Das Schwarze Auge



KÖRPERLOSE SCHRECKEN

Körperlose Schrecken



IMPRESSUM

Verlagsleitung
Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge
Nikolai Hoch

Redaktion
Johannes Kaub

Regelredaktion
Alex Spohr

Autor:innen
Benjamin Bahr, Marcel Blex, Anni Dürr, Maximilian Gilles, Dominic Haldek, Nikolai Hoch, Katja Jacobi, Johannes Kaub, David Lukaßen, Alexander Naumenko-Kühne, Diana Rahfoth, Katja Reinwald, Alex Spohr, Wolf-Ulrich Schnurr, Franziska Tannert, Stefan Tannert, Max Wetterauer
mit Beiträgen von Andree Hachmann

Lektorat
Frauke Forster

Korrektorat
Lisa Rößer

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Coverbild
Christof Grobelski

Satz, Layout & Gestaltung
Johannes Kaub

Layoutdesign
Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne
Philipp Ach, Helge Balzer, Lukas Banas, Verena Biskup, Steffen Brand, Sandra Braun, Tim Brothage, Fifa Finnsdottir, Lalanda Hruschka, Christina Kraus, Annika Maar, Dagmara Matuszak, Julia Metzger, Janine Modler, Vincent Modler, Luca Moos, Nikolai Ostertag, Nathaniel Park, Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Maximilian Schiller, Michael Witmann, Carina Wittrin, Julia Wolf, Maurice Wrede, Malte Zirbel

Ulisses Spiele
Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader, Tania Bogomazova, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunninger, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Frauke Forster, Jan Gawlik, Vanessa Heilmaier, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Elisabeth Raasch, Annika Richter, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Alex Spohr, Stefan Tannert, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Katharina Wagner, Carina Wittrin

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2023 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2023

Mit Dank an Kate Aepfelbach, Frank Engelhardt, Susi Jöhnck, Stefan Küppers, Martin Lorber, M. K., Mario Oleschko, Claas Rhodgeß, Priska Valerius, Sabine Zeitler, Florian Zemp sowie den Prima Elevia Adradjin und Andreas Tessarek, meiner größten Heimsuchung.

Vielen Dank an alle Mitgestalter:innen von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort 5
Kategorien von DSA-Büchern 5
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff 5
Komplexitätsgrade der Regeln 6
Aufbau der Geisterbeschreibung 7
Kampfsonderfertigkeiten der Kreaturen 9
Geister im Abenteuer 10

Körperlose Schrecken 11
Verstorbene 12
Ahnengeist 12
Bilwis 14
Blutgeist 16
Eisfee 18
Gefesselte Seele 20
Grinvalar 22
Großer Spuk 24
Hüterseele 26
Irrlicht 28
Kopfloser Reiter 30
Marbosängerin 32
Nachtalp 34
Nachtbuhler 36
Phantrajin 38
Poltergeist 40
Rachegeist 42
Seelenschnitter 44
Sturmseele 46
Tränenkind 48
Weiße Frau 50
Erscheinungen 52
Bleiche Eule 52
Drachengeist 54
Geisterspinne 56
Geisterwolf 58
Lichtender 60
Lynx 62
Nipakau 64
Quallengeist 66
Taarnaj 68
Totenwesen 70

Die Bedeutung der Geisterbeschwörung 75
Geschichte der aventurischen Geisterbeschwörung 76
Geister in verschiedenen Zaubertraditionen 79
Geisterhafte Konzepte 81
Geistererscheinungen in Sagen & Legenden 87
Vorstellungen vom Totenreich 90
Namhafte Koryphäen der Geisterbeschwörung 93
Weitere Geisterrufer 97
Geheimnisse der Persönlichkeiten 100

Die Schule der Austreibung zu Perricum 103

Die Akademie der Erscheinungen zu Grangor 113

Abenteuerschauplätze 123
Der Madatobel – ein aventurisches Schlachtfeld 123
Der Geheimnisvolle Wald – eine verlassene Hütte 126
Das Überwasserhaus – ein verfluchter Ruinenkeller 129
Die Garbenbringerin – ein geisterhaftes Schiffswrack 132

Herbeirufung von Geistern 135
Die Entstehung von Geistern 139
Modifikationspaket 140

Anhang 146
Archetypen & Professionen 146
Geisterpakte 147
Paktgeschenke 149
Neue Zaubertricks 149
Neue Zaubersprüche 150
Neue Rituale 153
Neue magische Sonderfertigkeiten 154
Neue Liturgien 155
Neue Zeremonien 156
Neue karmale Sonderfertigkeiten 157
Hilfsmittel 158

