzeichen/Runentätowierungen oder gar INFINITUM-Wirkungen). Für 'Endnutzer' und Meister stellen sie sich meist als gesteigerte bestehende Fertigkeiten dar und sind in diesem Rahmen so handhabbar, als wäre der Held von höherer Erfahrung. Einzig 'übernatürliche' Wirkungen wie permanente Flugfähigkeit, Gedankenlesen etc. sollten Sie mit übernatürlichen Nebenwirkungen kontern (im Endeffekt: eine AP-Balance herstellen) oder ausschließen.

Matrixgeber sind im Grunde wenig mehr, als einem Zauberkundigen zu ermöglichen, den ZiW eines anderen zu benutzen. Ein solches Artefakt kann dazu dienen, den Helden für ein Abenteuer eine verschollene Zauberwirkung zugänglich zu machen. *Zaubertalismane* erhöhen die Effektivität einzelner Zauber nur geringfügig und sind ebenfalls durch den AsP-Aufwand begrenzt. Letzteres könnte durch *Kraftspeicher* umgangen werden, aber auch diese sind wegen der Verfügbarkeit der benötigten Materialien gut zu steuern; ein zu starker Kraftspeicher kann allerdings die Grundlage des Magiesystems – die Astralenergie als begrenzte Ressource – aushebeln und muss entsprechend vorsichtig eingebracht werden.

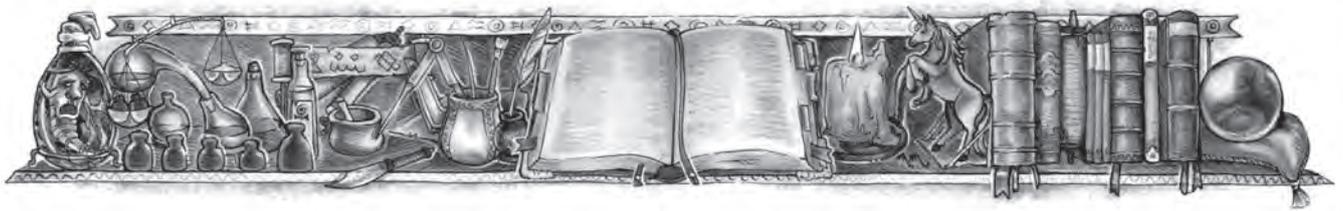
Bei all diesen Wirkungen ist es vor allem wichtig, dass Sie als Meister über die Möglichkeiten Ihrer Helden informiert sind und die Herausforderungen im Abenteuer entsprechend anpassen können. Auch die Art der Wirkung ist von Interesse: Artefakte, die bestehende Fertigkeiten verbessern oder sie Helden zur Verfügung stellen, die ansonsten bestimmte Aktionen nicht zusammen mit den anderen Gruppenmitgliedern ausführen können, bereiten weniger Probleme als solches Zauberwerk, das einen spielentscheidenden Einfluss auf die Spielwelt oder auf Meisterpersonen ausüben kann.

PÜTZLICHE ZAUBERSPRÜCHE UND SONDERFERTIGKEITEN

ZAUBER

Die wichtigsten Zauber im Umgang mit Artefakten sind APPLICATUS ZAUBERSPEICHER (LCD 25), ARCANOVI

ARTEFAKT (LCD 27), DESTRUCTIBO ARCANITAS (LCD 66), INFINITUM IMMERDAR (LCD 130) und ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER (LCD 292).



Außerdem sind die Hellsichtsformeln ANALYS ARCAN-STRUKTUR (LCD 22), OCULUS ASTRALIS (LCD 196) und ODEM ARCANUM (LCD 197) von Nutzen. Mehr über deren Einsatz erfahren Sie im Analyse-Kapitel ab Seite 171.

SONDERFERTIGKEITEN

Die Sonderfertigkeiten zur Artefaktherstellung finden Sie in Wege der Zauberei auf der Seite 55. Die folgende Sonderfertigkeit ist neu hinzugekommen:

AUXILIATOR (Z)

Der Charakter ist in der Lage, Auxiliatoren oder Zaubertalismane zu erschaffen, eine besondere Form magischer Artefakte, die das Wirken einzelner Zauber oder solcher mit bestimmten Merkmalen erleichtern. Näheres hierzu siehe Seite 76.

Voraussetzungen: ARCANOVI (Matrixgeber) 12, TaW *Magie* 16

Verbreitung: 2; die früher einmal wohl weiter verbreitete Kenntnis der Zaubertalismane konnte erst vor wenigen Jahren in Punin rekonstruiert werden. Sie ist auch momentan nur dort und in Khunchom zu erlernen. Sie scheint jedoch auch einigen wenigen Kristallomanten der maraskanischen Achaz bekannt zu sein.

Kosten: 300 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie* oder *Objekt*

Neben der Einführung der SF *Auxiliator* gelten zukünftig folgende Änderungen und Ergänzungen bei den Artefakt-relevanten Sonderfertigkeiten (wiederum im Vergleich zu **WdZ 55**):

☞ **Hypervehemenz:** Bei der Nutzung dieser SF zwecks Einbindung des Stapeeffekts dürfen beliebig viele (statt nur drei) Anwendungen des Zaubers aufsummiert werden, ebenfalls jedoch maximal bis zum doppelten ZfW des Zauberers im Wirkenden Spruch.

☞ **Kraftspeicher:** Bei der Verbreitung unter menschlichen Zauberern gilt: „Die recht wenigen menschlichen Meister dieser SF geben sie nur selten weiter (3).“

☞ **Matrixgeber:** Die Verbreitung dieser SF unter Achaz-Kristallomanten beträgt 6.

☞ **Meisterliche Zauberkontrolle I:** Mit dieser Sonderfertigkeit ist es möglich, auch den ARCANOVI gewollt abzubrechen, wenn die Menge der bei einer Probe erzielten ZfP* nicht gefällt. In diesem Fall zählt der abgebrochene ARCANOVI in allen Belangen als misslungener Spruch: Er kostet nur die reduzierte AsP-Zahl, wird nicht in die Gesamt-AsP des Artefakts eingerechnet, gilt dafür jedoch auch im Sinne des Versagensindex (siehe Seite 98f) oder des komplett verdorbenen Artefakts durch drei hintereinander gescheiterte ARCANOVI-Proben (siehe Seite 81) als misslungen.

☞ **Semipermanenz II:** Die Erklärung dieser SF lautet vollständig: „Der Charakter kennt eine Technik, um semipermanente Spruchspeicher mit kurzen Anwendungsintervallen weniger aufwendig zu erschaffen. Anstatt die Wirkenden Sprüche je nach Intervall einmal (Jahr), zweimal (Monat), dreimal (Woche) oder fünfmal (Tag) für jede einzelne Anwendung auf das Artefakt zu zaubern, gilt für ihn: Jahr oder Monat: einmal, Woche: zweimal, Tag: viermal.“

☞ **Stapeeffekt:** Die Erklärung dieser SF lautet vollständig: „Der Zaubernde kann bei der Herstellung eines Artefakts mittels ARCANOVI die ZfP* einzelner Wirkender Sprüche aufsummieren, um einen stärkeren Gesamteffekt zu erzeugen; spielt dabei auch der ZfW eine Rolle, dann wird hierfür pro zusätzlichem Spruch der effektive ZfW um eins erhöht (maximal drei Sprüche, maximal so viele ZfP*/ZfW wie sein doppelter ZfW im Wirkenden Spruch beträgt).“

☞ **Vielfache Ladungen:** Die Erklärung dieser SF lautet vollständig: „Mittels dieser Verzauberungstechnik ist es einfacher, Artefakte mit vielen Anwendungen und Wirkenden Sprüchen zu schaffen. Die Anzahl benötigter ZfP* bei der ARCANOVI-Probe ändert sich im Punkt Anzahl der Wirkenden Sprüche: Es wird 1 ZfP* für jeden Wirkenden Spruch benötigt anstatt 0 ZfP* für den ersten, 1 ZfP* für den zweiten, 2 ZfP* für den dritten usw.; außerdem ändert sich die Anzahl der benötigten ARCANOVI-ZfP* im Punkt Anzahl der Ladungen: 1 statt 3 ZfP* pro Ladung über der ersten. Dieses Verfahren ist nur bei ladungsbasierten Spruchspeichern anwendbar“

REGISTER AVENTURISCHER ARTEFAKTE

Das folgende Kapitel präsentiert eine breite Auswahl beispielhafter aventurischer Artefakte, von simplen Einmalartefakten (abfällig auch 'Wegwerfartefakte' genannt, sofern der verzauberte Gegenstand keinen größeren Materialwert besitzt) bis zu bekannten und legendären Gegenständen, die das Schicksal von Menschen und ganzen Völkern entscheidend bestimmt haben. Wir können an dieser Stelle keine auch nur annähernd vollständige Liste der bekannten Artefaktthesen anbieten, da prinzipiell fast jeder Gegenstand mit prinzipiell jedem Zauberspruch auf verschiedene Weisen verzaubert werden kann. Die hier vorgestellte Auswahl soll primär Nachschlagewerk für eilige Fälle und Inspiration für eigene Ideen sein. Einige Artefakte lassen sich mit den gültigen Regeln nicht

nachbauen – sie sind oftmals Relikte aus früheren Zeiten, erschaffen in längst vergessenen Repräsentationen und mit heute nicht mehr verfügbaren Zaubern. Ein solcher Bruch der Regeln ist für legendäre und sagenhafte Artefakte akzeptabel, der Auftragsmagier aus Khunchom oder Kuslik hingegen kann für die Helden auch nur nach den gültigen Regeln der vorangegangenen Seiten Talismane anfertigen.

Jedes Artefakt besitzt mehrere beschreibende Einträge:

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

Wirkung: der (spieltechnische) Effekt des Artefakts, der bei Auslösung eintritt, teilweise ist hier auch der Auslöser genannt



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

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

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

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

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

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

Auslöser: der Auslöser der Wirkenden Sprüche, wenn nicht oben genannt

Astralenergie: vor dem Schrägstrich die insgesamt gespeicherten AsP, dahinter die permanenten AsP. Es darf im

Durchschnitt angenommen werden, dass für je 5 bis 8 benötigte ARCANOVI-ZfP* dieser Zauber einmal angewendet (10 AsP) werden musste.

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

Komplexität: der Probenzuschlag beim ARCANOVI (ohne Vorbereitungen und verwendete Materialien, also nur aus Präservanz/Artefakttyp und Auslöser), dahinter die erforderlichen ZfP*, die mit dem ARCANOVI gesammelt werden müssen.

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

Varianten: verwandte Typen von Artefakten und Wirkungsalternativen.

WAFFEN

DIE AXT DER FURCHT

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

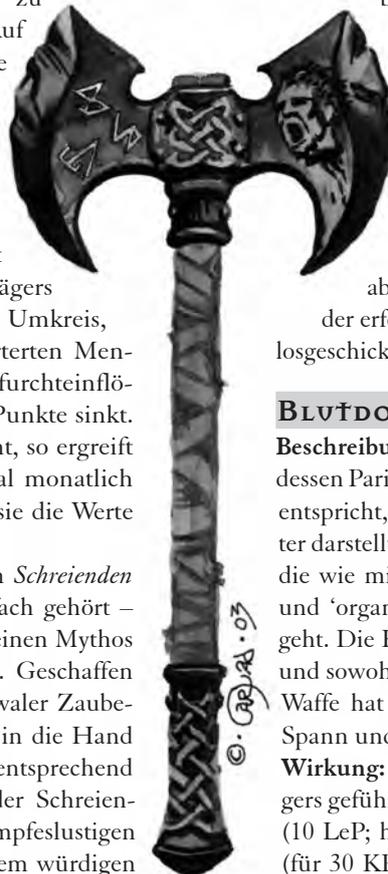
Wirkung: Stößt der Träger den Ruf "Blut für die Axt!" aus, glauben alle Gegner des Trägers mit maximal MR 7 in bis zu sieben Schritt Umkreis, grauenvolle Schmerzensschreie von gemarterten Menschen zu hören. Die Schreie sind derart furchteinflößend, dass der MU-Wert aller Opfer um 5 Punkte sinkt. Gelingt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

Hintergrund und Besonderheiten: Von den *Schreienden Äxten* der Thorwaler hat man schon mehrfach gehört – meist natürlich aus der Sicht der Opfer, die einen Mythos der Furcht unter ihresgleichen verbreiteten. Geschaffen werden sie mittels Artefaktmagie von Thorwaler Zaubern, die sie meist Hetzmännern oder Jarlen in die Hand drücken. Nicht nur, weil diese meist eine entsprechend hohe Gegenleistung bieten können: Jede der Schreienden Äxte ist beseelt und beherbergt einen kampfeslustigen und stolzen Astralgeist: Er will nur von einem würdigen

Anführer eingesetzt werden (CH-Probe bei Aktivierung) und beendet die Wirkung der Schreie sofort, wenn sich der Träger nicht stets in vorderster Linie in den Kampf stürzt.

Wert: 15 Dukaten / 500 Dukaten

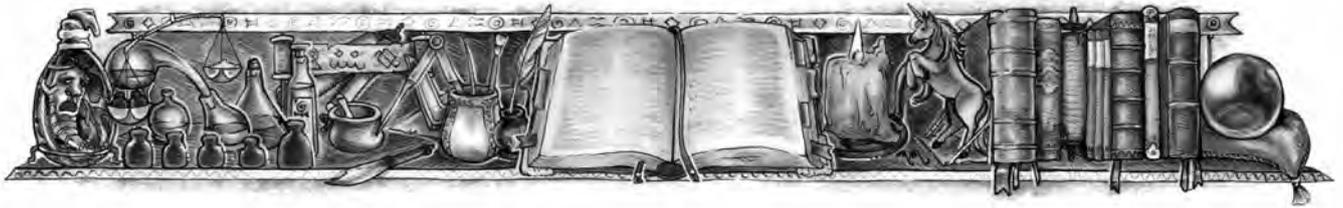
Szenariovorschläge: Feinden der Thorwaler (Gjalskerländer, Glorianier oder Orks) ist es gelungen, drei Äxte aus Olport zu rauben, mit denen sie nun thorwalsche Dörfer terrorisieren. Nachdem schon zwei schlagkräftige, aber recht magieanfällige Kämpfergruppen wieder erfolglos zurückgekehrt sind, werden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



BLUTDORN

Beschreibung: Der Blutdorn ist ein schmales Schwert, dessen Parierkorb etwa demjenigen eines Kusliker Säbels entspricht, jedoch bronzene Ranken, Wurzeln und Blätter darstellt. Die Klinge weist eine lange Fehlschärfe auf, die wie mit Erdbröckchen besetztes Wurzelwerk wirkt und 'organisch' in den scharfen Teil der Klinge übergeht. Die Klinge selbst ist aus Meteoreisen geschmiedet und sowohl zum Hieb als auch zum Stich geeignet. Die Waffe hat eine Gesamtlänge von etwas mehr als vier Spann und ein Gewicht von etwa 50 Unzen.

Wirkung: Wenn die blanke Klinge an die Stirn des Trägers geführt wird, werden ein BALSAM SALABUNDE (10 LeP; heilt eine Wunde) und ein AXCELERATUS (für 30 KR) ausgelöst, um den Kämpfer zu unterstüt-



PREISE VON ARTEFAKTEN

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

Wie bei allen Unikaten und wundersamen Dingen bestimmen die Situation von Käufer und Verkäufer (Wie viel ist über das Artefakt bekannt? Wie dringend wird das Geld / das Artefakt benötigt? Lässt sich das Gegenüber auch auf ein anderes Arrangement ein?), für welche Summe etwa ein aus einem tulamidischen Grab geraubter Halsring mit ATEMNOT verkauft wird. Wirklich prachtvolle Zauberdinge wechseln fast nie durch klassische Geldgeschäfte den Besitzer: Denn was sind schon 80 Dukaten für einen guten Meuchler und ein paar hundert Dukaten für eine Dosis Purpurblitz, wenn man dafür eine magische *Perilax-Enduriumrüstung* im Wert von etlichen tausend Dukaten erbeuten kann ...

Von der erwähnten Drachenei-Akademie abgesehen gibt es kaum Institutionen und keine Händler, die hauptsächlich den Verkauf von Artefakten betreiben. Es ist meist ein Glücksfall, auf ein solch wundersames Stück zu stoßen. Falls Sie gerne würfeln: Wenn ein Held in einer sehr großen Stadt (20.000+ Einwohner) einen ganzen Tag lang versucht, in

Krämerläden und bei Alchimisten ein verkäufliches Artefakt zu finden, dessen Theses *sehr verbreitet* ist, mag er bei 1 bis 8 auf W20 Erfolg haben. Für jede niedrigere Kategorie der Thesesverbreitung (*verbreitet, bekannt ...*) wie auch der Stadtgröße (8.000+, 2.000+, 500+) halbiert sich diese Wahrscheinlichkeit allerdings.

Für bereits fertige Artefakte einen festen Preis zu veranschlagen ist schwer. Er richtet sich sehr nach Umständen wie der Dringlichkeit des An- oder Verkaufs sowie natürlich Angebot und Nachfrage, sodass einfache Artefakte in ‚Hochburgen‘ der Thaumaturgie recht erschwinglich sein können. Bei Auftragsarbeiten an Zauberer sieht das schon anders aus, dort kann ein permanenter AsP grob mit ungefähr 200 Dukaten bewertet werden, anerkannte Experten nehmen auch das Doppelte oder gar bis zum Dreifachen. Hinzu kommen Kosten für Forschungs- und Zeitaufwand, spezielle Umstände, Sonderwünsche und verwendete Materialien. So verwundert es nicht, dass manche Artefakte weit über tausend Dukaten kosten. Einem tulamidischen Märchen zufolge wurde die Einheit des Talents in Gold (26,17 Stein, entspricht etwa 1.000 Dukaten) nur eronnen, um Preise für Artefakte wie das *Goldene Auge von Rashdul* und das *Ankhatop-Tor* nennen zu können.

zen, wenn er sich in einer schlechten Position befindet. Eine solche Anwendung ist einmal pro Monat möglich. Es handelt sich um eine vollständig personalisierte, magische Waffe (s.u.) mit 1W+4 TP/mTP, TP/KK 12/4, BF unzerbrechlich, INI +1, WM +1/+1.

Hintergrund und Besonderheiten: Die erste Waffe dieser Art wurde Kaiser Murak beim Abschluss des Tralloper Vertrages von den Elfen übereignet, und über die Jahrhunderte wurden weitere dieser Waffen in Nordaventurien geschmiedet, um von herausragenden menschlichen und elfischen Kämpfern gegen Schwarz- und Rotpelze geführt zu werden. Der Sternenregen und die damit verbundene Verfügbarkeit von Meteor-eisen könnten bedeuten, dass solche Waffen in Zukunft etwas häufiger zum Einsatz kommen – um z.B. die Pläne des Aikar Brazoragh zu vereiteln.

In diese Waffen (fast immer von ähnlicher Form) wurden mit voller Absicht Artefaktseelen eingebunden – zum einen, um die Klinge zu einer magischen Waffe zu machen, zum anderen, um eine gewisse ‚Kontrollinstanz‘ für die Verwendung der Waffe zu inkorporieren. Üblicherweise verhalten sich die Blutdorne gegenüber neuen Trägern eher reserviert, gegenüber Nicht-Elfen, Nicht-Menschen, Paktie-

ren und Anhängern des Namenlosen sogar offen feindlich.

Wert: Der theoretische Wert beträgt sicher deutlich über 500 Dukaten, jedoch kann ein Finder kaum die Personalisierung nutzen (bei einer 1 auf W20 alle drei Verbesserungen, bei einer 2–3 zwei Verbesserungen, bei 4–6 eine Verbesserung), und auch die Artefaktseele wird einige Zeit benötigen, sich mit einem neuen Besitzer zu arrangieren.

Szenariovorschläge: Eine Artefaktseele mag einen eigenen Charakter entwickeln, aber es ist durchaus auch möglich, dass sich dieser über die Jahrzehnte zum bösen wandelt. Wer sagt, dass nicht den Heptarchen ein *Blutdorn* als Beute bei der Eroberung Tobriens in die Hände gefallen ist, der nun, von böartigem Leben erfüllt, in der Hand eines Schergen Arngrimms seine Dienste verrichtet?



Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher mit einer Anwendung pro Monat

Typ und Ursprung: Eigenschaften, Heilung, Form / elfisch

Auslöser: einfache Geste (+2; 1 Aktion)

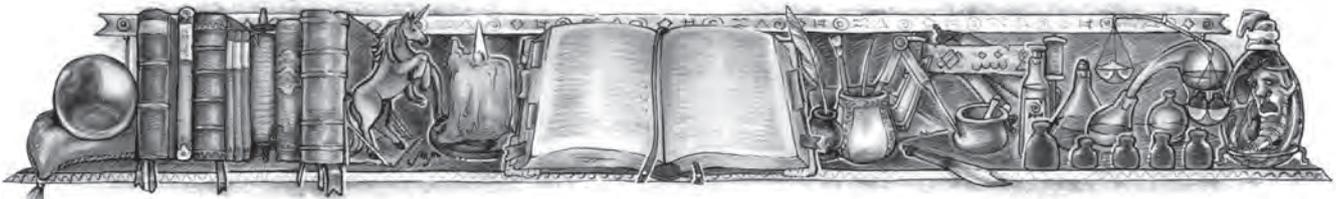
Astralenergie: 54 / 5

Thesis: sehr selten

Komplexität: +5 / 10 ZfP* (plus ZfP*, um die Okkupation zu erleichtern)

Wirkende Sprüche: AXXELERATUS (10 ZfP*, entspricht in elfischer Repräsentation 60 KR Dauer), BALSAM (10 LeP)

Varianten: Einige wenige Blutdorne (mit einer leicht geänderten Thesis, die mehr AsP aufnehmen kann) sollen den BALSAM in der Variante *Sofortige Regeneration* tragen, und auch von EISESKÄLTE oder STANDFEST anstelle des AXXELERATUS wurde schon berichtet.



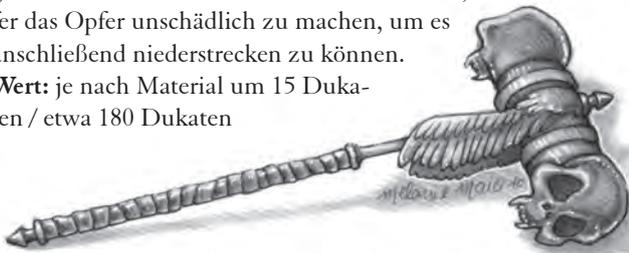
HAMMER DER SCHMERZEN

Beschreibung: Ein mächtiger Kriegshammer, dessen Hammerkopf zwei Totenschädel zeigt – ohne Unterkiefer. Die Metallbeschläge des hölzernen Schaftes verbergen sich hinter Flügelschwingen aus Blech.

Wirkung: Zum Aktivieren der Fähigkeit ruft der Träger der Waffe beim Angriff laut "Mark und Bein". Das erste Ziel, das von einem der Totenköpfe getroffen wird, wird Opfer eines HÖLLENPEIN. Wer mit dieser Waffe getroffen wird bricht oft bereits schon nach einem Schlag zusammen.

Hintergrund und Besonderheiten: So genannte 'verfluchte Waffen' erzeugen bei einem Treffer zusätzlichen Schaden beim Opfer. Der vorliegende *Hammer der Schmerzen* stammt aus dem Schwarztobrischen, aber man kennt ähnliche Artefakte aus ganz Aventurien. Ziel dieser Zauberwaffen ist, mit einem Treffer das Opfer unschädlich zu machen, um es anschließend niederstrecken zu können.

Wert: je nach Material um 15 Dukaten / etwa 180 Dukaten



Kategorie: aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI) mit zwei Ladungen

Typ und Ursprung: Einfluss / gildenmagisch (selten: barbarianisch)

Auslöser: Schlüsselwort (1 Aktion) UND Berührung mit Kulturschaffendem (insges. +5)

Astralenergie: 42 / 3

Thesis: verbreitet

Komplexität: +10 / 6 ZfP*

Wirkende Sprüche: HÖLLENPEIN (meist um 10 ZfP*)

Varianten: Existiert auch als [*Waffe*] der Lähmung mit CORPOFESSO oder als [*Waffe*] des Frostes mit CORPOFRIGO. Auch mit gestapelter Wirkung anzutreffen, um die MR der potentiellen Opfer zuverlässig überwinden zu können

NIVESISCHER NAMENSBOGEN

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

Wirkung: Der Bogen besitzt einen Wahren Namen und lässt sich nur von demjenigen führen, der diesen Namen kennt. Für einen solchen Namensmeister sind alle Schusswaffenproben um 3 erleichtert und er besitzt automatisch die SF *Schnelladen*. Will jedoch ein Unbefugter den Bogen führen, sind alle Proben um 7 Punkte erschwert. Ja, oft kommt es sogar zu außergewöhnlichen Unglücksfällen, bei denen Begleiter des Unbefugten oder er selbst Opfer der Bogenschüsse werden.

Hintergrund und Besonderheiten: Die nivesischen Namensbogen sind ein magiedilettantisches oder schamanistisches Meisterhandwerk, und die Kunst ihrer Fertigung ist nur ausgesuchten Wolfskindern bekannt (Berufsgeheimnis). In einer lang dauernden Zeremonie, in der auch der Bogen mit Asche

vom Haar des Erschaffers bestrichen wird, wird der Wahre Namen des Zauberbogens offenbar. Der wahrscheinlich einzige Mittelländer, der die Kunst der Namensbogen erlernt hat, ist der Bogenbauer *Wolpert* in Hilgerds Heim, nahe Tjolmar. Er versteht sich auch darauf, Langbogen zu fertigen. Magische Analysen ergeben, dass der Namensbogen nur eine geringe astrale Aura besitzt, aber von einer Artefaktseele – dem eigentlichen Träger des Wahren Namens – okkupiert ist.

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

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

DAS SCHWERT TRIFF

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

Wirkung: Das Schwert hat dieselben Kampfwerte wie ein handelsübliches Exemplar. Bewegt man die Klinge etwas schneller, scheinen ihre Konturen zu zerfließen, ja man sieht plötzlich zwei, drei oder vier Klingen nahe beieinander und kann die echte nicht von den falschen unterscheiden. Die Illusion besitzt eine Realitätsdichte von 12 und verursacht bei Gegnern einen Verlust von 6 Punkten PA, beim Träger allerdings auch den Verlust von 6 Punkten AT. Ein ILLUSION AUFLÖSEN beendet den Effekt kurzzeitig.

Hintergrund und Besonderheiten: *Triff* wurde vor über zwanzig Jahren im Suhlensumpf zwischen Tjolmar und Riva gefunden, wo es einige Zeit dem Hort eines Drachen angehörte. Vermutlich stammt es ursprünglich aus der Zeit, als die Menschen das Bornland eroberten und mit dem Schwert gegen Goblins voringen. Ein mächtiger Magier aus dieser wenig dokumentierten Epoche könnte die Waffe für einen Ritter des Theaterordens geschaffen haben, der damit die Rotpelze gewiss beeindrucken konnte – allerdings keinen zaubermächtigen Drachen.

Wert: 15 Dukaten für ein ungewöhnliches Schwert / etwa 500 Dukaten
Szenariovorschlage: ein klassisches Artefakt mit leichten Nebenwirkungen, das Sie Ihrer Gruppe als Belohnung in die Hande spielen konnen. Wenn sich die Gruppe an einigen Gegnern mit MR 0 bis 5 erfreut hat, treffen sie auf einen Golem, einen Damon oder einen Drachen ...

Kategorie: permanenter Spruchspeicher (INFINITUM)

Typ und Ursprung: Illusion / gildenmagisch

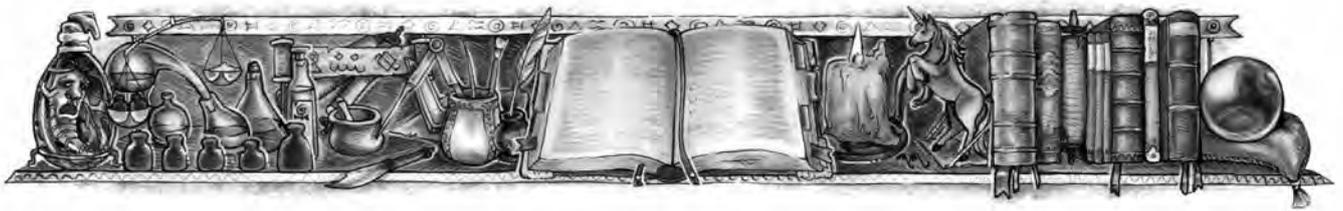
Auslöser: –

Astralenergie: 90 / 5

Thesis: vermutet (vergessene Pergamente in der Festumer Magierakademie)

Komplexität: ?

Wirkende Sprüche: DUPLICATUS



RÜSTUNGEN UND SCHILDE

WELLENWANDERER-RÜSTUNG

Beschreibung: eine leichte Rüstung aus Tuch, Leder oder Fell, reichhaltig verziert. Die elfischen Schriftzeichen verschwinden förmlich in den verschlungenen Ranken und Zierornamenten.

Wirkung: Mit dieser Rüstung vermag der Träger über Gewässer zu gehen, ohne einzusinken. Darüber hinaus ist der Träger vor Schaden durch Wasser geschützt (im Wert von etwa 10 ZfP*). Die Wirkung wird ausgelöst, wenn der Träger die Formel *mha'alwa mandra* spricht.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Rüstungen sind Erbstücke, gefertigt von elfischen Zauberwebern für die Kämpfer und Kundschafter der Sippe. In menschlichen Händen sieht man sie selten, eine Wellenwanderer-Rüstung als Geschenk überreicht zu bekommen, stellt einen großen Freundschaftsbeweis dar.

Wert: 5 bis 8 Dukaten für die reine Rüstung / um 100 Dukaten

Szenariovorschläge: Die Helden suchen nach einem elfischen Wipfelläufer, der als Unterhändler mit den Bewohnern eines kleinen Dorfes sprechen wollte. Doch er bleibt verschwunden. Wenig später werden sie mit dem Anführer einer gefährlichen Ork-Räuberbande konfrontiert, der eine auffällige elfische Rüstung trägt, die er gewiss nicht als Geschenk erhalten hat. Hat er etwas mit dem Verschwinden des elfischen Wipfelläufers zu tun? Lebt der Elf noch? Können die Helden zwischen Elfen und Menschen vermitteln und die orkische Bande vertreiben?

Kategorie: aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI) mit einer Ladung

Typ und Ursprung: Eigenschaften, Elementar / elfisch

Auslöser: Schlüsselwort (+3; 1 Aktion)

Astralenergie: 35 / 2

Thesis: sehr selten

Komplexität: +8 / 2 ZfP*

Wirkende Sprüche: WELLENLAUF (6 SR, verdoppelt wegen rund 10 ZfP*)

Varianten: verbesserte Varianten der Wellenwanderer-Rüstung enthalten die Spruchvarianten *Gegen den Strom* oder *Wasserwand*. Von anderen elementaren Varianten ist vor allem die *Eisritt-Rüstung* der Firnelven verbreitet.

DIE LEBENDE RÜSTUNG

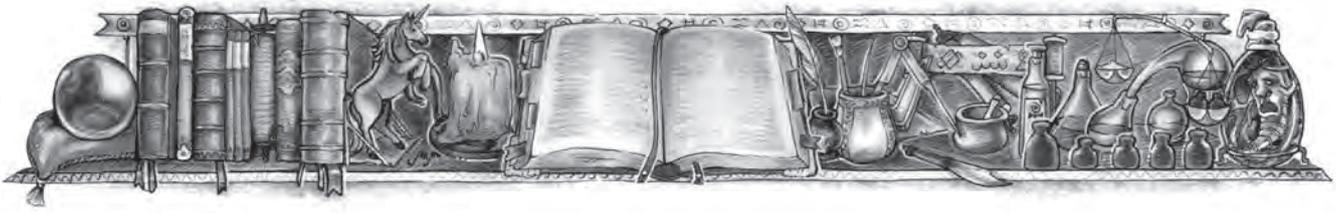
Beschreibung: eine ockerfarbene Flechte, die im Dschungel Maraskans wild, als behandeltes Artefakt jedoch nur bei den Achaz der Insel gefunden werden kann.

Wirkung: Sobald die Flechte auf die angeritzte Haut eines Lebewesens gesetzt wird, breitet sie sich schnell aus und bedeckt innerhalb von W3 Tagen Torso, Arme und Beine des Trägers. Sie wirkt wie eine Rüstung und schützt ihren Träger aktiv: Sie wehrt auftreffende Schläge ab, indem sie sich stellenweise blitzartig zusammenballt und den Rüstungsschutz verstärkt. Der RS gegen den ersten Treffer jeder KR beträgt 4, der zweite Hieb in der Kampfunde wird mit RS 2 und jeder weitere



mit RS 1 abgewehrt. Die Flechte behindert mit BE 1. Schon mancher Feind war erstaunt, als er sah, wie sich jüngst dort, wo er glaubte, eine Schwachstelle in der 'Rüstung' des Gegners ausgemacht zu haben, sich diese veränderte und genau dort zusammenballte, wo der Schlag traf. Die Pflanzenrüstung lässt sich nicht von anderen Rüstungen bedecken, da die Flechte sonst eingeht. Maximal leichte Kleidung ist möglich. Sie entzieht ihrem Träger 1W2 LeP pro Tag, die sie als eigene LE ansammelt, deren Maximum der doppelten LE ihres Trägers entspricht. Alle als RS abgefängenen TP mindern die LE der Rüstung. Sinkt die Rüstungs-LE auf 0, ist die Pflanze tot. So lange jemand die lebende Rüstung trägt, gilt er – zumindest in zivilisierten Menschenkreisen – als *unansehnlich* (siehe den gleichnamigen Nachteil).

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



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

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

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

☞ Die Rüstung überträgt dem Träger in Not-situationen ihre eigene LE. Gebrochene Knochen werden durch die Pflanzenhaut geschient oder gestützt.

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



Hintergrund und Besonderheiten: Der Name dieses Zaubers ist natürlich eine typisch albanische Übertreibung, aber nichtsdestotrotz sind Schilde dieser Machart bei den Leibwächtern meridianischer und tulamidischer Potentaten durchaus häufiger einmal anzutreffen. Immerhin sind Gold und Ruhm, die man durch die Rettung des Schutzbe-fohlenen anhäufen kann, gerne mehrere *Grandenretter* wert.

Wert: 8 Dukaten (verzierter Vollmetall-Buckler) / 90 Dukaten

Szenariovorschläge: Ein solches Artefakt ist am Arm eines höherrangigen Schergen des Erzschorken eine gute Versicherung gegen heldische Scharfschützen und Dolchkämpfer – und wenn man den Schergen überwunden hat, dürften auf dem Zauberschild auch noch 1W3–1 Ladungen übrig sein.

GRANDENRETTER

Beschreibung: Ein einfacher Buckler aus Zedernholz mit einer Auflage aus Messing (auf Goldglanz poliert) und mehreren eingelegten Opalen. Die in das Metall gehämmerten Glyphen und Symbole sind (spätestens bei magischer Analyse) als reine Schmuckornamente zu erkennen, weswegen es auch unzählige Varianten des Schildes gibt. Die Rückseite und der Griff sind mit einfachem, schwarzem Leder überzogen; es gibt keinen Tragegurt.

Wirkung: Wenn das Schlüsselwort „Semper Fidelis“ gesprochen wird, sind der Träger des Schildes und eine Person, die direkt hinter ihm steht, auf der Stelle von einem regenbogenfarbenen Funkenregen umgeben, der wabernd seine Form ändert. Dadurch sind die beiden Personen vor Gezielten Stichen, Schlägen, oder Fernkampfangriffen sowie Todesstößen vollkommen gefeit; Angreifer erleiden einen Abzug von 3 Punkten auf ihre Attacken (siehe LCD 85).

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher mit 3 Ladungen

Typ und Ursprung: Illusion / gildenmagisch

Auslöser: Schlüsselwort (+3; 1 Aktion)

Astralenergie: 19 / 1

Thesis: verbreitet

Komplexität: +3 / 9 ZFP*

Wirkende Sprüche: FAVILLUDO (Variante *Leuchtender Panzer*)

Varianten: mit sehr ähnlicher Thesis auch mit dem FLIM FLAM (*Lichtblitz*-Variante); eine komplexere und teurere Variante verwendet den DUPLICATUS; Kombinationen aus diesen Möglichkeiten (eine Ladung enthält alle drei Zauber) sind eher aufladbare Spruchspeicher. Varianten auf den Waffen Bock, Drachenklaue und Panzerarm wurden ebenfalls bereits gesehen; die beiden letztgenannten tragen auch bisweilen den FORTIFEX (*Schimmernder Schild*).

KLEIDUNG UND SCHUHWERK

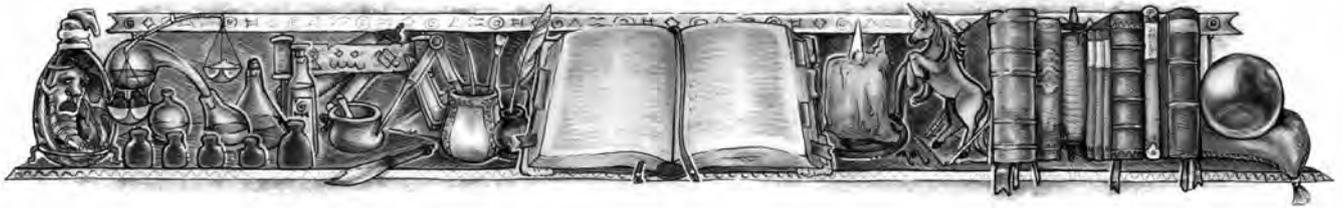
DAS FREVLERGEWAND

»Da das Namenlose Macht hatte, da ward es mächtiger denn die Götter, und die Dämonen tobten ihm zum Gefallen. [...] Denn das Namenlose trug die Siebengehörnte Dämonenkronen, und es war Marschall und Feldherr den Dämonen, die tobten nach seinem Befehle. Und ein Gehörnter trug das Halsband der Thargunitoth, und die Dämonen fuhren in die Toten und wandelten auf Deren, als ob sie ihnen gehörte. Und ein anderer Gehörnter trug den Mantel der Charyptoth, und die Meere und Ströme wurden zu Blut.«
—aus der Schriftrollensammlung der Silem-Horas-Bibliothek, Selem, Schriftrolle 237, Alter und Ursprung unbekannt, Übertragung aus dem Zelemya

»Hiermit deklarieren wir die berühmte Schriftrolle 237 zum Phantasmagoricum und untersagen weitere Forschungen zum sogenannten Frevlergewand. Alle Elaborate zu den angeblich zwölf

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

Legenden aus archaischen Zeiten berichten vom Frevlergewand: Erschaffen von gefallenem Göttern sollen die Gewandstücke dieses vielteiligen Artefakts dem Träger ermöglichen,



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

Zur Dämonenkrone finden Sie mehr auf Seite 125. Der *Eisenkragen des Blakharaz* wird vom Bannstrahler-Orden auf *Burg Auraeth* verwahrt (SDR 182), während der *Fließende Mantel der Charyptoroth* in der Hand des Dämonenarchenherrschers Darion Paligan ist (Efferd 170). *Amazeroths Spiegelmaske* wurde dem Drachen Shafir zur Aufbewahrung überlassen (Horas 204). *Nagrachs Erstarrtes Wams* liegt angeblich irgendwo im Hohen Norden Aventuriens verborgen und wird von Paktierern und Götterfürchtigen zugleich gesucht (IBdN 199), das zerbrochene *Untragbare Halsband der Thargunitoth* ist nach dem Tode seines Trägers Rhazzazor verschollen.

Szenariovorschläge: Jeder Teil des Frevlergewandes verspricht demjenigen große Macht, der es trägt, daher jagen Schergen der Heptarchen und andere finstere Gestalten jedem Hinweis hinterher. Die Suche nach einem dieser Artefakte kann ganze Abenteuer und Kampagnen in die Wege leiten – es kann allerdings nicht ausgeschlossen werden, dass der eine oder andere Talisman künftig in offiziellen Abenteuern eine Rolle spielt. In der nächsten Zeit wird das redaktionelle Interesse vor allem dem Stachelpanier, dem Fließenden Mantel sowie dem Gürtel der Belkelel gelten, während über das Untragbare Halsband vorerst keine nähere Aussage getroffen wird.

DER KRAFTGÜRTEL

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



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

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

Wert: 35 Silbertaler für einen schönen Gürtel / 110 Dukaten

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

Typ und Ursprung: Eigenschaft / gildenmagisch

Auslöser: Schlüsselsatz (siehe oben)

Astralenergie: 43 / 2

Thesis: verbreitet

Komplexität: +3 / 7 ZFP*

Wirkende Sprüche: 1 x ATTRIBUTO (Körperkraft); dreifach gestapelt zu einem Gesamteffekt von 20 ZFP*

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

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

Aufladbare ATTRIBUTO-Artefakte finden Sie bei der *Helfenden Hand* auf Seite 123.

DIE TIERGEWÄNDER DER ELFEN

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

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

Hintergrund und Besonderheiten: Diese Artefakte sind hochelfischen Ursprungs und werden in dieser Form anscheinend heute nicht mehr hergestellt, weswegen sie sehr begehrt sind. Bemerkenswert ist, dass die Kleidung des Trägers mit verwandelt wird. Bei jeder Anwendung besteht bei 19 und 20 auf dem W20 die Gefahr, dass der Träger das Tiergewand nicht mehr ablegen kann: Er bleibt für immer in Tiergestalt und passt bin-



nen weniger Tage auch seine Intelligenz der neuen Lebensform an. Nur ein VERWANDLUNG BEENDEN kann ihn zurückverwandeln. Es soll auch besessene Gewänder geben, in denen noch der verstorbene Geist des gehäuteten Tieres haust und den Träger plagt.

Wert: bis zu 60 Dukaten z.B. für einen prächtigen Firunsbärenumhang / um 400 Dukaten

Szenariovorschläge: ein Kriminalfall unter Elfen, bei dem der Verdächtige stets mit Hilfe eines solches Gewandes flieht oder in Tiergestalt untertaucht. Auch zum Überbringen einer Nachricht mag solch ein Tiergewand einmal wichtig werden, wobei der Träger stets gegen die Instinkte des Tieres zu kämpfen hat.

Kategorie: wiederaufladbarer Spruchspeicher (ARCANO-VI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Form / elfisch

Auslöser: Anlegen des Umhangs und Zusammenkauern

Astralenergie: ca. 75 / 5

Thesis: sehr selten

Komplexität: +7 / 15 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x ADLERSCHWINGE (ZfW 15, W6+7 ZfP*)

Varianten: Noch seltener sind semipermanente Tiergewänder, die dem Anwender einmal am Tag eine Verwandlung ermöglichen.

BEUTEL UND BEHÄLTER



DER VORKOSTERPOKAL

Beschreibung: Ein Becher oder Pokal aus Silber, mit Gravuren und Perlenbesatz, manchmal auch eine Karaffe oder ein Krug.

Wirkung: Die in dieses Gefäß gefüllte Flüssigkeit wird von enthaltenen Giften gereinigt. Auslöser das Zaubers ist das Befüllen.

Hintergrund und Besonderheiten: Jeder Hochadlige besitzt einen Vorkoster, der die gereichten Speisen und Weine prüft und im Zweifelsfall entzaubert. In diplomatischen Kreisen stellt dies jedoch bisweilen einen Affront dar, weswegen man oft die diskrete Version mittels solcher Vorkosterpokale benutzt. Man kann entweder den Krug verzaubern lassen, so dass alle Gäste die gereinigten Weine erhalten, oder nur seinen eigenen Trinkbecher.

Wert: je nach Verzierungen bis zu 10 Dukaten / um 300 Dukaten

Szenariovorschlag: Jemand hat das kostbare Schutzartefakt gegen ein Imitat ausgetauscht – jetzt liegt der Fürst im Sterben. Die Helden müssen einerseits ein Gegenmittel finden, andererseits den Täter identifizieren. Wer ist in der Lage, das ererbte Artefakt so verblüffend echt zu kopieren?

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANO-VI) mit zwei Ladungen pro Woche

Typ und Ursprung: Objekt / gildenmagisch

Auslöser: affine Geste (+2; 1 Aktion)

Astralenergie: 54 / 5

Thesis: bekannt

Komplexität: +9 / 21 ZfP*

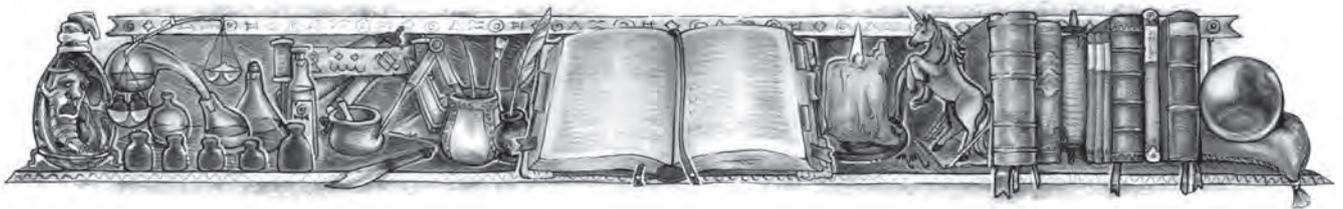
Wirkende Sprüche: ABVENENUM (je nach Qualität des Verzaubernden schützt es vor Giften und Krankheiten bis Stufe 5 bis 10)

Varianten: Dieses Artefakt gibt es auch als Serviertablett oder Teller für feste Nahrung, ja sogar als kompletter Esstisch. Einfachere – preiswertere! – Varianten verwenden statt der Semipermanenz aufladbare Artefaktthesen, persönliche Becher bisweilen auch Arkanium, um die pAsP-Kosten zu drücken.

VESCUORS PHIOLE DER WAHRUNG

Beschreibung: Diese etwa sechs Flux (zwei Unzen) fassende Phiole mit eingeschlifftem Stopfen und selbstschließendem Zugverschluss ist aus einem großen Bergkristall geschliffen und mit Boden und Deckel aus Mondsilber versehen. Eine Seite der Phiole trägt als Gravur Satinavs Siegel, auf der anderen Seite ist meist Pergament aufgeklebt, das den Inhalt der Phiole benennt.

Wirkung: Wenn der Stopfen der Phiole geschlossen und leicht gedreht wird, aktiviert sich ein UNBERÜHRT VON SATINAV, der den Inhalt für einen Monat vor jeglichem Verfall und Veränderung beschützt. Wenn vor dem Verschließen des Stopfens leicht angepustet wird, kühlt sich der Inhalt des Ge-



faßes ab (CALDOFRIGO mit Wertigkeit 10), bevor der UNBERÜHRT zu wirken beginnt, wenn die Phiole verschlossen wird. Auch diese Temperatur wird über den Verlauf des Monats gehalten.

Hintergrund und Besonderheiten: Dieses Artefakt stammt von Vescudor von Fasar, einem enigmatischen Leibmagus und Alchimisten der Bannakademie, der vor etwa 50 Jahren die Thesen der Phiolenschule schuf, um empfindliche alchemistische Zutaten sicher von ihren exotischen Fundorten in sein Labor transportieren zu können, seien es frisches Tausendfüßler-Gift von Benbukkula oder Schnee vom 1. Hesinde von den Höhen des Raschtulswalls. Böse Zungen behaupten, eigentlich seien die Phiolen dafür gedacht, um an den verschiedensten Ecken des Kontinents Blut, Haare und Fingernägel zu Zwecken der Ritualmagie einzusammeln.

Wert: 25 Dukaten / 250 Dukaten

Szenariovorschläge: Wenn eine Phiole mit Blut einer bekannten Person in die Hände der Helden fällt, stellt sich die Frage, was sie damit anzufangen gedenken – vielleicht stammt das

Blut ja von einem Verstorbenen, der mittels Ritualmagie seinen Mörder benennen kann? Eine solche Phiole ist auch dafür geeignet, Theriak (Seite 198) zu transportieren, und um ein Gefäß mit so brisantem Inhalt kann sich schnell eine handfeste Auseinandersetzung entwickeln.



Kategorie: wiederaufladbarer Spruchspeicher mit 3 + 1 Ladungen; als Teilartefakte geschaffen

Typ und Ursprung: Objekt, Temporal, Elementar (Eis) / gildenmagisch

Auslöser: affine Geste / affine Geste (je +2; je 1 Aktion)

Astralenergie: 43/3 + 15/1

Thesis: verbreitet

Komplexität: +9 / 16 ZfP* – +7/2 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3x UNBERÜHRT VON SATINAV (verdoppelte Wirkungsdauer aus 14 ZfP*), 1x CALDOFRIGO für 5 AsP; Optionale Eigenschaft Resistenz gegen profanen Schaden

Varianten: Auf der Basis der Phiole der Wahrung hat Vescudor als sein Magnum Opus die *Amphore der Ewigkeit* geschaffen, die etwa 1 Schank (10 Unzen) Flüssigkeit fassen kann und die sich mittels des Bergkristalls als Kraftspeicher und zweier Matrixgeber für die beiden Zaubereffekte auf verschiedene Arten wieder aufladen lässt und den Inhalt so fast unbegrenzt bewahren kann. Vescudor prahlte damit, dass der schwierigste Teil dieses Werkes die Beschaffung eines genügend großen Bergkristalls gewesen sei.

Eine andere Variante aktiviert den zweiten und den dritten UNBERÜHRT, wenn der jeweils vorhergehende abgelaufen ist. Damit ist sogar ein Versand des Inhalts über längere Strecken möglich, ohne dass ein Kundiger die Phiole begleitet.

WERKZEUG UND INSTRUMENTE

ABATROXENS ZAUBERSCHLÜSSEL

„Bist du von Hesinde verlassen, solch einen kostbaren Schlüssel hier zurück zu lassen?“

„Ach, du wärest lieber in dem alten Kerkerloch verhungert, was?“

—zwei reisende Abenteurer

Beschreibung: ein fein graviertes Bartschloß aus gehämmertem Zwergengold.

Wirkung: Der Zauberschloß passt wundersamer Weise in jedes Schloß und öffnet dieses ohne Verzug. Selbst magisch verschlossene Türen (CLAUDIBUS) bis zu einer gewissen Mächtigkeit können geöffnet werden. Die Wirkung des Schloßes ist jedoch einmalig, da er nach Benutzung im Schloß stecken bleibt und sich nicht mehr herausziehen lässt.

Hintergrund und Besonderheiten: Vermutlich gehört dieses Stück nicht zu den dreiunddreißig Schloßern, die ein Geode aus Schatodor vor Jahrhunderten für die besten Diebe seines Volkes verzaubert hat, sondern ist eine neuzeitlicher gildenmagischer Nachbau.

Wert: 12 Dukaten für einen Schlüssel aus Zwergengold / 60 Dukaten (ein Original ist ein Sammlerstück und daher sicherlich 200 Dukaten wert)

Szenariovorschläge: der klassische Universal-Dietrich, der einmalig eine verschlossene Tür öffnet.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

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

Auslöser: Hineinstecken in ein Schloß

Astralenergie: 22 / 1

Thesis: verbreitet

Komplexität: +3 / 1 ZfP*

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

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



DAS GOLDAUGE

Die Zwerge der einstmalen reichsten Binge, Umrazim im Orkland, sollen eine von einem Geoden geschaffene Smaragdglinse besessen haben, die es vermochte, Gold und anderes im Gestein verborgene Edelmetall zu zeigen. Irgendwann fiel Umrazim gegen die angreifenden Schwarzpelze, und das Zwergenvolk der Binge floh in alle Richtungen. Das Goldauge blieb lange verschollen, es soll jedoch während des Orkriegees 1010 BF wieder aufgetaucht sein: Angeblich haben sich die Orks mit diesem Artefakt den Verrat der Zwerge von Tjolmar erkauft, die es den Orkhorden ermöglichten, über den Svell zu strömen. Gehasst von den Menschen, zerstritten sich auch die Tjolmarer Zwerge, und ihr einstiger Anführer soll nun mit dem Goldauge irgendwo auf der Flucht sein und gierig nach den Schätzen des Bodens suchen (**Reich des Roten Mondes 169**).

DIE HARFE MONDLIED

»Zwischen all den Wundern der Elfenwälder fällt kaum auf, dass die Elfen mitten unter sich einige der mächtigsten Artefakte führen, die selbst eine Magierin ihren Lebtag zu Gesicht bekommt [...] Diese Handharfe aus Blutulmenholz besitzt Saiten aus purem Mondlicht und erfindet selbständig neue Lieder, die voller Entzücken sind. Doch Calherion hält nicht viel von der Zauberharfe: »Zu selbstüchtig, zu eifersüchtig. Sie langweilt sich, wenn sie ein und dieselbe Melodie ein zweites Mal spielen soll, und verfällt in Schreckensklänge. Will man die gehörte Melodie auf einem anderen Instrument nachspielen, ist sie beleidigt und gibt tagelang keinen Ton mehr von sich.«

—Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, um 620 BF

DIE KARTE DER UMWEGE

»Also, da liefen wir die ganze Zeit durch den Wald. Angbarosch grummelte vor sich hin, das hier unmöglich Gold zu finden sei, aber Oswild lief einfach weiter, immer seiner Nase und der Karte nach, die er dem Magus letzten Windtag aus der Tasche gezogen hat. Plötzlich blieb er stehen, deutete auf seine von komischen Wellenlinien bedeckte Karte und ließ uns buddeln. Da haben wir uns eine Stunde durch Wurzeln gegraben, und was war der Lohn? Statt der erhofften Kriegskasse aus der Kaiserlosen Zeit haben wir nur alte, rostige Rüstungen mit vergammelten Silberbeschlügen gefunden. Wer weiß, wer die hier wann verbuddelt hat, Angbarosch hat jedenfalls danach getobt, dass ich dachte, ihm steigt Rauch aus den Ohren.«

—aufgeschnappt in der Schänke Hammer und Amboss in Lowangen

Beschreibung: eine Karte von 3 x 3 Spann Größe aus feinem Pergament. Auf ihrer Oberfläche glitzert feiner dunkler, roter und goldener Metallstaub, der sich nicht entfernen lässt. Die Karte zeigt normalerweise nichts außer einer Windrose und den Zhayad-Zeichen 'A-G-B'. Zur Karte gehört eine Hülle aus lackiertem Bosparanienholz.

Wirkung: Nimmt man die Karte aus der schützenden Hülle, so zeigt sie das Abbild der Umgebung (etwa 2 x 2 Meilen), indem sie aus dem Metallstaub Symbole und Linien für Flüsse, Berge,

Wald, Ruinen, Straßen und Dörfer bildet. Rot und Gold markieren immer spezielle Punkte, wie etwa Standort oder Zielpunkt des Kartenträgers. Es bedarf einer gelungenen Probe auf *Malen/Zeichnen* +3 oder *Kartographie*, um die Karte zu verstehen.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Karte ist von einem *Agribaal* geschaffen und besessen. Nach Auftrag seines Schöpfers oder Eigentümers gestaltet er die Karte und hebt Punkte der Umgebung hervor oder verheimlicht sie. Darüber hinaus treibt er gerne sein Spiel mit dem Träger der Karte, lässt ihn umherirren, führt ihn auf gefährliches Terrain und gibt über Neuaneinandersetzungen des Metallstaubes zu einem Text auch gerne mal seine Meinung kund: »Da lang, du Idiot!«

Oft zeigt er auch vermeintliche vergrabene Schätze an oder verweigert den Dienst, wenn ein Geweihter die Gruppe begleitet. Meist beugt sich der Dämon erst zähneknirschend, wenn man seinem Pergament ein Bad in kaltem Wasser verschafft (sehr unangenehm für einen Diener *Agrimoths*) oder mit einem künftigen Schicksal als Schuhsohle droht.

Wer die Karte einst geschaffen hat, ist unbekannt. Derzeit soll sie sich in der Hand eines zurückgezogen lebenden Zauberers befinden, der sie einsetzt, um Besucher zu ihm oder einem Questenziel zu führen.

DIE MAGISCHE FACKEL

Beschreibung: Ein etwa drei bis vier Spann langer Stab oder ein Szepter, an dessen Spitze eine Glaskugel, ein Bernstein oder Bergkristall oder ein Windkanter eingefasst ist.

Wirkung: Wenn die Kugel an der Spitze mit der Hand symbolisch geputzt wird, erstrahlt sie in der Helligkeit einer guten Laterne. Die magische Fackel verzehrt sich nicht und entzündet nichts.

Hintergrund und Besonderheiten: Lichtartefakte sind seit Urzeiten der Magie bekannt und gehören zu den am weitesten verbreiteten Zaubergegenständen. Mit der magischen Fackel, die Glücksritter in den Rucksack stecken können, um sie zu passender Gelegenheit auszulösen, existiert eine feuerfreie und somit gefahrlose Möglichkeit, Licht zu erzeugen.

Wert: je nach Ausführung bis zu 20 Dukaten / etwa 200 Dukaten



Kategorie: wiederaufladbarer Spruchspeicher (ARCANO-VI) mit drei Ladungen

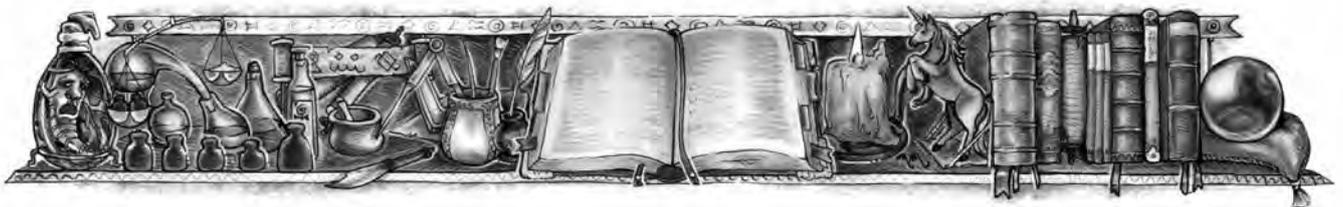
Typ und Ursprung: Umwelt / nahezu in jeder Repräsentation bekannt

Auslöser: komplexe Geste (+3; 2 Aktionen)

Astralenergie: 35 / 2

Thesis: verbreitet

Komplexität: +8 / 9 ZfP*



Wirkende Sprüche: FLIM FLAM (meist zwischen 7 und 10 ZfP*, 6 SR Dauer, einmalig Spontane Modifikation *Kosten Sparen*), drei Ladungen

Varianten: Statt einer Fackel existieren auch magisch verzauberte Lampen, die mit Spiegelvorrichtungen die Leuchtkraft des Lichts verstärken können. In seltenen Fällen sieht man auch verzauberte Stirnreife oder Schilde.

DER STAB DES WEIßEN WOLFES

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

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

Der Stab besitzt jedoch auch Nebenwirkungen: Den Träger zieht es unbewusst zu Wölfen hin, er jault in Vollmondnächten unwillkürlich auf und kann sich manchmal nicht bezähmen, einem auftauchenden Kaninchen oder Reh hinterher zu jagen. Der Stab besitzt eine Ladung.

Hintergrund und Besonderheiten: Diese Stäbe wurden vermutlich für nivesische Jäger oder Karentreiber von einem befreundeten Druiden geschaffen.

Wert: 14 Dukaten für exotischen Beinschmuck / etwa 90 Dukaten
Szenariovorschläge: das geeignete Hilfsmittel für eine Abenteurergruppe, die ins karge Hochgebirge, weite Steppen oder das ewige Eis aufbricht. Ein Träger sollte sich in diesem Fall aber nur in einen Wolf verwandeln, wenn die Gruppe die Möglichkeit hat, ihn zumindest mittelfristig wieder zurückzuverwandeln.

Kategorie: aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

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

Auslöser: Stab dreimal fest auf den Boden schlagen

Astralenergie: 28 / 2

Thesis: verbreitet

Komplexität: +5 / 3 ZfP*

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

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

BEISPIEL-ANALYSE HEXISCHE REPRÄSENTATION

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

ODEM ARCANUM

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

Horax: "Kraah!"

12 ZfP*: *Raxan:* "Die Erdkraft ballt sich in Rachen und Pfote. Vielleicht der Auslöser? Wollen wir näher nachsehen, alter Rabe?"

Horax: "Nachsehen, nachsehen!"

ANALYS ARCANSTRUKTUR

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

Horax: "Weiße Magie!"

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

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

Raxan: "Ein Sumudiener hat die Zauberkraft gewoben ... zwei Zauber, sie verbinden sich und können einmalig ... Hunger besiegen und die Natur zur Heimat werden lassen."

10 ZfP*: *Raxan:* "Keine Zauberseel im Stab gefangen, Sa-tuaria sei Dank. Aber da ist mehr ... Spürst du das auch, Horax? Ich sollte die Orakelknochen befragen."

15 ZfP*: *Horax:* "Weißer Wolf!"

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

Horax: "Immermehr! Immermehr!"

STURMRUFER

Beschreibung: Ein schwarzes Rinderhorn von mehr als zwei Spann Länge mit breiten Bändern und Verzierungen aus Arkanium, dazu hjaldingsche Runen als Einlegearbeit mit Fäden aus dem gleichen Metall. Zu dem Artefakt gehören ein langer Trageriemen und zwei unterschiedliche Mundstücke: eines für die Nutzung als Rufhorn, eines, um Flüssigkeit im Horn zu halten.

Wirkung: Wenn das Horn geblasen wird (was nur mit dem entsprechenden Mundstück möglich ist), erhebt sich in einem Ra-



dius von etwas mehr als 40 Schritt (also allemal genug, um eine große Otta darin unterzubringen) um den Anwender herum ein mächtiger Wind: Die vorherrschende Windstärke steigt um 6 (also mindestens auf eine steife Brise), was einem Schiff einen überraschenden Geschwindigkeitsschub verleihen kann.

Hintergrund und Besonderheiten: Es heißt, die Beziehungen der Khunchomer Artefaktmagier zu ihren Olporter Kollegen sei nie so schlecht gewesen wie es der Gildenrat gerne gesehen hätte, und so stellt dieses Horn ein Beispiel guter Zusammenarbeit dar, die sich beim ersten Besuch der *Sulman al-Nassori* in Olport manifestierte. Kein Wunder, sind doch beide Schulen spezialisiert auf gemeinschaftliche Magie und auf die jeweiligen Zauberzeichen ihrer Tradition. Es heißt weiter, dass die Besatzung des Zauberschiffs zugesichert habe, bei jedem Aufenthalt an der Runajasko ein weiteres dieser Hörner zu verzaubern; bislang existieren drei *Sturmrufer*, von denen eines in Olport verwahrt wird und die anderen beiden befreundeten Ottajaskos zur Verfügung gestellt wurden.

Wert: 10 Dukaten / 500 Dukaten

Szenariovorschläge: Natürlich werden die *Sturmrufer* auch für Kaperfahrten genutzt, wo die Helden einem solchen Artefakt begegnen können, ebenso bei Erkundungsfahrten ins Nordmeer, um gegen Glorana vorzugehen. Ein künftig zu schaffendes Horn könnte auch eine Rivalität zwischen den Anhängern der beiden thorwalschen Anführerinnen Jurga und Marada aufflammen lassen.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher mit drei Anwendungen pro Jahr; Arkanium

Typ und Ursprung: Elementar (Luft), Umwelt / gildenmagisch

Auslöser: affine Geste (+2; 1 Aktion)

Astralenergie: 101 / 5

Thesis: selten

Komplexität: +4 / 9 ZfP*

Wirkende Sprüche: REVERSALIS WINDSTILLE (2 SR; 12 ZfP* bei ZfW 14; wegen des REVERSALIS mit dessen Komplexität E gerechnet)

Varianten: Die Sturmrufer wurden in gemeinschaftlicher Arbeit von Khunchomer und Olporter Magiern verschiedenster Kenntnisgrade geschaffen, und es ist davon auszugehen, dass einige dieser Ruffhörner trotz der Verwendung von Arkanium beseelt sind (Seite 99ff) und Nebenwirkungen aufweisen (Seite 102f). Es soll noch ein weiteres Horn existieren, mit dem dreimal pro Jahr eine WETTERMEISTERSCHAFT (4 Stufen mehr Wind, eine Stufe Abkühlung, bewegt sich mit dem Anwender; LCD 283) gerufen werden kann – dieses Horn beherbergt jedoch einen launischen Dschinn der Luft.

TRANSSKRPTIONSLINSE

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



Wirkung: Wird die Linse angehaucht und an ihr gerieben, können für 50 Kampfrunden alle fremden Schriften, die man durch sie betrachtet, entziffert werden. Weiteres zu Lesegeschwindigkeit und Einschränkungen finden Sie bei der Beschreibung des Zaubers XENOGRAPHUS (LCD 289). Die Linse besitzt drei Ladungen, nach der letzten Anwendung wird sie trübe.

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

Wert: 70 Dukaten / etwa 400 Dukaten

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

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Hellsicht / gildenmagisch

Auslöser: Linse anhauchen und an ihr reiben

Astralenergie: 50 / 2

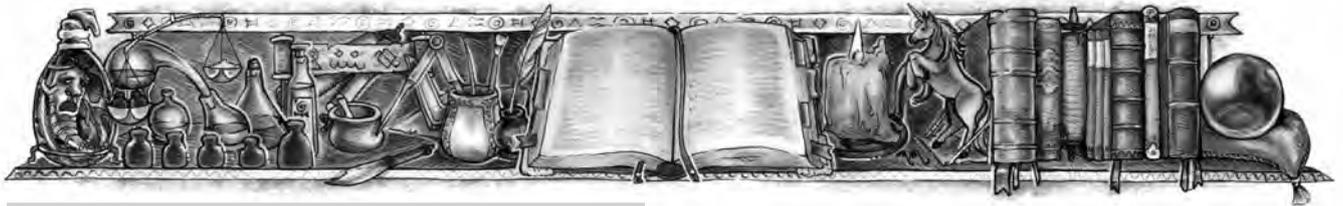
Thesis: verbreitet (obwohl oder gerade weil der Zauberspruch recht selten ist, sind solche Linsen recht gefragt)

Komplexität: +3 / 15 ZfP*

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

Varianten: Man munkelt von zwei, drei semipermanent oder gar permanent wirkenden Linsen, Brillen oder Prismen, die die Entzifferung fremder Schriften ermöglichen. So etwa die *Augen von Has'Nador*, eine Brille mit seltsam großen, weit auseinander stehenden fünfeckigen Kristallgläsern.

Unter den einmalig wirkenden Artefakten kommen auch verzauberter Reiner Alkohol vor, der mit Pinsel auf die zu entziffernde Schrift gestrichen wird, die dann so lange gelesen werden kann, bis der Alkohol verdunstet ist.



DER WÜRZLÖFFEL

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

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

Hintergrund und Besonderheiten: Der Löffel wurde vor einigen Jahren von der Drachenei-Akademie zu Khunchom geschaffen und ist nun im Besitz des fürstlichen Koches, eines Magiedilettanten. Fürst Selo beeindruckt Gäste gerne mit Aromen, die selbst für das mit Gewürzen handelnde Khunchom ungewöhnlich sind. Per ANALYS ist das Zertifikat der Khunchomer Schule deutlich erkennbar, sowie die Zeichen "No. RAH-476 / Cr. 29-III-1011 / 3x3".

Wert: Ein Holzlöffel kostet – selbst wenn er aus Zauberholz besteht – nicht mehr als einen Silberling. Fürst Selo zahlte der Akademie 8 x 8 Dukaten. Aus dem fernen Angbar soll sich ein

Hügelzweg gemeldet haben, der bereit ist, 100 Goldstücke für das kulinarische Kleinod zu zahlen.

Szenariovorschläge: Bei einem Mahl am Fürstenhof von Khunchom bricht der Gesandte Araniens vergiftet zusammen. Der Anschlag droht, die beiden Länder in einen Krieg zu stürzen. Es stellt sich heraus, dass der Würzlöffel in der Nacht zuvor durch einen identisch aussehenden Matrixgeber ausgetauscht wurde, auf dem jedoch eine verzögert wirkende Vergiftung eines REVERSALIS [KLARUM PURUM] liegt. Die Helden müssen die Hintergründe der Tat aufklären (als Drahtzieher bieten sich Oron, die Fürstkomturei Maraskan, Thalusa oder Sultan Hasrabal an), bevor eine aranische Strafexpedition das Mhanadidelta erreicht.

Kategorie: stabiler Matrixgeber (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Illusion / gildenmagisch

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

Astralenergie: 25 AsP / 1 pAsP

Thesis: bekannt

Komplexität: +6 / 2 ZfP*

Wirkende Sprüche: DELICIOSO GAUMENSCHMAUS

SCHMUCK UND EDELSTEINE

ANKH-EL-HAWWA – DIE LEBENSZEICHEN

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

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

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

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

Wert: 25 Silbertaler / etwa 60 Dukaten

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

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung

Typ und Ursprung: Objekt, Temporal / gildenmagisch

Auslöser: Träger des Partneramuletts erleidet gesundheitliche Beeinträchtigungen.

Astralenergie: 14 / 1

Thesis: bekannt (Derwische und Mherweder Magierakademie)

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

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

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

FINGER UTHARS

Beschreibung: Ein einfacher Ring aus ölgeschwärztem Metall mit einem auffälligen Totenkopfmotiv. In die Augenhöhlen des Totenkopfs und auf dem Umfang des Rings selbst sind dunkelrote Granate eingelassen.

Wirkung: Wenn der Träger den Schlüsselsatz "Der Segen des Phexkinds mit dir." spricht, wird ein SCHWARZ UND ROT aktiviert, und die nächste Person, die mit der Hand berührt wird, verliert über den Zeitraum von 10 Stunden jeweils 6 Lebenspunkte pro Stunde. Außerdem sinken ihre Eigenschaften KO und KK um jeweils 3 Punkte, GE und FF um je 2 Punkte. Dies ist ein temporärer Spruchspeicher (Seite 96): Von der Aufladung bis zur Anwendung sollte höchstens ein Monat vergehen, sonst kann die Wirkung nicht garantiert werden.



Hintergrund und Besonderheiten: Ringe mit Totenkopf-Motiven sind als 'Memento Mori' bei Boron-Gläubigen und Söldnern durchaus verbreitet, und so ist ein solches Artefakt für Meuchler in Diensten der Nachfolger Borbarads ein recht unauffälliges Instrument. Erschaffen wurde es vermutlich in Yol-Ghurmak, und es sollen dreizehn Exemplare davon gefertigt worden sein. Bei diesem speziellen Exemplar ist jedoch bei der Herstellung etwas schiefgegangen. Granat als materielle Komponente ist aus sympathetischen Gesichtspunkten nicht die beste Wahl, der Ring ist für die gespeicherten AsP eigentlich zu leicht und die Einbindung einer dämonischen Formel hat zu einem misslungenen Artefakt und damit zu einer hässlichen Nebenwirkung (Seite 102) geführt: Sobald der Ring angelegt wird, sickert ein Teil der Wirkung heraus und betrifft den Träger (2 SP / Stunde), dessen Ringfinger sich schwarz und rot färbt und abzusterben beginnt. Die SP, die der Träger erleidet, werden von der Gesamtschadenswirkung abgezogen. Offensichtlich ist dieses Einweg-Artefakt für Einweg-Meuchler gedacht ...

Wert: 2 Dukaten / ca. 30 Dukaten

Szenariovorschläge: Hier bietet sich zum einen die Verhinderung eines Anschlags an – z.B. auf einen populären Helden, der beim öffentlichen Händeschütteln ermordet werden soll, zum anderen die Möglichkeit, dass ein solcher Ring bei einem Helden gefunden wird, der daraufhin in den Verdacht gerät, ein von den Heptarchen gedungener Mörder zu sein.

Kategorie: einmalig verwendbarer, temporärer Spruchspeicher mit einer Ladung; Expertenregeln

Typ und Ursprung: Borbaradianisch / Eigenschaften, Schaden, Dämonisch (Blakharaz)

Auslöser: Schlüsselwort (+3, 1 Aktion)

Astralenergie: 28 / 0

Thesis: selten

Komplexität: +13 / 2 ZfP*

Wirkende Sprüche: SCHWARZ UND ROT (5 Stunden, verdoppelte Wirkungsdauer; borbaradianisch, als 18 AsP gerechnet); 11 ZfP*

Varianten: Jeder der dreizehn geschaffenen Ringe soll eine andere Art Edelsteine als Verzierung bedeuten, und bei jedem Ring wurde ein anderer Schlüsselsatz gewählt. Die Struktur der Thesis legt nahe, dass sich ohne größeren Aufwand auch ein entsprechendes meuchlerisches Artefakt mit einem FLUCH DER PESTILENZ (*Paralyse* oder *Rascher Wahn*) schaffen lässt.

GEMMEN DER GEDANKENBILDER

Beschreibung: sieben rotblitzende Granatsteine, die im Rosetenschliff geschnitten wurden. Sechs von ihnen sind einfache Gemmen von 30 Karat, der Kernstein jedoch ein schimmerndes Juwel von 100 Karat, eingefasst in filigranes Mondsilber, das stilisierte Blätter und Sterne darstellt.



Wirkung: Wer das Kernartefakt besitzt und den Zauber GEDANKENBILDER ELFENRUF beherrscht, kann mit einer Gedankenbotschaft jeden Träger der sechs kleinen Granatsteine erreichen, wenn diese den Edelstein nahe am Leib tragen. Die Empfänger müssen nicht einmal den GEDANKENBILDER beherrschen. Die Zauberdauer beträgt eine Minute.

Die Träger der Tochtersteine dürfen sich nicht weiter als ZfP* x 100 Meilen entfernt aufhalten, alles Weitere entspricht der Zaubereschreibung (LCD 94), so dass also für je 5 KR Dauer der Botschaft 4 AsP aufgewendet werden müssen.

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

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

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

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

Kategorie: siebenteiliger, unempfindlicher Matrixgeber (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Verständigung / elfisch

Auslöser: Zaubern des GEDANKENBILDER

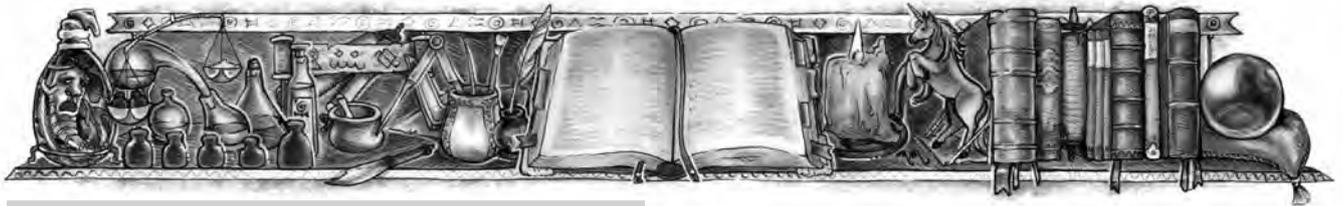
Astralenergie: 42 AsP / 2 pAsP

Thesis: sehr selten

Komplexität: +12 / 4 ZfP*

Wirkende Sprüche: GEDANKENBILDER ELFENRUF (modifiziert)

Varianten: Artefakte der Verständigung sind häufig mehrteilig, meist sind es jedoch ladungsbasierte Spruchspeicher: Ähnliche Wirkung wie das Mandratena haben ein Dutzend menschengroße, ausgehöhlte Steinstatuen mit unzähligen Ohrmuscheln, die auf Altoum entdeckt wurden: In ihnen können Waldmenschen den fernen Ruf von Schamanen vernehmen, der in einer entsprechenden 'Mundstatue' stehen muss. Ein mhanadistanisches Kriegshorn soll auf Basis des ELFENSTIMME für die Träger dreier türkischgeschmückter Helme auch tausend Meilen entfernt hörbar sein.



HELFEHDE HAND

Beschreibung: Ein Paar Handgelenks-Reifen mit filigranen tumamidischen Rankenmustern als Einlegearbeit; besteht aus drei Lagen Metall, von denen die äußersten aus Silber bestehen, die dickere Mittellage und die Einlegearbeiten aus Arkanium.

Wirkung: Die Fingerfertigkeit des Anwenders steigt für zwei Stunden um 5 Punkte, wenn er beide Armreife gleichzeitig jeweils mit der anderen Hand umfasst.

Hintergrund und Besonderheiten: Auch ein Hofhandwerker hat mal schlechte Tage – aber wenn das Ballkleid der Fürstin oder die kunstvoll verzierte Torte des Grafen fertig werden müssen, kennen die hohen Herrschaften keine Entschuldigung. Aber auch professionelle Schlösserknacker oder Zauberzeichenmaler haben Bedarf an solch einem Gegenstand – und meist auch das nötige Barvermögen.

Wert: 110 Dukaten / 200 Dukaten

Szenariovorschläge: Eine Diebin hat sich die Helfende Hand bei einem bekannten Edelhandwerker 'ausgeliehen' und wird auf frischer Tat ertappt – stecken die beiden unter einer Decke? Fingerfertigkeit wird selten in athletischen Wettbewerben eingesetzt, aber könnte es sein, dass der neue fürstliche Hofschneider seine Stellung wegen 'magischen Dopings' erhalten hat und nun verzweifelt jemanden sucht, der ihm das Artefakt insgeheim wieder auflädt?

Kategorie: aufladbarer Spruchspeicher mit drei Ladungen; Arkanium

Typ und Ursprung: Eigenschaften / gildenmagisch

Auslöser: komplexere Geste (+3; 2 Aktionen)

Astralenergie: 41 / 1

Thesis: sehr verbreitet

Komplexität: +8 / 12 ZiP*

Wirkende Sprüche: ATTRIBUTO (Fingerfertigkeit; Grundvariante, einmal verdoppelte Wirkungsdauer); je 14 ZiP* (einige ZiP* der ARCANOVI-Probe konnten auf die ATTRIBUTO-Proben übertragen werden)

Varianten: Wie oben beim Kraftgürtel schon gesagt, ist die Zahl der möglichen ATTRIBUTO-Artefakte Legion, und bei der *Helfenden Hand* handelt es sich regelrecht um ein 'Massenartefakt'. Seine Geschwister *Schmückende Stirn* (CH; ein zweiteiliger Stirnreif) und *Flinker Fuß* (GE; ein Paar Fußkettchen) sind etwas leichter, verbrauchen daher auch weniger Arkanium und sind für 125 Dukaten zu erwerben. Alle Artefakte dieser Machart lassen sich mit einer Kern-These erstellen. Es ist möglich, beim Wiederaufladen des Artefakts eine andere Eigenschaft zu Wählen, die gesteigert werden soll; wegen der nicht gänzlich passenden Sympathetik sind die Proben auf diese ATTRIBUTO-Variante dann um (weitere) 3 Punkte erschwert.

PETIKULOS' MEUHLERSORTIMENT

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

Wirkung: Kurz nachdem die Ohrhörn abgenommen werden, beginnen Mengbillar und Ampulle zu wachsen. Sie werden größer und schwerer, bis sie die übliche Größe der Originale besitzen und entsprechend verwendet werden können. Flüssigkeiten oder Pulver, die in die Ampulle gefüllt werden, vollziehen alle Größenveränderungen mit. Nach 2W6 Spielrunden nehmen sie wieder die Größe der Ohrhörn an. Das Artefakt besitzt drei Ladungen.

Hintergrund und Besonderheiten: Petikulos war ein Objektmagier zur Zeit der Kusliker Kaiser. Er war berühmt dafür, Gegenstände vergrößern und verkleinern zu können. Bekannt sind neben dem Meuchlersortiment noch *Petikulos' Hammer und Amboss*, *Petikulos' Gewänder*, *Petikulos' Kettenhemd* und *Petikulos' Streitwagen*. Manche sagen, der Recke Raidri Conchobair habe die verzauberten *Streitäxte* des Magiers als Ohrhörn besessen. Petikulos selbst soll zu Tode gekommen sein, als sich seine *Galeere* unvermutet wieder verkleinerte ...

Wert: 2 Silbertaler für die unmodischen Ohrhörn / 100 Dukaten

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

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Objekt / gildenmagisch

Auslöser: Abnehmen der Ohrhörn

Astralenergie: 60 / 4

Thesis: sehr selten

Komplexität: +10 / 15 ZiP*

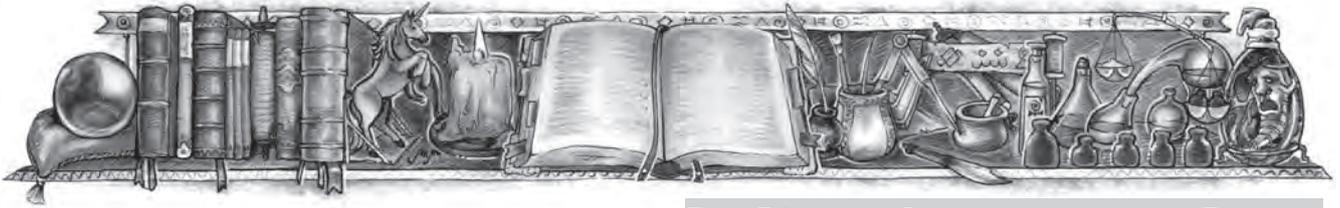
Wirkende Sprüche: 3 x TRANSFORMATIO

Varianten: siehe Hintergrund.

REIF DER DÜPENGESTER

Beschreibung: Ein Stirnreif aus ineinander verschlungenen Schlangen; der am Hinterkopf von einer Kette zusammengehalten wird. Bei den meisten dieser Stirnreifen kann man aufgrund des Alters nicht mehr erkennen, um welche Art von Schlangen es sich handelt, aber ursprünglich müssen es wohl einmal Sandvipern gewesen sein. Beim Material scheint es sich um eine elfische Variante des Amulettmetalls mit den vollen Arkanium-Vorteilen zu handeln, jedoch wurde bislang noch kein Span von einem dieser Artefakte entsprechend analysiert.

Wirkung: Wenn der Reif aufgesetzt wird, steht der Träger für zwei Wochen unter der Wirkung der Zauber EINS MIT DER NATUR (mit 12 ZiP*; LCD 76) und ZAUBERNAHRUNG HUNGERBANN (LCD 293), was bedeutet, dass er nicht nur phänomenale Werte in den Talenten Fährtensuchen, Orientierung, Wettervorhersage und Wildnisleben (jeweils +12, allerdings nur in der Wüste) und eine Gabe Gefahreninstinkt +12 auf natürliche Gefahren der Wüste erhält, sondern auch, dass er zwei Wochen ohne Nahrung und Wasser auskommen kann. Da der Reif zwei Ladungen pro Monat bereithält, ist es damit für einen Späher oder einsamen Forscher möglich, sich quasi unbegrenzt in der Wüste aufzuhalten. (Es ist jedoch davon



auszugehen, dass eine dauerhafte Benutzung negative Folgen für den Geist des Trägers hat. Daneben ist ein solcher Reif natürlich ein regelrechtes astrales Leuchtf Feuer.)

Hintergrund und Besonderheiten: Diese Reife müssen in der Frühzeit der Wüstenelfen, der heutzutage in Aventurien ausgestorbenen Beni Geraut Schie, als Zusammenarbeit einer größeren Sippe entstanden sein und dienten wohl als Schutz für einzeln durch die Khôm streifende Kundschafter, damit diese ihre Astralkraft für wichtigere Zauber als ihren Lebensunterhalt aufwenden konnten.

Wegen der großen Menge gespeicherter Astralenergie können Sie davon ausgehen, dass etliche dieser Artefakte von mehr oder minder starken Astralseelen okkupiert sind (Seite 99ff.) und der Reif 1W3 Nebenwirkungen (Seite 102f.) hat.

Auch wenn die Thesis dieser Artefakte heutzutage verloren ist, existierte wohl einst ein halbes Dutzend dieser Reife (erstellt über den Zeitraum mehrerer Jahrzehnte).

Die Reife der Dünengeister sind ein Beispiel für die maximal handhabbare Obergrenze der Artefakterschaffung und für einen einzelnen Thaumaturgen wohl kaum zu realisieren.

Wert: 500 Dukaten / über 5.000 Dukaten

Szenariovorschläge: Es heißt, Kalif Malkillah besäße einen dieser Reife, und Rakorium Muntagonus habe einen auf seinen Expeditionen verloren. Sollte sich die Artefaktthesis rekonstruieren lassen, könnten skrupellose Zauberer ein solches Artefakt im Körper (z.B. unter der Haut auf dem Schädelknochen) des Trägers verankern – aber um die Thesis zu enträtseln muss erst einmal ein Reif in den Tiefen der Khôm gefunden werden.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher mit zwei Ladungen pro Monat; Arkanium

Typ und Ursprung: Eigenschaften, Einfluss, Elementar / (alt-)elfisch

Auslöser: affine Geste (+2; 1 Aktion)

Astralenergie: 488 / 24

Thesis: unbekannt

Komplexität: +6 / 36 ZfP*

Wirkende Sprüche: EINS MIT DER NATUR (Wüste, 12 ZfP*, summiert, 7 Tage), ZAUBERNAHRUNG HUNGERBANN (Variante Durstbann, 7 Tage), wegen elfischer Repräsentation doppelte Wirkungsdauer.

Varianten: Da die verwendeten Zauber sehr umweltspezifisch sind, ist zu vermuten, dass auch firnelfische Varianten (Eiswüste) existieren, von denen wiederum einige in die Hände der Shakagra gefallen sind. Die Kombination der genannten Zauber findet sich übrigens auch beim *Stab des Weißen Wolfs* auf Seite 119.

DER RING DES LEBENSSPENDENDEN FEUERS

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

Wirkung: Dieser Ring gewährt seinem Träger ein zweites Leben. Sobald er auf den Finger gestreift wird, lässt er sich nicht mehr lösen. Der Ring saugt jede Nacht 1 Punkt Sikaryan von seinem Träger auf. Erst nach etwa einem Jahr, wenn er die zehnfache Menge der LE seines Trägers gespeichert hat, endet dieser Vorgang. Diese gesammelte Lebenskraft benötigt der Ring, um

seinen Zweck zu erfüllen: Stirbt der Träger, so muss ihm der Finger mitsamt Ring abgetrennt werden und auf einem Feuer aus Erlenholzscheiten, Alraune, getrocknetem Donf, Schmetterlingskokons, Saphirstaub und einigen weiteren Zutaten verbrannt werden.



Geschieht dies innerhalb von sieben Tagen nach dem Tod des Trägers, so wird die gesammelte Lebenskraft des Rings frei und der Träger erhebt wieder zu neuem Leben, alle Verletzungen sind geheilt. Für sein zweites Leben muss er lediglich auf den Finger, der den Ring trug, verzichten (FF -1).

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

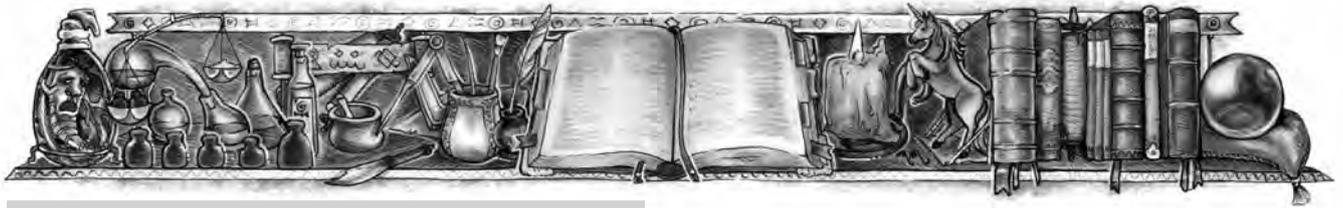
Hintergrund und Besonderheiten: Dieser Lebensring stammt der Legende nach von der Hohen Fee Farindel aus Albernia, die vor langer Zeit drei großen Helden der Menschen je einen dieser Ringe gab, damit sie ein großes Unheil aus ihrem Zauberwald vertrieben. Jeder dieser Helden soll nach seiner wundersamen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

Wert: 5 Silbertaler / bis zu 5.000 Dukaten

Szenariovorschläge:

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

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



SCHIMMERSCHILD

Beschreibung: Rankenförmiger Fingerschmuck aus Amulettmetall, der zwar filigran wirkt, aber wegen des verwendeten Materials erstaunlich schwer ist.

Wirkung: Wann immer der Träger 7 Astralpunkte in den Ring fließen lässt, entsteht vor seinem Schildarm ein schimmernder, halb transparenter Rundschild von 4 Spann Durchmesser (WM 0/+3; INI 0). Der Schild ist undurchdringlich für Geschosse. Die Wirkung hält 1 Spielrunde lang an. Bei jedem Einsatz muss mit dem W20 gewürfelt werden, ob der Matrixgeber seine Wirkung verliert: Bei einer 20 tritt einfach keine Wirkung ein, fällt bei einem sofort anschließenden Wurf eine 15–20, ist die Haltematrix irreparabel geschädigt.

Hintergrund und Besonderheiten: Es heißt, dass der erste dieser Ringe in Al'Anfa von einem halbelfischen Zauberschmied für die von ihm verehrte Amira Honak gefertigt wurde. In Grandenkreisen (und schließlich auch außerhalb des Silberbergs) hat sich das Artefakt zu einem regelrechten 'Modeschmuck' entwickelt, obwohl kaum einer der Träger mit einem Schild umzugehen weiß.

Wert: 60 Dukaten / 180 Dukaten

Szenariovorschläge: Ein Held mit entsprechenden Fähigkeiten wird gebeten, einem Granden den Umgang mit dem Schild beizubringen, weil dieser sich in der Arena beweisen will. Ein mit einem Schimmerschild ausgestatteter alanfani-scher Kapitän oder Seeoffizier könnte sich im Enterkampf als böse Überraschung erweisen.

Kategorie: unempfindlicher Matrixgeber

Typ und Ursprung: gildenmagisch / Umwelt, Elementar (Erz)

Auslöser: Matrixgeber; Träger leitet Astralenergie in das Artefakt

Astralenergie: 48 / 2

Thesis: verbreitet

Komplexität: +6 / 14 ZfP*

Wirkende Sprüche: FORTIFEX (Variante *Schimmernder Schild*); 10 ZfP*

Varianten: Als Matrixgeber ist ein Schimmerschild zwar eigentlich nur für Zauberkundige geeignet, aber die einfallreichen Al'Anfaner Lohnmagier haben einen Kraftspeicher entwickelt, der das Artefakt mit Astralenergie versorgt: ein breites, mit schwarzen Perlen besetztes Armband, das mit einem mondsilbernen Kettchen mit dem Ring verbunden ist (je nach Kunstfertigkeit 250 Dukaten und mehr). Der Kraftspeicher kann den Schimmerschild drei mal mit AsP versorgen, ehe er wieder aufgeladen werden muss.

SCHUTZAMULETTE

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

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

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

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

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

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

Typ und Ursprung: Antimagie, Eigenschaft / gildenmagisch

Auslöser: siehe Wirkung

Astralenergie: 56 / 4

Thesis: sehr verbreitet

Komplexität: +8 / 12 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x PSYCHOSTABILIS (7 ZfP*)

Varianten: Schutzamulette existieren in zahlloser Form: Viele sind nur einmalig verwendbar. Unter Zauberkundigen kursieren einige Matrixgeber, und manche mächtigen Herrscher werden von semipermanenten Schutzamuletten behütet. Häufig wird die Stapelung des PSYCHOSTABILIS genutzt, um eine bessere Wirkung zu erzielen (MR+12). Beliebte, aber aufwändig und teuer ist die Kombination mit anderen Schutzzaubern, die das Amulett zu einem *non plus ultra contra arcanum* werden lassen sollen: GARDIANUM, ILLUSION AUFLÖSEN, ARMATRUTZ und selten auch PENTAGRAMMA oder INVERCANO. Eine solche Anfertigung ist auch der *Bannreif* des Khadil Okharim, wie er als Regelbeispiel auf den Seiten 81 bis 86 erschaffen wird.

DIE SIEBENGEHÖRTE DÄMONEPKROPE UND IHRE SIEBEN SPLITZER

»Ich sehe eine hochmütige Krone aus der stählernen Vielfachsenz des Dschejjhennach, hervorgekrochen aus den Zeitaltern der Unsäglichen. Ich sehe sieben Strahlen und Hörner umgeben von peit-



scheden Eisenketten, umzüngelt von schwarzen Flammen und umtanzt von geifernden Fratzen. Ich sehe die sieben Hörner, die durch die Welten stoßen an den Rand der Sterne und über sie hinaus in die höhrenden Masken der tausend Höllen. Ich sehe Turuch nurhanif al'Ifriqis, die Siebengehörnte Dämonenkrone.»

—eine Vision des Fasarer Sehers Yamaz ibn Mhurati, 6. Jhd. BF

Die Dämonenkrone, ein Teil des Frevlergewandes, soll die Herrschaft über das ganze Pandämonium ermöglichen. Sie wurde einst vom Namenlosen Gott getragen, als er mit den Scharen der Niederhöllen die Schöpfung überfiel. Einst soll sie dreizehngehörnt gewesen sein, doch manche Domänen hätten sich aus der Knechtschaft der Krone befreit, sagt eine selemitische Schriftrolle. Nachweislich hat sie der Dämonenmeister *Borbarad* getragen und sie war einer der bedeutendsten Grundpfeiler seiner immensen Macht. Das mythologische Erzartefakt wurde in der Dritten Dämonenschlacht durch das Schwert *Siebenstreich* gesprengt: Die Sieben Splitter schossen in alle Himmelsrichtungen und wurden schließlich von Borbarads höchsten Dienern genommen. Diese Heptarchen (= Siebenherrscher), wie sie manchmal genannt werden, halten mit den etwa handtellergroßen Splittern oder Zacken eine erzdämonische Macht in den Händen, die ihre Herrschaft und ihr Reich prägt. Nur noch drei Träger der ersten Generation leben noch: *Helme Haffax*, der Fürstkomtur von Maraskan, besitzt den Belhalhar-Splitter, die Eishexe *Glorana die Schöne* lebt mit dem Nagrach-Splitter weit im Hohen Norden, und die *Skrechu* hütet den Splitter Asfaloths, dessen Verbleib der aventurischen Gelehrtschaft nicht bekannt ist. Die anderen Träger sind über ihren Machthunger und ihre Hybris gefallen. Dämonenkaiser *Galotta* starb in der Schlacht in den Wolken, der Agrimoth-Splitter wurde von Leonardo genommen, den man jetzt als *Mechanicus von Yol-Ghurmak* kennt. Auch der untote Drache *Rhazzazor* wurde ein Opfer des *Jahrs des Feuers*, der Thargunitoth-Splitter befindet sich mutmaßlich in Besitz des Nekromantenrates. *Xeraan* verlor seinen Charyptoroth-Splitter an Admiral *Darion Paligan* und die Moghuli *Dimiona von Oron* wurde von ihrem Bruder *Arkos Shah* zum Kampf gestellt. Der Belkelel-Splitter befindet sich in Sicherheit in der Schatzkammer des aranischen Palastes.

Die Splitter müssen an Fleisch von Sterblichen oder besondere dämonische Materialien gebunden sein, wenn sie nicht ihre ganze dämonische Macht auf einen Schlag als Mahlstrom in die Niederhöllen entfesseln sollen. Jeder Splitter für sich ermöglicht einfache, ja zwanglose Beschwörung und Ausendung dämonischer Wesen. Wieder zur Krone vereinigt, beschwören die Splitter maßloses Unheil herauf.

DER STERN VON SELEM

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

—tulamidischer Aberglaube

Der *Stern von Selem* ist ein taubeneigroßer Rubin, in dem auch ohne äußere Lichtquelle zahllose Flammen wie von der versinkenden Sonne funkeln. Er wurde nach der Flutwelle, die vor

über 1.000 Jahren Elem zerstörte, in den Ruinen der Stadt gefunden und in Form eines Zwölfflächers geschliffen. Manche sagen, das Juwel sei nur der Splitter einer viel älteren Gemme von Faustgröße, die zur Zeit der Magiermogule den Mächten von Zhamorrah gehörte. Wer den Stern von Selem trägt, soll großen Scharfsinn, die Fähigkeit des Gedankenlesens, aber auch Verfolgungswahn erhalten. Gegen guten Rat trugen ihn die letzten Diamantenen Sultane von Khunchom, obwohl es damals schon hieß, das Funkeln seien die Seelen der toten Elemer. Sultan *Najara* hielt ihn in der Linken, als er sich den Tod gab, auch Kaiserin *Hela-Horas* trug ihn an ihrem Todestag in ihrer Krone. Über Jahrhunderte lag er in der Schatzkammer von Gareth, bis ihn vor knapp hundert Jahren einer der vielen Thronanwärter des Erbfolgekriegs raubte und prompt von seinem Rivalen *Perval* erschlagen wurde. Später trug ihn Kaiserin *Cella*, ehe sie vom Thron gestoßen wurde. Vor einiger Zeit wurde das kostbare Stück dem bornischen Adelsmarschall zum Geschenk gemacht, und Adelsmarschallin *Tjeika von Jateskenau* trug kurz vor ihrer Absetzung den Marschallshelm, in den der Stein nun eingearbeitet ist ...

DAS WAHRHEITSAMULETT

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

Wirkung: Konzentriert sich der Träger auf seinen Gesprächspartner, so wird das Artefakt heiß, wenn dieser gerade lügt. Streng genommen reagiert das Artefakt auf eine bestimmte Gefühlsregung, die mit Aufregung und schlechtem Gewissen assoziiert wird – oft untrügliche Zeichen für eine Lüge, aber manchmal auch ein Irrtum. Vorsicht ist bei wirklich faustdicken Unwahrheiten geboten, diese können beim Träger handfeste Verbrennungen auslösen.

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

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

Szenariovorschläge: Wie bei allen Hellsichtzaubern ist auch bei diesem Artefakt besondere Vorsicht in kriminalistischen Abenteuern geboten, damit die Helden der Lösung nicht zu schnell auf die Spur kommen. Andererseits kann sich solch ein Amulett auch im Besitz des Hauptmannes der Stadtgarde befinden, der damit die Helden bei ungesetzlichem Tun überführt. Es existiert zudem die Gefahr einer falschen Verdächtigung, welches ein ganzes Abenteuer nach sich ziehen kann, um den Verdacht auszuräumen und den wahren Schuldigen zu finden.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen

Typ und Ursprung: Schaden, Elementar (Feuer), Hellsicht / gildenmagisch

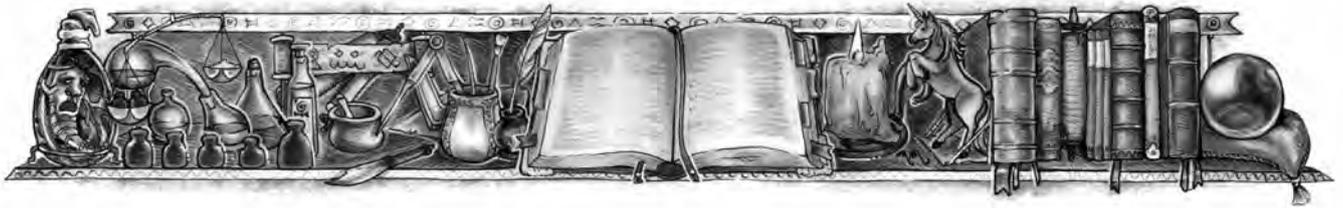
Auslöser: Konzentration auf Gegenüber

Astralenergie: 32 / 1

Thesis: bekannt

Komplexität: +7 (Fernauslöser mit SENSIBAR) / 11 ZFP*

Wirkende Sprüche: 3 x MANIFESTO, 2 x SENSIBAR



MÖBEL UND FALLEN

BARASINAS PUPPENTHEATER

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

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

Hintergrund und Besonderheiten: Das magische Puppentheater wurde vor über zweihundert Jahren von *Barasina* geschaffen, einer entstellten, puppenverliebten Hexe der Fahrenden Gemeinschaft, deren Puppenstücke jedoch niemand sehen wollte. Als verbitterte alte Frau ließ sie ihre Kraft in das Theater fließen, um der Welt ihre Geschichte aufzuzwingen. Bei der Verzauberung starb sie, ihre Seele fuhr in das junge Artefakt und beherrscht seitdem mit manchmal unheimlich zu spürender Präsenz die Bühne. Barasina flüstert dem Schausteller bisweilen ihre blutigen Puppengeschichten im Schlaf ein, bannt das Publikum oder lässt die Puppen ein unvermutetes Eigenleben führen.

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

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

DER DÄMONENSCHNABEL

»Ich wartete in der Herberge, während Balderick die Dunkle Halle der Geister aufsuchte. Zurückgetorkelt kam er mit grünem Gesicht und verschmuddelter Kleidung voll Erbrochenem.

„Nein, Hesindian“, würgte er. „Die Dämonenzauberer wünschen keinen Besuch.“

Es sah ganz so aus, als müssten wir woanders nach dem Heiligen Strohsack suchen.«

—Aufzeichnungen eines Laienpredigers des Nandus auf Pilgerreise nach Brabak, 997 BF

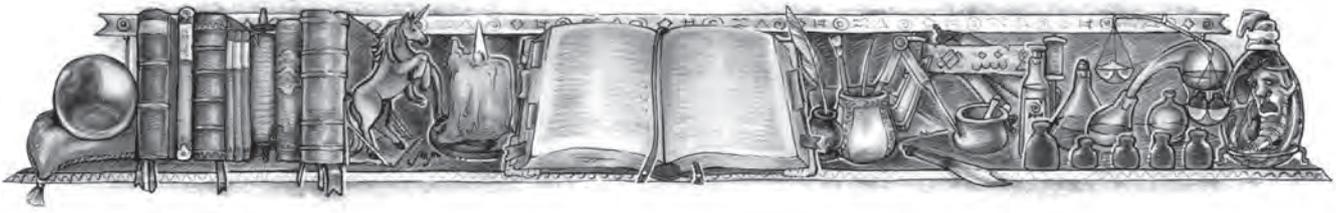
Beschreibung: Der finstere Granitbau der Dunklen Halle der Geister der Brabak kann nur über ein Bronzetor betreten werden, das mit dämonischen Grimassen übersät ist. Offenbar hat man zwei Möglichkeiten, eingelassen zu werden: Über einem basaltenen, messerscharfen Vogelschnabel, der voller Blut zu sein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

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

Hintergrund: Bisweilen testen die Brabaker Magier mit diesem – nicht immer aufgeladenen – Applicatus-Siegel ihre Besucher. Wer ein mutiger 'Novize der Macht' ist, wird im Vogelschnabel an der Zunge ziehen können, die den Türklopfer im Inneren des Gebäudes betätigt. Wenn er würdig ist, wird ihm von einem Bediensteten der Akademie aufgetan. Wer aber ein 'Jünger der Ungeduld' ist, soll für seine Unverfrorenheit bestraft werden und offenbar den dämonischen Humor der Beschwörer bedienen.

Wert: 50 Dukaten für ein Mindoriumsiegel / vielleicht 70 Dukaten für das aufgeladene Artefakt

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



Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (APPLICATUS). Der Zauber wird bis zur nächsten Sonnenwende gespeichert.

Typ und Ursprung: Beschwörung, Dämonisch, Schaden / gildenmagisch

Auslöser: Rütteln an der Klinke

Astralenergie: 18 / 0

Thesis: vorbereitet

Komplexität: +0

Wirkende Sprüche: TLALUCS ODEM

Varianten: Mit Rätseln verbundene Hindernisse gibt es nicht selten, gerade tüftelnde Meister der Artefaktmagie scheinen eine Vorliebe dafür zu haben. Während das vorliegende Beispiel noch als derb, aber nicht tödlich gelten kann, kennen manche Magiertürme, alte Minen magischer Metalle oder mysteriöse Labyrinth auch tödliche Sicherungen.

GEMÄLDE DES GOLODION SEEMOND

„Es hat sich bewegt. Das Einhorn auf dem Bild! Ich schwöre es, es hat den Kopf gedreht und mich angesehen!“

„Na und? Ist ja auch ein echter Seemond.“

—mitangehört in der Garether Kaisergalerie

Die brillanten Bilder des über 200 Jahre alten elfischen Meistermalers *Golodion Seemond* zeigen immer wieder Szenen, auf denen sich über Nacht etwas verändert oder auf denen man aus den Augenwinkeln eine Bewegung erahnen kann. Das Lebenswerk des Donnerbacher Malers ist unzweifelhaft die Serie 'Städte der Hochelfen', von denen er derzeit erst *Simyala*, *Tie'Shianna* und *Isrirel* fertig gestellt hat. Jedes dieser wandgroßen Gemälde ist eine Art magisches Portal. Wer das Gemälde betritt, erreicht eine Abbildwelt der dargestellten Elfenstadt, wie sie vor über 3.000 Jahren war – Überlieferungen zufolge. Denn diese Welt von einer Realitätsdichte von 13+ ist nur insofern wirklich, als sie durch die gemeinsame Erinnerung aller Elfen gebildet wird. Ein Besucher kann bei längerem Aufenthalt die typischen Mängel einer Traumwelt feststellen, in der Bewohnern und Ereignissen echte Eigendynamik fehlt und in der sich stets nur oberflächliche Abläufe wiederholen. Jenseits des Dargestellten geht die Welt einfach in undurchdringlichen grauen Nebel über – den *Limbus*. Die Gefahren dagegen sind durchaus bedrohlich: einerseits Auseinandersetzungen mit Hochelfen, die Menschen grundsätzlich für 'räuberische Bergbarbaren' halten, vor allem aber am Ende der dargestellten Sage die Katastrophe, die zum Ende der Stadt geführt hat: das Nahen des Basiliskenkönigs, des namenlosen Heeres oder der Flutwelle. Wer im Gemälde umkommt, bleibt darin als Gefesselte Seele, bis er erlöst werden kann. Wer noch als Lebender das Gemälde verlassen will, muss zum Eintrittspunkt zurückkehren und sich dort genau den Ort jenseits des Gemäldes in Erinnerung rufen.

Diese Artefakte sind so einzigartig wie jeder gemalte Seemond. Aufhören liegt auf immerdar *Golodions* spezielles, persönliches Lied, das dem Dargestellten eine Art Minderglobule schafft, in dem es existieren kann (**Aus Licht und Traum 117**).

DER OGERSPIEGEL

Beschreibung: ein prächtiger Wandspiegel von zwei Schritt Höhe, anderthalb Schritt Breite und fast zwei Spann Tiefe. Der schwere Rahmen besteht aus Holz und ein paar Katzensgoldverzierungen. Er stellt unzählige Hände dar, die den Spiegel halten, und hat scheinbar Probleme, das Gewicht des Glases zu tragen. In einer Ecke ist in die Glasfläche ein milchiggrüner Opal eingearbeitet. Wird die hölzerne Rückfront des Spiegels aufgeschnitten, findet man dort ein altes Pergament eingelegt, das die Zeichnung eines angreifenden Ogers zeigt.

Wirkung: Klopft jemand dreimal kräftig gegen das Glas des Spiegels, so verschwindet alle Reflexion und es erscheint darin das Bild eines hungrigen Ogers mit Keule. Wird daraufhin der Opal berührt, so steigt der Oger aus dem Spiegel und gehorcht seinem Rufer aufs Wort. Entsprechend der Intelligenz eines Ogers sind aber nur eher einfache Aufträge möglich, die auch seinem Naturell entsprechen: "Töte diesen da!" oder "Lauf durch die Straßen und verbreite Angst und Schrecken."

Der Oger ist eine Geistillusion (siehe **WdZ 26, LCD 34**) mit einer Realitätsdichte von 2W6+10. Einige Stunden, nachdem er aus dem Spiegel gestiegen ist, löst er sich wieder auf. Der Spiegel besitzt sieben Ladungen, den Oger zu zeigen, und drei, um ihn zu entfesseln.

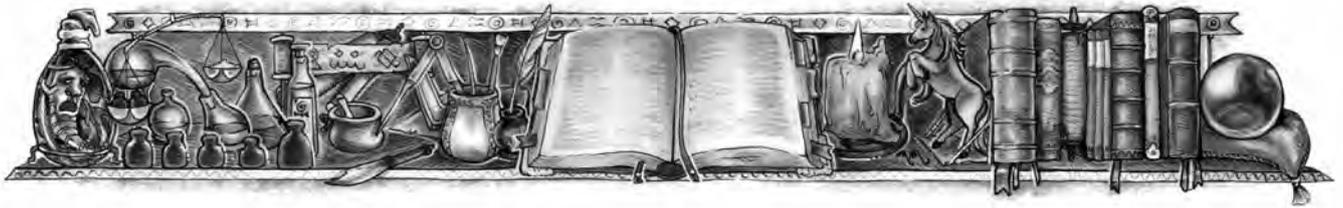
Hintergrund und Besonderheiten: Von den so genannten *Ungeheuerspiegeln* existieren mindestens sieben Stück, die meisten ungenutzt. Sie können Rattenhorden, Wolfsrudel, Harpyienschwärme, Höhlendrachen, Zyklopen und Dämonenbilder entfesseln, teils aus ein und demselben Spiegel. Erschaffen wurden sie – was fast niemand weiß – vor etwa dreißig Jahren von einer jungen und talentierten Illusionistin namens *Methelessa ya Comari*. Ihr Auftraggeber, der über viel Geld verfügte, hat sich nie zu erkennen gegeben. Mittlerweile gilt *Methelessa* als die größte Illusionistin unserer Zeit und besitzt höchste Reputation.

Wert: für einen solch großen Spiegel kann man gut und gerne 100 Dukaten verlangen / etwa 600 Dukaten

Szenariovorschläge:

👁 Der 'Herr der Scheusale', ein kauziger Fremder, tyrannisiert die Bewohner eines ländlichen Dorfes mit seinen Ungeheuern. Furchtsam zahlen sie ihm Tribut, um die wilden Oger und Harpyien zu besänftigen. Die Helden müssen hinter das Geheimnis des Erpressers kommen.

👁 *Methelessa ya Comari* bereut mittlerweile die Schaffung dieser Artefakte, die sie vor allem des Geldes wegen unternommen hat. Sie bittet die Helden, die Spiegel aufzusuchen und zu zerstören.



SCHWARZE AUGEN

»Die Sterne am Firmament erscheinen unendlich und zahllos, doch man weiß, dass jeder Stern eines Tages vom Himmel stürzen wird. Große Kostbarkeiten, allen voran das Schwarze Auge, entstehen aus diesen gefallenen Sternen.«

—aus dem Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung aus dem Jahre 681 BF

»Welch gloriose Gabe, den Sterblichen die schwarzen Steinaugen Seiner Feinde darzubieten, auf dass sie hinter die Fassade blicken und daran zugrunde gehen.«

—aus der 3. Lobpreisung der XIII. Lobpreisungen des Namenlosen

»Das alte Tulamidyä kennt es als Al Satafri (Nachtauge), das Alt-Güldenländische nennt es Optolith (Schender Stein), der Gelehrte Arkanoskop, doch der Völksmund bezeichnet es schlicht als Schwarzes Auge. [...] Diese gefallenen Sterne, Träger der Essenz aus der Sechsten Sphäre, zählen zu den bedeutendsten und geheimnisvollsten Artefakten – und sind doch kaum bekannt, scheinen in der Geschichte nicht aus ihrem eigenen Schatten herauszutreten. Rohal sagte, das Mysterium von Kha vergrabe seine Geheimnisse in Schwarzen Augen, und ich halte sehr viel von der Theorie, dass einst Illumnestra, die Verkünderin unserer Kosmogonie, zu einem Novizen sagte, es sei sinnlos, mit einem Schwarzen Auge in die Ferne blicken zu wollen, sei doch unsere Welt nichts weiter als ein gigantisches Schwarzes Auge, in das Wesen voller Träume aus Welten jenseits des Auges blicken.«

—Astrale Geheimnisse, originalgetreue Abschrift, 526 BF von Niobara von Anchopal

Schwarze Augen sind magische Steine, mit denen man an fremde Orte blicken kann. Diese seltenen und mächtigen Artefakte aus Meteoreisen haben dem Rollenspiel **Das Schwarze Auge** den Namen geliehen.

BEDEUTUNG

Schwarze Augen sind in Aventurien der Inbegriff von Allwissenheit, Geheimnis und Hoher Magie. Diese Artefakte der Hellsicht sind in Händen von Gildenoberhäuptern und Verhüllten Meistern mystische Instrumente, von denen ein Uneingeweihter selten mehr als ein Gerücht, einen Hauch erfahren kann.

In den meisten Sagen, in denen Schwarze Augen vorkommen, sind sie nur ein ungelöstes Rätsel im Hintergrund, das die Wendungen und Wirrungen der Geschichte unverändert übersteht. Die Historie spricht selten von ihnen: Eine Erschaffung wird kaum aufgezeichnet, Besitz wird verschwiegen. Und doch sollen schon Kriege um sie geführt worden sein. Es scheint, als ob sich diese Schöpfungen aus Meteoreisen und Magie der Welt entziehen.

WISSEN

Fast alle Schwarze Augen befinden sich in den Händen von geachteten Gildenmagiern, die ihren Optolithen meist als wertvollstes Eigentum betrachten und eifersüchtig über ihn

wachen. Selten wird größere Geheimnistuerei betrieben als beim Wissen um die Schwarzen Augen: Der Besitz wird geleugnet, essentielle Berichte und Analysen liegen unter Verschluss, und die wenigen existenten Artefaktthesen werden häufig per MEMORABIA auswendig gelernt und vernichtet. Anderen Zauberern und Schülern wird vom *Auguren* – wie Besitzer seit Bosparans Zeiten genannt werden – höchstens ein kurzer Einblick gewährt, um Macht zu demonstrieren und zu zeigen, welche Kostbarkeiten der Kosmos bereithält.

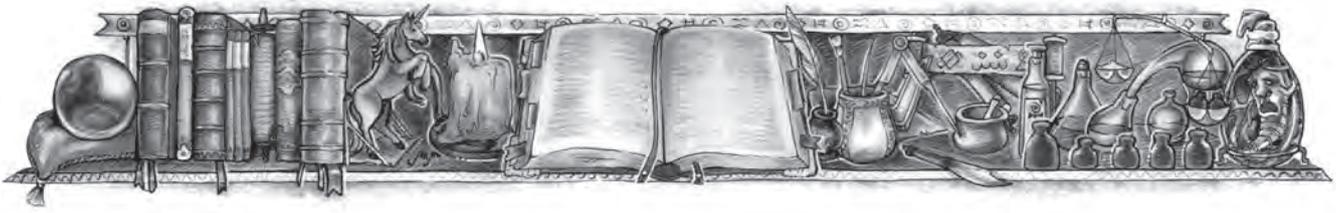
Die größte zugängliche Analysensammlung (ein komplett entschlüsselter und drei tiefgehend untersuchte Optolithen) weist die Akademie der Magischen Wissens zu Methumis auf. Viele oberflächliche Berichte finden sich in der Academia der Hohen Magie zu Punin. Thesispapiere zur Erschaffung von Schwarzen Augen auf Basis von Ladungen besitzen die Akademien von Khunchom und das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik. Die Erschaffung von unbeschränkt nutzbaren Optolithen ist ebenso unbekannt wie der INFINITUM.

ENTSTEHUNG

Schwarze Augen sind die größten Kostbarkeiten, die vom gestirnten Himmel fallen: Die niedergegangene Sternschnuppe muss mindestens kindskopf groß sein. Die Feuerkugel und der donnernde Einschlag sind meist über 100 Meilen weit zu vernehmen. Der Krater hat einen Durchmesser von mehreren Dutzend Schritt. Es heißt, dass die Kraft des gefallen Sterns, der wie Mada die Sphären durchstoßen hat, von der Mondphase abhängig ist. Vollmondmeteoriten und Neumondmeteoriten sollen die stärksten Sphärenkräfte in sich gebunden haben, so dass sich in ihnen auch Einsprengsel von Endurium finden.

Der schwarze Meteorit kann angeblich nur in ein Schwarzes Auge verwandelt werden, solange er noch glüht oder zumindest warm ist: Mittels Zauberei (als Möglichkeiten werden am häufigsten HARTES SCHMELZE, Dienste von Erzdschinnen und Agribelim genannt) wird das Meteoreisen in perfekte Kugelform gebracht. Seltener hört man auch von dunklen Linsen, mächtigen Halbkugeln und skurrileren, halbzerflossenen Formen.

Die Magie, die aus einer Sternschnuppe einen Optolithen macht, muss dem Kanon der komplexesten Rituale der Hochmagie angehören. In den letzten zwei Jahrhunderten ist kein Fall bekannt geworden, in dem ein unbegrenzt nutzbares Schwarzes Auge mittels INFINITUM geschaffen wurde. Von den auf Ladungen oder Semipermanenz basierenden ARCANOVI-Varianten wird vielleicht einmal in jeder Generation eines gefertigt. Keine drei Arkanoskope wurden nach der selben Artefaktthese verzaubert. Zu den Wirkenden Sprüchen sollen teils wenig bekannte Zauber der *Hellsicht*, *Verständigung* und des *Limbus* gehören, die in ihrer Kombination ermöglichen, den Blick auf alle Weiten der Welt zu richten. Die Verzauberung beinhaltet fast immer eine Komponente der Unbeweglichkeit: Das Schwarze Auge benötigt einen festen Standort für einen uneingeschränkten Blick und lässt sich nach Verzauberung von keiner Gewalt mehr von seinem Platz rücken (basierend auf der Formel OBJECTOFIXO).



Da die meisten Meteoriten im Norden Aventuriens niedergehen, finden sich auch hier die meisten Optolithen. Einige wenige Augen sollen transportabel sein. Dieser Begriff relativiert sich aber bei einem Gewicht von etwa 50 Stein schnell – Meteoriten ist deutlich schwerer als Stahl.

Der seit 547 BF gültige *Codex Albyricus* bestimmt in Foliant I, § 240a, dass nur Zauberkundige ein Schwarzes Auge anwenden dürfen. Somit finden sich zumindest unter den Optolithen der letzten 500 Jahre einige, an denen ein nicht Magiebegabter scheitert.

FÄHIGKEITEN

»Das Auge war schwarz wie die Nacht, kalt und undurchsichtig. Und doch glaubte man, in den Augenwinkeln eine Reflexion oder Tiefe zu erkennen, die beim genauen Hinsehen sogleich wieder verschwand. Als ich meine Hand auf die Kugel legte, glomm sie unter meinem Fleisch violett auf, um dann rostrot zu glühen. Knistern zuckte über den Stein und kroch meinen Arm hinauf. Plötzlich bluteten meine Fingernägel. Nebel wallten im Stein und rissen dann mit schmerzhafter Klarheit auf: Ich starrte auf eine knochige Landschaft, in der Bäume aus Galgen und Berge aus geborstenen Treppen bestanden. Eine Gestalt in einer Kutte, Schwert und Peitsche zu Händen glitt über beinerne Stufen. Gebannt konnte ich den Blick nicht lösen, obwohl mich Grausen ergriff. Da entdeckte mich das Wesen und starrte mich ohne Augen an. Direkt sprang es auf mich zu. Mein Geist war nur noch von der schreienden Dunkelheit unter der Kutte erfüllt – dann erlosch das Schwarze Auge.«

—letzter Tagebucheintrag eines Brabaker Adepten, am nächsten Morgen mit Schwertwunden und Peitschenstriemen tot aufgefunden, 967 BF

Der Blick in ungeahnte Ferne ist die Macht, die ein Schwarzes Auge verleiht. Hierbei sollen viele Artefakte recht eigensinnig sein und dem Ahnungslosen fremde Orte zeigen, deren Anblick Neugier, Zweifel, aber auch Verderben wecken kann. Neben dem Blick aus allen möglichen Perspektiven ist es bei manchen Arkanoskopern auch möglich, die Augen eines anderen Menschen oder Tieres zu verwenden, seltener in Gedanken, Gefühle oder Objektmatrixen zu blicken.

Schwarze Augen, deren Erschaffung misslang oder die durch eine astrale Katastrophe für immer verändert wurden, zeigen oft nur noch Unbrauchbares: den Blick auf stets denselben Ort, verschwommene Sicht oder gar die Astralperspektive aus dem näheren Limbus samt Sphärenrauschen.

Einige Schwarze Augen können in andere Sphären sehen, so wie das vor einigen Jahren zerstörte *Sphärenauge* von Brabak. Andere sollen anstatt in den Raum in vergangene Zeiten blicken können (BLICK IN DIE VERGANGENHEIT). Dem *Ersten Schwarzen Auge* spricht man all diese Möglichkeiten zu – und noch weitere, die an die Macht von Göttern gemahnen.

SCHWARZE AUGEN IM SPIEL

Schwarze Augen sind Meisterartefakte. Sie sind ein willkommenes Mittel, um der Gruppe bedeutende Informationen zukommen zu lassen. Aber ebenso überraschend, wie die Helden zu einem solchen Artefakt Zugang erhalten hat, kann er vom

Spielleiter problemlos wieder entzogen werden. Seien Sie sparsam beim Einsatz: Das namensgebende Artefakt sollte im Spiel nur zur Geltung kommen, wenn es über großen Dingen steht. Einen Optolithen uneingeschränkt den Helden zu überlassen, bedeutet, Aventurien seiner Geheimnisse zu berauben und das Spielgeschehen zu einem immer fader werdenden Vorhersehen und Fernsehen zu machen.

SCHWARZE AUGEN IN AVENTURIEN (MEISTERINFORMATIONEN)

Hier sind einige bereits bekannt gewordene Schwarze Augen und Auguren aufgelistet, die Sie für Abenteuer verwenden können.

PYRDACORS AUGE

Das *Erste Schwarze Auge*, ein Erzarfakt aus den Nebeln der Zeit, soll nach manchen Quellen einen Durchmesser von zwei Schritt haben und gänzlich aus Endurium bestehen. Es war Teil der Allwissenheit des Gottdrachen Pyrdacor, ehe es von Trollen geraubt und in das Ewige Eis verschleppt wurde, wo es noch heute liegen soll (siehe auch **Im Bann des Nordlichts**). Frostwürmer sind angeblich so versessen auf dunkle Gegenstände, weil sie nur dazu erschaffen wurden, diesen Stein wiederzufinden.

ANDERE SCHWARZE AUGEN

Nicht einmal ein Dutzend Schwarze Augen sind bekannt, die sich uneingeschränkt – also zumindest einmal am Tag – nutzen lassen. Von diesen sind vielleicht zwei oder drei transportabel. Weitere drei Dutzend basieren auf Ladungen, sind nur unter großem Aufwand zu verwenden oder schlicht misslungen. Auch unter diesen sind die Transportablen an einer Hand abzuzählen. Einige Schwarze Augen seien hier aufgezählt.

👁️ Nahemas Turm in Havenas Unterstadt: ein beseeltes Auge, das den Betrachter in Bann und Verderben stürzt.

👁️ der Bibliotheksturm der einst schwarzmagischen Akademie von Donnerbach.

👁️ das gefährliche *Sphärenauge* von Brabak, mittlerweile zerstört, da Dämonen das Artefakt benutzen konnten, um nach Dere zu gelangen.

👁️ die Katakomben unter Warunk, die Erschaffung wird dem Drakologen *Pher Drodont* zugesprochen.

👁️ das *Felsenorakel* vom Einsiedlersee im Orkland, in den Magierkriegen vom Blutmagier Morghai geschaffen.

👁️ Villa Tamerlein in Festum.

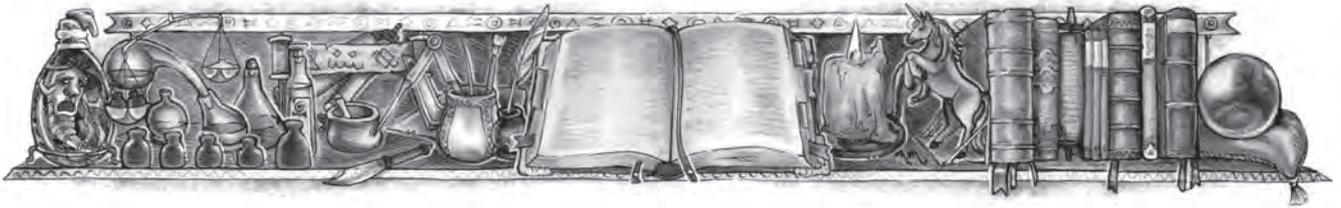
👁️ die *Sternenkugel von AlAnfa*: Von Anhängern des Namenlosen aus der Stadt des Schweigens gestohlen und später dem Leuchtturmwächter und Alchimisten Olwin auf Phrygaios übergeben (transportabel!).

👁️ das *Ogerauge* des Galotta zur Kontrolle der Menschenfresser: überdimensional und unbrauchbar, derzeit auf der aus Koschbasalt erbauten Burg Koschwacht eingelagert.

👁️ ein Auge in der Schule der Variablen Form zu Mirham: aus Shamaham gestohlen, wo es früher ein Magier namens Helborn besaß (transportabel!).

👁️ Rohezals Turm im Amboss: das Schwarze Auge *Wolkenblick*.

👁️ das heilige Tal Kun-Kau-Peh im Regenwald: ein urzeitliches und unbekanntes Schwarzes Auge.



👁️ Palast von Al'Ahabad: Drei Diebe, die törichterweise das nicht transportable Auge stehlen wollten, wurden von Sultan Hasrabal in Mäuseriche verwandelt.

👁️ Drachenei-Akademie zu Khunchom (ladungsbasierend): Die *Obsidiansphäre* hat einst eine Spektabilität der Schule erschlagen, als sie vom Himmel fiel.

👁️ *Satinaus Augen*, von denen zwei existieren sollen, können in die Vergangenheit anstatt an fremde Orte blicken. Eines stand bislang in Ohort im Orkland, hat aber einen neuen Platz gefunden (siehe Abenteuerband *Das Vergessene Volk*).

👁️ Informations-Institut zu Rommilys: Zur Zeit der Friedenskaiser schenkten es tulamidische Weise dem Hofmagus des Horas. Um dieses *Auge des Morgens* herum bildete sich der *Orden vom Auge* als mystisches Beratungsorgan, das auch heute noch besteht. Der Aufbewahrungsort des Artefakts wanderte von Bosparan über Punin und Gareth in die darpatische Fürstentadt (transportabel!).

👁️ Hort des Kaiserdrachen Shafir in den Goldfelsen: ein misslungenes Artefakt der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis.

👁️ die tiefen Wälder von Maraskan: ein altes Auge aus reinem Endurium, das sich in der Hand der Skrechu befindet.

👁️ die Schwarze Feste Borbarads in der Gorischen Wüste: eines vernichtet, eines in den Limbus geschleudert, eines unter den Trümmern begraben ...

WEIßE UND ROTE AUGEN

In ihren Bezeichnungen an den Mythos der Schwarzen Augen angelehnt sind die sogenannten *Weißten Augen* und die seltenen *Roten Augen*, ebenfalls machtvolle Artefakte der Hellsicht.

WEIßE AUGEN

Diese apfel- bis melonengroßen Kugeln aus Weißsilber, Mondsilber oder Amulettmetall sind oft in einem mehrarmigen Halter eingefasst, so dass sie bequem in Augenhöhe liegen. Sie ermöglichen es, Bilder und Geschehnisse, ja manchmal gar Geräusche aufzunehmen und wiederzugeben. Meist geschieht die Wiedergabe in der Kugel selbst, seltener als farbenprächtige Raumprojektion. Es ist auch ein Weißes Auge eines Parfumeurs bekannt geworden, das Gerüche speichert und wiedergibt.

Weißes Augen sind Luxusartefakte aus dem Tulamidischen, und es ist gar nicht einmal selten, dass ein reicher Potentat ein solches Zauberauge besitzt. Hergestellt werden sie meist von der Drachenei-Akademie zu Khunchom.

ROTE AUGEN

... sind oft nur gerüchtehalber bekannte Artefakte zur magischen Analyse. Angeblich kann man mit einem Roten Auge sein OCULUS ASTRALIS über den Kontinent, den Limbus und fremdartige Minderwelten schweifen lassen, um Kraftlinien zu folgen, magische Orte und Wesen aufzuspüren und die Geheimnisse des Kosmos zu ergründen. Ein Rotes Auge des Dämonenmeisters Borbarad wird als große, mit Wasser gefüllte Kupferschale beschrieben, in deren Mitte eine halbtransparente, dunkelrote Kugel leuchtet.

Von diesen Artefakten mag es eine Handvoll in der Hand mächtiger Ordensräte, Gildenführer und Verhüllter Meister geben, die versuchen, mit diesen Artefakten gegnerischen Zaubern immer einen Schritt voraus zu sein. Ein bekanntes Rotes Auge ist die *Sphäre der Mada*, welche sich im Besitz des Draconiter-Ordens befindet.

SONSTIGES ZAUBERWERK

DAS ANKHATEP-TOR

Beschreibung: Im *Museum für Reichsgeschichte und Geburtshaus Kaiser Rauls* zu Gareth wird die Pforte zum größten Ausstellungsraum von einem bemerkenswerten, archaischen Torbogen gebildet: Ein vier Schritt hohes und drei Schritt breites Sandsteintor, dessen Fronten mit kostbaren Einlagen aus geschnittenem grünem Chalzedon und hellblauem Türkis gebildet werden. Der etwa einen Schritt tiefe Durchgang weist sogar Smaragd- und Rubinsplitter auf. Mosaiken zeigen nach urchalmidischer Art marschierende Heere von Fußkämpfern, auf Hornechsen reitende Kataphrakten sowie Chimärenhorden. Darüber blickt eine gottartige Sphingengestalt mit acht Augen und Beinen, die manchen Kämpfern Segen zu spenden scheint. Das Tor wirkt sehr alt, stellenweise ist deutlich Verwitterung zu erkennen.

Wirkung: Wird ein komplizierter Ritus aus Gesängen, Schrittfolgen und dem Tragen bestimmter Amulette eingehalten, so stärkt das Ankhatep-Tor jeden, der hindurchschreitet, für den Kampf. Die Wirkung ist für jeden einzelnen umso stärker, je mehr Personen im Zuge des Ritus hindurchgehen. Eine einzel-

ne Person erhält MU +1 für eine Stunde. 10 Personen erhalten MU +2, KK +1 für einen Tag. 100 Personen erhalten MU +4, KK +2 und RS +1 für eine Woche. 1.000 Kämpfer schließlich MU +8, KK +4 und RS +2 für einen Monat. Jedem, der durch das Tor gestärkt wird, fallen schlagartig alle Körperhaare (bis zu den Wimpern) aus. Sie wachsen auf natürliche Weise wieder nach. Im Zuge der Zeremonie benötigt man etwa eine Stunde, um 100 Personen durch das Tor zu schicken.

Hintergrund und Besonderheiten: Derzeit weiß kaum jemand um die gewaltigen Kräfte dieses vergessenen Tores. Ankhatep, die vermutlich als verfremdete Sphinx dargestellt wird, war eine rätselhafte Göttin der Kraft, der Jagd und des Essens. Haare waren eine bedeutende Opfergabe. Das Tor diente den Magiermogulen und anderen Sultanen als Kriegstor für ihre ausziehenden Heere. Später trugen es die siegreichen Bosparaner Stein für Stein ab und brachten es in den Palast der Hela-Horas, nur damit es wenig später von den plündernden Garethern geraubt und an seinen heutigen Standort gebracht wurde. Dass das Zaubertor auch heute noch funktioniert, mutet wie ein Wunder an.



Das mächtige Artefakt muss auf einer Form des INFINITUM basieren, der mit aufgesogener Lebenskraft seine Zauberwirkung vervielfachen kann. Manche Sagen sprechen gar davon, das Tor halte die Seelen all derer gefangen, die trotz seiner stärkenden Wirkung im Kampf gefallen sind. Eine Art SCHLEIER DER UNWISSENHEIT verhüllt die mächtige Magie.

Wert: 1.000 Dukaten für einen antiken Schatz / Vielleicht 20.000 Dukaten für einen Gebieter von Armeen

Szenariovorschläge: Ein Herrscher der Schwarzen Lande erfährt von dem Tor, sucht nach den Komponenten des Aktivierungsritus und versucht schließlich, das Tor aus Gareth zu stehlen – angesichts von Größe und Gewicht ein deutliches Transportproblem, das er mit dem Einsatz gewisser Dämonen überwinden will. Die Helden können dies schließlich im Finale einer archäologischen Schnitzeljagd verhindern, allerdings gelingt es den dämonischen Schergen, einen Schlüsselstein zu rauben, so dass auch das Neue Reich das Tor nicht einsetzen kann.

DIE ÄTHERISCHEN PLATTEN

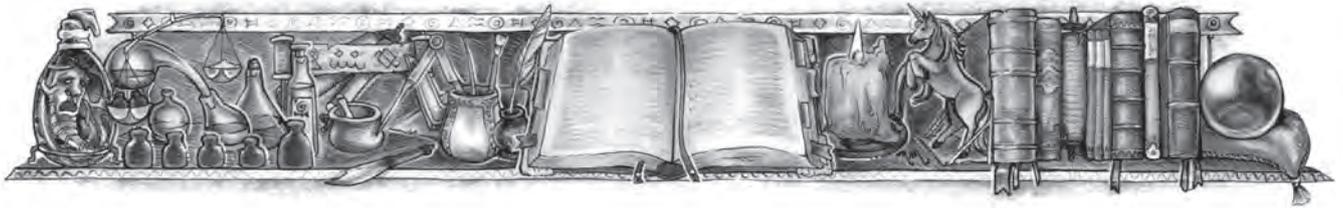
Beschreibung: zwei einfache, gehämmerte Kupferteller von zwei Spann Durchmesser. Die Platten glänzen, als würden sie regelmäßig gereinigt: Es ist kein Grünspan erkennbar. Der Boden fühlt sich seltsam durchlässig an. Der Rand der Teller wird von hylailischen Ornamenten verziert.

Wirkung: Zwischen beiden Platten besteht permanent ein magisches Teleportband, gewissermaßen ein arkaner Tunnel mit beweglichen Tunnelausgängen. Sobald man etwas auf einen Teller legt oder durch seinen Boden steckt, fällt oder schaut es beim anderen heraus. Man kann gerade noch den Kopf durch den Plattenboden stecken, Größeres passt nicht hindurch. Die maximale Entfernung zwischen den Platten darf etwa 600 Meilen betragen.

Hintergrund und Besonderheiten: Wo sich diese selbst in der *Enzyclopaedia Magica* erwähnten Artefakte derzeit befinden, ist nicht bekannt. Dasselbe gilt für den Erschaffer, jedoch dürfte das Artefakt bereits über 1.500 Jahre alt sein und von den Zyklopeninseln stammen. Die Platten wirken auf magische Weise immer gesäubert, sind jedoch ziemlich zerbrechlich und müssen besonders gehütet werden.

Das Artefakt ist leider nicht fehlerfrei: Bei jedem durch den Tunnel geschleusten Objekt wird ein W20 geworfen. Bei einer 20 ist das Objekt stark deformiert, verflüssigt sich oder verrostet binnen weniger Augenblicke. Ein Lebewesen erhält W20 SP.

Wert: Der Materialwert beläuft sich auf 7 Silbertaler, für einen Sammler antiker Kunst vielleicht auf 5 Dukaten. / Einstmals hat die Mirhamer Akademie das Artefakt für eine Spende von 2.000 Dukaten aus dem Hort des Hesinde-Tempels zu Gareth erstanden.



Szenariovorschläge: Die Ätherischen Platten können zu vielen seltsamen Situationen führen: Richtig postiert, kann man mit ihnen von Havena aus den Boten des Lichts in Gareth mit einem Apfel bewerfen. Fällt eine Platte an den Grund eines Sees, verwandelt sich die andere in eine mächtige Quellfontäne. Skurril kann es werden, wenn zwei Feinde je eine Platte besitzen und sich auf große Entfernung durch den magischen Tunnel bekämpfen: mit Niespulver, hungrigen Ratten, kochendem Wasser oder gar abgefeuerten Rotzenkugeln.

Kategorie: permanenter, mehrteiliger Spruchspeicher (INFINITUM)

Typ und Ursprung: Limbus / gildenmagisch

Auslöser: –

Astralenergie: 91 / 5

Thesis: vermutet

Komplexität: ?

Wirkende Sprüche: TRANSVERSALIS TELEPORT

Varianten: Ähnlich (nicht permanent) funktionieren die beiden *Kommoden des Direkten Weges*, die auch noch über einen Spiegel verbunden sind: Der Spiegel zeigt jeweils das Spiegelbild der anderen Kommode, die Schubladen dienen als magischer Tunnel, der aktiviert wird, sobald sie geschlossen werden. Die Kommoden sollen derzeit im Besitz zweier befreundeter Zauberinnen sein.

DER BELEBTE AUFZUG

Beschreibung: Ein großes Rad aus Zedernholz, das mit einer Metallscheibe beschlagen ist. Seine Lauffläche ist leicht eingefasst, so dass ein langes Seil, welches durch eine Öffnung ins Radinnere geführt und dort befestigt werden kann, aufgerollt wird. Es ist an einer Achse baulich an Abhängen und über tiefen Gruben montiert.

Wirkung: Wird das Artefakt ausgelöst, dreht sich das Rad wie von Zauberhand um die eingefasste Achse und kann so einen Förderkorb hoch oder herunter bewegen. Da es nicht von alleine stoppt, muss es mit einem zweiten Kommando zum Anhalten gebracht werden.

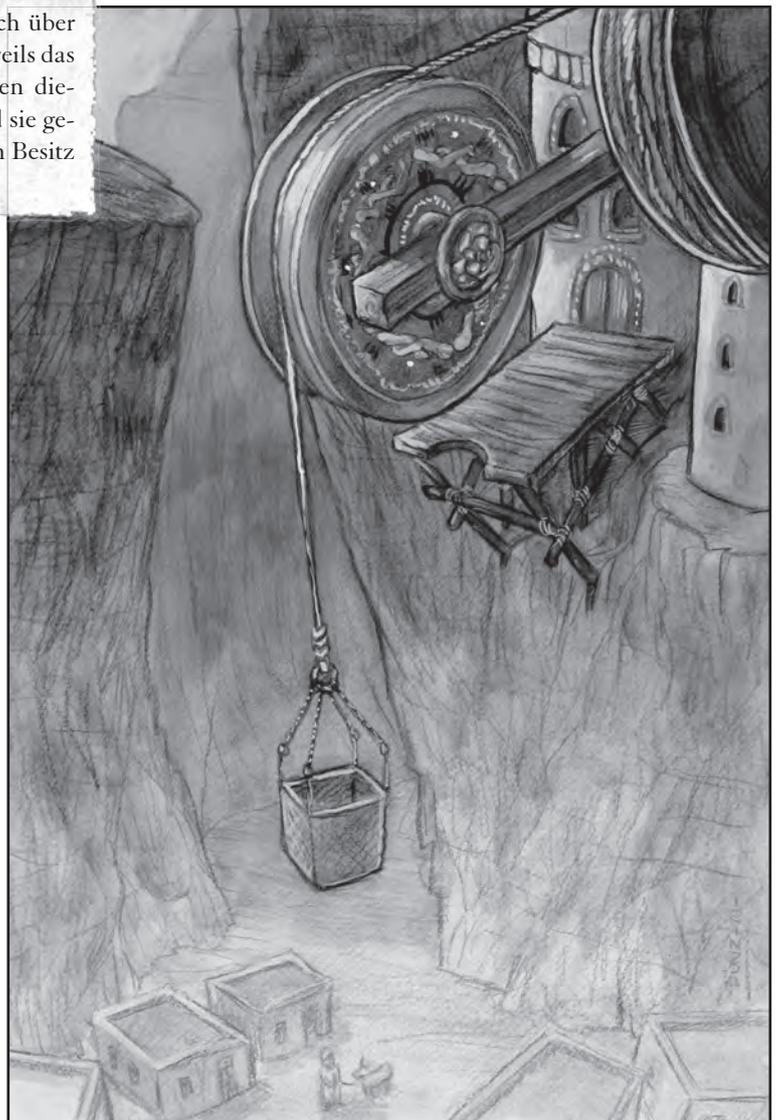
Hintergrund und Besonderheiten: Magisch betriebene Aufzüge sind eine Besonderheit, selbst in den Tulamidenlanden, wo einige Bergdörfer und entlegene Klöster über diese Wunderdinge verfügen. Die Aufzüge sind entweder ANIMATIO-Artefakte in der Variante *ad infinitum*, *ad nauseam*, bisweilen auch ANIMATIO-Matrixgeber, die halbjährlich mit Astralenergie gespeist werden müssen. Etliche dieser Tribräder sind beseelt oder gar besessen, wodurch die Bewohner nicht nur vom Wohlwollen des aufladenden Zauberers, sondern auch von den Launen der Artefaktseele abhängig sind.

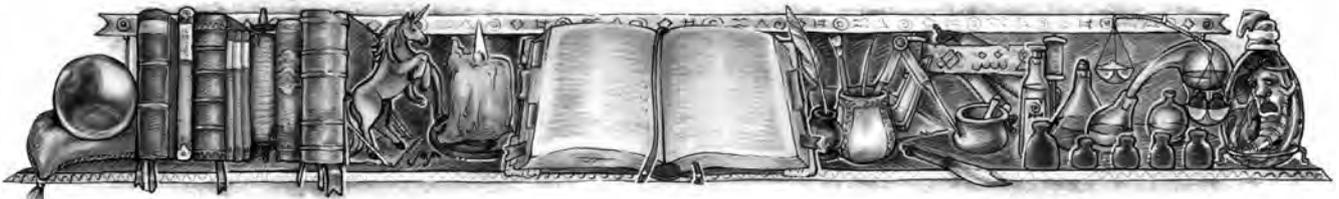
Wert: bis 50 Dukaten / je nach Konstruktion bis zu 1.000 Dukaten

Szenariovorschläge:

☞ Die Helden konnten vor Verfolgern in ein entlegenes Bergkloster fliehen, doch der magische Aufzug wird unglücklicherweise zerstört. Bei der Erkundung des Klosters stößt die Gruppe auf ein geöffnetes Grab – doch es hat niemand von außen aufgebrochen, sondern von innen. Wo ist diese Kreatur und hat sie etwa den Aufzug sabotiert? Gibt es einen Ausweg aus dem Kloster?

☞ Eine verlassene Mine mit einem altertümlichen, von Zauberhand betriebenen Seilkorb. Diese Zauberhand gehört zu einer uralten Artefaktseele, die die Arroganz und Launenhaftigkeit einer elemtischen Herrscherstochter besitzt. Sie stellt die Helden vor große Probleme bei der Erkundung der Stollen, so dass sie sich bald fragen, wer hier für wen arbeitet. Gelingt es den Helden, die Gunst der Artefaktseele zu erringen und sie im Gegenzug zu bewegen, den Seilkorb bis auf die Ebene der vergessenen Schatzkammer hinabzusenken?





ORONISCHE TRAUMSTEINE

Beschreibung: kandisähnliche Kristalle, meist nur so groß wie Salzkristalle oder Linsen, seltener auch erbsen- oder kirschgroß. Sie sind für gewöhnlich farblos, nur manche sind auffallend orange, braun (wodurch sie wie echter Kandis aussehen), rot oder grün. Die Kristalle lösen sich in Flüssigkeit schnell auf. Die Flüssigkeit riecht und schmeckt anschließend süßlich.

Wirkung: Etwa 10 Skrupel Traumsteine sind nötig, um bei einem erwachsenen Menschen Wirkung zu entfalten. Wer an staubfeinen oder aufgelösten Kristallen intensiv riecht oder sie einnimmt, wird müde, fällt bald in einen tiefen Schlaf und findet eine äußerst lebendige Traumwelt vor. Traumsteine erschaffen Träume mit einer sehr hohen Realitätsdichte (20+2W6).

Es gibt zwei verschiedenen Arten von Traumsteinen: Die *Kristalle der Macht* erschaffen für den Anwender eine Traumwelt, die seinen geheimsten Wünschen und Bedürfnissen entspringt. Alle herkömmlichen Pflicht- und Moralgefühle treten hinter dem zurück, wie sich der Betroffene im Grunde seiner Seele ein ideales Leben vorstellt. Dieses will er meist auch nicht mehr verlassen, so dass der sterbliche Leib schlafend verdurstet oder verhungert. Die *Kristalle der Lust* erzeugen hingegen für einige Stunden einen vom Erschaffer der Steine bestimmten Traum, der meist aus den geraubten Erinnerungen anderer Leute zusammengefügt ist. Meist sind es Träume voller überbordender fleischlicher Gelüste und Herrschaftswünsche, jedoch sind auch Alpträume möglich. Die hohe Realitätsdichte dieser Träume macht die Kristallbenutzer regelrecht süchtig danach, diesen Traum immer wieder zu erleben, da sogar die Ereignisse der realen Welt dagegen blass erscheinen.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Traumsteine sind ein wichtiges Erzeugnis von überlebenden Alchimisten der ehemaligen Heptarchie Oron, die als einzige das Wissen um die Herstellung dieser gefährlichen Traumdroge besitzen. Ursprünglich sollten vor allem die Kristalle der Macht erzeugt werden, um wichtige Persönlichkeiten des freien Araniens und anderer Länder zu verderben oder zu töten. Allerdings hatten die Oronier das Potenzial dieser Geheimwaffe überschätzt, da sie fälschlicherweise annahmen, jeder sei so verdorben wie sie selbst und nur zu feige, es sich einzugestehen. Stattdessen haben überraschend viele unfreiwillige Testräumer Träume voller Rechtschaffenheit und Götterfurcht erlebt. Aus diesem Grund hatten sich die Oronier vor allem auf die weit einfachere Herstellung der eigentlich als Nebenprodukt angefallenen Kristalle der Lust konzentriert. Die Droge wird seit einiger Zeit in viele Städte am Perlenmeer geschmuggelt, aber auch in einigen Städten des Lieblichen Feldes haben sich bereits gelangweilte Adlige als Abnehmer gefunden. Die Traumsteine können ihnen bieten, was es nirgendwo sonst gibt: die Erinnerungen, Gefühle, Träume – sogar das Leben eines anderen Menschen.

Die Traumsteine entstammen einer Vermählung aus niedriger und hoher Alchimie. Zwar werden sie mit Zauberei erschaffen, ihnen wohnt jedoch keinerlei aktive Magie inne und sie besitzen keine magische Aura. Da die Droge keinen unmittelbaren körperlichen Schaden hervorruft, ist sie auch kein Gift und kann weder mit dem ABVENENUM noch dem KLARUM PURUM neutralisiert werden.

Wert: Die *Kristalle der Macht* sind nicht käuflich zu erwerben, die *Kristalle der Lust* werden für etwa 10 bis 50 Dukaten pro Portion gehandelt, der Einstiegspreis für 'Neukunden' beträgt nur ein Viertel.

Szenariovorschläge: Die *Kristalle der Macht* eignen sich vor allem als Instrument eines gelungenen 'Gift'anschlags, bei dem die Helden in den Traum des Opfers eindringen müssen, um sein entrücktes Traumselbst wieder davon zu überzeugen, dass es in die wirkliche Welt zurückkehren muss. Dies ist vor allem nicht einfach, wenn sich der Träumer dagegen wehrt und Hindernisse und Gefahren für die Traumgänger heraufbeschwört, oder aber, wenn der Anschlag in Verbindung mit einem Alpträumdämon geschehen ist, der sich der Gruppe mit allen Mitteln entgegenwirft. Die *Kristalle der Lust* können einen Helden selbst in Abhängigkeit bringen oder aber die Motivation für einen unfreiwilligen Agenten eines Alt-Oroniers sein, der nur für erfolgreiche Aufträge seine Dosis an Traumsteinen erhält.

DIE SCHWEINE DES EWIGEN SCHINKENS

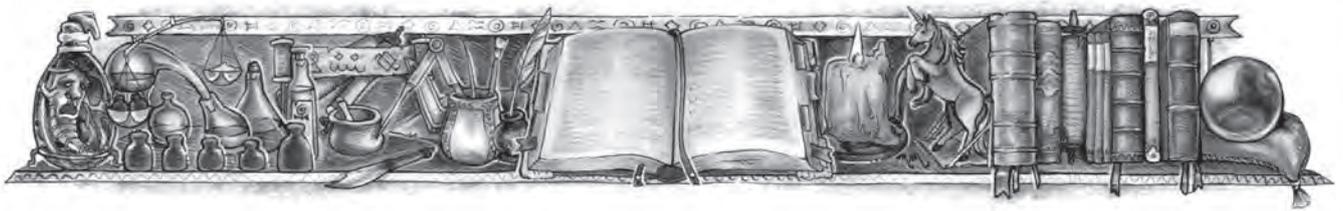
Beschreibung: drei halbwilde Hausschweine mit kräftigem Körperbau und dichten Borsten. Sie unterscheiden sich in ihrem Verhalten kaum von anderen Schweinen, schnüffeln an allem herum, suhlen sich im Dreck und graben den Boden um. Und dennoch, wenn man ihnen in die seltsam klaren Augen blickt, hat man das Gefühl, es sei mit ihnen etwas nicht in Ordnung.

Wirkung: Die Schweine sind unsterblich. Sie kennen nicht nur keine Alterung, sondern überleben auch schwerste Blessuren: Man kann ganze Körperteile aus ihnen herausschneiden, ohne dass sie längeren Schaden nehmen. Das entfernte Fleisch wächst binnen kurzer Zeit wieder nach und kann als nie versiegende Nahrungsquelle genutzt werden. Allerdings muss man eine gehörige Portion Willenskraft (MU-Probe+2) mitbringen, um die Schweine zu schlachten, denn sie quieken herzerreißend und keilen aus.

Pro Tag wächst etwa ein Viertel des Schweins komplett wieder nach. Die einzige Möglichkeit, die Schweine zu töten, ist, ihren Kopf abzuschlagen. Schweinskopfsülze ist also tabu ...

Hintergrund und Besonderheiten: Für gewöhnlich lassen sich mittels Artefaktmagie nur leblose Objekte verzaubern, so dass diese Kreaturen eine Ausnahme darstellen. Die Schweine wurden vor etwa 900 Jahren, als es ein großes Reich der Rotpelze gab, von der Goblinschamanin Kunga Suula geschaffen. Über Jahrhunderte hinweg wechselten sie als Plünderbeute immer wieder den Stamm, ernährten in unwirtlichen Regionen Goblins und wurden bisweilen als Kinder der Göttin Mailam Rekdai angesehen. Die überlieferten Namen der Schweine lauten *Argronz*, *Nurzgurz* und *Ambratz*. Nach einigen Jahren, die sie im Travia-Tempel zu Rommilys lebten, wohin sie als Raubbeute gebracht worden waren und die Flüchtlinge aus Tobrien ernährten, befinden sie sich wieder bei einem Goblin-Stamm, der sie im *Jahr des Feuers* aus Rommilys in Sicherheit brachte.

Wert: 25 Dukaten für ein passables Schlachtschwein / um die 500 Dukaten



Szenariovorschläge:

👁 Die Rommilyser Mark wird von einer schweren Hungersnot heimgesucht. Ein Kopfgeld wird ausgeschrieben, die Schweine lebendig aus der Hand der Goblins zurückzubringen. Der örtliche Geweihte hingegen bittet die Helden, mit der örtlichen Goblin-Sippe einen Handel abzuschließen, um den Frieden zu wahren.

👁 Die Schweine sind ernsthaft erkrankt, und nicht einmal die Stammeschamanin weiß, wie ihnen zu helfen sei. Sie wendet sich an einige menschliche Reisende, ob diese nicht in ihren Landen ein Heilmittel wüssten. So begleiten die Helden die drei kranken Schweine quer durch Schwarztoerien zu den Heiligen Quellen von Ilzur.

DIE SULMAN AL-PASSORI

»Die Galeeren, unterstützt von der Dämonenarche Boransdorn, nehmen die Etlaskan-Route, gegen den Siral kreuzend, um den Angriff zu eröffnen. Halt, nein! In dieser Gegend wurde kürzlich die Sulman al-Nassori gesichtet. Wir nehmen stattdessen die Nordroute über ...«

—Stabsbesprechung von hohen Strategen der Fürst-Komturei in Jergan

Beschreibung: eine mächtige Galeasse mit flachen Aufbauten im tulamidischen Stil. Über 40 Schritt misst sie von der galeerenartigen Ramme und der Galionsfigur, die einen rasenden Dschinn des Wassers darstellt, bis hin zum luxuriösen Achterdeck. Der Abstand der Reling, die aus maraskanischem Eisenholz gefertigt ist, misst an der breitesten Stelle 9 Schritt. Die Trutzen sind bis hin zu Zwiebeltürmen verspielt-tulamidisch geschmückt. Die Dreieckssegel mit den Symbolen der Elemente Wasser, Luft und Feuer scheinen niedergelegt und wie bei Galeeren nur als Hilfsbetakelung dienen zu können, allerdings sind auch keine Ruderbänke zu erkennen, nicht einmal Öffnungen für Riemen in der Bordwand. Das Seegefährt besitzt insgesamt sechs Halbtürme mit leichten Rotzen, drei Türme mit schweren Geschützen sowie einige feuerspuckende Draglossas. Seitendecks tragen zwei Katapulte. Auffällig sind die häufigen magischen Zauberzeichen auf Reling, Trutzen, Geschützen und sogar Munition sowie das Gleißeln von regenbogenfarbigem, silbrigem und sogar tiefschwarzem magischem Metall. Edelsteine, mal farbig funkelnd, mal verbraucht und blass, zieren viele Objekte. Das Schiffsinne, das offenbar einen stärkeren Kern aus Steineiche aufweist, hat so gar nichts von einem Kriegsschiff, mehr von einem Sultanspalast: großzügige Kajüten, Schiffsmesse mit Tanzteppichen, Unterrichtsräume, Laboratorien und sogar eine kleine Bibliothek. 40 Seefahrer und Matrosen scheinen zu genügen, um das Riesenschiff zu bedienen, 60 Bewaffnete halten Ausschau nach Feinden oder pflegen die Geschütze, während 20 Bedienstete die über 50 Magier und Zauberschüler bewirten. Auch Dschinne eilen immer wieder durch die *Sulman*.

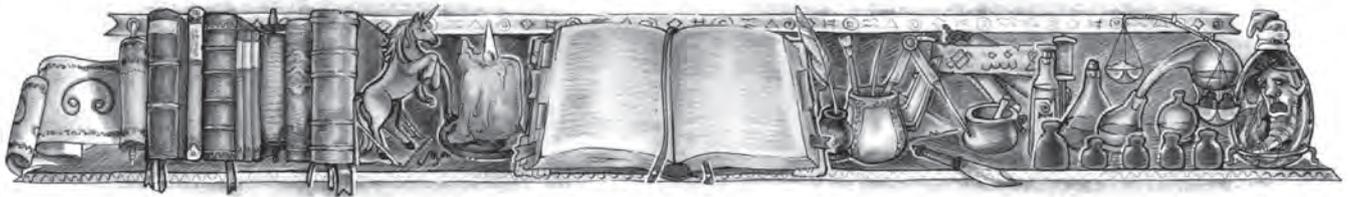
Wirkung und Hintergrund: Die *Sulman al-Nassori*, benannt nach dem zaubermächtigen urtulamidischen Sultan, der das Diamantene Sultanat begründete, wurde zur Zeit der borbaradianischen Invasion in einer Khunchomer Werft erbaut. Dieses Zauberschiff, ein gemeinsames Projekt des Handelshauses

Dhachmani und der Khunchomer Magierakademie, sollte den Gefahren der Blutigen See die Stirn bieten können, Schiffsmagier ausbilden und zur Erforschung der seltsamen Küsten des Perlenmeeres beitragen. Im Firun 1022 BF lief das bald gefürchtete Schiff endlich aus und konnte schnell viele Zauberer aus allen Teilen des Kontinents als Mannschaft auf seinen Planken begrüßen. Vor allem Khunchomer Artefaktzauberer, Al'Anfaner Flottenzauberer sowie horasische Kenner von Hell-sicht, Schadens- und Eigenschaftsmagie bevölkern das Schiff. Das Schiff gleitet majestätisch und mit seltsam rhythmischem Geräusch über die Fluten: Zwei parallele Wasserschrauben in Röhren, die mittels ANIMATIO rotieren, treiben es an. Eine Vielzahl von Anwendungen dieses Zaubers automatisiert auch wichtige Abläufe der Schiffsmechanik. Etliche Schiffsteile sind per Artefaktmagie verzaubert: Mit dem APPLICATUS werden FORTIFEX, NEBELWAND, GARDIANUM und selbst IGNISPHAERO-Breitseiten aktiviert, während der ARCANOVI komplexere Artefakte ermöglicht hat: den HARTES-SCHMELZE-Rammsporn, die MAHLSTROM-Geschosse, die CALDOFRIGO-Kühlung für Hylailier Feuer, das OCULUS-ASTRALIS-Fernrohr und die PENTAGRAMMA-Fangnetze, um nur einige zu nennen. Im Notfall schaffen Dschinne der Luft für Feinde ungünstige Winde und fangen gegnerische Geschosse ab. Dschinne des Feuers unterstützen die Geschütze. Damit diese Ballung magischer Kraft überhaupt funktioniert, verdanken die Zauberer einem alt-elemtischen Artefakt. In *Sharnaars Spiegel* lassen sich zahlreiche magische Verzauberungen zu größeren Konstrukten zusammenfassen, gleichzeitig werden astrale Interferenzen abgeschirmt, so dass an Bord des Schiffes die *Kritische Essenz* ohne unmittelbare Folgen deutlich überschritten werden kann. Dieses wohlgehütete Geheimnis ist auch der Schwachpunkt der *Sulman al-Nassori*: Erfährt ein Saboteur von den Fähigkeiten dieses Spiegels, wäre es ihm ein Leichtes, das Schiff außer Gefecht zu setzen.

Die *Sulman al-Nassori* ist in seiner Summe wohl das mächtigste Artefakt, das in den letzten Jahrhunderten von Gildenmagiern erschaffen wurde. Es braucht die Intelligenz, Disziplin und Erfahrung von vier Dutzend Magiern, um dieses Konglomerat an Zauberdingen in Stand zu halten und die sich gegenseitig störenden Einflüsse der Artefakte unter Kontrolle zu halten. So vermischen sich an Bord stets theoretische Fachsimpeleien, tulamidische Lust an Luxus und permanentes Chaos. Immerhin gibt der Erfolg diesem ehrgeizigen Projekt recht: Die *Sulman al-Nassori* konnte schon manche Pläne der Dunklen Lande stören und finanziert sich aus erbeuteten Schiffsladungen.

Wert: um 20.000 Dukaten („Wie soll denn dieses Schiff fahren?“) / vermutlich sechsstellige Dukatensumme

Szenariovorschläge: Die *Sulman al-Nassori* ist ein fahrendes Wunder: Sie können sie als schwimmende Magierakademie, hochmagisches Forschungsschiff in den Weiten der Meere oder als letzte Rettung in der Blutigen See einsetzen. Stets sind die Leiter des Schiffes aber darum bemüht, Außenstehenden nie zuviel von ihrem Zauberschiff zu zeigen. Sie können sich bei der Darstellung des Schiffes hinsichtlich Stil, Wissenschaftlichkeit, Geheimnisse und ewigem Kampf z.B. von Jules Vernes *Nautilus* und seinem undurchsichtigen Kapitän Nemo inspirieren lassen.



DIE MAGIE DER ZEICHEN

Schrift- und Symbolzeichen besitzen unter Magiekunden eine große Bedeutung. Mit ihnen lassen sich magische Sachverhalte visualisieren und Erkenntnisse und Wissen weitergeben. Neben den Gildenmagiern schätzen vor allem die Alchimisten, die norbardischen Zibiljas, einige Hexen-Schwesternschaften und die Kristallomanten der Achaz die Macht der Zeichen. Doch nicht nur profane Symbole und Zeichen werden von ih-

nen gemeistert, es existieren auch einige Wege, Zauberei auf diesem Wege zu wirken – die Magie der Zeichen!

Die folgenden Angaben stellen eine umfassende Ergänzung zu **WdZ 57 bis 60** dar. Alle hier vorgestellten Regeln erweitern die dortigen Angaben und das dort vorgestellte System.

ZAUBERZEICHEN IM ÜBERBLICK

Zauberzeichen ist der Oberbegriff für eine Vielzahl magischer und mystischer Symbole, in denen Zauberwirkungen gespeichert sind. Es kann sich um Schriftzeichen handeln, sowie ikonographische Darstellungen, abstrakte Symbole oder Muster oder eine Kombination dieser Formen. Sie entstehen, indem ein Kundiger nach bestimmten Regeln das Zeichen herstellt und in einem Ritual mit astraler Energie auflädt. Viele Jahrhunderte war das Wissen um die Magie der Zauberzeichen praktisch unbekannt, erst in jüngster Zeit erfreuen sie sich wieder größerer Verbreitung. Die Ursprünge weisen tief in die Vergangenheit der aventurischen Zauberei.

☞ In urtulamidischer Zeit beherrschten die *Mudramulim* die damals von den echsischen Völkern übernommene Form der Schutz-, Bann-, Beherrschungs- und Objektmagie, die sie unter anderem durch so genannte **Arkanoglyphen** an Orte oder Gegenstände binden konnten. Die mächtigste Form dieser Magie nahm in *Bastrabuns Bann*, der legendären Kette von

Bannsteinen gegen das echsische Gezücht, Gestalt an. Auf Stellen, Obelisken, in Grabmälern, Palaststoren und –wänden und in uralten Tempelgemäuern finden sich noch heute Relikte dieser Zauberglyphen.

Doch nicht nur die *Mudramulim* und die Echsen kannten die Geheimnisse der Arkanoglyphen, auch die Zibiljas der Norbarden und die Schamanen der Waldmenschen besaßen und besitzen Kenntnis von der Macht der Glyphen.

☞ Die **Runenzauberei** der Thorwaler besitzt gänzlich andere Wurzeln, sie erreichte nämlich mit den Vorfahren der Nordleute, den *Hjaldingern*, die aus dem Gildenland kamen, die aventurischen Gestade – auf Schiffen, die durch Runenmacht den Stürmen und Gefahren der Meere trotzten. Auch heute gibt es eine Reihe so genannter *Rumenschiffe*, deren Besatzungen im *Ottagaldr* eine mystische Gemeinschaft bildet.

Beide Arten der Zauberzeichen sind unabhängig voneinander entstanden und weisen Gemeinsamkeiten, aber auch Unterschiede auf. Sie erfahren mehr zu beiden Varianten in den entsprechenden Abschnitten im Anschluss an den allgemeinen Regelteil.



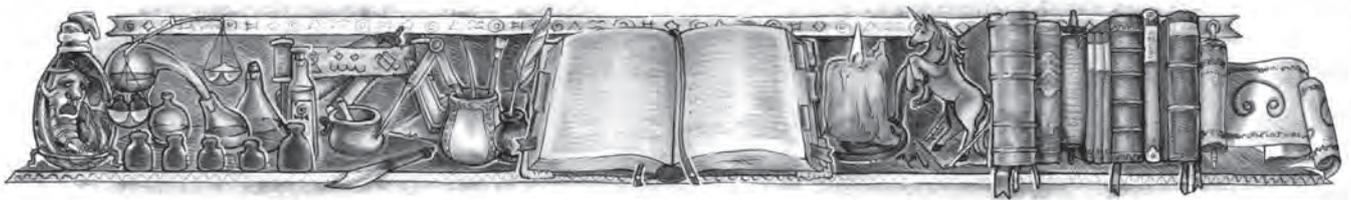
HINWEIS ZUR BEZEICHNUNG DER SONDERFERTIGKEITEN

Der Begriff 'Zauberzeichen' steht allgemein für jegliche Art von Magie mittels Zeichen und ist ein Oberbegriff der beiden unterschiedlichen Kategorien 'Runenzauberei' und 'Arkanoglyphen'.

Im Unterschied hierzu wird in den Grundregelwerken die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* nur für das Erlernen der Magie der Arkanoglyphen und Bann- und Schutzkreise verwendet, die Runenzauberei wird hiermit **nicht** erlernt, sondern mit *Runenkunde*.

ALLGEMEINE REGELN

Im Folgenden werden die allgemeinen Regeln für Zauberzeichen vorgestellt. Diese gelten für Arkanoglyphen, Bann- und Schutzkreise und magische Runen gleichermaßen. Auf einige wichtige Unterscheidungen wird in den entsprechenden Absätzen gesondert eingegangen, ansonsten finden Sie Besonderheiten der einzelnen Ausprägungen der Magie der Zeichen in den entsprechenden Abschnitten weiter hinten in diesem Kapitel.



ERLERNE VON ZAUBERZEICHEN

Um tatsächlich wirksame Zauberzeichen zu erlernen, die über bloßen Zierrat und kalligraphische Ausschmückungen hinausgehen, ist die Kenntnis einer der beiden Sonderfertigkeiten *Runenkunde* (für Runen) oder *Zauberzeichen* (für Arkanoglyphen und Bann- und Schutzkreise) nötig (siehe **WdH 289, 292**).

Diese Sonderfertigkeiten umfassen neben der Kenntnis der grundlegenden Symbole vor allem das Wissen um mögliche Anordnungen und die nachfolgend geschilderten Zusammenhänge, vor allem aber die Fähigkeit, magische Kräfte so in die Zeichen fließen zu lassen, dass überhaupt eine Zauberwirkung entstehen kann. Dabei wird die rohe Astralenergie gewissermaßen durch die 'Gussform' der physischen Darstellung in ein definiertes Muster gezwungen, einer Spruchmatrix nicht unähnlich.

Jede Art von Arkanoglyphe, Bann- und Schutzkreis oder Rune muss einzeln erlernt werden. Die Lernkosten sind bei der Beschreibung der einzelnen Zauberzeichen zu finden. Sie werden verringert durch die Vorteile *Eidetisches Gedächtnis* (halbiert), *Gutes Gedächtnis* (drei Viertel) und *Akademische Ausbildung (Magier)* (drei Viertel).

KOMBINATION VON RUNEN UND GLYPHEN?

Selbst wenn man sowohl die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* als auch *Runenkunde* kennt, ist es nicht möglich, Runen mit Arkanoglyphen, Kreisen oder ihren Zusatzzeichen zu kombinieren. Eine solche Kreuzung der magischen Traditionen stellt ein Magnum Opus für einen Zauberkundigen dar, mit einer solchen Entdeckung würde sich der Zauberer einen Platz in den Annalen sichern.

ERSTELLUNG EINES ZAUBERZEICHENS

Die Erstellung eines Zauberzeichens ist immer zweigeteilt: Zunächst muss das physische Abbild des Zeichens durch entsprechende handwerkliche Fähigkeiten erstellt werden, erst danach kann die magische Aktivierung erfolgen. Beides zusammen stellt ein umfassendes und relativ langwieriges Ritual dar, für schnelle Effekte aus dem Handgelenk sind sie nicht geeignet.

Profane Erstellung

Bevor ein Zeichen mit magischer Macht angefüllt werden kann, muss es erst auf profanem Wege erstellt werden – also gezeichnet, geschnitzt, geschneidert oder auf andere Weise gefertigt oder appliziert werden. Hierfür muss das Zeichen direkt auf dem Zielobjekt angebracht werden. Als solches können dabei bei Arkanoglyphen nur unbelebte Objekte dienen, bei Runen sowohl Unbelebtes als auch Lebewesen. Genauso vielfältig wie die möglichen Zielobjekte sind die zur Erstellung des Zeichens verwendbaren Handwerkstechniken: *Malen/Zeichnen* ist an erster Stelle zu nennen, aber auch *Holzbearbeitung*, *Steinmetz*, *Feinmechanik* (Gravierern, Goldschmied), *Tätowieren* (nur bei Runen), *Schneidern* (Zierstickerei) und *Webkunst* sind möglich. Auf dieses Handwerkstalent wird die Erstellungs-Probe abgelegt, die um die Komplexität des Zauberzeichens erschwert ist.

Misslingt diese Probe, wurde das Zeichen falsch oder unvollständig abgebildet; es ist für gezielte Zauberwirkungen unempfindlich und damit unbrauchbar. Ein Patzer bei der Erstellungs-Probe führt dazu, dass der Erschaffer dies nicht bemerkt und mit der anschließenden Aktivierung ein verdorbenes Quasi-Artefakt schafft, wodurch willkürlich fluktuierende Zauberwirkungen durch das missratene Zeichen in die Welt treten. Für Wirkungen von misslungenen Zauberzeichen können Sie sich vom Abschnitt über misslungene Artefakte (Seite 98) inspirieren lassen.

Gelingt die Probe, können überschüssige TaP* auf verschiedene Weise aufgewendet werden, bevor es zur Aktivierungs-Probe geht. Für je 3 aufgewendete TaP* kann die Zeitdauer des Erstellens auf die Hälfte verkürzt werden. Jeweils 2 hierfür eingesetzte TaP* erleichtern die nachfolgende Aktivierungs-Probe um 1 Punkt. Und im Verhältnis 1:1 können TaP* wie üblich genutzt werden, um die künstlerische Qualität der Handwerksarbeit heraufzusetzen.

EXPERTE: MATERIALIEN BEI ZAUBERZEICHEN

Die Wahl der Werkstoffe kann bei Zauberzeichen ebenso wie bei Artefakten Einfluss auf die Erschaffung von Glyphen und Runen nehmen. Hierbei kann man nach verschiedenen Prinzipien vorgehen, um die Wirkung eines Zeichens zu optimieren:

👁️ **Handwerkszeug:** Herausragendes Handwerkszeug kann die Erstellungs-Probe nach den gewohnten Regeln (**WdS 33**) erleichtern.

👁️ **Form:** Ein extra für ein Zauberzeichen geschaffener Gegenstand mit einer darauf abgezielten Form (etwa ein extra geschmiedetes Zeichen oder ein Teppich mit darin eingewebtem Muster) kann nach Spielleiterentscheid die Aktivierungs-Probe um bis zu 3 Punkte erleichtern und die AsP-Kosten um maximal 10% reduzieren.

👁️ **Affinität und Sympathetik:** Bei geschickt und passend zu den jeweiligen Wirkungen und Merkmalen gewählten Zeichenträgern (eine Mondscheibe für ein *Auge des Mondes*, eine Lampe für ein Leuchtendes Zeichen, eine grässliche Fratze aus Holz für eine Furchtrune und so weiter) bzw. Materialien (passende Metalle und Hölzer, aber auch geeignete Mineralien und andere Substanzen in Farbmischungen o.ä.), können bis zu 25% der AsP-Kosten eingespart werden. Orientieren Sie sich hierzu am Kapitel zu magischen Materialien ab Seite 181.

👁️ **Farbgebung:** Bei Runen ist die richtige Farbwahl eine unabdingbare Notwendigkeit, aber auch bei Arkanoglyphen können Farben eine Rolle spielen. Wer sich tiefergehend mit diesen Fragen beschäftigt und dabei auch entsprechende Experimente durchführt, kann mit der Zeit ein Gespür für die 'richtigen' Farbkombinationen für seine Arkanoglyphen entwickeln. Hierbei lassen sich je nach Spielleiterentscheid bis zu 2 Punkte Erleichterung für die Aktivierungs-Probe erreichen.



Aktivierung

Zur erstmaligen Aktivierung eines magischen Zeichens gehört, dass der Zauberer es eigenhändig nach vorstehenden Regeln hergestellt haben muss. Er legt eine Aktivierungsprobe auf die Eigenschaften (KL / IN / FF) ab. Zum Ausgleich schlechter Würfe besitzt er einen TaW in Höhe seiner Ritualkenntnis (je nach Art des Zeichens *Gildenmagie*, *Kristallomantie*, *Alchimie*, *Zibiljas*, *Geister binden* oder *Runenkunde*).

Eine misslungene Aktivierungs-Probe kann beliebig oft wiederholt werden (was zusätzlichen Zeitaufwand erfordert, s.u.), erst ein Patzer führt dazu, dass das Zauberzeichen wie bei der Erstellung beschrieben verdorben ist.

Gesamte Erstellungsdauer

Herstellung und Aktivierung des Zauberzeichens zusammen gerechnet dauern mindestens so viele Zeiteinheiten, wie die *Komplexität* des gesamten Zeichens beträgt, ungefähr zwei Drittel dieser Zeitspanne wird für die Herstellung benötigt, ein Drittel für die Aktivierung. Je nach verwendeten Materialien und erforderlicher Verarbeitungstechnik kann diese Zeit jedoch auch ein Vielfaches betragen (Spilleiterentscheid). Die Herstellungsdauer kann durch übrig behaltene TaP* aus der Erstellungs-Probe reduziert werden (s.o.).

EXPERTE: FELDVERSIONEN VON ZAUBERZEICHEN

Nicht selten ist ein Zauberer in der Situation, dass die gewohnte Erstellungsdauer zu lange dauert, um ihm in einer Notlage zu helfen. Für einen solchen Fall bietet sich die Nutzung der Sonderfertigkeit *Spontanzeichen (Arkanoglyphen)* bzw. *Spontanzeichen (Runenkunde)* an. Sie kosten jeweils 200 AP und sind in allen jeweiligen Traditionen leidlich verbreitet (V4). Bann- und Schutzkreise können mittels der SF *Spontanzeichen (Arkanoglyphen)* als Feldversion hergestellt werden.

Mit Hilfe dieser Sonderfertigkeiten kann man Arkanoglyphen oder Runen in einem Zeitraum von gerade einmal so vielen SR, wie die Komplexität des Zeichens beträgt, erstellen. Allerdings unterliegen solche Zeichen einigen Einschränkungen: die RkP* werden bei der Berechnung der Wirkung des Zeichens halbiert und die Wirkung hält nur bis zum nächsten Sonnenaufgang an. Außerdem ist ein entsprechendes 'Zeichen aus dem Handgelenk' nicht reaktivierbar. Selbstverständlich lässt sich ein entsprechendes Zeichen nur durch kaum Zeit benötigende Handwerks-Talente erstellen, im Normalfall also *Malen/Zeichnen*.

EFFEKTE, AUSWIRKUNGEN UND EIGENSCHAFTEN VON ZAUBERZEICHEN

Wirkung

Die Wirkung eines Zauberzeichens bestimmt sich über die RkP*, wie es bei den jeweiligen Zeichen angegeben ist. Sofern dort nichts Anderslautendes gesagt wird, gilt, dass die Wirkung mit Beendigung der Aktivierung sofort eintritt. Direkt im An-

schluss an die Aktivierung ist der Ersteller von der Wirkung eines Zeichens ausgenommen, jedoch nur solange bis er sich erstmals aus dem Wirkungsbereich entfernt. So kann beispielsweise ein Zauberer sich gefahrlos im Wirkungsbereich eines *Fallensiegels* aufhalten, sobald er aber den Bereich einmal verlassen hat, 'erkennt' das Zeichen ihn nicht mehr als Schöpfer und wirkt gegen ihn genauso wie gegen jeden anderen Eindringling. Bei Arkanoglyphen gibt es die Möglichkeit, diesem Umstand mit dem *Zusatzzeichen Zielbeschränkung* entgegen zu wirken, Runen haben diese Möglichkeit nicht.

EXPERTE: GRÖÖE DER ZEICHEN

Um ihre Wirkung zu entfalten, müssen Zauberzeichen eine bestimmte Größe besitzen. Als Richtlinie gilt ein Durchmesser von 2 Fingern pro Punkt Komplexität des Gesamtzeichens. Eine Reduzierung der Größe ist nur bei Arkanoglyphen durch das *Zusatzzeichen Verkleinerung* möglich (die Komplexitäts-Erhöhung durch dieses Zusatzzeichen wird nicht eingerechnet). Für Runen gibt es keine Möglichkeit der Verkleinerung (Ausnahme: Waffenerune), Bann- und Schutzkreise besitzen eigene Regeln bezüglich ihrer Größe (siehe den dazugehörigen Abschnitt).

EXPERTE: GRÖÖE DES ZEICHENTRÄGERS

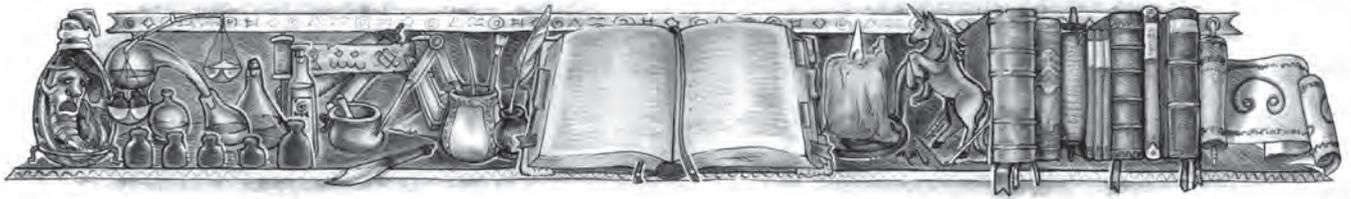
Ein großer Unterschied besteht bezüglich Arkanoglyphen und Runen hinsichtlich der möglichen Größe der zu verzaubernden Objekte. Während Runen hinsichtlich ihrer Zielobjekte optimiert sind und somit beispielsweise eine einzelne *Wogensturmrunen* für die Verzauberung eines ganzen Schiffes reicht, verhält es sich bei Arkanoglyphen anders. Hier reicht die normale Größe eines Zeichens (siehe oben) für einen Umkreis wie bei den Zeichen angegeben bzw. ein etwa schrankgroßes Objekt.

Sollen größere Zonen oder Objekte verzaubert werden, muss die Glyphe mehrfach angebracht werden. Insgesamt sind mindestens 3 / 6 / 10 / 15 Zeichen für die Größenordnungen *doppelter Radius oder Kutsche* / *vierfacher Radius oder Schiff* / *achtfacher Radius oder Burg* / *sechzehn-facher Radius oder Berg* erforderlich. Diese mehrfachen Applikationen desselben Zeichens erfordern separate Erstellungs- und Aktivierungsproben sowie AsP-Kosten; als RkP* im Sinne der Gesamtwirkung gilt die kleinste erzielte RkP*-Zahl. Sollten einzelne Zeichen entzaubert oder zerstört werden, sinkt die Wirkung mit dem Erreichen der einzelnen Schwellen an nötigen Zeichen immer weiter ab (bei Zonenwirkungen) bzw. wird gänzlich aufgelöst (bei auf Gegenständen applizierten Glyphen).

Eine Alternative zu diesem mit viel Aufwand verbundenen Weg ist die Nutzung des *Zusatzzeichens Potenzierung*.

Kosten

Die erforderlichen AsP-Kosten für die Aktivierung eines Zauberzeichens betragen die dreifache Gesamt-Komplexität des Zeichens. Dieser Betrag muss zum Ende der Ritualhandlung hin aufgebracht werden. Kenner der Sonderfertigkeit Blutma-



gie können einen Teil oder die Gesamthöhe dieser Kosten auch durch den Einsatz (eigener oder fremder) Lebensenergie aufbringen. Hierfür gelten die Regeln aus **WdZ 34f.**, ebenso wie die dort aufgeführten rechtlichen und moralischen Konsequenzen.