VORWORT



Alle Menschen müssen sterben – das ist in Aventurien so gewiss wie im wahren Leben. Und auch wenn es so manch einem Aventurier mittels Zauberei, göttlicher Gnade oder einem dämonischen Pakt gelingt, das Unausweichliche für eine Weile hinauszuzögern, endet eine jede Seele doch irgendwann in Borons Armen oder in den Klauen eines anderen Totengottes – oder eben in der Seelenmühle der Niederhöllen. Was aber, wenn etwas schiefgeht und eine Seele die ihr vorbestimmte Reise über das Nirgendmeer nicht antritt?
In **Körperlose Schrecken** erhaltet ihr Antworten auf diese und viele weitere Fragen! Worin unterscheiden sich hohe und niedere Geister? Was hilft gegen den fürchterlichen Todesgesang der Marbosängerin? Worauf muss sich eine verletzte Heldengruppe einstellen, die in der tiefen Wildnis einem Taarnaj begegnet? Und was hat es mit den mysteriösen Geisteranführern auf sich?
Dieses Buch bietet einerseits eine Vielfalt von spielfertigen Geistern, die sich nicht nur als Schwertfutter eignen, sondern gar als hilfreiche Verbündete auftreten können. Ausführliche Regeln zur Geisterbeschwörung und zu Geisterpakten erweitern die Möglichkeit, wie Geister in deiner Spielrunde eingesetzt werden können.
Mit einem modularen Baukasten kannst du dir außerdem den perfekten Geist mit den richtigen Fähigkeiten für deine Abenteueridee schaffen!
Die harten Fakten stehen jedoch nicht für sich allein, denn **Körperlose Schrecken** bietet zudem jede Menge Hintergrundmaterial rund um das Thema Geister! Du erfährst, was die Geisterwelt ist und warum sie nicht mit den Totenreichen identisch ist – und ja, davon gibt es mehrere! Dich erwartet ein Kapitel über die Geschichte der Geisterbeschwörung, das zudem auch die wichtigsten Experten dieser sehr speziellen Kunst vorstellt. Das Buch beschreibt zwei Magierakademien im Detail, die ihren Lehrplan zum Teil auf den Umgang mit Geistern ausgerichtet haben. Vier ausgearbeitete Abenteuerschauplätze runden den Band ab und zeigen, wie vielseitig sich Geister in Aventurien einsetzen lassen.

Also, worauf wartest du? Krame den Waffenbalsam heraus, trinke dein Mutelixier und stelle dich den körperlosen Schrecken!

Johannes Kaub
Waldems, genau eine Woche vor seinem Tsatag

Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Bei **Körperlose Schrecken** handelt es sich beispielsweise um einen Quellenband.
Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das **Regelwerk** weist eine Vielzahl an Regelelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Unmengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel Das Schwarze Auge bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigkeitsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zugrunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I



In den Erweiterungsbänden wird eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.
In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II



Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailaspekte mit feingliedrigen Regelelementen.
Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?
Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, wie ihr Held bestimmte Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wie viel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren. Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Offizielle Abenteuer
Für offizielle Abenteuer benötigen Meisterinnen nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.
Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** oder im **Kodex des Schwertes** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.
Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass die Meisterin die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für die Spielleiterin auf ein Minimum beschränkt.





Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln
Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit der Meisterin der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für die Meisterin, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich macht es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände
Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazukommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: *Adersin-Stil*[AKO156/KdS309]. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteuerpunkte und Fokus-Fähigkeiten
Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit der Spielleiterin absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokus-Fähigkeiten erwerben
Optionale Regel

Sollte ein Spieler entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann er diese Fokus-Fähigkeiten mit seinen Abenteuerpunkten sofort erwerben und hierbei die Begrenzung von 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

Aufbau der Geisterbeschreibung

Größe: Wie groß ist der Geist im Schnitt? Wie ist die Spannweite der Flügel?
Gewicht: Wie schwer wird das Wesen durchschnittlich? Hier steht meist eine Spanne in Stein.
Eigenschaften: Angaben zu Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft
LeP: Dies ist die Anzahl der Lebenspunkte des Wesens.
AsP: Wenn das Wesen über Astralenergie verfügt, so ist sie hier aufgeführt.
KaP: Falls das Wesen Karmapunkte hat, sind sie hier angegeben.
INI: Der Initiativewert wird meist um einen oder mehrere W6 modifiziert.
SK: Seelenkraftwert
ZK: Zähigkeitswert
GS: Geschwindigkeitswert
AT: Attackewert
PA: Paradewert
AW: Ausweichenwert
VW: Bei Nichthumanoiden ist statt PA und AW nur ein Verteidigungswert angegeben. Bei Verteidigungen zählt immer dieser Wert. Auch bei mehrfachem Einsatz in der gleichen Kampfrunde wird dieser nicht gesenkt. Sonstige Erschwernisse, etwa durch einen Zustand oder Status, senken den VW aber wie üblich. Gelingt die Probe auf VW, dann erleidet der Verteidiger keinen Schaden.
FK: Fernkampfwert
LZ: Ladezeit für Fernkampfangriffe, angegeben in Aktionen
TP: Trefferpunkte der benutzten Waffe bzw. des benutzten Angriffs
RW: Die Reichweiten der Angriffe des Wesens. Bei Nahkampfreichweiten gibt es die Einteilung kurz, mittel oder lang. Bei Fernkampfwaffen sind die drei Entfernungen kurz, mittel und weit jeweils in Schritt angegeben.
RS/BE: Der natürliche Rüstungsschutz eines Wesens. Externe Rüstungen sind zusätzlich vermerkt.
Aktionen: Die Zahl der Aktionen pro Kampfrunde. Hat ein Wesen mehrere Aktionen, müssen diese direkt hintereinander ausgeführt werden. Bei den Angriffsarten ist jeweils angegeben, wie oft sie in einer KR ausgeführt werden dürfen. Hat ein Wesen mehr als 1 Aktion, so dürfen die zusätzlichen Aktionen ausschließlich für Angriffe eingesetzt werden, nicht für Bewegungen oder sonstige Handlungen.

Geister und Kommunikation
Nicht alle Geister können oder wollen sprechen wie zu Lebzeiten. Da selbst Geister der gleichen Art sich in ihrer Mächtigkeit und Geschichte stark unterscheiden können, haben wir keine festen Regeln für die Sprache von Geistern festgelegt. Ob und wie Geister und Erscheinungen kommunizieren, obliegt somit der Meisterin.
Oftmals kommunizieren Geister oder Erscheinungen überhaupt nicht oder auf anderem Wege als durch Lautäußerungen, beispielsweise indem sie ihre Umgebung beeinflussen oder Dinge in Bewegung versetzen (das klassische „Spuken"). Denkbar ist aber auch, dass Geister telepathisch kommunizieren, beispielsweise als Stimme im Kopf oder über das Vermitteln von Gefühlen oder Eindrücken.
Geister, die mit Worten kommunizieren, beherrschen in der Regel dieselben Sprachen wie zu Lebzeiten, nicht aber automatisch die Sprache ihres Beschwörers.

Vorteile/Nachteile: Hier sind typische Vor- und Nachteile angegeben, über die das Wesen automatisch verfügt.
Sonderfertigkeiten: eine Auflistung der Sonderfertigkeiten. Sollte ein Wesen über verschiedene Angriffsarten verfügen, so ist bei den Sonderfertigkeiten in Klammern aufgelistet, mit welcher Angriffsart diese SF ausgeführt werden kann. Ist keine Angabe vorhanden, so handelt es sich um eine passive SF. Zur Unterscheidung zwischen passiven SF, Basis-SF und Spezial-SF siehe **Regelwerk** Seite **246**. SF wie *Verbessertes Ausweichen* oder *Kampfreflexe* sind bereits mit den Werten des Wesens verrechnet.
Talente: Talente, insbesondere *Einschüchtern*, *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnesschärfe*, *Verbergen* und *Willenskraft*
Zauber & Geisterkräfte: Falls das Wesen Zauber beherrscht, sind sie hier aufgeführt. Geistern stehen zudem besondere Fähigkeiten zur Verfügung, die ab Seite **144** aufgelistet sind.
Anzahl: Wenn das Wesen ein Einzelgänger ist, ist hier eine 1 angegeben. Die Anzahl bei größeren Wesensgruppen wird in der Regel mit einem Würfelwurf bestimmt. Manchmal ist beides aufgeführt, dies bedeutet, dass beide Varianten vorkommen können.
Größenkategorie: die Größenkategorie des Wesens
Typus: Zielkategorie, humanoid oder nicht humanoid

Beschwörung und Herbeirufung
Anders als Dämonen und Elementare werden Geister von Zauberern nicht aus anderen Sphären beschworen, sondern innerhalb der 3. Sphäre herbeigerufen. Schamanen sind mittels einiger Zeremonien jedoch durchaus dazu in der Lage, Geister aus der 4. Sphäre zu beschwören. In diesem Buch werden die Begriffe Geisterbeschwörer und Geisterrufer synonym verwendet und können sowohl Zauberer als auch Geweihte bezeichnen. Wo die Unterscheidung wichtig ist, ist dies gesondert erwähnt.