Wirkungsdauer

In ihrer Wirkungsdauer unterscheiden sich Arkanoglyphen und Runen fundamental: Während Arkanoglyphen im Normalfall RkW/2 Tage aktiv bleiben, behalten Runen ihre Wirkung immer bis zur nächsten Sonnenwende. Bei Arkanoglyphen ist eine Verlängerung der Wirkungsdauer durch das *Zusatzzeichen Satinavs Siegel* möglich, Runen hingegen können nicht in ihrer Wirkungsdauer verändert werden.

REAKTIVIEREN VON ZAUBERZEICHEN

Es ist möglich, ein selbst erstelltes Zauberzeichen, dessen Wirkungsdauer verstrichen ist, erneut mit magischen Kräften aufzuladen. Hierfür fällt eine erneute Aktivierungsprobe an, es werden Zeiteinheiten in Höhe der halben Komplexität benötigt. Eine Erstellungs-Probe entfällt. Die ursprünglichen Aktivierungskosten sind auch bei jeder Reaktivierung aufzubringen.

EXPERTE: REAKTIVIERUNG FREMDER ZAUBERZEICHEN

Schon vor Urzeiten haben Kundige das Geheimnis entschlüsselt, auch fremde Zauberzeichen, deren Wirkungsdauer abgelaufen ist, wieder mit arkaner Kraft zu versehen. Nur so war es beispielsweise den alten Echsen und Tulamiden möglich, die Schutzvorrichtungen alter Tempel und Grabkammern über Jahrhunderte aktiv zu halten.

Um diese Fähigkeit zu erlangen, muss die Sonderfertigkeit *Reaktivierungsgespür (Runenkunde)* bzw. *Reaktivierungsgespür (Arkanoglyphen)* erworben werden, je nach gewünschtem Anwendungsgebiet. Diese Fertigkeiten kosten jeweils 100 AP und sind bei allen Traditionen, denen die jeweilige Form der Zeichenmagie bekannt ist, gleichermaßen gering verbreitet (jeweils V3).

Bei der Reaktivierung eines fremden Zauberzeichens können immer nur maximal so viele Punkte übrig behalten werden, wie der RkW des ursprünglichen Erstellers betrug.

ZAUBERZEICHEN UND DIE UMWELT

Entdecken und Entschlüsseln

Sofern der Zauberer keine Anstrengungen unternimmt, ein Zauberzeichen gezielt zu verbergen, kann es relativ problemlos entdeckt werden. Hierzu ist eine simple *Sinnenschärfe*-Probe nötig, um das Zeichen bewusst wahrzunehmen. Diese wird bei Arkanoglyphen eventuell durch das *Zusatzzeichen Tarnung* erschwert.

Ist ein Zauberzeichen entdeckt, kann es identifiziert und mit allen Zusatzzeichen entschlüsselt werden. Dieser Vorgang wird im Rahmen der *Magischen Analyse* ab Seite 171 beschrieben (speziell zu Zauberzeichen ab Seite 179).

EXPERTE: VERBERGEN VON ZAUBERZEICHEN

Der Ersteller des Zeichens kann jedoch auch versuchen, dieses in der umgebenden Ornamentik vor flüchtigen Blicken zu verbergen. Die Erschwernis auf die *Sinnenschärfe*-Probe kann anhand der TaP* bestimmt werden, die in der Erstellungsprobe zur Erhöhung der künstlerischen Qualität eingesetzt wurden (s.o.). Sie beträgt die doppelten TaP* für Betrachter ohne Kenntnisse in den Sonderfertigkeiten *Zauberzeichen* bzw. *Runenkunde* bzw. die einfachen TaP* für alle Kenner dieser Fertigkeiten.

Profane Zerstörung

Einmal angebrachte und aktivierte Zauberzeichen können in ihrer Gestalt nicht nachträglich verändert werden, ohne das Zeichen zu beschädigen und so seine Wirkung zu mindern. Dies kann sich natürlich jeder zu Nutze machen, der das Zeichen zerstören möchte.

Ein Zauberzeichen hat je nach Machart ungefähr RkP* mal *Strukturpunkte* ($x=1$ für Kreidekreise, $x=10$ für in Zwergenstahl geätzte Zeichen), die durch äußere Einwirkungen gemäß den Regeln in **WdS 191f.** reduziert werden können. Die *Härte* bestimmt sich einzig aus dem verwendeten Material, eine *Struktur* haben Zauberzeichen nicht. Beim Verlust von X Strukturpunkten sinkt auch die Wirkung des Zauberzeichens um 1 RkP*. Fällt die Zahl der Strukturpunkte auf 0 , ist das Zauberzeichen ausgelöscht.

Antimagie

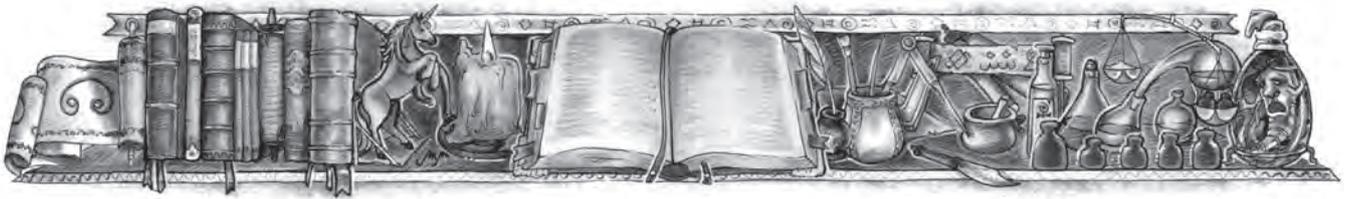
Zauberzeichen können mit den merkmalspezifischen Antimagie-Formeln entzaubert werden; die entsprechenden Proben sind hierbei um die RkP* der Aktivierungsprobe und um $1/5$ der Aktivierungskosten erschwert. Der Antimagier muss die Grundkosten (je nach Antimagie-Formel) plus $1/5$ der Aktivierungskosten an AsP aufbringen. Das Zauberzeichen wird auf diesem Weg gänzlich entzaubert, so lange es aber nicht physisch beschädigt wird, lässt es sich erneut reaktivieren.

Ebenfalls wirksam ist der **DESTRUCTIBO** (erschwert um die RkP* der Aktivierungsprobe und $1/5$ der Aktivierungskosten), für den so viele AsP aufgewendet werden müssen, wie die Aktivierungskosten des Zauberzeichens betragen, davon $1/50$ als permanente Kosten. Ein auf diese Weise verzaubertes Zeichen ist nicht mehr reaktivierbar.

DIE GESTALTUNG NEUER ZAUBERZEICHEN

Will ein Held neue Arkanoglyphen, Zirkel oder Runen schaffen, ist dies mit der Großen Modifikation eines Spruches in der Zauberwerkstatt zu vergleichen und stellt ebenso hohe Anforderungen an den Entwickler:

- 👁️ passende Ritualkenntnis 15+
- 👁️ überragende Schriftkenntnisse der zugrundeliegenden Alphabete (Runenschrift 14+ oder passende Schrift der eigenen Arkanoglyphen-Tradition 14+ oder Arkanil 12+)
- 👁️ Magiekunde 10+



Orientieren Sie sich an den Regeln in **WdZ 38ff.**, ersetzen sie ZfW durch RkW und nehmen Sie die doppelte Komplexität des entstehenden Zauberzeichens als Gesamtzuschlag. Für die Fixierung des neuen Zauberzeichens sind in jedem Fall Kom-

plexität mal 25 AP aufzuwenden. Den genauen Modus und die Grenzen des Machbaren wollen wir hier jedoch vertrauensvoll in Ihre Hände legen.

DIE MACHT DER GLYPHEN UND KREISE

Die Magie der Arkanoglyphen und der darauf beruhenden magischen Zirkel ist eine uralte Magieform, deren Ursprung bei den alten Echsen zu suchen ist, die jedoch in alten Zeiten auch unter den menschlichen Zauberkundigen weit verbreitet war. Heute erfreut sie sich vor allem in den Tulamidenlanden einer gewissen Beliebtheit und ist die sicherlich verbreitetste Art der Zauberei mit Zeichen und Symbolen. Die Magie der Arkanoglyphen beruht auf Sigillen und Protoglyphen, die je nach Tradition verschiedensten Schriften entstammen können.

ZEICHEN DER MAGIE

Arkanoglyphen werden durch die Kombination mehrerer so genannter Protoglyphen gebildet, die ihrerseits wiederum aus den Kernglyphen und den Nebenglyphen bestehen. Diese beiden werden zwar unter dem Begriff Protoglyphen zusammengefasst, unterscheiden sich jedoch stark voneinander.

Kernglyphen

Die Kernglyphen entstammen direkt dem alten Chuchas der Echsen oder den daraus entstandenen Schriften Zelemja und Alt-Alaani. Sie sind die eigentlichen bedeutsamen Träger der Zauberkraft einer Arkanoglyphe, sie bestimmen in ihrer Kombination die konkrete Zaubervirkung. Dabei ist die Zusammenstellung der vage definierten Kernglyphen eine schwierige Angelegenheit und es ist nicht einfach möglich, neue Zaubervirkungen durch Rekombination bekannter Glyphen zu erreichen. Hierzu ist vielmehr ausgiebige Forschung und eine stärkere Durchdringung der gesamten Thematik nötig (siehe hierzu auch Seite 139).

Die einzelnen Glyphen werden groben Grundaspekten wie etwa *Schutz*, *Bannung* oder *Verstärkung* zugeordnet, aber auch lose Arten der Magie (die den modernen Merkmalen nicht immer entsprechen) werden durch sie festgelegt: so etwa *Verständigung*, *Bewegung* oder *Wahrnehmung*.

Nebenglyphen

Die Nebenglyphen sind im Gegensatz zu den Kernglyphen keine festgelegten Zeichen, sie können vielmehr vielen verschiedenen Schriften entstammen, die sich je nach Tradition des Zauberschriftstellers unterscheiden. Sie dienen der näheren Festlegung der genauen Umstände der Wirkung der Arkanoglyphe – also etwa die Namen von Orten oder Gegenständen, von zu bannenden Wesenheiten oder ähnlichem. Einige Nebenglyphen sind schlichte astrologische Symbole verschiedenster Art, die meisten jedoch bestehen aus so genannten *Sigillen*. Bei diesen handelt es sich um komplexe Zeichen, die durch Ligatur (Zusammenziehung) von Lettern einer Schrift gebildet werden. Sigillen sind in vielerlei Kulturen zu unterschiedli-

chen Zwecken verbreitet, etwa als *Dämonensiegel* zur Aufzeichnung dämonischer Wahrer Namen. In so einem Fall wird eine Sigille häufig durch Ligatur von Zhayad-Zeichen gebildet, während die Namen mächtiger Elementare meist in Ur-Tulamida niedergelegt werden und die Namen von Geistern oft in Drakhard-Zinken notiert werden. Weitere Beispiele für profane Sigillen sind die *Nerothim* genannten Sippsiegel der Norbarden, die oft auf magischen Büchern prangenden *Sigaturen* und die kalligraphischen Unterschriften der Tulamiden, die *Tughra*. Aber auch die *Vitkari* der Thorwaler (siehe Seite 160) sind im eigentlichen Sinne Sigillen, da sie durch Ligatur verschiedener Runen entstehen.

Um jedoch eine Sigille zu schaffen, die als Nebenglyphe einer Arkanoglyphe nutzbar ist, muss man die Kenntnis der Sonderfertigkeit Zauberzeichen besitzen. Nur so lassen sich die einzelnen Komponenten sinnbringend miteinander verbinden. Aus der erneuten Ligatur dieser Nebenglyphen mit den Kernglyphen entsteht schließlich die Arkanoglyphe.

ARKANOGLYPHEN

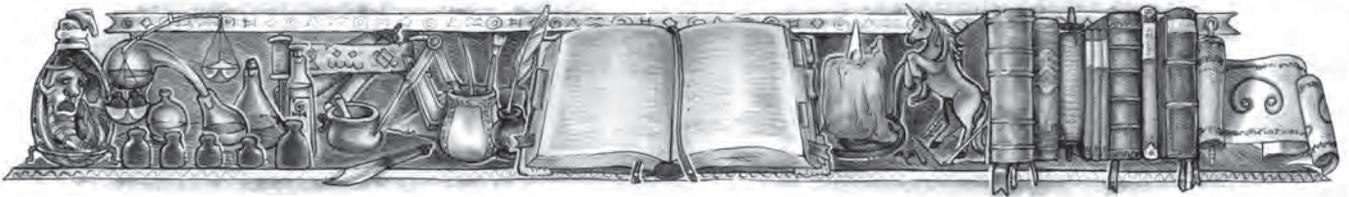
Die von der gildenmagischen Fachwelt Arkanoglyphen genannten zaubermächtigen Zeichen sind gemeinsam mit den auf ihnen basierenden Bann- und Schutzkreisen (siehe Seite 154) die heute verbreitetste Form der Zauberzeichen. Sie sind unter folgenden Gruppen zumindest leidlich verbreitet:

- Gildenmagier (vor allem in den Tulamidenlanden)
- Alchimisten (ebenfalls vor allem bei den Tulamiden)
- Zibiljas der Norbarden
- Kristallomanten der Achaz
- Schamanen der Waldmenschen
- Schamanen der Utulus

Um Kenntnis der Geheimnisse der Arkanoglyphen zu haben, muss ein Held die Kenntnis der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* besitzen. Es gelten hierbei die in **WdZ 59** angegebenen Voraussetzungen (mit nebenstehender Ausnahme bezüglich Schamanen). Wer keine der genannten Ritualkenntnisse besitzt, der kann die Sonderfertigkeit nicht erlernen und keine zaubermächtigen Arkanoglyphen nutzen.

DIE GESCHICHTE DER ARKANOGLYPHEN

Arkanoglyphen blicken vor allem im Land der Ersten Sonne auf eine lange Geschichte zurück, denn die dortige längst erloschene Zaubertadition der Mudramulim war es, die vor mehreren tausend Jahren den Kristallomanten der Achaz ihr Geheimwissen entrissen und es sich zu eigen machten. Schon auf den uralten Tempelpyramiden der Geschuppten prangten zaubermächtige Glyphen in ihrer heute fast vergessenen



SCHAMANEN UND ZAUBERZEICHEN

In WdZ 59 wird als eine mögliche Voraussetzung für den Erwerb der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* die Profession *Medizinmann* angegeben. Dies wird ersetzt durch die Ritualkenntnis *Geister binden*, um die Voraussetzungen anzugleichen. Dies bedeutet gleichzeitig, dass Schamanen aller Völker prinzipiell die Möglichkeit haben, die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* zu erlernen. Allerdings gibt es derzeit keinen Schamanen, der nicht den Völkern der Waldmenschen oder Utulus angehört, der über diese Fähigkeiten verfügt. Es bliebe einem solchen Helden also nur die Möglichkeit, bei einem Angehörigen einer anderen Profession in die Lehre zu gehen. Dieser Umstand spiegelt sich auch weiter unten bei der Verbreitung der einzelnen Zeichen wider.

Regeltechnisch bedeutet dies übrigens auch, dass Schamanen der Achaz prinzipiell die Sonderfertigkeit erlernen könnten – dass dies bisher auch nur einmal geschehen sei, ist jedoch nicht überliefert, da die Kristallomanten ihre schamanistischen Volksgenossen offensichtlich als nicht würdig erachten.

Schrift, dem Chuchas. Die Mudramulim übernahmen diese Zeichen und entschlüsselten auch das Geheimnis ihrer Magie, so dass sich auch auf den ältesten Teilen von Bastrabuns Bann entsprechende Glyphen des Chrmk finden.

Parallel dazu kannten oder erwarben auch die Zauberpriesterinnen des alten Volkes der Al'Hani, das später zu den heutigen Norbarden werden sollte, vor etwa 1.000 Jahren die Arkanoglyphen. Auch sie gingen später im Strudel der Zeit unter, doch wurde das Geheimnis der Zauberzeichen von den Zibiljas der Norbarden bis zum heutigen Tag bewahrt. Sie glauben, dass ihre Ausprägung der Zauberzeichen ihnen direkt von ihrer schlangenleibigen Göttin Heshinja gegeben wurde.

Doch nicht nur die Tulamiden haben altes Echsen-Wissen erworben. Im tiefen Süden übernahmen die ehemaligen Sklaven der Geschuppten, die heutigen Waldmenschen und Utulus, schon vor langer die Magie der Zeichen, ohne jedoch sämtliche ihrer Geheimnisse zu durchschauen.

Mit dem Untergang der Mudramulim und der Eroberung der Tulamidenlande und des Al'Hani-Reiches durch das Alte Reich, gerieten die Zauberzeichen größtenteils in Vergessenheit. Zwar beherrschten Zibiljas, Schamanen im Süden und natürlich die Kristallomanten der Achaz weiterhin die Kunst der Arkanoglyphen, der gildenmagischen Welt wurden sie jedoch erst wieder durch die Entdeckungen der so genannten Gezeichneten im Kampf gegen den Sphärenschänder Borbarad bekannt. So steigt die Kenntnis der nötigen Fertigkeiten in den letzten Jahren rapide an und auch Magier und Alchimisten meistern wieder die lange verlorenen Geheimnisse.

ANWENDUNG UND WIRKUNG

Arkanoglyphen folgen den allgemeinen Regeln zur Magie der Zeichen (siehe Seite 137ff.) und haben gemeinsam, dass sie aus der Kombination sogenannter Protoglyphen bestehen. Ih-

re Wirkung jedoch unterscheidet sich teils sehr stark. So gibt es prinzipiell drei Möglichkeiten, worauf bzw. wie Arkanoglyphen wirken:

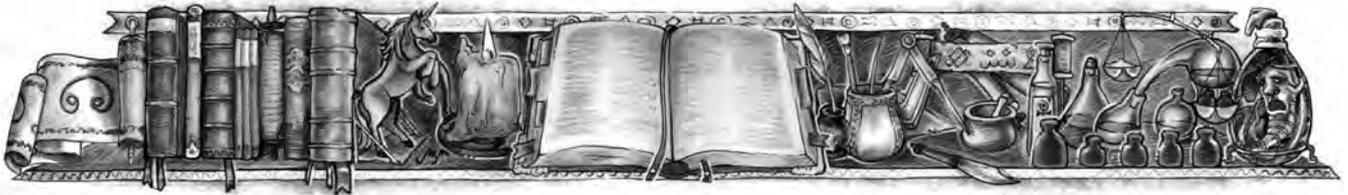
👁️ **Gegenstand:** Ein bestimmter Gegenstand, der mit einer Objektsigille im Zeichen genannt werden muss, wird verzaubert. Ein Beispiel hierfür wäre ein mit einer *Glyphe der elementaren Attraktion Feuer* versehener Umhang, der hierdurch besser wärmt.

👁️ **Zone:** Ein Raum, in dem das Zeichen angebracht ist, wird derart verzaubert, so dass ein Zoneneffekt eintritt. Hierfür muss immer eine Ortssigille für den speziellen Raum angebracht werden. Die Wirkung betrifft dabei immer nur einen abgeschlossenen und mit festen (Holz, Stein, etc. ab einer Dicke von 2 Fingern) Wänden versehenen Raum mit einem maximalen Radius wie bei den einzelnen Zeichen angegeben. Sollte der Raum größer als der mögliche Radius sein oder das Zeichen im Freien angebracht werden, wird nur der Bereich um das Zeichen bis zum Maximalradius verzaubert, im restlichen Raum bzw. außerhalb des Radius wirkt das Zeichen nicht. Ein Beispiel für eine solche Zonenwirkung wäre ein mit dem *Siegel der Seelenruhe* versehenes Schlafgemach eines tulamidischen Potentaten.

👁️ **Zeichen:** In einigen Fällen wirkt das Zeichen auch aus sich heraus, hier sind dann keine Sigillen für Orte oder Gegenstände nötig. Die einzigen derzeit bekannten entsprechenden Siegel sind das *Leuchtende Zeichen* und das *Singende Zeichen*, sowie mit gewissen Einschränkungen die *Zähne des Feuers* (die zwar eine Objektsigille beinhalten, aber aus sich heraus wirken).

Es ist nicht möglich, mit einer objektgebundenen Arkanoglyphe einen Raum zu verzaubern oder umgekehrt mit einer ortsgebundenen Glyphe einen portablen Gegenstand zu verzaubern. Einige Glyphen ermöglichen jedoch, bei der Erstellung eine von beiden Möglichkeiten zu wählen. Prinzipiell gilt darüber hinaus bei all diesen Anwendungsmöglichkeiten, dass eine Arkanoglyphe immer nur auf Unbelebtem angebracht werden kann. Es ist nicht möglich, Lebewesen durch Arkanoglyphen direkt zu verzaubern.

Auch wenn zum Erlernen der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* eine der genannten Ritualkenntnisse nötig ist, liegen die einzelnen Arkanoglyphen anders als etwa Zaubersprüche nicht in einer bestimmten Repräsentation vor. Es ist also beispielsweise auch für eine Zibilja problemlos möglich, ein ihr unbekanntes Zeichen von einem Angehörigen einer anderen Tradition zu lernen – wenngleich sie dabei vermutlich die Nebenglyphen (siehe unten) in eine ihr genehmere Form übertragen wird. Bedenken Sie jedoch, dass seltene Arkanoglyphen bereits innerhalb der einzelnen Gemeinschaften nicht sehr bereitwillig weitergegeben werden. Dies gilt noch stärker für neugierige Angehörige anderer Traditionen, so dass ein Spielerheld hier schon entsprechendes für den potentiellen Lehrmeister leisten sollte, um eine seltene Glyphe gelehrt zu bekommen. Weiterhin gilt, dass beim Lernen eines Lehrmeisters aus einer anderen magischen Tradition die nötigen Zeiteinheiten zum Lernen verdoppelt werden, da die Zeichen gewissermaßen in die eigene Herangehensweise 'übertragen' werden müssen.



AUFBAU UND SYMBOLIK

Die zauberwirksamen Arkanoglyphen werden stets aus einem Satz der *Protoglyphen* durch die Bildung von Ligaturen (siehe Seite 140) erstellt. Dabei unterscheidet man zwischen den *Kernglyphen*, die bestimmte Zauberwirkungen vorgeben, sowie den *Nebenglyphen* (oder auch Beizeichen), welche die genaueren Umstände bezeichnen, z.B. die Sigillen für Orte, Gegenstände oder bestimmte Wesenheiten.

Die Kernglyphen ähneln sich in allen Traditionen stark, da sie aus dem Chuchas (bei Kristallomanten) bzw. den daraus entstandenen Schriften Zelemja (Alchimisten und Magier) und Alt-Alaani (Zibiljas) abgeleitet sind. Die Zeichen der Medizinmänner ähneln ebenfalls stark den Zeichen des Chuchas, werden von den Schamanen jedoch in Unkenntnis ihrer eigentlichen Herkunft eher als Bilder denn als echte Schriftzeichen aufgefasst. Die Nebenglyphen hingegen sind astrologische Symbole oder Sigillen, die je nach Ersteller des Zeichens aus verschiedensten Schriften durch Ligaturbildung erstellt werden. Achaz nutzen häufig Chuchas oder Zelemja, während Zibiljas fast ausschließlich auf das Alte Alaani zurückgreifen und Magier je nach Präferenz Ur-Tulamida, Zhayad, Amulashtra oder ebenfalls Zelemja verwenden.

Die jeweiligen Kernglyphen und Nebenglyphen werden unter komplizierten Regeln, deren Kenntnis zur Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* gehört, miteinander verbunden und so zu einer fertigen Arkanoglyphe zusammengesetzt (siehe auch Seite 140).

БЕКАППЕ АРКАНОГЛЫПНЕР

Im Folgenden finden Sie eine Auflistung aller derzeit bekannten Arkanoglyphen. Alle Beschreibungen folgen dabei demselben Muster: Nach dem Namen des Zeichens folgen die **Lernkosten**, die für den Erwerb der jeweiligen Arkanoglyphe aufgewendet werden müssen, und die **Komplexität** der Glyphe. Unter **Komponenten** sind die wichtigsten Glyphen und Sigillen aufgeführt, die einen Bestandteil des spezifischen Zeichens bilden. Dabei ist zu beachten, dass es sich um Beispiele handelt und dabei vor allem die bei Magiern und Alchimisten gebräuchlichen Komponenten angegeben werden. Kristallomanten, Zibiljas und Schamanen nutzen teils stark abweichende Komponenten. Unter **Wirkung** finden sich die

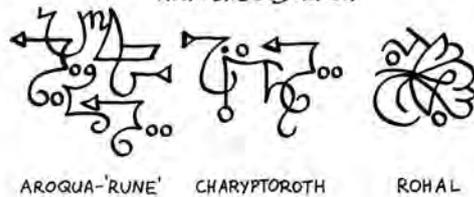
Ausgewählte PROTOGLYPHEN



BEISPIELHAFT E G L Y P H E N A U F M A G I E R R O B E N



NAMENS SIGILLEN



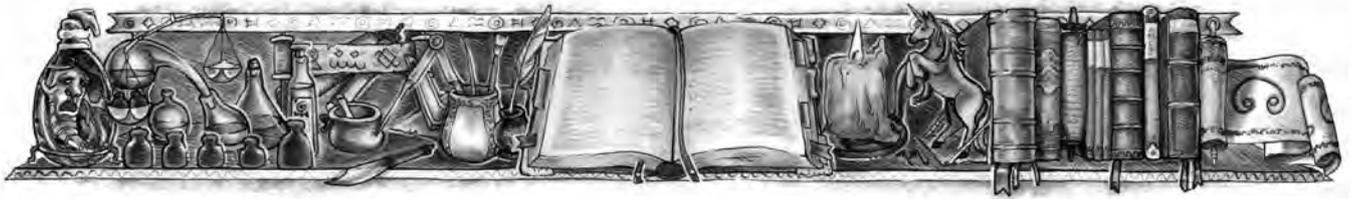
mögliche Form einer NAMENS-KARTUSCHE



SACINAV-SIEGEL



spieltechnischen Auswirkungen des Zeichens, gefolgt von den (vor allem für etwaige Antimagie nötigen) **Merkmale**. Die Angaben unter **Verbreitung** folgen dem Muster aus dem **Liber Cantiones** auf Seite 7. Die Abkürzungen *Wdm* und *Utu* stehen dabei für die Medizinmänner der Waldmenschen bzw. Utulus. Beachten Sie weiterhin, dass Arkanoglyphen nicht in einer bestimmten Repräsentation erlernt werden, sondern uni-



versal erworben werden können (siehe auch Seite 141) – die Angaben unter diesem Punkt weisen also nur darauf hin, wie verbreitet das Wissen um eine Glyphe unter den Kennern der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* in einer bestimmten magischen Tradition ist. Orientieren Sie sich hierzu auch an den Angaben zu möglichen **Lernmöglichkeiten**. Bei diesen handelt es sich nur um offiziell gesicherte Quellen für die *Zauberzeichen*, es steht Ihnen natürlich frei, weitere Lernmöglichkeiten für ihre Kampagne zu ersinnen.

VERBREITUNG DER ARKANOGLYPHEN

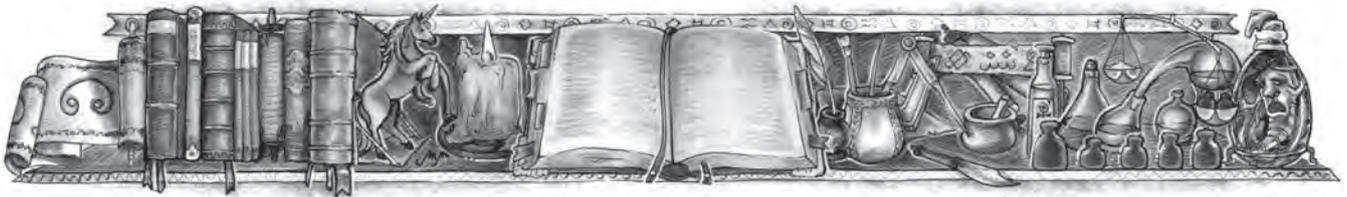
Verbreitung nach Arkanoglyphen

Auge der Ewigen Wacht: Mag 2; Ach 1
Auge des Basilisken: Mag 2; Ach 1
Auge des Mondes: Wdm 4; Ach, Mag je 2
Fallensiegel: Ach, Mag, Zib je 3; Alc, Wdm je 1
Fanal der Herrschaft: Ach 2; Mag 1
Fixierungszeichen: Ach 3; Alc, Wdm, Zib je 2
Gezücht des Meister: Ach, Mag je 2
Glyphe der elementaren Attraktion: Ach 6; Alc, Mag, Utu, Wdm je 5
Glyphe der elementaren Bannung: Alc 6; Mag, Ach 4; Utu, Zib je 3
Glyphe des verfluchten Goldes: Ach, Zib je 4; Utu 3; Mag 2
Hermetisches Siegel: Zib 6; Utu 5; Ach, Alc, Wdm je 4; Mag 2
Hypnotisches Zeichen: Ach 4; Mag, Wdm, Zib je 3
Leuchtendes Zeichen: Alc, Mag je 6; Ach, Wdm, Zib je 3
Markierung des Todes: Mag 2
Siegel der Seelenruhe: Zib 5; Ach, Mag je 4
Siegel der Stille: Wdm, Zib je 5; Ach, Alc, Mag, Utu je 3
Siegel der zweiten Haut: Ach 5; Wdm 4; Mag 3
Sigille der Schatten: Ach 4; Alc, Mag, Wdm je 3
Sigille des unsichtbaren Trägers: Alc 5; Mag, Utu, Wdm je 4; Ach 2
Sigille des unsichtbaren Weges: Mag, Zib je 3
Singendes Zeichen: Ach, Mag je 5; Alc 3
Ungesehenes Zeichen: Zib 5; Wdm 4; Mag, Ach je 3
Verderben des Magiers: Mag, Zib je 2
Verständigungszeichen: Zib 5; Wdm 2
Wimmelndes Zeichen: Ach 3; Wdm, Zib je 2
Wunschglyphe: Ach 3; Zib 2; Mag 1
Zähne des Feuers: Ach 4; Mag 3; Alc 2
Zeichen der Zauberschmiede: Mag 4; Ach, Wdm, Zib je 1
Zeichen des Handwerks: Alc, Utu, Wdm je 5; Mag 2
Zeichen des Stillstands: Ach 4; Mag 3
Zeichen des versperrten Blicks: Mag 2; Zib 1
Zeichen gegen Magie: Ach, Mag je 3
Zusatzzeichen Kraftquellenspeisung: Ach, Mag, Zib je 1
Zusatzzeichen Magiewiderstand: wie *Zeichen gegen Magie*
Zusatzzeichen Potenzierung: Mag 4; Alc 3; Ach, Zib je 1
Zusatzzeichen Satinavs Siegel: wie SF *Zauberzeichen*
Zusatzzeichen Schutzsiegel: Ach 5; Alc, Mag, Utu, Wdm, Zib je 4
Zusatzzeichen Tarnung: Zib 4; Alc, Mag, Utu je 2
Zusatzzeichen Verkleinerung: Mag 6; Zib, Alc je 5; Ach 4
Zusatzzeichen Zielbeschränkung: Zib 5; Mag 3

Verbreitung nach Ritualkenntnis

Alchimie: V6: Glyphe der elementaren Bannung, Leuchtendes Zeichen; V5: Glyphe der elementaren Attraktion, Sigille des un-

sichtbaren Trägers, Zusatzzeichen Verkleinerung, Zeichen des Handwerks; V4: Hermetisches Siegel, Zusatzzeichen Schutzsiegel; V3: Siegel der Stille, Sigille der Schatten, Singendes Zeichen, Zusatzzeichen Potenzierung; V2: Fixierungszeichen, Zähne des Feuers, Zusatzzeichen Tarnung; V1: Fallensiegel
Geister binden (Utulu-Medizinmänner): V5: Glyphe der elementaren Attraktion, Hermetisches Siegel, Zeichen des Handwerks; V4: Sigille des unsichtbaren Trägers, Zusatzzeichen Schutzsiegel; V3: Glyphe der elementaren Bannung; Glyphe des verfluchten Goldes; Siegel der Stille; V2: Zusatzzeichen Tarnung
Geister binden (Waldmensen-Medizinmänner): V5: Glyphe der elementaren Attraktion, Siegel der Stille, Zeichen des Handwerks; V4: Auge des Mondes, Hermetisches Siegel, Siegel der zweiten Haut, Ungesehenes Zeichen, Sigille des unsichtbaren Trägers, Zusatzzeichen Schutzsiegel; V3: Hypnotisches Zeichen, Leuchtendes Zeichen, Sigille der Schatten; V2: Fixierungszeichen, Verständigungszeichen; Wimmelndes Zeichen; V1: Fallensiegel, Zeichen der Zauberschmiede
Gildemagie: V6: Leuchtendes Zeichen, Zusatzzeichen Verkleinerung; V5: Glyphe der elementaren Attraktion, Singendes Zeichen; V4: Glyphe der elementaren Bannung, Siegel der Seelenruhe, Zeichen der Zauberschmiede, Zusatzzeichen Potenzierung, Zusatzzeichen Schutzsiegel; V3: Fallensiegel, Hypnotisches Zeichen, Siegel der Stille, Sigille der Schatten, Siegel der zweiten Haut, Sigille des unsichtbaren Trägers, Sigille des unsichtbaren Weges, Ungesehenes Zeichen, Zähne des Feuers, Zeichen des Stillstands, Zeichen gegen Magie, Zusatzzeichen Zielbeschränkung; V2: Auge der ewigen Wacht, Auge des Basilisken, Auge des Mondes, Gezücht des Meisters, Glyphe des verfluchten Goldes, Hermetisches Siegel, Markierung des Todes, Verderben des Magiers, Zeichen des Handwerks, Zeichen des versperrten Blicks, Zusatzzeichen Tarnung; V1: Fanal der Herrschaft, Wunschglyphe, Zusatzzeichen Kraftquellenspeisung
Kristallomantie: V6: Glyphe der elementaren Attraktion; V5: Siegel der zweiten Haut, Singendes Zeichen, Zusatzzeichen Schutzsiegel; V4: Glyphe der elementaren Bannung, Glyphe des verfluchten Goldes, Hermetisches Siegel, Hypnotisches Zeichen, Siegel der Seelenruhe, Sigille der Schatten, Zähne des Feuers, Zeichen des Stillstands, Zusatzzeichen Verkleinerung; V3: Fallensiegel, Fixierungszeichen, Leuchtendes Zeichen, Siegel der Stille, Ungesehenes Zeichen, Wimmelndes Zeichen, Wunschglyphe, Zeichen gegen Magie; V2: Auge des Mondes, Fanal der Herrschaft, Gezücht des Meisters, Sigille des unsichtbaren Trägers; V1: Auge der ewigen Wacht, Auge des Basilisken, Zeichen der Zauberschmiede, Zusatzzeichen Kraftquellenspeisung, Zusatzzeichen Potenzierung
Zibilja: V6: Hermetisches Siegel; V5: Siegel der Seelenruhe, Siegel der Stille, Ungesehenes Zeichen, Verständigungszeichen, Zusatzzeichen Verkleinerung, Zusatzzeichen Zielbeschränkung; V4: Glyphe des verfluchten Goldes, Zusatzzeichen Schutzsiegel, Zusatzzeichen Tarnung; V3: Fallensiegel, Glyphe der elementaren Bannung, Hypnotisches Zeichen, Leuchtendes Zeichen, Sigille des unsichtbaren Weges; V2: Fixierungszeichen, Verderben des Magiers, Wimmelndes Zeichen, Wunschglyphe; V1: Zeichen der Zauberschmiede, Zeichen des versperrten Blicks, Zusatzzeichen Kraftquellenspeisung, Zusatzzeichen Potenzierung



AVUGE DER EWIGEN WACHT

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 9

Komponenten: Glyphen *Bannung*, *Geist* und *Bewegung*, zudem eine Objektsigille für den Körper und die *Aroqa*-Rune der Thargunitoth

Wirkung: Eine Leiche, der diese Glyphe auf die Stirn gemalt wird, erhebt sich als Untoter und bleibt bis zum Ablauf der Wirkungsdauer der Glyphe belebt. Sie kann sich nicht weiter als RkW x2 Schritt vom Ort der Erhebung entfernen und attackiert jeden Eindringling (das *Zusatzzeichen Zielbeschränkung* hilft leider nicht, da nicht die Glyphe, sondern der durch die Glyphe erhobene Untote Lebewesen angreift).

Die RkP* können wie in **WdZ 178** beschrieben zur Verbesserung der Werte des Untoten verwendet werden.

Vorzugsweise wird diese Arkanoglyphe bei einbalsamierten Leichnamen angebracht, die so erhobenen Mumien tragen das Zeichen wie ein drittes Auge sichtbar auf der Stirn.

Merkmale: Dämonisch (Thargunitoth), Temporal

Verbreitung: Mag 2; Ach 1

Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* Codex Daemonis und Hermetische und Occulte Verschuesze und Sicherungen (beide Bücher nötig; Herleitung: 1200/4x8/20)

👁 *Einrichtungen:* keine

👁 *Sonstige Lehrmeister:* sehr wenige kristallomantische Wächter von Grabpyramiden; ein Nekromantenzirkel nahe Dhargun

AVUGE DES BASILISKEN

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 9

Komponenten: Glyphen *Wahrnehmung*, *Wandlung*, *Verstärkung* und *Erz*, dazu eine Ortssigille

Wirkung: Wer den Wirkungsradius der Glyphe (RkW Schritt Radius) betritt und sie mit den Augen erblickt, wird Opfer eines Versteinerungseffekts, der dem Zauber **PARALYSIS (LCD 202)** entspricht, sofern seine MR nicht größer als die RkP* der Herstellung sind. Die Versteinerung findet innerhalb von 2W6 Kampfrunden statt und endet, wenn die Glyphe ihre Wirkung verliert.

Merkmale: Elementar (Erz), Form

Verbreitung: Mag 2; Ach 1

Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* Kreaturen am Rande der Welt (Herleitung: 5000/6x7/40)

👁 *Einrichtungen:* Pentagramm-Akademie zu Rashdul

👁 *Sonstige Lehrmeister:* die höchsten Kristallomanten von H'Rabaal und H'Rexzem

AVUGE DES MONDES

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: 5

Komponenten: Glyphen *Wahrnehmung*, *Macht* und *Phantasmagorie*, dazu eine Ortssigille

Wirkung: Dieses Zeichen funktioniert ähnlich dem schamanistischen Keulenritual *Gespür der Keule*, indem es astrale Kraft in der Umgebung erkennt. Sobald eine magisch begabte Per-

son (deren MR kleiner oder gleich den RkP* des Zeichens ist; *Verhüllte Aura* und *Aura verhüllen* schützen vor Entdeckung) einen Radius von RkW/4 Schritt um das Zeichen herum betritt, leuchtet die Glyphe hell auf. Auch magische Gegenstände rufen eine entsprechende Reaktion hervor, sofern in ihnen mehr als (10-RkP*) pAsP gespeichert sind.

Merkmale: Hellsicht, Illusion, Kraft

Verbreitung: Wdm 4; Ach, Mag je 2

Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* keine

👁 *Einrichtungen:* Schule des seienden Scheins zu Zorgan

👁 *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten auf den vorderen Waldinseln; Schamanen der Dschungelstämme

Anmerkung: Schamanen der Waldmenschen nutzen dieses Siegel mitunter, um geeignete Kinder für ihre Nachfolge zu finden.

FALLENSIEGEL

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 3

Komponenten: Glyphen *Schutz*, *Schaden* und *Weg*, dazu eine Elementsigille und Sigillen für den Ort bzw. Gegenstand

Wirkung: Mit dieser Glyphe können Orte und Gegenstände vor unbefugtem Zugriff geschützt werden. Wer immer den dergestalt verzauberten Ort betritt (maximal RkW/2 Schritt Radius) oder den Gegenstand berührt, der erleidet elementaren Schaden in Höhe von 2W6+RkP* TP. Die Art des Elements muss dabei bei der Erstellung gewählt werden. Dieser Effekt ist einmal während der Wirkungsdauer des Zeichens möglich, anschließend muss es neu aufgeladen werden.

Merkmale: Elementar (Einzelelement), Schaden

Verbreitung: Ach, Mag, Zib je 3; Alc, Wdm je 1

Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* Hundert Dinge zu schrecken den Dieb (Herleitung: 800/4x5/20)

👁 *Einrichtungen:* Drachenei-Akademie zu Khunchom

👁 *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten auf Maraskan; ein alchemistischer Dorftyrann in Mhanadistan; der Wächter-Schamane von Gron'gu'mur; Zibiljas im südlichen Bornland

FAPAL DER HERRSCHAFT

Lernkosten: 100 AP

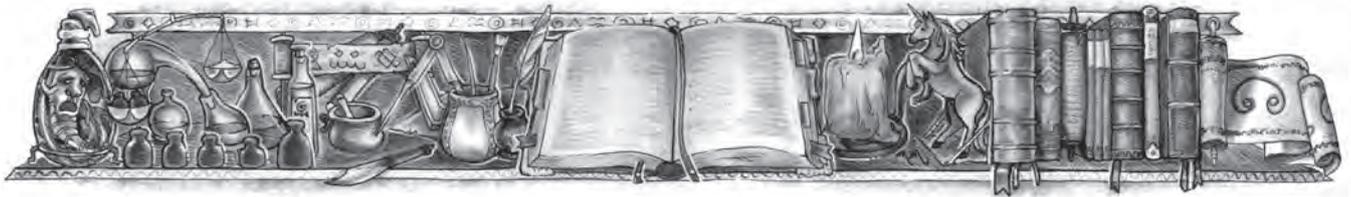
Komplexität: 7

Komponenten: Glyphen *Macht*, *Geist* und *Verstärkung*, dazu die Namenssigille des Nutznießers und die Sigille des Objekts oder Ortes

Wirkung: Die Autorität und Ausstrahlung der als Nutznießer festgelegten Person wird durch die Glyphe in einem Bereich von RkW Schritt Radius verstärkt. Der Nutznießer wirkt auf andere Anwesenden mit einem Charisma ein, das um RkP* (minus MR des jeweiligen Anwesenden) erhöht ist. Zudem sind Talentproben, die mit Befehl, Herrschaft oder Einfluss zu tun haben, um (RkP*-MR) Punkte erleichtert. Sind mehrere Anwesende betroffen, empfiehlt es sich, die Verrechnung von RkP* und MR erst nach einer Probe durchzuführen und nachträglich zu verrechnen.

Merkmale: Eigenschaften, Einfluss

Verbreitung: Ach 2; Mag 1



Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* Codex Sauris (Herleitung: 400/3x12/15)
- 👁 *Einrichtungen:* keine
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* wenige Kristallomanten in Selem und Akraabaal; Spektabilität Thomeg Atherion zu Fasar

FIXIERUNGSZEICHEN

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 6

Komponenten: Glyphen *Bewegung* und *Schutz*, dazu eine Objektsigille

Wirkung: Hiermit werden oft Türen oder Truhen vor Bewegungen durch unbefugte Wesen gesichert. Zur Eingrenzung der Wirkung müssen entsprechende Objektsigillen integriert werden. Wann immer ein Wesen der bezeichneten Gruppe, dessen MR nicht höher als die RkP* ist, den Zeichenträgergegenstand berührt und diesen bewegen will, ist dazu ein KK-Probe erschwert um die RkP*/2 nötig bzw. eine ohnehin schon benötigte KK-Probe wird zusätzlich um RkP*/2 erschwert.

Merkmal: Objekt

Verbreitung: Ach 3; Alc, Wdm, Zib je 2

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* Hermetische und Occulte Verschlusze und Sicherungen (Herleitung: 800/5x9/25)
- 👁 *Einrichtungen:* Bund des Roten Salamanders zu Festum
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten in der Nähe von Siedlungen fremder Völker; Hauptschamanen der Dschungelstämme; älteste Zibiljas großer Sippenverbände



GEZÜCHT DES MEISTERS

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 8

Komponenten: Glyphen *Geist*, *Körper* und *Schutz*, dazu Sigillen für das Wesen und den Zauberer, sowie eine Ortssigille

Wirkung: Durch dieses Zeichen kann man ein einzelnes Wesen unter seinen Willen zwingen und es einzig und allein zur Bewachung eines Ortes einsetzen. Die Sigille wirkt nur gegen Wesen, deren MR nicht größer als die RkP* der Glyphe ist. Das Wesen muss außerdem über die gesamte Aktivierungsdauer in Reichweite der Glyphe sein. Die Kreatur fällt in eine Art 'Winterschlaf' und kann auf diese Weise lange Zeit ohne Nahrung oder gar Sauerstoff auskommen. Wenn sich jemand anderes als der Erschaffer dem Zeichen auf mehr als RkW/2 Schritt nähert, dann erwacht das Wesen und greift jeden Eindringling erbarmungslos an. Dabei können selbst einfache Tiere zu furchterregenden Monstern werden, denn die Macht des Rituals verändert die Kreatur (regeltechnisch bedeutet dies, dass RkP* analog zu den Regeln in **WdZ 178** zur Wertverbesserung des Wächtertiers benutzt werden können).

Merkmal: Hellsicht, Herrschaft, Temporal

Verbreitung: Ach, Mag je 2

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* keine
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten aus H'Rexzem; wenige Magier in Mhanadistan

Anmerkung: Diese Arkanoglyphe ist automatisch so eingeschränkt, dass sie nicht gegen den Ersteller wirkt. Sie kann zusätzlich mit dem *Zusatzzeichen Zielbeschränkung* modifiziert werden, dies gilt dann gegen eine andere Gruppe.

GLYPHE DER ELEMENTAREN ATTRAKTION

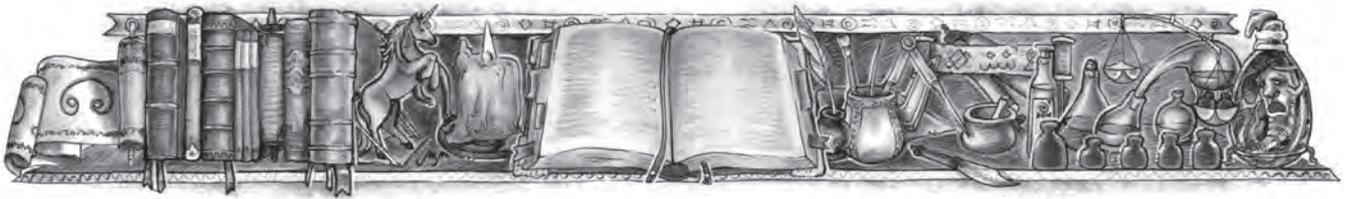
Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 4

Komponenten: Glyphen *Ziel*, *Verstärkung* und ein Elementsymbol nach Wahl (ggf. mit passenden eingrenzenden Zusatzzeichen), dazu Sigillen des Ortes oder Gegenstands

Wirkung: Bei Applizierung an einem Ort werden um die Glyphe herum (RkW Schritt Radius) bestimmte Eigenschaften, die mit dem gewählten Element assoziiert werden, verstärkt. Die Variante *Feuer* hebt die Temperatur um eine Kategorie (siehe CALDOFRIGO; **LCD 52**) oder erzeugt Trockenheit, *Eis* senkt die Temperatur oder erzeugt Glätte. *Humus* steigert Fruchtbarkeit und Wachstum, *Wasser* zieht Feuchtigkeit an – diese Glyphen finden sich an vielen Brunnen, Gärten oder Äckern Mhanadistans.

Bei Objekten wird *eine* dem jeweiligen Element zugeordnete Eigenschaft verstärkt. *Erz* steigert die Festigkeit bzw. Härte des Zielobjektes (Erhöhung der Strukturpunkte um 50 %, bei Waffen BF -2, bei Rüstungen RS +1), mit der *Luft*-Variante lässt sich das Gewicht eines Gegenstands reduzieren (ein Drittel weniger) oder für gute Belüftung sorgen. Neben diesen Beispielen sind noch eine Vielzahl anderer Wirkungen und Begleitumstände möglich, der Zauberer kann die beabsichtigte Wirkung durch Zusatzsigillen näher bestimmen.



Die Stärke des Effekts richtet sich prinzipiell nach den RkP* (und fällt bei Zonen schwächer aus als bei Objekten). Für die hier genannten Beispiele müssen etwa 10 RkP* erreicht werden. Der Zauberer erlernt alle sechs Varianten zugleich, muss sich bei jeder Ritualhandlung jedoch für ein Element entscheiden.

Merkmale: Elementar (nach Wahl), Umwelt

Verbreitung: Ach 6; Alc, Mag, Utu, Wdm je 5

Lernmöglichkeiten:

👁 **Bücher:** Das Grosze Elementarium (aus Urfassung erlernbar; aus anderen Ausgaben nur Herleitung: 1500/10x10/66)

👁 **Einrichtungen:** Bund des Roten Salamanders zu Fasar; Konzil der Elemente zu Drakonia, Akademie der geistigen Kraft zu Fasar, Drachenei-Akademie zu Khunchom, Zauberschule des Kalifen zu Mherwed und Pentagramm-Akademie zu Rashdul

👁 **Sonstige Lehrmeister:** die meisten Kristallomanten; viele Alchimisten und Magier der Tulamidenlande; diverse Schamanen aller Stämme

GLYPHE DER ELEMENTAREN ВАННУНГ

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5

Komponenten: Glyphen *Wandlung*, *Schutz* und ein Elementsymbol nach Wahl, dazu die Objekt- oder Ortssigille

Wirkung: Das Zielobjekt oder alles im Umkreis um das Zeichen (bis zu RkW/4 Schritt Radius) wird vor Schaden durch das festgelegte Element geschützt. Gegen elementare Angriffe und Effekte besitzt das Zielobjekt einen RS in Höhe von RkP*; Mindergeister, die mit dem betreffenden Element assoziiert sind, werden ferngehalten. Mangels Existenz (oder Bekanntheit?) der Protoglyphen *Kraft* und *Zeit* ist nicht feststellbar, ob auch sie als Elementzeichen einsetzbar wären. Manche Magier spekulieren, ob sich hiermit eine Erweiterung der elementaren Hexalogie nachweisen ließe.

Merkmale: Antimagie, Elementar (nach Wahl)

Verbreitung: Alc 6; Mag, Ach 4; Utu, Zib je 3

Lernmöglichkeiten:

👁 **Bücher:** Das Grosze Elementarium (Urfassung); Kreaturen am Rande der Welt (Herleitung: 150/3x8/15)

👁 **Einrichtungen:** Bund des Roten Salamanders zu Fasar und Chamib al'Chymie zu Khunchom; Drachenei-Akademie zu Khunchom und Zauberschule des Kalifen zu Mherwed

👁 **Sonstige Lehrmeister:** manche Kristallomanten der Echsen-sümpfe; zahlreiche tulamidische Alchimisten; einzelne Privatgelehrte an elementar exponierten Orten; Utulu-Schamanen nahe Vulkanen, Wasserfällen oder ähnlichen Orten; Zibiljas nahe Glorania

GLYPHE DES VERFLUCHTEN GOLDES

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: 8

Komponenten: Glyphen *Ursprung*, *Schutz* und *Bewegung*, dazu Orts- oder Objektsigillen für den Aufbewahrungsort

Wirkung: Mit dieser seltenen Arkanoglyphe werden Schätze gesichert, die sich in einem Behälter oder an einem Ort befinden, der durch die Glyphe bezeichnet wird. Derjenige, der Gegenstände von diesem Ort (mit RkW/3 Schritt Radius)

oder aus diesem Behältnis (z.B. einer Truhe) entfernt, wird Opfer eines Schadenseffekts, der dem Zauber SCHWARZ UND ROT (LCD 232) entspricht. Die RkP*/2 bestimmen die Höhe des LeP- und Eigenschaftsverlustes. Die Wirkung endet umgehend, wenn die geraubten Gegenstände zurückgebracht werden.

Merkmale: Objekt, Eigenschaften, Schaden

Verbreitung: Ach, Zib je 4; Utu 3; Mag 2

Lernmöglichkeiten:

👁 **Bücher:** Codex Sauris

👁 **Einrichtungen:** keine

👁 **Sonstige Lehrmeister:** kristallomantische Tempelwächter; wenige Privatgelehrte auf den Spuren der Magiermogule; Utulu-Schamanen an wichtigen Tabu-Orten; Zibilja-Wächter alter Grabhügel

HERMETISCHES SIEGEL

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 3

Komponenten: Glyphen *Schutz* und *Wandlung*, dazu eine Orts- oder Objektsigille

Wirkung: Diese Glyphe versiegelt ein Gefäß oder einen Raum mit maximal RkW/2 Schritt Radius und bewahrt jeglichen nicht lebendigen Inhalt vor weiterem Verfall, bis das Siegel erbrochen wird oder die Wirkungsdauer der Glyphe endet (sie wird daher häufig durch *Satnavs Siegel* ergänzt).

Merkmale: Objekt, Temporal

Verbreitung: Zib 6; Utu 5; Ach, Alc, Wdm je 4; Mag 2

Lernmöglichkeiten:

👁 **Bücher:** Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen; viele Seffer Manichs

👁 **Einrichtungen:** Bundes des Roten Salamanders zu Fasar; Drachenei-Akademie zu Khunchom

👁 **Sonstige Lehrmeister:** Kristallomanten aus Akrabaal und H'Rabaal; zurückgezogen lebende Alchimisten in Mhanadistan; Schamanen der Utulus und verlorenen Stämme; die meisten Zibiljas

Anmerkung: Bei den Zibiljas ist dieses Zauberzeichen Teil des Rituals *Wachshaut* (WdZ 148), es muss nicht separat erworben werden. Erwirbt eine Zibilja zunächst das *Hermetische Siegel*, kostet die *Wachshaut* sie nur noch 75 AP.

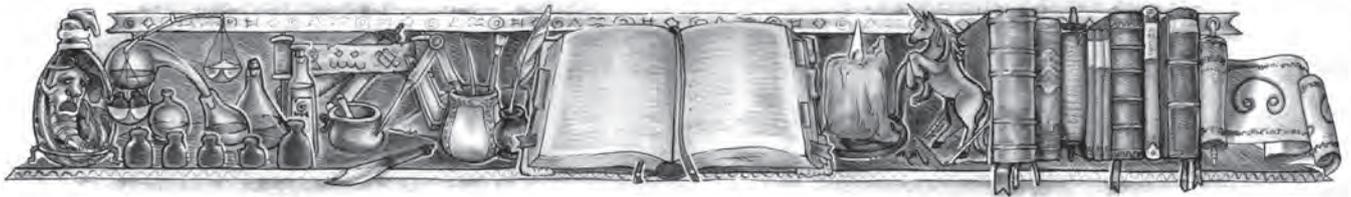
HYPNOTISCHES ZEICHEN

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 8

Komponenten: Glyphen *Wahrnehmung*, *Geist* und *Ursprung*, dazu eine Ortssigille

Wirkung: Dieses Zeichen übt auf jede Person (deren MR kleiner oder gleich den RkP* ist), die es ausreichend gut sehen kann und sich im Umkreis von RkW Schritt Radius um das Zeichen befindet, eine hypnotische Wirkung aus. Diese hypnotische Wirkung bewirkt, dass sich das Opfer nur noch auf das Zeichen konzentriert und versucht einen möglichst guten Blick auf es zu erhalten oder beizubehalten. Es kümmert sich nicht mehr um seine sonstige Umwelt und nimmt diese auch nicht mehr wahr. Sobald ein Opfer Schaden in irgendeiner Form erleidet, lässt die hypnotische Wirkung für dieses Opfer kurzzeitig nach, was einem gestattet sich vom Zeichen abzu-



wenden. Nach einer SR (und jeder weiteren SR) hat ein Opfer außerdem die Möglichkeit, seinen Blick bewusst vom Zeichen abzuwenden, hierfür ist gelungene KL-Probe erschwert um $RkP^*/3$ erforderlich. Durch jeden wie auch immer hervorgerufenen Abbruch des Blickkontakts endet die Wirkung, kann aber bei neuerlichem Blickkontakt erneut auftreten.

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Ach 4; Mag, Wdm, Zib je 3

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* Akademie der geistigen Kraft zu Fasar
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten aus H'Rabaa; private Lehrmeister entlang des Szinto; Schamanen der Ojianiha und Keke-Wanaq; Zibiljas im südlichen Bornland

LEUCHTENDES ZEICHEN

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 1

Komponenten: Glyphen *Ursprung* und *Phantasmagorie*, Sigillen für die gewünschte Farbe.

Wirkung: Nach Aktivierung leuchten die Linien der Glyphe in einem farbigen Licht nach Wunsch des Zaubersenden bis zum Ende der Wirkungsdauer und dienen als Lichtquelle. Die Leuchtstärke bemisst sich nach den Regeln des FLIM FLAM (LCD 87) aus den RkP^* .

Die Modifikation dieser Arkanoglyphe durch weitere Zusatzsigillen, um dem FLIM FLAM ähnliche Varianten zu erzeugen (*Lichtblitz*, *Leuchtturm*), wurde noch nicht erforscht.

Merkmal: Umwelt

Verbreitung: Alc, Mag je 6; Ach, Wdm, Zib je 3

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* Almanach der Wandlungen (Herleitung: 120/2x3/10)
- 👁 *Einrichtungen:* Bund des roten Salamanders zu Fasar; Akademie der geistigen Kraft zu Fasar, Drachenei-Akademie zu Khunchom, Zauberschule des Kalifen zu Mherwed und Schule des seienden Scheins zu Zorgan
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten auf Maraskan; zahlreiche tulamidische Privatgelehrte und Alchimisten; diverse Schamanen der Dschungelstämme; Zibiljas im höchsten Norden

MARKIERUNG DES TODES

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 7

Komponenten: Glyphen *Wahrnehmung*, *Bewegung* und *Ziel*, dazu eine Objektsigille

Wirkung: Fernkampfangriffe gegen ein mit dieser Glyphe gekennzeichnetes Objekt sind um $RkP^*/2$ Punkte erleichtert. Angeblich wurde es im Kampf des Diamantenen Sultans *Sulman al-Nassori* gegen die Magiermogule vom Gadang verwendet, seine *namajinaqqim* (Hammerwerfer) hatten so leichtes Spiel.

Merkmale: Objekt, Telekinese

Verbreitung: Mag 2

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* keine
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* wenige Einsiedler nahe Khunchom und um die Gor

SIEGEL DER SEELEPRÜFE

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 3

Komponenten: Glyphen *Bannung* und *Wahrnehmung*, dazu eine Ortssigille

Wirkung: Jedes Wesen, das sich im Wirkungsbereich der Glyphe aufhält ($RkW/2$ Schritt Radius), wird von starker Müdigkeit ergriffen, die sofort vom Opfer abfällt, sobald es den Wirkungsbereich verlässt. Innerhalb von $(24 - RkW)$ Minuten schläft das Opfer langsam ein, es begibt sich nach und nach in eine ruhende Position und fällt nicht wie vom Schlag getroffen einfach um (es sei denn, der RkW des Erschaffers beträgt 24 oder mehr).

Um sich gegen das Einschlafen zu wehren und Gegenmaßnahmen zu ergreifen (Zauber, Talentproben und andere Handlungen, die Konzentration erfordern), steht dem Opfer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe zu, die um die Differenz aus RkP^* und MR erschwert ist (mindestens 0). Für eine Minute besitzt es die volle Handlungsfähigkeit, dann muss die Probe wiederholt werden. Nach Ablauf der Zeit kann starker Lärm dem Opfer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe zum Aufwachen ermöglichen, heftige Berührungen (eine Attacke, Wegtragen, Wachrütteln oder einen Schwall Wasser ins Gesicht) lassen es sofort wieder erwachen – die Einschlafzeit beginnt von neuem.

Ohne eine solche Störung schläft das Opfer so lange, wie sein persönlicher Schlafbedarf beträgt (meist deutlich länger als die regeltechnische Ruhephase von 6 Stunden), ist danach ausgeschlafen und kann regenerieren.

Zauberer mit Schlafstörungen verwenden das *Siegel der Seelenruhe* freiwillig und lassen sich morgens von Dienern wecken.

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Zib 5; Ach, Mag je 4

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* Hundert Dinge zu schrecken den Dieb (Herleitung: 180/3x6/10)
- 👁 *Einrichtungen:* Akademie der geistigen Kraft zu Fasar und Drachenei-Akademie zu Khunchom
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* V'Sar und Ssad'Huar nahe stehende Kristallomanten; einzelne Privatgelehrte in Rashdul; diverse Zibiljas aller Sippen

SIEGEL DER STILLE

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 2

Komponenten: Glyphen *Wahrnehmung* und *Verminderung*, dazu eine Ortssigille

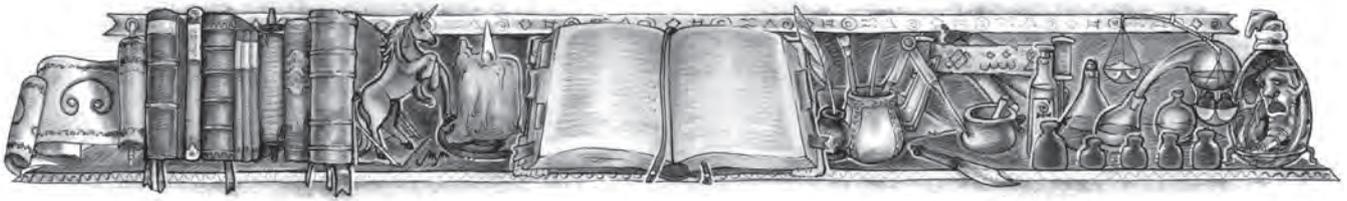
Wirkung: In einer Zone von RkW Schritt Radius um den Zeichenträgerort herum werden alle Geräusche, die in ihr entstehen oder in sie eindringen, auf die Lautstärke eines leisen Flüstern gedämpft.

Merkmal: Umwelt

Verbreitung: Wdm, Zib je 5; Ach, Alc, Mag, Utu je 3

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* Almanach der Wandlungen (Herleitung: 200/4x6/20)
- 👁 *Einrichtungen:* Bund des Roten Salamanders zu Fasar; Drachenei-Akademie zu Khunchom
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* Achaz um H'Rexzem; Schamanen der Dschungelstämme und einzelner Utulu-Sippen; diverse Zibiljas aller Sippen



SIEGEL DER ZWEITEN HAUT

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 3

Komponenten: Glyphen *Verstärkung* und *Resistenz*, dazu eine Objektsigille

Wirkung: Durch dieses Siegel wird das entsprechend markierte Objekt mit einer Hülle aus purer Kraft umgeben, die sich wie eine zweite Haut um es legt. Diese Barriere hat keinerlei hemmenden Einfluss auf etwa Elastizität und Formbarkeit des ursprünglichen Objekts, sie schützt jedoch vor physischem Schaden. Ihre Strukturpunkte betragen dabei RkP* x5, die Härte RkP* x1,5 (siehe auch **WdS 191**). Sollten die Strukturpunkte auf 0 reduziert werden, löst sich die Barriere auf. Eine derart verzauberte Waffe gilt, solange das Siegel hält (bei parierten gegnerischen sowie eigenen Treffern werden die TP der jeweils attackierenden Waffe bestimmt und die Auswirkungen auf das Siegel ermittelt), als unzerbrechlich, nicht jedoch als magische Waffe; eine hiermit behandelte *starre* Rüstung/Rüstungsteil bietet einen um 20% erhöhten Rüstungsschutz, die TP senken dabei gleichzeitig die vom Siegel zur Verfügung gestellten Strukturpunkte; als starr gelten alle Plattenteile sowie Hartleder (Lederharnisch, Arm- und Beinschienen, Brustplatte etc.). Im Trefferzonenmodell wird jedes Teil wie gehabt einzeln betrachtet, beim Gesamtrüstungssystem wird ausnahmsweise trotzdem per Würfelwurf bestimmt, ob ein entsprechend gerüsteter Körperteil getroffen wurde.

Merkmale: Kraft, Objekt

Verbreitung: Ach 5; Wdm 4; Mag 3

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* Drachenei-Akademie zu Khunchom
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten in Meridiana und auf den Waldinseln; Schamanen der Dschungelstämme; einige private Lehrmeister am Mhanadi

SIGILLE DER SCHATTEN

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 2

Komponenten: Glyphen *Bannung* und eine Ortssigille

Wirkung: Dieses Zeichen bewirkt, dass im Umkreis von RkW/2 Schritt die Leuchtkraft (vergleichen Sie die Angaben zum FLIM FLAM in **LCD 87**) sämtlicher natürlicher oder künstlicher Lichtquellen um die RkP* verringert wird. Ab 15 RkP* wird dabei völlige Dunkelheit erreicht.

Merkmal: Umwelt

Verbreitung: Ach 4; Alc, Mag, Wdm je 3

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* Almanach der Wandlungen (Herleitung: 1200/8x6/30)
- 👁 *Einrichtungen:* Bund des Roten Salamanders zu Brabak; Schule der variablen Form zu Mirham
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* diverse Kristallomanten und Schamanen entlang des Regengebirges

SIGILLE DES UNSICHTBAREN TRÄGERS

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: 4

Komponenten: Glyphen *Körper* und der Luft, dazu eine Objektsigille

Wirkung: Ein mit diesem Zeichen verzauberter Zeichenträger wird leichter, sein Gewicht verringert sich um RkP*x2 Stein, solange es 1 Stein Gewicht nicht unterschreitet. Die wahre Macht dieses Zeichens zeigt sich, wenn man es an ein Gefäß wie etwa einen Rucksack oder eine Truhe anbringt, denn auch das Gewicht eines gefüllten Objektes wird entsprechend gesenkt.

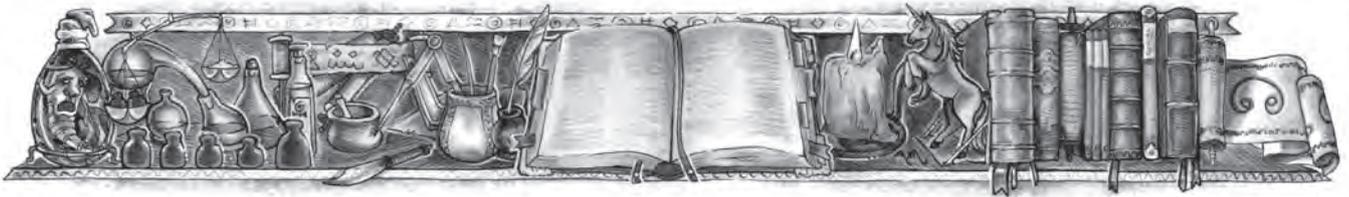
Merkmale: Elementar (Luft)

Verbreitung: Alc 5; Mag, Utu, Wdm je 4; Ach 2

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine





☉ **Einrichtungen:** Bund des Roten Salamanders zu Fasar; Konzil der Elemente zu Drakonia, Drachenei-Akademie zu Khunchom und Pentagramm-Akademie zu Rashdul

☉ **Sonstige Lehrmeister:** wenige Kristallomanten in Akraabaal; diverse Alchimisten in Mhanadistan; einige Schamanen aller Stämme

SIGILLE DES UNSICHTBAREN WEGES

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 4

Komponenten: Glyphen der Luft, dazu 2 Ortssigillen (Ort der Glyphen und Zielort)

Wirkung: Vom Ort des Zeichens aus spannt sich bei Nennung eines Signalwortes einmalig eine Brücke bis zu einem mittels der Zielort-Sigille benannten Ort (innerhalb von RkW Schritt) aus verdichteter Luft, die ein Gewicht von RkP* x 25 Stein zu tragen imstande ist und RkP* SR aktiv bleibt.

Merkmale: Elementar (Luft), Umwelt

Verbreitung: Mag, Zib je 3

Lernmöglichkeiten:

☉ **Bücher:** der Seffer Manich der Dilsajeff-Sippe, verschollen in Glorania

☉ **Einrichtungen:** Pentagramm-Akademie zu Rashdul

☉ **Sonstige Lehrmeister:** einige Zibiljas am Golf von Riva

SINGENDES ZEICHEN

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 2

Komponenten: Glyphen *Schutz* und *Phantasmagorie*, dazu die passende Orts- oder Objektsigille

Wirkung: Einmalig während der Wirkungsdauer kann die Glyphen ausgelöst werden, sie erzeugt ein lautes akustisches Signal nach Wahl des Erschaffers für RkP* Minuten. Auf Objekten angebracht, wird die Glyphen durch Berührung ausgelöst, in einem Raum angebracht, ertönt bei Betreten des Raums oder Durchschreiten des Zugangs das Signal. Als komplexes Signal kann ein Rufen (maximal RkW x2 Worte, die in einer Sigille festgelegt werden) festgelegt werden. Oft werden bestimmte Personen oder Personengruppen mit dem *Zusatzzeichen Zielbeschränkung* als Auslöser ausgenommen.

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Ach, Mag je 5; Alc 3

Lernmöglichkeiten:

☉ **Bücher:** Liber Methellessae (Herleitung: 800/6x7/30)

☉ **Einrichtungen:** Akademie der geistigen Kraft zu Fasar, Drachenei-Akademie zu Khunchom und Schule des seienden Scheins zu Zorgan

☉ **Sonstige Lehrmeister:** Kristallomanten der Echensümpfe und Maraskans

UNGESEHENES ZEICHEN

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5

Komponenten: Glyphen *Phantasmagorie*, *Schutz* und *Wahrnehmung*, dazu die zum Ziel passende Orts- oder Objektsigille.

Wirkung: Das Zeichen erzeugt eine unbewusste Abscheu vor dem verzauberten Objekt oder Ort entsprechend dem Zauber

WIDERWILLE UNGEMACH (LCD 285). Der Wirkungsraum hat maximal RkW/2 Schritt Radius, betroffen sind alle Betrachter, deren MR nicht größer als die RkP* sind. Die Dauer beträgt wie bei allen Arkanoglyphen RkW/2 Tage.

Merkmale: Einfluss, Illusion

Verbreitung: Zib 5; Wdm 4; Mag, Ach je 3

Lernmöglichkeiten:

☉ **Bücher:** Die 7 Wahrheiten des menschlichen Geistes (Herleitung: 900/3x10/12); Hermetische und Occulte Verschlusze und Sicherungen

☉ **Einrichtungen:** Akademie der geistigen Kraft zu Fasar

☉ **Sonstige Lehrmeister:** Kristallomanten aus Akraabaal und H'Rexzem; manche Schamanen der Utulus; Zibiljas aller Sippen

VERDERBEN DES MAGIERS

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: 8

Komponenten: Glyphen *Bannung* und *Macht*, dazu eine Ortssigille

Wirkung: Dieses Zeichen saugt im Umkreis von RkW/2 Schritt astrale Kraft auf. Pro SR werden jedem magisch begabten Wesen, dessen MR kleiner ist als die RkP* der Arkanoglyphe, AsP in Höhe der RkP* entzogen. Die Hälfte dieser AsP geht in die Umgebung verloren (was mitunter zum Auftauchen von Mindergeistern führen kann), die andere Hälfte wird im Zeichen gespeichert. Sobald eine Schwelle von 30 AsP erreicht ist, entlädt sich die gesammelte astrale Kraft in einer unsichtbaren Kraftwelle, die jedem Wesen im Umkreis von RkW/2 Schritt 3W6 Schadenspunkte anrichtet. Anschließend ist die Wirkung des Zeichens erloschen.

Merkmale: Kraft, Schaden, Verständigung

Verbreitung: Mag, Zib je 2

Lernmöglichkeiten:

☉ **Bücher:** keine

☉ **Einrichtungen:** keine

☉ **Sonstige Lehrmeister:** vereinzelte Privatgelehrte entlang des Raschtulswalls; mächtige Zibiljas großer Sippenverbände

VERSTÄNDIGUNGSZEICHEN

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5

Komponenten: Glyphen *Wahrnehmung* und *Verständigung*, dazu eine Sigille für den Empfänger und eine Objekt- oder Ortssigille für den Zeichenträger

Wirkung: Dieses Zeichen ermöglicht die Übertragung von akustischen Signalen, was einmal während der Wirkungsdauer der Glyphen möglich ist. Alle vom Zeichenträger ausgehenden akustischen Signale werden RkP* SR lang zu einem bis zu RkW Meilen entfernten Empfänger übertragen. Dieser Empfänger kann ein Ort oder ein Gegenstand (z.B. Musikinstrument) sein, muss jedoch mit einer Sigille vermerkt werden.

Merkmal: Verständigung

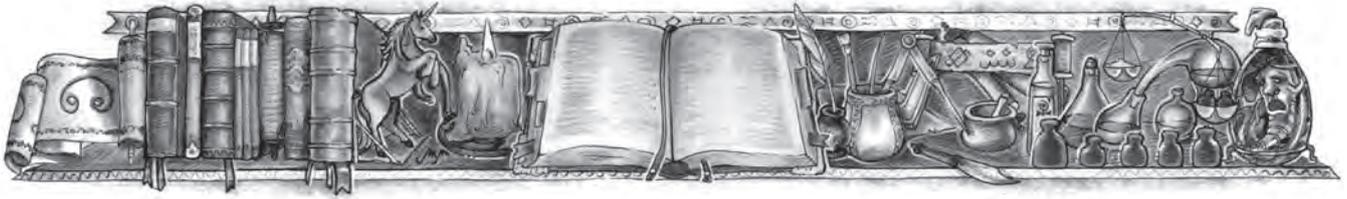
Verbreitung: Zib 5; Wdm 2

Lernmöglichkeiten:

☉ **Bücher:** diverse Seffer Manichs

☉ **Einrichtungen:** keine

☉ **Sonstige Lehrmeister:** Schamanen der Haiyu und Darna; diverse Zibiljas aller Sippen



WIMMELNDES ZEICHEN

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 5

Komponenten: Glyphe *Herbeirufung*, dazu Sigillen der Mishkara und für Spinnen oder Insekten, sowie eine Ortssigille

Wirkung: Dieses Zeichen zieht auf magische Weise jegliche Insekten oder Spinnen (je nachdem was in der Glyphe spezifiziert wird) im Umkreis von RkWx100 Schritt an. Diese konzentrieren sich in RkW/2 Schritt um den Zeichenträger herum und greifen dabei andere angelockte Wesen nicht an – sehr wohl aber andere Kreaturen wie etwa vorwitzige Helden. Um sich jedoch dem Gebiet alleine zu nähern ist schon eine MU-Probe erschwert um RkP*/2 nötig. Sollten Sie nicht näher spezifizieren wollen, was für Kleintiere angelockt wurden, können Helden, die den Wirkungsbereich durchqueren oder sich darin aufhalten, pauschal RkP*/3 SP pro KR zugefügt.

Merkmale: Dämonisch (Mishkara), Herbeirufung

Verbreitung: Ach 3; Wdm, Zib je 2

Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* keine

👁 *Einrichtungen:* keine

👁 *Sonstige Lehrmeister:* einige Kristallomanten in den Echsensümpfen; Schamanen der Keke-Wanaq; wenige Zibiljas in Sumpfgebieten

WUNSCHGLYPHE

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Komponenten: Glyphen *Phantasmagorie* und *Wahrnehmung*, dazu eine Objektsigille

Wirkung: Diese Arkanoglyphe dient dem Schutz alter Tempelschätze. Sie wird auf einem meist mobilen Gegenstand wie etwa einer Truhe angebracht und sorgt dafür, dass der meist wertlose Inhalt für jeden, dessen MR unter den RkP* liegt, als etwas begehrtes und ersehntes erscheint – bei Grabräubern also meist ein gesuchter Schatz. Diese Illusion ist vollsensorisch und hält an, solange die Gegenstände nicht weiter als RkW Schritt vom Zeichenträger entfernt werden. Gleichzeitig haben die Opfer den Drang, ihren neuen Schatz schnell in Sicherheit zu bringen, so dass sie meist die Stätte ihrer Raubzüge schnell verlassen.

Merkmale: Einfluss, Hellsicht, Illusion

Verbreitung: Ach 3; Zib 2; Mag 1

Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* keine

👁 *Einrichtungen:* keine

👁 *Sonstige Lehrmeister:* kristallomantische Tempelhüter; ein uralter Magier in den Sümpfen von Selem; wenige Zibiljas, die mit dem Schutz uralter Grabhügel beauftragt sind

ZÄHNE DES FEVERS

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Komponenten: Glyphen *Bannung*, *Weg* und *Ziel*, dazu für den Untergrund die passende Objektsigille.

Wirkung: Nach Aktivierung löst sich die Glyphe unmittelbar aus. Sie beginnt sich durch das Material zu brennen, auf dem

sie angebracht worden ist. Dabei hinterlässt sie ein Loch von RkP*/2 Spann Durchmesser, das maximal RkW/2 Schritt tief in das Material eindringt. Nicht durch eine Objektsigille bekannte Materialien bleiben verschont.

Merkmale: Objekt, Schaden

Verbreitung: Ach 4; Mag 3; Alc 2

Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* keine

👁 *Einrichtungen:* Drachenei-Akademie zu Khunchom und Pentagramm-Akademie zu Rashdul

👁 *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten in Meridiana

Anmerkung: Heutzutage ist nicht für jede Untergrundart (Holz, Erdboden, bestimmte Gesteinsarten) die passende Objektsigille bekannt. Spuren hierauf mögen in alten Ruinen zu finden sein.

ZEICHEN DER ZAUBERSCHMIEDE

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Komponenten: Glyphen *Bannung*, *Macht*, *Verstärkung*, dazu die passende Objektsigille und als Denominator der *Wahren Name* der gewünschten Wesenheit.

Wirkung: Mit diesem Zauberzeichen wird ein Objekt (normalerweise eine Waffe) derart verzaubert, dass es *verletzend* gegenüber der im Denominator festgelegten Wesenheit wirkt. Diese Eigenschaft wirkt nur gegen die durch den *Wahren Namen* eindeutig bestimmte Wesenheit, sollen mehrere verschiedene Ziele ausgewählt werden, müssen sie separat erstellt, auf dem Objekt angebracht und aktiviert werden, sie können nicht zu einer großen Arkanoglyphe zusammengefasst werden (dies wäre ein mögliches Forschungsgebiet für Zauberkundige). Wird der Wahre Name eines Erdämons verwendet, gilt das Objekt als *verletzend* gegenüber allen Wesen dieser entsprechenden Domäne. Gegen die benannte Wesenheit erzielt die verzauberte Waffe TP, die sich aus dem Doppelten ihrer profanen TP (auch Würfel verdoppeln) und der Qualität des *Wahren Namens* addieren. Zu *Wahren Namen* siehe auch **WdZ 191, 193**, zu *verletzenden Waffen* siehe **WdZ 56**.

Merkmale: Objekt, Schaden

Verbreitung: Mag 4; Ach, Sch, Zib je 1

Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* Das Große Buch der Abschwörungen (Herleitung: 700/4x7/30)

👁 *Einrichtungen:* Drachenei-Akademie zu Khunchom und Schule der Austreibung zu Perricum

👁 *Sonstige Lehrmeister:* der hohe Kristallomant von Akraabaal; der Hochschamane der Waldmenschen; eine Zibilja-Einsiedlerin in der Grimmfrostöde

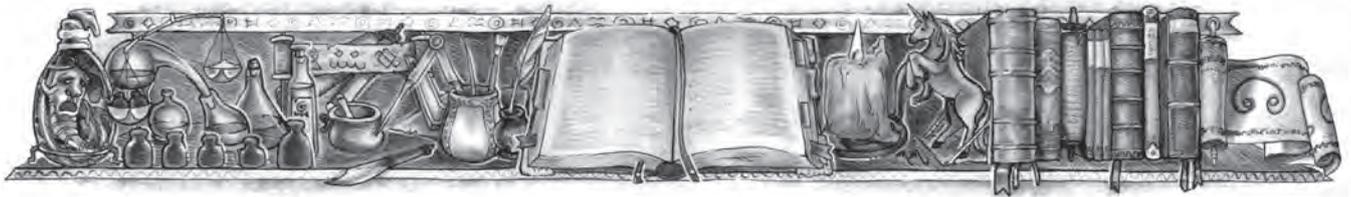
ZEICHEN DES HANDWERKS

Lernkosten: 125

Komplexität: 5

Komponenten: Glyphe *Verstärkung*, dazu eine Objektsigille

Wirkung: Mit diesem Zeichen kann das Werkzeug eines Handwerkers verziert werden, um so Proben auf Handwerkstalente zu erleichtern (gemäß den Regeln für Handwerkszeug aus



WdS 33). Bei improvisiertem Werkzeug bzw. fehlendem Spezialwerkzeug wird der Malus von -7 bzw. -3 Punkten pro 2 RkP* um einen Punkt reduziert. Weitere RkP* stellen genau wie auch bei mit der Glyphen verzaubertem gewöhnlichem oder hochwertigem Handwerkszeug einen Bonuspunkt pro 2 RkP* auf die Probe zur Verfügung. Dabei kann maximal die Stufe von außergewöhnlich hochwertigem Handwerkszeug (entsprechend einem Bonus von 7 Punkten) erreicht werden. Außergewöhnlich hochwertiges Handwerkszeug selbst kann durch diese Glyphen nicht mehr verbessert werden.

Ein Beispiel: Bei 12 RkP bei der Ritualprobe könnte a) der Malus von improvisiertem Werkzeug (normalerweise um 7 Punkte erschwerte Probe) auf 1 reduziert werden; b) fehlendes Spezialwerkzeug (normalerweise um 3 Punkte erschwerte Probe) ausgeglichen und insgesamt ein Bonus von 3 Punkten ermöglicht werden; c) gewöhnliches Handwerkszeug so verzaubert werden, dass es 6 Bonuspunkte zur Verfügung stellt; d) hochwertiges Handwerkszeug (normalerweise 3 Punkte Bonus) auf die Maximalstufe von herausragend hochwertigem Handwerkszeug (7 Bonuspunkte) gehoben werden.*

Bei kleinteiligen Werkzeugsets oder mehrteiligen Gegenständen müssen Objektsigillen sämtlicher Einzelteile (Pinsel, Scheren, etc.) in einem Hauptsiegel auf einem größeren, möglichst zentralen Bestandteil (im Zweifel das Transportgefäß) beschrieben und jeweils eine relativ kleine ‚Verweissigille‘ auf jedem Einzelteil untergebracht werden. Die Teile mit Verweissigille können (z.B. bei Verschleiß) durch baugleiche Gegenstände ersetzt werden, ohne die Wirkung des Zeichens zu beeinträchtigen.

Merkmale: Objekt

Verbreitung: Alc, Utu, Wdm je 5; Mag 2

Lernmöglichkeiten:

- ☞ *Bücher:* keine
- ☞ *Einrichtungen:* Bund des Roten Salamanders zu Fasar, Chamib al'Chymie zu Khunchom; Drachenei-Akademie zu Khunchom
- ☞ *Sonstige Lehrmeister:* diverse Schamanen aller Stämme; diverse Alchimisten der Tulamidenlande

ZEICHEN DES STILLSTANDS

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: 6

Komponenten: Glyphen *Bewegung*, *Verminderung* und *Eis*, dazu eine Ortssigille

Wirkung: Im einer Zone von RkW Schritt um das Zeichen herum wird jede Bewegung verlangsamt. Die Geschwindigkeit aller physischen Bewegungsabläufe werden um die halben RkP* verringert (dies gilt für: GS, INI, AT, PA, TP). Dies gilt auch für von außen eindringende Objekte. Denken oder auch Zaubern ohne Gesten ist davon nicht betroffen.

Merkmale: Elementar (Eis), Umwelt

Verbreitung: Ach 4; Mag 3

Lernmöglichkeiten:

- ☞ *Bücher:* keine
- ☞ *Einrichtungen:* Konzil der Elemente zu Drakonia und Pentagramm-Akademie zu Rashdul
- ☞ *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten der Echensümpfe und der Waldinseln

ZEICHEN DES VERSPERRTEN BLICKS

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 7

Komponenten: Glyphen *Wahrnehmung*, *Resistenz* und *Geist*, dazu eine Ortssigille

Wirkung: Dieses Zeichen wirkt gegen jedwede magische Hellsicht, die in ihrem Wirkungsradius (RkW/2 Schritt) gewirkt wird oder in diesen hinein wirkt. Die ZfP*/RkP* eines entsprechenden Zaubers oder Rituals sind um die RkP* des Kreises verringert. Sinken die ZfP*/RkP* dadurch auf 0 misslingt der Zauber. Wer mit magischer Hellsicht versucht in die Zone hineinzublicken, dessen ZfP*/RkP* werden ebenfalls um die RkP* des Kreises reduziert. Sinkt der Wert dabei auf 0, so sieht der Zauberer nur waberndes Grau.

Merkmale: Antimagie, Hellsicht

Verbreitung: Mag 2; Zib 1

Lernmöglichkeiten:

- ☞ *Bücher:* Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung (Original; Herleitung: 400/8x8/60); Seffer Manich der ausgelöschten Molgajeff-Sippe, verwahrt im Praios-Tempel von Festum
- ☞ *Einrichtungen:* Bannakademie zu Fasar
- ☞ *Sonstige Lehrmeister:* ein verrückter Seher aus Selem; eine uralte Zibilja aus der Grünen Ebene

Anmerkung: Dieses Zeichen wurde von Spionen der Bannakademie Fasar praktisch unter den Augen der Perricumer Magier aus dem Original der *Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung* abgeleitet und das Geheimnis seiner Existenz wird streng gehütet.

ZEICHEN GEGEN MAGIE

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 4

Komponenten: Glyphen *Macht*, *Wandlung* und *Resistenz*, dazu eine Objektsigille

Wirkung: Ein hiermit verzauberter Zeichenträgergegenstand wehrt sich gegen jede während der Wirkungsdauer auf ihn direkt gewirkte Magie mit einer zusätzlichen Erschwernis in Höhe von RkP*/3. Dies gilt auch für Antimagie und so kann dieses Zeichen auch zum Schutz vor Entzauberung benutzt werden.

Merkmale: Metamagie, Antimagie, Objekt

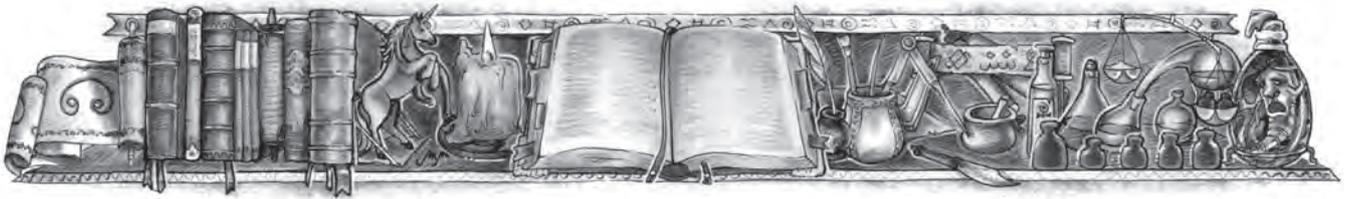
Verbreitung: Ach, Mag je 3

Lernmöglichkeiten:

- ☞ *Bücher:* keine
- ☞ *Einrichtungen:* Drachenei-Akademie zu Khunchom
- ☞ *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten von H'Rabaal; wenige Privatgelehrte im Balash

WEITERE ARKANOGYPHEN

Die norbardischen Zibiljas kennen die Zeichen *Mackestopp* und *Siegel der Ewigen Ruhe*, diese werden in **WdZ 146f.** beschrieben. Die Symbole, die in die Fliegenden Teppiche (siehe **SRD 49**) eingewoben werden, werden von den Knüpferefamilien äußerst streng gehütet und sind sehr individuell. Sultan *Hasrabal von Gorien* belebt mittels geheimer Arkanoglyphen seine Fließsandgolemiden, eine Weiterentwicklung des STAUB WANDLE (**LCD 250**). Und die Zeichen zur Entfesselung des *Großen Schwarms* konnten glücklicherweise noch nicht rekon-



struiert werden; man weiß lediglich aus Fragmenten, dass die *Glyphe der Elementaren Attraktion: Humus* (Seite 145) verwendet worden ist und Sigillen für die Heuschrecke oder Fliege enthalten sind.

Aber auch von abstrakteren Wirkungen wie etwa weiteren Zeichen gegen magische Merkmale ist in obskuren magischen Werken immer wieder zu lesen. So berichtet Rashman Ali in den *Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes* von einem *Zeichen des starken Willens*, das gezielt Herrschaftsmagie unterbinden soll. Fieberhaft gesucht wird in Khunchom nach einem *Zeichen gegen Satinav*, das angeblich demjenigen ewige Jugend verleihen soll, der sich in seinem Umkreis aufhält. Besonders in den Sümpfen von Yasra wird nach Aufzeichnungen der vor langen Jahrhunderten untergegangenen dortigen Schule der Zeitenzauberer gesucht.

ZUSATZZEICHEN

Die folgenden Zeichen dienen nicht als eigenständige Arkanoglyphen, sondern werden verwendet, um andere Zauberzeichen zu modifizieren. Dabei erhöht sich die Komplexität des Ursprungszeichens um den bei den jeweiligen Zusatzzeichen angegebenen Wert. Es ist prinzipiell möglich, eine Arkanoglyphe mit mehreren Zusatzzeichen gleichzeitig zu modifizieren. Ein Teil der Zusatzzeichen kann auch mit Bann- oder Schutzkreisen kombiniert werden, siehe hierzu Seite 154.