Werte von Geistern
Die Eigenschaftswerte der Verstorbenen sind Durchschnittswerte. Je nach den ursprünglichen Werten des Verstorbenen können sie von der vorliegenden Angabe abweichen. Dies gilt auch für Sonderfertigkeiten und Vor- und Nachteile sowie weitere Werte (Meisterentscheid). Die vorgestellten Geister sind zudem je mit einer bestimmten Mächtigkeit (nieder, mittel, hoch) erstellt worden, können aber auch in anderen Mächtigkeiten und mit entsprechend angepassten Werten und Fähigkeiten auftreten.

Anrufungsschwierigkeit: Hier ist der Modifikator angegeben, der auf die Probe für das Ritual angewendet wird, mit dem das Wesen herbeigerufen werden soll.
Beute: Was kann man bei einem Wesen verwerten und was erhält man im Schnitt dafür? Bei Giften ist hier der Preis angegeben, den Helden üblicherweise erhalten, wenn sie das Gift verkaufen. Der Preis beträgt 25 % vom Kaufwert des Giftes bei einem Giftmischer.
Kampfverhalten: Hier sind Anmerkungen zum Einsatz der Sonderfertigkeiten aufgeführt, ebenso wie besondere Taktiken und Vorgehensweisen des Wesens.
Flucht: Hier steht, wann das Wesen normalerweise einen Kampf abbricht. Gelegentlich kämpfen sie jedoch auch länger, z. B. wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen.
Schmerz +1 bei: Hier ist aufgelistet, wann ein Wesen durch zu niedrige Lebensenergie eine Stufe Schmerz erleidet.
Magiekunde (Magische Wesen): Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen Probe auf *Magiekunde (Magische Wesen)* und der entsprechenden Menge an Qualitätsstufen über Besonderheiten des Wesens weiß. Dies können z. B. Schwächen oder spezielle Manöver des Gegners sein. Passende Anwendungsgebiete sind hierzu ebenfalls angegeben.
Sonderregeln: Besondere Regelungen, etwa Gifte, spezielle Angriffe oder Übertragung von Krankheiten werden hier erläutert.

Geister können z. B. vor heiligen Objekten *Furcht* oder *Schmerzen* verspüren. Gerade seelische Schmerzen oder die Wirkung von Zaubern und Liturgien können Zustände auslösen, auch wenn Geister keinen Körper besitzen, der Schmerzen erleiden kann, und sie sich vor dem Tod nicht fürchten – schließlich sind sie bereits tot.

Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seelen von Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite **34**).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.

- Geister, die mit ihren Angriffen direkte SP verursachen, fügen ihrem Ziel damit magischen Schaden zu.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden. Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der RS abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Illusion*, *Telekinese* und *Verwandlung*.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Kampfsonderfertigkeiten der Kreaturen

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen springen mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus ihren Gegner an und bringen ihn zu Fall.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *vorteilhafte Position* (siehe Seite **75**). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)* notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um –1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich –3 erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um –4 erschwert.

Erschwernis: –4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Flugangriff (Spezialmanöver)

Fliegende Wesen greifen Landbewohner aus der Luft an, was ihren Angriffen besondere Wucht verleiht. Nach einem solchen Angriff sind sie zudem nur schwer zu treffen.

Regel: Ist der Flugangriff erfolgreich, steigen die TP um 2. Das Manöver *Flugangriff* kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anflugstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Misslingt der Flugangriff, darf der Verteidiger einen Passierschlag ausführen. Sollte der Flugangriff gelungen sein, so ist eine Attacke gegen das Flugwesen durch den Angegriffenen in dieser KR um –6 erschwert, da das Wesen am Gegner vorbeifliegt. Am Ende der KR hat sich das Flugwesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Flugangriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver *Finte* kombiniert werden. Die Attacke ist um –2 erschwert.

Erschwernis: –2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Mächtiger Schlag (passiv)

Manche Wesen verfügen über eine so hohe Körperkraft, dass ihre Angriffe den Gegner einfach zu Boden schmettern können.

Regel: Bei einer gelungenen Attacke müssen Gegner der Größenkategorien *mittel* und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*. Die Probe ist für den Gegner um die Hälfte der Punkte erschwert, die die Körperkraft des Wesens über 20 liegt (bei einer KK von 23 um –2, bei einer von 26 um –3 usw.). Dem Mächtigen Schlag kann man nur mittels Ausweichen komplett entgehen. Bei einer Parade, gleich ob gelungen oder nicht, muss die Probe auf *Kraftakt* gewürfelt werden.

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Verbeißen (Spezialmanöver)

Manche Tiere verbeißen sich regelrecht in ihren Gegner. Dies führt dazu, dass sich das Opfer kaum noch bewegen kann und es durch das Reißen starken Blutverlust erleidet.

Regel: Das Wesen führt einen *Biss*-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat sich die Kreatur festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die *Biss*-Attacke des Wesens automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede weitere KR richtet der *Biss*-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*, es sei denn, bei der Kreaturenbeschreibung steht extra dabei, dass der Status entfällt. Die Verteidigung des Angreifers sinkt, während es durch den Biss am Gegner hängt, auf 0. Das Wesen kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen (was eine freie Aktion kostet). Dieser Angriff ist um –2 erschwert.

Erschwernis: –2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Geister im Abenteuer

Dieses Buch präsentiert dir Persönlichkeiten, Geschichten und unterschiedliche Geister für deinen Spieltisch. Geschichten und Werte unterfüttern das Verhalten einiger Geistertypen, während Abenteuerschauplätze und Ideen dir helfen sollen, die Geisterwelt in Aventurien darzustellen und lebendig werden zu lassen. Damit das Spiel mit Geistern stimmungsvoll bleibt, sollten auch sie – ähnlich wie Dämonen, Feen oder andere überderische Wesen – mit Bedacht eingesetzt werden. Denn wenn sie auch, wie die Götter, tatsächlich auf Dere existieren, so sind sie doch kein alltägliches Phänomen, über das man an jeder Ecke stolpert.

Zudem besitzen Geister oft Merkmale und Fähigkeiten, denen man mit normalen Mitteln kaum beikommen kann. Ähnlich wie bei Dämonen kann das dazu führen, dass sich profane Helden ohnmächtig fühlen und das Problem den Geweihten und Magiebegabten überlassen. Doch insbesondere Geister eignen sich sehr dazu, alle Arten von Charakteren anzusprechen. Natürlich haben die geweihten oder magischen Helden oft schon das Wissen oder das Handwerkszeug, um gegen eine Erscheinung vorzugehen. Aber auch der Alrik von nebenan kann bei einer Geisterbegegnung vielleicht unerwartet glänzen. Vielleicht kennt der Held einen ähnlichen Geist aus einer Sage oder Legende und weiß dadurch auch, wie man ihm beikommen kann. Der urtümliche Volksglaube birgt oftmals viel Wahres und vermag dadurch manchmal das Gelehrtenwissen zu übertrumpfen. Auch wenn ein Geisterbann oder ein Exorzismus einfache und schnelle Lösungen sein können, so sind diese Lösungen oft nur von temporärer Natur und verlagern das Problem lediglich.



Ein profaner Held kann aktiv daran mitwirken, einen Geist zu erlösen und ihm so ewige Ruhe schenken. Das ist nicht nur endgültiger, sondern auch befriedigender für alle Helden. Vielleicht ist der Geist aber auch einfach nur auf einen speziellen Helden fixiert, dem er dann erscheint oder mit dem er bevorzugt kommuniziert. Auch ihre Rolle in einem Abenteuer kann weit über die eines einfachen Hindernisses hinausgehen. Geister können Informationsquellen, Auftraggeber, Queste und vieles mehr sein. Was ist, wenn die Helden mit einer Erscheinung konfrontiert werden, die aus ihren früheren Taten oder Entscheidungen entstanden ist? Fühlen sie sich dafür verantwortlich und versuchen sie, den Fehler zu bereinigen? Oder überlassen sie das Problem einfach einer anderen Heldengruppe?

Wichtig ist dabei auch, dass die Meisterin den Geist auf das Abenteuer und die Heldengruppe anpasst. Jede Erscheinung ist so einzigartig wie die Person, die sie im Leben war. Dir sind keine Grenzen gesetzt, die du dir nicht selbst auferlegst und mit deinen Spielern abgesprochen hast. Geister können gleichwohl nervigen Schabernack treiben, aber euren Charakteren auch durch Mark und Bein gehen. Es ist an dir, welche Stimmung du an deinem Spieltisch erzeugen willst. Nutze deine Stimme mit allen Höhen und Tiefen, nutze Musik zur Untermalung, eine versteckte Soundbox mit gruseligen Geräuschen, die du hinter deinem Meisterschirm heimlich mit deinem Smartphone steuerst. Du kannst dich allgemein auf das Spielleiten mit entsprechender Literatur oder Spielleitertipps auf Videoplattformen vorbereiten. Dort bekommst du Tipps, die dir das Leiten einer Spielrunde vereinfachen können. Zusätzlich kannst du dir Filme mit Geistern anschauen. Im Internet oder der Bücherei findest du einschlägige Werke wie Beetlejuice, The Shining, Das Waisenhaus oder Zimmer 1408, von denen du dich inspirieren lassen kannst. Außerdem gibt es zum Thema Geister sehr viel Literatur, sowohl Romane als auch Sachbücher, die dich mit zahlreichen Ideen versorgen können. Auch andere Rollenspiele können Ideengeber sein. Sicherlich gibt es auch in deiner Region Geschichten, Sagen und Legenden über Geister, die du umschreiben kannst.