ZUSATZZEICHEN KRAFTQUELLENSPESUNG

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: +5

Komponenten: Glyphen *Macht, Wandlung, Schutz*, dazu eine Sigille für die spezielle Kraftquelle

Wirkung: Durch dieses Zusatzzeichen ist es möglich, permanent wirkende Zauberzeichen zu schaffen. Man benötigt hierfür eine Kraftquelle welche das Zauberzeichen mit Astralenergie versorgt, diese muss als Fokus im Zeichen vermerkt werden. Als Kraftquellen kommen vor allem Kraftlinien (Orte) oder Kraftspeicher (Gegenstände) infrage. Um diese Permanenz zu erzielen, muss der Erschaffer des Zeichens permanente Astralpunkte in Höhe der halben Komplexität der Glyphe aufwenden (das heißt: Komplexität der Hauptglyphe und aller Zusatzzeichen mit Ausnahme der Kraftquellenspeisung).

Merkmale: Temporal, Metamagie, Kraft

Verbreitung: Ach, Mag, Zib je 1

Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* die in den Bruckener Sümpfen verlorenen Tafeln von Yasra (Herleitung: 2000/13x13/39)

👁 *Einrichtungen:* keine

👁 *Sonstige Lehrmeister:* der höchste Kristallomant von Akra-baal; eine alterslose Zibilja in den Totensümpfen

Anmerkungen: Das Zusatzzeichen *Kraftquellenspeisung* ist nicht mit dem Zusatzzeichen *Satinavs Siegel* kombinierbar.

ZUSATZZEICHEN MAGIEWIDERSTAND

Lernkosten: Das Wissen um dieses Zusatzzeichen ist in der Kenntnis der normalen Arkanoglyphe *Zeichen gegen Magie* inbegriffen.

Komplexität: +2

Komponenten: Glyphen *Macht, Wandlung* und *Resistenz*

Wirkung: Dieses Zusatzzeichen erschwert sämtliche direkt auf die Arkanoglyphe gewirkte Magie (nicht aber gegen den Effekt der Glyphe gerichtete Magie) um $RkP^*/3$ Punkte. Dies gilt auch für Antimagie und so kann dieses Zeichen auch zum Schutz vor Entzauberung benutzt werden.

Merkmale, Verbreitung und Lernmöglichkeiten: wie Zeichen gegen Magie

Anmerkung: Das Zusatzzeichen *Magiewiderstand* kann mit dem Zauberzeichen *Zeichen gegen Magie* kombiniert werden.

ZUSATZZEICHEN POTENZIERUNG

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: +2 pro Potenzierung (s.u.)

Komponenten: Glyphe *Verstärkung*

Wirkung: Normalerweise beträgt die Größe einer Arkanoglyphe 2 Finger pro Punkt Komplexität, was für die Verzauberung eines bis etwa schrankgroßen Objekts oder eines Umkreises wie bei den Zeichen angegeben reicht. Mit diesem Zusatzzeichen können auch deutlich größere Zielobjekte verzaubert werden, wodurch allerdings auch die Größe des Zeichens erhöht werden muss. Für eine Erhöhung der Komplexität um +2 / +4 / +6 / +8 kann die Größe des Ziels grob auf *doppelter Radius oder Kutsche / vierfacher Radius oder Schiff / achtfacher Radius oder Burg / sechszehnfacher Radius oder Berg* ausgedehnt werden. Dabei wird auch die nötige Größe des Zeichens auf 1 Spann / ½ Schritt / 1 Schritt / 5 Schritt pro Punkt Komplexität (d.h. die Komplexität des Ursprungszeichens und aller Zusatzzeichen ohne das Zusatzzeichen *Potenzierung*) erhöht.

Merkmale: Kraft, Metamagie

Verbreitung: Mag 4; Alc 3; Ach, Zib je 1

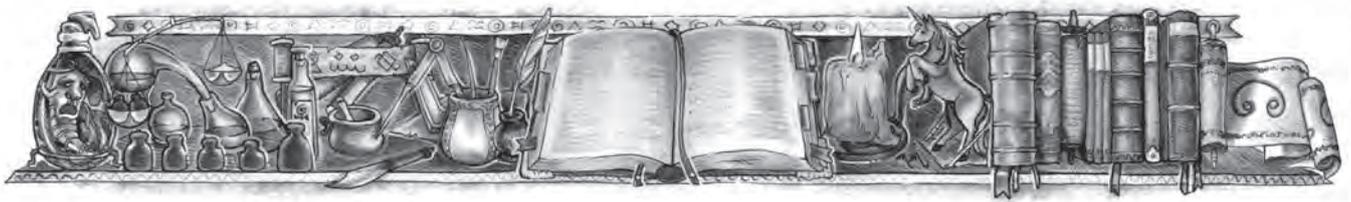
Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* keine

👁 *Einrichtungen:* Bund des Roten Salamanders zu Fasar; Akademie der geistigen Kraft zu Fasar und Drachenei-Akademie zu Khunchom

👁 *Sonstige Lehrmeister:* der höchste Kristallomant von H'Rabaa; einige Alchimisten und Magier in den Tulamidenlanden; eine einsiedlerische Zibilja in den Drachensteinen





ZEITKATEGORIEN FÜR SATINAVS SIEGEL

Zeitraum	Zeichen	Komplexität
Ein Monat	Madamal mit allen vier Phasen	+1
Ein Quartal	Götternamen und Sternzeichen nach Jahreszeit	+2
Bis nächste Wintersonnenwende	Sonnenscheibe, Tagesherrscher und bestimmende Sterne am Erstellungstag	+3

ZUSATZZEICHEN SATINAVS SIEGEL

Lernkosten: Das Wissen um Satinavs Siegel und die korrekten Zuordnungen aller Tagesherrscher ist in der SF Zauberzeichen inbegriffen.

Komplexität: +1 pro Zeitkategorie (s.o.)

Komponenten: Sternsymbol mit acht Zacken, die den Vielgehörten Wächter der Zeit repräsentieren. Je nach gewünschter Zeitkategorie werden zusätzliche Symbole angebracht.

Wirkung: Mit Satinavs Siegel kann die Wirkungsdauer einer aktivierten Arkanoglyphe von RkW/2 Tage auf einen deutlich größeren Zeitraum verlängert werden. Durch die Art und den Umfang der zusätzlich einbeschriebenen Zeichen wird dieser Zeitraum bestimmt.

Merkmale: Metamagie, Temporal

Verbreitung und Lernmöglichkeiten: wie Sonderfertigkeit *Zauberzeichen*

Anmerkung: Das Zusatzzeichen *Satinavs Siegel* ist nicht mit dem Zusatzzeichen *Kraftquellenspeisung* kombinierbar.

ZUSATZZEICHEN SCHUTZSIEGEL

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: +3

Komponenten: Glyphen *Schutz*, *Weg* und ein Elementsymbol nach Wahl (siehe Wirkung)

Wirkung: Beim geringsten Versuch, eine mit diesem Zusatzzeichen ausgestattete Glyphe physisch zu manipulieren oder zu zerstören (Antimagie ist also explizit ausgenommen), wird einmalig ein dem Zauber ZORN DER ELEMENTE (LCD 296) entsprechender Angriff gegen den Verursacher (nicht etwa gegen das unmittelbare Werkzeug) entladen, der 2W6+RkP* TP verursacht.

Bei Erstellung des Zusatzzeichens muss der Erschaffer für die Glyphe eines Elements entscheiden, das die Art des Schadens und der Sekundäreffekte bestimmt.

Merkmale: Elementar (nach Wahl), Schaden

Verbreitung: Ach 5; Alc, Mag, Utu, Wdm, Zib je 4

Lernmöglichkeiten:

☞ *Bücher:* Hermetische und Occulte Verschlusze und Sicherungen

☞ *Einrichtungen:* Drachenei-Akademie zu Khunchom

☞ *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten in der Nähe heiliger Stätten; diverse Schamanen aller Stämme; diverse Zibiljas nördlich des Bornlands

Anmerkung: Dieses Zusatzzeichen ist gewissermaßen die Urform des CUSTODOSIGIL (LCD 62), aus dem sie auch rekonstruiert wurde.

ZUSATZZEICHEN TARNUNG

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: +2

Komponenten: Glyphen *Wahrnehmung* und *Schutz*

Wirkung: Dieses Zusatzzeichen erschwert bei Anbringung an die eigentliche Arkanoglyphe deren Entdeckung. Sowohl profane als auch magische Methoden der Erkennung (vor allem also *Sinnenschärfe* und Hellsicht-Magie, aber beispielsweise auch die magische Wahrnehmungen von Dämonen oder anderer Wesen) sind um zusätzliche RkP*/2 Punkte erschwert.

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Zib 4; Alc, Mag, Utu je 2

Lernmöglichkeiten:

☞ *Bücher:* keine

☞ *Einrichtungen:* Bannakademie Fasar

☞ *Sonstige Lehrmeister:* einzelne Mitglieder der Alchimistengilde von Mengbilla; einzelne Schamanen der Utulus; Zibiljas von in der Nähe anderer Völker lebender Sippen

ZUSATZZEICHEN VERKLEINERUNG

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: +1 pro Verkleinerung (s.u.)

Komponenten: Glyphe *Wandlung*

Wirkung: Normalerweise beträgt die Größe einer Arkanoglyphe 2 Finger pro Punkt Komplexität. Mit diesem Zusatzzeichen kann die benötigte Größe einer Arkanoglyphe drastisch verringert werden, so dass sie auch auf kleinen Gegenständen angebracht werden können. Für eine Erhöhung der Komplexität um +1 / +2 / +3 kann die Größe auf 1 Finger / 1 Halbfinger / ½ Halbfinger pro Punkt Komplexität des Zeichens (d.h. die Komplexität des Ursprungszeichens und aller Zusatzzeichen ohne das Zusatzzeichen Verkleinerung) verringert werden.

Merkmal: Metamagie

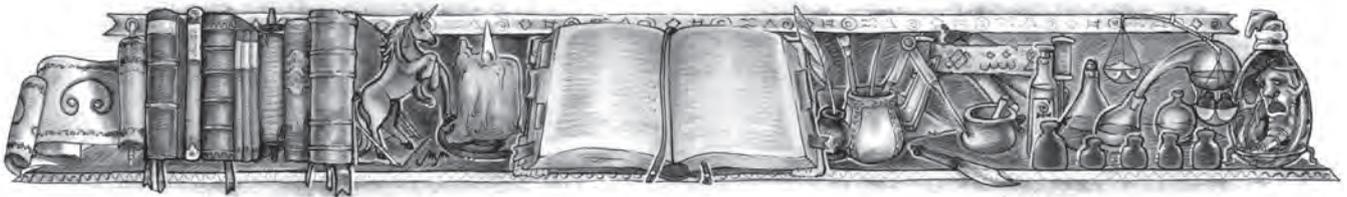
Verbreitung: Mag 6; Zib, Alc je 5; Ach 4

Lernmöglichkeiten:

☞ *Bücher:* Das Große Buch der Abschwörung; Hermetische und Occulte Verschlusze und Sicherungen

☞ *Einrichtungen:* Bund des Roten Salamanders zu Fasar, Chamib al'Chymie zu Khunchom und die Gilde der Alchimisten zu Mengbilla; Akademie der geistigen Kraft zu Fasar, Drachenei-Akademie zu Khunchom, Zauberschule des Kalifen zu Mherwed, Pentagramm-Akademie zu Rashdul und Schule des seienden Scheins zu Zorgan

☞ *Sonstige Lehrmeister:* viele private Lehrmeister und Alchimisten; diverse Zibiljas aller Sippen; Achaz in Meridiana und auf den Waldinseln



ZUSATZZEICHEN ZIELBESCHRÄNKUNG

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: +2

Komponenten: Glyphen *Ziel*, *Wahrnehmung* und *Schutz* und eine Sigille für die Personengruppe

Wirkung: Dieses Zusatzzeichen führt dazu, dass eine Arkanoglyphe nur gegen bestimmte Personen oder Personengruppen wirkt, die jeweils in einer speziellen Sigille angegeben werden sein müssen. Dabei kann sich der Ersteller der Glyphe aussuchen, ob das Zauberzeichen ausschließlich gegen die in dem Zusatzzeichen festgelegte Person oder Gruppe wirkt oder diese von der Wirkung ausschließt. Somit kann er beispielsweise ein Zeichen dergestalt modifizieren, dass es nicht gegen ihn selbst wirkt oder aber dafür sorgen, dass es nur gegen Angehörige bestimmter fremder Völker wirkt.

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Zib 5; Mag 3

Lernmöglichkeiten:

👁 **Bücher:** Das Große Buch der Abschwörung (Herleitung: 200/5x4/20)

👁 **Einrichtungen:** Akademie der geistigen Kraft zu Fasar und Drachenei-Akademie zu Khunchom

👁 **Sonstige Lehrmeister:** diverse Zibiljas aller Sippen

Anmerkung: Auch wenn jeder Zauberer die Sigille für seine eigene Person kennt, sind die korrekten Sigillen für ganze Personengruppen nicht sehr weit verbreitet. In der Repräsentation *Mag* sind die Sigillen für Echsen, Zauberkundige und Tulamiden bekannt, in der Repräsentation *Zib* diejenigen für Norbarben, Insekten, ihre eigene Sippe und Zibiljas. Weitere Sigillen können in alten Schriften oder Relikten gefunden werden.

BANN- UND SCHUTZKREISE

Eine Sonderform der Arkanoglyphen sind die sogenannten Bann- und Schutzkreise. Auch zu ihrem Erlernen und zu ihrer Anwendung ist grundsätzlich die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* vonnöten (wenngleich es hier einige Ausnahmen gibt, siehe den Kasten **Alternative Lernmöglichkeiten** in diesem Abschnitt). Damit ist es allen Gruppen, die Arkanoglyphen beherrschen (siehe Seite 139) auch möglich, Bann- und Schutzkreise zu erlernen und zu nutzen.

Bis auf einige unten genannte Ausnahmen folgen sie den normalen Regeln für Zauberzeichen ab Seite 137. Während Bannkreise ein Wesen in ihrem Inneren gefangen halten, halten Schutzkreise sie aus dem geschützten Bereich fern. Dabei unterscheiden sie sich jedoch einzig in der verwendeten Symbolik der Kreise und der daraus resultierenden Wirkung – wer also beispielsweise in der Lage ist einen Bannkreis gegen niedere Dämonen zu wirken, der hat auch die theoretischen Kenntnisse um einen entsprechenden Schutzkreis zu formen.

DIE GESCHICHTE DER BANN- UND SCHUTZKREISE

Bann- und Schutzkreise sind parallel zu den gewöhnlichen Arkanoglyphen schon vor Jahrtausenden von den Achaz benutzt worden und wurden ähnlich wie diese später von diversen menschlichen Traditionen übernommen (vergleiche hierzu den entsprechenden Abschnitt im Kapitel zu Arkanoglyphen auf Seite 140).

Da bei einigen Zirkeln jedoch auch die prinzipielle Möglichkeit besteht, sie ohne Kenntnis der eigentlichen Zauberzeichen zu erlernen, gingen sie anders als die Arkanoglyphen nicht mit der Zeit verloren und waren unter Gildenmagiern stets leidlich verbreitet. Gerade die Zirkel gegen Dämonen gehörten und gehören zum unerlässlichen Handwerkszeug jedes Dämonologen und vieler Antimagier – und gerade die Ereignisse der letzten Jahrzehnte haben zu einer stärkeren Verbreitung des nötigen Wissens beigetragen. Nach der Wiederentdeckung der Arkanoglyphen im Rahmen des Kampfes gegen den Sphärenschänder wurde auch die Verbindung zu den Bann- und Schutzkreisen wieder hergestellt, so dass sich heute wieder vermehrt Magier der Erforschung der magischen Zirkel widmen.

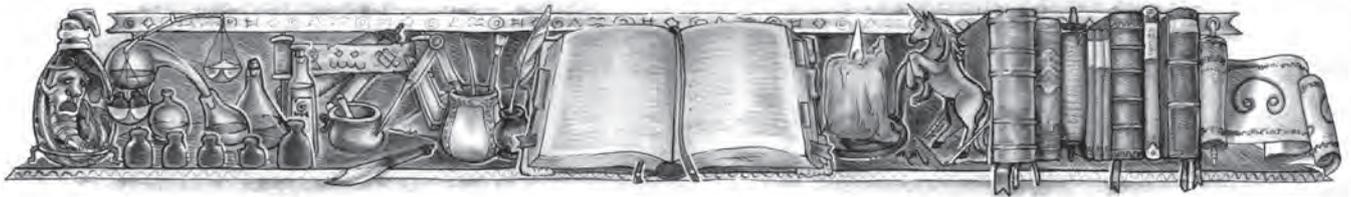
ANWENDUNG UND WIRKUNG

Ein Schutzkreis hält normalerweise alle entsprechend benannten Wesen aus seinem Inneren fern, deren MR kleiner oder gleich der Zirkelstärke ist. Diese Zirkelstärke besteht grundsätzlich aus den RkP* der Ritualkenntnisprobe, eventuell erhöht durch eine weitere Einschränkung des Zirkels (siehe unten). Auch können solche Kreaturen den Schutzkreis nicht beschädigen oder anderweitig zerstören (wie auf Seite 139 beschrieben). Wesen, deren MR die Zirkelstärke übersteigt, können ihn hingegen ungehindert betreten und auch zerstören.

Ein Bannkreis zieht die erste Wesenheit der entsprechenden Art die sich in die Reichweite des Kreises von RkW Schritt begibt in sein Inneres und bannt sie dort – d.h. sie kann den Kreis nicht mehr aus eigener Kraft verlassen, bis ihr eine MR-Probe erschwert um die Zirkelstärke gelingt, die einmal pro voller abgelaufener SR abgelegt werden darf. Sollte eine Kreatur sich einmal auf diese Weise befreit haben, ist sie für eine Spielrunde vor den Auswirkungen des Zirkels geschützt, danach kann sie jedoch wieder normal betroffen werden, sofern die Wirkungsdauer des Zirkels noch nicht abgelaufen ist. Auch eine andere Kreatur der gleichen Art kann in einen Zirkel gezogen werden, der bereits zuvor von einem mittlerweile wieder befreiten Wesen okkupiert wurde. Jeder Bannkreis kann nur eine einzelne Wesenheit gleichzeitig aufnehmen; sollen zwei Kreaturen gebannt werden, muss der Zauberer auch zwei Bannkreise erstellen. Bei Bannkreisen gilt, dass eine einmal betroffene Wesenheit den Kreis nicht beschädigen kann, auf nicht nach einer zwischenzeitlichen Befreiung. Eventuell anwesende andere Wesen derselben Art unterliegen jedoch nicht dieser Beschränkung, sofern sie noch nicht von der Wirkung des Zirkels betroffen waren.

Sowohl bei Bann- als auch Schutzkreisen gilt, dass sie auch nicht umgangen werden können, weder kann man von oben aus der Luft noch nach unten durch den Boden aus dem Zirkel entkommen oder in ihn hinein gelangen. Dabei gilt der Schutz nur gegen stoffliche Aspekte, nicht aber gegen quasi-zauberische oder übernatürliche Fähigkeiten der entsprechenden Wesen ohne stofflichen Aspekt.

Auch bei Kenntnis mehrerer verschiedener Zirkel ist es nicht möglich, die Wirkung einzelner Bann- oder Schutzkreise zu kombinieren (also beispielsweise *einen* Schutzkreis zu wirken, der gegen niedere und gehörnte Dämonen *gleichzeitig* wirkt). Auch ist es nicht möglich, einen Zirkel zu erstellen, der gleichzeitig als Bann-



und Schutzkreis fungiert. Sollte übrigens ein findiger Magier auf die Idee kommen, einen Bannkreis in einem Schutzkreis gegen dieselbe Art von Wesenheit anzulegen, so wird er dabei feststellen, dass dies schlicht die Wirkung des Bannkreises aufhebt.

AUFBAU UND SYMBOLIK

Schutzkreise sind üblicherweise Doppelkreise, die zwischen den beiden Kreisen neben der Glyphe *Schutz* die Denominatoren (benennende Sigillen) der auszuschließenden Gruppe von Wesen tragen. Bannkreise hingegen werden als einfache Kreise gezeichnet und enthalten einen bestimmten vielzackigen Stern, der in all seinen Feldern Sigillen und Denominatoren aufweist, darunter die Glyphe *Bannung*. Da Bann- und Schutzkreisen jedoch Orts- oder Objektsigillen fehlen, sind sie nur eingeschränkt transportabel. Werden sie in aktivem Zustand mehr als nur unwesentlich von einem vorher gewählten, festen Fixpunkt (vgl. FORTIFEX in LCD 90) wegbewegt, endet die Wirkung. Weitere Angaben zu Komponenten der einzelnen Bann- und Schutzkreise finden Sie weiter unten bei der Beschreibung der einzelnen Rituale.

Bann- und Schutzkreise können maximal einen Radius von RkW/2 Schritt haben. Eine Mindestgröße gibt es für Schutz-

kreise nicht, Bannkreise müssen jedoch so groß angelegt werden, dass die zu bannende Wesenheit auch hinein passt. Daher sollten sich nur erfahrene Zauberer an der Bannung besonders großer Dämonen oder ähnlicher Wesen versuchen.

BEKANNTE BANN- UND SCHUTZKREISE

Im Folgenden werden alle derzeit bekannten Bann- und Schutzkreise Aventuriens aufgelistet. Der Aufbau der Beschreibungen entspricht dabei dem bei den Arkanoglyphen genutzten Schema (siehe Seite 142 für Erklärungen).

ZUSATZZEICHEN, FELDVERSIONEN UND REAKTIVIERUNG BEI BANN- & SCHUTZKREISEN

Nicht nur Arkanoglyphen können durch Zusatzzeichen (siehe Seite 152ff.) verändert werden, einige dieser speziellen Glyphen können auch zur Modifikation von Bann- und Schutzkreisen genutzt werden. Im Einzelnen sind dies die Zusatzzeichen *Kraftquellenspeisung*, *Magiewiderstand*, *Satirius Siegel*, *Schutzsiegel* und *Tarnung*. Nicht nutzbar sind hingegen die Zusatzzeichen *Potenzierung*, *Verkleinerung* und *Zielbeschränkung*.

Die Sonderfertigkeiten *Spontanzeichen* und *Reaktivierungsgespür* beinhalten in ihrer Ausprägung für Arkanoglyphen auch die entsprechenden Möglichkeiten bei Bann- und Schutzkreisen. Anders gesagt: Bannkreise und Schutzkreise können mittels der SF *Spontanzeichen* (Arkanoglyphen) in einer ‚Feldversion‘ hergestellt bzw. durch *Reaktivierungsgespür* (Arkanoglyphen) wiederverwendet werden.

EXPERTE: SCHUTZKREISE GEGEN BESTIMMTE WESENHEITEN

Eine optionale Möglichkeit zur Verstärkung der Wirkung eines Schutz- oder Bannkreises ist die Einschränkung der betroffenen Wesenheiten. Statt den Zirkel wie üblich gegen alle Wesen einer bestimmten Art wirken zu lassen (etwa alle Elementare oder alle niederen Dämonen), kann man durch die Zugabe entsprechender Sigillen den Zirkel nur gegen eine bestimmte Untergruppe von Wesenheiten einsetzen. Beispiele hierfür wären je nach Bann- und Schutzkreis:

- ☞ niedere bzw. gehörnte Dämonen einer einzelnen erz-dämonischen Domäne
- ☞ bestimmte Arten von Elementaren (Dschinne, Elementare Diener, etc.) oder Elementare eines Elements
- ☞ bestimmte Arten von Geistern (Nachtmahre, Spuke, etc.)
- ☞ bestimmte Arten von Untoten (Mumien, Skelette, etc.)
- ☞ bestimmte Arten von Insekten bzw. Reptilien
- ☞ bestimmte in Träume eindringende Wesenheiten (einzelne Dämonen, Zauberer je nach Repräsentation, etc.)

In all diesen Fällen erhöht sich die Zirkelstärke um 3 Punkte. Sollte sich ein Zauberer gar doppelt einschränken, was nur bei den beiden Zirkeln gegen Dämonen und dem Zirkel gegen Elementare möglich ist, erhöht sich die Zirkelstärke um 6 Punkte. Hierfür ist die Beschränkung auf eine spezifische Dämonenart (etwa Heshtothim oder Nephazzim) bzw. eine spezifische Art von Elementarwesen nötig (etwa Feuer-Dschinne oder Elementare Diener des Wassers).

Wenn darüber hinaus der Wahre Name (WdZ 378) der Wesenheit bekannt ist und durch entsprechende Sigillen in den Zirkel eingearbeitet wird, sind bei beschworenen Wesenheiten je nach Qualität des Namens weitere 1 bis 7 Punkte Bonus auf die Zirkelstärke möglich. Bei anderen Wesen gibt der Wahre Name pauschal einen Bonus von 3 Punkten (bzw. 7, falls die entsprechende Person den Nachteil *Wahrer Name* besitzt)

EXPERTE: ALTERNATIVE LERNMÖGLICHKEITEN

Eine Besonderheit der Bann- und Schutzkreise ist, dass sie teilweise auch ohne Kenntnis der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* erlernt und angewandt werden können. Allerdings ist in so einem Fall die Aktivierungs-Probe um 3 Punkte erschwert und Modifikationen durch Zusatzzeichen (siehe oben) sind nicht möglich. Außerdem sind gewisse Voraussetzungen zu erfüllen, die jeweils bei den einzelnen Kreisen unter dem Punkt *Alternative Lernmöglichkeiten* angegeben sind.

Traditionen deren Ritualkenntnis keine Glyphenmagie einschließt verwenden hierbei eine eigenständige äquivalente Ritualtechnik, welche regeltechnisch jedoch genauso behandelt wird.

VERBREITUNG DER BANN- UND SCHUTZKREISE

Verbreitung nach Bann- und Schutzkreis

Bann- und Schutzkreis gegen Chimären: Mag 3; Ach 2; Wdm 1

Bann- und Schutzkreis gegen Elementare: Ach 5; Alc 4; Mag 3; Utu, Wdm je 2

Bann- und Schutzkreis gegen Geisterwesen: Mag, Utu, Wdm je 6; Ach 5; Zib 4

Bann- und Schutzkreis gegen niedere Dämonen: Mag 7; Alc 5; Wdm 4; Zib 3; Utu 2

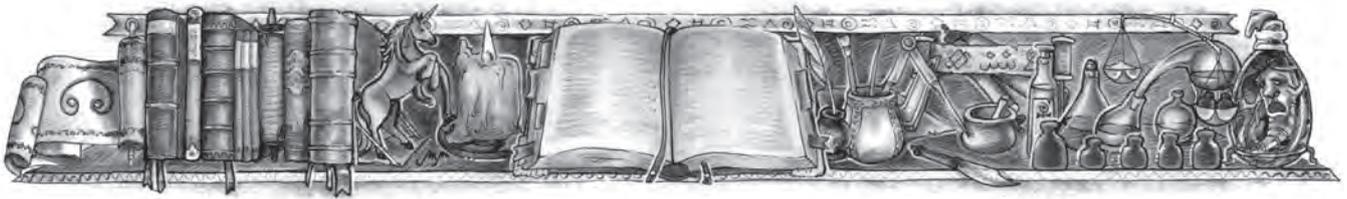
Bann- und Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen: Mag 5; Alc, Wdm je 2

Schutzkreis gegen Reptilien: Mag 3; Alc, Utu je 2

Schutzkreis gegen Traumgänger: Zib 6; Mag 2

Schutzkreis gegen Ungeziefer: Ach 6; Utu, Wdm je 5; Mag 4; Alc 3

Schutzkreis gegen Untote: Mag 2; Wdm 1



Verbreitung nach Ritualkenntnis:

Alchimie: V5: niedere Dämonen; V4: Elementare; V3: Ungeziefer; V2: gehörnte Dämonen, Reptilien

Geister binden (Utulu-Medizinmänner): V6: Geisterwesen; V5: Ungeziefer; V2: Elementare, niedere Dämonen, Reptilien

Geister binden (Waldmensen-Medizinmänner): V6: Geisterwesen; V5: Ungeziefer; V4: niedere Dämonen; V2: Elementare, gehörnte Dämonen; V1: Chimären, Untote

Gildenmagie: V7: niedere Dämonen; V6: Geisterwesen; V5: gehörnte Dämonen; V4: Ungeziefer; V3: Chimären, Elementare, Reptilien; V2: Traumgänger, Untote

Kristallomantie: V6: Ungeziefer; V5: Elementare, Geisterwesen; V2: Chimären

Zibilja: V6: Traumgänger; V4: Geisterwesen; V3: niedere Dämonen

BAHN- / SCHUTZKREISE GEGEN CHIMÄREN

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 7

Komponenten: Der Bannkreis basiert auf einem Heptagramm und zeigt neben Asfaloths Dämonensiegel die Sigillen der entsprechenden Wesenheiten, aus denen die Chimäre geschaffen wurde. Der Schutzkreis zeigt neben den Sigillen der Ursprungsgeschöpfe unter anderem das Zeichen der Tsa

Wirkung: *Bannkreis:* Die erste Chimäre einer bestimmten Art, die sich dem Kreis auf mehr als RkW Schritt nähert, wird in den Kreis gezogen und kann ihn nicht mehr aus eigener Macht verlassen (bis ihr eine einmal pro voller abgelaufener SR abzulegende MR-Probe erschwert um die Zirkelstärke gelingt). / *Schutzkreis:* Der Kreis hält alle Chimären einer Art aus dem maximal RkW/2 Schritt durchmessenden Inneren fern, sofern ihre MR unter der Zirkelstärke Zirkels liegt.

Merkmale: Antimagic, Dämonisch (Asfaloth)

Verbreitung: Mag 3; Ach 2; Wdm 1

Lernmöglichkeiten:

□ *Bücher:* Vom Leben in seinen Naturlichen und Uebernatuerlichen Formen (Bannkreis erlernbar; Schutzkreis nur herleitbar: 380/6x8/40); Chimären & Hybriden (nur Bannkreis; Herleitung: 220/4x6/28)

□ *Einrichtungen:* Schule der variablen Form zu Mirham (nur Bannkreis; Weitergabe nicht ohne Gegenleistung)

□ *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten auf Maraskan; vereinzelte und versteckte Chimärologen in entlegenen Winkeln Aventuriens; der Hochschamane der Waldmensen

Anmerkung: Im Gegensatz zu den anderen Bann- und Schutzkreisen wirken diese Zirkel nur gegen eine bei der Erstellung des Kreises festzulegende Art von Chimäre. Die entsprechenden Regeln zur Eingrenzung auf eine bestimmte Art (siehe Seite 155) sind dementsprechend nicht zusätzlich anwendbar.

BAHN- / SCHUTZKREISE GEGEN ELEMENTÄRE

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 7

Komponenten: Der Bannkreis basiert auf einem Hexagramm und ist mit Zeichen der Elemente verziert. Der Schutzkreis zeigt meist das Siegel der Elemente, erweitert um passende Zeichen in Ur-Tulamida und Elementsymbole.

Wirkung: *Bannkreis:* Der erste Elementar, der sich dem Kreis auf mehr als RkW Schritt nähert, wird in den Kreis gezogen und kann ihn nicht mehr aus eigener

Macht verlassen (bis ihm eine einmal pro voller abgelaufener SR abzulegende

MR-Probe erschwert um die Zirkelstärke gelingt). / *Schutzkreis:* Der

Kreis hält alle Elementare aus dem maximal RkW/2 Schritt durchmessenden Inneren fern, sofern ihre MR unter der Zirkelstärke des Zirkels liegt.

Merkmale: Antimagic, Elementar

Verbreitung: Ach 5; Alc 4; Mag 3; Utu, Wdm je 2

Lernmöglichkeiten:

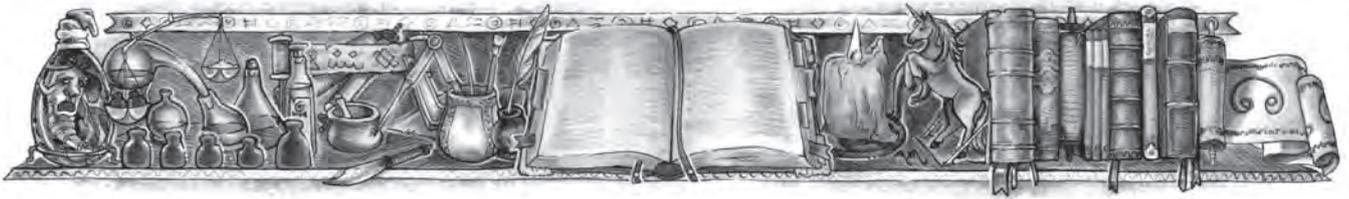
👁 *Bücher:* Das Grosse Elementarium (Ur-fassung); Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan (Original; Herleitung: 360/6x6/36)

👁 *Einrichtungen:* Bund des Roten Salamanders zu Fasar und Chamib al'Chimie zu Khunchom; Konzil der Elemente zu Drakonia, Zauberschule des Kalifen zu Mherwed und Pentagramm-Akademie zu Rashdul

👁 *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten in den Sümpfen von Yash'Hualay und in den Echsensümpfen; Alchimisten zwischen Mhanadi und Tränenbucht; private Lehrmeister in Mhanadistan und um Al'Ahabad; wenige Medizinmänner an elementar durchströmten Orten

Alternative Lernmöglichkeit: ZiW 7+ in DSCHINNENRUF und ELEMENTARER DIENER





BAΠΠ- / SCHÜTZKREISE GEGEN GEISTERWESEN

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 5

Komponenten: Der Bannkreis basiert auf einem Pentagramm. Als Zeichen aller Geister findet häufig das volle Madamal in Uthars Pforte Verwendung. Die Komponenten des Schutzkreises ähneln denen des Bannkreises, statt dem Madamal wird jedoch häufig Praios' Zeichen (als generisches Zeichen der 'Geisterstunde' und als Schutzzeichen) verwendet.

Wirkung: *Bannkreis:* Der erste Geist, der sich dem Kreis auf mehr als RkW Schritt nähert, wird in den Kreis gezogen und kann ihn nicht mehr aus eigener Macht verlassen (bis ihm eine einmal pro voller abgelaufener SR abzulegende MR-Probe erschwert um die Zirkelstärke gelingt). / *Schutzkreis:* Der Kreis hält alle Geister aus dem maximal RkW/2 Schritt durchmessenden Inneren fern, sofern ihre MR unter der Zirkelstärke des Zirkels liegt.

Merkmale: Antimagic, Geisterwesen

Verbreitung: Mag, Utu, Wdm je 6; Ach 5; Zib 4

Lernmöglichkeiten:

☞ *Bücher:* Das Große Buch der Abschwörungen; Die Nichtwelt; Etherisches Geflüster (Herleitung: 60/2x5/8)

☞ *Einrichtungen:* Akademie der Erscheinungen zu Gran-gor, Akademie der Hohen Magie zu Punin, Dunkle Halle der Geister zu Brabak und Schule der Austreibung zu Perricum

☞ *Sonstige Lehrmeister:* Kristallomanten in Meridiana und den Sümpfen von Yash'Hualay; private Lehrmeister in der Nähe großer Schlachtfelder oder Ruinen, ehemalige Dämonologen aus Rashdul; Medizinmänner der Utulus und der Dschungelstämme; Zibiljas im Bornland

Alternative Lernmöglichkeit: ZfW 7+ in GEISTERBANN und GEISTERRUF

BAΠΠ- / SCHÜTZKREISE GEGEN NIEDERE DÄMONEN

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 6

Komponenten: Der Bannkreis basiert auf einem Pentagramm. Als Zeichen der Niederhöllen dienen komplizierte Ligaturen aus den Siegeln erzdämonischer Wesenheiten, in jüngster Zeit sieht man auch häufig das Zeichen der Siebenstrahligen Dämonenkrone. Der Schutzkreis zeigt neben Zeichen des Schutzes auch die Zeichen der dämonischen Tagesherrscher und einzelner Götter.

Wirkung: *Bannkreis:* Der erste niedere Dämon, der sich dem Kreis auf mehr als RkW Schritt nähert, wird in den Kreis gezogen und kann ihn nicht mehr aus eigener Macht verlassen (bis ihm eine einmal pro voller abgelaufener SR abzulegende MR-Probe erschwert um die Zirkelstärke gelingt). / *Schutzkreis:* Der Kreis hält alle niederen Dämonen aus dem maximal RkW/2 Schritt durchmessenden Inneren fern, sofern ihre MR unter der Zirkelstärke des Zirkels liegt.

Merkmale: Antimagic, Dämonisch

Verbreitung: Mag 7; Alc 5; Wdm 4; Zib 3; Utu 2

Lernmöglichkeiten:

☞ *Bücher:* Codex Daemonis; Das Arcanum (Herleitung: 100/3x7/18); Das Daimonicon; Das Große Buch der Abschwörungen; Magische Schilde

☞ *Einrichtungen:* Bund des Roten Salamander zu Brabak und Fasar, Chamib al'Chimie zu Khunchom und Gilde der Alchimisten zu Mengbilla; Akademie der geistigen Kraft zu Fasar, Akademie der Hohen Magie zu Punin, Akademie der magischen Rüstung zu Gareth, Drachenei-Akademie zu Khunchom, Dunkle Halle der Geister zu Brabak, Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik, Pentagramm-Akademie zu Rashdul, Schule der Austreibung zu Perricum und Schule der variablen Form zu Mirham

☞ *Sonstige Lehrmeister:* Alchimisten in Meridiana und den Schwarzen Landen; Dämonologen und Antimagier in ganz Aventurien; Medizinmänner der Mohaha, Napewanha, Anoiha und Keke-Wanaq; wenige Medizinmänner der Utulus; Zibiljas im Randbereich Gloranas

Alternative Lernmöglichkeit: ZfW 7+ in INVOCATIO MINOR

BAΠΠ- / SCHÜTZKREISE GEGEN GEHÖRTE DÄMONEN

Lernkosten: 75 AP (50 AP wenn die Zirkel gegen niedere Dämonen bekannt sind)

Komplexität: 8

Komponenten: Der *Bannkreis* basiert auf einem Heptagramm, ähnelt ansonsten dem Bannkreis gegen Niedere Dämonen. Die Anordnung der Zeichen ist sorgfältiger und detaillierter. Der *Schutzkreis* ähnelt entsprechend dem Schutzkreis gegen Niedere Dämonen.

Wirkung: *Bannkreis:* Der erste gehörnte Dämon, der sich dem Kreis auf mehr als RkW Schritt nähert, wird in den Kreis gezogen und kann ihn nicht mehr aus eigener Macht verlassen (bis ihm eine einmal pro voller abgelaufener SR abzulegende MR-Probe erschwert um die Zirkelstärke gelingt). / *Schutzkreis:* Der Kreis hält alle gehörnten Dämonen aus dem maximal RkW/2 Schritt durchmessenden Inneren fern, sofern ihre MR unter der Zirkelstärke des Zirkels liegt.

Merkmale: Antimagic, Dämonisch

Verbreitung: Mag 5; Alc, Wdm je 2

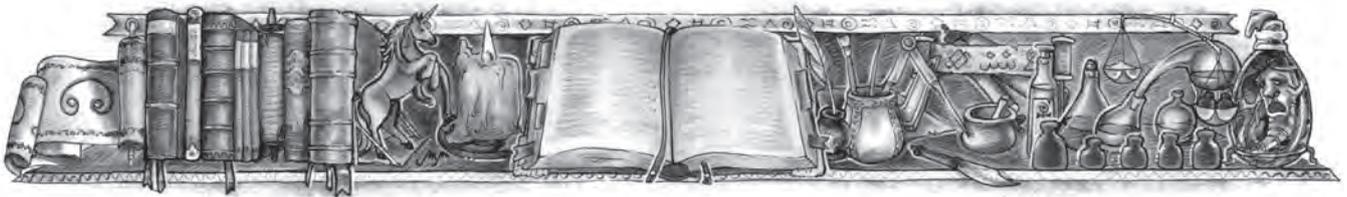
Lernmöglichkeiten:

☞ *Bücher:* Codex Daemonis; Das Arcanum (Herleitung: 200/7x7/40); Das Daimonicon; Das Große Buch der Abschwörungen

☞ *Einrichtungen:* Gilde der Alchimisten zu Mengbilla; Akademie der hohen Magie zu Punin, Akademie der magischen Rüstung zu Gareth, Dunkle Halle der Geister zu Brabak, Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik und Schule der Austreibung zu Perricum

☞ *Sonstige Lehrmeister:* wenige Alchimisten in den Schwarzen Landen; Dämonologen und Antimagier in Süd- und Mittelaiventurien; wenige Medizinmänner der Mohaha, Tschopokikuha und Haipu

Alternative Lernmöglichkeit: ZfW 7+ in INVOCATIO MAIOR



SCHÜTZKREIS GEGEN REPTILIEN

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 4

Komponenten: Der Schutzkreis zeigt neben archaischen Chrmk-Zeichen die Sigillen des Bastrabun und des Sulman al'Nassori.

Wirkung: Der Kreis hält alle echsischen Wesen aus dem maximal RkW/2 Schritt durchmessenden Inneren fern, sofern ihre MR unter der Wirkungsstärke des Zirkels liegt. Der Zirkel wirkt nur auf solche Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner als der Zauberer selbst sind (also im Normalfall *klein* oder weniger).

Merkmale: Antimagic, Herbeirufung

Verbreitung: Mag 3; Alc, Utu je 2

Lernmöglichkeiten:

- 👁 **Bücher:** Enzyklopaedia Sauria (Herleitung: 100/3x6/20)
- 👁 **Einrichtungen:** Drachenei-Akademie zu Khunchom
- 👁 **Sonstige Lehrmeister:** ein eigenbrötlerischer Alchimist aus den Echsensümpfen; einige private Lehrmeister entlang der Echsensümpfe; hohe Utulu-Medizinmänner in der Nähe alter Echsenuinen



SCHÜTZKREIS GEGEN TRÄUMGÄNGER

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 6

Komponenten: Der Schutzkreis basiert auf verschlungenen Zeichen in Ur-Tulamidy, die einen Betrachter geradezu schläfrig zu machen vermögen. An weiteren Sigillen werden die Zeichen des Boron und der Marbo sowie die Symbole diverser Wesenheiten verwendet, die in Träume eindringen können.

Wirkung: Der Kreis richtet sich gegen alle Wesen, die auf magischem (nicht aber göttlichem) Weg in die Träume eines im Schutzkreis Ruhenden einzudringen versuchen. Hierunter fallen sowohl sterbliche Zauberer, die entsprechende Zauber wie den TRAUMGESTALT oder vergleichbare Rituale nutzen, aber auch Dämonen oder ähnliche Kreaturen mit entsprechenden Fähigkeiten (etwa dem Dienst *Alpträum*). Diese Traumgänger können nicht in die Träume eines im Schutzkreis Ruhenden eindringen, wenn ihnen nicht eine MR-Probe erschwert um die Wirkungsstärke des Zirkels gelingt. Selbst bei Gelingen dieser Probe ist die Realitätsdichte in einem solchen Traum um die Zirkelstärke verringert. Der Kreis kann maximal RkW/2 Schritt durchmessen und bietet allen Personen Schutz, die sich *komplett* in seinem Inneren befinden.

Merkmale: Antimagic, Verständigung

Verbreitung: Zib 6; Mag 2

Lernmöglichkeiten:

- 👁 **Bücher:** Schlüssel zur magischen Verständigung (Herleitung: 120/2x7/10); Omnibus et Portentis (Herleitung: 160/4x5/10)
 - 👁 **Einrichtungen:** Schule der Austreibung zu Perricum
 - 👁 **Sonstige Lehrmeister:** Zibiljas im ganzen Norden
- Alternative Lernmöglichkeit:** ZfW 7+ in TRAUMGESTALT
- Anmerkung:** Unter Zibiljas ist das Ritual als *Traumfänger* bekannt.

SCHÜTZKREIS GEGEN UNGEZIEFER

Lernkosten: 25 AP

Komplexität: 3

Komponenten: Der Schutzkreis zeigt neben geradezu wimmelnden Zeichen in Ur-Tulamidy die Sigillen der Mishkara und die Glyphe *Wandlung*.

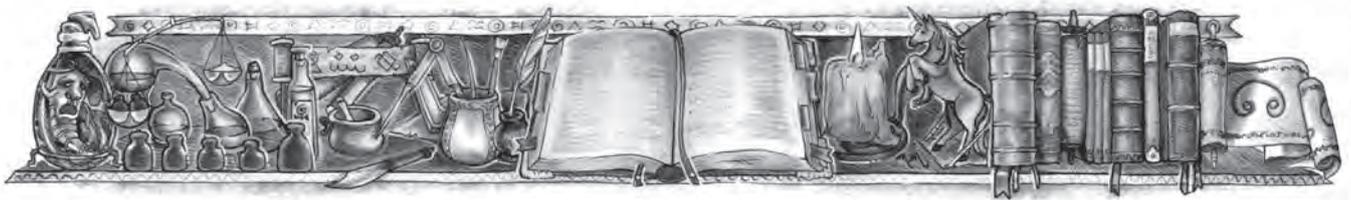
Wirkung: Dieser Schutzkreis bannt Kleintiere wie Skorpione, Insekten, Spinnen, Würmer, Maden und ähnliches Ungeziefer, sofern ihre MR (gegen Beeinflussungen) unter der *doppelten* Zirkelstärke des Zirkels liegt. Der Zirkel wirkt nur auf solche Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner als der Zauberer selbst sind (also im Normalfall *klein* oder weniger).

Merkmale: Antimagic, Herbeirufung

Verbreitung: Ach 6; Ulu, Wdm je 5; Mag 4; Alc 3

Lernmöglichkeiten:

- 👁 **Bücher:** Das Große Buch der Abschwörungen
 - 👁 **Einrichtungen:** Drachenei-Akademie zu Khunchom
 - 👁 **Sonstige Lehrmeister:** Kristallomanten aus Meridiana, den Echsensümpfen und von Maraskan; private Lehrmeister in Mhanadistan, Yalaiad und Balash; Medizinmänner aller Stämme
- Anmerkung:** Die Khunchomer Magier arbeiten derzeit an einer Ausdehnung des Rituals auf Ratten, was sich aber bisher als schwieriger als erwartet erwiesen hat.



SCHUTZKREIS GEGEN UNTOTE

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 7

Komponenten: Der Schutzkreis basiert auf den Zhayad-Ligaturen diverser untoter Wesenheiten, daneben scheint die Aroqa-Rune von großer Wichtigkeit zu sein.

Wirkung: Der Kreis hält alle Untoten (gleich ob per Zauber oder auf andere Weise erhoben) aus dem maximal RkW/2 Schritt durchmessenden Inneren fern, sofern ihre MR unter der Zirkelstärke des Zirkels liegt.

Merkmale: Antimagic, Dämonisch (Thargunitoth)

Verbreitung: Mag 2; Wdm 1

Lernmöglichkeiten:

👁 **Bücher:** Die Wege ohne Namen (Urabschrift; Herleitung: 320/6x8/40)

👁 **Einrichtungen:** keine

👁 **Sonstige Lehrmeister:** einige Nekromanten in den Schwarzen Landen; der Hochschamane der Waldmensch

ANDERE BANN- UND SCHUTZKREISE

Seit der Wiederentdeckung der Arkanoglyphen und dem daraus resultierenden auch stärkeren Interesse an Bann- und Schutzkreisen spekulieren Magier nicht nur der Tulamidenlande über allerlei weitere Zirkel. In alten Schriften finden sich dabei Hinweise auf gegen weitere Wesenheiten gerichtete Zirkel, so spricht etwa der *Codex Dimensionis* von solchen Kreisen, die Feenwesen fern halten oder gefangen setzen können, während man in Mirham nach den nur aus Schriften Al'Gortons bekannten Schutzkreisen gegen Golems forscht. Schutzkreise gegen Lykanthropen sind ein Spezialthema, an dem ein zurückgezogen lebender Magier in den bornischen Wäldern forscht, während Schutzkreise gegen Paktierer und Daimonide von den Magiern Perricums herbeigesehnt werden – auch wenn sie selbst keine ausreichenden Kenntnisse zu ihrer Erforschung besitzen.

Die Forschung ist dabei nicht nur auf Magier beschränkt, denn auch manche Kristallomanten suchen, aufgeschreckt von den Bemühungen der Glatthäute, in alten Pyramiden und in ihren Sümpfen nach verlorenem Wissen. Und auch die Zibiljas der Norbarden suchen in alten Seffer Manichs nach Schutzkreisen, die seit alhanischer Zeit vergessen sind.

DIE KRAFT DER RUNEN

Nur den Thorwalern ist eine weitere Form der Magie der Zeichen bekannt, die zauberkräftige Runenmagie, die ihre Vorfahren aus dem fernen Westkontinent mitbrachten. Diese Art der Zauberei baut auf der ursprünglichen Schrift und der Sprache der alten Hjalddinger auf, den so genannten Hjalddinga-Runi (auch als Saga-Thorwalsch bekannt) bzw. dem Alt-Hjalddingschen.

DIE RUNENZEICHEN

Die Hjalddinga-Runi sind eine althergebrachte und überlieferte Schrift. Den Kern bilden 16 profane Runen, die gleichzeitig Alphabetzeichen und Begriffszeichen sind. Eine einzelne Rune bezeichnet somit nicht nur den Laut 'f' (und gleichzeitig 'p'), sondern bedeutet auch zugleich 'farni' = Feuer, Licht. 22 mystische Runen, die bestimmte kultische und magische Handlungen bezeichnen, ergänzen die Schrift. In der Sangeskunst der Skalden bestimmen die mystischen Runenzeichen Tonhöhen, wodurch eine Art Notenschrift entsteht.

Aus Kombination von profanen Runen mit mystischen Runen entstehen Veränderungen des Lautwertes und somit auch des Begriffswertes. Mit 'Sturzrunen', auf dem Kopf stehenden Zeichen, werden weitere Bedeutungsverschiebungen angezeigt.

Eine einheitliche Schriftrichtung existiert nicht, sie muss vom Leser eigenständig erschlossen werden – was vor allem fremde Gelehrte vor Probleme stellt. Die Zeichen werden häufig in Bändern oder Ringen um Symbole angeordnet, um die Bedeutung und Ausdruckskraft der Symbole und Runen zu verstärken, wie man auch an den in diesem Kapitel vorgestellten Zauberrunen deutlich erkennen kann.

Die Mehrzahl der Thorwaler hat sich vor langer Zeit den Kusliker Zeichen zugewendet, nur bei Skalden und Runenzaubern ist das Wissen um die Geheimnisse der Hjalddinga-Runi erhalten geblieben.

Das Erlernen der Hjalddinga-Runi besitzt eine Komplexität von 10 für ausschließlich die profanen Runen, von 16 für die zusätzliche Kenntnis der mystischen Runen (**WdS 16**).

ZAUBERRUNEN

EIN WORT ZUR TERMINOLOGIE

Es mag verwirrend scheinen, dass die Thorwaler sowohl die Zeichen ihrer Schrift, als auch die eigentlichen Zauberrunen, meist schlicht als 'Runen' bezeichnen. Auch in diesem Kapitel nutzen wir den Begriff für beide Sachen, als Faustregel gilt jedoch, dass ab diesem Punkt stets die tatsächlichen Zauberrunen gemeint sind, die durch Kombination mehrerer profaner Runen und Symbole entstehen. Für die Schriftzeichen wird der Begriff Hjalddinga-Runi (Ez.: Hjalddinga-Runa) gewählt.

Die Kenntnis der Hjalddinga-Runi alleine befähigt noch nicht zur wirksamen Nutzung von echten zaubermächtigen Runen, das Wissen um die komplexen Verbindungen der einzelnen Zeichen, so dass sich eine bestimmte Wirkung einstellt, ist in der Sonderfertigkeit *Runenkunde* enthalten. Nur durch den Erwerb dieser Fertigkeit unter den Voraussetzungen wie in **WdZ 59** beschrieben wird die *Ritualkenntnis (Runenzauberei)* aktiviert, die zur Verzauberung von Runen benötigt wird.

Die Kenntnis der Runenkunde ist derzeit einzig unter den Magiern der Halle des Windes zu Olport verbreitet, die streng auf die Geheimhaltung ihres Wissens bedacht ist. So muss ein interessierter Held schon zu den Nordleuten selbst aufbrechen und dort sein Glück versuchen, denn nur selten wird das Wis-



sen an Außenstehende weitergegeben. Unter echten thorwal-schen Magiern hingegen hat die Runenkunde inzwischen eine gewisse Verbreitung gefunden und selbst einige Druiden und Hexen kennen die nötigen Geheimnisse.

DIE GESCHICHTE DER RUNEN

Als Jurga mit ihren Hjalldingern vor über 2.500 Jahren nach Aventurien kam, brachten die Zauberer unter den Nordleuten bereits die Kenntnis der Runenzauberei mit. Noch potenziert wurde die Runenmagie durch den intensiven Kontakt mit den Firnelfen. In den folgenden Jahrhunderten waren die Runen ein wichtiges Hilfsmittel dabei, sich im neuen Lebensraum zurechtzufinden – und später auch eine unschätzbare Hilfe beim Kaperkampf gegen die Bosparaner im Süden. Doch stets waren die Magier in Olport sehr auf die Geheimhaltung ihres Wissens bedacht, die Kenntnis wurde immer nur von Meister zu Schüler mündlich weitergegeben. Dies sollte schließlich auch zum zwischenzeitlichen Verlust der Runenmagie führen. Im Jahre 603 BF kam es zu einer großen Seuche in ganz Thorwal, der auch fast der gesamte Lehrkörper der Akademie zu Olport zum Opfer fiel. In der Folgezeit fand sich niemand mehr, der eine neue Generation von Runenkundigen unterweisen konnte.

Dies änderte sich erst nach über vier Jahrhunderten, als durch Swafnirs Fügung im Jahre 1020 BF eine zuvor verborgene Kaverne in den Westwindklippen von Olport gefunden wurde, in der sich uralte Aufzeichnungen fanden. Diese ermöglichten die erneute Entschlüsselung der Runenmagie und bald setzte in der Halle des Windes ein wahrer Forscherdrang ein. Alte Relikte wurden untersucht, neue Teile der Katakomben erschlossen und auch heute noch suchen die Magier nach immer neuen zauberkräftigen Runen.

Die Geheimniskrämerei der Olporter bezüglich ihrer wiederentdeckten Magieform war einer der Gründe, der schließlich zum Ausschluss Olports aus der Grauen Gilde geführt hat – ein Umstand der weiter dazu beigetragen hat, dass sich die Runenmagie bisher nur in Thorwal verbreitet hat.

ANWENDUNG UND WIRKUNG

Auch Runen folgen prinzipiell den Regeln zu Zauberzeichen, wie sie ab Seite 136ff. zu finden sind. Zusätzlich gelten jedoch einige Ergänzungen und Abwandlungen. So ist es im Gegensatz zu den Arkanoglyphen bei Runen nicht nur möglich, unbelebte Gegenstände zu verzaubern, auch belebte Personen können durch die hochkomplexen Verbindungen der Hjalldinga-Runi Zielobjekt einer Rune sein. Doch die Kombination der Zeichen alleine genügt nicht zur Aktivierung einer magischen Rune. Hierzu muss der Erschaffer ebenfalls ein bestimmtes Runenlied (thorwalsch: *Galdr*) anstimmen. Dieser sorgfältig komponierte Versgesang, dessen Umfang je nach Komplexität des Zeichens von einer rituellen Eidformel bis zu einem vollständigen Heldenepos reicht, ermöglicht es dem Runenzauberer, seine arkanen Kräfte in das Zeichen fließen zu lassen.

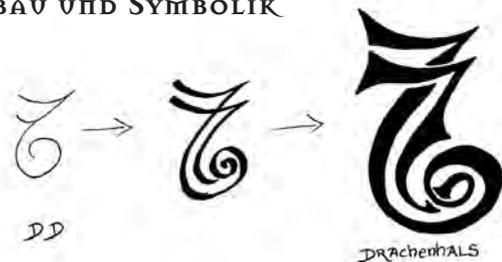
Aktiviert dauert die Wirkung einer Zauberrune bis zur nächsten Sonnenwende an, erst dann muss die Rune mit AsP reaktiviert werden. Manche Runen allerdings deaktivieren sich vor dieser Frist – wenn sie durch ein bestimmtes Ereignis ausgelöst werden.

Gegenwärtig gibt es keine Möglichkeit, die Wirkungsdauer der Zauberrunen zu verlängern oder zu verkürzen.

RUNEN UND ARTEFAKTKONTROLLE

Auch auf dem Helden angebrachte Runen zählen gegen die Artefaktkontrolle eines Helden (siehe Seite 104). Sie zählen dabei als Artefakte mit pAsP in Höhe ihrer halben Komplexität, sofern sie aktiv sind. Im deaktivierten Zustand zählen sie als Artefakte mit 1 pAsP.

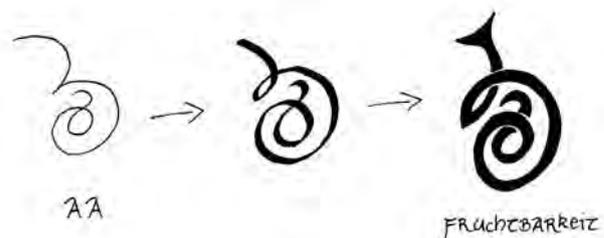
AUFBAU UND SYMBOLIK

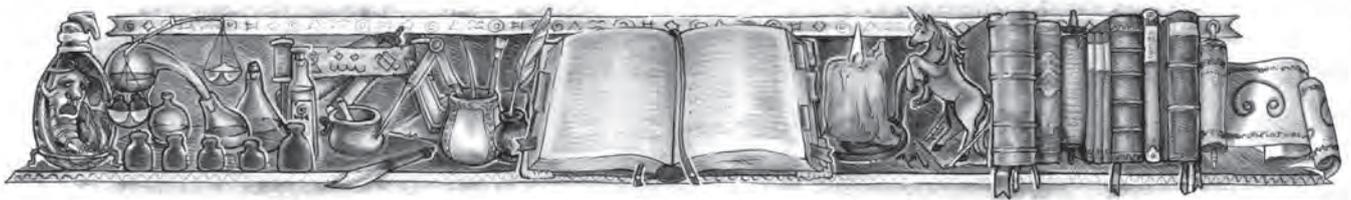


Für eine Zauberrune wird immer eine Kombination aus profanen und arkanen Hjalldinga-Runi benötigt. Die profanen Runi sind dabei vor allem für die Benennung des Zielobjekts zuständig, während die arkanen Runi die Wirkung der Zauberrune bestimmen. Bekannte Symbole der mystischen Runen sind der Pottwal (heiliges Zeichen, steht für Swafnir), die geflügelte Seeschlange (Ungeheuer), der Drache (überderische Gefahren), die Sonnenschreibe, deren Strahlen sich mehrfach winden (bezeichnet den Losstern) sowie die Mondsichel (Gezeitenwechsel, auch Gemütswechsel), bei der die Richtung der Sichelöffnung bedeutungstragend ist. Das *Triskal*, ein in verschlungenen Windungen auslaufendes Dreieck mit leerem Kern, ist bei Zauberkundigen als 'Auge der Macht' bekannt und gilt als Symbol der arkanen Kraft.

Eine besondere Kunst der Schrift ist die Verbindung der profanen und mystischen Runen durch kunstvolle Ornamente und Verflechtungen: Bänder und Zöpfe, Spiralen, Kreise, Ranken, teils mit Blättern, verschlungene Wellenlinien und Wolken. Der *Walknoten* ist ein seit Hjalldingerzeit bekanntes Flechtbandmuster. Es besitzt weder Anfang noch Ende und steht somit als ein Symbol für den Lebenskreislauf und den ewigen Kampf um die Existenz.

Eine Kombination all dieser Elemente macht aus den Runi ein *Vitkari*, ein Runengewebe mit potentiell zauberkräftiger Wirkung. Auch die Farben für die einzelnen Elemente müssen sorgsam gewählt werden, um bestimmte Zaubervirkungen hervorzurufen. Da nach der Überzeugung der Thorwaler böse Geister die Farbe Rot fürchten, wird allerlei Unheil mit roten Zeichen abgewehrt. Blau in allen Varianten, vom tiefen Blaugrün bis





zum hellen Violett, ist die Farbe des unergründlichen Meeres und soll unter anderem vor Feuersbrunst und Blitzschlag schützen. Grün steht für Kraft und ein langes Leben, Gelb oder Orange für unbeherrschbare Mächte und Ewigkeit, Weiß dagegen für Weisheit, Geheimnis und Tod – und die profanen Hjaldinga-Runi werden stets in hellem weiß abgebildet und stechen somit aus jeder Zauberrune hervor.

BEKANNTE RUNEN

Im Folgenden werden alle derzeit bekannten Runen Aventuriens aufgelistet. Der Aufbau der Beschreibungen entspricht dabei sinngemäß dem bei den Arkanoglyphen genutzten Schema (siehe Seite 142 für Erklärungen). Hierbei werden bei den **Komponenten** die nötigen Sigillen der profanen Hjaldinga-Runi, die das Zielobjekt bestimmen, nicht gesondert angegeben. Für die **Merkmale** gilt, dass gelegentlich eine Auswahl zwischen Eigenschaften und Objekt gegeben wird. Die konkrete Wahl für die Anbringung einer Rune hängt vom Zielobjekt (Lebewesen oder Gegenstand) ab. Bei der **Verbreitung** ist die Bekanntheit der einzelnen Runen unter Kennern der Sonderfertigkeit *Runenkunde* angegeben.

VERBREITUNG DER RUNEN

Verbreitung nach Rune

- Alfenbannrune: 2
- Bärenrune: 3
- Blutrune: 2
- Drachentrune: 4
- Entgifterrune: 3
- Felsenrune: 6
- Finsterrune: 3
- Friedensrune: 4
- Furchtrune: 5
- Geisterbannrune: 3
- Lebensrune: 1
- Nebelrune: 4
- Orkanstimmenrune: 2
- Ottarune: 3
- Pfeilrune: 3
- Rauschrune: 4
- Salzwasserrune: 4
- Schicksalsrune: 4
- Waberlohenrune: 4
- Waffenrune: 1
- Wogensturmrune: 5
- Zukunftsrunen: 3

Runen nach Verbreitung

- V6:** Felsenrune
- V5:** Furchtrune, Wogensturmrune
- V4:** Drachentrune, Friedensrune, Nebelrune, Rauschrune, Salzwasserrune, Schicksalsrune, Waberlohenrune
- V3:** Bärenrune, Entgifterrune, Finsterrune, Geisterbannrune, Ottarune, Pfeilrune, Zukunftsrunen
- V2:** Alfenbannrune, Blutrune, Orkanstimmenrune
- V1:** Lebensrune, Waffenrune

ARKANE RUNEN

(Auswahl)



TRISKAL



BLUT



WIND / STURM

ALFENBANNRUNE

Lernkosten: 200 AP

Komplexität: 8

Komponenten: rotes Triskal in grünem Drachen, darum weißen Walen

Wirkung: Diese Rune schützt das Zielobjekt vor allerlei Arten von Feenwesen und Kobolden (bei den Hjaldingern auch pauschal als 'Alfen' bekannt). Alle jene Wesen, deren MR kleiner als der RkP* des Erschaffers ist, können sich dem Zielobjekt nicht auf mehr als RkP* Schritt nähern. Sollte ein Kobold oder Feenwesen dennoch versuchen das Zielobjekt mit Zaubern, Fernkampfangriffen oder ähnlichem zu treffen, so werden bei all diesen Versuchen RkP*/2 Punkte Erschwernis fällig

Merkmale: Antimagic, Einfluss

Verbreitung: 2

Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* keine

👁 *Einrichtungen:* keine

👁 *Sonstige Lehrmeister:* ein zurückgezogen lebender Druide in den Grauen Bergen; ein Runenmagier nahe einem Feenwald im südlichen Thorwal

BÄRENRUNE

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 5

Komponenten: grüner Pottwal in gelber Sonnenscheibe, umgeben von grünen Walknoten

Wirkung: Diese Rune verleiht dem Zielobjekt die Kraft und Ausdauer eines Bären, wenn es um das reine Stemmen und Tragen von Gewicht geht. Die Tragkraft eines entsprechend verzauberten Wesens steigt um RkP*x10 Stein. Ein verzauberter Gegenstand kann auf gleiche Weise deutlich mehr Gewicht tragen als üblich, so dass selbst ein fragiles Möbelstück großes Gewicht aushalten könnte.

Auf andere Tätigkeiten als das reine Tragen von Gewicht hat die Rune keine Auswirkung.

Merkmale: Eigenschaften *oder* Objekt

Verbreitung: 3

Lernmöglichkeiten:

👁 *Bücher:* keine

👁 *Einrichtungen:* keine

👁 *Sonstige Lehrmeister:* diverse Runenzauberer in ganz Thorwal

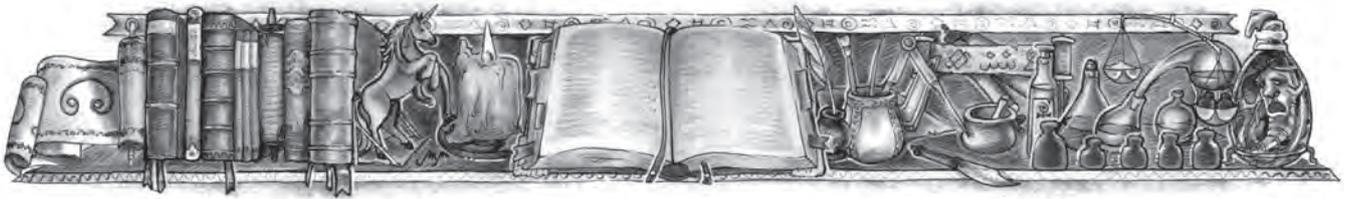
BLUTRUNE

Lernkosten: 125 AP

Komplexität: +3 (s.u.)

Komponenten: grünes Triskal, bestehend aus einem weißen Walknoten, der rote Wellen und die Namensrune des Nutznießers einfasst.

Wirkung: Die Blutrune wird bei der Erstellung einer Zauberrune in selbige eingewoben, wodurch sich deren Komplexität um 3 Punkte erhöht. Mit ihr ist es einer nicht zauberkundigen Person, die durch die verwendete Namensrune bezeichnet wird, möglich, die Zauberrune aus eigener Kraft zu aktivieren. Die erstmalige Aktivierung muss von einem Zauberkundigen vorgenommen werden, die Reaktivierung kann der Nutznießer auslösen, indem er doppelt so viele LeP bezahlt, wie an AsP



für die Aktivierung vonnöten wären. Er bezahlt den Betrag, indem er an sieben aufeinander folgenden Tagen das *Vitkari* mit seinem eigenen Blut benutzt und dadurch die Summe der benötigten LeP aufbringt (der Betrag sollte möglichst gleichmäßig über die Tage verteilt werden). Anschließend wird die Reaktivierungs-Probe auf (KL/IN/FF) gewürfelt, die einen TaW in Höhe der RkP* der erstmaligen Aktivierungs-Probe des Erschaffers besitzt.

Merkmale: Kraft, Schaden, Verständigung

Verbreitung: 2

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport (wird nicht an Adepten weitergegeben)
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* keine

Anmerkung: Zum Erlernen dieser Rune muss die Sonderfertigkeit *Blutmagie* bekannt sein.

DRACHENRUNE

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 8

Komponenten: ein verschlungenes Band aus weißen Walen und violetten Meerestieren (Robben, Fische, Garnelen, keine Multipoden oder Seeschlangen) fasst eine rote geflügelte Seeschlange ein.

Wirkung: Mit der Drachenrune werden Objekte versehen, um sie vor gefährlichen Seeungeheuern – namentlich vor allem Seeschlangen und Riesenkraken – zu schützen. Greifen derartige maritime Wesen das Objekt oder eine Person an Bord dieses Objekts an, werden AT und PA jeweils um RkP*/2 vermindert. Monster, deren MR größer ist als die RkW des Runenerschaffers, sind nicht betroffen.

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: 4

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* Wind- und Flautenzauberei
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* einige Bordzauberer und Kapermagier; ein mit dem Swafnir-Tempel zu Prem befreundeter druidischer Einsiedler

ENTGIFTERRUNE

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 4

Komponenten: grüne Ranken im weißen Walknoten

Wirkung: Diese Rune mindert gewissermaßen als Gegenstück zur deutlich beliebteren Rauschrune die Wirkung von Alkohol und anderen Giften ab. Die Giftstufe aller Substanzen, die in das Zielobjekt gelangen, wird um RkP*/8 Punkte vermindert (mindestens um 1 Punkt).

Merkmale: Eigenschaften *oder* Objekt

Verbreitung: 3

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* einige Runenzauberer mit Bedarf für einen kühlen Kopf in ganz Thorwal

HJALDINGSCHЕ NАMЕN

Selbstverständlich tragen alle Runen unter Thorwalern einen hjaldingschen Namen, aus Gründen der Spielbarkeit beschränken wir uns jedoch hier und in folgenden Publikationen auf die hier präsentierten Namen, ebenso wie wir bei Arkanoglyphen keine tulamidischen, alhanischen oder gar echsischen Namen für die einzelnen Zauberzeichen angeben. Der Vollständigkeit halber finden Sie jedoch an dieser Stelle die bereits publizierten Namen einzelner Runen aufgelistet. Für neue Runen werden wir keine weiteren 'hjaldingschen' Namen erfinden, fühlen Sie sich frei hier selbst kreativ zu werden, so Sie entsprechende Namen im Spiel benutzen wollen:

Blutrune – *Eljudnirruna*

Drachentrune – *Fylgjaruna*

Felsenrune – *Björgruna*

Finsterrune – *Warteruna*

Friedensrune – *Fjötrlundruna*

Furchtrune – *Vargruna*

Ottarune – *Ottaruna*

Pfeilrune – *Boltruna*

Rauschrune – *Hugibaniruna*

Schicksalsrune – *Wyrdruna*

Waffenrune – *Aescruna*

Wogensturmrune – *Vagakoruna*

FELSEPRUNE

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Komponenten: verwobene Elementarzeichen von Stein und Fels, mehrfach wiederholt, im Innern grüner Pottwal und gelbe Sonnenscheibe.

Wirkung: Die Widerstandsfähigkeit des Zielobjekts gegen physische Kraft wird gestärkt. Je 5 angefangene RkP* erhöhen bei Lebewesen die *Wundschwelle* um +1, bei Objekten dessen *Struktur*. Erreichen die so berechneten Werte nicht die Höhe von RkW/2, so wird dieser Betrag als Mindest-Widerstand verwendet.

Merkmale: Elementar (Erz); Eigenschaften *oder* Objekt

Verbreitung: 6

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* viele Runenzauberer in ganz Thorwal

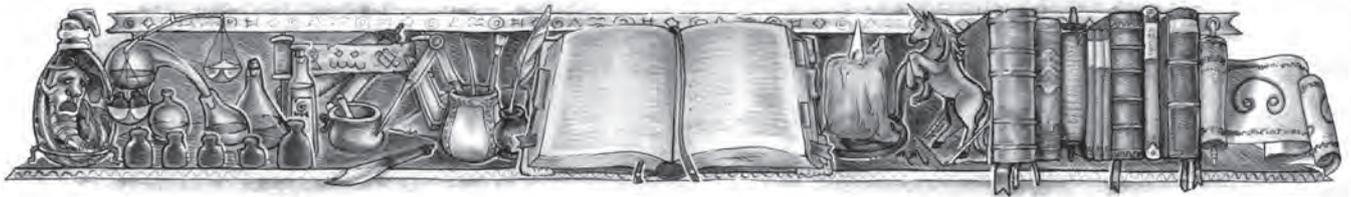
FINSTERRUNE

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5

Komponenten: rote Sonnenscheibe mit gewundenen Strahlen, umgeben von einem Kranz aus weißen Mondsicheln

Wirkung: Personen und Objekte, die mit der Finsterrune versehen wurden, können von anderen Trägern dieser Rune in natürlicher Dunkelheit (nicht jedoch Nebel, Rauch oder unnatürlicher Dunkelheit) verbessert wahrgenommen werden. Auf diese Weise können Runenschiffe in der Dunkelheit bedient werden und können die Besatzungsmitglieder einander selbst



bei Finsternis erkennen. Dunkelheitsbedingte Abzüge auf AT, PA und FK, sind für Runenträger um $RkP^*/2$ vermindert, sofern das Ziel ebenfalls diese Rune trägt.

Merkmale: Umwelt, Verständigung

Verbreitung: 3

Lernmöglichkeiten:

☞ *Bücher:* Wind- und Flautenzauberei (Herleitung: 150/4x7/20)

☞ *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport

☞ *Sonstige Lehrmeister:* sehr wenige Runenschiffbauer

FRIEDENSRUNE

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5

Komponenten: grüne Mondsichel, umschlungen von blauem Bändergeflecht

Wirkung: Diese Rune entspricht der Variante *Seele beruhigen* des Zaubers ÄNGSTE LINDERN (LCD 23). Während der Wirkungsdauer sind *Jähzorn*, *Rachsucht* und andere Schlechte Eigenschaften, die nicht als Ängste gelten, um $RkP^*/3$ Punkte gesenkt. Einmalig kann die Friedensrunen einen Blutausch (Swafskari) beenden, wird dabei jedoch deaktiviert.

Das Zeichen kann außer auf einzelnen Lebewesen auch an Orten angebracht werden, wo es in RkW Schritt Radius bei allen Lebewesen Wirkung zeigt.

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: 4

Lernmöglichkeiten:

☞ *Bücher:* keine

☞ *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport

☞ *Sonstige Lehrmeister:* magische Berater einiger Hetleute; Hexen im Norden Thorwals

FURCHTRUNE

Lernkosten: 150 AP

Komplexität: 9

Komponenten: Walknoten mit weißem Drachenhals und roter Mondsichel.

Wirkung: Wer diese Rune erblickt, wird von Furcht erfüllt. Die Wirkung entspricht dem PANIK ÜBERKOMME EUCH! (LCD 200) und betrifft alle Wesen, deren MR kleiner ist als $RkP^*/2$. Opfer können im Gefecht jede Kampfrunde eine *Selbstbeherrschungs*-Probe $+RkP^*$ ablegen, um die Furcht für 1 SR zu unterdrücken. Gruppen-Anführer, die nicht unter Einfluss der Furchtrune stehen, können mit einer *Kriegskunst*-Probe die erzielten TaP^* einsetzen, um ihren Gefährten die *Selbstbeherrschungs*-Proben zu erleichtern (siehe die Aktion *Taktik* in **WdS 80**).

Merkmale: Einfluss

Verbreitung: 5

Lernmöglichkeiten:

☞ *Bücher:* Wind- und Flautenzauberei

☞ *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport

☞ *Sonstige Lehrmeister:* einige Druiden in den Hjalldor-Bergen

GEISTERBANNRUNE

Lernkosten: 200 AP

Komplexität: 8

Komponenten: rote Mondsichel, umgeben von orangen Geistern und weißen Walen

Wirkung: Diese Rune schützt das Zielobjekt vor allerlei Arten von Geisterwesen. Alle jene Wesen, deren MR kleiner als der RkW des Erschaffers ist, können sich dem Zielobjekt nicht auf mehr als RkP^* Schritt nähern. Sollte ein Geist dennoch versuchen das Zielobjekt mit Zaubern, Fernkampfangriffen oder ähnlichem zu treffen, so werden bei all diesen Versuchen $RkP^*/2$ Punkte Erschwernis fällig

Merkmale: Antimagie, Geisterwesen

Verbreitung: 3

Lernmöglichkeiten:

☞ *Bücher:* keine

☞ *Einrichtungen:* keine

☞ *Sonstige Lehrmeister:* einige druidische Runenzauberer in der Nähe der Sümpfe von Svegan

LEBENSRUNE

Lernkosten: 175 AP

Komplexität: 8

Komponenten: grünes Triskal in orangener Sonnenscheibe, umgeben von weißen Walknoten

Wirkung: Diese mächtige und von vielen Skalden in alten Sagas besungene Rune ist so unbekannt, dass mancher Runenzauberer sie für eine pure Legende hält. Mit ihr ist es möglich, den natürlichen Alterungsprozess zumindest zu verlangsamen, wenn nicht sogar aufzuhalten. Ein entsprechend verzaubertes Zielobjekt ist vor dem natürlichen Verlauf des Alters geschützt. Bei einem Gegenstand bedeutet dies, dass er unter einem Effekt ähnlich dem Zauber UNBERÜHRT VON SATINAV steht, ein Mensch hingegen erhält während der Wirkungsdauer der Rune den Vorteil Altersresistenz.

Merkmale: Temporal; Eigenschaften *oder* Objekt

Verbreitung: 1

Lernmöglichkeiten:

☞ *Bücher:* keine

☞ *Einrichtungen:* keine

☞ *Sonstige Lehrmeister:* eine einsame hexische Eremitin im Gjalskerland

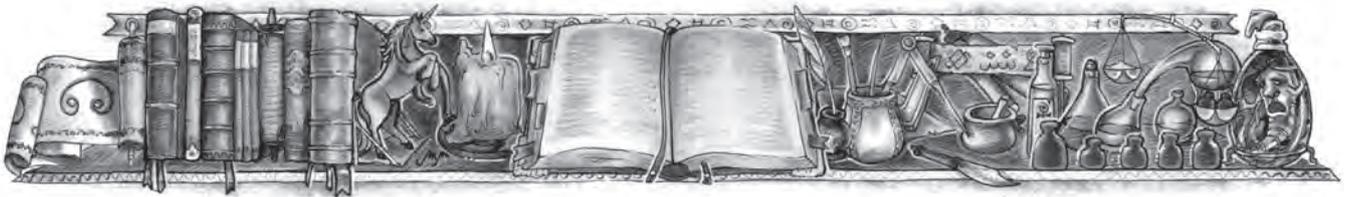
NEBELRUNE

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 5

Komponenten: rote Mondsichel in weißer Sonnenscheibe

Wirkung: Diese Rune vermag das Zielobjekt in dichten Nebel zu hüllen und es somit vor neugierigen Blicken zu verbergen. Dieser Effekt kann einmal während der Wirkungsdauer aktiviert werden und hält RkP^* SR an. Alle Sinnenschärfe-Proben gegen alles im Umkreis von RkW Schritt um das Zielobjekt sind in dieser Zeit um RkP^* Punkte erschwert. Sollte es sich bei diesem um ein belebtes Wesen handeln, ist dieses dennoch problemlos in der Lage sich zu orientieren und wird vom Nebel nicht eingeschränkt.



Merkmale: Umwelt; Eigenschaften (nur bei belebtem Zielobjekt)

Verbreitung: 4

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* Wind- und Flautenzauberei (Herleitung: 300/6x6/30)
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* keine

OPTIONAL: OTTAGALDR

Das Ottagaldr, das Bund-Lied einer thorwalschen Otta, ist in der Lage die Kraft einer ganzen Schiffsbesatzung in einzelne Zauber fließen lassen zu können. Südlich des Ingal ist es von vielen Gerüchten umgeben. Das Ottagaldr ist gewissermaßen eine blutmagische und erweiterte Variante eines UNITATIO. Sie erlaubt es einem Schiffsmagier, mit der Lebenskraft der Schiffsbesatzung zu zaubern. Dazu müssen alle Beteiligten und das Schiff die gleiche *Ottarune* tragen, zuzüglich muss jeder Beteiligte die Sonderfertigkeit Ottagaldr erlernt haben (Kosten: 200 AP für Zauberkundige, 50 AP für Nichtzauberer). Nur die Einheit aus Schiff, Runen und Gesang erlaubt es den Bundsängern, ihre Kräfte zu vereinen und einem Zauberkundigen aus ihrer Mitte zukommen zu lassen.

Jeder Teilnehmer des Ottagaldr, der *Bundsänger*, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 ablegen, bei deren Gelingen er dem Nutznießer maximal so viele LeP zur Verfügung stellen können, wie die RkP* seiner eigenen *Ottarune* beitragen. Er verliert bei Durchführung dieses Rituals AuP in Höhe der gespendeten LeP und erleidet einen Punkt Erschöpfung. Weitere Kosten durch längere Fortführung des Bundliedes entstehen nicht. Scheitert die Probe, nimmt der Sänger nicht am Bundlied teil.

Zu Beginn jedes Ottagaldr wird der (zauberkundige) Nutznießer bestimmt, während der Wirkungsdauer kann dieses Amt nur wechseln, wenn beide Wechselnden einander berühren und jeweils 3 AsP aufwenden. Es dauert 1 SR, bis der Nutznießer die magischen Effekte des Bundliedes verwenden kann. Nach 6 SR endet die Wirkung, kann aber um jeweils weitere 6 SR ohne zusätzliche Kosten verlängert werden. Die einzige Bedingung ist, dass jedem Bundsänger die Wiederholung der *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt. Misslingt auch nur eine einzige Probe oder wird ein Bundsänger an der Fortführung gehindert, endet das Bundlied. Die Summe der so zur Verfügung gestellten LeP kann der nutznießende Zauberer als AsP für Zauber und Rituale einsetzen, die er während der Wirkungsdauer des Ottagaldr wirken muss. Maximal kann er so viele Zauber und Rituale wirken, wie die RkP* seiner persönlichen Ottarune beitragen, jede Zauberhandlung ist pauschal um 2 Punkte erschwert und kostet 2 Punkte Erschöpfung.

Die Bundsänger können neben der Konzentration auf das Ottagaldr einfache seemännische Tätigkeiten wie Rudern oder Segel setzen durchführen, jedoch keine komplexen Handlungen vornehmen, die die Konzentration beanspruchen. Das Wahrnehmungsvermögen aller Bundsänger ist während des Ottagaldr eingeschränkt (*Sinnenschärfe*-Proben +3).

ORKANSTIMMERUNE

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 6

Komponenten: grüne Mondsichel, umgeben von weißen Walknoten

Wirkung: Diese Rune verleiht dem Zielobjekt die Fähigkeit, auch auf weite Entfernung noch gehört werden zu können. Einmal während der Wirkungsdauer der Rune kann der Klang eines verzauberten Objekts (etwa eine Musikinstruments) oder die Stimme einer verzauberten Person bis zu RkP*x50 Schritt weit klar und deutlich vernommen werden, selbst wenn großer Lärm oder starker Wind eigentlich die Verständigung fast unmöglich machen. Diese Wirkung hält bis zu RkP*x10 KR an. Nach Ablauf dieser Dauer wird die Rune deaktiviert.

Merkmale: Eigenschaften *oder* Objekt

Verbreitung: 2

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* keine

OTTARUNE

Lernkosten: 0 AP (s.u.)

Komplexität: 5

Komponenten: Namensrunen von Schiff, Ottajasko und – sofern erforderlich – der Zielperson eingeflochten in ornamentale Symbole.

Wirkung: Nur wer die Ottarune trägt, kann am *Ottagaldr*, dem Bundlied der Otta, teilnehmen. Nutznießer des Ottagaldr können nur ausgewählte Zauberkundige sein (siehe nebenstehenden Kasten).

Auch das Schiff muss die Ottarune tragen. Allen Besatzungsmitgliedern eines solcherart gekennzeichneten Runenschiffs wird die Ottarune eingestochen, nachdem sie in der Technik des Ottagaldr ausgebildet wurden.

Merkmale: Verständigung; Eigenschaften *oder* Objekt

Verbreitung: 3

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport (wird nur an verdiente Runenzauberer gelehrt)
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* keine

Anmerkung: Das Wissen um diese Rune ist in der Sonderfertigkeit *Ottagaldr* beinhaltet.

PFEILRUNE

Lernkosten: 100 AP

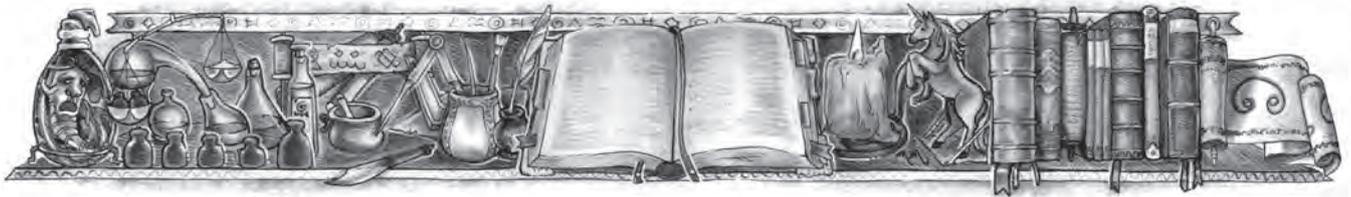
Komplexität: 7

Komponenten: Walknoten, eingeschlungen sind Triskal und grüne Pfeilsymbole

Wirkung: Nicht nur Pfeilschüsse, sondern alle Arten von Fernkampfangriffen auf ein mit dieser Rune verzaubertes Ziel sind um +1 pro 5 angefangene RkP* erschwert – das betrifft auch den Einsatz von Belagerungswaffen gegen Schiffe und Befestigungsanlagen.

Merkmale: Illusion

Verbreitung: 3



Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* Wind- und Flautenzauberei (Herleitung: 400/6x8/30)
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* keine

RAUSCHRUNE

Lernkosten: 50 AP

Komplexität: 4

Komponenten: grüner Walknoten, verflochten mit gelben Ranken.
Wirkung: Die Wirksamkeit von Rauschmitteln und Giften, die mit dem Ziel in Kontakt gelangen (in ein präpariertes Gefäß gefüllt werden oder von einer mit der Rauschrune gekennzeichneten Person eingenommen werden) ist erhöht. Dies bedeutet nicht nur eine Verstärkung des Alkoholrausches und Tabak-Aromas, sondern erhöht auch die Stufe von suchterzeugenden Mitteln und Giften um RkP*/8 (mindestens 1). Die Qualitätsstufe alchemistischer Elixiere der Gruppen *Gifte* und *Rauschmittel* (siehe Seite 48 und 59) erhöhen sich um +1 pro 8 Punkte RkP* (mindestens +1).

Merkmale: Eigenschaften *oder* Objekt

Verbreitung: 4

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* keine
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* diverse trinklustige Olporter Runenzauberer und Hexen in ganz Thorwal

SALZWASSERRUNE

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 4

Komponenten: grüner Walknoten mit gelben Wellenbändern.
Wirkung: Wird Salzwasser in das mit dieser Rune belegte Ziel gefüllt, verwandelt es sich in genießbares Süßwasser. Pro Tag kann die Rune maximal RkP* Schank Wasser trinkbar machen.

Merkmale: Eigenschaften *oder* Objekt

Verbreitung: 4

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* diverse Bordmagier und Wasser-Druiden in ganz Thorwal

SCHICKSALSRUNE

Lernkosten: 100 AP

Komplexität: 7

Komponenten: in einen komplexen Walknoten sind ein grüner Pottwal und eine orange Mondsichel eingewoben.

Wirkung: Der Träger dieser Rune – Person oder Objekt – wird vor Unglück bewahrt. Die Rune zieht Patzer und zufällige Unglücksereignisse ähnlich des *Mackestopp* (WdZ 146) an und wird bei Gebrauch deaktiviert.

Merkmale: Eigenschaften *oder* Objekt

Verbreitung: 4

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* Omnibus et Portentis (Herleitung: 180/3x6/10)
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* keine

WABERLOHEPRUNE

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 4

Komponenten: gelber Pottwal in blauer Mondsichel, umgeben von Flammenornamentik

Wirkung: Diese Rune schützt vor zerstörerischem Feuer, ein entsprechend verzaubertes Zielobjekt erhält nur ein Viertel des normalen Schadens durch gewöhnliches Feuer und die Hälfte des gewöhnlichen Schadens durch magisches Feuer.

Merkmale: Elementar (Feuer); Eigenschaften *oder* Objekt

Verbreitung: 4

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* einige Sippenzauberer in ganz Thorwal

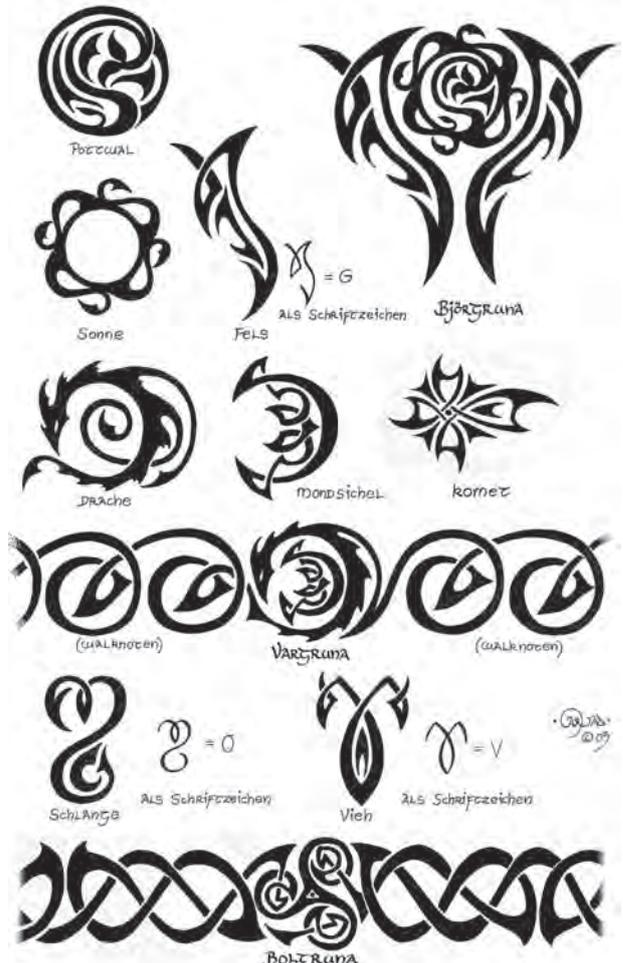
WAFFERUNE

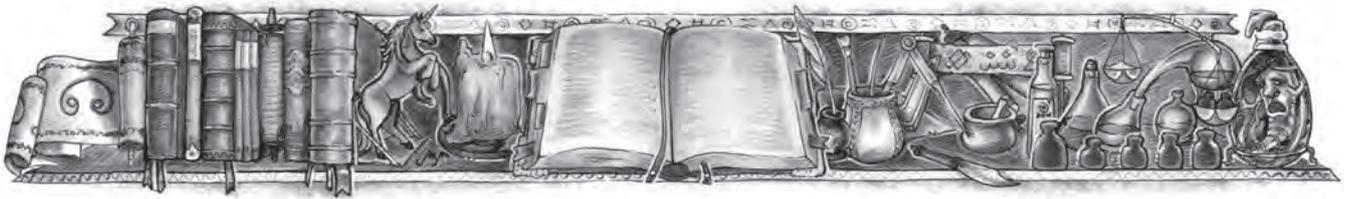
Lernkosten: 125 AP

Komplexität: 8

Komponenten: rotes Triskal mit blaugrünem Drachen und der Namensrunen der gewünschten Wesenheit, in ausufernder Ornamentik verbunden.