Lass deinen Spielern Raum zu reagieren und lass sie auch unkonventionelle Wege gehen. Du dachtest, der einzige Weg, den Geist zu bekämpfen, sei ihn auszutreiben? Deine Spieler haben aber seine Geschichte erfahren und wollen mehr als das? Wollen mehr, als das Abenteuer dir vorgibt? Dann überlege dir, ob du darauf eingehen möchtest. Bleib dabei flexibel. Es kann sein, dass du dich sehr ausführlich vorbereitest und deine Spieler dann genau das Gegenteil dessen tun, was du erwartet hast. Es wird nicht alles nach deinem Plan laufen. Deswegen vergiss bei all deiner Vorbereitung nicht, dass ihr gemeinsam eine Geschichte erzählt.

KÖRPERLOSE SCHRECKEN



»Unter dem Überbegriff ›Exsangues Horror‹ – oder ›Körperloser Schrecken‹ für alle, die ihre Bosparano-Hausaufgaben nicht gemacht haben – fassen wir die uns bekannten Geistererscheinungen zusammen, die wir bis dato schriftlich erfassen und katalogisieren konnten. Dabei mussten wir feststellen, dass es zwar Geister gibt, die wir in spezielle Gruppen einteilen können, doch daraus ergaben sich natürlich auch einige Abweichungen von den uns gesetzten Regeln. Denn wenn es auch Ähnlichkeiten im Aussehen oder dem Verhalten gibt, die eine Einteilung in Kategorien ermöglicht, so ist jede Erscheinung doch einzigartig. Auch wenn es frustrierend erscheinen mag, so können wir durch das Studium dieser Wesenheiten unser Verständnis für die Geisterwelt festigen und vertiefen. Dieser Studienzweig verlangt Geduld, Feingefühl und oft präzise Recherche. Ihr wisst – oder solltet wissen –, dass sich Dere stets im Wandel befindet, und so sollten wir es mit unserem Wissen auch halten. Es nützt uns nicht, wenn wir starr auf die alten Regeln beharren und uns so dem Neuen verschließen. Streift die Ketten der gesellschaftlichen Normen ab, wagt es, hinter den Vorhang zu blicken, und euch wird sich eine Welt erschließen, die sonst im Verborgenen gehalten wird. Liebe Eleven, hier in der Dunklen Halle der Geister werdet ihr während eurer Studien Vorlesungen, Arbeitskreise, Seminare und Exkursionen besuchen, die euch das Wissen vermitteln, welches ihr benötigt, um Geister zu rufen, ihnen Aufgaben zu übertragen, sie auszutreiben und zu binden. Ihr werdet erfahren, was es heißt, einem Nachtbuhler widerstehen zu müssen. Ihr werdet Seelen an Gegenstände fesseln. Ihr werdet forschen und uns zu neuem Wissen verhelfen. Ihr werdet stärker werden und lernen, mit eurer Macht umzugehen. Doch merkt euch eines gut: Einmal betreten, werdet Ihr den Pfad hier nicht mehr so verlassen, wie ihr es euch wünscht. Schaut euch euren linken und rechten Banknachbarn genau an. Nur einer von euch wird zu einem großen Magier werden. Die anderen beiden machen entweder bei der Beschwörung eines Dämons einen entscheidenden Fehler oder fallen dem Wahnsinn anheim, weil sie vergessen, dass es einem Rachegeist vollkommen egal ist, ob ein Strauß Rosen neben dem Bett steht. Doch keine Sorge, in beiden Fällen werdet ihr der Akademie als Anschauungsobjekte noch gute Dienste leisten und so die bis dato angefallenen Studiengebühren abtragen können.«
—Magistra Mortua Hasturia in einem Einführungsseminar für neue Akademiestudenten, neuzeitlich



Verstorbene

Ahnengeist

»Ihr hier im Süden glaubt, die Geister sind weit weg im Totenreich und gehen euch nichts an? Wie blind ihr doch seid! Wie taub! Wie dumm! Die Geister unserer Ahnen umgeben uns, blicken auf unsere Taten, beurteilen sie und greifen, wenn nötig, ein. Sie prüfen uns und fordern uns heraus. Sie beraten uns mit ihrem bewahrten Wissen, beschützen unsere Heimstätten und erfreuen sich an unserem Nachwuchs. Die Ahnen sind allgegenwärtig und überall sichtbar, wenn man die Augen nur öffnet: im Herdfeuer zu Hause und im eisigen Atem auf einsamen Reisen, im Beistand unserer Freunde und in den Intrigen unserer Feinde, im Lächeln unserer Kinder und im Grinsen unserer Gegner. Und jenem, der nicht nur sieht, sondern auch bereit ist zu hören, flüstern sie ihre Gedanken zu, helfen ihm mit ihrer Weisheit. Also lasst uns über das wenige, das wir an Wissen haben, hinausschreiten, und das Wissen unserer Ahnen als Quell erschließen. Öffnen wir gemeinsam unseren Geist und finden heraus, weshalb sich diese verfluchte Seele ins Kontor seiner Nachfahren verirrt hat und nicht mehr zu gehen gedenkt.«

—Funudara die Sehende, aus einem Gespräch mit Rivas Bürgermeisterin Aldiana Abrimov, Ingerimm 1040 BF

Ahnengeister werden bisweilen gerufen oder kehren aus eigenem Willen in die Sphäre der Sterblichen zurück. Sie erscheinen ihren Nachkommen üblicherweise in einer gespensterhaften Gestalt, die ihrem einstigen Antlitz ähnelt. Doch können sie auch unsichtbar bleiben oder Besitz von einem Nachfahren ergreifen, wobei dessen Gesichtszüge, Mimik und Gesten sich denen des Ahnen anpassen, sodass der Besessene seinem Vorfahren auf gespenstische Weise zu ähneln beginnt. Sie fühlen sich ihren Nachfahren oft verbunden oder verpflichtet. Prinzipiell können Ahnengeister in allen Kulturen auftreten, jedoch sind sie in animistischen Kulturen deutlich präsenter und werden meist auch nur dort bewusst beschworen. Der Norden (Orks, Fjarninger, Nivesen, Gjalskerländer, Goblins) und der Süden (Achaz, Waldmenschen, Ferkinas) des Kontinents sind deshalb heute die primären Verbreitungsgebiete. In der Vergangenheit war in Kulturen wie der der Alhani oder dem Bosparanischen Reich der Kontakt zu den Ahnen aber noch von höherer Bedeutung und ihre Anrufung und Verehrung gängiger als heute.

Die Geister der Ahnen gelten üblicherweise nicht als besonders gefährliche oder furchterregende Wesenheiten, auch wenn sie es notfalls durchaus sein können. Vielmehr treten sie als mystische beratende und hilfreiche Stimmen aus der Vergangenheit auf, die ihren Sprösslingen zur Seite stehen und sie beschützen, umweht von einem rätselhaften Hauch des Unverständnisses über ihre Motive. Sie ähneln in mancher Hinsicht, auch äußerlich, den Gefesselten Seelen, mit dem Unterschied, dass sie kein Zwang, Fluch oder eine unvollendete Aufgabe in der 3. Sphäre hält. Der wachsame, manchmal auch gebieterische und obsessive Blick auf die Angelegenheiten der Nachfahren führt jedoch dazu, dass sie sich von allein manifestieren oder von den Ihren rufen lassen. Nicht selten nehmen sie sich eines Abkömmlings sogar als Patron an, insbesondere in animistischen Magietraditionen und Kulturen. Auch verfügen sie über die Fähigkeit, ein Ziel mit Besessenheit unter ihre Kontrolle zu bringen. Gerade wenn die Schamanen der Trollzacker, Ferkina oder Orks Ahnengeister anrufen, vermag der Laie angesichts des Gemüts der Krieger dieser Kulturen kaum einen Unterschied zu einem Blutgeist erkennen. Doch im Gegensatz zu diesem setzen die Ahnengeister in den meisten (wenn auch nicht allen) Fällen auf ein gegenseitiges Einverständnis der Besessenheit und sind weniger von obsessiver Gewalt als von kontrolliertem, eigenem Willen gesteuert.

Jeder Ahnengeist ist ein Individuum. Oft beginnt er seine Existenz durch einen Ruf seiner Nachfahren als niederer oder mittlerer Geist. Nicht selten findet



er – einmal gerufen oder aus eigenem Antrieb erschienen – längerfristig Gefallen daran, in die Wege der von ihm Abstammenden lenkend einzugreifen und dadurch über den Tod hinaus eine Aufgabe zu haben, die ihn fester an die 3. Sphäre bindet. So entwickelt er sich weiter und gewinnt an Macht. Doch sollte man sich nicht täuschen: Wie jedes Individuum verfolgt er eine eigene Agenda, die zwar für seine Nachkommen hilfreich sein mag, aber ebenso seinen eigenen Launen und Zielen dient. So wohlwollend er auch auftritt, ihm ist nicht unbedingt zu trauen!