Wirkung: Das mit der Wafferrune belegte Zielobjekt wird in die Lage versetzt, die im Vitkari durch ihren Wahren Namen festgelegte Wesenheit zu *verletzen* (siehe Seite 92). Die TP, die eine verzauberte Waffe gegen die benannte Wesenheit erzielt, berechnen sich aus dem Doppelten ihrer profanen TP plus der Qualität





des Wahren Namens (also ein zusätzlicher TP-Aufschlag von 1 bis 7 Punkten; bei nicht beschworenen Wesenheiten gibt es einen pauschalen Bonus von 3 Punkten bzw. 7 Punkten falls der Nachteil *Wahrer Name* vorhanden ist). Der Bonus durch den Wahren Namen kann dabei maximal $RkP^*/2$ Punkte betragen.

Waffenrunen gegen verschiedene Ziele sind möglich, müssen aber separat erstellt, angebracht und aktiviert werden. Wird der Wahre Name eines Erzdämons in das Vitkari eingebunden, gilt das Zielobjekt für alle Dämonen der entsprechenden Domäne als *verletzend*. Es ist auch möglich, mit der Waffenrunen Lebewesen zu verzaubern. In diesem Fall gelten deren *waffenlosen* Angriffe in der beschriebenen Weise als *verletzend*.

Merkmale: Schaden; Eigenschaften *oder* Objekt

Verbreitung: 1

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* keine
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* ein uralter Einsiedler am Einsiedlersee

Besonderheiten: Abweichend von der Grundregel, dass sich Runen nicht verkleinern lassen, kann die Waffenrunen nach den (analog anzuwendenden) Regeln des *Zusatzzeichens Verkleinerung* (S. 153) minimiert werden, ohne dass der Zaubernde die Kenntnis des Zusatzzeichens oder der SF Zauberzeichen benötigt.

WOGENSTURMRUNE

Lernkosten: 75 AP

Komplexität: 6

Komponenten: gelbe Sonnenscheibe mit gewundenen Strahlen, dazu die weiße Mondsichel, umschlungen von hellblauen Ornamentbändern für Wind und Wellen

Wirkung: Mit dieser Runen wird die Bewegung durch Wasser und die Navigation erleichtert. Bei Lebewesen als Zielobjekt sind *Schwimmen*-Proben, bei Schiffen *Boote Fahren* bzw. *Seefahrer*-Proben um +1 pro 5 angefangene RkP^* erleichtert.

Merkmale: Elementar (Wasser), Umwelt

Verbreitung: 5

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* Wind- und Flautenzauberei (Herleitung: 100/4x4/10)
- 👁 *Einrichtungen:* Halle des Windes zu Olport
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* einige Bordmagier

ZUKUNFTSRUNE

Lernkosten: 175 AP

Komplexität: 6

Komponenten: gelbe Mondsichel in weißer Sonne

Wirkung: Wird diese Rune mit rituell geopfertem Blut (W3 SP) in Verbindung gebracht, offenbaren sich dem Zeichenträger Ahnungen bezüglich der Zukunft oder Bestimmung des Opfers. Bei einer Person als Zielobjekt manifestieren sich diese Bilder als Visionen, bei einem Gegenstand bilden sich Bilder in dem geopfertem Blut. In jedem Fall ist zur Deutung der entsprechenden Bilder eine Prophezeien-Probe nötig. Sollte diese Gabe nicht vorliegen, so gilt ein Wert von $RkP^*/2$ Punkten, anderenfalls werden diese Punkte zum TaW der Gabe hinzuaddiert.

Der Kontakt mit geopfertem Blut deaktiviert die Rune, es kann also nach jeder Aktivierung nur eine Prophezeiung ausgesprochen werden.

Merkmale: Hellsicht

Verbreitung: 3

Lernmöglichkeiten:

- 👁 *Bücher:* keine
- 👁 *Einrichtungen:* keine
- 👁 *Sonstige Lehrmeister:* einige prophetisch begabte Sippenzauberer und Hexen in Nord-Thorwal

WEITERE RUNEN

Auch in Olport harren noch zahlreiche Geheimnisse der Entdeckung durch kühne Runenkundige und findige Skalden. Noch sind weder alle Vitkari verstanden, noch alle Zeichen bekannt, die in den Überlieferungen erwähnt werden. Und auch die Katakomben unter der Akademie sind noch nicht vollständig untersucht.

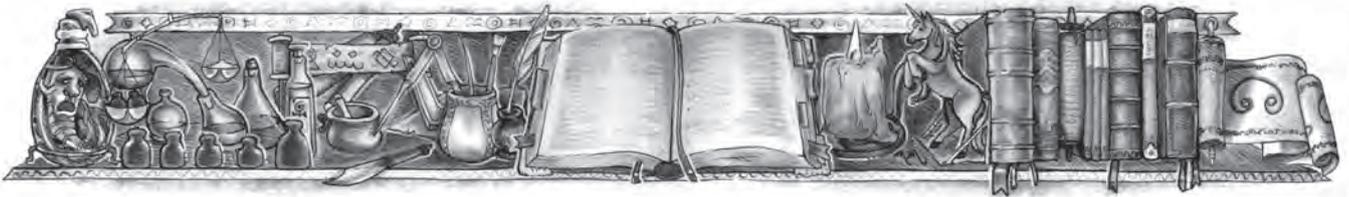
In alten Liedern der Altvorderen wird oft die sagenhafte *Zauberrunen* besungen, welche alle Zauber und Rituale verstärken soll, die an Bord eines so gezeichneten Schiffes gewirkt werden. Von der gefürchteten *Totenbeschwörrunen* heißt es, sie binde die Geister der gefallenen Seeleute an ihr Schiff. Spötter behaupten, dass es noch eine *Narrenrunen* gäbe, die ihre Träger zu Toren mache, wofür man jedoch eine Salzrele zeichnen müsse. Diese kann wohl ebenso in das Reich der Sagas verbannt werden wie die *Weisenrunen*, die Met und Premer derart verzaubern soll, dass ihr Genuss ungeahnte Geisteskräfte freisetzte.

GEHEIMSCHRIFTEN DER THAUMATURGIE UND ALCHIMIE

Die Zauberei ist eine Kunst, die viele Geheimnisse kennt. Zur Wahrung dieser Geheimnisse haben Gelehrte seit vielen Zeiten Geheimschriften erdacht, um Aufzeichnungen niederzuschreiben, ohne dass Uneingeweihte sie lesen können. Diese seltenen und selbst von Mysterien umrankten Geheimschriften nähren den Nimbus, der die Zauberer umgibt. Dabei nutzen Zauberer echte Geheimschriften (also von nur einer Handvoll Leute zu lesende oder zu entschlüsselnde Schriften) meist nur für private und höchst brisante Forschungsaufzeichnungen. Schriftwechsel, Bücher und andere Werke des täglichen Forscherlebens werden hingegen eher in einer der wenig bekannten, aber innerhalb der Gemeinschaft der Zauberer dennoch halbwegs verbreiteten, Schrift verfasst.

Zu den bekanntesten dieser 'Geheimschriften' gehören:

- 👁 **Amulashtra**, eine vor allem von Artefaktzauberern benutzte tulamidische Schrift
- 👁 **Arkanil**, die geheimnisvolle Rohalsschrift voll unbekannter magischer Macht
- 👁 **Drakhard-Zinken**, die vor allem für kurze Notizen oder Inschriften genutzt werden
- 👁 **Gimaril**, eine vor allem unter Alchimisten genutzte Konsonantenschrift
- 👁 **Nanduria**, eine auch unter nicht-Zauberern leidlich verbreitete Geheimschrift
- 👁 **Zhayad**, die vor allem von Dämonologen verwendete vermeintliche 'Schrift der Niederhöhlen'



KRYPTOGRAPHIE

Einfache Alphabete, zu denen die in diesem Kapitel vorgestellten Schriften gehören, eignen sich als Gelehrtenschrift, mit der man seine wissenschaftlichen Erkenntnisse und Schriftwechsel vor Uneingeweihten schützen kann, aber eine wirksame Verschlüsselung stellen sie nicht dar. Auch andere simple Methoden der Textverschlüsselung – Rückwärts-Schreiben, Spiegelschrift, Wechsel der Schriftrichtung, der Sprache oder der Schrift nach jeder Zeile oder jedem Satz – können von klugen Lesern schnell durchschaut werden.

Neben der alchemistischen Version, eine Geheimtinte zu verwenden (siehe Seite 36) gibt es daher einige weitere Möglichkeiten der Textverschlüsselung. Zur Kenntnis dieses Wissens sollte ein Held zumindest das Talent *Kryptographie* aktiviert haben, manche komplizierten Systeme erfordern vielleicht sogar die Kenntnis eines *Berufsgeheimnisses*.

☞ **Einfache Zeichenersetzung:** Die Ersetzung eines Schriftzeichens durch ein anderes ist eine simple, aber wirkungsvolle Methode der Verschlüsselung. Eine Alphabetverschiebung (z.B. a = h, b = i, c = j) lässt sich recht einfach durchschauen, ebenso wie eine Spiegelung (a = z, b = y), sicherer ist dagegen ein willkürlich festgelegtes Ersetzungssystem, für das man den intendierten Lesern einer Nachricht den Schlüssel selbst zukommen lassen muss. Doch auch diese Verschlüsselung kann leicht geknackt werden, indem die Häufigkeit der verwendeten Zeichen ausgezählt wird (so lassen sich Vokale und häufig benutzte Konsonanten schnell identifizieren) oder häufig verwendete Wörter anhand wiederkehrender Zeichengruppen erkannt werden.

☞ **Mehrfache Zeichenersetzung:** Es existiert ein Schlüsselwort, das fortlaufend wiederholt als Schablone über den Text gelegt wird. Die so übereinanderliegenden Zeichen werden entsprechend ihrer Stellung im Alphabet addiert (z.B. T = 20 + A = 1 ergibt 21 = U), woraus aus der Mitteilung: "Tote Kaiser Hal" mittels des Schlüsselwortes "Nahema" der Begriff "Hpmыр Lojazz Iom" entsteht. Durch Weglassen von

Groß- und Kleinschreibung, Zeichensetzung und Leerzeichen kann die Entschlüsselung zusätzlich erschwert werden. Statt eines einzelnen Schlüsselwortes kann auch ein unverdächtig aussehender Brief, ein weit verbreitetes Lied oder eine Stelle aus dem *Brevier der Zwölfköttlichen Unterweisung* verwendet werden. Ohne das Schlüsselwort zu kennen, ist ein solcherart codierter Text kaum zu entschlüsseln – die Übermittlung des Schlüsselwortes an den Empfänger stellt sich daher als Risikoquelle heraus.

☞ **Orthographische Fehler-Verschlüsselung:** Die bewusste Platzierung orthographischer Fehler in einen normalen Text ist eine platzraubende und für unbeabsichtigte Fehler anfällige Methode der Verschlüsselung. Auf diese Weise lassen sich Textstellen unauffällig markieren, in denen sich einzelne kurze Botschaften verbergen können – entweder dient die Zahl der Buchstaben oder Wörter zwischen den beiden Fehlern als Signal oder es wird durch Kombination mehrerer solcherart ermittelter Zahlen ein Wort oder ein Satz gebildet. Diese Methode wird prinzipiell nur in Gesellschaften verwendet, die eine einheitliche Orthographie kennen und wurde bislang nur im Horasreich nachgewiesen.

☞ **Graustab-Verschlüsselung:** Die Magier der *Grauen Stäbe zu Perricum* verwenden eine ungewöhnliche Art der Verschlüsselung. Ein Streifen Pergament wird spiralförmig auf einen Stab gewickelt und befestigt. Der Verfasser schreibt seine Mitteilung dann quer über dieses Pergament, so dass auf dem entrollten Pergamentstreifen nur eine willkürlich erscheinende Untereinanderreihung von Buchstaben zu lesen ist. Zur Entschlüsselung benötigt man ein exaktes Duplikat des Verschlüsselungs-Stabes oder sehr viel Zeit zum Ausprobieren verschiedener Stabdurchmesser.

☞ **CRYPTOGRAPHO:** Selbstverständlich haben Zauberkundige auch eine magische Lösung entwickelt, Text zu verschlüsseln (**LCD 61**). Gegen den Cryptographo hilft keine profane Dechiffrieremethode, sondern nur Magie oder Antimagie.

All diese Schriften finden Sie im Folgenden genauer vorgestellt. Beachten Sie, dass es sich dabei natürlich nur um die bekanntesten und verbreitetsten Schriftsysteme handelt. Daneben gibt es eine unüberschaubare Anzahl fast vergessener oder in den letzten Jahrzehnten neu erfundener 'magischer' Geheimschriften, die tatsächlich nur von einer Handvoll Leute beherrscht wird. Fühlen Sie sich also ermutigt, für ihre Kampane eigene Schriften zu entsinnen.

AMULASHTRA

Typus: Vokalschrift bzw. Silbenschrift

Ursprung: Reduzierung aus dem Ur-Tulamida

Verwendung: Inschriften, v.a. auf Artefakten

Komplexität: 11 (in der alten und komplexeren Version 17)

Amulashtra war die Schrift der Mudramulim, der alten tulamidischen Zaubertänzer und Artefakt-Erschaffer aus der Zeit des Diamantenen Sultanats vor über 1000 Jahren. Doch im Gegensatz zu ihren Schöpfern ging die Schrift nicht unter, sondern wurde in den Jahrhunderten nach der Vernichtung der Mudramulim von tulamidischen Gildenmagiern und Alchimisten immer weiter modifiziert, bis sie ihre heutige Form erlangte. Entstanden ist das moderne Amulashtra durch die fortlaufende Reduzierung der über 300 Laut- und Silbenzeichen der ursprünglichen Schrift, so dass heute nur noch 24 Lautzeichen übrig sind. Die Schrift wird meist von links nach rechts geschrieben, seltener auch von oben nach unten. Die Vokalzeichen werden wie beim Kusliker Alphabet zwischen die Konsonantenzeichen geschrieben, mitunter aber auch mit diesen ligiert.

Gerade auf uralten Relikten oder Stelen aus der Zeit des Diamantenen Sultanats lassen sich auch noch Inschriften in der



deutlich komplexeren älteren Form des Amulashtra finden. Die moderne Variante der Schrift wird vor allem von den Magiern der Drachenei-Akademie und anderen Artefakt-Zauberern genutzt, um Inschriften in ihre Werke zu gravieren. So finden sich die Zeichen heute auf so diversen Sachen wie Ringen, Amuletten, Waffen, Portalen oder Gallionsfiguren.

ARKANIL

Typus: komplexe Laut-, Silben- und Symbolschrift
Ursprung: unbekannt, in der Rohalszeit (466–589 BF) aufgetaucht
Verwendung: unbekannt, aber diverse magische Verwendungszwecke vermutet
Komplexität: 24 (Spalte C)

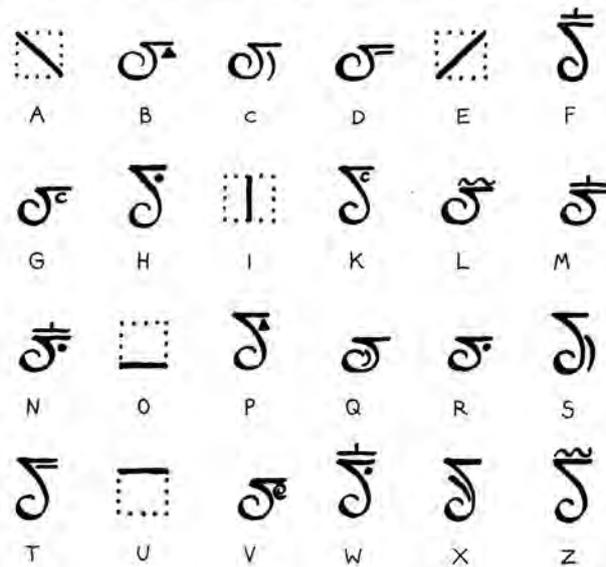
Keine Schrift ist so sehr von Geheimnissen umwittert wie Arkanil, dessen schiere Existenz schon nur den Gebildeten bekannt ist. In Aventurien taucht die Schrift erstmals zur Rohalszeit auf, daher wird sie auch heute noch als Rohalsschrift bezeichnet. Doch obwohl Rohal der Weise als ein Meister des Arkanil galt, ist es doch fraglich, ob er die Schrift wirklich erfunden hat, wie einige Weißmagier behaupten.

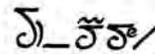
Seit vor über 300 Jahren bei einem Experiment mit den Zeichen dieser Schrift die kritische Essenz überschritten wurde, ihr ihre Verwendung in der Weißen Gilde nur mit speziellem Dispens gestattet. An Grauen Schulen gibt es keine entsprechenden Verbote, doch werden sie aus Sicherheitsgründen kaum gelehrt. Und selbst in Schwarzen Akademien gibt es einige Verbote bezüglich der Anbringung von Zeichen innerhalb des Akademiegeländes.

Gerüchte kursieren über diese Schrift unter den Gelehrten viele, einzig echtes Wissen ist rar gesät. So heißt es, dass alle Arkanilzeichen stets im Madaschein glänzen und silbern schimmern oder auch dass sich ihre Bestandteile beständig gegeneinander verschieben und auf diese Weise immer neue Bilder formen. Gilt Zhayad als Sprache der Niederhöllen, halten manche Arkanil für die schriftgewordene Sprache der Astralgeister oder gar Alveraniare – eine Sichtweise, die von den Kirchen von Praios und Hesinde vehement bestritten wird. Andere Gerüchte, vor allem aus dem Umfeld der Harika-Expedition ins Guldland, behaupten hingegen, Magier von dem fernen Westkontinent hätten Symbole ähnlich dem Arkanil auf ihren Zauberstäben angebracht. Verbunden mit Funden auf einigen Inseln im Südmeer liegt der Gedanke nahe, die Zeichen wären vor Urzeiten von einem zaubermächtigen Volk, den so genannten *Alten*, erfunden oder zumindest verwendet worden.

Das Arkanil besteht aus einer unbekanntem Zahl zauberkräftiger Laut-, Silben-, Deut- und Wortzeichen, deren Verwendung so komplex wirkt, als seien sie für das Bewusstsein von Drachen oder Halbgöttern geschaffen worden. Alle diese mächtigen Zeichen bestehen aus einer Hauptglyphe und zahlreichen Beizeichen. Ein ODEM ARCANUM zeigt, dass Arkanil-Gly-

AMULASHTRA ~ GEHEIMSCHRIFT





 SOLVE ET COAGULA.

©. 2002.03

phen stets astrale Kräfte in sich tragen, die sie direkt aus der Umgebung zu ziehen vermögen.

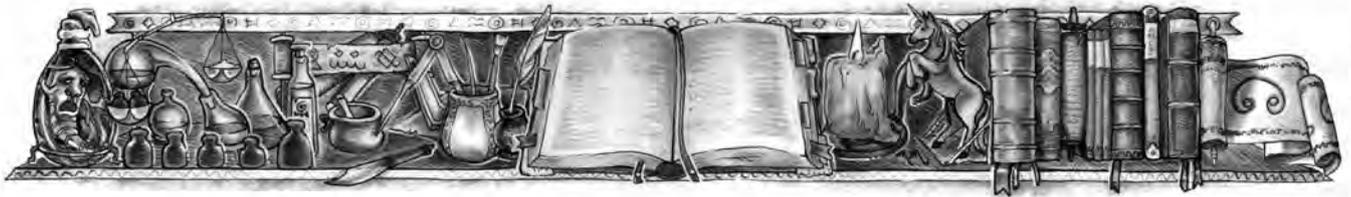
Es ist ein offenes Geheimnis unter Kundigen, dass sich Arkanil-Glyphen auch als Zauberzeichen verwenden lassen. Diese Nutzung der Zeichen ist jedoch kaum erforscht und daher mit enormen Risiken verbunden. Orientieren Sie sich als Spielleiter an den Wirkungen der bestehenden Arkanilglyphen, lassen Sie jedoch eine chaotische Komponente einfließen – denn Arkanil ist vor allem eines nicht: berechenbar.

Das zauberwirksame Niederschreiben einer Arkanil-Glyphe wird regeltechnisch wie die Fixierung einer Theses (**WdZ 79f.**) gehandhabt und kann aufgrund der benötigten AsP nur von Zauberkundigen vollführt werden. Zudem sind bis zu 12 Zeiteinheiten aufzuwenden, je nach Mächtigkeit der Glyphe, sowie eine nach Maßgabe des Spielleiters erschwerte Probe auf *Malen/Zeichnen*.

Arkanil kann nur über die Sonderfertigkeit *Berufsgeheimnis* (**WdH 275f.**) verwendet werden. Voraussetzung ist das Talent *Malen/Zeichnen*, sowie als weitere Hilfstalente *Kryptographie* und *Magiekunde*.

DRAKHARD-ZIPKEN

Typus: Vokalschrift
Ursprung: von Drakhard dem Geisterschmied um Bospars Fall erfunden
Verwendung: Markierung von Örtlichkeiten und seltener Objekten
Komplexität: 9



DRAKHARD-ZINKEN

+	+	+	+	+	+
A	B	CH	D	E	F
+	+	+	+	+	+
G	H	I	J	K	L
+	+	+	+	+	+
M	N	O	P	R	S
+	+	+	+	+	+
SCH	T	U	W	X	TH

LAPIS PHILOSOPHORUM

© 2012

Namensgeber der Drakhard-Zinken ist der Magier *Drakhard der Geisterschmied*, der um Bosparans Fall dadurch Berühmtheit erlangte, dass er zahlreiche Artefakte zum Exorzismus böser Geister und Dämonen schuf. Die Zinken sind relativ einfacher Natur und lassen sich daher leicht und schnell auf allerlei Untergründen anbringen. Dabei werden sie traditionell vertikal untereinander geschrieben, einzelne Wörter werden durch einen Punkt abgetrennt. Längere Botschaften oder gar Texte findet man nur selten.

Noch heute finden sich in ganz Westaventurien zwischen Olport und Chorhop Orte, an denen einzelne Zinken in Holz oder Stein geritzt sind – und es kursiert manche Legende darüber, wie und warum Drakhard persönlich sie dort angebracht habe. Tatsächlich sind viele dieser Orte magischer Natur, etwa Knotenpunkte magischer Kraftlinien, Feentore, oder auch von Geistern und Dämonen heimgesuchte Orte. Dabei ergeben abseits der eigentlichen Lautbedeutung der Zeichen bestimmte Kombination von drei bis vier Zinken ganz spezielle Bedeutungen wie etwa Warnungen vor gefährlichen Wesenheiten. Neben solchen Ortsmarkierungen existiert auch eine Handvoll alter Artefakte, häufig aus der Hand des Zauberschmieds selbst, die mit Drakhard-Zinken markiert sind.

GIMARIL-Glyphen

□	b	K/Z	w	o	□
A	B	C	CH	D	E
p	w	u	□	μ	w
F	G	H	I	J	K
τ	n	m	ω	□	p
L	M	N	NG	O	P
K	o	m	μ	o	□
Q	R	S	SCH	T	U
β	β	μ	J/I/UE	h	φ
V	W	X	Y	Z	&
o		□			

GLOTTAL KONSONANTENVERDOPPLUNG

 WISSEN IST MACHT.

© 2012

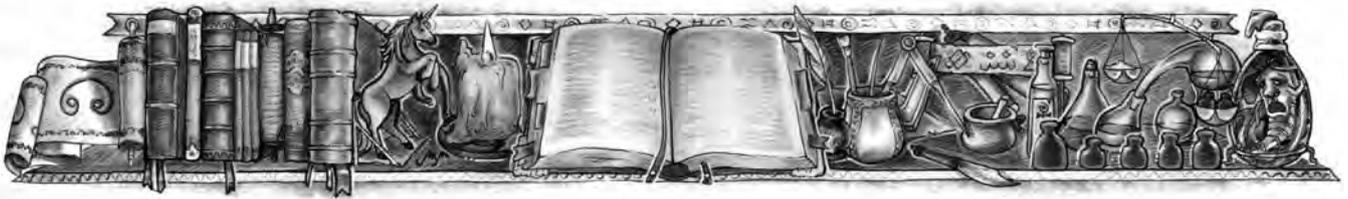
GIMARIL

Typus: Konsonantenschrift
Ursprung: schwarzmagische Akademie zu Donnerbach
Verwendung: vor allem Niederschrift alchemistischer Rezepte
Komplexität: 10

Das vor allem von Alchimisten, Hellschern und manchen Hexen verwendete Gimaril wird gemeinhin der zur Zeit der Klugen Kaiser aufgegebenen schwarzmagischen Akademie der Geisteskraft und Hellscherei zu Donnerbach zugeschrieben. Bisweilen finden sich alchemistische Rezepte, Analyseberichte oder Etikettierungen von Tränken und Tinkturen in dieser Schrift.

Ursprünglich war das von links nach rechts geschriebene Gimaril eine reine Konsonantenschrift, das heißt es existierten keine Zeichen für die Vokale. Später wurden der Einfachheit halber jedoch Sonderzeichen hierfür entwickelt, diese werden über oder unter den Konsonant geschrieben, dem sie nachfolgen. Häufig werden in Texten jedoch nur die Vokale gesetzt, die zur Vermeidung von Missverständnissen nötig sind, so dass es kaum möglich ist, einen Text vorzulesen, dessen Sprache man nicht selbst beherrscht.

Eine weitere Besonderheit des Gimaril ist der Glottal, ein Zeichen das stets am Wortanfang steht, wenn das Wort gemäß Kusliker Alphabet mit einem Vokal beginnen müsste. Dieser Glottal repräsentiert den leichten Knacklaut, der ganz hinten im Hals entsteht, wenn man beim Sprechen zu einem Vokal ansetzt.



Die Zeichen des Nanduria

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

ΠΑΝΔΥΡΙΑ

Typus: Vokalschrift

Ursprung: während der Gründungszeit des Neuen Reiches ersonnen

Verwendung: Gravuren, aber auch Bücher

Komplexität: 10

Nanduria ist eine der ältesten unter Zauberkundigen gebräuchlichen Geheimschriften, ihre Verbreitung ist sogar so groß, dass man kaum noch von einer Geheimschrift sprechen kann. So findet Nanduria nicht nur bei Magiern Verwendung, sondern auch bei Alchimisten und vor allem Hexen. Aber auch Geweihte der Hesinde und des Nandus, sowie manche Abenteurer, 'verschlüsseln' ihre Notizen gerne in dieser Sprache, so dass sie zumindest nicht jeder sofort lesen kann. Doch am häufigsten trifft man auf die Zeichen des Nanduria in Gravuren auf Talismanen oder ähnlichen Werkstücken.

Die 26 Zeichen des Nanduria werden meist von links nach rechts geschrieben, mitunter auch von oben nach unten. Nur selten werden die Zeichen miteinander verbunden, meist stehen die einzelnen Buchstaben für sich alleine.

ΖΗΑΥΑΔ

Typus: Laut-, Silben- und Symbolschrift

Ursprung: in der Zeit des Fran-Horas erstmals aufgetaucht

Verwendung: vor allem im Umfeld der Dämonologie

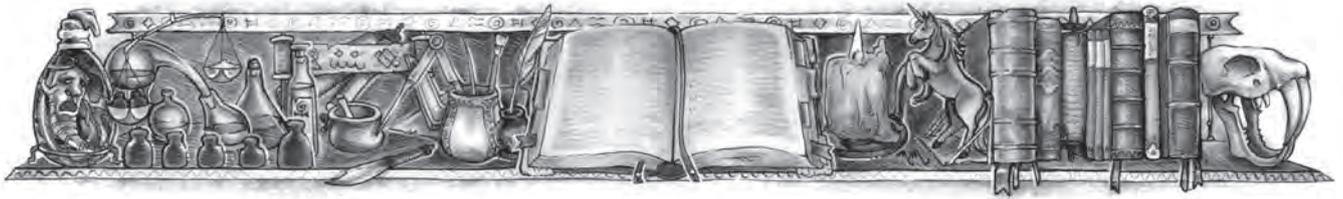
Komplexität: 18

Zhayad-Schriftzeichen

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	CH	SCH	TH	TZ
A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	
U	V	W	X	Y	Z	

Zhayad ist eine alte Schrift, in der vor allem die gleichnamige Geheimsprache niedergeschrieben wird. Diese soll angeblich die Sprache der Niederhöhlen sein, auch wenn ernsthafte Dämonologen diese verbreitete Behauptung eher belächeln. Fakt ist jedoch, dass das in der Zeit des Fran-Horas erstmals aufgetauchte Zhayad (das manchen Quellen nach gar vom Blutkaiser selbst geschaffen worden sein soll), sich hervorragend zur Niederschrift von Dämonennamen und anderen Begriffen im Umfeld der Dämonologie eignet. Daher hat Zhayad in heutigen Zeiten weite Verbreitung gefunden, wird aber gerade in der Praios-Kirche und der Weißen Gilde mit Argwohn betrachtet.

Das Zhayad besteht in seiner geläufigsten Form aus 30 Lautzeichen, daneben existiert aber noch eine wechselnde Zahl von Silben- und Symbolzeichen. So gibt es etwa spezielle Zeichen für unterschiedlich gehörnte Dämonen oder einzelne Domänen, aber auch häufig in Dämonennamen auftauchende Silben. In Texten wird Zhayad meist von links nach rechts geschrieben, die Buchstaben werden dabei nicht ligiert. Bei der Verwendung zur Niederschrift von Dämonennamen wird hingegen meist auf die Vokalzeichen verzichtet, darüber hinaus werden die Zeichen zusammengezogen und sind somit für Uneingeweihte oft schwer zu entziffern.



DIE MAGISCHE ANALYSE

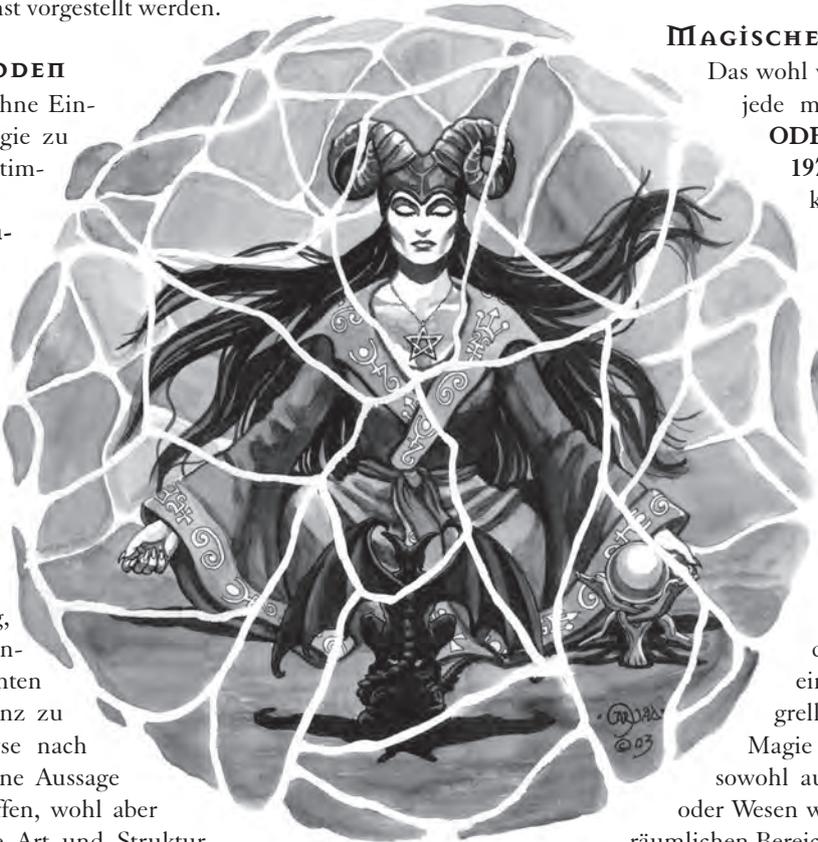
Es existieren zahlreiche Methoden der magischen Analyse eines Artefakts, Elixiers oder Zaubersymbols. Sie lassen sich grob in zwei Kategorien einteilen: einerseits Methoden zur **Intensitätsbestimmung**, andererseits zur **Strukturanalyse**. Die konkreten Analysen von alchemistischen Elixieren, Artefakten und Zaubersymbolen werden in eigenen Abschnitten behandelt. Die nachfolgenden Ausführungen sind detaillierte Regelungen zur Analyse und stellen daher **Experten-Regeln** dar.

VERSCHIEDENE ANALYSE-MÖGLICHKEITEN

Die Bandbreite verschiedener Analysemethoden reicht vom simplen Pflanzeneinsatz bis zum Herbeirufen göttlicher Talismane. Die in den folgenden beiden Abschnitten aufgeführten Regeln nehmen auf die verschiedenen Methoden Bezug, weswegen diese zunächst vorgestellt werden.

PROFANE METHODEN

Viele Möglichkeiten, ohne Einsatz von Zauberei Magie zu entdecken und zu bestimmen, gibt es nicht. Die **Analyse nach Augenschein** empfiehlt sich für Personen mit einem magietheoretischen Hintergrund. Ihr Wissen ermöglicht, stoffliche Magie anhand bestimmter Merkmale, etwa dem Äußeren eines Artefakts, der Schriftart einer magischen Glyphen oder der Aufbewahrung, Bezeichnung oder Konsistenz einer bestimmten alchemistischen Substanz zu entdecken. Die Analyse nach Augenschein kann keine Aussage über die Intensität treffen, wohl aber Vermutungen über die Art und Struktur stofflicher Magie anzustellen, je nach Kenntnis des Betrachters mitunter sogar sehr präzise Prognosen. Ihr fehlt jedoch jegliche Prüfung, weswegen die Fehlerquote beträchtlich ist. Die Gabe **Magiegespür** (**WdH 254f.**) ist Zaubernern wie Nicht-Zaubernern zugänglich, mit ihr lassen sich intuitiv magische Quellen und Ströme körperlich erspüren. Üblicherweise werden Proben auf die Gabe verdeckt abgelegt, ab einem TaW von 7 kann der Held sie auch bewusst aktivieren. Vielfach wird



Magiegespür bei Personen, die ihrer Gabe nicht gewahr sind, aber gläubig als 'Sechster Sinn' bezeichnet, ein Bauchgefühl (Kribbeln im kleinen Zeh oder Jucken der Nase), welches nur mit großer Erfahrung auszudeuten ist. Mit dieser Gabe ist nur die Intensitätsbestimmung möglich.

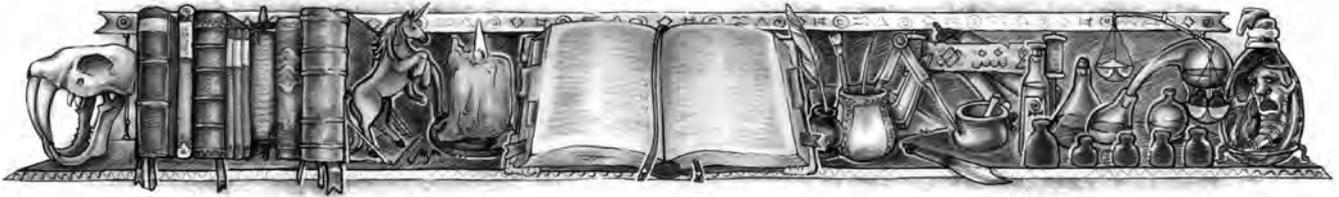
Die Kletterpflanze **Blutblatt** wächst gerne dort, wo Magie zu spüren ist. Pflanzenkundige Helden können mit Hilfe des Blutblattes magische Quellen und Kraftreserven aufspüren und aus dem Verhalten und der Langlebigkeit der Blätter Schlüsse auf die Intensität ziehen. Blutblatt ermöglicht nur die Intensitätsbestimmung.

Ausschließlich in der Alchimie steht die **Laboranalyse** zur Verfügung (siehe Seite 176), die zwar recht anspruchsvoll ist, aber eine vollständige Strukturanalyse ermöglicht.

MAGISCHE METHODEN

Das wohl wichtigste Hilfsmittel für jede magische Analyse ist der **ODEM ARCANUM (LCD 197)**: kostengünstig und unkompliziert. Dafür ist seine Wirkung beschränkt, er kann lediglich feststellen, ob Magie einem Gegenstand, Elixier oder Zaubersymbol innewohnt und ein paar Andeutungen zur Intensität und Verlauf des Magieflusses offenbaren, aber keine tieferen Strukturen analysieren. Der Zauberer erhält die Ergebnisse in Form eines Leuchters, das umso greller ausfällt, je stärker die Magie ist. Der ODEM lässt sich sowohl auf einzelne Gegenstände oder Wesen wirken als auch auf einen räumlichen Bereich.

Die Schamanen Aventuriens besitzen Kenntnis des Rituals **Gespür der Keule**, das die Knochenkeule zu einem Magie-Detektor werden lässt: Sie beginnt zu rasseln, wenn sie in die Nähe magischer Quellen kommt. Die Zuverlässigkeit des Magiegespürs ist allerdings nicht unbestritten, es kann bisweilen zu Aussetzern kommen. Die Regeln zum Erwerb des Rituals und der Verzauberung der Keule finden Sie in **WdZ 167**. Mit der Keule ist nur eine Intensitätsbestimmung möglich.



Der Zauber **ANALYS ARCANSTRUKTUR** (LCD 22) stellt das Universalmittel zur Analyse jeglichen magischen Effektes dar. Selbst außergewöhnlich komplexe Artefakte und Glyphen können zuverlässig entschlüsselt werden, allerdings benötigt der Analysierende dafür hervorragende magietheoretische Kenntnisse, um die vielen ermittelten Details korrekt zuweisen zu können. Insofern ist die Kenntnis allein dieses Zaubers bzw. dieser Liturgien (siehe folgende Einträge) noch kein Freibrief, jedweden komplexen Sachverhalt entschlüsseln zu können – dies geschieht erst mit dem passenden Hintergrundwissen durch *Magiekunde* und im Idealfall einer gut sortierten Bibliothek.

Ebenso vielseitig ist der **OCULUS ASTRALIS** (LCD 196) einsetzbar. Mit ihm kann der Zauberer sein Sichtfeld unter einer Art Astral-Filter betrachten, der die magische Natur der Umgebung offenbart. Der Zauber dient sowohl der Intensitätsbestimmung als auch der Strukturanalyse.

Alchimisten können mit dem Schalenzauber **Allegorische Analyse** (WdZ 115) eine Strukturanalyse durchführen.

KARMALE METHODEN

Geweihte und Hochschamanen verfügen über zwei Liturgien, mit denen magische Orte, Wesen oder Gegenstände entdeckt und analysiert werden können.

Mit **SICHT AUF MADAS WELT** (WdG 270) existiert eine dem **ODEM ARCANUM** entsprechende Liturgie, die ausschließlich zur Intensitätswahrnehmung angewendet werden kann.

Die Liturgien **BLICK DER WEBERIN** und **BLICK DURCH TAIRACHS AUGEN** (WdG 269) entsprechen in ihrer Wirkung dem **ANALYS** und dienen der Strukturanalyse.

Als Meisterentscheid gelten müssen Analysen und Bestimmungen von magischen Phänomenen, die mittels der Liturgie **VISIONSSUCHE** (WdG 258) durchgeführt werden.

Hesinde-Geweihte vermögen mittels der Liturgie **INGALFS ALCHIMIE** das *Infundibulum der Allweisen* zur Strukturanalyse herbeizurufen (siehe Seite 176).

DIE ANALYSE-SCHWIERIGKEIT

Als *Analyse-Schwierigkeit* wird ein allgemeiner Modifikator bezeichnet, der jedweden Versuch einer Analyse erschwert. Bei alchemistischen Elixieren ist dieser Wert beim Elixier explizit angegeben, bei Zauberzeichen berechnet er sich maßgeblich aus der Komplexität des Zeichens. Einzig bei Artefakten findet eine komplexe Berechnung der Analyse-Schwierigkeit statt. Diese Besonderheiten sind in den jeweiligen Abschnitten angegeben.

Bitte beachten Sie, dass hindernde und tarnende Effekte die Analyse-Schwierigkeit beeinflussen und nicht bei den *Sonstigen Modifikatoren* zu finden sind.

DIE INTENSITÄTSBESTIMMUNG

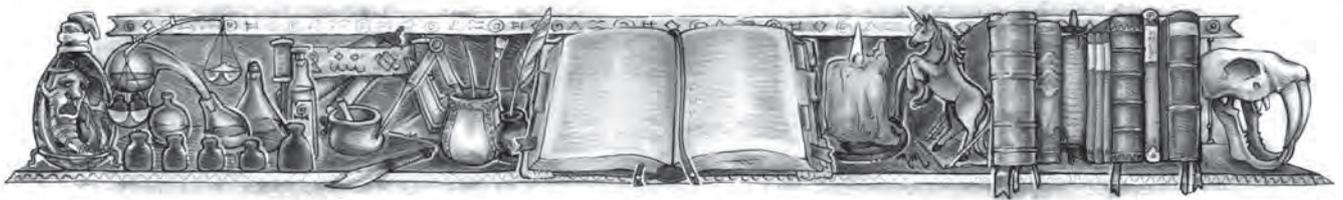
Die Intensitätsbestimmung ist die grundlegende Methode, eine magische Quelle oder ein Phänomen zu lokalisieren und seine Stärke einzuordnen. Die Analyse bleibt oberflächlich, weswegen im Folgenden stattdessen von 'Bestimmung' gesprochen wird. Die Vorteile einer solchen oberflächlichen Bestimmung sind die zumeist recht geringe Vorbereitungs- und Durchführungsdauer sowie die Kosten.

Zur Intensitätsbestimmung ist stets eine Probe vonnöten, je nach gewählter Methode kann dies eine Talentprobe sein, eine Zauber- oder Liturgieprobe oder im Sonderfall *Gespür der Keule* ein einzelner W20-Wurf. Diese Probe ist stets um die **Analyse-Schwierigkeit** des Gegenstands, Elixiers oder dergleichen erschwert (bei Umgebungs-Untersuchungen wie den **ODEM**-Varianten oder dem *Magiegespür* findet diese

Erschwernis erst nach der Probe durch eine Verrechnung mit den **ZfP*** statt). Die durch diese Probe erzielten **ZfP*** bestimmen den *Detailgrad* der Untersuchung. Der *Detailgrad* orientiert sich für alle Methoden an der Skala, die beim **ODEM ARCANUM** im **Liber Cantiones Deluxe** Seite 198 genannt wird – weswegen hier auch von **ZfP*** die Rede ist, damit je nach Vorgehensweise auch **RkP***, **TaP*** und **LkP*** gemeint sein können. Je nach verwendeter Methode werden entweder die vollen oder die halben Punkte einer Bestimmungsprobe verwendet. Es können bei keiner dieser Methoden Punkte angesammelt werden, wie man es beispielsweise aus der *Strukturanalyse* kennt. Eine vorhergehende *Intensitätsbestimmung* kann die Strukturanalyse jedoch mit einigen Bonuspunkten unterstützen (siehe Seite 172).

METHODEN DER INTENSITÄTSBESTIMMUNG

Methode	Probe	Wert für Detailgrad-Bestimmung
ODEM ARCANUM (Grundversion)	Zauberprobe	ZfP*
ODEM ARCANUM (Varianten <i>Sichtbereich, Umgebung</i>)	Zauberprobe	ZfP*/2
Sicht auf Madas Welt	Liturgieprobe	LkP*
Magiegespür (gezielte Anwendung)	<i>Magiegespür</i>	TaP*
Magiegespür (ungezielte Anwendung)	<i>Magiegespür</i>	TaP*/2
Gespür der Keule	Gespür-Probe	Differenz <i>Gespür-Wert</i> – <i>Gespür-Wurf</i>
Blutblatt	<i>Pflanzenkunde</i>	TaP*
OCULUS ASTRALIS	Zauberprobe	ZfP*



DIE PROBE

Für Untersuchung einzelner Gegenstände: [Talent/Zauber/etc.]-Probe + *Analyse-Schwierigkeit* + sonstige Modifikatoren
Ergebnis: ZfP*

Für Umgebungs-Untersuchungen: [Talent/Zauber/etc.]-Probe
Ergebnis: (ZfP* – *Analyse-Schwierigkeit* – sonstige Modifikatoren)/2

Sonstige Modifikatoren

Die Liste der sonstigen Modifikatoren entspricht weitgehend der Liste zum ODEM ARCANUM aus LCD 198.

- ☞ pro permanent gebundenem AsP (in Artefakten, Golems, Untoten ...) –1
- ☞ pro angefangenen 10 AsP über 30 (wirkender Zauber, Zauberkundiger mit AE-Vorrat) –1
- ☞ pro angefangenen 5 AsP unter 30 (wirkender Zauber, Zauberkundiger mit AE-Vorrat) +1
- ☞ Zeit seit Zauber vergangen (doppelter Zuschlag für einfache Präsenz*):
 Spielrunde +4
 Stunde +6
 Tag +8
 Woche +10
 Monat +12
 Jahr +14
 Jahrzehnt +16
 Jahrhundert +18

*) z.B. die Untersuchung von Objekten, die lediglich mit einem Kraftträger in Berührung gekommen sind (Schatulle, in der ein magisches Amulett lag; Türklinke, die ein Zauberer berührt hat; Fußstapfen eines Dämons; Raum, in dem sich ein Kobold aufgehalten hat, etc.)

DETAILGRAD DER INTENSITÄTSBESTIMMUNG

0–2 ZfP*: Es kann bestimmt werden, ob aktive Magie vorhanden ist bzw. ob ein Elixier ein alchemistisches Erzeugnis ist. Nicht erkannt werden können Zauber nach Ablauf ihrer Wirkungsdauer (bei Elixieren nach Ende ihrer Haltbarkeit) sowie endgültig verbrauchte Artefakte oder Elixiere.

3–6 ZfP*: Zusätzlich Aussagen über die Intensität der anwesenden Magie auf einer Fünfer-Skala: minimal (bis 3 AsP), wenig (bis 7 AsP), viel (bis 15 AsP), sehr viel (bis 30 AsP), immens (über 30 AsP). Bei Elixieren: Schätzung der Qualität *schwach* (Qualitäten M, A, B, C) oder *stark* (Qualitäten M, D, E, F).

7–11 ZfP*: Zusätzlich kann ein grobes Bild des Gewebes erkannt werden – ob etwa die magische Kraft um den Kopf eines Opfers konzentriert ist oder in einem bestimmten Teil des untersuchten Gegenstands. Erfolgreiche *Magiekunde*-Proben erlauben dann eventuell Rückschlüsse auf die beobachtete Zaubervirkung und geben Aufschluss darüber, ob die Kraft durch Lebensenergie gespeist wird (*Blutmagie*) oder durch dämonisches Wirken verunreinigt ist. Keine Zusatzwirkung bei Elixieren.

12 ZfP* und mehr: Zusätzlich kann ein fein strukturiertes Bild des Magiegeflechts und auch eine eventuelle Fließrichtung der Kraft erkannt werden. Hierdurch ist die *Magiekunde*-Probe erleichtert und der Analysierende kann auch die Wirkung eines Zaubers einschätzen, der ihm ansonsten unbekannt ist. (Zuschläge auf die genannten *Magiekunde*-Proben sind jeweils Meisterentscheid.) Keine Zusatzwirkung bei Elixieren.

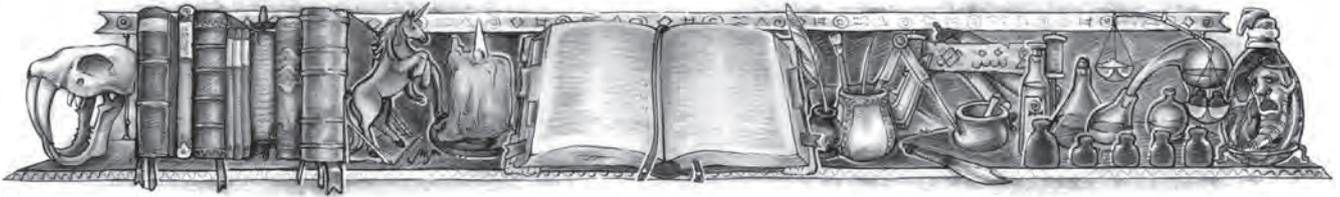
DIE STRUKTURANALYSE

Die Strukturanalyse ist das Herz der magischen Analysekunst, mit ihr ist eine umfangreiche und in den meisten Fällen auch vollständige Bestimmung aller wirkenden Faktoren, ihrer Ursprünge, Ziele, Merkmale und auch ihrer Signaturen möglich, so dass wirksame Gegenmittel entwickelt werden können oder die Zaubervirkung repliziert werden kann.

Dieser Abschnitt gliedert sich in zwei Teile. Zunächst wird der Regelmechanismus vorgestellt, nach dem die verschiedenen Methoden – mit jeweils leichten Unterschieden – arbeiten. Im zweiten Teil finden Sie die notwendigen Regeln, die jede der in diesem Band vorgestellten Arten der Zauberei – Artefaktmagie, Alchimie und Zaubersprüche – erfordern.

DIE METHODIK DER STRUKTURANALYSE

Die Strukturanalyse besteht aus zwei Komponenten, die in der Regel ineinander verzahnt sind, aber auch voneinander getrennt auftreten können: die Beobachtungs-Komponente und die Interpretations-Komponente. Maßgeblichen Einfluss auf die Interpretation der beobachteten Phänomene hat das Hintergrundwissen um magische Repräsentationen, Merkmale und Besonderheiten. Dies kann das angeeignete Wissen des Analysierenden sein, oftmals wird ein solches Wissen jedoch durch die Verwendung einer geeigneten Analysebibliothek gewährleistet. Mit Hilfe dieses Wissens vermag der Analysierende die Repräsentationen eines vorliegenden Zaubers zu bestimmen wie auch die wirkenden Merkmale, bei noch besserer Analyse sogar die Identifizierung konkreter Zaubersprüche, Rituale und ihrer Besonderheiten.



ZUR KENNTPNIS VON REPRÄSENTATIONEN UND ZAUBERSPRÜCHEN

Die Aussagen zur Identifizierung von Repräsentationen und Zaubersprüchen stehen unter einem gewissen Vorbehalt. Selbstverständlich muss der Analysierende theoretische Kenntnisse der gefundenen Repräsentation bzw. des gefundenen Zaubers besitzen, denn die diesbezüglichen Informationen sind nicht im Analyse-Zauber selbst enthalten. Ein Magier erkennt nicht durch den ANALYS, dass ein Artefakt der Shintr-Repräsentation entstammt, sondern er muss die durch den ANALYS gefundenen Parameter mit seinem eigenen Wissen von den verschiedenen existenten und untergegangenen Repräsentationen vergleichen.

Neben einem hohen *Magiekunde*-Wert ist vor allem eine brauchbare Bibliothek der Schlüssel zum Erfolg. Hat ein analysierender Magier beispielsweise das Buch *Druidentum und Hexenkult* erfolgreich gelesen, fällt es ihm nicht schwer, die druidische bzw. hexische Repräsentation als solche zu erkennen. Bücher ermöglichen ebenfalls die Identifikation einzelner Zaubersprüche, sofern die benutzten Bücher zumindest Hinweise auf diese Zauber geben.

Welche Repräsentationen und Zauber der Analysierende auf Grund seiner Ausbildung, seines Lebenslaufes und durch das Studium von magischen Werken zu erkennen vermag, ist wegen der vielfältigen Möglichkeiten die Entscheidung des Meisters, der eine passend erschwerte *Magiekunde*-Probe fordern kann. Als Anhaltspunkt kann Ihnen folgende, nicht vollständige Liste dienen:

- ☛ Repräsentationen, die eng verwandt sind mit den bekannten Repräsentationen des Analysierenden (Gildenmagier und Scharlatan, Druide und Geode) erfordern keinen Aufschlag. Für andere, weit verbreitete Repräsentationen kann ein Aufschlag von bis zu +3 verlangt werden.

- ☛ Sehr fremde Repräsentationen (hierzu gelten vor allem die Geodische Repräsentation für die meisten menschlichen Zauberer sowie die Kristallomantische für alle außer Südaventurier, außerdem die Repräsentationen von Kobolden, Feen, Einhörnern und anderen Zauberwesen) beginnen bei +3 bis etwa +7.

- ☛ Untergegangene Repräsentationen (Shintr, Kophta) bringen eine Erschwernis von mindestens +3, sofern der Analysierende Kenntnis einer ihr nachfolgenden oder eng verwandten Repräsentation besitzt (d.h. ein Kristallomant für die Shintr oder ein Gildenmagier für die Kophtanim), oft aber weit mehr bis maximal etwa +18.

- ☛ Die theoretische Kenntnis einzelner Zauber (sofern dem Analysierenden nicht persönlich bekannt) dieser Repräsentationen kann auf eine einfache Faustformel als Orientierung zusammengefasst werden: 6 minus die Verbreitung in der jeweiligen Repräsentation. Zauber mit einer Verbreitung von 7 sind somit erleichtert identifizierbar.

Der Regelfall sieht vor, dass die Strukturanalyse durch einen hohen Talentwert in *Magiekunde* erleichtert wird: Der Bonus beträgt -1 Punkt pro 3 TaP *Magiekunde* über TaW 7. Möchten Sie stattdessen den Interpretationsprozess bei der Strukturanalyse in den Vordergrund rücken, können Sie neben der Analyse-Probe eine Talentprobe auf *Magiekunde* werfen. Für je 3 erzielte TaP* wird ein Bonus von -1 auf die Strukturanalyse gewährt.

Eine vorangegangene *Intensitätsbestimmung* oder eine vorangegangene, vielleicht nicht ausreichende, *Strukturanalyse* erleichtern die Probe zur Strukturanalyse ebenfalls (ist bei den Proben-Modifikatoren vermerkt). Es ist nur einer dieser beiden Boni wählbar. In jedem Fall wird die Probe um die *Analyse-Schwierigkeit* erschwert.

ERGEBNISSE DER STRUKTURANALYSE

Ist die Probe nach Einrechnung der Modifikatoren bestanden, bestimmen die ZIP* der Strukturanalyse das Ergebnis, das aus der nachfolgenden Tabelle abgelesen werden kann. Die einzelnen Bedeutungen der Ergebnisse dieser Tabelle variieren je nach Untersuchungsgegenstand und werden ab Seite 175 ausführlich auf Artefakte, Elixiere und Zauberzeichen bezogen.

STRUKTURERGEBNIS (ALLGEMEIN)

0-3 ZIP*: **Offensichtliches.** Allgemeine Informationen zur Art des Untersuchungsgegenstandes (oder -wesens). Um was für eine Klasse von Zauberei handelt es sich?

4-7 ZIP*: **Deutliches.** Nähere Angaben zur Repräsentation der wirkenden Magie und der Dauer der Verzauberung.

8-12 ZIP*: **Detailliertes.** Angaben zu den Merkmalen der wirkenden Magie und Anzahl der unterschiedlichen wirkenden Zauber.

13-18 ZIP*: **Verborgenes.** Unterscheidung verschiedener Zauber und magischen Wirkungen und ihrer jeweiligen Intensität. Angaben zu Auslösern, Modifikationen, Varianten usw.

19+ ZIP*: **Geheimes.** Mehr oder weniger komplette Entschlüsselung.

ANSAMMELN VON ZFP+

Einige der vorgestellten Methoden ermöglichen das *Ansammlen von ZFP**, um ein besseres Analyse-Ergebnis zu erhalten. Hierfür gelten folgende Regeln:

- ☛ Statt einer einzelnen Probe können mehrere aufeinanderfolgende Proben gewürfelt werden.

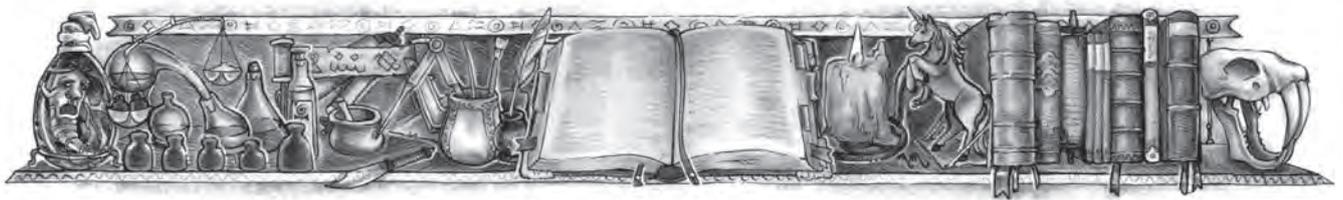
- ☛ Jede in diesem Zusammenhang geworfene Probe wird bezüglich der Modifikatoren als eigene Strukturanalyse behandelt, d.h. jede Probe ist allen Boni und Mali unterworfen.

- ☛ Jede Probe im Rahmen des Ansammlens erfordert etwa eine halbe Stunde Aufwand.

- ☛ Für jede Probe fallen Kosten, beispielsweise AsP, an; diese sind bei den einzelnen Methoden genannt.

- ☛ Nach jeder Analyse-Probe ist eine Talentprobe auf *Selbstbeherrschung* notwendig, um fortfahren zu können. Der Malus auf diese Probe beginnt bei 0 und erhöht sich um +1 für jede weitere Probe. Das Scheitern einer *Selbstbeherrschungs*-Probe führt zum Abbruch der Analyse, das Ergebnis wird durch die bis zu diesem Punkt angesammelten ZIP* repräsentiert.

- ☛ Wer den Vorteil *Ausdauernder Zauberer* bzw. die Sonderfertigkeit *Konzentrationsstärke* besitzt, darf auf jede Selbstbeherrschungsprobe einen Bonus von jeweils -2 anrechnen.



☞ Das Scheitern einer Analyse-Probe führt zum Abbruch der Analyse, mit den bis zu diesem Punkt angesammelten ZfP* wird das Ergebnis aus der Tabelle abgelesen.

☞ Abgebrochene Analysen können nicht wieder aufgenommen werden, sie können aber den Grundstein für einen erneuten Versuch legen (mit ZfP*/2).

DER ZAUBER ANALYS ARCANSTRUKTUR

Mit dem ANALYS ist eine ausführliche und nahezu vollumfängliche Analyse magischer Artefakte möglich. Der Erfolg dieser Methode hängt dabei maßgeblich von den Fähigkeiten des Analysierenden ab. Mit diesem Zauber ist ein *Ansameln von ZfP** möglich.

Auch die Liturgien BLICK DER WEBERIN und BLICK DURCH TAIRACHS AUGEN werden mit diesen Regeln durchgeführt. Abweichende Regelangaben finden Sie im Eintrag zu diesen Liturgien.

ANWENDUNG DES ANALYS

Probe: Zauberprobe

☞ Die Probe wird um die *Analyse-Schwierigkeit* erschwert.

☞ Eine vorhergegangene *Intensitätsbestimmung* erleichtert den Vorgang der Strukturanalyse um die Hälfte des *Detailgrad*-Wertes oder eine frühere *Strukturanalyse* – aus einem magischen Werk, aus fremden Aufzeichnungen oder von eigener Hand – erleichtert die Probe um ZfP*/2.

☞ –1 für je drei TaP *Magiekunde* über TaW 7 (die Spezialisierung *Magische Analyse* wird eingerechnet).

Ergebnis: Die ZfP* bestimmen das *Strukturergebnis*.

DIE LITURGIEN BLICK DER WEBERIN UND BLICK DURCH TAIRACHS AUGEN

Die beiden Liturgien werden nach den Regeln des ANALYS (siehe vorangegangenen Eintrag) verwendet. Es existieren folgende Besonderheiten:

☞ Zusätzlich zu allen Probenmodifikatoren der Analyse unterliegen Liturgien den speziellen Modifikatoren für Liturgie-Proben, insbesondere dem pauschalen +4-Malus für Liturgien des III. Grades.

☞ Die ZfP* des Analyse-Ergebnisses werden durch die LkP* +5 berechnet

☞ Gegenüber den Angaben in *Wege der Götter* werden die Regeln ergänzt, dass ebenfalls ein *Ansameln von ZfP** möglich ist. Hierfür betragen die Kosten 12 KaP + 3 KaP pro halbe Stunde (*Andacht*). Für jede einzelne Probe gilt ZfP* = LkP* +5.

DER ZAUBER OCULUS ASTRALIS

Beim OCULUS finden der Vorgang von *Intensitätsbestimmung* und *Strukturanalyse* prinzipiell zur selben Zeit statt. Die Zauberprobe legt den Grundstein für die Analyse und stellt bereits die *Intensitätsbestimmung* dar (siehe Seite 172). Die *Strukturanalyse* wird in einem zweiten Schritt durch das Talent *Sinnenschärfe* getätigt. Ein *Ansameln von ZfP** ist nur bei der *Strukturanalyse* möglich, das Intervall für das Wiederholen der *Sinnenschärfe*-Probe beträgt 1 SR.

Anmerkung: Die hier beschriebene Methode unterscheidet sich von den Angaben in **WdZ 52** grundlegend aus Gründen der Vereinheitlichung der Analyse-Methoden. Sie können jedoch selbstverständlich auch die in **WdZ** genannte Methode verwenden.

ANWENDUNG DES OCULUS

Teil 1: Intensitätsbestimmung

Probe: Zauberprobe

☞ Die Probe ist unmodifiziert.

☞ Eine vorhergegangene *Intensitätsbestimmung* bringt keine Vorteile.

Ergebnis: Für jedes während der Wirkungsdauer betrachtete magische Phänomen gilt: Die Differenz (ZfP* – *Analyse-Schwierigkeit*) bestimmt den *Detailgrad* (siehe Seite 173).

Teil 2: Beobachtung

Probe: *Sinnenschärfe*

☞ Die Probe wird um die *Analyse-Schwierigkeit* erschwert.

☞ Die Probe ist um ZfP*/2 des OCULUS (die *Intensitätsbestimmung*) erleichtert.

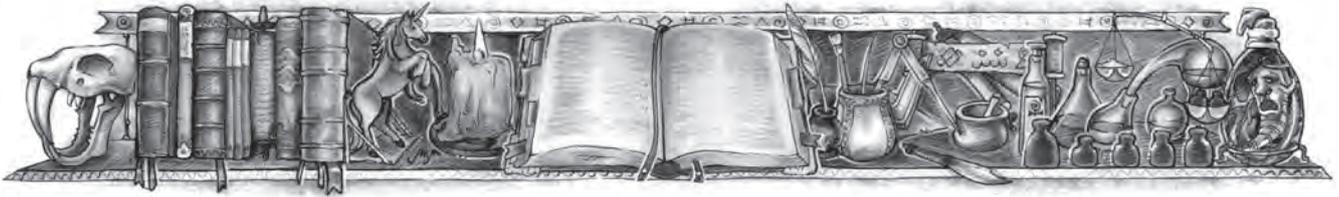
☞ –1 für je drei TaP *Magiekunde* über TaW 7 (die Spezialisierung *Magische Analyse* wird eingerechnet).

Ergebnis: Die TaP* bestimmen das *Strukturergebnis*.

ANALYSE VON ALCHIMISTISCHEN ERZEUGNISSEN

Eine Besonderheit alchemistischer Elixiere ist, dass sie als magisch gelten, selbst wenn sie ohne Astralenergie und Zauber nur mit handwerklichen Fertigkeiten hergestellt wurden. Der Prozess des Auflörens von Stoffen und der Kombination bzw. Vermischung verschiedener Wirkstoffe zu einem Elixier unter Berücksichtigung ihrer Sympathetik sowie diverser Parameter wie Tageszeit, Sternenstand oder bestimmter Paraphernalia lässt eine schwache magische Konzentration entstehen, die durch die gebräuchlichen

Zauber und Methoden erkannt werden kann. Regeltechnisch gelten alle Erzeugnisse, für die verschiedene Qualitätsstufen angegeben werden – d.h. für alle Elixiere dieses Bandes –, als solcherart magisch aufgeladen. Rein pflanzliche Mixturen, die beispielsweise im Herbarium der **ZBA** stehen und nur eine einzige Qualität besitzen, können nicht mit magischen oder karmalen Methoden analysiert werden – durchaus aber durch profane Analysen, wie einer augenscheinlichen Untersuchung oder einer *Laboranalyse*.



ANALYSE NACH AUGENSCHIEIN

Alchemistische Elixiere lassen sich bereits durch eine augenscheinliche Analyse, d.h. eine Untersuchung von Konsistenz, Farbe, Geruch und weiteren Merkmalen, kategorisieren und bisweilen sogar identifizieren. Ein Ansammeln ist nicht möglich.

ANALYSE NACH AUGENSCHIEIN

Probe: *Alchimie*

- ☞ Die Probe wird um die *Analyse-Schwierigkeit* erschwert.
- ☞ Eine vorhergegangene *Intensitätsbestimmung* erleichtert den Vorgang der Strukturanalyse um die Hälfte des *Detailgrad*-Wertes oder eine frühere *Strukturanalyse* – aus einem magischen Werk, aus fremden Aufzeichnungen oder von eigener Hand – erleichtert die Probe um $ZfP^*/2$.
- ☞ -1 für je drei *TaP Sinnenschärfe* über *TaW 7*.

Ergebnis: Die $TaP^*/2$ bestimmen das *Strukturergebnis*. Werte über 8 *TaP^** bringen keine zusätzlichen Erkenntnisse. Keine genaue Zusammensetzung der Zutaten möglich.

LABORANALYSE

Die Laboranalyse vermag ohne Einsatz von Magie detaillierte Analysen der untersuchten Substanzen zu liefern. Sie erfordert zumindest ein *archaisches Labor* beziehungsweise einen *Analyse-Koffer* (siehe Seite 14) und dauert die *Analyse-Schwierigkeit* in Stunden.

Im Regelfall wird die analysierte Substanz dabei verbraucht, mit einem zusätzlichen Probenmalus kann man die Substanz erhalten. Ein Ansammeln ist nicht möglich.

ANWENDUNG DER LABORANALYSE

Probe: *Alchimie*

- ☞ Die Probe wird um die *Analyse-Schwierigkeit* erschwert.
- ☞ Eine vorhergegangene *Intensitätsbestimmung* erleichtert den Vorgang der Strukturanalyse um die Hälfte des *Detailgrad*-Wertes oder eine frühere *Strukturanalyse* – aus einem magischen Werk, aus fremden Aufzeichnungen oder von eigener Hand – erleichtert die Probe um $TaP^*/2$.
- ☞ -1 für je drei *TaP Magiekunde* oder *Pflanzenkunde* über *TaW 7*.
- ☞ +3 für den Erhalt der untersuchten Substanz.

Ergebnis: Die *TaP^** bestimmen das *Strukturergebnis*.

DER SCHALENZAUBER ALLEGORISCHE ANALYSE

Wer über eine *Schale der Alchimie* verfügt, kann den Schalenzauber *Allegorische Analyse* verwenden. Ein Ansammeln ist nicht möglich.

ANWENDUNG DER ALLEGORISCHEN ANALYSE

Probe: *Ritualkenntnis*

- ☞ Die Probe wird um die *Analyse-Schwierigkeit* erschwert.
- ☞ Eine vorhergegangene *Intensitätsbestimmung* erleichtert den Vorgang der Strukturanalyse um die Hälfte des *Detailgrad*-Wertes oder eine frühere *Strukturanalyse* – aus einem magischen Werk, aus fremden Aufzeichnungen oder von eigener Hand – erleichtert die Probe um $ZfP^*/2$.
- ☞ -1 für je drei *TaP Alchimie* über *TaW 7*.

Ergebnis: Die *RkP^** bestimmen das *Strukturergebnis*.

DAS INFUNDIBULUM DER ALLWEISEN

Vermittels der Liturgie *Ingalfs Alchimie* kann eine Hesindes-Geweihte das *Infundibulum der Allweisen* (auch bekannt als 'Hesindes Trichter') herbeirufen. Der heilige Talisman ermöglicht eine überaus präzise Identifikation aller in einem Elixier enthaltenen Stoffe und ihrer Mengen, so dass die nachfolgende Strukturanalyse deutlich erleichtert ist. Bei diesem Vorgang wird eine Mengeneinheit der untersuchten Substanz verbraucht, aber mit den gewonnenen Bestandteilen können unter Umständen neue Elixiere gebraut werden.

ANWENDUNG DES INFUNDIBULUMS DER ALLWEISEN

Die Trennung des Elixiers in seine Bestandteile durch das Infundibulum gewährt dem Analysierenden bereits 8 *TaP^** für die Strukturanalyse. Dadurch werden die ersten drei Stufen der Tabelle *Strukturergebnis* automatisch bekannt, mit der Probe kann man dieses Ergebnis verbessern.

Probe: *Alchimie*

- ☞ Die Probe wird um die *Analyse-Schwierigkeit* erschwert.
- ☞ Vorangegangene *Intensitätsbestimmungen* oder *Strukturanalysen* besitzen keine Bedeutung.
- ☞ -1 für je drei *TaP Magiekunde* (die Spezialisierung *Magische Analyse* wird eingerechnet) oder *Pflanzenkunde* über *TaW 7*.

Ergebnis: Die $TaP^* + 8$ bestimmen das *Strukturergebnis*.

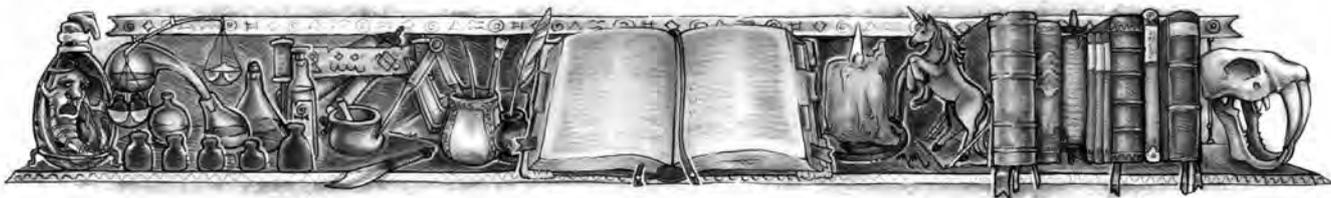
ANALYSE VON ALCHIMIKA

Intensitätsbestimmung: alle allgemeinen Varianten wählbar
Strukturanalyse: alle allgemeinen Varianten wählbar, zudem *Analyse nach Augenschein*, *Laboranalyse*, *Analyse mittels Infundibulum der Allweisen*.

Intensitäts-Ergebnis: Siehe Tabelle auf Seite 173.

STRUKTURERGEBNIS (ALCHIMIE)

0–3 *TaP^:** **Offensichtliches.** Art des Elixiers, sofern Rezeptur dem Analysierenden selbst bekannt, ansonsten nur Gattung (Zaubermittel, Gift, etc.). Bestimmung des vorrangigen Wirkstoffes, sofern vorhanden.



4–7 TaP*: **Deutliches.** Schätzung der Qualität (siehe Tabelle ‚Detailgrad der Intensitätsbestimmung‘ auf S. 173). Falls bereits eine Schätzung durch *Intensitätsbestimmung* durchgeführt wurde, kann durch die zweite Schätzung die tatsächliche Qualität stärker eingegrenzt werden: zweimal *schwach* ergibt (M, A, B), einmal *schwach* und einmal *stark* (M, C, D) und zweimal *stark* (M, E, F). Details zum vorrangigen Wirkstoff und weiterer wirkender Substanzen.

8–12 TaP*: **Detailliertes.** Haltbarkeit. Liste der wirkenden Substanzen.

13–18 TaP*: **Verborgenes.** Exakte Qualität. Liste aller erhaltenen Substanzen, jedoch ohne Mengenangabe.

19+ TaP*: **Geheimes.** Präzise Hinweise auf die Rezeptur, die eine Rekonstruktion ermöglichen. Für Brau-Versuche auf Grund dieser theoretischen Rezeptur-Analyse muss die doppelte *Brau-Schwierigkeit* verwendet werden sowie die doppelte Menge an Zutaten. Bei Erfolg dieser Probe ist die Rekonstruktion geglückt und das Elixier kann fortan unter regulären Bedingungen hergestellt werden.

Berlito der Alchemist (MU 12, KL 14, IN 12, FF 14, TaW Pflanzenkunde 10, TaW Alchimie 15), hat im Labor seines verschiedenen Lehrmeisters eine kryptisch beschriftete Phiole gefunden. Leider besaß sein Meister einige Geheimnisse, die er nicht einmal mit seinen Schülern teilte, daher hat Berlito keinerlei Ahnung, um welche Art Gebräu es sich handeln könnte.

Zur Intensitätsbestimmung wählt Berlito die Bestimmung mittels Blutbatt. Er pflückt ein paar Blätter der magieaffinen Ranke, kleidet damit ein Gefäß aus und stellt ein dünnwandiges Glasgefäß hinein. Anschließend füllt er den Inhalt der Phiole in das Glasgefäß und beobachtet den Prozess einige Zeit. Seine Pflanzenkunde-Probe ergibt 7, 2, 15, wodurch er einen Punkt verbraucht. Er fühlt sich bestätigt, das Blutblatt welkt erst spät, es handelt sich um ein alchemistisches Erzeugnis. Die magische Ranke vergeht sogar sehr langsam, was auf eine starke Qualität des Elixiers hinweist. Weitere Schlüsse vermag er nicht zu ziehen.

Berlito bereitet das Labor seines Meisters vor, um eine Laboranalyse durchführen zu können. Er möchte die Substanz erhalten, muss deshalb einen Malus von +3 einrechnen. Im Gegenzug bekommt er einen Bonus von -1 für seine Pflanzenkunde-Kennntnis

(die besser ist als seine Magiekunde). Den Bonus infolge der Intensitätsbestimmung kennt Berlito nicht, als er die Alchimie-Probe würfelt: 17, 11, 20, das war nicht sein Tag. Berlito erfährt lediglich, dass es sich bei der Substanz um ein Narkotikum handelt – erst der Abgleich mit den Aufzeichnungen seines Lehrmeisters enthüllt ihm, dass die beobachteten Charakteristika auf einen Wachtrunk (Analyse-Schwierigkeit +3; ergibt 6 TaP bei der Intensitätsbestimmung und 2 TaP* bei der Strukturanalyse) hindeuten. Dieser Wachtrunk könnte also nun die Qualitäten M, C, D, E oder F besitzen, die Haltbarkeit oder die genaue Qualität kennt Berlito nicht.*

Angenommen, Berlitos Meister besäße ein herausragendes Labor, das seine Alchimie-Probe um 7 Punkte erleichtern würde, so könnte Berlito seine elf verlorenen TaP mit diesem Bonus verrechnen, so dass ein Ergebnis von 9 TaP* herausgekommen wäre. In diesem Fall hätte Berlito erfahren können, dass die Mixtur eine Haltbarkeit von noch drei Wochen besitzt und von schwacher Qualität ist. Da die Intensitätsprobe aber eine starke Qualität anzeigte, kann die Substanz nur noch die Qualitäten M, C oder D besitzen, weil sich die Schätzungen überlagern.*

ANALYSE VON ARTEFAKTEN

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

Zweite Visitation: Die Canti effectioni sind (jedoch nicht sine dubio) identifiziert. Primo: Unbekannte Contraria, die Sphärenwesen die immanente conjunctio zu ihrer Domäne raubt und sie derart paralyisiert. Secundo: Auf Daimonen beschränkter Band und Fessel-Cantus. Tertio: Der verlorengegangene Sonnenlicht-Cantus, angeblich eine Theurgie. Ein den Matrixgebern analoges Implement ermöglicht eine lediglich kraftaufwendige Rehermetisierung, die die Kenntnis der wirkenden Sprüche nicht voraussetzt.«

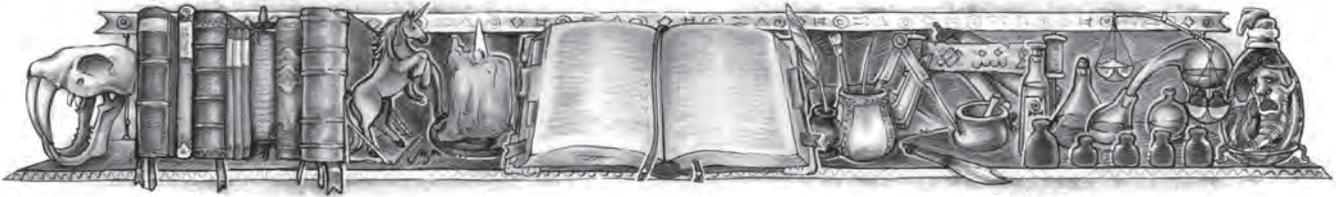
—arkane Visitation des Sonnenrings (hergestellt von Drakhard dem Geisterschmied, um 10 v.BF) durch Praiowine Westfar, Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik, neuzeitlich

Die Analyse eines Artefaktes ist eine schwierige Wissenschaft. Oft genügt es nicht, nur herauszufinden, ob ein bestimmter Gegenstand magisch ist oder welche Art von Zauber auf ihm liegt – mit diesem Wissen kann man ein Artefakt zwar katalogisieren, aber noch nicht unbedingt verwenden. Die magische Analyse eines Artefaktes hat daher zum Ziel, die Wirkungsweise, insbesondere den Auslösemechanismus zu erkennen und die Matrix zu entschlüsseln, um es nachzubauen oder wiederaufladen zu können.

Eine Besonderheit der Artefakt-Analyse ist die Bestimmung der *Analyse-Schwierigkeit*, die sich aus mehreren Komponenten zusammensetzt.

ANALYSE-SCHWIERIGKEIT VON ARTEFAKTEN

Die Analyse-Schwierigkeit bei Artefakten hängt von einer Vielzahl Faktoren ab und wird durch die nachfolgende Tabelle berechnet. Als Besonderheit dieser Tabelle werden für eine *Intensitätsbestimmung* bestimmte Faktoren nicht eingerechnet, welche sich nämlich nur auf die Komplexität der Struktur beziehen und damit nicht die reine Identifikation, sondern vor allem die Entschlüsselung der Wirkungsweise behindern. Für die *Strukturanalyse*, deren Analyse-Schwierigkeit oft sehr hohe



Werte erreicht, gelten die Boni für eine vorangegangene Intensitätsbestimmung sowie für hohe Magiekunde weiterhin, wie bei den Methoden angegeben.

АНАЛИЗЕ ПАЧ АУГЕНСЧЕИП (АРТЕФАКТЕ)

Die augenscheinliche Analyse von Artefakten ist nur wenig brauchbar, da man allerhöchstens auf Grund der Art des verzauberten Gegenstandes sowie weiterer äußerer Kennzeichen, wie Gravuren und Ziselierungen, edelsteinbesetzte Schnallen und anderen Verzierungen oder Applikationen Vermutungen zur Wirkungsweise anstellen kann. Da aber von einzelnen Artefakten, beispielsweise dem Kraftgürtel oder dem Rüstungsring, eine Vielzahl möglicher Interpretationen existieren, je nach Kulturkreis des Erschaffers und den Vorlieben des Trägers, ist die augenscheinliche Analyse prinzipiell nur geeignet, um mögliche Kandidaten für eine magische oder karmale Analyse zu ermitteln. Ein Ansammeln ist nicht möglich.

Durch eine Verkettung von phexgesegneten Umständen gerät der Stirnreif des Händlers (siehe Seite 81) in die Hände eines Meisterdiebs. Da er vermutet, dass es mit diesem Schmuckstück etwas Besonderes auf sich hat, bittet er einen befreundeten Magier (ZfW ODEM 10, ZfW ANALYS 14, TaW Magiekunde 11) um eine magische Analyse.



Analyse-Schwierigkeit

(Artefakte; Intensitätsbestimmung + Strukturanalyse)

- ☞ +1 pro je 2 Punkte, um die die Probe zur Erschaffung erschwert war.
- ☞ + die MR der Artefaktseele, falls das Artefakt beseelt ist und sich gegen die Analyse wehrt.
- ☞ +1 für jeden ZfP* bzw. AsP eines Tarnzaubers (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT), mit dem das Objekt geschützt ist. Diese Erschwernisse sind kumulativ.

Zusätzliche Faktoren der Analyse-Schwierigkeit

(Artefakte; nur Strukturanalyse)

- ☞ +1 für jeden permanent gespeicherten AsP
- ☞ +1 pro je 5 ZfP*, die bei der Erschaffung bei der Zauberprobe (z.B. ARCANOVI) nötig waren.
- ☞ Erschwernis in variabler Höhe, wenn mindestens die Hälfte der gespeicherten Zauber in einer Repräsentation vorliegt, die der Analysierende nicht selbst beherrscht (siehe Kasten auf Seite 174).
- ☞ +1 bis +5 nach Entscheidung des Meisters für außerordentliche Phänomene, die nicht bereits unter den vorangegangenen Punkten aufgeführt sind.
- ☞ +3 für ein misslungenes Artefakt

Dieser beginnt erst einmal mit einer Intensitätsbestimmung mittels ODEM ARCANUM, die entsprechend der Tabelle auf Seite 173 um 9 Punkte erleichtert ist: 4 Punkte für die 4 pAsP und 5 für die enthaltenen 75 AsP. Gleichzeitig ist die Probe um 4 Punkte erschwert (die Hälfte der Schwierigkeit bei der Erschaffung). Ihm gelingt es, 8 ZfP in ODEM übrig zu behalten.*

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

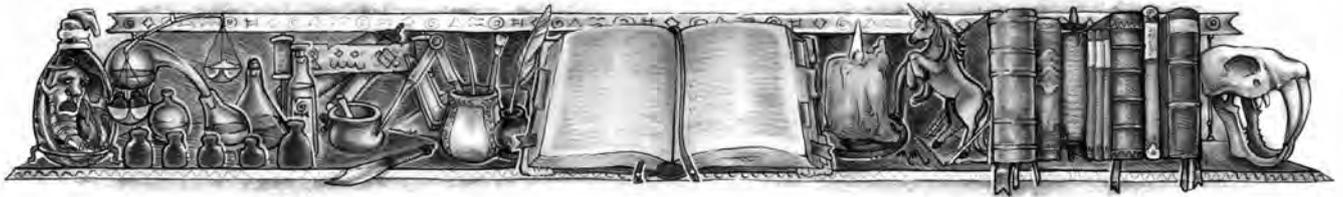
- +4 für die Erschaffungs-Schwierigkeit von +8;
- +4 für die 4 pAsP;
- +5 für die 27 ZfP*, die für das Gelingen der Artefaktherstellung notwendig waren;
- keine Erschwernis, weil die Zauber in gildenmagischer Repräsentation vorliegen;
- keine Erschwernis für besondere Umstände, Tarnzauberei oder Artefaktseele.

АНАЛИЗЕ ПАЧ АУГЕНСЧЕИП

Probe: Magiekunde

- ☞ Die Probe ist unmodifiziert.
- ☞ Eine vorhergegangene Intensitätsbestimmung erleichtert den Vorgang der Strukturanalyse um die Hälfte des Detailgrad-Wertes oder eine frühere Strukturanalyse – aus einem magischen Werk, aus fremden Aufzeichnungen oder von eigener Hand – erleichtert die Probe um ZfP*/2.

Ergebnis: Erreichen die TaP* einen Wert, der (6-Verbreitung der Artefaktthese)*3 entspricht, besitzt der Analysierende Kenntnis von der Existenz von Artefakten mit diesen Charakteristika. Ob es sich tatsächlich um ein solches Artefakt handelt, kann damit nicht erkannt werden



Dies ergibt eine Analyse-Schwierigkeit von +13.

–4 Punkte für die ZfP* des ODEM

–1 für die 4 TaP Magiekunde über TaW 7;

Daraus ergibt sich ein Gesamt-Probenzuschlag von 8 Punkten, was den effektiven ZfW des Magiers auf 6 senkt. Bei seiner ersten Probe bleiben ihm davon 3 Punkte übrig. Weil dies nicht ausreicht, beschließt er, die ZfP* anzusammeln. Nun ist eine erste Selbstbeherrschungs-Probe nötig, ob er weiterhin konzentriert bleibt, was für den geübten Zauberer aber kein Problem darstellt. Die zweite ANALYS-Probe gelingt mit 2 ZfP*, die dritte bringt volle 6 Punkte, die vierte gelingt gerade so, ohne dass ZfP* übrig bleiben. Gleichzeitig misslingt die Selbstbeherrschungs-Probe (die mittlerweile um 3 Punkte erschwert ist), so dass der Magier die Untersu-

chung wegen Übermüdung erst einmal abbrechen muss. Immerhin hat er aber $3+2+6+1 = 12$ ZfP* angesammelt, was ihm folgende Informationen bringt:

Es liegen nur gildenmagische Zauber vor, sie sind durch einen ARCANOVI in das Artefakt gebunden. Drei Ladungen sind enthalten, keine davon ist bisher verbraucht; insgesamt handelt es sich um zwei unterschiedliche Zauber, nämlich um den ILLUSION AUFLÖSEN sowie einen zweiten Spruch, der die Merkmale Antimagie und Eigenschaften trägt (der Magier kennt den PSYCHOSTABILIS selbst nicht, kann ihn also nicht identifizieren), die durch 4 pAsP fixiert wurden. Wenn der Magier nach einer längeren Ruhepause noch einmal anfangen will, könnte er den Bonus von 6 Punkten aus den 12 ZfP* des ersten ANALYS für die zweite Analyse verwenden.

ANALYSE VON ARTEFAKTEN

Intensitätsbestimmung: alle allgemeinen Varianten wählbar, zudem *Analyse nach Augenschein* (nur Vermutung)

Strukturanalyse: alle allgemeinen Varianten wählbar

Intensitäts-Ergebnis: Siehe Tabelle auf Seite 173.

STRUKTURERGEBNIS (ARTEFAKTE)

0–3 ZfP*: **Offensichtliches.** Um welchen Bindenden Spruch handelt es sich (APPLICATUS, ARCANOVI oder INFINITUM) und in welcher Repräsentation liegt er vor? Wenn ein einzelnes Merkmal und/oder eine einzelne Repräsentation in dem Objekt deutlich überwiegt (wenigstens bei der Hälfte der Wirkenden Sprüche vorhanden ist), kann auch dies erkannt werden.

4–7 ZfP*: **Deutliches.** Alle Repräsentationen der Wirkenden Sprüche können erkannt werden. Weiterhin lässt sich eine Aussage über die Anzahl der möglichen Ladungen und die Menge der noch unverbrauchten Ladungen bzw. über die Art der Permanenz treffen. Die Anzahl der unterschiedlichen Zauber ist nur dann erkennbar, wenn sie die ZfP* nicht übersteigt, andernfalls gilt schlicht die Mengenangabe 'viele Zauber'; gleiches gilt für die Anzahl der gespeicherten pAsP. Wenn ein Zauber deutlich überwiegt (also wenigstens die Hälfte aller gespeicherten Sprüche ausmacht), wird er erkannt. Wenn der Zauberer ihn selbst nicht kennt, kann er immerhin seine Merkmale zuordnen. Eine Okkupation wird erkannt.

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

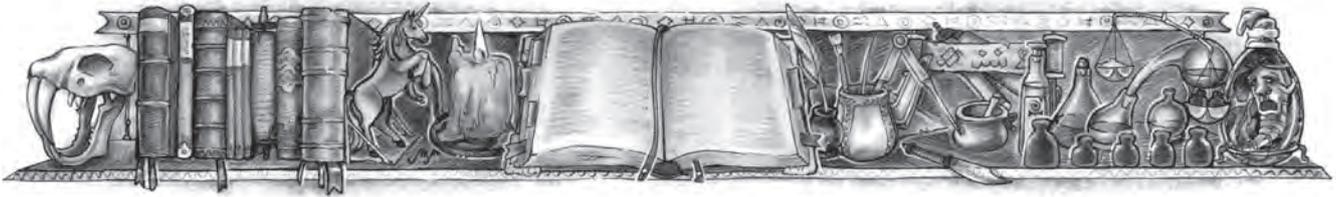
13–18 ZfP*: **Verborgenes.** Alle Zauber sind einzeln zu unterscheiden. Bekannte Formeln werden erkannt, unbekannte können in ihrer Wirkung eingeschätzt werden. Bei dominierenden Zaubern sind auch Details über Modifikationen und Varianten erkennbar. Es können Aussagen über die Intensität der einzelnen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

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

ANALYSE VON ZAUBERZEICHEN

Zauberzeichen sind graphisch fixierte Verzauberungen auf Gegenständen, Mobiliar oder Gebäudeteilen. Oftmals ist die Existenz einer Glyphe oder Rune offensichtlich, manchmal sind sie aber auch versteckt – absichtlich in schmückende Verzierungen eingearbeitet oder unabsichtlich durch Staub bedeckt oder von Ranken überwuchert. Die hier beschriebenen Analyse-Methoden gehen davon aus, dass das Zauberzeichen bereits entdeckt wurde. Bereichs-Zauber wie die ODEM-Varianten oder der OCULUS ermöglichen auch das Auffinden einer versteckten Glyphe.