Im Glauben vieler animistischer Kulturen kann ein Ahnengeist (bei den Waldmenschen und Utulu auch *Nipakau* genannt) sich bis hin zu einem mächtigen „Großen Geist“ entwickeln, der dann, zumindest lokal, fast gottähnlich und über die eigene Nachkommenschaft hinaus verehrt wird. Bei einigen stammesspezifischen Göttern der Waldmenschen sowie sippenspezifischen Göttern der Fjarninger handelt es sich um solche Großen Ahnengeister. Auch die Orks verehren einige Götzen, denen möglicherweise mächtige Ahnengeister zugrunde liegen, so den Drachentöter und Kriegsgötzen *Klubukh*. Die Waffengeister (*Harigastar*) der Fjarninger sind oft Ahnengeister, die von den Zauberschmieden (den *Skuldrun* und speziell den *Hadan-Harigastur*) in Waffen wie beispielsweise in die Streitaxt *Allthrymnir*, den „Zertrümmerer“, gebunden wurden und auf diese Weise das Ihre zum Ruhm ihrer Nachfahren beitragen. Doch bringen sie auch ihre Eigenheiten mit ein, inklusive eine möglichen Blutdurst auf der einen und Verweigerungen ihrer Dienste auf der anderen Seite. Außerhalb der Fjarningerkultur wurden ebenfalls schon Ahnengeister von Artefaktmagiern in Waffen gebunden oder beseelen diese von sich aus oder durch Zufälle und Unfälle. In manchen Adelsfamilien des Mittel- und Horasreiches soll es auf deren Schlössern und Burgen spukende Vorfahren geben, von denen sicherlich einige den Gefesselten Seelen oder anderen Entitäten, andere aber auch den Ahnengeistern zugerechnet werden können. In gebildeten Adelskreisen werden dafür bisweilen bosparanische Begriffe wie *Laren*, *Familiares* oder *Genii* verwendet.

Ahnengeist
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 13 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13
FF 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12
LeP 15 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 13+1W6*
AW 12 **SK** 4 **ZK** 6 **GS** 8
Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W3 SP **RW** kurz bis lang
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 12, Verbergen 10, Willenskraft 14
Zauber & Geisterkräfte: Armatrutz 8, Blick in die Gedanken 10, Psychostabilis 10; Besessenheit 12, Manifestation 10
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (niederer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –2/0*
Beute: keine
Kampfverhalten: Ahnengeister weichen Kämpfen aus und greifen eher beratend oder durch hilfreiche Kräfte ein. Notfalls manifestieren sie sich, um ihre Nachkommen oder bestimmte Orte zu beschützen.
Flucht: Verlust von 50 % der LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):



- **QS 1:** Ahnengeister sind meist wohlwollende und beratende Geister unserer Ahnen.
- **QS 2:** Animisten rufen Ahnengeister als Patrone an, um sie um Hilfe und Rat zu bitten.
- **QS 3+:** Sie haben eine besondere Bindung und Loyalität gegenüber den Ihren; gegenüber allen anderen können sie aber auch Zorn und Verderben bringen.

Sonderregeln:
*) *Ahnenbindung:* Ahnengeister können deutlich einfacher von ihren Nachfahren herbeigerufen werden (mit einer um 2 Punkte erleichterten Anrufungsschwierigkeit) und reagieren auf diese wohlwollender (+2 FW Bonus auf Gesellschaftstalente von Nachfahren gegenüber ihnen). Dabei muss es sich nicht zwangsläufig um Abkömmlinge einer tatsächlichen Blutlinie handeln; auch ganze Sippen oder Dorfgemeinschaften, adoptierte und nicht leibliche Kinder sowie solche, die sich dafür halten, können je nach Fall als Nachfahren gelten.
Geisterfähigkeiten: Ahnengeister können je nach ihrer Persönlichkeit zu Lebzeiten über ganz unterschiedliche Fähigkeiten verfügen und erlernen gelegentlich auch weitere dazu, wenn sie sich lange in der 3. Sphäre aufhalten (siehe Seite **141**).
Geister-Regeln: Für den Ahnengeist gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Bilwis

»Eins, zwei – zu viel Nörgelei,
drei, vier – Bilwis kommt zu dir,
fünf, sechs – bringt dich ums Eck,
sieben, acht – tief im Loch bei Nacht,
neun, zehn – dort wird es gescheh'n!«
—nordaventurischer Abzählreim, zeitgenössisch

»Ein Paradebeispiel für den Zusammenhang von Respekt und Nutzen ist der Akru, im Norden Bilwis genannt. Seinem Heim, seiner Familie ist er treu und trachtet weniger nach