Eine Besonderheit bei Zauberzeichen ist, dass sie noch nach Ablauf ihrer Wirkung, beispielsweise einem einmaligen Bann oder Schutz, als 'magisch' gelten, im Gegensatz zu einem einmaligen Zauberspruch, der sich nach Ablauf seiner Wirkung verflüchtigt. Somit lassen sich auch inaktive und verbrauchte Zauberzeichen magisch analysieren. Wenn man ihre Wirkungsweise entschlüsselt, kann man sie sogar reaktivieren. Die *Analyse-Schwierigkeit* eines Zauberzeichens wird maßgeblich durch seine *Komplexität* bestimmt, die je nach Situation modifiziert werden kann.



ANALYSE-SCHWIERIGKEIT (ЗАУБЕРЗЕЧЕН)

Die *Analyse-Schwierigkeit* wird bestimmt durch die einfache *Gesamt-Komplexität* des Zeichens mitsamt aller Zusatzzeichen, sofern die nötige Sonderfertigkeit (*Zauberzeichen* oder *Runenkunde*) dem Analysierenden bekannt ist. Ohne Kenntnis einer dieser Sonderfertigkeiten wird die *Gesamt-Komplexität* verdoppelt.

- ☞ +10 für ein inaktives Zeichen
- ☞ + RkP*/2 aus dem *Zusatzzeichen Tarnung* (schützt auch vor Entdeckung durch *Sinnenschärfe*)
- ☞ + RkP*/3 aus dem *Zusatzzeichen Magiewiderstand* oder *Zeichen gegen Magie* (kumulativ)
- ☞ +1 bis +5 durch profane Tarnung oder Verschleierung eines Zeichens durch Einbettung in Kalligraphie und Ornamentik, bauliche Verhüllung und andere Methoden (Meisterentscheid)

ANALYSE NACH AUGENSCHEN

Die bildliche Komponente des Zauberzeichens lässt sich durch eine augenscheinliche Analyse untersuchen und je nach Kenntnis des Analysierenden in ihre einzelnen Wirkungsaspekte zerlegen. So bietet bereits die profane Examination der Glyphe, Rune oder des Zauberkreises dem Betrachter einige Informationen. Ein Ansammeln ist nicht möglich.

ANALYSE NACH AUGENSCHEN

Probe: *Magiekunde* (Spezialisierung *Magiehistorie* gilt)

- ☞ Die Probe wird um die *Analyse-Schwierigkeit* erschwert.
- ☞ Eine vorhergegangene *Intensitätsbestimmung* erleichtert den Vorgang der Strukturanalyse um die Hälfte des *Detailgrad*-Wertes oder eine frühere *Strukturanalyse* – aus einem magischen Werk, aus fremden Aufzeichnungen oder von eigener Hand – erleichtert die Probe um *ZfP*/2*.
- ☞ –1 für je drei *TaP Sinnenschärfe* über *TaW* 7.

Ergebnis: Die *TaP*/2* bestimmen das *Strukturergebnis*. Werte über 8 *TaP** bringen keine zusätzlichen Erkenntnisse. Merkmale können nur bei aktiv bekannten Zeichen bestimmt werden. Keine Bestimmung der Wirkungsdauer möglich.

*Der Grabr... Entdecker Yunus ay Ihindia ist im Auftrage eines reichen Potentaten aus Khunchom in ein altes Herrschergrab in den Ausläufern des Khoramgebirges eingedrungen, um das Medaillon der Sterne, ein legendäres astrologisches Artefakt, zu finden. Vor einer mächtigen, reich durch Bildhauerei und Intarsienkunst verzierten doppelflügligen Tür hält Yunus inne, denn der Erbauer dieser Gruft hat sicherlich Fallen gegen unbefugtes Eindringen versteckt. Der geschickte Yunus verlässt sich in solchen Situationen auf sein untrüglichen Magiegespür, in dem er einen *TaW* von 12 besitzt. Er erzielt bei einer Probe insgesamt 10 *TaP**. An der Tür kann er keinerlei Magie feststellen, aber weil sein linker Arm zu zucken anfängt, wendet er sich der Wand links neben dem verschlossenen Zugang zu – nichts zu sehen, aber Yunus hat einen Verdacht. Er trinkt einen Willenstrunk, den er von seinem Auftraggeber erhal-*

*ten hat – und siehe da: plötzlich erscheint eine magische Sigille. Auch wenn er kein Magier ist, so hat sich Yunus in der Theorie der Zauberzeichen fortgebildet und versucht, aus den Linien die Bedeutung des Zeichens herauszulesen. Er bemüht eine Analyse nach Augenschein. Seine *Magiekunde* beträgt 8, seine *Sinnenschärfe* allerdings hervorragende 16. Er weiß noch nicht, dass es sich um ein Ungesehenes Zeichen mit der Zusatzglyphe Kraftquellenspeisung handelt (Gesamt-Komplexität 10, 3 *pAsP*). Nach Verrechnung besitzt er noch 3 *TaP*, von denen er nach der Probe einen übrig behält. Die Glyphe selbst ist ihm unbekannt, aber er erkennt deutlich die Sigille für Illusion, was seine Annahme einer versteckten Geheimtür untermauert. Nach etwas Herumprobieren entriegelt er den Schließmechanismus und kann die Grabkammer betreten.*

*Yunus' Glück war in diesem Fall sein Magiegespür. Denn nur auf diese Weise konnte er die Magiekonzentration an der unverdächtig aussehenden Wand entdecken. Hätte er sich dagegen an der Tür zu schaffen gemacht, hätte er ein Fallensiegel ausgelöst, welches durch die Zusatzzeichen Kraftquellenspeisung und Tarnung gesichert war. Ein Eindringversuch hätte ihm 2W6+12 TP eingebracht, und mit einer Gesamt-Komplexität von 10 (3 für das Fallensiegel, +5 für die Kraftquellenspeisung, +2 für die Tarnung) und weiteren +6 als Effekt des Tarnungs-Zeichen (hingegen –3 für die permanenten *AsP*) wäre es von kaum jemandem zu entdecken gewesen. Eine perfide Irreführung des Erbauers (im Türsturz hinter der Pforte hätte sich auch noch ein Fallbeil versteckt).*

ANALYSE VON ZAUBERZEICHEN

Intensitätsbestimmung: alle allgemeinen Varianten wählbar. **Strukturanalyse:** alle allgemeinen Varianten wählbar, zudem *Analyse nach Augenschein*.

Intensitäts-Ergebnis: Siehe Tabelle auf Seite 173.

STRUKTURERGEBNIS (ZAUBERZEICHEN)

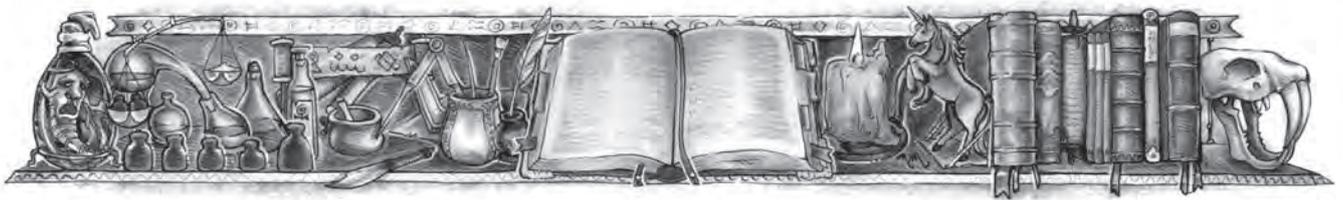
0–3 *ZfP:** **Offensichtliches.** Erkennen des Haupt- oder Grund-Zauberzeichens, sofern aktive Kenntnis dieses Zeichens vorliegt, ansonsten Erkennen des Hauptmerkmals dieses Zeichens, falls Merkmal bekannt.

4–7 *ZfP:** **Deutliches.** Erkennen eventueller Zusatzzeichen (z.B. *Satnavs* Siegel) und korrekte Identifikation, sofern Kenntnis dieser Zusatzzeichen vorliegt. Grobe Einordnung der Wirkung des Grund-Zauberzeichens und grobe Schätzung der ursprünglichen Wirkungsdauer.

8–12 *ZfP:** **Detailliertes.** Alle Komponententypen (zu Komponenten siehe Seite 140) werden erkannt. Erkennen aller Merkmale – sofern bekannt – der Gesamt-Komplexität, genaue Bestimmung der Wirkungsdauer.

13–18 *ZfP:** **Verborgenes.** Exakte Bestimmung aller Komponenten, sofern bekannt. Falls das Grund-Zauberzeichen unbekannt ist, erlangt man hiermit Kenntnis über seine Wirkung. Bestimmung des eventuellen Auslösers.

19+ *ZfP:** **Geheimen.** Exakte Entschlüsselung aller Komponenten und Bedingungen, die eine Rekonstruktion oder ein Reaktivieren ermöglicht. Ermittlung der durch unbekanntes Sigillen festgelegten Nebenbedingungen.



MAGISCHE MATERIALIEN UND ALCHIMISTISCHE ZUTATEN

Anmerkung: Die hier vorgestellten Informationen sind in ihrer Gesamtheit als **Meisterinformationen** zu betrachten. Aktuell gibt es keinen aventurischen Gelehrten, der über sämtliche hier vorgestellten Kenntnisse verfügt. Die Regeln zu den Modifikationen durch verwendete Materialien gelten zudem als **Experten-Regeln** und sind daher optional. Sie sind außerdem keinesfalls vollständig, sondern sollen Spielrunden ermutigen, mit diesen Geheimnissen und magischen Kuriositäten nach eigenen Vorstellungen zu verfahren.

»*Spinnsteyn: Dies begehret Zauberding gewinnst du auf fulgend Weys: Du fangst eyn dick, alt Spinn unt helst sie in eyn Schachtel oder eyn Glas sieben Jahr lang verschlossen. Eynmal im Jahr klupfst du dagegen unt rufst: "Hermetika! Hermetika! Aranea lapis erit!". Dann verzehret die Spinn sich selbstent und verwandelt sich in eyn roth, gesprekelt Steyn. Er ist eyn Steyn der Wandlung, unt wer ihn verschluckt, wird zu eyn Wesen, halb Spinn, halb Mensch. Dies fyr sieben Tag, dann sterbet er.*«

—Arachnoides Almagest, Exemplar aus der Sammlung verbotener Schriften zu Wehrheim

»*So, Tulef, du möchtest also am liebsten einen Ring aus Gold mit dem Bannbaladin-Mantra verzaubern, ja? Oh du Sohn des Unwissens (schlägt ihn mit der Rute), wie oft wies ich schon darauf hin, dass Gold das königliche Metall und das Metall der Könige ist. Es duldet die Kraft nicht über sich. Mach der alten Tradition der Mudramulim keine Schande! Wenn du nicht lernst, welche Grundstoffe und Affinitäten der Arkanogenese zuträglich sind und welche ihr abträglich, wirst du es niemals schaffen, den Ring auch nur mit einem simplen Flim Flam zu hermetisieren!*«

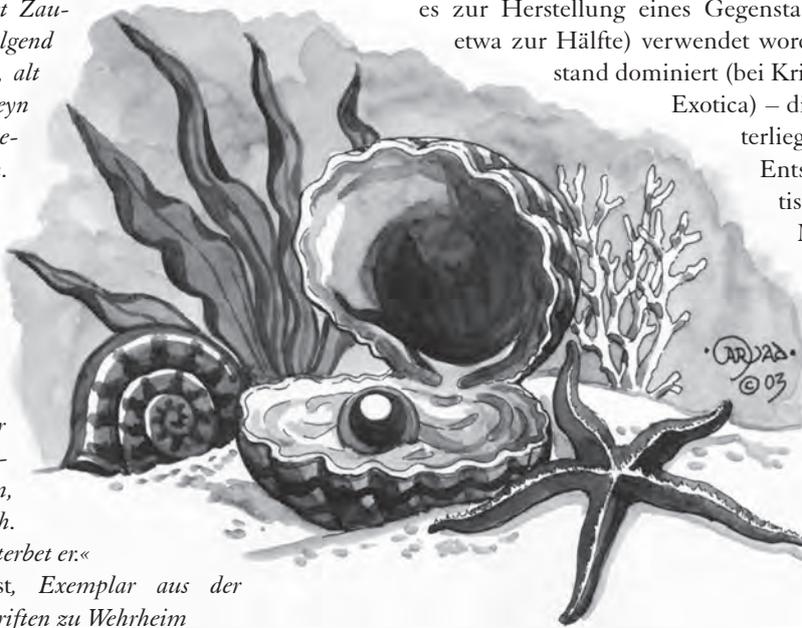
—Meister Khadil Okharim bei der Unterweisung von Eleven der Drachenei-Akademie zu Khunchom, Übersetzung aus dem Tulamidya

Artefaktmagie, Alchimie und die Kunst der Glyphen und Runen haben einen wesentlichen Punkt gemeinsam: sie sind gegenständlich. Ein Alchimist benötigt eine Reihe von Zutaten, aus denen er ein wirksames Gebräu mischt, ein Runen- oder Glyphenzeichner schreibt die Magie förmlich auf Papier, Per-

gament oder Mauerwerk, Holz oder Haut, oft sogar mit speziellen Tinten und Federkielen. Und der Artefaktmagier benötigt stets einen Gegenstand, der die Verzauberung tragen muss.

Ob nun Hölzer und andere pflanzlichen Produkte, ob Edelsteine oder Metall, tierische Erzeugnisse oder Exotica – die aventurische Wissenschaft kennt eine Reihe von verwertbaren Materialien, die im folgenden Kapitel vorgestellt und in ihren Wirkungen umrissen werden sollen. Die hier genannten Auswirkungen dieser Materialien kommen nur zum Tragen, wenn es zur Herstellung eines Gegenstandes überwiegend (d.h. etwa zur Hälfte) verwendet worden ist oder den Gegenstand dominiert (bei Kristallen, Edelsteinen oder Exotica) – die genauen Kriterien unterliegen der spielleiterlichen Entscheidung. Bei alchimistischen Elixieren sind die Modifikatoren bereits abgegolten und in die Wirkung des Gebräus mit eingeflossen.

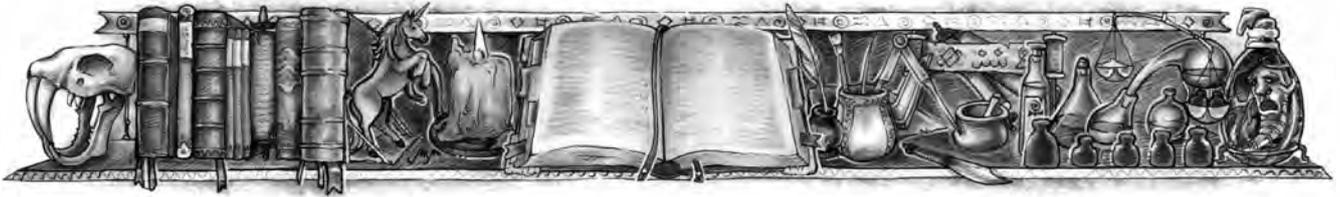
Selbstverständlich kann nicht jede in einem Rezept verwendete Substanz vorgestellt werden, die Auswahl hier beschränkt sich auf die bedeutendsten Materialien.



AFFINITÄTEN UND SYMPATHETIK

Die aventurische Magie, insbesondere die in diesem Buch geschilderte Artefaktherstellung und Alchimie, wird durch die Theorie der *Sympathetik*, auch bezeichnet als *Affinität*, *Analogie* oder *Sympathie*, bestimmt. Werkstoffe, Zutaten und Substitutionen müssen sorgfältig ausgewählt werden, da zwischen einzelnen Materialien wiederum Affinitäten und ungewünschte Wechselwirkungen existieren können.

Die 'Wissenschaft' der Sympathetik ist umstritten und wird von zahlreichen Alchimisten, Zaubern, aber auch Philosophen und Elementartheoretikern kontrovers vertreten. Sie sind der Überzeugung, dass 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. Mit Hilfe



ZU DEN PREISEN UND VERFÜGBARKEITEN

Die Preise und Verfügbarkeiten der hier vorgestellten Materialien sind keine festen Werte, sondern unterliegen häufigen Schwankungen. Angegeben ist in etwa die Summe, die ein reisender Händler seinen Stammkunden berechnen würde, unter der Voraussetzung, dass es keine Probleme mit der Verfügbarkeit gibt. Kräuter, Hölzer oder Metalle mag es auch vor Ort geben, aber Exotica unterliegen oft großen Preisschwankungen. Einen echten Markt alchimistischer Zutaten gibt es nur für häufig verwendete Stoffe, für Schwefel, Vitriol, Pech und Harze, Blutulmenholz oder Meteoreisen. Mit ein wenig Glück findet sich in einer größeren Stadt bereits ein Händler, der sich auf solche Materialien spezialisiert hat und auch seltenere Dinge verkauft.

Wer seltene oder individuelle Zutaten benötigt – Drachenblut, ein Henkersbeil, das Haar eines Albino-Erdhörnchens – muss in der Regel selbst nach diesen Ingredienzien suchen oder jemanden damit beauftragen. Nicht selten schickt ein Alchimist daher eine Heldengruppe in die entlegenen Winkel Aventuriens. Die Beschaffung seltener oder obskurer Zutaten ist ein Abenteuer für sich und kann daher auch den Mittelpunkt eines Szenarios darstellen.

Eine Preisliste findet sich im Anhang auf Seite 206.

sympathetischer Analogien ist es Alchimisten und Zauberern bereits gelungen, erstaunliche Erfolge zu erzielen, bestehende Rezepturen abzuwandeln oder Zauber und Rituale zu modifizieren. Daher ist man sich inzwischen einig, dass der Sympathetik-Theorie einige Wahrheit anhaftet, doch lassen sich diese Gesetze im Grunde nur durch Experimentieren ermitteln, weswegen es auch viele Fehlannahmen und falschen Theorien gibt.

Die nachfolgende Aufzählung von Affinitäten entspringt den Überlegungen zur Elementartheorie. Sie ist keinesfalls vollständig, noch kann sie den Anspruch erheben, korrekt zu sein. Die Liste soll Ihnen als Spieler und Meister des Schwarzen Auges ein Beispiel geben, auf welche Weise sich sympathetische Affinitäten für die Alchimie und die anderen Bereiche der magischen Wissenschaften nutzen lassen. Weitere mögliche Grundlagen für Affinitäts-Systeme sind die Petromantie (zu Edelsteinen ab Seite 190) und die Astrologie (siehe Kasten). Beachten Sie auch die Kapitel **Die Macht der Elemente** in **WdZ 379ff.** (viel Hintergrund zu den Elementen) und **Madamal im Ogerkreuz** in der **Geographia Aventurica 189ff.** (für astrologische Zusammenhänge).

FEUER

Allegorien: Licht, Wärme, Hitze, gewaltsame Veränderung, Aggressivität, Vernichtung, Erneuerung, destruktive Zauberei, schöpferischer Geist, die Sprache, körperliche Liebe, drängender Wille, Mut, Fieber, feurige Farben (insbesondere Rot)

Materialien: Rubin, Feueropal und andere feurige Steine, Kohle, Schwefel, Phosphor, Pyrophore, leicht brennbare Materialien, Säuren, Pyrit, Kupfer, scharfe Gewürze, BerserkerSpeichel, Teile feuerspuckender, feuerresistenter oder anderer, dem Feuer ver-

bundenen Lebewesen (z.B. Tatzelwurmblut, Sekret des Feuersalamanders, Nesseln der Feuerqualle, Säure der Riesenameise)

Astrologie: Planet Kor, Stern Sulvo, die Sonne, Sternbilder Stute, Drache, Ogerkreuz und Held, Praios-Monat, der Sommer, Feuertag, Praios, Rondra, Ingerimm

WASSER

Allegorien: Veränderung, stete Wandlung, Tiefe, Grenzenlosigkeit, unergründlicher Geist, Melancholie, Musik, Friedfertigkeit, Wahnsinn, Eleganz und Gewandtheit, verwandelnde und verändernde Zauberei, Farben des Wassers (insbesondere Grünblau und Blau)

Materialien: Aquamarin, Saphir, Lapislazuli, Gwen Petryl und andere blaue und grünblaue Steine, Mondsilber, Quecksilber, Elektrum, Zinn, klares Quellwasser, Nebel, Haar vom Gestaltwandler, Teile und Ausscheidungen von Lebewesen aus dem Wasser (z.B. Delphinzähne, echte Tinte, Walblas)

Astrologie: Planet Nandus, Sternbilder Delphin und Nachen, Efferd-Monat, Regenzeit, Wassertag, Efferd

FELS / ERZ

Allegorien: Beharrungsvermögen, Beständigkeit, Festigkeit, Härte, Ordnung, Bildhauerei, Starrsinn, Willenskraft, Unbeugsamkeit, Stärke und Ausdauer, Trägheit (auch geistig), Sumus Griff, Kristallomantie, bisweilen auch Antimagie, graue und schwarze Farben (insbesondere allerdings Orange)

Materialien: Diamant, Granat, Eisen, Blei, Basalt, Granit und andere Gesteine und Erze (insbesondere schwere und feste), Kokosnuss, Kastanienfrüchte, Chitin vom Großen Schröter, dicke Spinnweben, Haut der Basilisken-Panzerkröte, Schildkrötenpanzer

Astrologie: Planet Levthan, Sternbilder Hammer und Amboss, Eisbär und Gehörn, Ingerimm-Monat, Markttag, Ingerimm

LUFT

Allegorien: Wind und Sturm, stete Bewegung, Flüchtigkeit, Illusion, Unbeständigkeit, Rastlosigkeit, Flinkheit, Gesang, Hellsicht-, Verständigungs- und Telekinesemagie, helle Farben (insbesondere Gelb und noch mehr Farblosigkeit)

Materialien: Lapislazuli, Opal, Quecksilber, Bimsstein, Neunaugenhaar (Gestein), Windkanter, klare (und farblose) Materialien, Gase, Düfte, Räucherwerk, Ambra, Ahornfrüchte, Flugsamen vom Löwenzahn, Teile fliegender Lebewesen (vor allem Federn, Schwingen, Schmetterlingsstaub), Sylphenhaar

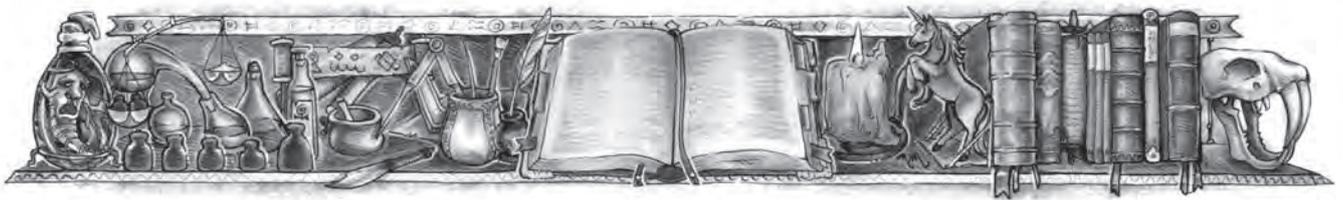
Astrologie: Planet Aves, der Elfenstern, Sternbild Pfeil, Nordlichter, Tsa-Monat, Windstag, Rondra

HUMUS / ERDE

Allegorien: Lebenskraft, Wachstum, Kreisläufe, Werden und Vergehen, natürlicher Tod, Verrottung, Eingebung, Malerei, Heilzauberei, grüne und erdene Farben (vor allem aber Grün)

Materialien: Achat, Smaragd, Hämatit, alles Lebende (insbesondere Heil-, aber auch Giftpflanzen, frisches Holz und Baumriesen), Kompost, Organe, Theriak

Astrologie: Planet Simia, Sternbilder Storch, Eidechse, Harfe und Kelch, der Elfenstern, der Satinav-Stern, Peraine-Monat, Frühling und Herbst, Erdstag, Peraine



Eis

Allegorien: Kälte, Dunkelheit, Tod, kalte Rationalität, Logik, Wissen, Schrift, Gefühllosigkeit, Zeitlosigkeit, Stillstand, Erstarrung, Temporalzauberei, Farben des Eises (insbesondere aber Violett)

Materialien: Bergkristall, Diamant, Onyx, heller Aquamarin und andere durchsichtige oder hellblaue Edelsteine, Meteor-eisen, Mondsilber und unveränderliche Erze wie etwa Gold, Eis und Schnee, Vampirzähne, Skarabäus (Tod), Silberfuchs, Talaschin, Teile von kälterestistenten Lebewesen

Astrologie: Planet Marbo, Satinav-Stern, Sternbilder Rabe, Eisbär und Uthars Pforte, Firun-Monat, der Winter, Rohalstag, Firun

KRAFT

Allegorien: Magie, Ausstrahlung, Geist, Selbstüberzeugung, Kontrolle, Herrschaft, Beeinflussung, Aufbegehren, Umsturz, Metamagie, seltener Antimagie, Limbus, Farbe Schwarz

Materialien: Onyx, Karfunkel, Mondsilber, Meteoreisen, magische Materialien, Kairan, Alraune, Walnuss, Teile / Produkte von magischen Lebewesen (z.B. Skarabäus, Nachtwind, Iknaria, Kobold, Einhorn, Drache), Essenz von Geisterwesen

Astrologie: Madamal (insbesondere Vollmond), Rohalstern, Borbarad-Stern, Nordstern, Sternbild Fuchs, Hesinde-Monat, Sonnenwenden, die Tagundnachtgleichen, Praiostag

GLEICHGEWICHT DER ELEMENTE

Allegorien: Harmonie, Gemeinschaft, die Zahl Zwei und ihre Quadratzahlen, symmetrische Körper, Hexagramm und Hexagon

Materialien: Quecksilber, Titanium, Äther aus dem Limbus, Gwen Petryl und andere primordiale Materie, mehreren Elementen zugeordnete Materialien, z.B. Koralle (Humus-Wasser), Lignolith (Humus-Erz), Obsidian (Feuer-Erz)

Astrologie: Planet Horas, der Borbarad-Stern, Sternbild Ringe, die Tagundnachtgleichen im Herbst und Frühling



SYMPATHETISCHE ASTROLOGIE

Das Sternennetz, das sich allabendlich über dem aventurischen Himmel zeigt, ist eine reichhaltige Quelle für allerlei Affinitäten und sympathetische Zuschreibungen. Auch die Wahl von Wochentag oder Monat kann einen Einfluss auf die Zubereitung eines Elixiers oder Verzauberung eines Artefakts oder einer Glyphe nehmen. Es ist schier unmöglich, alle Affinitäten darzulegen, zumal es in den verschiedenen Repräsentation bisweilen unterschiedliche Zuschreibungen gibt. Die folgende Liste mag Ihnen eine Hilfestellung sein, um weiterführende Affinitäten zu bestimmen.

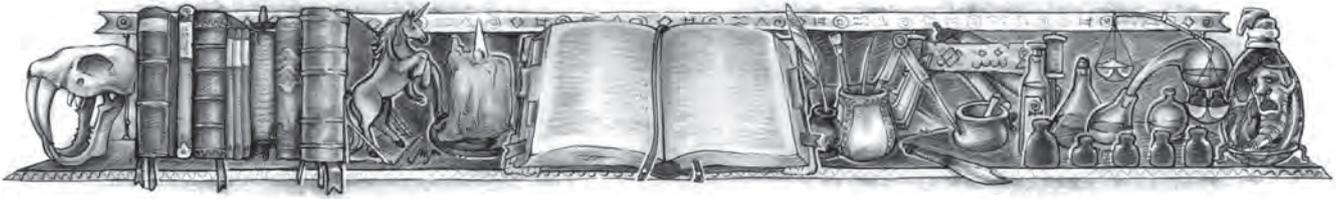
☞ **Wochentage:** In der Astrologie sind die einzelnen Wochentage mit Wandelsternen assoziiert. Die Zuordnung lautet: Windstag/Aves, Erdstag/Simia, Markttag/Horas, Praiostag/Ucuri, Rohalstag/Nandus, Feuertag/Kor, Wassertag/Marbo. Aus dieser Assoziation lassen sich bereits bestimmte Affinitäten bestimmen: der Rohalstag ist geeignet, um große Mengen astraler Energie einzusetzen, außerdem gelingen Zaubermittel und Kraftspeicher an diesem Tage besonders gut. Der Praiostag stärkt den Willen des Zaubersers bzw. Alchimisten und begünstigt Schutzzauberei jeglicher Art.

☞ **Monate:** Alchimisten und Zauberser, die nach dem zwölfgöttlichen Kalender leben, wählen für schwierige Elixiere einen passenden Mond im Jahreslauf, so eignet sich der Perainemond besonders zur Herstellung spagyrischer Mittel (auch wenn viele benötigte Heilkräuter eher im Herbst frisch erhältlich sind). Um jeden Preis zu vermeiden gilt es, ein Elixier während der Namenlosen Tage zuzubereiten. Kalifatische Alchimisten, etwa an der Akademie zu Mherwed, kennen gänzlich verschiedene Zuordnungen.

☞ **Tag oder Nacht:** Vielfach wird Zauberei in der dunklen Tageshälfte durchgeführt, da hier die Sternbilder zum Vorschein kommen. Die *Alchimie der Sonne* erfordert jedoch zumeist eine Herstellung bei Tageslicht, bisweilen sogar direkte Mittagssonne, was man beim Bau des Laboratoriums berücksichtigen muss.

☞ **Mondphase:** Die unterschiedlichen Mondphasen – Helm, tote („verhüllte“) Mada, Kelch, volle Mada („Rad“) – können Einfluss nehmen. Der Helm steht fürs Verblässen, für den Niedergang, der Kelch für die Erweckung und Entstehung, tote und volle Mada lassen sich ebenfalls als Lebendigkeitssymbole interpretieren, manipulieren aber auch astrale Ströme.

☞ **Sternenhimmel:** Viele Sternbilder und Planeten besitzen eine elementare Affinität (siehe Liste weiter oben). Sie können auch in einem anderen Sinn sympathetisch genutzt werden. So etwa steht der Wandelstern Marbo für Vergänglichkeit und Beendigung, Uthar hingegen für die eher zielgerichtete Antwort und (Er-)Lösung. Positive Einflüsse auf Zauberei und Alchimie besitzen die Sternbilder *Schlange*, *Eidechse*, *Drache* und *Ringe* sowie der Planet *Simia*, während man sich vor *Greif* (außer vielleicht bei der Alchimie der Sonne), *Eisbär*, *Ogerkreuz*, *Satinav* und *Levthan* hüten sollte. Da aber alle Sternbilder und Planeten zueinander in Konjunktion stehen und auch chaotische und siebtsphärische Zauberei durch Affinitäten begünstigt werden kann, gibt es für jede Sternkonstellation eine Verwendung, selbst für die *Sternleere*. Eine Liste von Sternbildern und ihrer astrologischen (nicht notwendigerweise auch eindeutigen sympathetischen) Bedeutung finden Sie in **GA 196**.



METALLE UND LEGIERUNGEN

Metalle und Metallverbindungen, so genannte Legierungen, finden vor allem in der Artefaktmagie Anwendung. Ihr Einsatz in der Alchimie ist meist auf geringe Zugaben in Form von Spänen beschränkt. Man unterscheidet die *klassischen Metalle*, die zumeist für profane Zwecke verwendet werden, von den *magischen Metallen* und sonstigen Metallen, die keiner dieser Klassen zugeordnet werden können.

KLASSISCHE METALLE

Die klassischen Metalle zeichnen sich durch eine hohe Vielseitigkeit in ihrer Nutzung aus. Aus ihnen werden Werkzeuge hergestellt, Waffen oder Rüstungen, teilweise sogar Feinwerkzeuge und –gegenstände sowie Schmuck. Nach der zwergischen Metallurgin *Gerhala Tochter der Nortgrima* unterscheidet man verschiedene Klassen von Metallen (in aufsteigender Reihenfolge): *unedle* (Kupfer, Eisen, Zinn und Blei), *halbedle* (die ‘natürlichen Legierungen’ Messing und Bronze sowie Antimon und Wismut) und *edle* (Silber, Quecksilber, Gold, Meteoreisen, Mondsilber, Zwergensilber, Zwergengold), gefolgt von den fünf *magischen Metallen* Mindorium, Arkanium, Endurium, Titanium und Eternium. Andere alchimistische Lehren ermitteln andere Rangfolgen, etwa unter Berücksichtigung der Resistenz gegen Säuren. Die jüngst produzierten alchimistischen Metalle sind in diesen Klassifikationen noch nicht zu finden.

Der These von den ‘Sphärischen Similaritäten’ zufolge besitzen Metalle umso stärkere Affinitäten zur Magie, je weiter sie in der sphärischen Ordnung von der ersten Sphäre entfernt stehen. Eisen und Zinn beispielsweise werden der Zweiten Sphäre (Dere und Feste), manchmal sogar der Ersten Sphäre (Ordnung und Stillstand) zugeordnet und sind daher kaum empfänglich für die Zauberei, die mit der Sechsten Sphäre (Sterne und Kraft) assoziiert ist. Gold soll aus der Fünften Sphäre stammen, wird daher auch als ‘Metall der Götter’ bezeichnet.

☞ **Kupfer, Zinn, Blei, Messing und Bronze** sind alltägliche Gebrauchsmetalle. Sie finden in vielen Artefakten Verwendung, da sie relativ günstig sind und die Entfaltung der magischen Energie nur in geringem Maße hemmen. (ARCANOVI +1, Proben wirkender Sprüche je +1)

☞ **Eisen** gilt als ungeeignet. Es übt einen deutlich negativen Einfluss auf die Zauberkräfte aus und hemmt Verzauberungen aller Art (ARCANOVI +3, Proben wirkender Sprüche je +2; alle Zauber kosten 1 AsP mehr als angegeben; Okkupation +3, Nebenwirkungen +3). Einige teurere und oft seltene Stahlliegierungen, vor allem *Toschkriil-Stahl* und *Zyklophenstahl*, verhalten sich wesentlich affiner.

☞ Die halbedlen Metalle **Antimon** (bläulichweiß, spröde) und **Wismut** (rötlichweiß) werden vornehmlich für Legierungen verwendet. Aus magischer Sicht bietet ihre Neutralität gegenüber Verzauberungen (keine Erschwerisse, kein erhöhtes Risiko für Nebenwirkungen und Okkupation) jedoch einige Vorteile. Die Lettersätze moderner Druckstöcke bestehen häufig aus einer Legierung aus Antimon und Blei.

☞ **Silber** besitzt von Natur aus eine bannende Wirkung gegen magische und widernatürliche Wesenheiten (Wirkende

Sprüche zur Vertreibung von Sphärenwesen –2; Kosten –2 AsP, Okkupation +2). Waffen mit silbernen Klingen erweisen sich als hoch wirksam gegen Werwesen und andere Kreaturen. Für verzauberten Schmuck wird gerne Silber als Material gewählt, wenn Mondsilber nicht erschwinglich ist.

☞ **Quecksilber** ist ein berühmtes alchimistisches Metall, da es sich der Lehre zufolge in alle anderen Metalle verwandeln kann und so zum Sinnbild der Wandelbarkeit geworden ist (was auch den Namen der Magierakademie *Halle des Quecksilbers* in Festum erklärt). Ob seines zumeist flüssigen Zustands ist es bei Artefakten nur schwer zu verwenden (Zauber mit dem Merkmal *Objekt* je –2, bei Umformung von Metallen –4), und wird daher vor allem in der Alchimie eingesetzt.

☞ **Gold** ist nicht nur ausgesprochen wertvoll und begehrt, sondern lenkt auch den Fluss der Sphärenkräfte und lässt sich keine Zauberei aufzwingen (ARCANOVI +2; Okkupation –3, Art der Okkupation +2). Im Artefaktbau wird es daher selten verwendet. Nach Farbe, Herkunft und Reinheit werden *Meergold*, *Ucwigold*, *Rotgold* und *Weißgold* unterschieden.

☞ Von großer Bedeutung ist dagegen **Mondsilber** (silbergrau, schwer), auch zwergisch **Platin** genannt. Es stammt Legenden zufolge vom Madamal, was auch die Ursache für seine hohe Formbarkeit unter arkanen Gesichtspunkten begründen soll. Verzauberte Schmuckstücke bestehen bevorzugt aus Mondsilber. (ARCANOVI –1; Nebenwirkungen –1)

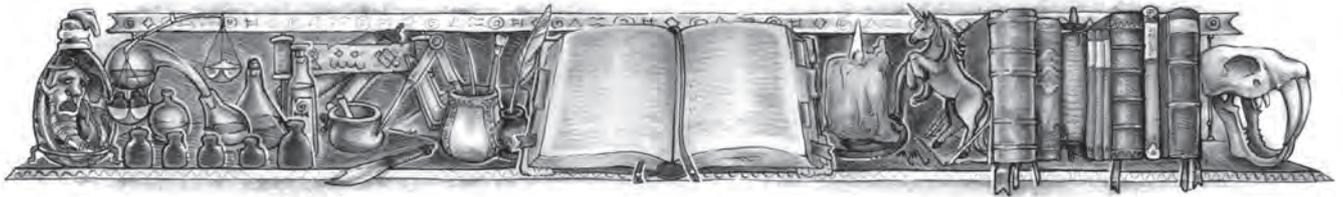
☞ Das silbrig glänzende **Toschkriil** (Zwergensilber) besitzt eine große Härte und wird daher oft zur Veredelung von Waffen- und Rüstungsstahl verwendet. In reinem Zustand wird es nicht verwendet, auch die magiehemmenden Eigenschaften des Eisens lassen sich durch Toschkriil leider nur dämpfen (ARCANOVI +2, Proben wirkender Sprüche je +1; Gesamtkosten +2 AsP; Okkupation und Nebenwirkungen je +2) und nicht vollständig aufheben. **Angrak** (Zwergengold) glänzt tief rotgolden und ist ein sehr schweres Metall. Sein Glanz ist extrem korrosionsbeständig, weswegen es als Legierung für Schmuckwerk sehr begehrt ist. Beide Metalle können nur von zwergischen Händlern erworben werden. Sie widerstehen sogar der goldauflösenden Säure Königswasser.

DIE FÜNF MAGISCHEN METALLE

Die aventurische Metallurgie kennt fünf magische Metalle, die infolge geballter Sphärenkraft aus einem Ursprungsmetall (auch ‘Progenitor’ genannt) entstanden sein sollen. Unter einigen Gelehrten kursiert die Hypothese, dass seit Anbeginn der Zeiten höhere Metalle langsam in das nächstniedrigere Metall zerfallen – ein Grund, weswegen das höchste Metall Eternium gleichzeitig das seltenste ist. Aus magischen Metallen wurden die größten aller Artefakte gefertigt.

Die drei geringen der fünf magischen Metalle – Mindorium, Arkanium und Endurium – finden Anwendung in Alchimie und Artefakterschaffung, während Titanium und Eternium derart selten sind, dass keine regulären Erzeugnisse bekannt sind.

☞ **Mindorium** (*Schlangenglanz*) ist das Geringste der magischen Metalle. Es ist ein hartes, sprödes Metall, dessen Oberfläche je



nach Lichteinfall in den verschiedensten Regenbogenfarben glänzt. Man findet es in der Nähe von Quecksilberablagerungen, es entsteht angeblich, wenn das Quecksilber von geballter Sphärenkraft durchflossen wird. Mindorium ist für Verzauberungen ziemlich unberechenbar und zieht Geister und andere Wesenheiten an. Diesen Umstand machen sich Artefaktmagier gerne zunutze, wenn sie bewusst Artefakte einer Okkupation aussetzen wollen. Tulamidische Mumien tragen Mindoriums schmuck, damit der Körper besser als Wohnstatt für die Seele dienen kann. (Permanente AsP-Kosten um ein Viertel gesenkt; Probe wirkender Sprüche +2, Merkmale *Beschwörung* und *Herbeirufung* -2; Okkupation -5, Art der Okkupation +7, Nebenwirkungen -6). Das Mindoriumerz **Mindorit** lässt sich nur unter schwierigen Umständen verhütten. Mindorium lässt sich zwar recht gut gießen, aber nur schlecht schmieden. Deswegen sind Amulette, Ringe, Siegel, aber auch Streitkolben-Köpfe aus Mindorium möglich, aber keine Klingen. Fundstätten existieren bei Prem, im Orkland, im Ehernen Schwert sowie – am reichhaltigsten – in der Gorischen Wüste. In den Labors von Yol-Ghurmak soll es gelungen sein, Quecksilber in Mindorium umzuwandeln.

☞ Aus Blei entsteht angeblich **Arkanium**, auch *Marboblei* genannt. Es ist von reinweißer bis hellgrauer Farbe, etwas leichter als Gold und noch weicher als Blei. Daher muss es durch Legierung gehärtet werden, will man es weiterverwenden. Waffen lassen sich aus Arkanium nicht herstellen (von Köpfen für Morgensterne oder Streitkolben einmal abgesehen), aber als Material für Verzierungen und Einlegearbeiten, für klassisches Schmuckwerk, ist es dagegen sehr geeignet. Die zauberkräftigen Siegelstöcke der Magierakademien werden aus Arkanium hergestellt.

Das Metall findet sich bisweilen in großen Tiefen in Silber- und Bleierzten und wird regulär gehandelt. Es reagiert gut auf Verzauberung, vor allem weil es lästige Nebeneffekte reduziert. Als **Amulettmetall** wird eine Legierung bezeichnet, die zu gleichen Teilen aus Quecksilber, Mondsilber und Arkanium besteht. (Permanente AsP-Kosten halbiert; ARCANOVI -2, Probe wirkender Sprüche -2, Merkmale *Antimagie* und *Metamagie* -2; Okkupation +7, Art der Nebenwirkungen +4; für *Amulettmetall* sind alle Modifikationen halbiert; Elixierflaschen aus Arkanium vervierfachen die Haltbarkeit des Elixiers, solche aus *Amulettmetall* verdoppeln sie.)

☞ **Endurium** wird auf Grund seiner Farbe auch als *Schwarzstahl* bezeichnet. Es entsteht angeblich aus Meteoreisen und Sphärenkraft und gilt als herausragendes Material zur Fertigung von Waffen. Die Kombination aus Härte und Elastizität übertrifft jeden herkömmlichen Stahl und jede Legierung. Allerdings gelingt nur den besten alchimistisch begabten Stahlkochern und Schmieden, das Material wirksam zu verarbeiten. Die einzige unter Menschen bekannte Lagerstätte Aventuriens befindet sich inmitten der Maraskankette und wird von der Fürst-Komturei kontrolliert. Dort wird das Erz unter unmenschlichen Bedingungen abgebaut, Minenarbeiter leiden bald an der *Enduriumsieche*, die zu Haarausfall, Farbveränderungen der Haut und langsamer Erblindung führt. Obwohl jährlich mehrere hundert Quader Erz gefördert werden, bleiben nach der Verhüttung nur wenige Stein reines Metall davon übrig. Viele bedeutende Schmuckstücke und Waffen, wie die Kaiserschwer-

ter *Silpion* und *Alveranstreu* sowie Waffen für die Boron-Kirche, bestehen aus Enduriumstahl. Weitere Fundorte tief unter Ifrims Ozean sind den Nachtalben bekannt, die auch Rüstungen herstellen, eine weitere Bezugsquelle ist das Güldenland. In der Artefaktherstellung besitzt Endurium eher geringe Wirkungen, für die Waffenproduktion ist es von unschätzbarem Wert (siehe **WdS 188**). Gefäße aus Endurium verfärben darin aufbewahrte Flüssigkeiten und Zutaten schwarz, ohne die Wirkung zu verändern. Luftdicht versiegelt bleiben Elixiere jahrelang haltbar. (Merkmal *Eigenschaften* -2, Okkupation -2).

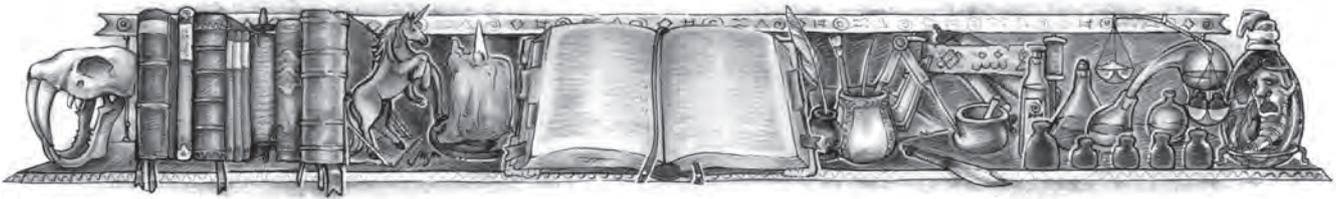
☞ **Titanium** (*Zeitenblende*) besitzt eine helle, silbrige Farbe, die das Licht in einem orangefarbenen Spektrum zurückwirft. Es gilt als Urform der Metalle und wird nur an drei eiferstüchtig von Zwergen gehüteten Orten in Erzadern von Zwergensilber und Zwergengold gefunden und muss in einem komplizierten Verhüttungsprozess von diesen 'Verunreinigungen' abgeschieden werden. Selbst für kleine Mengen des Metalls werden höchste Preise erzielt, man erzählt sich die Geschichte, dass der Alchimist Tyros Prahe seinerzeit eine Unze Titanium für 5.000 Dukaten erwarb. Wegen dieses horrenden Preises findet es in der Alchimie keine Anwendung, Waffen aus Titanium besitzen daher eine große Macht (**Arsenal 124**), unter anderem enthält auch die legendäre Klinge *Siebenstreich* einige Anteile Titanium. (Permanente AsP-Kosten um 3/4 gesenkt, weitere Modifikationen in der Artefaktanwendung nach Meisterentscheid großartig bis spektakulär).

☞ An der Spitze aller Metalle steht **Eternium**, das *Göttergold*. Es ist von hellgoldener Farbe, gleißt von innen heraus und ist noch schwerer als Gold oder Mondsilber. Der Legende nach ist dies das Metall der Götter, welches nirgendwo in der Erde gefunden werden kann, sondern nur als Geschenk der Fünften Sphäre zu den Menschen kommt. Auf Grund seiner Seltenheit sind keinerlei Regeln für die Artefaktherstellung und Alchimie bekannt. Bekannte Artefakte mit Eternium-Anteil sind der *Donnersturm*-Streitwagen, die *Krone der Allweisen* in Kuslik sowie der verschollene *Reif des Mahalet* und das *Yrando-Emblem*. Mutmaßlich bestehen auch Waffen und Rüstungen der Alveraniare und göttlichen Avatare zu Teilen aus Eternium. (Modifikationen nach Meisterentscheid welterschütternd bis äonenumstürzend.)

DIE TRANSSPHÄRISCHE METALLURGIE

Schon seit Generationen erzählt man sich Schauergeschichten von den **Dreizehn Unmetallen**, die von dämonischer Macht durchdrungen sind und direkt aus Niederhöllen stammen sollen. Einige dieser Metalle existieren nachweislich und werden in den Hochöfen Transsiliens aus Erz gewonnen und von gewissenlosen Alchimisten und Schmieden verarbeitet. Dem *Mechanicus von Yol-Ghurmak*, der früher auf den Namen Leonardo von Havena hörte, ist es in jüngster Zeit gelungen, mit alchimistischen Mitteln einige neuartige Legierungen zu erzeugen, man spricht in diesem Zusammenhang von der 'Transsphärischen Metallurgie'.

☞ **Knochenblei** ist ein schweres Metall von stumpfer weißgrauer Farbe, bei dem alles Polieren und Veredeln wirkungslos bleibt. Es gibt keine bekannten Vorkommen und Erzadern, doch es werden angeblich häufig Klumpen des Metalls beim Graben



auf alten Totenäckern aufgefunden. Knochenblei wird eine hohe Anziehungskraft für jenseitige Wesenheiten und gleichzeitig eine bannende Wirkung nachgesagt. Es findet Anwendung in der Bannzauberei und bannenden Alchimie, auch derische Fesseln und Ketten werden daraus geschmiedet. (Proben zur Bannung und Bindung von Sphärenwesen –5; Okkupation –3).

☉ **Narreglas** ist ungleich seines Namens kein Quarz, sondern ein Metall, ein so genanntes *Metallenes Glas*. Es lässt sich in festem Zustand nicht biegen, sondern zerspringt bei zu großem Druck. Flüssig lässt es sich mittels Gussformen in filigrane Muster bringen, auch als dünnes Blech gießen. Das Narreglas ist von geradezu bestechendem silbernem Spiegelglanz und findet daher für feine Schmuckwaren Anwendung. Es heißt, dass jeder, der sein Abbild betrachtet, vom Narreglas getäuscht wird und Gefahr läuft, dass seine Vernunft in Splitter zerbricht. Altulamidische Golems besitzen bisweilen Augen aus Narreglas. (Merkmale *Einfluss* und *Illusion* –1; reduziert die MR um 3, erhöht die Realitätsdichte um 5; bei Patzer während Verzauberung wird die Seele des Zauberers im Narreglas gefangen.)

☉ Im Selemgrund finden Perlentaucher oft größere Erzbrocken, welche sie an die Oberfläche bringen und teuer verkaufen können. Dieses Material hat viele Namen: Grundt-Ertz, Tiefsee-Blei, Khosalith, Dämonen-Ambra und viele mehr, die Krakonier nennen es *Phuk'Z-Yuggut*, doch am bekanntesten ist es als **Krakensilber** oder *Charyptium*. Es entstand mutmaßlich aus dem *Stern von Elem*, den die Götter auf Aventurien hinabschleuderten, und verwandelte sich durch die niederhöllischen Energien Charyptoroths in seine heutige Form. Es verhält sich unvorhersehbar, lässt sich aber durch Einsatz transsphärischer Energien stabilisieren – sowohl karmale als auch astrale und dämonische Kräfte erweisen sich dabei als wirksam. (Merkmale *Limbus* und *Temporal* –2; Okkupation –3, Patzer-Wahrscheinlichkeit bei 19 und 20.)

☉ **Hölleneisen** ist ein Erz, welches Prospektoren in der verdorbenen Wildnis Transsiliens finden. Es entsteht Erkenntnissen zufolge aus herkömmlichen Metallerzen, die geballter dämonischer Präsenz ausgesetzt werden. Auch die Schlacke, die ein durch agrimothische Macht ausgelöster Vulkanausbruch in die Luft schleudert, enthält Hölleneisen. Im reinen Metallzustand besitzt es keine herausragenden Eigenschaften außer einer gegenüber Eisen deutlich verbesserten Magieaffinität (keine Auswirkungen auf Zauberproben, Zaubersprüche kosten 1 AsP mehr als üblich), mit der *transsphärischen Metallurgie* konnten dagegen einige hochwirksame Stahllegierungen geschaffen werden.

☉ **Arcanoferrit** nennt man die Legierung aus Hölleneisen und Silber, die mit Hilfe von *Seelenpulver* (siehe Seite 46) erzeugt wird. Es ist ein vielseitiges Material, aus dem Schmuckstücke und Waffen hergestellt werden können und das vor allem eine hohe Flexibilität gegenüber astralen Manipulationen besitzt. Gegenstände aus Arcanoferrit können mit einem geringen Zusatzaufwand bei Personenverwandlungen wie dem ADLERSCHWINGE oder VISIBILI mitgeführt werden (Probe +3, 3 AsP zusätzlich). Sie besitzen weiterhin die Fähigkeiten von Silber.

☉ **Wolfsstahl** entsteht beim Verhüttungsprozess von Eisen-erz und Hölleneisen unter Beigabe von *Wolfspulver* (siehe Seite

46). Es entsteht ein harter, bruchfester Stahl von leicht violetter Färbung, der sich hervorragend für die Waffenproduktion eignet, allerdings nur von erfahrenen Schmieden verarbeitet werden kann. (Zeit x2, Probe +7, BF –3, TP +1, Preis x8).

☉ **Geisterblech** ist eine Legierung aus Hölleneisen mit Mindorium mit Hinzufügung einiger lolgramothgefälligen Paraphernalia. Das entstehende grünschimmernde Metall ist sehr leicht und dabei stabil, es kann dünn ausgewalzt und präzise geschnitten werden. Es wird verstärkt in der Mechanik und vor allem der Feinmechanik verwendet. Üblicherweise wird es von geringen niederhöllischen Wesenheiten aus der Domäne Lolgramoths okkupiert, die einfache Dienste zu leisten imstande sind. Angeblich wurde auf diese Weise eine niemals fehlgehende Uhr entwickelt. (Merkmal *Dämonisch (Lolgramoth)* –3, bei Okkupation automatisch Besessenheit (niederer Dämon).)

SONSTIGE METALLE UND LEGIERUNGEN

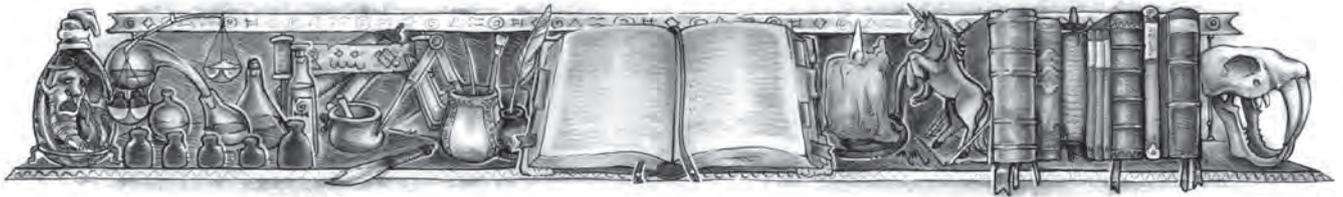
Neben den gebräuchlichen und den magischen Metallen gibt es noch verschiedene andere Werkstoffe, die teils reine Metalle, teils Legierungen sind. Manche Verbindungen sind unbekanntem Ursprungs, andere Legierungen werden durch metallurgische Meisterleistungen bewusst herbeigeführt.

☉ **Elektrum** (*Wassergold*) ist eine blassgelbe bis weiße natürliche Legierung aus Gold und Silber. Sie wird vor allem für Schmuck und Zierrat verwendet, kann aber auch in Armaturen wie Brunnenköpfen oder bei Quellstatuen Anwendung finden, da sie angeblich das Wasser rein hält. (Merkmal *Elementar (Wasser)* –5, *Heilung* –1).

☉ **Zinkum** (*Banchaber Blende*) wird in größeren Mengen in den Hohen Eternen gefördert. Das schwarze Erz mit goldgelben Flecken und Einschlüssen wird insbesondere von Apothekern zur Herstellung von Kosmetika und Arznei verwendet. Wenigen Hüttenkundigen ist das Geheimnis der Messingherstellung (aus Kupfer und Zink) und des Verzinkens von Eisen und Stahl gegen Rost bekannt. Manche Zinkum-Kristalle phosphoreszieren im Dunkeln und erleichtern die Lichtmagie. (Betreffende Zauber und Elixiere –1.)

☉ **Meteoreisen**, ein schwarzes bis tiefblaues oder dunkelrotes Erz, ist ein Himmelsmetall, das sich in niedergegangenen Sternbrocken wiederfindet. Es besitzt eine hohe Affinität zur Zauberei und zieht Sphärenwesen an. Meteoreisen richtet sich oft an der Nord-Süd-Achse aus, weswegen man es beim Bau von Südweisern benutzt. Besonders bei der Herstellung von *Schwarzen Augen* (siehe Seite 129) benötigt man größere Mengen des Metalls. Gefunden werden kann es prinzipiell überall in Aventurien, größere Vorkommen gibt es im Orkland und Svelkland sowie in der Selem Gegend. (ARCANOVI –1; Okkupation –3, Art der Okkupation +6, Art der Nebenwirkungen –3.)

☉ **Orichalcum** ist ein schimmernd türkises Metall und wird in Perlenform in bestimmten Arten von Muscheln gefunden. Es trägt eine große Menge unberechenbarer magischer Kraft in sich, weswegen jede Verwendung ein gewisses Risiko darstellt. Als Zutat eines Elixiers verbessert eine Perle die Trank-Qualität um 1W3 Stufen, wobei (rechnerische) Ergebnisse über F als Qualität F mit einer zusätzlichen M-Wirkung pro Stufe über F dargestellt werden (siehe Tabelle auf Seite 34; möglich sind 5, 13, 14, 16, 17, 18, 22, 23, 25, 27, 38, 40). Bei der Artefak-



terschaffung reduzieren sich die Gesamtkosten um 1W20 AsP. (Nebenwirkungs-Probe +7.)

☞ Eine Reihe von Metallen gilt als verwünscht. Oft werden sie selbst von erfahrenen Bergleuten mit Silber, Kupfer oder Gold verwechselt, erweisen sich aber als unbrauchbar. Zu ihnen zählen das silbrige und kaum schmelzbare **Nickel** und das giftige Dämpfe absondernde **Kobalt** (Merkmal *Schaden* -1), das als blaues Färbemittel dient, das leicht entflammbare **Neckkupfer** (Merkmal *Elementar (Feuer)* -2) und das täuschend echt wirkende **Katzengold**, von Zwergen nach ihrem

drachischen Erbfeind abfällig *Pyrit* genannt, aus dem die Alchimisten Vitriol gewinnen (Merkmal *Illusion* -2 und *Elementar (Feuer)* -1).

☞ Sehr selten findet man in Aventurien Metalle aus fremden Ländern. Gildenlandfahrer bringen bisweilen Stähle verschiedener Farben und Eigenschaften mit. **Illumium** leuchtet von innen heraus und kann von einigen horasischen Schmieden verarbeitet werden. **Cupritan** ist eine nicht anlaufende Kupferlegierung, deren Verarbeitung aventurischen Schmieden noch nicht gelungen ist.

GESTEINE UND MINERALIEN

Die meisten Gesteine besitzen keine ausgeprägten Affinitäten oder Eigenschaften, die sich für die Zauberei nutzen lassen.

☞ Bau- und Feingesteine wie **Kalk- und Sandstein, Schiefer, Basalt, Granit** und selbst der edle **Marmor** sowie **Ocker** und **Umbra** werden in der Alchimie fast ausschließlich zur Färbung oder als Bindemittel verwendet. **Feuerstein** besitzt – wie der Name bereits andeutet – eine magische Affinität zu Feuer (Merkmal *Elementar (Feuer)* -1). **Kreide** gilt als Erz, welches seiner Wirkungen beraubt worden ist, weswegen Zwerge Kreidegebirge zu meiden scheinen.

☞ Eine große Ausnahme ist der **Koschbasalt**. Dieses tiefgraue Vulkangestein mit regenbogenfarbig schimmernden Einschlüssen besitzt eine sprichwörtliche dauerhafte antimagische Aura, für die es bislang keine gesicherte Erklärung gibt. Verwendet wird der nur von Zwergen geförderte Koschbasalt als Baumaterial für Grabstätten und Gefängnistürme, um Zauberei und Sphärenwesen fernzuhalten. Die Zwerge errichteten auch massive Verteidigungsanlagen gegen Drachen. Die bekanntesten Gebäude aus Koschbasalt sind die Feste *Koschgau*, früher im Besitz der Kaiserlich-Garetischen Informationsagentur, der Bibliotheksturm der Akademie Mirham und der 'Schwarze Finger', der Wehrturm Thorwals, dessen Baumaterial die Nordleute nach Bosparans Fall als Beute heimgebracht hatten. Wirkungsvoller ist nur noch der ultramarin schimmernde **Blaubasalt**, der Zauberei regelrecht absorbiert.

☞ **Sand** wird auf Grund seiner Farbe, Körnung und Herkunft klassifiziert und mit verschiedenen magischen Bedeutungen assoziiert. Der feine weiße *Khômsand* und der *Eternenquarz* werden insbesondere in der Alchimie zur Glasherstellung verwendet, während der rötliche *Gorische Staub* als geheimnisvolles Pulver von fernen Sphären berührt gilt. *Schwarzer Vulkansand* von den Zyklopeninseln wird mit Tod und Feuer assoziiert, der braungoldene *Bernsteinsand* aus Glyndhaven gilt als heilsbringend. Zu den kuriosen Fundstücken gehören die *Wüstensterne*, wie von Zauberhand geschaffene, verzweigte Röhren aus geschmolzenem Sand. Sie erhalten ihre Form, wenn ein Blitz in den Sand einschlägt (Merkmale *Elementar (Feuer)* und *Schaden* je -1).

☞ **Jade** ist ein seltener, wenngleich schon seit Jahrtausenden verwendeter Schmuckstein zur Herstellung von Amuletten und Statuen. Hauptfundorte der *rosa Jade* sind die Insel Al-toum sowie mutmaßlich einige Steinbrüche im Innern des Re-

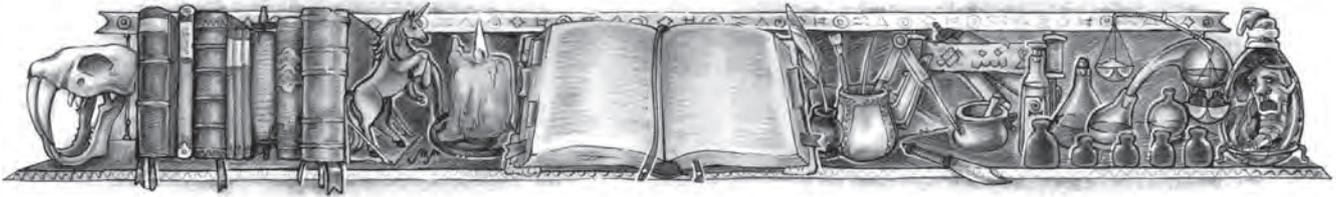
AUSWIRKUNGEN VON KOSCH- UND BLAUBASALT AUF ZAUBEREI

Koschbasalt reduziert die Wirkung jeglicher Zauberei, die durch das Gestein hindurch gewirkt werden soll. Zaubersprüche verlieren 3 ZP* pro Spann Koschbasalt, der durchdrungen werden soll. Sinken die ZP* unter Null, wird der Zauber – obwohl er gelungen sein mag – komplett absorbiert. Immaterielle Wesen, die nicht infolge eines Zauberspruches existieren, verlieren im selben Maße jeweils 3 Punkte MR. Eine schmale Verschalung durch Koschbasalt von etwa ein bis zwei Finger Dicke, gilt als 1 Punkt Malus. Ist ein Raum weitgehend – das bedeutet mit Ausnahme kleiner Luftöffnungen oder einer Zugangstür – von Koschbasalt umschlossen, erhöhen sich die Abzüge um 50%. Die Abzüge gelten auch für Personen, die innerhalb eines solchen Raumes zaubern. Für Hexen und andere Zauberer mit dem Nachteil *Erdgebunden* zählt Koschbasalt nicht als 'Erde'.

Die astrale Regeneration in einem Raum aus Koschbasalt ist nicht möglich, eine astrale Meditation kann allerdings stattfinden.

Blaubasalt wirkt ungleich stärker, hier reicht die Anwesenheit von mindestens 10 Stein Blaubasalt in der Nähe von Zauberei (weswegen der Blaubasalt oft in Form einer Säule, Statue oder Büste gemeißelt wird). In bis zu einem Schritt Entfernung ist Zauberei, Meditation und andere astrale Handlung um 12 Punkte erschwert, in bis zu 4 Schritt Entfernung um 8 Punkte und in bis zu 8 Schritt noch um 4 Punkte. Jede Verfünfachung der Gesteinsmenge verdoppelt die Erschwernisse. Misslingt eine Zauberhandlung in Reichweite des Blaubasalts, wird sie mit der vollen benötigten Astralenergie vom Gestein aufgesogen. Das Gestein kann aber nur eine bestimmte Menge Astralenergie absorbieren (3W6 AsP pro Stein), wird diese Kapazität überschritten, entweicht die Zauberkraft schlagartig, oft unter zerstörerischen Folgen, und der Basalt zerfällt unter Feuer und Qualm zu Staub.

gebirges, die *weiße Jade* fand man früher angeblich in den Gebirgen Thalusiens, die kostbare *grüne Jade* hingegen wird nur über den Gildenlandhandel nach Aventurien gebracht. (Merkmal *Umwelt* -1.)



☞ **Speckstein**, in den Färbungen weiß, rot und braun vorkommend, stammt aus den Beilunker Bergen und dient auch seit alters her als Material für Bildnisse und Idole und lässt sich leicht verzaubern. (Merkmal *Form* -1.)

☞ **Alabaster** ist ein teures Gestein von der Insel Maraskan. Wird er in dünne Scheiben geschnitten, entpuppt sich das weiße Gestein als durchscheinend und wird als Fenster oder Intarsien-schmuck verwendet. Er wird vor allem im Land der Ersten Sonne verwendet, aber abergläubische Tulamiden halten ihn ob seiner Herkunft für tabu. (Merkmal *Illusion* -1; Salbendosen verlängern die Haltbarkeit um 50%.)

☞ **Obsidian**, mit Beinamen treffend *Vulkanglas* geheißt, ist ein hartes gläsernes Gestein, das man als ideale Mischung der Elemente Feuer und Erz bezeichnet. Nach der Mythologie ist er das Blut, welches in uralten Schlachten zwischen Göttern und Giganten vergossen worden ist. Obsidian ist gewöhnlich tief-schwarz und glänzend, kann im Licht besehen auch rötliche Einsprengsel zeigen (aus dem Raschtulswall) oder von gänzlich roter Farbe sein (von den Zyklopeninseln). (Merkmal *Elementar [Erz]* -2, (*Feuer*) -1.)

☞ Auch **Salz** gehört zu den Gesteinen. In großen Mengen ist es sehr kostbar und erzielt hohe Preise, wird aber vor allem auf Grund seiner profanen alchimistischen Eigenschaften zur Konservierung geschätzt und in ganz Aventurien gehandelt. **Alaun** ist ein farbloses Salz, welches bei der Färbung edler Stoffe (blau und violett) und in der Arzneierstellung verwendet wird. Natürliche Vorkommen gibt es in der almadanischen Grafschaft Waldwacht und in großen Mengen am Cichanebi-Salzsee in der Khôm.

☞ Der rötliche **Blutstein** (Hämatit) wird als geronnenes Blut Sumus bezeichnet und dient als roter Farbstoff. Als Heilstein werden ihm Kräfte gegen Blutungen, Blutergüsse und Krampfadern zugeschrieben, in der Alchimie ermöglicht er die Anwendung von Blutmagie zur Aufwertung von Elixieren. Da Hämatit ein Eisenerz ist, wirkt es auf astrale Manipulationen leicht hinderlich. (Alchimie: LeP statt AsP für *Astrales Aufladen*; Artefaktmagie: ARCANOVI mittels Blutmagie -3, ohne Blutmagie +1, Wirkende Sprüche +1.)

☞ **Pechblende** ist ein schwarzglänzendes Mineral, mit dem die Glasereien Al'Anfas borondunkles Kristall erzeugen. In der Alchimie gilt es als Stein von Unglück und Krankheit.

☞ **Zinnober** (Angbarer Blutstein) ist Grundzutat für rote Farben und Tinten, aber ist vor allem als Ausgangsmineral für Quecksilber von alchimistischem Interesse (so bedeutet "Zinno-

ber machen" also die Umkehrung des gewünschten Prozesses, etwas Unsinniges tun).

☞ In verschiedenen Gesteinen findet man **Versteinerungen** oder *Petrefakte* wie Muscheln, Schnecken, Donnerkeile, Abdrücke von Blättern, Fischschuppen oder vollständige Gerippe unbekannter Wesen. Sie gelten als Boten der Vergangenheit, als Vereinigung der Elemente Humus und Erz. (Merkmal *Temporal* -1, versteinern Zauber je -1.)

☞ Im Meer findet man **Korallen**, die eine Verbindung zwischen Wasser und Humus darstellen, und **Meerschaum**, der Legende nach die Überreste gestorbener Wellen. Aus Meerschaum stellen Necker Schmuck her, in Aventurien werden Pfeifenköpfe und anderer Zierrat aus Meerschaum geschnitten.

☞ **Lignolith** ist ein schwimmfähiger, sehr leichter Stein, der an braunes Holz erinnert und erst auf den zweiten Blick als Gestein erkannt wird. Sein Ursprung ist unbekannt, man erkennt in ihm eine Synthese aus Humus und Erz.

☞ **Neunaugenhaar** sieht aus wie ein dunkler Haarballen, aber ist tatsächlich Gestein vulkanischen Ursprungs, welches an den Ufern des Neunaugensees gefunden wird.

☞ Aus **Tropfstein**, der in feuchten Höhlen wächst, werden Amulette und Glücksbringer gefertigt, die für Trauernde das Weinen übernehmen, wenn sie am Leib getragen werden.

☞ **Windkanter** sind vom Wind ellipsenförmig und scharfkantig geschliffene Wüstensteine, denen eine Affinität zur Objektmagie innewohnt. Man findet sie vor allem in der Gorischen Wüste. (Merkmal *Objekt* -1.)

☞ Aus den kristallinen Stacheln von Eigeltern fertigen die Firnelven Waffen und Werkzeuge. Unter Nichtelfen wird das Material **Albenkristall** genannt. Unbehandelt schmilzt der Kristall bei wärmeren Temperaturen, mit der passenden Verarbeitung, die ein Berufsgeheimnis darstellt, können die Speerspitzen, Nadeln und sogar Musikinstrumente auch einen warmen Sommer überleben.

☞ **Gwen Petryl** (Efferdfeuer) ist ein blasses, von innen heraus grünblau leuchtendes Gestein, das es selten auch in einem Orangeton gibt. Manche dieser Steine reagieren mit einer Zunahme der Helligkeit auf astrale Energie. Der Sage nach handelt es sich beim Gwen Petryl um Bruchstücke von der gleißenden Zitadelle Alverans, die auf Dere fielen. Dieser Stein ist der Efferd-Kirche heilig, spendet er doch Licht, ohne ein Feuer zu entzünden. Ein etwa faustgroßer Gwen Petryl verbreitet etwa halb so viel Licht wie eine Fackel. (Artefakt: Zauber kosten 1 AsP weniger.)





☞ Die seltene mineralische Ablagerung **Mondmilch** ist nur in Ausnahmefällen flüssig. Man muss sie großer Luftfeuchtigkeit aussetzen und warten, bis das Mineral das kondensierte Wasser aufgenommen hat, dann kann man es zerstoßen und es flüssig rühren. Eingenommen gewährt die milchige Flüssigkeit dem

Anwender die Fähigkeit übernatürlicher Ahnung. (Merkmale *Hellsicht* und *Verständigung* –3, Talente wie *Menschenkenntnis* und Gaben wie *Magiegespür*; *Prophezeien* oder *Zwergennase* –3. Auf Grund seiner blutgerinnenden Wirkung kann es als *sinnvolle Substitution* von heilenden Kräutern verwendet werden.)

PETROMANTIE – MAGIE DER EDELSTEINE

Mehr noch als Metalle und Mineralien allgemein gelten Edelsteine aus besonders magieaffin. Doch während die tulamidi-schen Zauberer zunächst ihren Erzfeinden, den Echsen, das Wissen um die Kristallomantie raubten und mit dem Untergang des Diamantenen Sultanats wieder verloren, kennen heute einzig noch die Achaz die genauen Techniken der gezielten Verzauberung von Edelsteinen.

Zwei Gelehrte taten sich besonders hervor, die Kunst der **Petromantie** (wie im Folgenden die Spielart der Edelsteinmagie genannt werden soll, um sich zur echsischen Kristallomantie abzugrenzen, welche in **WdZ 322ff.** ausführlich behandelt wird) zu analysieren und niederzuschreiben.

Isfaleon von Rommilys gilt als letzter menschlicher Kristallomant, der mit dem legendären Werk **De Lithis – Kompendium der wunderwirksamen Steine** sein Magnum Opus vollbrachte. Diese Kompilation, entstanden etwa um 600 BF, fand unglücklicherweise kaum Verbreitung, keine der vielleicht zwei Dutzend Abschriften blieb erhalten. Zahlreiche wissensdurstige Zauberer forschen nach dem Verbleib der Folianten, finden bisweilen Schnipsel, einzelne Seiten oder ein Palimpsest, welches längst mit anderen Schriften überschrieben worden ist, doch die Rekonstruktion des Werkes bleibt ein großes Forschungs-Desiderat für die nächsten Jahre, wenn nicht Jahrzehnte. Die Urschrift des *De Lithis* ging mit Isfaleon verschollen.

So behelfen sich die heutigen Edelsteinkundler mit dem **Codex Emeraldus von Alaar Zhavino**. Der Khunchomer Gelehrte verfasste knapp 100 Jahre nach Isfaleon ein Sammelsurium mit vielen spekulativen Aussagen, welche im nachfolgenden Text ausführlich zitiert werden. Es ist eine Zusammenstellung verschiedener Aussagen zu den Edelsteinen Aventuriens, es mischen sich kirchliche Lehren, Betrachtungen der Heilkunst, der Astrologie und des Volksaberglaubens mit mutmaßlich echsischem Wissen aus der Zeit Sultan Sheranbils V. Die Grundlage Zhavinos ist die Annahme, dass jeder Edelsteine einem Sternbild im Zwölfkreis oder Wandelstern und damit einem (Halb-)Gott zugehörig ist, dessen Tugenden und Kraft der Edelstein verkörpert.

Auch der *Codex Emeraldus* hat keine größere Verbreitung erfahren und gilt eher als Buch für Fachkundige.

In **WdZ 374ff.** finden Sie eine ausführliche Textstelle aus dem *Codex Emeraldus*, die das Verständnis der menschlichen Zauber-Repräsentationen von Petromantie anschaulich verdeutlicht. Diese Betrachtung unterscheidet sich grundlegend von der echsischen Kristallomantie, wie sie in **WdZ 323ff.** beschrieben ist, sie setzt vielmehr auf die Theorie von Sympathetik und Allegorie.

MÖGLICHE EIGENSCHAFTEN UND AUSWIRKUNGEN

Vielleicht interessiert sich ein Spielermagier für die Erforschung der Petromantie. Die folgenden Informationen zur Anwendung von Edelsteinen im Rahmen der Magie und Alchimie geben Ihnen einige Eindrücke, auf welche Art und Weise die Forschungsergebnisse ausfallen können.

☞ Die Verwendung sympathetisch geeigneter Edelsteine kann bei der Verzauberung eines Artefakts die Probe auf den ARCANOVI oder auf die wirkenden Sprüche erleichtern (siehe Seite 189).

☞ Die Höhe dieser Erleichterung wird durch die Größe des verwendeten Edelsteins oder die Wahl eines geeigneten Schliffs auf bis zu –3 gesteigert werden.

☞ Durch einen geeigneten Edelstein können Erschwernisse für Modifikationen eines Zaubers oder fehlende Voraussetzungen kompensiert werden – der Edelstein verbraucht sich dabei.

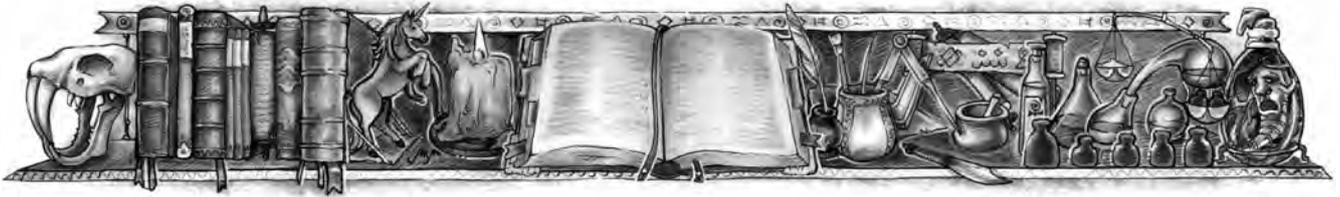
☞ Edelsteine können auch als *materielle Komponente* beim Wirken eines Zauberspruchs verwendet werden, wie man es von der kristallomantischen Tradition kennt – verwenden Sie die in **WdZ 323ff.** genannten Regeln. Die Edelsteine werden hierbei verbraucht.

☞ Manche Edelsteine helfen bei der Einsparung von AsP, bis zu 20% Reduzierung sind möglich, wenn man sympathetisch geeignete Steine wählt (z.B. einen Diamanten).

☞ In der Alchimie können Edelsteine sympathetische Wirkungen entfalten und gelten für viele schwer zu beschaffende Materialien als zumindest *sinnvolle Substitution* (siehe Seite 21). Oftmals muss zu diesem Zweck die gesamte Rezeptur auf die Verwendung des Substituts angepasst werden, damit der verwendete Edelstein seine sympathetische Wirkung entfalten kann.

☞ Möglicherweise sind auch folgende Experimente erfolgreich: die Substitution von Zaubersprüchen durch Edelsteine mit passenden sympathetischen Attributen, das *Astrale Aufladen* mit Edelsteinen als Zugabe statt AsP (stabilisierende Wirkung auf die Qualität durch kristalline Strukturen des Edelsteins), Verlängerung der Haltbarkeit.

☞ Auch Zauberzeichen können mittels Edelsteinen hergestellt werden. In geeignetem Schliff können auf Schmuckstücken eingefasste Edelsteine einzelne Glyphen repräsentieren und die Verzauberung aufnehmen. Auch die Formung einer Glyphen durch Edelsteinbesatz, d.h. durch eine Vielzahl kleinerer Gemmen, liegt im Rahmen des Möglichen.



Wir verzichten an dieser Stelle auf eine vollständige Darstellung in Regeln, sondern möchten zunächst einen Überblick über die Allegorien der Edelsteine nach Zhavino geben und

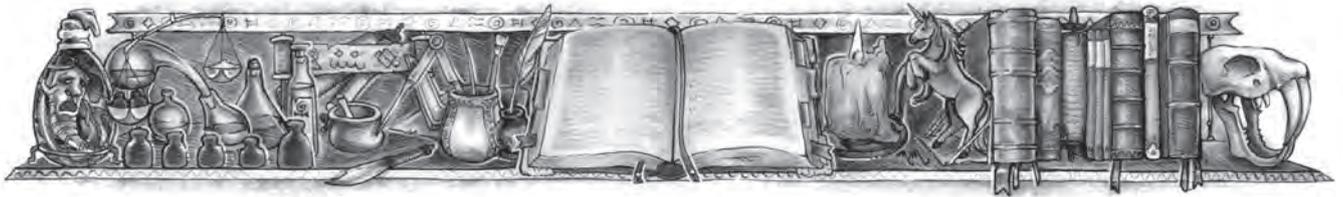
Ihnen im Anschluss einige Interpretationsmöglichkeiten für mögliche Verwendungen von Edelsteinen bieten.

ALLEGORIEN DER EDELSTEINE NACH ALAAR ZHAVINO

Die Allegorien nach Zhavino stellen nur ein sympathetisches System dar, andere Interpretationen mögen existieren.

Edelstein	asoziierte Gottheit	Attribute (Auswahl)
Achat	Peraine	Fleiß, Güte, Wachstum, Schutz vor Beeinflussung, Heilung von Verwirrtheit
Amethyst	Rahja	Leidenschaft, Schönheit, Schutz vor Alterung und Feenwesen
Aquamarin	Efferd	Wasser, Hellsicht, Schutz vor Stürmen, Überschwemmungen oder Ertrinken
Bergkristall/Quarz	Firun	Kälte, Unempfindlichkeit, Wahrnehmung, Herrschaft über Wind
Bernstein	Praios	Wahrhaftigkeit, Schutz vor böser Magie und Arglist, Heilung von Besessenheit
Chrysoberyll	Ucuri	Ordnung, Erleuchtung, Heilung von Verwirrung
Diamant	Zwölfgötter	Einheit, Vollkommenheit, Demut und universeller Schutz
Granat	Marbo	Schlaf, Beschützung von Träumen, Schutz gegen Dämonen
Jaspis	Ifirn	Wärme, Hoffnung, Verzögerung von Krankheiten
Karneol	Boron	Ruhe, Vergessen, Ende, Schlaf, Vision Schutz vor Besitzergreifung, Heilung von Blutungen
Lapislazuli	Aves	Weg, Reise, Schutz vor Unglück und Streit, Heilung von Augenleiden
Mondstein	Nandus	Einsicht, Scharfsinn, Schutz vor Hinterlist, Macht über fremden Geist
Onyx	Hesinde	Magie, Erleuchtung, Sphären, Macht über Geister, Tote, Dämonen
Opal	Tsa	Vielfalt, Jugend, Geburt
Rosenquarz	Satuaria	Hellsicht, Vorhersehung, magische Energie, Heilung von Fieber
Rubin	Ingerimm	Feuer, Zorn, Lebensmut, Heilung von Giften
Saphir	Travia	Reinheit, Beständigkeit, (treue) Liebe, Schutz vor Geistern, Heilung von Kopfschmerzen
Schwarzer Topas	Kor	Gewalt, Kraft, Blut, Beherrschung von Personen, Schutz vor Tollwut und Werwesen
Smaragd	Rondra	Mut, Kampfgeschick, Ehrenhaftigkeit, Schutz gegen Wundfieber
Topas	Mada	Kraft, Schutz gegen böse Magie, gegen magische Siechen
Türkis	Phex	Glück, Unbeständigkeit, Reichtum, Genesung von Krankheiten





HÖLZER

Was als Material für den Zauberstab der Magier taugt, ist auch für andere Artefakte geeignet. Die Wahl des passenden Holzes beeinflusst die Verzauberung von Waffen bzw. ihrer Stiele, von magischen Truhen, Türen und Schemeln bis hin zu hölzernem Besteck und trickreichen Fallen.

Die **Blutulme** gilt als der magische Baum schlechthin und schützt vor dämonischem Einfluss (AsP-Kosten -2W6, Okkupationsprobe -5, keine dämonische Besessenheit, LO einer Artefaktseele +3, Merkmal *Dämonisch* +4). Andere Ulmenarten besitzen keinerlei magieaffine Eigenschaften.

Die **Bosparanie**, Praios' heiliger Baum, ist schwer zu verzaubern, aber beliebter Fokus von Gegenflüchen (ARCANOVI +4, Merkmal Antimagie -4). Auch die heiligen Bäume anderer Gottheiten besitzen gewisse Affinitäten: Aus den Zweigen des **Apfelbaums** flechtet man gesundheitsfördernde Anhänger (AsP-Kosten für *Heilung*-Sprüche um 10% gesenkt), aus dem edlen **Rosenholz** werden Statuetten und Intarsien gefertigt (Merkmal *Illusion* -2; Okkupations-Probe -2).

Steineiche und der maraskanische **Eisenbaum** sind fremden Einflüssen eher abhold, lassen sich aber solide verzaubern. (Okkupations-Probe +3, Nebenwirkungs-Probe +3).

Die sogenannte **Geisterbuche**, wie eine ältere, knollig und knotig verwachsene Rotbuche vor allem der Elfenwälder genannt wird, scheint unter ihrer Rinde Unheimliches zu verbergen. (Okkupations-Probe -3, Art der Okkupation +4, LO -5; Merkmal *Dämonisch* und *Geister* jeweils -1).

Das Holz der **Ma'Hay'Tamin**, der Dämonenarchen, findet man nur selten in Gebrauch, vor allem in Schwarztoerien. Es wird wegen seiner Widerstandsfähigkeit und Formbarkeit geschätzt, aber birgt das Risiko einer gefährlichen Besessenheit (Okkupations-Probe -3, dann stets Besessenheit (Elementargeister nicht möglich); Merkmal *Dämonisch* -3; Eigenschaft *Resistenz gegen profane Angriffe*).

Vom **Mohagoni** aus den Regenwäldern heißt es hingegen nicht umsonst, in ihnen würden böse Geister wohnen. Den vor allem in Nordaventurien zu findenden **Weiden** und insbesondere dem **Galgenbaum** sagt man ähnliche

Eigenschaften nach. (Okkupations-Probe -5, LO -5). Der **Satuariensbusch** dagegen hält Geister, Nachtmahre und gar Dämonen fern. (Okkupations-Probe +6, keine Besessenheit durch Geister und Dämonen; Merkmale *Dämonisch* und *Geister* je +2).

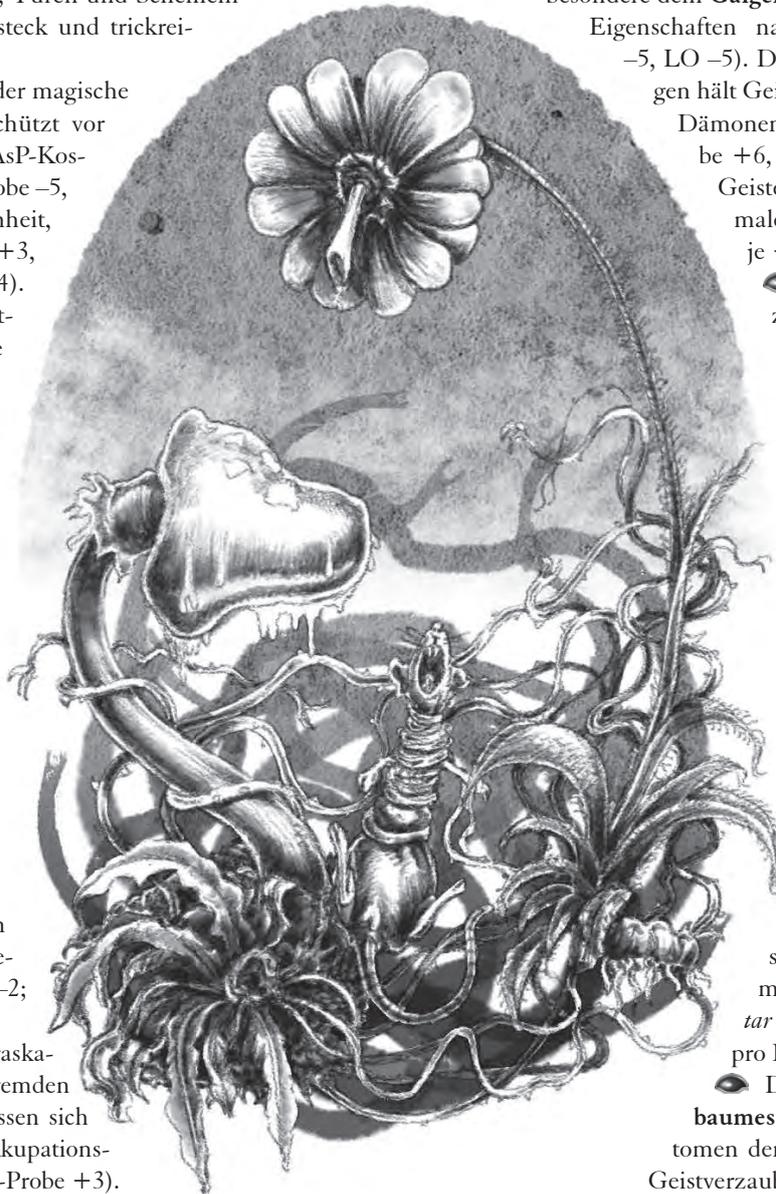
Die **Zyklopenzeder** zieht ihr magisches Potenzial aus ihrer Rolle als Torwächter zwischen Menschen- und Feenwelt (Wirkende Sprüche -1). Die witterungsbeständige **Raschtulzeder** wird oft verbaut und kann vor Pilz- und Schädlingsbefall geschützt auch nach tausend Jahren noch existieren (Wirkungsdauer von Sprüchen verdoppelt).

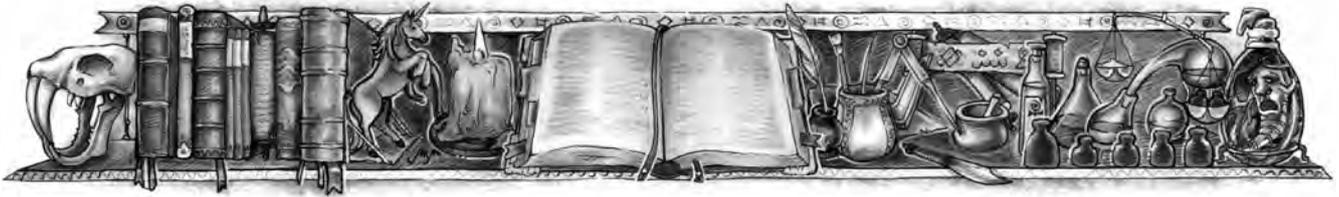
Inbegriff des Lebens sind alte **Mammutbäume**, die jedoch fast immer einen Wächter besitzen, der Baumchändern den Garaus macht. (Merkmal *Elementar* [*Humus*] -2, AsP-Kosten pro Humusspruch -2).

Das Holz des **Walnussbaumes**, dessen Frucht laut AnATOMEN dem Hirn ähnelt, begünstigt Geistverzauberung (Merkmale *Einfluss* und *Herrschaft* je -1), während die Wurzeln des **Baumes der Reisenden** angeblich Pforten in den Äther öffnen können (Merkmal *Limbus* -1).

Lassen Sie sich ruhig von der Übersicht aventurischer Hölzer und Bäume in **ZBA 194ff.** zu weiteren Möglichkeiten inspirieren.

Die Auswirkungen verschiedener Hölzer auf die Nutzung als Magierstab sind von den oben genannten Modifikatoren verschieden. Es existieren noch weitere mögliche Holzarten, aus denen ein Magier seinen Stab schneiden kann (beispielsweise aus der zähen Atan-Kiefer, dem Lebensbaum oder der Kalifenpalme), entwickeln Sie in diesen Fällen aus den gegebenen Modifikatoren passende Eigenschaften.





EXPERTE: AUSWIRKUNGEN VON HÖLZERN AUF ZAUBERSTÄBE

Blutulme: Fassungsvermögen +1; Erschaffungskosten (nicht Aktivierungskosten!) aller Stabzauber -2 AsP; beim *Merkmalsfokus* kann das Merkmal *Dämonisch* (allgemein oder speziell) nicht gewählt werden; Sprüche mit einem solchen Merkmal können nur mit +4 Erschwernis in einen *Zauberspeicher* gesprochen werden; ein Patzer bei einem der Stabrituale bringt bei 11 bis 20 auf dem W20 den Nachteil *Artefaktgebunden* ein.

Bosparanie: Fassungsvermögen -1; Alle Erschaffungsproben für Stabzauber +2, außer bei *Merkmalsfokus* (Merkmal *Antimagie*), dort eine Erleichterung von -4 und dieser Stabzauber verbraucht nur 3 Punkte vom Volumen.

Steineiche: Erschaffungsproben für *Ewige Flamme* und *Flammenschwert* -2; vollständig immun gegen Schaden durch Feuer, zieht aber Blitze auf sich - die GS eines KULMINATIO gegen den Träger des Stabe läge z.B. um 1W6 höher.

Eisenbaum: Erschaffungsprobe für den *Merkmalsfokus* (Merkmal *Schaden*) -3; Aktivierungsprobe bei *Schuppenhaut* -3, in Tierform RS +2, der Magier wird aber schon bei 19 oder 20 auf 1W20 in der Reptiliengestalt gefangen.

Mohagoni: Fassungsvermögen -1; Alle Aktivierungsproben für Stabzauber +3; Erleichterung von -2 beim Sprechen von Sprüchen mit Merkmal *Geisterwesen* in einen *Zauberspeicher*.

Zyklopeder: INI+1; Erschaffungsprobe für den *Merkmalsfokus* (Merkmal *Illusion* oder *Telekinese*) -3, Merkmal *Schaden* steht nicht zur Auswahl; *Modifikationsfokus* verbraucht 2 Punkte vom Volumen, *Flammenschwert* dagegen 8.

Raschtulseder: Fassungsvermögen +1, Erschaffungsprobe für *Hammer des Magus* -2.

Mammutbaum: Fassungsvermögen -1; Erschaffungsprobe für *Merkmalsfokus* (Merkmal *Elementar[Humus]*) -3; werden Zauber mit diesem Merkmal in einen *Zauberspeicher* gelgt, so reduzieren sich ihre Kosten um 1 AsP; Erschaffungsprobe für *Merkmalsfokus* (Merkmal *Elementar[Eis]*) +3; werden Zauber mit diesem Merkmal in einen *Zauberspeicher* gelgt, so erhöhen sich ihre Kosten um 1 AsP.

Walnussbaum: Fassungsvermögen -1; Erschaffungsprobe für *Merkmalsfokus* (Merkmal *Einfluss, Herrschaft* oder *Verständigung*) -3, Erleichterung von -3 auf die Aktivierungsprobe für *Apport*.

Baum der Reisenden: Fassungsvermögen -1, Berechnung des Volumens des *Zauberspeichers* 1 Punkt pro 25 AsP. Speicherung von Zaubern mit dem Merkmal *Limbus* besitzen kein Ablaufdatum. Aktivierungsproben aller anderen Stabzauber je +2.

Exotische Materialien: Weit mehr als nur 'ungewöhnlich' ist die Verwendung eines anderen Materials als Holz für einen Zauberstab. Wenn Sie in Ihrer Gruppe jedoch die Exotik lieben, können Sie Magier mit Zauberstäben aus Knochen, Kristall, Elfenbein oder gar Alicorn einführen. Bei der Wahl der Eigenschaften orientieren Sie sich an den zuvor genannten Hölzern, so könnte ein Zauberstab aus Kristall dem Mammutbaum ähneln, nur mit Boni auf *Elementar [Eis]* und Mali auf *Elementar [Humus]*.

KRÄUTER UND ANDERE PFLANZEN

Für die Alchimie sind Kräuter und Pflanzen aller Art die wichtigste Komponente, um bestimmte Wirkungen hervorzurufen. Die Verarbeitung von Pflanzen ist eine alte Kunst, die auch bei allen archaischen Völkern Aventuriens verbreitet ist. Oft müssen Alchimisten sogar genau beobachten, was Schamanen und Stammesälteste mit den regional wachsenden Pflanzen anstellen, welche Hausmittel sie mit primitivsten Methoden gewinnen, um die Wirkung eines Krautes erkennen und für die Alchimie nutzbar machen zu können.

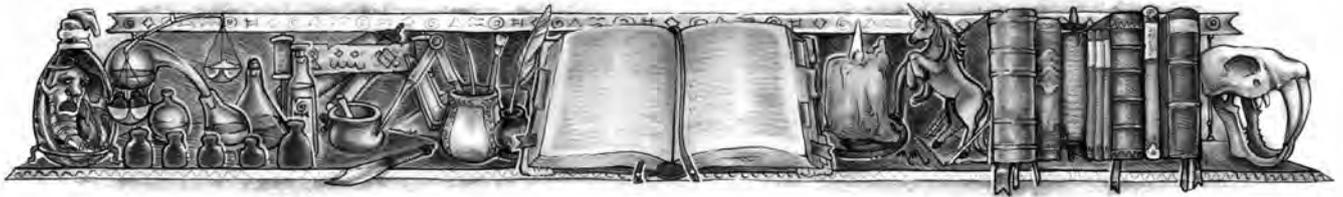
Zudem gibt es eine Vielzahl von Pflanzen, deren Wirkungen noch nicht erforscht sind, die in keinem Herbarium verzeichnet sind und von denen noch niemand Kenntnis genommen hat. Insbesondere in den undurchdringlichen Gebieten des Regengebirges, Maraskans, Transsiliens und der Sümpfe Aventuriens harren sicherlich noch einige heilkräftige und giftige Schätze ihrer Entdeckung.

Eine umfangreiche, aber keinesfalls vollständige Liste aventurischer Pflanzen und Kräuter finden Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica*, insbesondere ab Seite 226, wo neben den Pflanzen auch mögliche Elixiere und Verarbeitungen genannt werden. Von größerem Interesse für das Alchimie-Kapitel dieses Bu-

ches ist die Entdeckung mehrerer so genannter 'daimonider' Pflanzen, die sich in Schwarztobrien breit gemacht haben, die zur Herstellung verschiedener Elixiere verwendet werden. In dieselbe Kategorie fallen auch die bereits in der ZBA beschriebenen Pflanzen *Dornrose*, *Iribaarslilie*, *Schwarmschwamm*, *Schwarzer Wein* und *Taur-Amash-Kelch*. Ebenfalls aufgeführt werden - der Vollständigkeit halber - die in tiefen Höhlen und Gräften gefundenen Pflanzen und Pilze, die bereits in **Katakomben** und **Kavernen** vorgestellt worden sind. Auch aus ihnen haben Alchimisten neue Elixiere kreiert.

BRAUNSCHLINGE

Die Braunschlinge ist eine unauffällige, aber gefährliche Pflanze. Sie besteht aus einem Kranz großer, farnartiger Blätter, die immer leicht braun eingefärbt sind, so dass man glaubt, die Pflanze sei bereits abgestorben, und zwei stabilen, oft weit mehr als 10 Schritt langen, Ranken, die sich durch das niedrige Gras, Gebüsch oder Laub schlängeln. Mit diesen Ranken zieht die Braunschlinge arglose Tiere und Wanderer ins Verderben, erwürgt sie und nährt sich vom verwesenden Fleisch der Beute. Ihren Ursprung hat die Braunschlinge in den dornigen



Labyrinthwäldern Transsiliens, doch ihre genügsame Wurzel findet in jedem Boden Halt.



Typ: Gefährliche Pflanze/Nutzpflanze



Gebiet: ursprünglich Schwarztoerien (Verbreitung in einem Bereich zwischen Riva und Neetha möglich)

Verbreitung: Sumpf, Wald (gelegentlich), Waldrand, Grasland (selten), Steppe (sehr selten)

Bestimmung: +6

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: vier Farnblätter und zwei je 3W6 Schritt lange Ranken (je nach Alter der Pflanze)

Dosis und Wirkung: Die Braunschlinge ist eine fleischfressende Pflanze, die über ein feines Erschütterungsgespür in den Ranken verfügt. Die Schlingranken ergreifen ein potentielles Opfer und ziehen es ins Dickicht (AT 15, Hinterhalt (10)), wo beide Ranken es umschlingen und würgen, bis es sich nicht mehr rührt (Regeln zum waffenlosen Würgegriff: **WdS 93**; KK der Pflanze 18). Stumpfe Waffen richten gegen die Ranken keinen Schaden an, gegen scharfe Klingen besitzen die Ranken jeweils 20 LeP und RS 3. Die Triebe der Ranken sondern ein Sekret ab, welches leicht betäubend und langfristig zersetzend wirkt (Gift Stufe 3; 1W2+1 TP (A) /KR / 1 TP (A)/KR).

Die Ranken sind sehr stabil und können zu Seilen verdrillt werden, die gegenüber Hanfseilen einer doppelten Belastung gewachsen sind.

Alchemistische Verwendung: Zutat zum *Unverwundbarkeitselixier* (Seite 68)

Haltbarkeit: Bei trockener Lagerung 1W6 Monate für die Rankenseile.

Preis: 2 S pro Schritt Seil

DERGOLASCH

Der unscheinbare Dergolasch wächst am Boden feuchter Höhlen und wird leicht übersehen. Dieser Pilz schmeckt nicht gut und erzeugt leichte Magenkrämpfe, wirkt aber beruhigend auf Personen, die mit der Enge und Dunkelheit unter Tage nicht vertraut sind. Daher geben die Angroschim das unter wohl-schmeckende Gerichte gemischte Dergolasch-Pulver ihren menschlichen Begleitern, um sich deren Gejammer nicht ständig anhören zu müssen – oft ohne deren Kenntnis.



Typ: Nutzpflanze

Gebiet: ganz Aventurien

Verbreitung: Höhlen (selten)

Bestimmung: +8 (+4 bei Kulturkunde (Zwerge))

Ernte: Rondra bis Ingerimm

Grundmenge: 1W6 Pilzhüte

Dosis und Wirkung: Der Dergolasch führt unverarbeitet (roh oder gegart) zu Übelkeit und Erbrechen (1W6 TP(A)). Da er keine gesundheitsgefährdende Giftwirkung besitzt, eignet er sich hervorragend als Brechmittel.

Beginn: 1 KR

Giftstufe: 2

Haltbarkeit: 2W6 Stunden

Preis: 1 S pro Pilzhut

Name: Dergolasch-Pulver

Typ: Stärkungsmittel

Zubereitung: Die zerkleinerten Pilzhüte werden sehr heiß eingekocht und anschließend im Rauch getrocknet. Die entstehenden geschrumpften Köpfe werden zu Pulver zerstoßen, das anderen Speisepilzen und anderen Gerichten beigemischt wird. Geeignet sind vor allem Gerichte mit starkem Eigengeschmack.

Verarbeitung: +4

Dosis und Wirkung: Aus 5 Pilzhüten kann man etwa 5 Skrupel Pulver gewinnen. 1 Skrupel senkt für einen Tag die schlechten Eigenschaften Dunkelangst und Raumangst um je 5 Punkte.

Haltbarkeit: 4W6 Wochen

Preis: 5 D

FELSEN MILCH

Felsenmilch ist eine dickflüssige Substanz, die man in großen Tiefen in Felsspalten findet. Sie entsteht, wenn ein in diesen Spalten wachsender Pilz durch Erschütterungen des Bodens verletzt wird. Wühlschraten sind regelrecht verrückt nach Felsenmilch, aber auch andere Höhlenwanderer schätzen die schmackhafte Milch. Findige Alchimisten suchen nach Möglichkeiten, die Felsenmilch länger haltbar zu machen, ohne die sättigenden Wirkstoffe zu zerstören. Andere experimentieren mit einem Anbau in besser zugänglichen Lagen, noch ohne Erfolg.



Typ: Nutzpflanze

Gebiet: ganz Aventurien

Verbreitung: Höhlen ab 100 Schritt Tiefe (selten)

Bestimmung: +4

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: 1 Schank

Dosis und Wirkung: Felsenmilch ist sehr nahrhaft und dämpft das Hungergefühl. Mit einem Schank kann ein Höhlenkundler fünf Tage ohne Wasser und Nahrung auskommen – oder eine fünfköpfige Gruppe einen Tag lang.

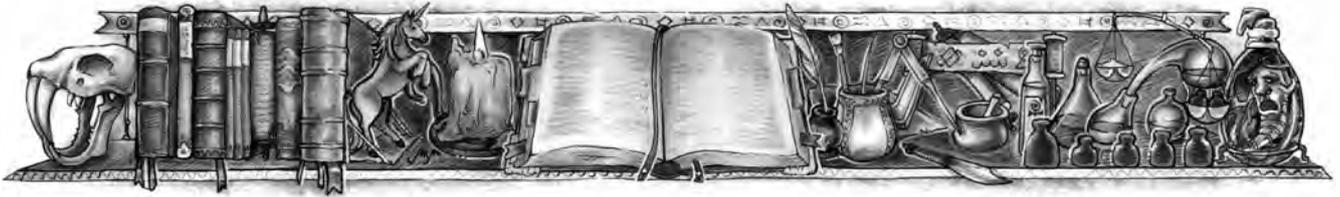
Haltbarkeit: 2W6 Wochen

Preis: 5 S pro Schank

Besonderheiten: Wühlschraten können Felsenmilch auf 10 Schritt Entfernung riechen und werden von der für sie sehr wohlschmeckenden Substanz angezogen – auch wenn sie sich im Rucksack eines Abenteurers befindet.

GRÜNER SCHLEIMPILZ

Der Grüne Schleimpilz ist von abstoßender Gestalt – ein Schutz vor Fressfeinden, denn der Verzehr von Teilen des Schleimpilzes ist nicht nur nahrhaft, sondern auch nützlich. Der Schleim der Lamellen schützt vor Grubengasen und Giftsporen, das Fleisch des Pilzes – in Konsistenz und Geschmack an Rindfleisch erinnernd – stärkt die Wahrnehmung für Erschütterungen und der Saft des Stieles bewirkt eine Anpassung der Augen an die Dunkelheit. Die unangenehme Nebenwirkung der Anwendung ist, dass der Pilz sich im Körper festsetzt und die Wirkung nicht nachlässt, was vor allem über Tage hinderlich sein kann.



Typ: Nutzpflanze/Giftpflanze

Gebiet: ganz Aventurien südlich einer Linie Thorwal-Festum



Verbreitung: Höhlen ab 50 Schritt Tiefe (selten), Höhlen ab 100 Schritt Tiefe (gelegentlich)

Bestimmung: +6

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: 1W20 Unzen

Dosis und Wirkung: Bei Verzehr des Schleimpilzes (eine Unze) erhält der Anwender für 1W6 Stunden die Gabe *Erschütterungsgespür* auf einem Wert von 3 (+1 pro weiterer Unze). Bei einer 1 bis 3 auf dem W20 (+1 für jede weitere Unze) setzt sich der Pilz im Verdauungssystem fest. Die Gabe bleibt erhalten, führt an der Oberfläche aber zu starkem Unwohlsein und einer Senkung von KL und IN um je 3 Punkte.

Haltbarkeit: 1W6 Tage

Preis: 5 S pro Unze

Besonderheiten: Die Entfernung des Pilzes aus dem Körper erfordert eine Probe auf *Heilkunde Krankheiten* +7 sowie die Einnahme potenter Brech- und Abführmittel, deren genaue Zusammensetzung nur Höhlenkundlern bekannt ist (verwendet wird unter anderem der *Dergolasch*). Die negativen Auswirkungen des Pilzes sind erst bei einer zweiten *Pflanzenkunde*-Probe +6 bekannt.

Name: Grüner Pilzschleim

Typ: Stärkungsmittel/Gift

Zubereitung: Der Schleim der Lamellen wird vorsichtig aufgefangen, getrocknet und fein zerstoßen.

Verarbeitung: +2

Dosis und Wirkung: Aus einer Menge von 5 Unzen Pilz kann etwa 1 Skrupel Schleim gewonnen werden. Dieser Skrupel kann geschnupft werden, wodurch man eine Woche lang eine Immunität gegen Atemgifte erhält, allerdings auch den Nachteil *Miserabler Geruchssinn*. Nach dieser Woche klingt die Immunität ab, der Pilz – und somit auch der Nachteil – bleibt jedoch im Kreislauf des Wirtes und muss, wie bei der Pflanze erklärt, entfernt werden.

Haltbarkeit: 1W6 Wochen

Preis: 1 D pro Skrupel

Name: Grünschleim-Tropfen

Typ: Stärkungsmittel/Gift

Zubereitung: Der Stiel wird ausgepresst, der aufgefangene Saft wird mit Wasser (Verhältnis 2:1) verdünnt. 5 Unzen des Pilzes ergeben genug Saft für einen Flux Tropfen.

Verarbeitung: +3

Dosis und Wirkung: In die Augen geträufelt, verleiht der Saft bis zur Entfernung des Pilzes aus dem Kreislauf des Wirts (s.o.) den Vorteil *Dämmerungssicht* bei gleichzeitiger *Lichtempfindlichkeit*.

Haltbarkeit: 1W6 Wochen

Preis: 1 D pro Flux

LIBELLENGRAS

Das Libellengras ist eine Wasserpflanze, die recht unscheinbare dünne Schilfblätter besitzt, aber eine orange, feucht-klebrige Frucht hervorbringt, die vor allem bei Insekten beliebt ist, was der Pflanze ihren Namen eingebracht hat. Sie ist auch bei Tieren aller Art beliebt – selbst wenn diese sie umgehend nach dem Verzehr wieder erbrechen.

Libellengras gedeiht in feuchten Böden und kann auch im Wasser zum Treiben gebracht werden. In Mendena und Yölgurmak gilt es bereits als probates Rauschmittel, seine Wirkstoffe werden von Alchimisten weiterverwendet.



Typ: Nutzpflanze

Gebiet: ursprünglich Schwarzobrien (Verbreitung zwischen Donnerbach und Rashdul möglich)



Verbreitung: Fluss- und Seeufer, Flussauen (gelegentlich), Sumpf, feuchte Wiesen (selten)

Bestimmung: +5

Ernte: Ingerimm/Rahja, Rondra/Efferd; zwei Blütephasen

Grundmenge: eine Frucht

Dosis und Wirkung: Erzeugt durch den penetrant bitteren Saft der Frucht Brechreiz (*Selbstbeherrschung* +5). Die erfolgreiche Einnahme der Frucht bewirkt nach einer halben Stunde eine Sensibilisierung aller Sinneswahrnehmungen (Talent *Sinnenschärfe* +7 für 1 Stunde). Die klebrige Süße des auf der Frucht haftenden Sekretes wirkt suchterzeugend (Sucht Stufe 5).

Alchimistische Verwendung: Zutat des *Scharfsinn-Elixiers* (Seite 43)

Haltbarkeit: 1 Woche

Preis: 1 D

Name: Getrocknete Libellengras-Frucht

Typ: Stärkungsmittel

Zubereitung: die Frucht wird bei konstanter Wärme getrocknet

Verarbeitung: +2

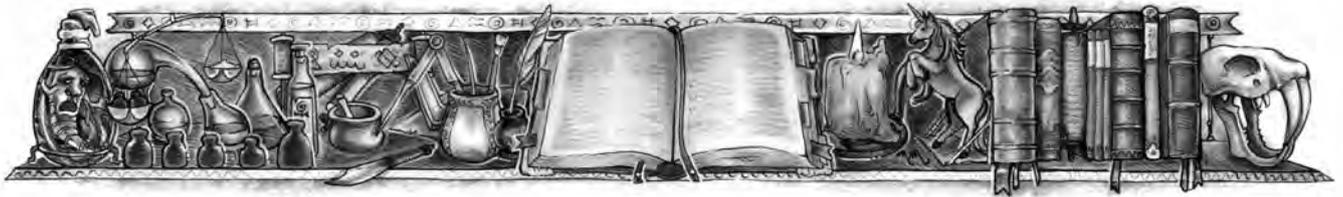
Dosis und Wirkung: Halbierter Wirkung in allen Bereichen. Kann von verdorbenen Früchten nicht unterschieden werden, daher besteht stets das Risiko der Unbrauchbarkeit (10%).

Haltbarkeit: 3 Monate

Preis: 1 D

LICHTNEBLER

Von unscheinbarer Gestalt stellt der Lichtnebler eine der größten Gefahren für Höhlenwanderer dar, die unter Tage lauern. Er bildet große Geflechte und reagiert höchst empfindlich auf jegliche Art von Licht, weshalb er seine Sporen in dichten Wolken verschiebt, um sich vor der Helligkeit zu schützen. Dadurch können ganze unterirdische Kavernen eingenebelt werden. Viel gefährlicher als der Verlust der Orientierung ist die Gefahr für Mensch und Tier durch Hautkontakt oder gar das Einatmen der Sporen.



Typ: Gefährliche Pflanze

Gebiet: ganz Aventurien nördlich einer Linie Neetha-Khunchom

Verbreitung: Höhlen ab 75 Schritt Tiefe (gelegentlich)

Bestimmung: +10 (+4 nach Freisetzung der Sporen)

Ernte: Efferd bis Hesinde und Peraine bis Praios

Grundmenge: 1 Skrupel Sporen

Dosis und Wirkung: Erreicht der Lichtkegel einer Fackel, Laterne oder anderen Lichtquelle die Pilzkolonie, werden die Sporen mit einem Knall in die Luft geschossen. Sie bilden in bis zu 3 Schritt Entfernung eine dichte undurchsichtige Wolke, die 1W6 Spielrunden in der Luft schwebt (regeltechnisch eine Dunkelheit mit Abzügen von -5/-5 auf AT/PA). Die vom Pilz freigesetzten Sporen verursachen starke Verätzungen auf der Haut (2W6+2 Schadenspunkte). Das Einatmen der Sporen kann nur mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe verhindert werden, anderenfalls fügen sie im Mund- und Rachenraum lebensbedrohliche Verätzungen zu (1W20 SP).

Beginn: sofort

Giftstufe: 7

Haltbarkeit: 1W6 Tage

Preis: 2 D pro Skrupel

Besonderheiten: Um die Sporen zu ernten, müssen diese bei völliger Dunkelheit ausgeschüttelt und in ein lichtdichtes Gefäß gefüllt werden.

Name: Lichtnebler-Stinkbeutel

Typ: Kontakt- oder Atemgift

Zubereitung: Die Sporen müssen bei vollkommener Dunkelheit in 1 Flux Wasser und 1 Flux Wühlschratspeichel gelöst werden, anschließend wird der Sud eingekocht. Das resultierende Pulver wird in einen porösen Beutel gefüllt.

Verarbeitung: +12

Dosis und Wirkung: Platzt der Beutel (meist infolge eines Wurfes), wird das Pulver im Umkreis von 5 Schritt freigesetzt. Bei Hautkontakt verursacht es 2W6-2 SP, wenn es eingeatmet wird, weitere 1W20-2 SP. Bei einem Patzer bei der Anwendung platzt der Beutel vorzeitig in den Händen des Anwenders.

Beginn: sofort

Giftstufe: 5

Haltbarkeit: 1W6 Monate

Preis: 10 D pro Beutel

SEELENHAUCH

Die tiefrote Blüte des Seelenhauchs erinnert entfernt an die Borbarad-Krone: sieben Blätter mit dunklen Blattadern, die wie Strahlen aussehen. Der verlockende Duft der Blüte gründet nicht allein auf dem Geruch, ihm wohnt eine beeinflussende Magie inne, die willige Opfer zum Verzehr der Blüte bringt. Die Blume wird vor allem von Geisterbeschwörern und Nekromanten geerntet, denn ihr Gift ermöglicht, die Seele einer Person von ihrem Körper zu trennen, gleichsam dient die Blü-

tenessenz als Paraphernalium für Beschwörungen und kann mit der richtigen Kenntnis zur Präparation von Kadavern für die Untotenerhebung verwendet werden.



Typ: Übernatürliche Pflanze, Giftpflanze

Gebiet: ursprünglich Schwarzobrien (Verbreitung in ganz Aventurien möglich)



Verbreitung: Grasland, Steppe, Hochland (selten), alle anderen Regionen außer Eis, Gebirge und Wüste (sehr selten)

Bestimmung: +3

Ernte: Ingerimm bis Praios

Grundmenge: eine Blüte

Dosis und Wirkung: Die rote Blüte verströmt einen betörenden Duft, der Tiere und Humanoide anlockt und einen Fressreiz auslöst (bei MR max. 3). Der Geschmack der Blüte ist in der Tat durchaus angenehm, doch die Pflanzensäfte im Innern erzeugen Verdauungssystem schwere Blutungen, so dass viele Tiere daran verenden (Gift Stufe 8, KO-Basis -1/Stunde für 2W6 Stunden / 1W6 Stunden). Im Verwesungsprozess wird der neue Samen der Pflanze freigesetzt und kann z.B. durch Aasfresser weiter transportiert werden.

Ein unangenehmer Nebeneffekt ist, dass viele Pflanzen von einem Geist eines verstorbenen Wirtes besessen sind, welcher von einem neugierigen Helden Besitz ergreifen kann (Regeln zur Besessenheit finden Sie in **WdZ 250**, bei den Besitz ergreifenden Wesenheiten handelt es sich in der Regel um Gefesselte Seelen, aber auch mindere Dämonen sind möglich).

Alchemistische Verwendung: Zutat für *Tijakools Hauch*, eine Variante des *Geisterelixiers* (**Seite 72**)

Haltbarkeit: in Wasser aufbewahrt 1W3+3 Tage.

Preis: 2 D pro Blüte

STEINRINDE

Steinrinde wächst direkt als Flechte auf dem Gestein und ist äußerlich kaum zu erkennen, so sehr täuscht es das Auge und den Tastsinn. Man benötigt eine gute Beleuchtung, um die Unterschiede zu erkennen, denn die ziemlich leichte Steinrinde ist höchst brennbar und beginnt bereits bei leichtem Funkenflug zu rauchen. Es dient den Angroschim – anderen Völkern ist die Existenz der Steinrinde unbekannt – als Brennmaterial. Unvorsichtige Abenteurer können unbeabsichtigt große unterirdische Feuer auslösen.



Typ: Nutzpflanze

Gebiet: ganz Aventurien

Verbreitung: Höhlen ab 100 Schritt Tiefe (selten), Höhlen ab 300 Schritt Tiefe (gelegentlich)

Bestimmung: +12

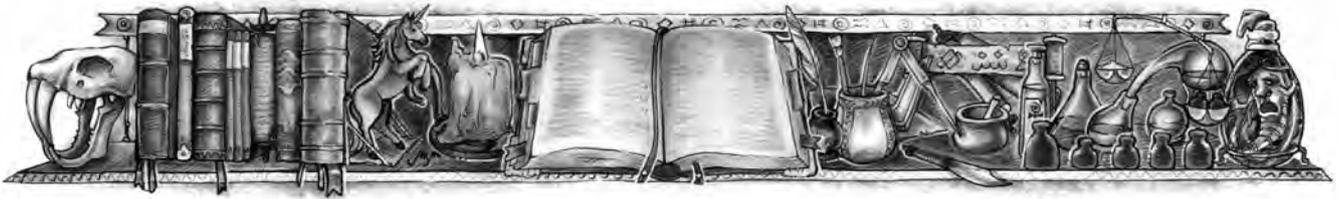
Ernte: ganzjährig

Grundmenge: 1W6 Stein

Dosis und Wirkung: Ein Stein Rinde verbrennt etwa so schnell und so gut wie 3 Stein Feuerholz.

Haltbarkeit: 1W6 Tage

Preis: 5 S pro Stein



WANDERMOOS

Sehr selten findet man in Gruben und Stollen das Wandermoos. Es gedeiht vor allem an feuchten Orten. Trocknet eine Wasserquelle aus, kann das Moos noch lange überleben, es rollt sich zusammen und kann so seinen Standort wechseln. Das Moos besitzt ein gutes Gespür für Wasser, so dass man den runden Ballen nur zu folgen braucht, um früher oder später zu einer feuchten Stelle zu gelangen. Kaum bekannt ist, dass die Fähigkeit zur Wassersuche auf den Menschen übergehen kann, wenn man das Wandermoos nur korrekt zubereitet.



Typ: Nutzpflanze

Gebiet: ganz Aventurien südlich einer Linie Olport-Festum

Verbreitung: trockene Höhlen und Gänge (sehr selten), feuchte Höhlen (selten)

Bestimmung: +14 (+5 im mobilen Zustand)

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: ein Moosballen

Dosis und Wirkung: unverarbeitet führt die Einnahme des Mooses zu Übelkeit und Erbrechen (1W6 SP).

Haltbarkeit: W20 Monate

Preis: 2 D pro Ballen

Name: Wandermoos-Essenz

Typ: Stärkungsmittel

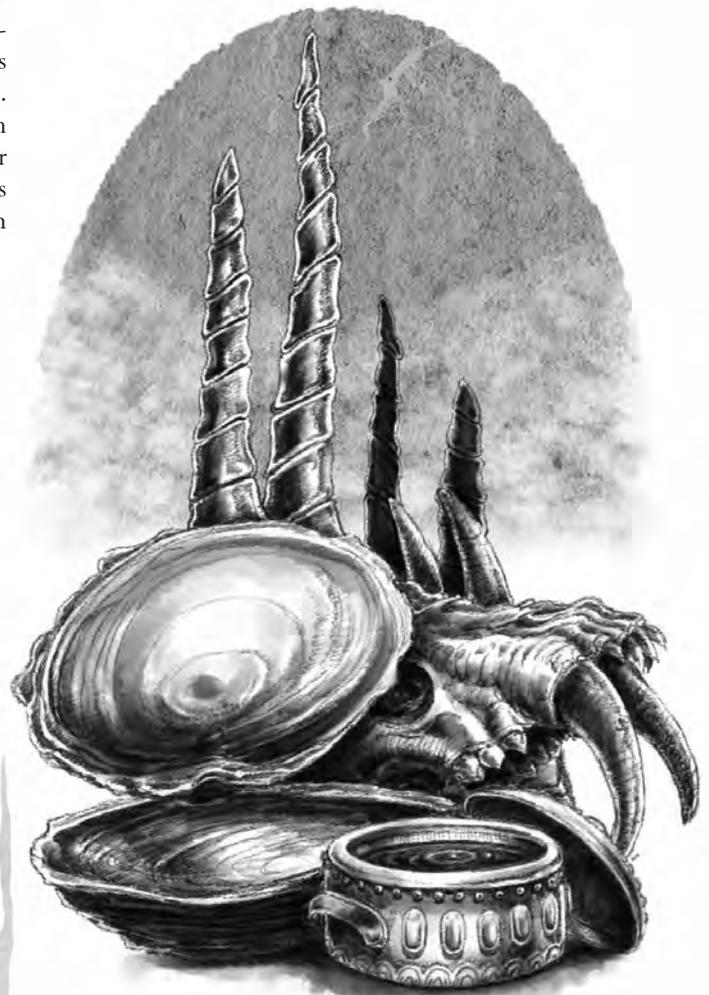
Zubereitung: Ein Ballen Moos wird verbrannt, die Asche wird anschließend mit etwas Speiseöl vermischt und ohne weitere Flüssigkeit eingenommen.

Verarbeitung: +4

Dosis und Wirkung: Die Essenz aus einem Ballen Moos verleiht für 2W6 Stunden die Fähigkeit, die nächstgelegene Wasserquelle aufzuspüren.

Haltbarkeit: 1W6 Jahre

Preis: 15 D



Exotica

Als Exotica werden all diejenigen alchemistischen Zutaten und Materialien für den Artefaktbau bezeichnet, die seltenen Ursprungs sind, möglicherweise gar nur als Einzelstücke existieren, und jene Produkte, die außerhalb ihrer herkömmlichen Verwendung eingesetzt werden.

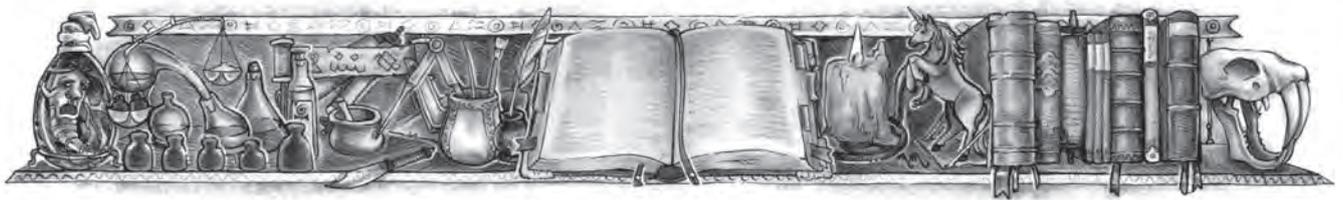
Etlichen Teilen oder Produkten von Tieren, Pflanzen und Ungeheuern schreibt die Alchimie eine besondere Wirksamkeit zu. Für gewöhnlich liegen Assoziationsschemata zugrunde, die mal mehr, mal weniger zutreffend sind: Natürlich ist Stierblut stärkend, man sehe sich das schnaubende Tier doch nur mal an! Gerade Sprichworte und volkstümliche Assoziationen sind ein reichhaltiger Fundus: Bärenstark, mit gespalteener Zunge reden, schlau wie ein Fuchs, hart wie Stahl, Spiegel werfen etwas zurück usw.

Bei Tieren interessieren insbesondere Haare, Schuppen, Federn, Haut, Schweiß, Speichel, Augen, Tränen, Blut, Zähne bzw. Krallen, Hörner, Hoden, Herz, Ei, Kokon sowie Gedärminhalte und Losung. Wichtige Pflanzenteile sind Wurzel, Blatt, Saft, Blüte, Blütenstaub, Frucht, Samen, Sporen und

Nektar sowie bei fleischfressenden Pflanzen die Falle und das Verdauungsssekret. Je seltener, mächtiger und geheimnisvoller eine Kreatur erscheint, desto potenter sind oft ihre Einzelteile. Die Nutzung unter allegorischen Gesichtspunkten geht in der Regel weit über die Zubereitung von Arzneien mit tierischen oder pflanzlichen Zutaten hinaus.

Ebenfalls in diese Gruppe gehören Objekte, die eingreifenden Prozessen im Weltenlauf ausgesetzt waren, vor allem Geburt, Magie und Tod sind anziehend: Splitter vom Boronsrad, Grundstein eines Hauses, Galgenstrick, missratene Zauberstäbe, Stücke von untergegangenen Schiffen, Gruftstaub, geborstene Klingen, die Essenz des Äthers, Leichenteile. Besondere Macht wird auch 'geweihten' Materialien zugesprochen, sei es nun die Schärpe eines Praios-Geweihten, Funken der Ingerimmesse, von Rondras Blitz gespalteene Bäume, ein durch ein Tsawunder wieder hergestellter Gegenstand, rahjanischer Tharf, Nebel aus einer Nacht im Phexmond etc.

Letztlich zu nennen sind Stoffe, die so gut wie nicht zu erlangen sind: Morgentau von einem Wintertag, der Schritt einer Katze,



das Blut eines Skeletts, Koboldslachen, Sternenlicht und dergleichen mehr. Mal wörtlich, mal allegorisch gemeint, erkennt nur der Kundige den Weg im Dschungel der Symbolismen: *Sternenflüstern* etwa ist ausgeatmeter Wasserdampf, der bei tiefsten Temperaturen schlagartig gefriert – und damit eine alchemistische Zutat, die ein Eiselementarist relativ leicht erzeugen kann.

Die folgenden Exotica können nur eine kleine Auswahl und Anregung für eigene Ideen sein, zählen aber auch einige der wichtigsten zauberkräftigen Mittelchen Aventuriens auf. Preise sind für diese Produkte nur schwer zu bestimmen, da es für sie keinen größeren Markt gibt und Alchimisten oft gezielt nach einzelnen Zutaten suchen (und daher mitunter horrend Preise zu zahlen bereit sind, die den eigentlichen Wert der Ingredienzien weit übertreffen).

☞ **Perlen** sind die Grundlage vieler Schönheitselixiere. In Essig aufgelöst und getrunken, bieten sie Schutz vor Vergiftung (Vorteil *Resistenz gegen Gifte* für 1W6 Stunden). Schwarze Perlen dienen bisweilen als *Kraftspeicher* (siehe Seite 89f.). **Perlmutter**, das irisierende Schaleninnere von Muscheln, gilt als tsagefällig und soll Licht- und Illusionszauberei fördern.

☞ Weißes **Elfenbein**, vor allem vom Brabaker Waldelefant, ist Symbol der Reinheit, Unschuld und Hoffnung. Die Tulamiden sehen in Elfenbein einen der Urstoffe der Welt und wiegen es oft mit Gold auf. In der Alchimie substituiert es bisweilen Quecksilber (das ja meist flüssig ist). Sehr selten findet man noch Werkstücke, die auf Grund eines Missverständnisses tatsächlich aus dem Gebein toter Elfen gearbeitet wurden ... Es soll Elefanten geben, die Schwarzes Elfenbein tragen.

☞ Grüne **Galle** repräsentiert alle schlechten Charakterzüge, z.B. (je nach Kultur) Hass, Geiz, Selbstsucht, Eifersucht. Die Galle vom Plattwal wirkt stark zersetzend auf fast alle organischen Materialien. Gallensteine gelten als Träger von Sünde und Frevel, gar als das 'schlechte Herz' im Körper, schützen aber auch vor Schwarzer Magie.

☞ Einzelne **Pflanzensäfte** spielen bedeutende Rollen in der Alchimie: *Wolfsmilch* wirkt (alchemistisch verarbeitet) belebend, *Nachschatten* (z.B. Tollkirsche, Stechapfel) ist giftig und lässt die Glieder zittern, *Bärenklau* brennt bei Sonnenlicht auf der Haut wie Feuer, und *Wermut* (sowie sein alkoholischer Auszug, der *Abszinto*) verwirrt Geist und Wahrnehmung. *Myridanium* ist der kristallisierte Fruchtsaft der Myrrhe, einer der kostbarsten Räucherstoffe und häufiges magisches Paraphernalium.

☞ Auch **Baumwucherungen** und -schmarotzern werden besondere Wirkungen zugeschrieben: Die *Albrute*, eine Flechte, fördert Albräume, wenn man auf ihr schläft. Beim *Hexenbesen* handelt es sich um kranken Wildwuchs vor allem auf Birkenästen. Er soll Flüche brechen, wenn man das Fluchopfer damit schlägt. *Irrkraut* und über Kreuz gewachsene Baumwurzeln leiten Wanderer angeblich in die Irre, wenn sie darauf treten.

☞ **Eulengewölle**, Speiballen aus Federn, Knochen und Haaren, sollen vor Hexenflüchen bewahren und prophetische Wirkungen haben.

☞ **Totennüsse** nennt man Insekten, Eidechsen und Mäuse, die von Käferspießern oder Neuntöttern, räuberischen Vögeln, als Nahrungsvorrat auf Dornen aufgespießt wurden. Mit ihnen soll man den Tod rufen, auf seine Feinde hetzen oder von sich selbst ablenken können.

☞ An manchen Bäumen des Südens findet sich eine zuckerartige, süße Glasur, das **Manna**. Es wird von Blattläusen ausgeschieden und als Zugabe zum Fladenbrot in Arratistan und Süd-Elem verwendet. In der Alchimie glaubt man, dass sein Genuss die Frömmigkeit stärkt und den Hunger für lange Zeit bannt.

☞ **Vampirblut** ist für gewöhnlich in Wahrheit Fledermausblut (der Logik folgend, dass alle Fledermäuse verwandelte Vampire seien). Es dient dunkler Verführung und Verfluchung. Wichtig ist, dass es stets aus dem frisch geköpften Tier herausgepresst wird.

☞ **Ambra**, eine graue oder schwarze, wachsartige Ausscheidung von Walen, soll gegen Krämpfe und Alterserscheinungen helfen. Es riecht modrig-süß und wird in den Parfümerien als Geheimmittelchen gehandelt.

☞ Als **Tabaschir**, ein grünes Granulat, kennen die Tulamiden schon seit langer Zeit ein Wundermittel gegen Verbrennungen, Kleinwüchsigkeit, Haarausfall und Potenzprobleme. Es handelt sich um eine mineralische Ablagerung aus dem Brabaker Rohr.

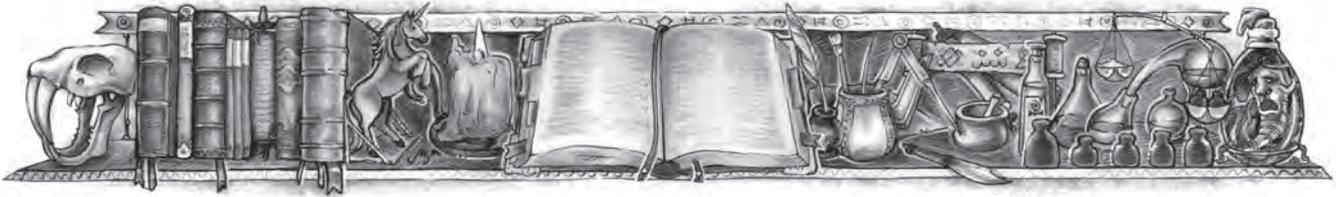
☞ Der **Feuerschlick** von Elburum, eine im Schlamm gedeihende Algenart, leuchtet im Rondra und Efferd zu Vollmondnächten und taucht den ganzen Hafen der aranischen Stadt in orangefarbenes Licht. Hesinde-Anhängern gilt er als heilig, Alchimisten schreiben ihm die Fähigkeit zu, den Geist zu klären. Die Ilaristen, eine ketzerische Sekte, sollen regelmäßig Feuerschlick gegurgelt haben.

☞ Um die genaue Herkunft der Glücksdroge **Kekeyatonba** als Gift der Glücksspinnen wissen nur die Schamanen vom Waldmenschenstamm der Keke-Wanaq, welche die irisierend weiße Flüssigkeit in winzigen Kalebassen mit sich führen und an die Stammesmitglieder verteilen. Sie gelangt nur nach kämpferischen Auseinandersetzungen in die Hände von weißen Südländern und ist ob der Wirkung von Alchimisten sehr begehrt (vergleichbar einem REVERSALIS-HÖLLENPEIN für eine Stunde, verbunden mit einem TIERGEDANKEN auf Spinnen mit der Variante Loyalität und LO 2W6+8 – jedoch unter umgekehrten Voraussetzungen: Der Mensch hilft der Spinne ...).

☞ **Dämonische Substanzen** haben meist eine Affinität zu Schlechtigkeit, Vernichtung und Chaos. *Irrhalkendung* ist die glühend heiße Losung der Asqarathi, die stinkenden *Sordulsäpfel* lösen jedes Material außer Stein und Metall auf und werden in den Schwarzen Landen als Geschützmunition verwendet. Schmierig und gelb quillt das *Harz einer Dämonenarche* aus den Hörnern der niederhöllischen Schiffswesen. In den Heptarchien dient es als Paraphernalium, dämonisches Waffenbalsam und (unter der Bezeichnung *Mhaglibanum*) Unverwundbarkeitspaste.

☞ **Zyklopenaugen** sind noch seltener als Karfunkelsteine, heißt es. Ihnen wird die Macht des Orakels zugesprochen, so dass viele potente Weissagungstränke ein Stück vom Einauge verlangen. Wer ein ganzes Zyklopenauge verschlingt, dem soll binnen dreizehn Tagen ein drittes Auge wachsen, mit dem es möglich sei, Wahrheit und Falschheit zu unterscheiden.

☞ Mit dem geheimnisvollen **Weiselfuttersaft**, einem heiligen Stoff der Fruchtbarkeit, füttern Bienen ihre Königinnenlarven, die dadurch binnen einer Woche das 3.000fache ihres Anfangsgewichtes erreichen. In der Alchimie kann dieses Brutsekret verjüngend wirken und viele Krankheiten heilen, insbesonde-



re dämonische Siechen, die ansonsten nur mittels Magie oder göttlicher Wunder zu bekämpfen sind. Nur die Norbarden scheinen das Geheimnis zu kennen, aus Bienenstöcken den königlichen Saft zu entnehmen.

☉ Der **Atem eines Basilisken** oder gar eines seiner Körperteile wirkt schwächend und versteinern, seine Schuppen sollen unverwundbar machen. Die Basiliskenkrone ist hingegen ein halb-mythologisches Desiderat der Alchimie und Thaumaturgie.

☉ Das spiralförmig gedrehte, meist goldene oder weiße Horn eines Einhorn wird bis zu drei Spann lang und ist als **Alicorn** bekannt, eines der berühmtesten Zaubermittel, dem zahlreiche Wirkungen zugeschrieben werden. Etwa alle zwanzig Jahre wirft ein Einhorn seinen Stirnschmuck ab, andernfalls ist nur durch die Jagd auf dieses Feenwesen an das Alicorn zu gelangen. Wer jeden Tag dreimal aus einem Alicorngefäß trinkt, erhält so lange die Vorteile *Immunität gegen Krankheiten und Gifte (bis zur 8. Stufe)* und *Resistenz gegen Krankheiten und Gifte (bis zur 15. Stufe)*. Ebenso wirkt frisches Quellwasser, das ins Horn gefüllt wird, wie ein Antidot der Qualität E. Drei Skrupel gemahlene Alicorn werten *Schlaftränke* (Qualität steigt um zwei Stufen) und *Heiltränke* (nach Genuss regeneriert der Anwender für einen Tag W3 LeP/SR) auf. (Für die Thaumaturgie gilt: ARCANOVI –3, Merkmale *Heilung, Hellsicht, Verständigung, Form* je –3; Nebenwirkungs-Probe –5, Art der Nebenwirkungen +8. Ein Alicorn-Artefakt samt seiner Nebenwirkungen finden Sie in **SRD 53**.)

THERIAK

Die Völker Aventuriens kennen Theriak unter vielen verschiedenen Namen – ‘*Sumus Elixier*’ bzw. ‘*Sumus Blut*’, ‘*Das grüne Gold*’ oder ‘*das Blut der Erde*’ sind nur die bekanntesten. Legenden zufolge handelt es sich hierbei um die Lebensessenz der Erdriesin Sumu. Alchimisten schätzen es für seine überraschende Wirksamkeit, doch es ist schwer zu bekommen.

Theriak lagert im Erdreich. Auf Grund seiner Eigenschaften – es gefriert bei leicht niedrigeren Temperaturen als Wasser, verdampft hingegen schon bei Praiostagswärme (ca. 25°) – ist es sehr schwierig, Theriak abzubauen. In den kalten Gefilden des Nordens werden zu diesem Zweck dämonische Eisnadeln beschworen, die sich in den Boden graben und das gekühlte Theriak an die Oberfläche befördern. Zur Zeit der Eishexe Glorana mussten viele Sklaven an diesen Baustellen arbeiten, froren zu Tode oder verletzten sich an den scharfen Kan-

ten der Eisnadeln, und nur der kurze Kontakt mit Sumus Blut hielt sie am Leben.

Die smaragdgrün leuchtende Substanz ist eine gallertartige, schwere Flüssigkeit (1 Schank wiegt 2 Stein), die bei kalten Temperaturen in ein klebriges Harz aushärtet. Sie reagiert sehr stark mit ihrer Umwelt, weswegen man sie nur in Gefäßen aus geläutertem Metall oder reinem Glas transportieren kann – in Holzfässern gelagert gibt sie große Teile ihrer Wirkung an das Holz ab, welches neu austreibt. Aus diesem Grund wird Theriak nur entweder pur oder nach alchimistischer Verarbeitung verwendet, da auch darin getränkte Wundverbände oder natürlich angemischte Salben skurrile Nebenwirkungen zeigen, die die Heilwirkung des Theriak beeinträchtigen.

Das dem Element Humus zugerechnete Theriak gilt als die mächtigste heilkräftige Substanz in Aventuriens. Ein Schank der Flüssigkeit kann insgesamt 80 LeP kurieren, es heilt Wunden und Narben, sogar abgerissene Gliedmaßen (sofern noch frisch) wachsen wieder an. Alte Hölzer treiben neu aus. Für die Alchimie gilt Theriak gegenüber jedem anderen Heilkraut als *optimierende Substitution* (siehe Seite 21), es existieren aber bereits auch eine Handvoll Rezepte auf Theriak-Basis.

Anwendung findet Theriak vor allem in den Alchimistenlabors des Nordostens, vor allem in Yöl-Ghurmak und Mendena, teilweise auch in Paavi, Norburg oder Festum. Nicht nur Heiltränke lassen sich brauen, man experimentiert auch mit Totenerhebungen, Chimärenelixieren und einem Trank der ewigen Jugend.

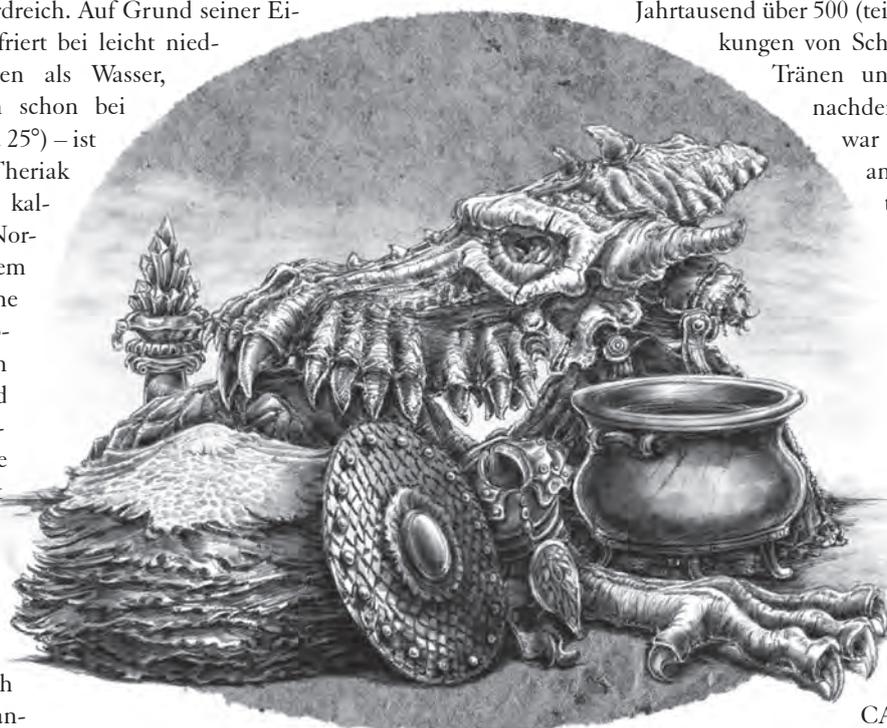
DRACHISCHE EXOTICA

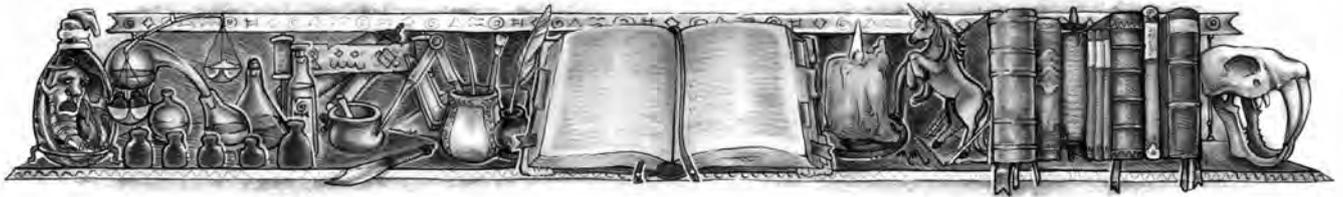
Wer einen Drachen tötet, erntet unsterblichen Ruhm und oft eine reiche Belohnung. Der wahre Schatz aus Sicht der Gelehrten sind jedoch die sterblichen Überreste des Untiers, die hochwertige Foki für Alchimie und Thaumaturgie darstellen, die oft jedem Vergleich spotten. *Pher Drodont* listete vor einem

Jahrtausend über 500 (teils hypothetische) Wirkungen von Schuppen, Krallen, Blut,

Tränen und Karfunkel auf, je nachdem, wie alt der Drache war und welcher Art er angehörte. Die bekanntesten Verwendungen werden im Folgenden vorgestellt.

Die feuerfesten **Drachenschuppen** sind vor allem für Rüstungen begehrt, dienen aber auch als Träger von Zauberei. Zerrieben und eingenommen sollen sie vor Verbrennungen schützen und den Körper stählen (ARCANOVI –1, Wirkende





Sprüche mit Schutzaspekt (ARMATRUTZ, GARDIANUM etc.) –3).

Frisches **Drachenblut** ist kochend heiß und verleiht demjenigen, der es trinkt, ein bis drei KK-Punkte zusätzlich für 1W3 Stunden. Es ist deswegen Zutat zum Kraftelixier. Wer ein Bad im Drachenblut nach einem alten Ritus der Zwerge nimmt, soll unverwundbar werden oder zumindest eine stark verhornte Haut bekommen (für 1W6 Monate natürlicher Rüstungsschutz +2, jedoch Absenkung der Vor- und Nachteile *Herausragendes Aussehen*, *Gutaussehend*, normales Aussehen, *Unansehnlich*, *Widerwärtiges Aussehen* auf die nächstschlechtere Stufe). Diese mächtige Essenz besitzt in der Alchimie viele weitere Wirkungen.

Drachentränen sind eine bedeutende, aber kaum zu beschaffende und daher oft substituierte Zutat für den *Zaubertrank*. In ihnen funkelt die Zauberei und sie verdunsten niemals. Wer eine Drachenträne schluckt, erhält 2W6 AsP, für W6 Stunden KL +2 und eine Erleichterung von zwei Punkten auf alle Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht*. Übrigens soll die einzige Möglichkeit sein, einen Drachen zum Weinen zu bringen, ihm eine große Menge Khunchomer Pfeffer ins Antlitz zu blasen ...

Drachenspeichel ist nicht umsonst namensgebend für ein alchemistisches Gift: Er wirkt stark korrodierend und lässt Eisen schnell verrosten. Kaiserdrachen sollen mit ihrem Speichel sogar Gold und Silber auflösen können.

Drachenzähne, das Vorbild für einen zwergischen Dolch, sollen lebensverlängernd wirken. Als Artefakt besitzen sie auto-

matisch den Nebeneffekt eines von Albträumen geschüttelten Trägers (ARCANOVI –2, Merkmal *Schaden* –2).

Jeder Drache, wenn nicht sogar jedes magiebegabte Wesen, soll einen **Karfunkelstein** besitzen, einen kühn funkelnenden Kristall, der im Kopf wächst. Bei Drachen reicht seine Größe vom Stecknadelkopf (Baumdrache) zum Hühnerrei (Kaiserdrache). Als Artefakt kann er gewaltige Macht entwickeln, wenn es gelingt, den in ihm wohnenden Drachengeist zu bezwingen (ARCANOVI +2, Merkmale *Beherrschung*, *Beeinflussung*, *Eigenschaft*, *Hellsicht* und *Verständigung* je –5, pAsP werden halbiert, automatisch besessen vom Geist des Drachen).

Der feuerresistente **Karfunkelwurm**, auch 'Drachenbandwurm' genannt, ist ein seltener und widerwärtiger Astralparasit, der viele Schritt lang werden kann. Viele Drachen scheinen sich nur schlecht gegen diese Plage wehren zu können. Man findet die Würmer – teils noch lebendig! – in der Umgebung mancher Horte von auffällig aggressiven oder geschwächten Drachen. Sie sind Paraphernalia für Zerfall, Dunkelheit und dämonische Anrufungen.

'Echt drachische' Exotica sind nur selten käuflich zu erwerben, Unkundige können Opfer von Scharlatanen werden: Gelegentlich sind schäbige Schuppen eines Höhlendrachen für 7 Dukaten das Stück zu kaufen, Drachenspeichel für 10 Dukaten pro Flux und Drachentränen zwischen 7 und 49 Dukaten pro Flux. Ob der Inhalt das ist, was behauptet wurde, ist mehr als fraglich. Um sicher zu gehen, muss ein Alchimist Abenteurer ausschicken, einen Drachenhort aufzusuchen.

ALCHIMISTISCHE ZUTATEN

Mit dem Begriff 'alchemistische Zutaten' werden Säuren, Laugen, Salze, Erze, verschiedene tierische und pflanzliche Stoffe bezeichnet, die in der Alchimie nicht als primäre Wirkstoffe, sondern vielmehr als Lösungsmittel, Katalysator, Brennstoff, Reinigungsmittel und dergleichen Verwendung finden. Eine Auswahl der wichtigsten Materialien finden Sie im Folgenden aufgeführt.

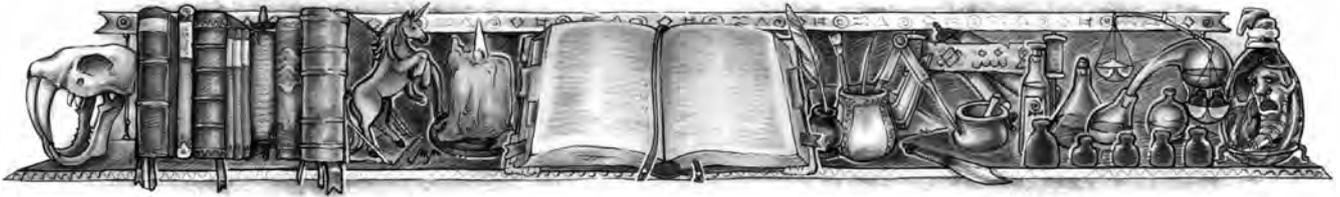
Bei **Schwefelsäure** oder **Vitriol** handelt es sich um eine farblose, ölige Flüssigkeit, die dem Element Humus zugehörige Stoffe unter Verkohlung auflöst und auf der Haut zu starken Verätzungen führt; unter Zugabe von Wasser zeigt sie eine starke Wärmeentwicklung, und da sie Feuchtigkeit aus der Luft anzieht, ist sie meistens warm. Die Säure löst Quecksilber und Silber, während Gold und Mondsilber, aber auch Eisen und Blei beständig bleiben. Hergestellt wird sie vor allem in Brabak und Gratenfels, aber auch in den meisten anderen Gegenden, in denen das Ursprungsmaterial Pyrit oder Schwefel in größeren Mengen vorkommt.

Rauchendes Braunöl oder **Nitrol** ist eine farblose bis gelbliche Säure, die an der Luft raucht. Sie ist stark ätzend, färbt die Haut bei Berührung gelb und entzündet Holz und Stroh. Da sie Silber zersetzt, Gold und Mondsilber aber nicht angreift, nennt man sie auch *Scheidewasser*. Hergestellt wird die Säure aus Schwefelsäure und **Pottasche**, einem Extrakt aus der Holzkohle, der unter anderem auch in der Färberei und Glaserei verwendet wird.

Vitriol und Nitrol sind die zwei bekanntesten und gebräuchlichsten Säuren. Nur gelegentlich wird aus reinem Salz und Vitriol die farblose **Salzsäure** hergestellt. Die rauchende Flüssigkeit hat einen stark stechenden Geruch und führt zu Verätzungen und Blasen auf der Haut. Sie zersetzt kein Kupfer, bringt aber Eisen zum Rosten. Vor allem aber wird aus drei Teilen Salzsäure und einem Teil Nitrol das **Königswasser** hergestellt, die einzige verbreitete Säure, die Gold und Mondsilber löst.

Auch wenn Säuren ob ihres 'Feuers' zu den wichtigsten alchemistischen Stoffen zählen, finden zahlreiche andere ebenfalls Verwendung. Als Wasser in elementarer Form kennt man **Zwiedestillat**, zweimal destilliertes und daher von allen Verunreinigungen

befreites Wasser. **Alkohol** wird bei vielen Gelegenheiten verwendet, unter anderem zur Konservierung, als Lösungsmittel (auch in vielen Elixieren) und natürlich für alkoholische Getränke; Alkohol thorwalscher Fertigung gilt dabei als der beste. Vom Genuss alchemistischen Alkohols wird dringend abgeraten, gleichwohl ist es unter Eleven und Scholaren bisweilen Brauch, sich mit selbstgemischtem Likören – Alkohol gemischt mit Fruchtsäften und Kräuterextrakten – zu betrinken. Gleichfalls als Lösungsmittel und zur Konservierung wird die scharfe **Unauer Salzlake** verwendet, eine farblose, stark salzige Flüssigkeit, die an manchen Stellen der Salzseen am Rande der Khôm-Wüste gewonnen wird. Die genaue Zusammensetzung



der Flüssigkeit ist zwar in hesindianischen Kreisen bekannt, aber eine gezielte Herstellung scheitert an den Kosten für die Salze und Mineralien der Khôm, die Förderung natürlich entstandener Salzlake ist wirtschaftlicher.

Fett, eine wichtige Zutat für alle Salben und Seifen, ist traditionell ein tierisches Erzeugnis. Das Fettgewebe geschlachteter Tiere wird vorsichtig geschmolzen, dabei entstehen *Schmalz* (niedriger Schmelzpunkt, v.a. aus Schweine- und Gänsefett), *Talg* (höherer Schmelzpunkt, das Fett von Rindern, Wild und Hammeln) beziehungsweise *Tran* (auch *Fischöl* genannt, das Fett von Fischen, Walen und Robben). Auch aus vielen Nutzpflanzen lassen sich fettige **Öle** gewinnen, so etwa aus Nüssen, Raps, Disteln sowie im yaquirischen Raum aus Oliven und im Tulamidenland aus Palmkernen. Fette sind Energieträger, können als Brennmaterial dienen oder nehmen als Salben bzw. Seifen alchemistische Wirkstoffe auf.

Einer der bekanntesten und meist verwendeten Stoffe in der Alchimie ist der gelbe **Schwefel**, der sich an der Luft unter Umständen spontan entzünden kann. Er wird in fast allen vulkanischen Gegenden gewonnen, insbesondere am Ehernen Schwert, auf den Zyklopeninseln sowie in Brabak und Gratenfels, wo auch der **Schwefelquell** abgefüllt wird, mit Schwefel angereichertes Wasser. Geweihte brandmarken den stinkenden Schwefel oft als Auswurf der Niederhöllen (Merkmale *Dämonisch* und *Elementar [Feuer]* je -1). Weniger bekannt ist **Brodem**, eine flüchtige Flüssigkeit, die rötliche Dämpfe voller Gift und Gestank abgibt und demzufolge nur für Gifte und dämonische Paraphernalia verwendet wird. Sie wird im Firunmond in gefrorener Form am Schlund gewonnen.

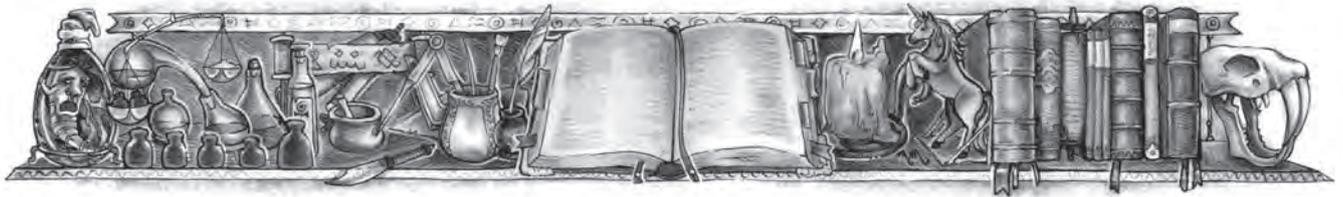
Schwefliger Orazal, eine Lösung der Lianenart mit Schwefel und Weinstein, dient als Konservierungsmittel für einfache Kräuterabsude, während **Orazal-Kleber** der eingekochte Absud der ganzen Pflanze und einer der stärksten bekannten Klebstoffe ist. Eines der besten Mittel zur Abdichtung ist das enorm dehnbare **Federnde Zerrharz**, das aus dem Gildenland stammt. Zu ähnlichen Zwecken und zur Behandlung von Wundverbänden nutzt man **Mastix**, gewonnen aus dem Harz eines tobrischen Strauches.

Purpur wird aus einem Sekret der nur im Askanischen Meer und der Zyklopersee vorkommenden Purpurschnecke gewonnen. Er nimmt erst nach dem Kochen und weiterer Behandlung an Sonnenlicht seine Farbe an und dient als Rahjaikum und zum Färben von Herrschergewändern. Weitere gebräuchliche Farbstoffe sind **Chorhoper Tinte** (schwarz, blau), **Henna** (rot), **Hesindigo** (blau), **Malachit** (grün) und verschiedene Arten von **Lotos**. Daneben werden Farben aus zahlreichen anderen Gesteinen (siehe dort) und Pflanzen gewonnen.

Pech zur Abdichtung, Mumifizierung oder Herstellung von Ölen wird in den südaventurischen Sümpfen gewonnen, sein Geruch soll böse Geister vertreiben und Besessene heilen.

Erdharz bildet ölige Flecken auf Salzseen und erfüllt ähnliche Zwecke. Beide können auch aus **Steinöl** gewonnen werden, das vor allem in der Khôm-Wüste ans Tageslicht sprudelt und aus dem unter anderem einfaches **Brandöl** hergestellt werden kann. Verschiedene **Harze** werden ebenfalls zu Pechen, Ölen, Seifen, Lacken und Leimen weiter verarbeitet. Fast ausschließlich als Brennmaterial werden **Holz Kohle** und (seltener, da wenig bekannt) **Zwergenkohle** (seltener *Steinkohle* genannt) verwendet.

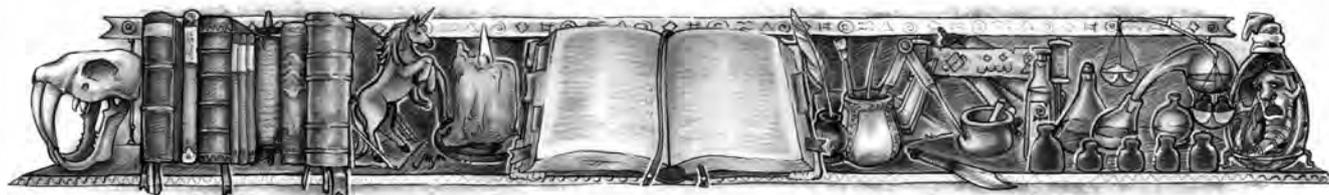




TABELLEN

ALPHABETISCHE LISTE DER ARTEFAKTE

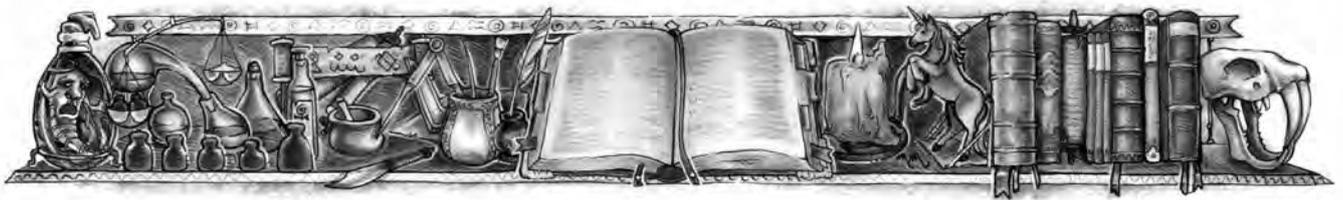
Name	Wert (D)	AsP/pAsP	Thesis	Komplexität	Seite
Abatroxens Zauberschlüssel	12 / 60	22 / 1	verbreitet	+3 / 1 ZfP*	117
Ankhatop-Tor	1.000 / 20.000+	extrem	unbekannt	extrem hoch	131
Ankh-el-Hawwa-Lebenszeichen	2,5 / um 60	14 / 1	bekannt	+7 / 1 ZfP*	121
Ätherische Platten	um 5 / 2.000+	91 / 5	vermutet	extrem hoch	132
Äthrolabium	500 / um 800	niedrig	nicht existent	???	SRD 38
Axt der Furcht	15 / 500	mittel	selten	mittel?	110
Barasinas Puppentheater	70 / 400+	sehr hoch	legendär	legendär	127
Belebter Aufzug	bis 50 / bis 1.000	sehr hoch	verbreitet	niedrig	133
Blutdorn	um 25 / 500+	54 / 5	sehr selten	+5 / 10+	110
Dämonenschnabel	50 / 70	18 / 0	verbreitet	+0	127
Drakhards Lampe	80 / um 200	hoch	unbekannt	sehr hoch	SRD 38
Dreizehn Kessel der Urkräfte	–	extrem	legendär	legendär	SRD 55
Dschinnenlampe des Bastrabun	22 D / 300 D+	110 / 11	selten	+9 / 9 ZfP*	SRD 38
Feenhorn	unverkäuflich	hoch	„natürlich“	???	SRD 53
Finger Uthars	2 / ca. 30	28 / 0	selten	+13 / 2	121
Fliegende Teppiche	über 5.000	sehr hoch	nicht existent	???	SRD 49
Frevlergewand	–	extrem	legendär	legendär	114
Gemälde des Golodion Seemond	unterschiedl.	hoch	unterschiedl.	unterschiedl.	128
Gemmen der Gedankenbilder	15 – 100	42 / 2	sehr selten	+12 / 4 ZfP*	122
Goldauge	über 50.000	hoch	unbekannt	sehr hoch	118
Grandenretter	8 / 90	19 / 1	verbreitet	+3 / 9	113
Hammer der Schmerzen	um 15 / um 180	42 / 3	verbreitet	+10 / 6 ZfP*	112
Harfe Mondlied	–	hoch	legendär	legendär	118
Heilwasser	0,2 / 12	20 / 0	sehr verbreitet	+12 / 1 ZfP*	SRD 54
Helfende Hand	110 / 200	41 / 1	sehr verbreitet	+8 / 12	123
Herz des Sturms	–	extrem	legendär	legendär	SRD 54
Hesenkas Gürtel der Keuschheit	8 / 400	mittel	unbekannt	mittel?	SRD 42
Karte der Umwege	über 1.000	sehr hoch	unbekannt	extrem hoch	118
Kessel von Raxx'Mal	–	extrem	legendär	legendär	SRD 55
Kraftgürtel	3,5 / 110	43 / 2	verbreitet	+3 / 6 ZfP*	115
Kristallenes Herz	–	sehr hoch	legendär	legendär	SRD 54
Lebende Rüstung	unverkäuflich	niedrig	nur Mar.-Achaz	???	113
Leuchtendes, klebendes Seil	2 / 70	23 / 1	verbreitet	+2 / 2 ZfP*	Katakomben 129
Leuchtender Hut	0,3 / 170	62 / 3	sehr verbreitet	+5 / 15 ZfP*	SRD 42
Magische Fackel	bis 20 / um 200	35 / 2	verbreitet	+8 / 9 ZfP*	118
Magische Feder	über 400	mittel	unbekannt	sehr hoch	SRD 39
Magische Stiefel	unterschiedl.	mittel	unterschiedl.	unterschiedl.	SRD 43
Nivesischer Namensbogen	6 / 100	niedrig	nicht existent	???	112
Ogerspiegel	100 / um 600	mittel	sehr selten	sehr hoch	128
Onyxmaske	85 / um 800	104 / 7	bekannt	+11 / 38 ZfP*	SRD 45
Oronische Traumsteine	10–50	niedrig / 0	selten	niedrig	134
Petikulos' Meuchlersortiment	0,2 / 100	60 / 4	sehr selten	+10 / 15 ZfP*	123
Reif der Dünengeister	um 500 / 5.000+	488 / 24	unbekannt	+6 / 36	123
Ring des Lebensspendenden Feuers	5 / bis 5.000	hoch	legendär	legendär	124
Rotes Auge	über 10.000	sehr hoch	vermutet	extrem hoch	131
Schimmerschild	60 / 180	48 / 2	verbreitet	+6 / 14	124
Schreiender Beutel	0,01 + / um 160	26 / 2	sehr verbreitet	+8 / 6 ZfP*	SRD 41
Schutzamulette	0,1–30 / 50–500	56 / 4	sehr verbreitet	+8 / 12 ZfP*	125
Schwarzes Auge	über 5.000	hoch	bekannt	extrem hoch	129ff.



Name	Wert (D)	AsP/pAsP	Thesis	Komplexität	Seite
Schweine des Ewigen Schinkens	25 / um 500	sehr hoch	vermutet	sehr hoch	134
Siebengehörnte Dämonenkrone	–	extrem	legendär	legendär	125
Siegel des Tempelschatzes von Vrs'len	–	hoch	unbekannt	sehr hoch	SRD 52
Sklavenarmreif	0,5 / 600	110 / 11	bekannt	+10 / 21 ZfP*	SRD 47
Spinnenfinger	2 / 250	67 / 3	bekannt	+3 / 8 ZfP*	Katakomben 128 f
Stab des Weißen Wolfs	14 / 90	28 / 2	verbreitet	+5 / 3 ZfP*	119
Stern von Selem	–	unbekannt	legendär	legendär	126
Sturmrufer	10 / 500	101 / 5	selten	+4 / 9	119
Sulman al-Nassori	um 20.000 / 250.000+	extrem	unterschiedl.	unterschiedl.	135
Tarnkappe	1,2 / um 300	32 / 1	verbreitet	+2 / 12 ZfP*	SRD 43
Tenobaals Federn	0,02 / bis 600	ca. 30 / 1	sehr selten	+2 / ca. 7 ZfP*	SRD 37
Tiergewänder der Elfen	bis 60 / um 400	ca. 75 / 5	sehr selten	+7 / 15 ZfP*	115
Transskriptionslinse	70 / um 400	50 / 2	verbreitet	+3 / 15 ZfP*	120
Triff	15 / 500	90 / 5	vermutet	hoch	112
Vescudors Phiole der Wahrung	25 / 250	58/4	verbreitet	+9 / 16 – +7/2	116
Vorkosterpokal	bis 10 / um 300	54 / 5	bekannt	+9 / 21 ZfP*	116
Wahrheitsamulett	0,5 / 144	32 / 1	bekannt	+7 / 11 ZfP*	126
Weißes Auge	über 1.000	mittel	verbreitet	sehr hoch	131
Wellenwanderer-Rüstung	5 – 8 / um 100	35 / 2	sehr selten	+8 / 2 ZfP*	113
Wunschring nach Meister Yarubman	0,8 / 222	47 / 2	bekannt+	+4 / 4 ZfP*	SRD 48
Würzlöffel	0,1 / 64	25 / 1	bekannt	+6 / 2 ZfP*	121
Xenos' Gürtel der Tiefe	5 / 500	28 / 3	selten	+9 / 4 ZfP*	Katakomben 128

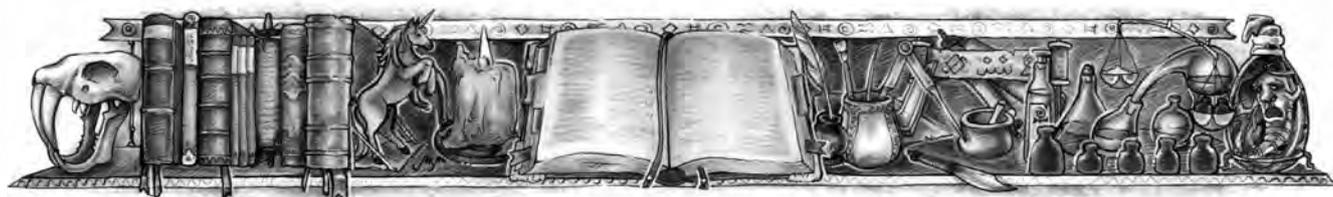
ALPHABETISCHE LISTE DER ELIXIERE

Name	Gruppe	Labor	Preis (D)*	Beschaffung (D)	Verbreitung	Probe	Seite
Angstgift	Venenik	archaisches L.	25	13 / 8	5	+5 / +3	48
Antidot	Spagyrik	Hexenküche	50	25 / 9	5	+5 / +4	55
Bannpulver gg. Geister	Magika	archaisches L.	15	8 / 9	5	+3 / +4	70
Bannpulver gg. Unsichtbares	Magika	Alchimistenl.	80	40 / 10	4	+6 / +7	71
Bannstaub	Venenik	Alchimistenl.	250	125 / 3	3	+10 / +7	49
Berserkerelixier	Narkotika	archaisches L.	40	20 / 8	5	+6 / +3	59
Beschwörungskerzen	Magika	archaisches L.	5	2,5 / 10	6	+3 / +0	71
Bestinoid	Narkotika	Alchimistenl.	100	50 / 4	3	+7 / +9	60
Boabungaha	Venenik	archaisches L.	250	10 / 2	2 / 5	+12 / +7	50
Borbarads Hauch	Magika	Alchimistenl.	25	13 / 3	3	+7 / +18	72
Charismaelixier	Virtutica	Hexenküche	45	23 / 9	5	+5 / +4	39
Drachenspeichel	Venenik	Alchimistenl.	60	30 / 7	5	+6 / +3	50
Elixier gegen Verfall	Mutandica	Alchimistenl.	400	200 / 4	1	+15 / +8	65
Eulentränen	keine	Hexenküche	0,1	0,05 / 12	7	+1 / +3	36
Ewiges Öl	Inanimatica	Hexenküche	50	25 / 6	2 / 4	+6 / +2	45
Fingerfertigkeitsexier	Virtutica	archaisches L.	30	15 / 8	4	+6 / +5	39
Friedenswasser	Narkotika	Hexenküche	50	25 / 9	3	+4 / +4	60
Furchtlos-Tropfen	Spagyrik	archaisches L.	20	10 / 12	4	+3 / +3	55
Geheimtinte	keine	Hexenküche	0,3 bis 1	0,1 bis 0,5 / 13	5	variabel	36
Geisterelixier	Magika	archaisches L.	30	15 / 7	3 / 5	+3 / +4	72
Gewandtheitselixier	Virtutica	Hexenküche	50	25 / 6	5	+6 / +7	40
Halbgift	Venenik	Hexenküche	60	30 / 7	4	+6 / +8	51
Hauch der Jugend	Mutandica	Hexenküche	60	30 / 7	3	+7 / +4	65
Hauch der Weissagung	Narkotika	archaisches L.	30	15 / 6	4 / 6	+3 / +2	61
Heiltrank	Spagyrik	archaisches L.	min. 10	5 / 14	7	+2 / +1	56



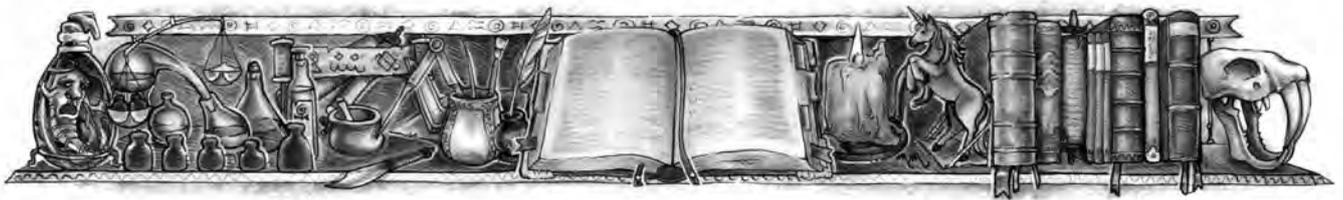
Name	Gruppe	Labor	Preis (D)*	Beschaffung (D)	Verbreitung	Probe	Seite
Hexensalbe	Inanimatica	Hexenküche	–	unbekannt	nur Hexen	unbekannt	45
Hylailer Feuer	Inanimatica	Alchimistenl.	30	15 / 8	4	+6 / +5	45
Ifirnstrunk	Mutandica	Hexenküche	35	18 / 7	4	+4 / +4	66
Intuitionselixier	Virtutica	Hexenküche	35	18 / 8	4	+2 / +5	40
Kaltes Licht	keine	archaisches L.	1	0,5 / 12	3	+2 / +6	36
Klugheitselixer	Virtutica	Hexenküche	45	23 / 9	4	+3 / +5	41
Konstitutionselixer	Virtutica	Hexenküche	40	20 / 7	5	+6 / +3	41
Kraftelixier	Virtutica	archaisches L.	50	25 / 7	6	+7 / +3	42
Krötenhauch	Venenik	Hexenküche	70	35 / 7	3	+4 / +6	51
Levitationselixer	Mutandica	Alchimistenl.	70	35 / 7	3 / 5	+6 / +0	66
Liebestrunke	Narkotika	Hexenküche	40	20 / 8	5	+5 / +4	61
Magisches Brandöl	Inanimatica	Alchimistenl.	–	50 / 7	2	+12 / +18	46
Mengbiller Bannbalöl	Narkotika	Alchimistenl.	140	70 / 4	2	+8 / +6	62
Mutelixier	Virtutica	archaisches L.	40	20 / 8	6	+1 / +1	42
Pastillen gg. Erschöpfung	Spagyrik	Hexenküche	10	5 / 11	6	+4 / +4	56
Prophylaktikum gg. Kukris	Spagyrik	Alchimistenl.	35	18 / 4	4	+7 / +7	57
Pulver des klaren Geistes	Spagyrik	archaisches L.	15	8 / 14	4	+3 / +2	58
Purpurbliß	Venenik	Alchimistenl.	300	50 / 3	3	+8 / +4	52
Purpurwasser	Mutandica	archaisches L.	–	40 / 1	1	+6 / +6	66
Pyrophor	keine	archaisches L.	0,1, bis 0,2	0,05 / 10	4	+0 / +1	36
Regenbogenstaub	Narkotika	Alchimistenl.	50	25 / 4	4	+6 / +2	63
Respondarum	Virtutica	Alchimistenl.	60	30 / 7	5	+5 / +4	43
Restorarium	Spagyrik	Alchimistenl.	120	60 / 3	3	+6 / +3	58
Rethonikum	Mutandica	Alchimistenl.	50	25 / 6	3	+5 / +3	67
Retro-Elixier	Magika	Alchimistenl.	min. 80	40 / 2	1	+7 / +8	73
Scharfsinn-Elixier	Virtutica	archaisches L.	30	15 / 10	6	+4 / +3	43
Schattenkreide	keine	Hexenküche	5	2,5 / 9	3 / 5	+2 / +2	37
Schlafgift	Venenik	Hexenküche	35	18 / 13	6	+5 / +4	52
Schlaftrunk	Spagyrik	archaisches L.	20	10 / 10	5	+3 / +1	59
Schwadenbeutel	keine	archaisches L.	2	1 / 8	6	+4 / +1	37
Sonnenlicht-Elixier	Inanimatica	Alchimistenl.	100	50 / 5	1	+7 / +4	47
Stabilisatum	Inanimatica	Hexenküche	120	60 / 5	3	+9 / +4	47
Stinktöpfchen	keine	archaisches L.	0,3	0,15 / 9	6	+0 / +1	38
Tränenkraut	keine	archaisches L.	1	0,5 / 6	6	+2 / +3	38
Traumwind-Elixier	Narkotika	archaisches L.	60	30 / 8	2 / 4	+2 / +4	64
Tulmadron	Venenik	archaisches L.	200	20 / 4	3 / 5	+9 / +10	53
Unzichtbarkeitselixier	Mutandica	Alchimistenl.	60	30 / 6	4	+10 / +6	68
Unverwundbarkeitselixier	Mutandica	archaisches L.	35	18 / 8	5	+5 / +2	68
Verwandlungselixer	Mutandica	Hexenküche	70	35 / 8	5	+8 / +5	69
Wachtrunk	Narkotika	archaisches L.	15	8 / 10	3	+1 / +3	64
Waffenbalsam	Inanimatica	Hexenküche	35	18 / 8	5	+6 / +3	48
Wasserwahn	Venenik	Alchimistenl.	180	50 / 4	3	+9 / +7	53
Willenstrunk	Virtutica	Alchimistenl.	50	25 / 6	5	+6 / +6	43
Wundpulver	keine	archaisches L.	0,1 bis 0,5	0,05 bis 0,25 / 10	7	+0 / +2	38
Zauberkreide	Magika	archaisches L.	5	2,5 / 13	7	+2 / +1	73
Zaubertrank	Magika	Hexenküche	min. 60	30 / 6	5	+8 / +4	74
Zazamotoxin	Venenik	Alchimistenl.	250	75 / 1	2	+10 / +8	54
Zielwasser	Virtutica	archaisches L.	35	18 / 10	6	+6 / +4	44
Zurbarans Tinktur	Mutandica	Alchimistenl.	150	75 / 2	1	+ 10 / +7	69
Zwei-Komponenten-Gifte	Venenik	Alchimistenl.	unbezahlbar	min. 100 / 3	1	+10 / +15	54
Zwergentrunk	Mutandica	Alchimistenl.	80	40 / 8	4	+6 / +4	70

*) Der Verkaufspreis entspricht einer Bestätigten Qualität C. Jede Stufe geringer kostet je 20% weniger, jede Stufe höher 50% mehr.



ALPHABETISCHE LISTE PFLANZLICHER ELIXIERE UND GIFTE

Name	Typ	Verarbeitung*	Preis (D)	Quelle
Alraunen-Sud	Konservierungsmittel	+0	variabel	ZBA 227
Arachnae	Waffengift	+3	5	WdS 148
Arax	Waffengift	+10	30	WdS 148
Argansud	Heilmittel	+5	17	ZBA 228
Astraltrunk	Stärkungsmittel	+8	15	ZBA 244
Atanax	Heilmittel	+4	10	ZBA 229
Atmonbrei	Stärkungsmittel	+3	18	ZBA 229
Belkelinen	Rauschmittel/Einnahmegift	-2	2	ZBA 267
Belmart (getrocknet)	Heilmittel	+3	4	ZBA 230
Boronwein	Rauschmittel	+12	7	ZBA 272
Brandhelf	Heilmittel	+2	7	ZBA 256
Brandsalbe	Heilmittel	+2	7	ZBA 233
Dergolasch-Pulver	Stärkungsmittel	+4	5	Katakomben 109
Carlog-Essenz	Stärkungsmittel	+2	4	ZBA 232
Cheriacha	Rauschmittel	+0	0,5	ZBA 233
Donf (eingelegt)	Heilmittel	+2	4	ZBA 234
Doppelter Gulmond	Heilmittel	-1	8	ZBA 239
Dornrosenöl	Kosmetik	+7	0,5	ZBA 235
Egelschreckpaste	Heilmittel	+4	0,3	ZBA 236
Einbeerentrunk	Heilmittel	+2	15	ZBA 271
Feuerschlick-Essenz	Stärkungsmittel/Rauschmittel	+8	1	ZBA 237
Feuerschlick-Pulver	Stärkungsmittel/Rauschmittel	+6	0,1	ZBA 237
Feuerzunge	Einnahmegift	+7	25	WdS 148
Fiebersaft (alkoholisch)	Heilmittel	+2	12	ZBA 243
Fiebersaft (wässrig)	Heilmittel	+0	8	ZBA 243
Fiebersirup	Heilmittel	+1	0,15	ZBA 270
Finagebast	Heilmittel	+3	8	ZBA 238
Goldleim	Kontakt-/Waffengift	+6 / Pflanzenkunde +6	30	ZBA 255 / WdS 148
Gonede	Waffengift	+9	70	WdS 149
Grüner Pilzschleim	Stärkungsmittel/Einnahmegift	+2	1	Katakomben 108
Grünschleim-Tropfen	Stärkungsmittel/Einnahmegift	+3	1	Katakomben 109
Gulmondtee	Heilmittel	-	6	ZBA 239
Heilsalbe	Heilmittel	+0	5	ZBA 274
Hirad-Antidot	Heilmittel	+5	12	ZBA 239
Hollbeertee	Heilmittel	+5	0,3	ZBA 240
Horuschenöl	Stärkungsmittel/Einnahmegift	+6	30	ZBA 241
Ilmenblatt (getrocknet)	Rauschmittel	+0	6	ZBA 241
Ilmenblatt (Harz)	Rauschmittel	+4	6	ZBA 241
Kajubo in Öl	Stärkungsmittel	+4	10	ZBA 244
Kaltes Feuer	Leuchtmittel	+2	0,5	ZBA 259
Katzenaugensalbe	Stärkungs-Rauschmittel	+8	40	ZBA 258
Kelmon	Kontakt-/Waffengift	+8	25	ZBA 234 / WdS 149
Klippzahn-Destillat	Heilmittel	+7	4	ZBA 245
Klippzahnsaft	Heilmittel	+4	1	ZBA 245
Knötergift	Kontakt-/Waffengift	Alchimie +6 / Kochen +5	50	ZBA 264
Krötenschemel-Gift	Einnahmegift	+4	10	ZBA 236
Krötenschemel-Gift	Waffengift	+8	12	ZBA 236
Kukris	Einnahme-/Waffengift	Alchimie +6 / Kochen +9	90	ZBA 252 / WdS 149
Lichtnebler-Stinkbeutel	Atem-/Kontaktgift	+12	10	Katakomben 108



Name	Typ	Verarbeitung*	Preis (D)	Quelle
Liebesküchlein	Stärkungsmittel	+4	2	ZBA 248
Lotostrunk	Stärkungsmittel	+15	25	ZBA 247
Lulanientrunk	Heilmittel	+3	7	ZBA 248
Magiepaste	Zaubermittel	+10	7	ZBA 264
Malomis-Wasser	Rauschmittel	+7	70 bis 100	ZBA 249
Mandragora	Waffengift	+3	3	WdS 149
Marbos Odem	Rauschmittel/Atemgift	+5	20	ZBA 247
Menchalblüten	Gewürz	+0	7	ZBA 249
Merach-Frucht	Nahrungsmittel	+2	variabel	ZBA 250
Merach-Extrakt	Einnahmegift	+4	20	ZBA 250
Mibel-Absud	Rauschmittel	+7	6	ZBA 251
Nothilf-Lösung	Heilmittel	+2	30	ZBA 256
Olginsud	Heilmittel	+4	50	ZBA 257
Omrais	Einnahme-/Waffengift	+8	80	WdS 149
Orazalkleber	Klebstoff	+6	5	ZBA 257
Pfeilblütenpunsch	Heilmittel	+4	10	ZBA 262
Pfeilblütentee	Heilmittel	+1	0,2	ZBA 262
Praiosmilch	Heilmittel	+5	3	ZBA 233
Purpurner Lotosstaub	Atemgift	+4	5	ZBA 246
Quasselpulver	Einnahmegift	+5	variabel	ZBA 259
Quinja-Beeren (getrocknet)	Stärkungsmittel	+5	4	ZBA 260
Rahjalieb-Tee	Empfängnisverhütung	+3	0,2	ZBA 260
Rahjasine	Stärkungsmittel	+0	20	ZBA 273
Rauschgurke (maraskanisch)	Gewürz/Delikatesse/Heilmittel	bis +15	bis 10	ZBA 261
Roter Drachenodem	Räuchermittel	+6	25	ZBA 262
Samthauch	Rauschmittel/Atemgift	+9 / Pflanzenkunde +6	20	ZBA 264 / WdS 149
Sansaropaste	Insektenschutz	+5	3	ZBA 263
Sansarosud	Heilmittel	+5	6	ZBA 263
Satuariens Trunk	Stärkungsmittel	+3	0,05	ZBA 263
Schmerzwein	Stärkungsmittel	+10	30	ZBA 252
Schwarzer Lotosstaub	Atemgift	+15 / Pflanzenkunde +10	100	ZBA 246 / WdS 149
Schwarzer Wein	Rauschmittel	+10 / Winzer +5	7	ZBA 267
Schwefliger Orazal	Konservierungsmittel	+8	8	ZBA 257
Shurinknollengift	Einnahme-/Waffengift	+7	70	ZBA 267
Starker Gulmond	Heilmittel	-3	4	ZBA 239
Stinkmirbel	Insektenschutz	+2	0,3	ZBA 251
Sunsura	Einnahme-/Waffengift	+6	90	WdS 149
Talashinsalbe	Stärkungsmittel	+2	7	ZBA 268
Tarnelensalbe	Heilmittel	+6	0,2	ZBA 269
Tausendundein Rausch	Parfüm	+15	60	ZBA 249
Thonnys (getrocknet)	Stärkungsmittel	-	4	ZBA 269
Tinzal	Waffengift	+6	40	WdS 149
Traschbartpulver	Heilmittel	+0	0,05	ZBA 270
Wandermoos-Essenz	Stärkungsmittel	+4	15	Katakomben 107
Wirsaltrank	Heilmittel	+1	5	ZBA 274
Wurara	Waffengift	+4	10	ZBA 240 / WdS 149
Würgertee	Heilmittel	-	3	ZBA 271
Xordai	Heilmittel	+8	14	ZBA 229
Yagan-Kern	Nahrungsmittel	-	0,2	ZBA 275
Zithabar	Rauschmittel	+0	0,2	ZBA 275
Zunder	Leuchtmittel	+4	0,2	ZBA 276
Zwölftee	Heilmittel	-	2	ZBA 276

*) Wenn nicht anders angegeben, kann die Verarbeitung durch *Alchimie* oder *Kochen* erfolgen.

PREISLISTE FÜR ALCHIMISTISCHE ZUTATEN UND LABORAUSSTATTUNG

Alchimistische Verbrauchsmaterialien

Name	Preis*	Name	Preis*	Name	Preis*
Alraune	8 S pro Stück	Orazal-Kleber	5 D pro Unze	Schweiffliger Orazal	8 D pro Unze
Brandöl	16 D	Pech	2 D	Steinöl	15 D
Brodem	6 D pro Schank	Pottasche	3 D	Unauer Salzlake	5 D
Erdharz	2 D	Rauchendes Braunöl (Nitrol)	12 D	Zwergenkohle	4 S
Federndes Zerrharz	15 S pro Unze	Reiner Alkohol	5 D	Zwiedestillat	3 D
Henna	6 D	Salbenfett/Iran	3 D		
Holzkohle	je nach Holzart	Salzsäure	10 D	Laborausrüstung	Preis
	2 H bis 10 S	Schwefel (rein)	25 D	Alchimistenlabor	500 D+
Königswasser	30 D	Schwefelquell	5 S pro Schank	Hexenküche	100 D+
Leinöl	4 S	Schwefelsäure (Vitriol)	6 D	Archaisches Labor	20 D
Mastix	2 S pro Unze			Analyse-Koffer	20 D
				~zugehörige Verbrauchsmat.	30 D

*) pro Stein, sofern nicht anders angegeben

LISTE DER ZAUBERZEICHEN UND ZUGEHÖRIGEN SONDERFERTIGKEITEN

Arkanoglyphen	Lernkosten (AP)	Komplexität	Verbreitung	Seite
Auge der Ewigen Wacht	150	9	Mag 2; Ach 1	144
Auge des Basilisken	150	9	Mag 2; Ach 1	144
Auge des Mondes	125	5	Wdm 4; Ach, Mag je 2	144
Fallensiegel	100	3	Ach, Mag, Zib je 3; Alc, Wdm je 1	144
Fanal der Herrschaft	100	7	Ach 2; Mag 1	144
Fixierungszeichen	100	6	Ach 3; Alc, Wdm, Zib je 2	145
Gezücht des Meister	150	8	Ach, Mag je 2	145
Glyphe der elementaren Attraktion	75	4	Ach 6; Alc, Mag, Utu, Wdm je 5	145
Glyphe der elementaren Bannung	50	5	Alc 6; Mag, Ach 4; Utu, Zib je 3	146
Glyphe des verfluchten Goldes	125	8	Ach, Zib je 4; Utu 3; Mag 2	146
Hermetisches Siegel	50	3	Zib 6; Utu 5; Ach, Alc, Wdm je 4; Mag 2	146
Hypnotisches Zeichen	150	8	Ach 4; Mag, Wdm, Zib je 3	146
Leuchtendes Zeichen	25	1	Alc, Mag je 6; Ach, Wdm, Zib je 3	147
Markierung des Todes	100	7	Mag 2	147
Siegel der Seelenruhe	25	3	Zib 5; Ach, Mag je 4	147
Siegel der Stille	50	2	Wdm, Zib je 5; Ach, Alc, Mag, Utu je 3	147
Siegel der zweiten Haut	50	3	Ach 5; Wdm 4; Mag 3	148
Sigille der Schatten	50	2	Ach 4; Alc, Mag, Wdm je 3	148
Sigille des unsichtbaren Trägers	125	4	Alc 5; Mag, Utu, Wdm je 4; Ach 2	148
Sigille des unsichtbaren Weges	100	4	Mag, Zib je 3	149
Singendes Zeichen	25	2	Ach, Mag je 5; Alc 3	149
Ungesehenes Zeichen	50	5	Zib 5; Wdm 4; Mag, Ach je 3	149
Verderben des Magiers	125	8	Mag, Zib je 2	149
Verständigungszeichen	50	5	Zib 5; Wdm 2	149
Wimmelndes Zeichen	100	5	Ach 3; Wdm, Zib je 2	150
Wunschglyphe	75	6	Ach 3; Zib 2; Mag 1	150
Zähne des Feuers	75	6	Ach 4; Mag 3; Alc 2	150
Zeichen der Zauberschmiede	75	6	Mag 4; Ach, Wdm, Zib je 1	150
Zeichen des Handwerks	125	5	Alc, Utu, Wdm je 5; Mag 2	151
Zeichen des Stillstands	125	6	Ach 4; Mag 3	151
Zeichen des versperrten Blick	75	7	Mag 2; Zib 1	151
Zeichen gegen Magie	100	4	Ach, Mag je 3	151
Zusatzzeichen Kraftquellenspeisung	150	+5	Ach, Mag, Zib je 1	152

Arkanoglyphen	Lernkosten (AP)	Komplexität	Verbreitung	Seite
Zusatzzeichen Magiewiderstand	–	+2	wie Zeichen gegen Magie	152
Zusatzzeichen Potenzierung	50	je +2	Mag 4; Alc 3; Ach, Zib je 1	152
Zusatzzeichen Satinavs Siegel	–	je +1	wie SF Zauberzeichen	152
Zusatzzeichen Schutzsiegel	125	+3	Ach 5; Alc, Mag, Utu, Wdm, Zib je 4	153
Zusatzzeichen Tarnung	50	+2	Zib 4; Alc, Mag, Utu je 2	153
Zusatzzeichen Verkleinerung	50	je +1	Mag 6; Zib, Alc je 5; Ach 4	153
Zusatzzeichen Zielbeschränkung	75	+2	Zib 5; Mag 3	153

Bann- und Schutzkreise	Lernkosten (AP)	Komplexität	Verbreitung	Seite
Bann-/Schutzkreis gegen Chimären	75	7	Mag 3; Ach 2; Wdm 1	156
Bann-/Schutzkreis gegen Elementare	75	7	Ach 5; Alc 4; Mag 3; Utu, Wdm je 2	156
Bann-/Schutzkreis gegen Geisterwesen	25	2	Mag, Utu, Wdm je 6; Ach 5; Zib 4	157
Bann-/Schutzkreis gegen niedere Dämonen	50	6	Mag 7; Alc 5; Wdm 4; Zib 3; Utu 2	157
Bann-/Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen	75/50	8	Mag 5; Alc, Wdm je 2	157
Schutzkreis gegen Reptilien	25	4	Mag 3; Alc, Utu je 2	158
Schutzkreis gegen Traumgänger	50	6	Zib 6; Mag 2	158
Schutzkreis gegen Ungeziefer	25	3	Ach 6; Utu, Wdm je 5; Mag 4; Alc 3	158
Schutzkreis gegen Untote	50	7	Mag 2; Wdm 1	159

Runen	Lernkosten (AP)	Komplexität	Verbreitung	Seite
Alfenbannrune	200	8	2	161
Bärenrune	100	5	3	161
Blutrune	125	+3	2	161
Drachentrune	150	8	4	162
Entgifterrune	75	4	3	162
Felsenrune	75	6	6	162
Finsterrune	50	5	3	162
Friedensrune	50	5	4	163
Furchtrune	150	9	5	163
Geisterbannrune	200	8	3	163
Lebensrune	175	8	1	163
Nebelrune	50	5	4	163
Orkanstimmenrune	100	6	2	164
Ottarune	-	5	3	164
Pfeilrune	100	7	3	164
Rauschrune	50	4	4	165
Salzwasserrune	100	4	4	165
Schicksalsrune	100	7	4	165
Waberlohenrune	75	4	4	165
Waffentrune	125	8	1	165
Wogensturmrune	75	6	5	166
Zukunftsrune	175	6	3	166

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Verbreitung	Kosten (AP)	Quelle
Ottagaldr	–	nur in Olport	200 (Zauberkundige) / 50 (Nicht-Zauberer)	WdH 288, WdZ 33
Reaktivierungsgespür (Arkanoglyphen)	SF <i>Zauberzeichen</i>	3 bei allen Traditionen	100	Seite 139
Reaktivierungsgespür (Runenkunde)	SF <i>Runenkunde</i>	3 bei allen Traditionen	100	Seite 139
Runenkunde	FF 12, <i>Singen</i> 5; Sprache und Schrift Alt-Hjaldingsch je TaW 9	2	200	WdH 289, WdZ 59
Spontanzeichen (Arkanoglyphen)	SF <i>Zauberzeichen</i>	4 bei allen Traditionen	200	Seite 138
Spontanzeichen (Runenkunde)	SF <i>Runenkunde</i>	4 bei allen Traditionen	200	Seite 138
Zauberzeichen	KL, IN, FF je 12; Ritual- kenntnis <i>Alchimie, Geister binden, Gildenmagie, Kristallomantie, Zibilja</i>	3	200	WdH 292, WdZ 59



PREISLISTEN FÜR ALCHIMISTISCHE MATERIALIEN

Die nachfolgenden Listen enthalten Preisangaben für Materialien, die häufiger in der Alchimie Verwendung finden (zusätzlich können auch noch Pflanzen und Kräuter eine Rolle spielen, deren Preise finden Sie in der **ZooBotanica**).

KLASSISCHE METALLE

Die folgenden Preise (jeweils pro Stein) gelten für *alchimistisch reinste Metalle* bzw. Legierungen. Etwas 'unsauberere' Münzmetalle und recht reine Gebrauchsmetalle sind für etwa drei Viertel des Preises erhältlich.

Antimon	7 D
Blei	1 D
Bronze	4 D
Eisen	8 S
Gold	50 D
Kupfer	3 D
Messing	4 D
Mondsilber (Platin)	75 D
Quecksilber	75 D
Silber	25 D
Wismut	8 D
Zinn	3 D
Zwergengold	80 D
Zwergensilber (Toschkiril)	50 D

ANDERE METALLE UND LEGIERUNGEN

Preis pro Stein, falls nicht anders angegeben:

Banchaber Blende / phosphoreszierende Kristalle	7 D /15 S pro Unze
Elektrum	30 D
güldenländische Metalle	ab etwa 20 bis 60 D und mehr
Katzengold	5 S
Kobalt	15 S
Meteoreisen	5 D
Neckkupfer	1 D
Nickel	8 S
Orichalcum	30 D pro etwa erbsengroßer Perle
Unmetalle	min. 100 D

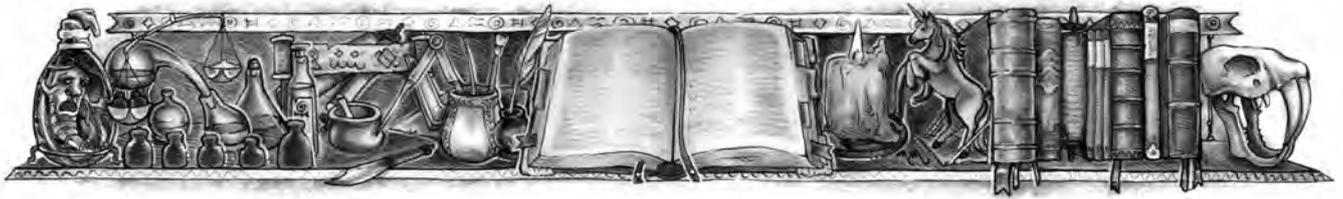
MAGISCHE METALLE

Mindorium	200 D pro Stein
Arkanium	50 D pro Unze
Endurium	12000 D pro Stein
Titanium	5000 D pro Unze
Eternium	Unbezahlbar

EDELSTEINE

Preise pro Karat für ungeschliffene/ungeschnittene Steine; handwerklich gut verarbeitet doppelter (Rundschliff) bis fünf-facher (Brillantschliff) Preis. Zur Abschätzung der Größe können Sie annehmen, dass ein daumennagelgroßer Stein etwa 10 Karat besitzt.

Achat	16 K
Amethyst	15 K
Aquamarin	2 H
Aventurin	25 K
Baryt	14 K
Bergkristall	19 K
Bernstein	9 S
Chrysopras	23 K
Coelestin	18 H
Diamant	15 S
Feueropal	25 H
Granat	8 H
Jade, grüne	2 S
Jade, rote	4 S
Karneol	17 K
Koralle	5 H
Lapislazuli	17 H
Magnetit	26 K
Meerschaum	5 H
Mondstein	12 K
Obsidian	1 H
Obsidian, roter	5 H
Onyx	13 K
Opal	2 H
Perle	7 S
Rauchquarz	25 K
Rosenquarz	2 H
Rubin	14 S
Saphir	12 S
Speckstein	1 K
Smaragd	11 S
Topas	2 S
Türkis	16 K
Turmalin	3 H
Zirkon	9 S



GESTEINE UND MINERALIEN

Preise pro Stein, falls nicht anders angegeben:

Alabaster	1 D
Alaun	2 D
AlbenaKristall (verarbeitet)	30 D
Bau- und Feingesteine	5 H bis 5 S
Blutstein	8 S
Gwen Petryl (etwa faustgroß)	100 D
Korallenstock	2 D
Lignolith	20 D
Neunaugenhaar	4 S
Pechblende	3 S
Salz	8 S
Sand	5 H bis 1 D
Tropfstein (klein)	1 S/Stück
Versteinerungen	2 K bis über 20 D pro Stück
Windkanter	3 S/Stück
Wüstenstern	2 D
Zinnober	12 D

ALCHIMISTISCHE STOFFE

Preise pro Unze, falls nicht anders angegeben:

Alicorn	min. 300 D/Stück
Alprute	3 H
Ambra	4 bis 15 S
Archenharz	5 S
Bärenklau	3 H/Flux
Basiliskenteil	min. 10 D
Elfenbein	4 S (bei Tulamiden bis 1 D)
Eulengewölle	12 H/Stück
Feuerschlick	1 S
Galle	5 H
Gallenstein	1 S/Stück
Hexenbesen	2 S/Stück
Irrhalkenkot	7 S
Irrkraut	12 H/Stück
Kekeyatonba	5 D/Flux
Manna	3 S
Myridanium	200 D
Nachtschatten	9 H/Flux
Perle	7 S/Karat
Perlmutter	2 S
Sordulapfel	3 S/Stück
Tabaschir	12 S
Theriak	min. 160 D/Schank
Totennüsse	7 H
Vampirblut	2 S/Flux
Weiselfuttersaft	15 D/Flux
Wermut	8 H/Flux
Wolfsmilch	4 H/Flux
Zyklopenauge	min. 100 D/Stück

EXOTICA UND ALLEGORISCHES

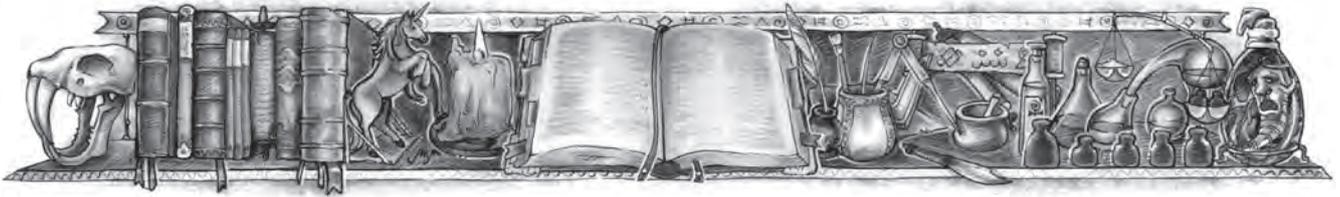
Wenn nicht anders angegeben, Preise jeweils pro Stein:

Alraune	8 S pro Stück
Brandöl	16 D
Brodem	6 D/Schank
Chorhoper Tinte	5 H/Unze
Erdharz/Asphalt	2 D
Federndes Zerrharz	15 S/Unze
Harzprodukte	5 S bis 10 D und mehr
Henna	6 D
Hesindigo	20 D
Holzkohle je nach Holzart	2 H bis 10 S
Königswasser	30 D
Leinöl	4 S
Lotos je nach Art	1 bis deutlich über 100 D/Unze
Malachit	6 S/Unze
Mastix	2 S/Unze
Orazal-Kleber	5 D/Unze
Pech	2 D
Pottasche	3 D
Purpur	3 D/Unze
Rauchendes Braunöl/Nitrol	12 D
Reiner Alkohol	5 D
Salbenfett	3 D (parfümiert bis 8 D)
Salzsäure	10 D
Schwefel (rein)	25 D
Schwefelquell	5 S/Schank
Schwefelsäure/Vitriol	6 D
Schwefliger Orazal	8 D/Unze
Steinöl	15 D
Stofffarben	1 bis 5 D
Unauer Salzlake	5 D
Zwergenkohle	4 S
Zwiedestillat	3 D

HÖLZER

Die Preise variieren je nach Entfernung zum passenden Holzfallergebiet. Preise in Gareth, pro Stein für abgelagertes, ungearbeitetes Kernholz (größere Mengen bzw. ganze Baumstämme können deutlich billiger sein):

Baum der Reisenden (seit der Besetzung Maraskans)	8 S
Blutulme	9 S
Bosparanie	15 H
Eisenbaum (seit der Besetzung Maraskans)	12 S
Geisterbuche	5 S
Mammutbaum	4 S
Mohagoni	7 S
Satuariensbusch	4 S
Steineiche	3 S
Walnussbaum	2 S
Zyklopedzer	5 S



GLOSSAR

Die zentralen Begriffe der Alchimie und Thaumaturgie des Schwarzen Auges finden Sie hier erläutert. Regeltechnisch relevante Begriffe sind **fettkursiv** gesetzt.

Abraxas: (tulamidisch) Auslöser eines *Artefakts*.

Aeternom: auf Intervallen basierender Spruchspeicher, der innerhalb eines gewissen Zeitraums ein- oder mehrmals angewendet werden kann oder ständig aktiv ist (selten verwendeter, gildenmagischer Fachterminus).

affin, Affinität: Verwandtschaft, Ähnlichkeit, auch Bezug zu etwas Anderem oder die Eigenschaft, sich mit etwas bestimmtem Anderen zu verbinden.

Agribaal: eingehörnter Dämon aus der Domäne Agrimoths; kann bei der Artefaktherstellung helfen, verfluchte *Artefakte* erschaffen oder in diese einfahren.

Alchimie: die Wissenschaft der Materie und ihrer Wandelbarkeit; angebliche Goldmacherkunst; siehe auch *Hohe Alchimie*, *Niedere Alchimie* und *Profane Alchimie*.

Alchimika: Sammelbegriff für alchimistische Erzeugnisse.

Alchimist: Anwender der *Alchimie*.

Alchimistenlabor: höchste Ausstattungsstufe eines *Labors*.

Alchimie der Sonne: Denk- und Lehrschule praiosgläubiger *Alchimisten*, die in der *Alchimie* jegliche magische Unterstützung ablehnen.

Alkahest: alles zerfressende Säure; universelles Lösungsmittel.

Allegorische Analyse: mögliche Fähigkeit der *Schale der Alchimie*; ermöglicht die *Strukturanalyse* von *Alchimika* (auch alchimistischer Fachterminus).

Allgemeine Alchimie: siehe *Niedere Alchimie*.

Alraune, Alraunwurzel: (thorwalsch: Albruna, tulamidisch: Al'rawn) magische Pflanze; wichtige alchimistische Zutat; dient vor allem als *Katalysator*.

Alraunige: angebliches Volk von *Alraunen*.

Analys Arcanstruktur: Zauberspruch zur Analyse magischer Vorgänge, Strukturen und Objekte.

Analysekoffer: großer Koffer, in dem die wichtigsten Gerätschaften der *Alchimisten* untergebracht werden, um auch auf Reisen einfache Arbeiten erledigen zu können. Siehe auch *Archaisches Labor*.

Analyse-Schwierigkeit: Komplexität der Analyse eines magischen Phänomens.

Applicatus Zauberspeicher: einfacher Zauberspruch zur Herstellung von kurzlebigen, nur einen Spruch speichernden *Artefakten*.

Applikation: siehe *Wirksender Spruch*.

Arcanovi Artefakt: bedeutender Zauberspruch zur Herstellung von *Artefakten*.

Archaisches Labor: einfachste Ausstattungsstufe eines *Labors*, ist transportabel und kann auf Reisen verwendet werden (siehe *Analysekoffer*).

Arkanil: komplexe, unbekannte Zauberschrift

Arkanogenese: Erschaffung von *Artefakten* (selten verwendeter, gildenmagischer Fachterminus).

Arkanoglyphe: zaubermächtiges Zeichen, oft aus *Protoglyphen* zusammengesetzt (*Ligatur*), aus der Tradition der *Glyphenmagie* der Echsen und urtulamidischen Mudramulim.

Artefakt: 1) Überreste alter Kulturen; 2) Gegenstände, in denen Magie oder andere überderische Mächte gebunden sind; 3) allgemein Bezeichnung für Gegenstände; im Rahmen dieser Spielhilfe ist für gewöhnlich vom zweiten Fall auszugehen.

Artefaktkontrolle (AK): Fähigkeit einer Person, eine bestimmte Menge an *Artefakten* mit sich herumzutragen.

Artefaktseele: bei der *Arkanogenese* geschaffener *Astralgeist*; fährt für gewöhnlich in das dabei geschaffene *Artefakt* ein.

Artefaktthese: Herstellungsanleitung und 'Bauplan' für ein *Artefakt*.

Astralgeist: laut manchen Gelehrten eine beseelte Ausformung des Elements Kraft (ähnlich den elementaren Mindergeistern), jedoch fast ausschließlich im Zusammenhang mit Artefakten als *Artefaktseele* beobachtet.

Astrilithen: mächtige, magiespeichernde Kristalle, die gerüchlicherweise im fernen Guldland existieren sollen.

Athanor: (tul. At'Tannur: Backofen) Ofen mit erhitztem Sand, der gleichmäßige Wärme abgibt.

Augur: (alt-guldländisch) Besitzer und Meister eines Schwarzen Auges.

Auxiliator: siehe *Zaubertalisman* (gildenmagischer Fachterminus).

Bannkreis: Ein magisches *Zauberzeichen* zur Verwahrung (Bannung) magischer Wesen.

Beseeltheit: Belebung eines *Artefakts* durch eine *Artefaktseele* (so genannte *Okkupation*), die das magische Objekt vollkommen beherrscht.

Bessenheit: Besetzung des *Artefakts* durch eine Sphärenwesenheit wie Geist, Dschinn oder Dämon, siehe auch *Okkupation*.

Bindender Spruch: ein Zauberspruch, mit dem man andere Zauber in einen Gegenstand binden kann; üblicherweise der *Applicatus*, *Arcanovi* oder *Infinitum*.

Brau-Schwierigkeit: Komplexität einer *Rezeptur* und Probenerschweris für die Herstellung von Alchimika.

Bund vom Roten Salamander: größter und bekanntester Bund von *Alchimisten*.

Cantus catalytis: siehe *Bindender Spruch* (gildenmagischer Fachterminus).

Cantus effectionis: siehe *Wirksender Spruch* (gildenmagischer Fachterminus).

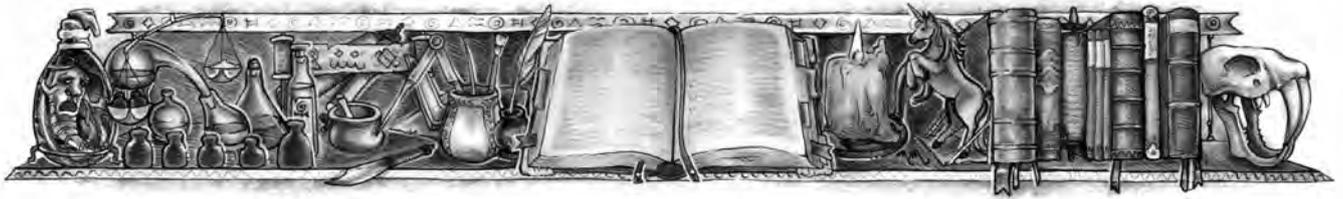
Chymie, Chymik: moderne *Alchimie*, die weniger an Zauberei erinnert; *Profane Alchimie*.

Chymische Hochzeit: mögliche Fähigkeit der *Schale der Alchimie*; steigert die Qualität alchimistischer Erzeugnisse (auch alchimistischer Fachterminus).

Dar Baxtra: (Rogolan: Kunst der Veränderung/ Wandlung) zwergischer Ausdruck für *Alchimie*.

Denominator: Zauberzeichen-Komponente, das ein Zielobjekt oder -wesen einer Zauberwirkung benennt.

Destructibo Arcanitas: Zauberspruch zur Entzauberung von Artefakten.



Einmalig verwendbares Artefakt: *Artefakt*, dessen *Ladungen* nur einmal eingesetzt werden können und das anschließend alle Magie verliert.

Elixier: (tul. El-Iksir: Zaubersrank; Iksir: Trank) 1) Trank mit besonderer Wirkung; 2) verallgemeinernder Begriff für alchimistische Erzeugnisse (*Alchimika*).

Elixire der Tugenden: Gruppe von *Alchimika*, die den Anwender mit bestimmten Eigenschaften versieht oder diese steigert, auch *Virtutika* genannt.

Galgenmännlein, -weiblein: volkstümlicher Name der *Alraune*.

Glücksmännlein, -weiblein: volkstümlicher Name der *Alraune*.

Glyphenmagie: Zaubersymbol-Magie auf Basis von *Arkanoglyphen* und *Sigillen*.

Goldene Allegorie: sagenhaftes Buch, das Geheimnisse der *Alchimie* in Gedichten verschlüsselt bergen soll.

H'Czyme: echsischer Ausdruck für *Alchimie*.

Hermetik: veralteter Begriff für Zauberei, Magie.

Hermetisierung: Fachbegriff für Verzauberung.

Hexenküche: (1) Arbeitsraum der Hexen, auch abwertende bzw. umgangssprachliche Bezeichnung für ein *Laboratorium* mit reduzierter Ausstattung

Hexenküche: (2) mittlere Ausstattungsstufe eines *Labors*.

Hohe Alchimie: die Wissenschaft von der Artefaktzauberei und Objektmagie; die Erstellung von *Artefakten* und *Elixieren* mit direkt darin gebundener Magie und damit dem Einsatz von Zauberei; im Gegensatz zur *Niederen Alchimie*, die größtenteils ohne Zauberei auskommt.

Homunculus: künstliches, menschenähnliches Wesen; gebräuchliche Bezeichnung für Golems.

Hypervehemenz: starker Stapeleffekt (gildenmagischer Fachterminus).

Impensation: permanenter Aufwand an Astralenergie bei der Herstellung eines *Artefakts* (gildenmagischer Fachterminus).

Inanimatica: Gruppe alchimistischer *Elixiere*, mit denen Gegenstands-Veränderungen durchgeführt werden können.

Infinitum Immerdar: mächtige und verschollene Zeitformel, die die Wirkungskdauer von Zaubern in alle Ewigkeit ausdehnt und damit auch permanent wirkende *Artefakte* schaffen kann.

Ingredienz: 1) Bestandteil, Zutat; 2) Zutat einer alchimistischen *Rezeptur* (alchimistischer Fachterminus).

Intensitätsbestimmung: Grundlegende magische Analyseform, bei der nur die Anwesenheit und Intensität von Magie untersucht wird; siehe auch *Strukturanalyse*.

Kadunom: auf Ladungen basierender Spruchspeicher, dessen Anwendungen einmalig oder wiederaufladbar sein können (selten verwendeter, gildenmagischer Fachterminus).

Kapnomantie: altbosparanische Wahrsagerei aus Rauch.

Kashra-Stein: sehr seltener Stein, der als *Kraftspeicher* dienen kann.

Katalysator: Substanz, die alchimistische oder magische Reaktionen beschleunigt oder verstärkt.

Katra Baxrari: (rogolan: Gemeinschaft der Wandler) zwergischer Alchimistenbund.

Kernglyphe: Die Hauptkomponente einer *Sigille*, die durch Zusammenziehung (*Ligatur*) mit *Nebenglyphen* entsteht.

Kraftspeicher: *Artefakt*, das die Fähigkeit hat, Astralenergie zu speichern und an denjenigen abzugeben, der es aktivieren kann.

Kristallomantie: Edelsteinmagie der Echsen. Siehe auch *Petromantie*.

Labor, Laboratorium: Arbeitsraum der *Alchimisten*.

Laborstufe, -n: Dreiteilige Ausstattungsniveaus eines alchimistischen Laboratoriums. Siehe auch *Archaisches Labor*, *Hexenküche*, *Alchimistenlabor*.

Ladung: die Summe aller Zaubersprüche, die während einer Anwendung eines Artefakts ausgelöst werden.

Loyalität (LO): die Einstellung einer im *Artefakt* wohnenden Wesenheit zu seinem Träger.

Magika: Gruppe alchimistischer *Elixiere*, die als Zaubermittel besonders auf die astralen Ressourcen wirken.

Magische Waffe: Gegenstand, der – als Waffe eingesetzt – gegen einige Wesenheiten wie Dämonen, Geister und Elementare besseren Schaden anrichtet als eine gewöhnliche Waffe.

Mandragora: (Isdira, vereinfacht: Zauberswurzel) elfischer Name der *Alraune*, auch von Gelehrten verwendet.

Matrixgeber, Matrixspeicher: *Artefakt*, das nur unter Zufuhr von Zauberkraft eine Wirkung entfaltet und somit nur von Zauberkundigen nutzbar ist.

Meisterhandwerk: die Fähigkeit, mittels Magie bestimmte Talentwerte zu erhöhen.

Metallurgie: Kunde von der Verhüttung von Erzen und der Metallherstellung (insbesondere Stahl).

Mutandica: Gruppe alchimistischer *Elixiere*, die der Verwandlung und Veränderung von Lebewesen dienen.

Nanduria: verbreitete Geheimschrift; vor allem von Magiern und Alchimisten verwendet.

Narkotika: Drogen, Rausch- und Betäubungsmittel.

Nebeneffekt, Nebenwirkung: bei manchen Artefakten auftretender Effekt, der meist nicht vom Erschaffer gewollt ist.

Nebenglyphe: Optionaler Bestandteil einer *Sigille*, die durch Zusammenziehung (*Ligatur*) mit der *Kernglyphe*.

Nebenwirkung: siehe Nebeneffekt.

Niedere Alchimie: (auch: *Allgemeine Alchimie*) Form der *Alchimie*, deren Wirkung bereits an Zauberei erinnert, im Gegensatz zur *Hohen Alchimie* aber nicht direkt von der Magie abhängt.

Okharim-Skala: grobe Skala der Thaumaturgen zur Bewertung der Astralintensität eines Artefakts, benannt nach Edelsteinen (aufsteigend): Bernstein, Türkis, Onyx, Smaragd, Rubin, Diamant, Karfunkel.

Okkupation: Sammelbegriff für *Beseeltheit* und *Besessenheit* von *Artefakten*.

Onyxtafel: legendäre Steintafel, in der Geheimnisse der *Alchimie* eingemeißelt sein sollen.

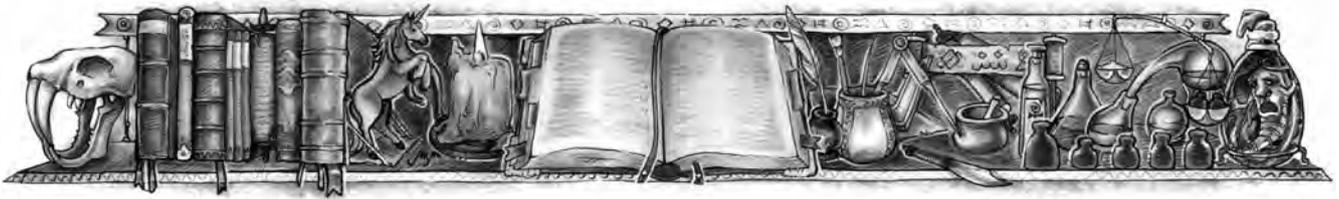
Ouroboros: Symbol in Form einer Schlange, die sich selbst in den Schwanz beißt.

Petromantie: Edelsteinmagie auf Basis der *Sympathetik*. Im Gegensatz dazu steht die *Kristallomantie*.

Phonik: Anzahl der Zaubersprüche, die in einem *Artefakt* gespeichert sind: mono-/bi-/tri-/ ... polyphonisch (gildenmagischer Fachterminus).

Präservanz: Anwendungsform des *Artefakts*, einmalig, aufladbar, matrixgebend oder in welchen Intervallen (auch gildenmagischer Fachterminus).

Profane Alchimie: einfache Alltagsalchimie, z.B. Seifenherstellung.



Protoglyphe: Zauberzeichen-Komponente der *Glyphenmagie*; magisches Symbol mit festgelegter Bedeutung. Komplexere Zauberzeichen setzen sich oft aus vielen P. zusammen, die dann als einzelne Kern-, Neben- und Beizeichen dienen.

Pyrdacor: Alter Drache, Hüter des Gleichgewichts der Elemente; entfesselte einen gewaltigen Krieg und wurde vom Hohen Drachen Famerlor vor drei Jahrtausenden besiegt.

Qualifiziertes Verdünnen: Vorgang, um qualitativ hochwertige *Alchimika* in niedere *Qualitäten* zu wandeln (auch alchemistischer Fachterminus).

Qualität, Qualitätszahl: Maßzahl, wie erfolgreich ein *Alchimi* ein Erzeugnis bereitet hat; die *Qualitätszahl* bestimmt die *Qualität*.

Rehermetifikation: Wiederaufladen eines *Artefakts* (gildenmagischer Fachterminus).

Retorte: Gerät zur alchemistischen Destillation.

Rezept, Rezeptur: Herstellungsanleitung alchemistischer Erzeugnisse (auch alchemistischer Fachterminus).

Ringkunde: 1) veraltet für *Hohe Alchimie*; 2) zweiteiliges Standardwerk der Artefaktmagie **Roter Leu:** rotes Pulver, mit dessen Hilfe unter anderem unedle Metalle in Gold verwandelt werden können; eines der größten Geheimnisse der Alchimie.

Rune: 1) Einzelzeichen des thorswalschen Runenalphabets; 2) verallgemeinernde Bezeichnung für Zauberzeichen thorswalscher Machart; siehe *Runenzauberei*.

Runenzauberei: Zauberzeichen-Magie auf Basis von *Runen*.

Salamanderbrand: nicht mehr kontrollierbares *Salamanderfeuer*.

Salamanderfeuer: elementares Feuer, das ohne Brennstoff weiterbrennt.

Sangurit: seltener Stein, der Lebenskraft in Zauberkraft umwandeln und speichern kann.

Schale der Alchimie: magische Schale, die in der *Alchimie* verwendet werden kann (auch alchemistischer Fachterminus).

Schutzkreis: Ein komplexes *Zauberzeichen* zur Abwehr magischer Wesenheiten.

Sigille: aus mehreren Zeichen einer Schrift zusammengesetztes Symbol; siehe auch *Ligatur*. Mit arkaner Wirkung wird es *Arkanoglyphe* genannt.

Spagyrik: Teilgebiet der *Alchimie*; die Bereitung von Heil- und Arzneimitteln aller Art.

Spruchspeicher: *Artefakt*, das die Wirkung von Zaubersprüchen speichert und bei Anwendung wiedergeben kann.

Stapelung, Stapeleffekt: Konzentration mehrerer Anwendungen eines *Wirkenden Spruches* in einer *Ladung* eines *Artefaktes* zur Steigerung des ausgelösten Effekts.

Stein der Weisen: vermutete Urmaterie, deren Berührung ein Wesen mit Intelligenz und freiem Willen versieht.

Strukturanalyse: Tiefgehende und gründliche magische Analyse; siehe auch *Intensitätsbestimmung*.

Substitut: eine Zutat, die eine andere ersetzen soll; siehe auch *Substitution* (auch alchemistischer Fachterminus).

Substitution: Ersetzung einer Zutat einer alchemistischen *Rezeptur* durch eine andere (auch alchemistischer Fachterminus).

Sympathetik, sympathetisch: 'sympathisierende' Beziehungen zwischen verschiedenen Umständen, insbesondere Materialien, z.B. Feuer und heiße oder ätzende Substanzen; siehe auch *Affinität* (alchemistischer Fachterminus).

Synäretikon: legendäre Flüssigkeit, die in der Lage ist, grundverschiedene Stoffe zu mischen und ihre Eigenschaften zu übertragen.

Synthema: auch: *Arkanoglyphe*, zauberwirksames Zeichen.

Temporärer Speicher: *Artefakt*, das nur für begrenzte Zeit die Fähigkeit hat, die in ihm gespeicherte Magie auszulösen.

Thaumaturg: Erschaffer von *Artefakten* (gildenmagischer Fachterminus).

Thaumaturgie: siehe *Hohe Alchimie* (gildenmagischer Fachterminus).

Thaumaturgom: *Artefakt* (altertümlicher gildenmagischer Fachterminus).

Theriak: hochpotentes, alchemistisches Heilmittel, auch 'Summus Blut' genannt.

Tinktur: 1) beispielsweise mit Alkohol oder Wasser hergestellte alchemistische Auszüge; 2) verallgemeinernder Begriff für alchemistische Erzeugnisse der *Hohen* und *Niedereren Alchimie*.

Transmutation: die Umwandlung aller Stoffe ineinander; Wandlung der Materie (alchemistischer Fachterminus).

Transsphärische Metallurgie: Herstellung von Stahl unter Zuhilfenahme dämonischer und anderer nicht-derischer Materialien und/oder Wesenheiten. Siehe *Metallurgie*.

Venenik, venenisch: die Lehre von den Gewinnung, Verarbeitung und alchemistischen Herstellung von Giften; giftige Substanzen.

Virtutica: Gruppe alchemistischer *Elixiere*, die auf Lebewesen eigenschaftsverändernd wirkt; siehe *Elixiere der Tugenden*.

Vitkari: zauberkräftiges Runengewebe der thorswalschen Magie.

Vitador: geheimnisumwitterter Drache, der die Geheimnisse der *Alchimie* entschlüsselt haben soll.

Wandlungselixiere: siehe *Mutandica*.

Wehrheimer Index: in vom Mittelreich geprägten Gebieten anerkannte Richtlinien zum Verbot von giftigen Substanzen.

Weißer Leu: weißes Pulver, mit dessen Hilfe unter anderem unedle Metalle in Silber verwandelt werden können; Vorstufe für den *Roten Leu*.

Werkstätte: siehe *Labor*

Wiederaufladbares Artefakt: *Artefakt*, dessen Ladungen nach Verbrauch erneuert werden können, wenn die Wirkenden Sprüche bekannt sind.

Wirkender Spruch: in einem *Artefakt* gebundener Zauberspruch, der die Wirkung hervorruft.

Xenophon: unbekannter *Wirkender Spruch* eines *Artefakts* (gildenmagischer Fachterminus)

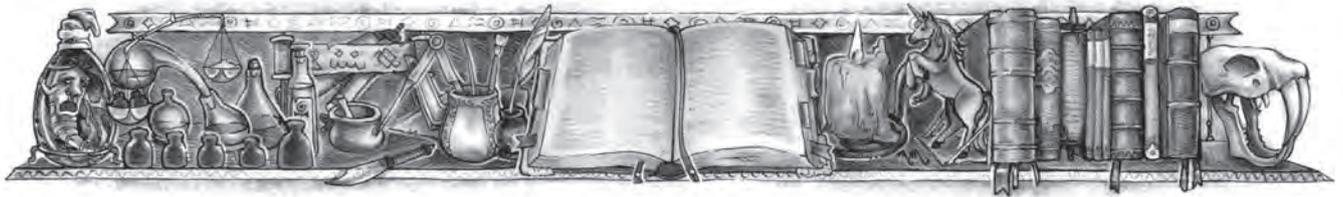
Zauberelixiere: *Elixiere*, in denen Zaubersprüche gespeichert sind.

Zauber Klinge Geisterspeer: Zauberspruch, mit dem ein Gegenstand zeitweilig oder dauerhaft zu einer *magischen Waffe* werden kann.

Zaubertalisman: magieunterstützender *Matrixgeber*.

Zauberzeichen: Oberbegriff für Magie durch Schriftzeichen, Alphabete und Symbole; siehe auch *Glyphenmagie*, *Runenzauberei*.

Zhayad: alte Zauberschrift, die vor allem im Umfeld der Dämonologie verwendet wird.



INDEX

A

Abatroxens Zauberschlüssel 117
 Academia der Hohen
 Magie zu Punin 105, 129
 Achat 125, 182, 190
 Aescruna siehe *Waffenrune*
 Aeternom 76
 Affinität siehe *Sympathetik*
 Agam Bragab siehe *Polardiamant*
 Agribaal 102, 118
 Akademie der Geistigen
 Kraft zu Fasar 6, 146, 147, 149,
 152, 153, 154, 157
 Akademie des Magischen Wissens
 zu Methumis 77, 129, 131
 Akraabaal 145, 146, 149, 150, 152
 Aktivierung (Zauberzeichen)
 137, 138, 139, 155, 160, 179, 180
 Al Lamasshim nishuda
 Abu Leviatan 156
 Alaani 140, 142
 Alaar Zhavino 8, 10, 94, 189f.
 Alabaster 188
 Al'Achami 6
 Al'Ahabad 131, 156
 Al'Ambic siehe *Alembic*
 Alaub 188
 Albenkristall 188
 Alchimie (Talent) 16f., 18, 19,
 20, 21, 22, 25, 29, 34, 176f.
 Alchimie aus dem Handgelenk
 17, 33, 36–38
 Alchimie der Sonne 6, 7, 9, 43,
 47, 49, 183
 Alchimie der Sonne (Buch) siehe
Die Alchimie der Sonne (Buch)
 Alchimist (Profession)
 6ff., 8, 10, 16, 17, 19, 22, 25f., 27f.,
 29, 104, 106, 111, 117, 130, 136, 140,
 141, 142, 166, 167, 169, 170, 172, 177
 Alchimistengilde von Mengbilla
 siehe *Gilde der Alchimisten*
 Alchimistengilde der
 Geflügelten Schlange 7, 15
 Alchimistenlabor siehe *Laborstufen*
 Alembic 13f.
 Alfenbannrune 161
 Algor Tonn 7
 Al'Gorton 159
 Al'Hani, Alhani 141, 159, 162
 Alicorn 192, 198
 Alissya von Nebachot 7
 Alkahest 8, 25, 26f.
 Allegorische Analyse (SF)
 18, 172, 176
 Alraune 21, 22f., 24, 27f., 183
 Alrauniger, Alrauniger Homunculus
 6, 23, 27f.
 Alt-Hjaldingsch (Sprache) 159f., 162
 Al'Toghari 7
 Aludel siehe *Rohalskolben*
 Aluris Mengreyth siehe *Mengreyth*
 Alveranstre 185
 Ambix 13
 Ambra 182, 186, 197
 Amethyst 94, 190
 Amokwasser siehe *Berserkerelixier*

Amphore der Ewigkeit 117
 Amulashtra 121, 142, 166, 167f.
 Amulettmetall 85f., 131, 185
 An Tana 8
 Analogie siehe *Sympathetik*
 ANALYS ARCANSTRUKTUR
 75, 87, 89, 91, 97,
 101, 109, 172, 175
 Analyse nach Augenschein
 171, 176, 178, 179, 180
 Analyse-Koffer 14, 16, 176
 Analyse-Schwierigkeit
 24, 25, 33, 172ff.
 Angbarer Blutstein siehe *Zinnober*
 Angrak 184
 Angstgift 31, 48f.
 Ankhatep-Tor 111, 131f.
 Ankh-el-Hawwa 121
 Anoiha 157
 Ansammeln von ZiP* (Analyse)
 174f.
 Ansammeln von ZiP* (Artefakte) 85
 Antidot 49, 51, 54, 55, 57, 68, 198
 Antimon 184
 Apfelbaum 191
 APPLICATUS ZAUBER-
 SPEICHER 75, 88, 96, 98,
 104, 105, 106, 108, 109,
 127, 128, 135, 179
 Aquamarin 182, 183, 190
 Arcanoferrit 46, 186
 ARCANOVI ARTEFAKT
 29, 75, 76, 77, 78, 79, 80,
 81–84, 85, 87f., 89, 94, 95, 96, 98,
 104ff., 108, 109, 191, 198, 199
 Archaisches Labor siehe *Laborstufen*
 Arkanil 139, 166, 168
 Arkanium 86, 93, 100, 116,
 119f., 123f., 184, 185
 Arkanoglyphe 136f., 138, 139,
 140–143, 151f., 154f., 159, 168
 Aroqa-Rune 144, 159
 Artefakt (Begriff) 75f.
 Artefakte und Alchemica
 siehe *Vom Wechsel der Dinge*
 Artefaktkontrolle 104, 108, 160
 Artefaktseele 88, 93, 99ff., 103,
 111, 112, 133, 178, 179, 191
 Artefaktthese 78, 79f., 81, 96, 106,
 110, 121, 124, 129, 178, 179
 Astrales Aufladen (Alchimie) 5, 18,
 19f., 22, 188, 189
 Astrilith 90
 Astrologie 6, 182f., 189
 Athanor 6, 12, 13
 Ätherische Platten 132f.
 Aufladbarer Spruchspeicher
 siehe *Spruchspeicher (aufladbar)*
 Auge der Ewigen Wacht 143, 144
 Auge des Basilisken 143, 144
 Auge des Mondes 137, 143, 144
 Auge des Morgens 131
 Auslöser (Artefakt) 82f., 86,
 87, 94, 96, 97, 100, 102f.,
 108, 110, 174, 177, 180
 Autoklav 12
 Auxiliator siehe *Zauberalisman*
 Auxiliator (SF) 77, 109
 Axt der Furcht 110

B

Bannhaber Blende siehe *Zinkum*
 Bann- und Schutzkreis
 gegen Chimären 155, 156
 Bann- und Schutzkreis
 gegen Elementare 155, 156
 Bann- und Schutzkreis gegen
 gehörnte Dämonen 155f., 157
 Bann- und Schutzkreis
 gegen Geisterwesen 155f., 157
 Bann- und Schutzkreis
 gegen niedere Dämonen
 154, 155f., 157
 Bannakademie zu Fasar
 117, 151, 153
 Bannpulver gegen Geister 70
 Bannpulver gegen Unsichtbares 71
 Bannreif 125
 Bannstaub 49, 55, 71
 Baran ai Damhanistra 7
 Barasina 127
 Barasina Puppentheater 127
 Bärenrune 161
 Bastrabun 158
 Bastrabuns Bann 136, 141
 Baum der Reisenden 192
 Belebter Aufzug 133
 Belenas (Mengbilla) 7, 8
 Bergkristall 80, 90, 183, 190
 Bernstein 187, 190
 Berserkerelixier 35, 59f.
 Berufsgeheimnis (SF) 14, 23, 29,
 33, 167, 168
 Beschaffung 17, 33
 Beschwörungskerzen 71
 Beseeletheit 76, 78, 95, 99ff., 178
 Besessenheit 78, 93, 95, 98,
 99ff., 103, 104
 Bestinoid 60
 Bindende Lieder 106
 Bindender Spruch 75, 78f., 81,
 82, 84, 93, 94, 95,
 96, 98, 102, 110, 179
 Bishdariels Angesicht 54
 Björgruna siehe *Felsenrune*
 Blaubasalt 187
 Blaupfischer 13
 Blei 12, 182, 184f., 199
 BLICK DER WEBERIN 172, 175
 BLICK DURCH TAIRACHS AUGEN
 172, 175
 Blutblatt 171, 172, 177
 Blutdorn 110f.
 Blutrune 93, 161f.
 Blutstein 188
 Blutulme 182, 191f.
 Boabungaha 50, 54
 Boltruna siehe *Pfeilrune*
 Borbarad 72, 122, 125f.,
 131, 183, 195
 Borbarads Hauch 72
 Boril Bumm 8, 10
 Bosparan 7f., 26, 33, 76,
 129, 131, 160, 168f., 187
 Bosparanie 191f.
 Brabaker Vitriol siehe *Vitriol*

Brandöl 200
 Braunschlinge 192f.
 Brau-Probe 18f., 20, 29, 34
 Brau-Schwierigkeit 18f., 20, 21,
 22, 24, 29, 33
 Brenner 12
 Brodem 200
 Bronze 184
 Bund des Roten Salamanders,
 vom Roten Salamander
 siehe *Roter Salamander*
 Bundlied siehe *Ottagaldr*
 Bundsänger 164

C

Capitellum siehe *Alembic*
 Cella von Gareth 126
 Chamib al'Chimie, Chamib
 al'Chymie 14, 146, 151,
 153, 156, 157
 Charismaelixier 39
 Chrmk 141, 158
 Chrysoberyll 190
 Chuchas 140, 141, 142
 Chymische Hochzeit (SF) 18
 Clea Cornweyler 66
 Codex Emeraldus 8, 10, 94, 106, 189
 Codex Sauris 145, 146
 Commentariolus zu Zhavinos
 'Codex Emeraldus' 8, 10
 Cucurbit 13, 14
 Cupritan 187
 CUSTODOSIGIL 153

D

Dämonenarche 115, 135, 191, 197
 Dämonenkrone 114f., 125f.
 Dämonenschnabel 127f.
 Dämonensiegel 140, 156
 Dar Baxtra 7
 Darion Paligan 115, 126
 Darna 150
 Das Arcanum 157
 Das Daimonicon 157
 Das Große Buch der
 Abschwörungen 150, 157, 158
 Das Grosze Elementarium 146, 156
 De Lithis 8, 10, 27, 29, 30, 106, 189
 Der Grosze Paramanthus
 siehe *Lexikon der Alchimie*
 Der Kleine Paramanthus
 siehe *Lexikon der Alchimie*
 Dergolasch, Dergolasch-Pulver 193f.
 Derwisch 106, 121
 Destillierhelm siehe *Ambix*
 Destinatum 60
 DESTRUCTIBO ARCANITAS
 45, 76, 84, 87ff., 101, 105, 109, 139
 Detailgrad (Analyse) 172f.
 Dexter Nemrod 54
 Dhachmani 135
 Dhargun 144
 Diamant 21, 30, 90, 182f., 189f.
 Diamantenes Sultanat 7, 89, 126,
 135, 147, 167, 189
 Die 7 Wahrheiten des
 menschlichen Geistes 149, 152

Die Alchimie der Sonne (Buch) 7, 10f.
 Die Macht der Elemente 8, 10f., 27, 29, 33
 Die Nichtwelt 157
 Die Wege ohne Namen 28, 71, 89, 106, 159
 Dilsajeff-Sippe 149
 Dimiona von Oron 126
 Donnersturm 185
 Drachenbandwurm siehe *Karfunkelwurm*
 Drachenblut 21, 182, 199
 Drachenei-Akademie zu Khunchom 8, 10, 80, 81f., 104, 111, 131, 144, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 157, 158, 168
 Drachenspeichel (Gift) 50, 55
 Drachenspeichel (Zutat) 27, 199
 Drachentränen 21, 199
 Drachenzähne 199
 Drakhard 168f., 177
 Drakhard-Zinken 140, 166, 168f.
 Dreizehn Unmetalle 185
 Druiden 9, 28, 75, 104, 105, 119, 160, 161, 162, 163, 165, 174
 Druidenrache 84, 105
 Druidentum und Hexenkult 174
 Dunchaban ibn Nastraddon 8, 40
 Dunkle Halle der Geister zu Brabak 70, 127, 157

E
 Efferfeuer siehe *Gwen Petryl*
 Einmaliger Spruchspeicher siehe *Spruchspeicher (einmalig)*
 Einsiedlersee 130, 166
 Eisen 29, 49, 79, 100, 102, 125, 182, 184, 186, 188, 199
 Eisenbaum 12, 191, 192
 Elcarna Erillion von Hohenstein 65
 Elektrum 182, 186
 Elem 7, 89, 126, 133, 135, 186, 197
 Elf, elfisch 10, 23, 66f., 90, 104, 106, 107, 111, 112, 113, 115f., 118, 119, 121, 122, 123f., 124f., 128, 160, 188, 191
 Elfenbein 94, 120, 192, 197
 Elixier 6ff., 9, 15, 18–21, 29, 33, 34
 Elixier der Tugenden 11, 33, 39
 Elixier des Lebens 8, 15
 Elixier gegen Verfall 65
 Eljudnirruna siehe *Blurune*
 Enach der Goldmacher 7
 Encyclopaedia Magica 106, 132
 Endurium 27, 93, 11, 129, 130, 131, 184f.
 Enduriumsieche 185
 Entgifterrune 161, 162
 Entzauberung von Artefakten 87ff., 101, 105
 Erdharz 200
 Eschin vom Quell 105
 Essentia Obscura 91
 Eternium 27, 93, 184, 185
 Ethersches Geflüster 157
 Etymologia Aventuraica 7
 Eulentränen 9, 36
 Ewiges Öl 45
 Explosionen und Stinkgase 10, 11, 29

F
 Fallensiegel 138, 143, 144, 180
 Fanal der Herrschaft 143, 144f.
 Fauler Alrik 12
 Federndes Zerrharz 13, 32, 200
 Felsenmilch 193
 Felsenorakel 130
 Felsenrune 161, 162

Ferngesprür 82, 83, 96
 Feuer und Eis (SF) 18, 29, 43
 Feuerpulver 28
 Feuersalamander (Zeichen) 15
 Feuerschlick 31, 32, 59, 197
 Feuerstein 90, 187
 Finger Uthars 121
 Fingerfertigkeitsexilier 39f.
 Finsterrune 161, 162f.
 Fixierungszeichen 143, 145
 Fjötrlundruna siehe *Friedensrune*
 Flammofen 12
 Fließender Mantel der Charyptoroth 114f.
 Fließsandgolem 152
 Flinker Fuß 123
 Fluchelixier, -Trank 9, 29
 Flüssig-Artefakt 29
 Flugsalbe siehe *Hexensalbe*
 Foliath der Kreutherkunde 10, 11, 29
 Fran-Horas 75, 115, 170
 Frevlergewand 114f.
 Friedensrune 161, 162, 163
 Friedenswasser 60
 Furchlos-Tropfen 31, 55f.
 Furchtrune 137, 161, 162, 163
 Furoritum 60
 Fylgjaruna siehe *Drachenrune*

G
 G.C.E. Galotta siehe *Galotta*
 Galgenbaum 191
 Galle 197
 Galotta 126, 130
 Geflügelte Schlange (Zeichen) 15
 Gegenstands-Elixier 33, 45–48
 Geheimnisse des Lebens 10, 28
 Geheimtinte 31, 36, 167
 Geisterbannrune 161, 163
 Geisterblech 186
 Geisterbuche 191
 Geisterelixier 31, 72f., 195
 Gemälde des Golodion Seemond 128
 Gemmen der Gedankenbilder 122
 Geode 9, 104, 105, 117, 118, 174
 Gerhala Tochter der Nortgrima 184
 Gespür der Keule 144, 171, 172
 Gespür des Schöpfers 96
 Gewandtheitselixier 40
 Gezücht des Meister 143, 145
 Gift 33, 48–54, 192f.
 Gilde der Alchimisten 7, 8, 26f., 28, 62
 Gimaril 166, 169
 Gleichwertige Substitution siehe *Substitution*
 Glorana die Schöne 120, 126, 198
 Glyphe der elementaren Attraktion 141, 143, 145f., 152
 Glyphe der elementaren Bannung 143, 146
 Glyphe des verfluchten Goldes 143, 146
 Goblin-Schamanin 10, 134f.
 Goldauge 118
 Goldene Allegorie 10, 27
 Goldenes Auge von Rashdul 111
 Goldmacher, Goldmacherei 7, 15
 Golodion Seemond 128
 Göttergold siehe *Eternium*
 Granat 21, 182, 190
 Grandenretter 114
 Gratenfelsen Schwefelquell siehe *Schwefelquell*
 Grolm 7
 Gron'gu'mur 144
 Große Werke der Alchimie 15, 25ff.
 Großer Schwarm 152
 Grüner Pilzschleim 194
 Grüner Schleimpilz 193f.
 Grünschleim-Tropfen 194
 Grundkenntnisse (Alchimie) 34

Grundlagen der Transsphärischen Metallurgie und Alchimie 11, 46, 47
 Gruppe (Alchimie) 33
 Gürtel der Belkelel 115
 Gwen Petryl 29, 182, 183, 188

H
 Haipu 150, 157
 Halbgift 51
 Haldana von Ilmenstein 65
 Halle des Quecksilbers zu Festum 47, 66, 90, 184
 Halle des Windes zu Olport 159, 160, 162, 163, 164, 165, 166
 Haltbarkeit 15, 19, 20f., 33
 Haltbarkeit verlängern 20f.
 Hämatit siehe *Blutstein*
 Hammer der Schmerzen 112
 Harfe Mondlied 118
 Harmonisierung 80, 87, 97
 Härte 88, 97, 103, 139, 145, 148
 Hasrabal von Gorien 121, 131, 151
 Hauch der Jugend 31, 65
 Hauch der Weissagung 61
 H'Czyme 6f.
 Heilmittel 9, 33, 55–59
 Heiltrank 16, 21, 28, 31, 34, 56, 198
 Heilwasser 107
 Hela-Horas 126, 131
 Helfende Hand 123
 Helme Haffax 126
 Hermetische und Occulte Verschlusze und Sicherungen 80, 106, 144, 145, 146, 149, 153
 Hermetisches Siegel 143, 146
 Hexe 6, 9, 17, 18, 19, 20, 27f., 29, 45, 56, 75, 84, 92, 104, 105, 119, 127, 160, 163, 165, 166, 169, 170, 187
 Hexenkessel 13, 18
 Hexenküche siehe *Laborstufen*
 Hexensalbe 9, 45, 93
 Hilgerds Heim 112
 Hjaldir-Runi 159ff.
 Hochschamane 29, 150, 156, 159, 172
 Hohe Alchimie 75, 77, 104, 105, 106
 Hölleneisen 186
 Holzkohle 12, 24, 25, 29, 199, 200
 Horasiane di Soldono 7, 43, 49
 Horas-Laboratorien zu Belenas 7
 Horasschälchen siehe *Kuppelle*
 Horax 119
 H'Rabaaal 144, 146, 147, 151, 152
 H'Rexzem 144, 145, 147, 149
 Hugibaniruna siehe *Rauschrune*
 Hundert Dinge zu schrecken den Dieb 29, 80, 106, 144, 147
 Hylailer Feuer 7, 16, 31, 45f., 135
 Hypervehemenz (SF) 84, 85, 109
 Hypnotisches Zeichen 143, 146f.

I
 Ißrnstrunk 66
 Illumium 187
 Inanimatica 33
 INFINITUM IMMERDAR 75, 76, 78, 88, 91f., 106, 108, 109, 129, 132, 179
 Infundibulum der Allweisen 172, 176
 INGALFS ALCHIMIE 172, 176
 Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik 105, 129, 157, 177
 Intensitätsbestimmung 171, 172f., 174, 175
 Intuitionselixier 40
 Irrhalkendung 197
 Isfaleon von Rommilys 8, 10, 189

J
 Jade 187
 Jaspis 190

K
 Kadunom 76, 177
 Kalligraphie (kalligraphisch) 137, 140, 180
 Kaltes Licht 7, 36
 Karfunkel, -stein 17, 22, 90, 183, 198f.
 Karfunkelwurm 199
 Karneol 127, 190
 Karte der Umwege 118
 Kashra-Stein 89f.
 Kategorien (Artefakt) 76f.
 Katra Baxrari 10
 KATZENAUGEN 36
 Katzengold 187
 Keke-Wanaq 38, 147, 150, 157, 197
 Kekeyatomba 197
 Kelch der Hohen Elfen 90
 Kernglyphe 140, 142
 Kerotakis 12
 Kessel der Urkräfte 104
 Khosalis 7
 Klugheitselixier 41
 Knochenblei 185f.
 Kobalt 187
 Kochen (Tränke) 16, 18, 34
 Kommoden des Direkten Weges 133
 Komplexität (Zauberzeichen) 137ff.
 Königswasser 26, 184, 199
 Konstitutionselixier 41
 Konzil der Elemente zu Drakonia 146, 149, 151, 156
 Koschbasalt 87, 130, 187
 Kraftelixier 21, 42, 199
 Kraftgürtel 75, 115, 123, 178
 Kraftspeicher 75, 77, 78, 82, 85, 89f., 106, 108, 109, 152, 183, 197
 Kraftspeicher (SF) 89, 109
 Krakensilber 186
 Kreaturen am Rande der Welt 144, 146
 Kristalle der Lust siehe *Oronische Traumsteine*
 Kristalle der Macht siehe *Oronische Traumsteine*
 Kristallomant, Kristallomantie 10, 18, 76, 79, 89, 92, 94, 104, 105, 109, 136, 138, 140, 141, 142, 143, 144–153, 156–159, 174, 189
 Kritische Essenz 134, 168
 Krone der Allweisen 185
 Krötenhauch 51
 Kryptographie 14, 26, 54, 167
 Kunga Suula 134
 Kun-Kau-Peh 131
 Kuppelle 12
 Kupfer 12, 131, 182, 184, 186, 187, 199
 Kusliker Zeichen 159

L
 Labor (Regel) siehe *Laborstufe*
 Labor, Laboratorium 6, 7, 8, 10, 11f., 13f., 15f., 17, 18, 19, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 33, 135, 177, 183, 185, 198
 Laboranalyse 171, 175f.
 Laboratorien der Niederen und Höheren Alchimie zu Belenas siehe *Horas-Laboratorien*
 Laborstufe 11, 15f., 18
 Lapislazuli 182, 190
 Lebende Rüstung 113f.
 Lebensrune 161, 163
 Leonardo siehe *Mechanicus von Yol-Ghurmak*
 Leuchtendes Zeichen 137, 143, 147
 Levitationselixier 66
 Lexikon der Alchimie 5, 7, 10f., 23, 26, 27, 28, 29, 30, 33
 Libellengras 194
 Liber Methellessae 149

- Lichtnebler 194f.
Lichtnebler-Stinkbeutel 195
Liebestrank, -trunk 16, 23, 31, **61f.**
Ligatur 140, 142, 157, 159
Lignolith 183, 188
Loyalität (Artefakte) 101, 103
Lucianus von Vinsalt 8
- M**
Mackestopp 151, 165
Magiegespür 27, 171, 172, 180, 189
Magika 33
Magische Fackel **118f.**
Magische Fakultät der Universität Al'Anfa 105
Magische TP 93
Magische Waffe 48, 75, 77, 78, 79, 92f., 103, 104, 108
Magischer Apport 96, 103
Magisches Brandöl **46f.**
Ma'Hay'Tam siehe *Dämonenarche*
Malmarsruß siehe *Borbarads Hauch*
Mammutbaum 191, 192
Mandricons Bindung (SF) 18, 28, 71
Manna 197
Marblelei siehe *Arkanium*
Markierung des Todes 143, **147**
Mastix 200
Matrixgeber 75, 76, 77, 78, 80, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 89, 97, 102, 105, 108, 109, 177
Matrixgeber (SF) 76
Matrixspeicher siehe *Matrixgeber*
Mechanicus von Yol-Ghurmak 8, 11, 16, 126, 185
Medizinmann 9, 10, 15, 141, 142, 143, 156, 157, 158
Meerscham 188
Meisterhandwerk 18, 19, 22
Meisterliche Zauberkontrolle I 109
Menchal ak'Taran 8, 62
Mengbiller Bannbalöl 30, **62**
Mengbiller Feuer siehe *Hylailer Feuer*
Mengreyth, Aluris 8, 16, 73
Mengreyth, Sidrona 8, 16
Messing 12, 184, 186
Meteoreisen 99, 129f., 182, 183, 184, 185, 186
Methelessa ya Comari 128, 149
Mhaglibanum 197
Mindergeist 13, 25, 28, 101, 146, 149
Mindorit 185
Mindorium 22, 93, 99, 184f., 186
Mögliche Substitution siehe *Substitution*
Mohagoni 99, 191, 192
Mohaha 157
Mohakopf 13
Mondharfe der Necker 90
Mondmilch 189
Mondsilber 75, 86, 182, 183, 184, 185, 199
Mondstein 190
Morghai 130
Mudramul 104, 105, 136, 140, 141, 167, 181
Museum für Reichsgeschichte 75, 131
Mutandica 33
Mutelixier 21, 42
- P**
Nachtalben 67, 185
Nacladors Odem siehe *Borbarads Hauch*
Najara ibn Bheraimi 126
Namensbogen **112**
Nanduria 14, 166, 170
Napewanha 157
Narbenpulver 38
Narkotika 33
Narreglas 32, 186
Nebelrune 161, **163f.**
Nebeneffekt, -wirkung 76, 78, 88, 94, 95, 97, 98, 99, 100, **102f.**, 108, 109, 179, 184, 185, 186, 187, 191, 198
Nebenglyphhe 140, 141, 142
Neckkupfer 187
Nerolithim siehe *Sippensiegel*
Neunaugenhaar 182, 188
Nickel 187
Nitrol 199
Norbarden 38, 136, 140, 141, 151, 154, 159, 198
- O**
OBJEKTSEGEN 77
OBJEKTWEIHE 29, 77
Obsidian 131, 183, 188
Obsidiansphäre 131
OCULUS ASTRALIS 32, 75, 109, 131, 135, 172, 175, 179
ODEM ARCANUM 75, 91, 109, 119, 168, 171, 172, 173, 178, 179
Ogerauge 130
Ogerspiegel **128**
Oijaniha 147
Okkupation 76, 81, 84, 88, 93, 95, 97, 98f., **99ff.**, 103, 179, 184, 185, 186, 191
Okkupations-Probe 84, 95, 97, **101f.**
Olwin von Andergast 130
Onyx 183, 190
Onyxtafel 7
Opal 21, 182, 190
Optimierende Substitution siehe *Substitution*
Orazal, Schwefliger 200
Orazal-Kleber 200
Orden vom Auge 131
Orichalcum 31, 186
Orkanstimmenrune 161, **164**
Oronische Traumsteine **134**
Ottagaldr 136, 164
Ottagaldr (SF) 164
Ottaruna, Ottarune 161, 162, **164**
Ouroboros 14
- P**
Paramanthus 7, 10, 23, 24, 26, 33
Pardona 115
Pastillen gegen Erschöpfung **56f.**
Pechblende 188
Pentagramm-Akademie zu Rashdul 144, 146, 149, 150, 151, 153, 156, 157
Perilax Sohn des Pogolosch 111
Perle 89, 90, 94, 186, 197
Perlmutter 95, 197
Perval von Gareth 126
Petikulos 123
Petikulos' Meuchlersortiment **123**
Petrefakt siehe *Versteinerung*
Petromantie 5, 10, 182, 189f.
Pfeilrune 161, 162, **164f.**
Pher Drodont 130, 198
Pheredonius Melenaar 8, 10
Phosphor, Phosphoros siehe *Kaltes Licht*
Platin siehe *Mondsilber*
Polardiamant 8, 30
Pottasche 199
Präparatum siehe *Zwei-Komponenten-Gifte*
Präservanz 80, 82, 85
Priesterkaiser 7, 8, 10, 14
Profane Alchimie 10
Progenitor 184
Prophylaktika 57
Prophylaktikum gegen Kukris 57
Protoglyphhe 140, 141, 142, 146
Pulver des Klaren Geistes **58**
PURGATION 87f.
- Purpurbliß 52, 54, 111
Purpurwasser **66f.**
Pyr dacor 6, 130
Pyr dacors Auge 130
Pyrit siehe *Katzengold*
Pyrophor **36f.**, 182
- Q**
Qualifiziertes Verdünnen 18, 19, 20
Qualität, Qualitätsstufe 11, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 29, 30, 31, 33, 93, 165, 173, 175, 177, 186, 189, 198
Qualitätszahl 18, 19
Quecksilber 7, 14, 30, 182, 183, 184, 185, 188, 197, 199
- R**
Raschuszeder 191, 192
Rauschendes Braunöl siehe *Nitrol*
Rauschmittel 6, 15, 22, 33, **59–64**, 165
Rauschrune 161, 162, **165**
Raxan Schattenschwinge 119
Reaktivierung 138, 139, 160, 179, 180
Reaktivierungsgespür (SF) 139
Regenbogenstaub 20, **63**
Reif der Dünengeister **123f.**
Reif des Mahaleth 185
Resistenz gegen profanen Schaden 88, 96f., 191
Responдарum 31, **43**
Restorarium **58f.**
Rethonikum **67f.**
Retorte 12, 13, 14, 27
Retro-Elixier 8, **73**
Reverbatorium siehe *Flammofen*
Rezept, Rezeptur 6, 8–20, 21f., 24, 25, 26, 28, 29, 33, 169, 176, 177, 181, 182, 189, 198
Rhazzazor 115, 126
Rimpertu di Lionessa 8
Ring des Lebensspendenden Feuers **124**
Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene 75, 80, 106
Robak von Punin 78, 91
Rohals Verhüllung 28, 75
Rohalskolben 13
Rosenholz 191
Rosenquarz 32, 190
Roter Leu 7, 15, 25, 26
Roter Salamander 8, 10, 14, 15, 25, 27, 28, 29, 30, 37, 145, 146, 147, 148, 149, 151, 152, 153, 156, 157
Rotes Auge 131
Rubin 24, 75, 94
Rune 5, 23, 104, 159ff.
Rune, mystische 159ff.
Rune, profane 159ff.
Runenkunde (SF) 136, 137, 138, 139, 159, 161, 180
Runenlied siehe *Otagaldr*
Runenschiff 136, 162, 163, 164
Runenzauberei 136, 159, 160
- S**
Salamander (Zeitschrift) 29, 66
Salamanderbrand 8
Salamanderfeuer 6, 12
Salzlake 10, 32, 199, 200
Salzsäure 51, 199
Salzwasserrune 161, **165**
Sandbadeofen 12
Sangurit-Kristall 90
Saphir 182, 190
Satinavs Augen 131
Satinavs Siegel siehe *Zusatzzeichen Satinavs Siegel*
Satuariensbusch 100, 191
Schale der Alchimie 12, 18, 27, 28, 29, 30, 176
Schamane 6, 9, 10, 15, 19, 29, 43, 50, 104, 106, 136, 140, 141, 142, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 153, 156, 159, 171, 172, 192, 197
Scharfsinn-Elixier 31, **43**, 194
Scharlatan 8, 28, 104, 106, 174
Schattenkreide **37**
Scheidewasser siehe *Nitrol*
Schicksalsrune 161, 162, **165**
Schimmerschild **125**
Schlafgift 22, 31, 34, **52**
Schlaftrunk 20, 31, 59, 198
Schlangenglanz siehe *Mindorium*
Schlangenkühler 13
Schlüssel zur magischen Verständigung 80, 158
Schmückende Stirn 123
Schreiende Äxte 110
Schule der Austreibungen zu Perricum 114, 150, 157, 158
Schule der Schwarzen Wasser zu Elem 7
Schule der Variablen Form zu Mirham 105, 130, 148, 156, 157
Schule des Seienden Scheins zu Zorgan 143, 147, 149, 153
Schutzamulett **79, 125**
Schutzkreis gegen Reptilien 155f., **158**
Schutzkreis gegen Traumgänger 155f., **158**
Schutzkreis gegen Ungeziefer 155f., **158**
Schutzkreis gegen Untote 155f., **159**
Schutzsiegel siehe *Zusatzzeichen Schutzsiegel*
Schwadenbeutel 31, **37**
Schwarze Gaben 77
Schwarzer Topas 190
Schwarzes Auge 106, **129ff.**
Schwarzstahl siehe *Endurium*
Schwefel 21, 24, 25, 182, 199, 200
Schwefelquell 17, 32, 200
Schwefelsäure siehe *Vitriol*
Schwefliger Orazal siehe *Orazal*
Schweine des ewigen Schinkens **134f.**
Schwesternschaft des Wissens 9, 105
Seelenhauch 72, 195
Seelenpulver 11, 46, 186
Seffer Manich 146, 149, 150, 151, 159
Seherinnen von Heute und Morgen 9, 119
Selbstreparatur 97
Selem 7, 126, 145, 150, 151, 186
Semipermanenter Spruchspeicher siehe *Spruchspeicher (semipermanent)*
Semipermanenz I (SF) 76
Semipermanenz II (SF) 76, 108, 109
Shafir 83, 115, 131
Shakagra siehe *Nachtalben*
Sharnaars Spiegel 135
Shuhelja von Khunchom 8
SICHT AUF MADAS WELT 172
Sidrona Mengreyth siehe *Mengreyth*
Siebenstreich 126, 185
Siegel der Ewigen Ruhe 151
Siegel der Seelenruhe 141, 143, **147**
Siegel der Stille 143, **147**
Siegel der zweiten Haut 143, **148**
Siegel und Zertifikat 97
Sigille 93, 140, 141, 142, 152, 155, 161, 180
Sigille der Schatten 143, **148**
Sigille des unsichtbaren Trägers 143, **148f.**
Sigille des unsichtbaren Weges 143, **149**
Signatur 140, 173
Silber 11, 12, 81, 184, 185, 186, 187
Silpion 185
Singendes Zeichen 143, **149**

- Sinnvolle Substitution
siehe *Substitution*
- Sippensiegel 140
- Skrechu 126, 131
- Smaragd 182, 190, 198
- Solvatum
siehe *Zwei-Komponenten-Gifte*
- Sonnenlicht-Elixier 47
- Sordulspapfel 197
- Spagyrik 7, 33
- Speckstein 188
- Sphäre der Mada 131
- Sphärenauge 130
- Spontanzeichen (SF) 138
- Spruchspeicher 76, 77, 78,
80–86, 94, 96, 97, 102, 108
- Spruchspeicher (aufladbar)
76, 78, 80–87, 97, 108
- Spruchspeicher (einmalig)
76, 78, 80–87, 94
- Spruchspeicher (intervallbasiert)
76, 81–86, 108
- Spruchspeicher (ladungsbasiert)
76, 78, 80–87, 96
- Spruchspeicher (semipermanent)
76, 78, 81–86, 97
- Stab des Weißen Wolfes 119
- Stabilisatum 31, 47f.
- Stabilität (Artefakt) 76f., 78, 81,
82, 84, 85, 87, 101, 103
- Stachelpanier des Belhalhar 114f.
- Stapeleffekt (SF) 80, 83f., 85, 109
- Stapelung (Artefakt) 80, 81, 83f.,
85, 88, 96, 98, 179
- Steineiche 12, 135, 191, 192
- Steinkohle siehe *Zwergenkohle*
- Steinöl 200
- Steinrinde 195f.
- Stern von Elem 186
- Stern von Selem 126
- Sterne, -bilder, -konstellation
18, 21, 24, 75, 78, 82,
84, 95, 99ff., 181ff., 189
- Sternenkugel von Al'Anfa 130
- Sternenreif der frühen Tulamiden 90
- Stiefel der Stille 106
- Stinktöpfchen 30, 31, 38
- Struktur, -punkte 88, 97, 103,
139, 145, 148, 162
- Strukturanalyse 88, 171,
172, 173–180
- Strukturergebnis 174, 176f., 179
- Sturmrufer 119f.
- Sturzrunne 159
- Substitution 20, 21, 22, 24,
33, 181, 189, 198
- Sulman al-Nassori (Person) 147, 158
- Sulman al-Nassori (Schiff) 120, 135
- Sympathetik, sympathetisch
6, 10, 18, 21, 22, 24, 92, 94,
97, 137, 175, 181ff., 189f.
- Synärethikon 29
- Systeme der Magie 80, 106
- Szinto 7, 147
- T**
- Tabaschir 197
- Tafeln von Yasra 152
- Tairach-Schamane 9
- Talentpunkte zurückhalten 18, 19f.
- Tarnkappe 106, 107
- Temporärer Speicher 76, 96, 108
- Thargunitoth 114f., 126, 144, 159
- Thaumaturgie 75, 80, 89, 94,
95, 98, 104ff., 108, 166, 198
- Theorie der Wahrnehmung
und Beobachtung 106, 151,
- Theriak 32, 117, 182, 198
- Tiergewänder 115f.
- Tijakools Hauch 72, 195
- Titanium 27, 89, 93, 183, 184, 185
- Tjeika von Jatleskenau 126
- Tjolmar 112, 118
- Töchter der Erde 9
- Todesalchimie, Todesalchimist 7
- Topas 90, 190
- Topas, schwarz
siehe *Schwarzer Topas*
- Toschkiril 184
- Totennuss 197
- Totensümpfe 152
- Tränenkraut 30, 31, 38
- Transkriptionslinse 120
- Transmutation der Elemente (SF)
18, 29, 30
- Transsphärische Metallurgie
8, 11, 46, 77, 185f.
- Transsphärische Metallurgie
(Buch) siehe *Grundlagen
der Transsphärischen
Metallurgie und Alchimie*
- Traumfänger siehe *Schutzkreis
gegen Traumgänger*
- Triff (Schwert) 112
- Triskal 160
- Tropfstein 188
- Tschopokikuha 157
- Türkis 190
- Tughra 140
- Tulmadron 53
- Tyros Prahe 8, 10, 54, 185
- U**
- Umkehrtalisman 97
- Umrazim 118
- Unauer Salzlake siehe *Salzlake*
- Ungesehenes Zeichen 143, 149, 180
- Unmetall
siehe *Dreizehn Unmetalle*
- Unsichtbarkeitselixier 16, 31, 68
- Unsinnige Substitution
siehe *Substitution*
- Unverwundbarkeitselixier
31, 68f., 193
- Unzerbrechlichkeit
88, 89, 91, 97, 103
- Ur-Tulamidya 140, 142, 167
- Utulu 9, 50, 140, 141, 142, 143,
146, 147, 149, 153, 156, 157, 158
- V**
- Vagakoruna siehe *Wogensturmrune*
- Vargruna siehe *Furchtrune*
- Variabler Auslöser 97
- Venenik 7, 11, 33
- Verarbeitung fertiger Elixiere 21
- Verbreitung 33, 34, 110, 143, 155f., 161
- Verderben des Magiers 143, 149
- Verdünnen
siehe *Qualifiziertes Verdünnen*
- Versagensindex 78, 81, 97,
98f., 101, 103
- Verschleierung 97
- Verständigungszeichen 143, 149f.
- Versteinerung 188
- Verwandlungselixier
16, 19, 20, 31, 69
- Verzehrender Zauber 97
- Vescudor von Fasar 117
- Vescudors Phiolen der Wahrung 116f.
- Vielfache Ladungen (SF) 83, 109
- Vigorreum siehe *Kraftspeicher*
- Virtutica 33
- VISIONSSUCHE 172
- Vitkari 140, 160
- Vitrador 7
- Vitriol 10, 17, 32, 182, 187, 199
- Vom Leben in seinen Naturerlichen
und Ueber-Naturerlichen Formen
8, 10, 11, 69, 156
- Vom Wechsel der Dinge
27, 29, 30, 80, 98, 106
- Vorkosterpokal 116
- Vulkanglas siehe *Obsidian*
- W**
- Waberlohenrunne 161, 165
- Wachshaut 146
- Wachtrunk 31, 64, 67, 177
- Waffenbalsam 30, 31, 34, 48, 93, 197
- Waffenrunne 93, 161, 162, 165f.
- Wahrheitsamulett 126
- Waldmensch 9, 38, 43,
50, 58, 136, 140, 141, 142,
143, 144, 150, 156, 159, 197
- Walknoten 160
- Walnuss, Walnussbaum 183, 191, 192
- Wandermoos 196
- Wandlungselixier 33, 65–70
- Warteruna siehe *Finsterrune*
- Wasserbad 12
- Wassergold siehe *Elektrum*
- Wasserwahn 53
- Weide 191
- Weiselfuttersaft 197
- Weißes Auge 131
- Wellenwanderer-Rüstung 113
- Wiederaufladen (Artefakt) 76, 86f.
- Wiederaufladen (Zauberzeichen)
siehe *Reaktivierung*
- Wiederherstellungspaste
siehe *Stabilisatum*
- Willenstrunk 31, 34, 43f., 180
- Wimmelndes Zeichen 143, 150
- Wind- und Flautenzauberei
162, 163, 164, 165, 166
- Windkanter 182, 188
- Wirkender Spruch 78, 79, 80,
81, 83, 84, 85, 95, 98, 99,
102, 110, 184, 185, 188, 191
- Wismut 184
- Wogensturmrune 138, 161, 162, 166
- Wolfspulver 11, 46, 186
- Wolfsstahl 46, 186
- Wolkenblick 130
- Wolpert 112
- Würzlöffel 121
- Wüstenstern 187
- Wundpulver 31, 38
- Wunschglyphe 143, 150
- Wyrdruna siehe *Schicksalsrunne*
- X, Y, Z**
- Xeraan 126
- Yalaiaad 158
- Yasra 7, 8, 152
- Yrando-Emblem 185
- Zähne des Feuers 141, 143, 150
- ZAUBERKLINGE
GEISTERSPEER 75, 77, 78,
88, 92, 93, 98, 103, 104, 109
- Zauberkerde 31, 73f.
- Zaubermittel 11, 33, 70–74, 176, 183
- Zauberschlüssel
siehe *Abatroxens Zauberschlüssel*
- Zauberschule des Kalifen zu
Mherwed 105, 146, 147, 153, 156
- Zauberstern und Silberhaar 106
- Zaubertalisman 75, 76f., 78, 80,
81, 82, 84, 86, 87, 105, 108, 109
- Zaubertrank 7, 31, 74, 85, 86, 199
- Zauberwaffe 75, 92f., 105
- Zauberzeichen (SF) 136, 137,
139, 140, 141, 142, 143,
152, 153, 154, 155, 180
- Zazamotxin 54
- Zeichen der Zauberschmiede
93, 143, 150
- Zeichen des Handwerks 143, 150
- Zeichen des starken Willens 152
- Zeichen des Stillstands 143, 151
- Zeichen des versperrten Blicks
143, 151
- Zeichen gegen Magie
143, 151, 152, 180
- Zeichen gegen Satinav 152
- Zeitenblende siehe *Titanium*
- Zelemja 140, 142
- Zhayad 118, 127, 140,
142, 166, 168, 170
- Zibilja 136, 138, 140, 141, 142,
143, 144, 145, 146, 147, 149, 150,
151, 152, 153, 154, 156, 157, 158, 159
- Zielwasser 31, 44
- Zinkum 186
- Zinn 182, 184
- Zinnober 32, 188
- Zinnober-Laboratorien 8, 14
- Zukunftsrunne 161, 166
- Zurbaran von Frigorn 8, 10f., 69
- Zurbarans Tinktur 8, 11, 69
- Zusatzzeichen Kraftquellenpeisung
143, 152, 153, 155, 180
- Zusatzzeichen Magiewiderstand
143, 152, 155, 180
- Zusatzzeichen Potenzierung
138, 143, 152, 155
- Zusatzzeichen Satinavs Siegel
104, 116, 139, 143,
146, 152, 153, 155, 180
- Zusatzzeichen Schutzsiegel
143, 153, 155
- Zusatzzeichen Tarnung
139, 143, 153, 155, 180
- Zusatzzeichen Verkleinerung
138, 143, 153, 155
- Zusatzzeichen Zielbeschränkung
138, 143, 144, 145, 149, 154, 155
- Zwei-Komponenten-Gifte 54
- Zwergengold siehe *Angrak*
- Zwergenkohle 200
- Zwergensilber siehe *Toschkiril*
- Zwergentrunk 70
- Zwiedestillat 199
- Zyklopenauge 197
- Zyklophenstahl 184
- Zyklophenzeder 191, 192
- Zylya von Selem 7

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam
zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

WEGE DER ALCHIMIE

Zauberschwerter und magische Umhänge, Verwandlungstränke und
Unsichtbarkeitselixiere, Bannkreise und leuchtende Runen – Aventurien
kennt zahlreiche magische Geheimnisse. Diese Spielhilfe stellt drei bedeutende Gebiete
der Zauberei ausführlich dar: Die Artefaktmagie, die Alchimie und die Kunst der Zauberrun-
nen, Bann- und Schutzkreise und Arkanoglyphen.

Das Kapitel der Alchimie widmet sich der gesamten Bandbreite dieser Wissenschaft – von den teuren
Laboratorien des *Roten Salamanders* bis zur kleinen Hexenküche und der Kunst der Schamanen
und Medizinmänner, die mit primitivsten Mitteln gefährliche Gifte und berauschende Substanzen
herstellen. Es offenbart die großen Geheimnisse der Alchimie, bietet Regeln zur Substitution, zur Ver-
wendung der zauberkräftigen Alraune und gibt dem Spielleiter einige Hilfestellungen zur Ausgestal-
tung und Ausstattung von alchimistisch begabten Schurken und ihren Verstecken an die Hand. Die
Liste der Rezepturen umfasst über siebzig Einträge – von bekannten Mitteln wie dem *Heiltrank* bis
zu sensationellen Neuentdeckungen wie dem *Restorarium* oder dem *Zwergentrunk*, vom alltäglichen
Tränenkraut bis zum geheimnisumrankten *Hauch der Jugend* oder *Zurbarans Tinktur*.

Der umfangreiche Teil der Artefaktmagie befasst sich mit der Herstellung von magischen Gegen-
ständen in allen Facetten, seien es nun Zauberwaffen, Kraftspeicher oder schlichte Kraftgürtel. Das
Register bekannter Artefakte enthält einige neue Zauberdinge – Waffen, Rüstungen und Ringe, die
Helden in Schatztruhen und verborgenen Verstecken finden können.

Weiterhin finden Sie in diesem Band eine ausführliche Betrachtung der aventurischen Glyphen- und
Runenmagie mit vielen neuen Zauberzeichen sowie der Geheim- und Zauberschriften. Abgerundet
wird die Spielhilfe durch Kapitel zu Materialien und Rohstoffen und zur *Magischen Analyse*, das alle
bekanntesten Analyse-Methoden berücksichtigt und einen einheitlichen Ansatz bietet.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zur aventurischen Artefaktmagie, zur Trankerherstellung
und der Zauberzeichenmagie, basierend auf den Angaben aus der Spielhilfe *Wege der Zauberei*.



www.ulisses-spiele.de

12044 PDF

ISBN 978-3-86889-512-4

Das Schwarze Auge

WEGE DER ALCHIMIE

GEHEIMNISSE
AVENTURISCHER ALCHIMIE,
ARTEFAKTHESTELLUNG UND
ZAUBERZEICHEN-MAGIE

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSSTUFEN

REICH ILLUSTRIRT

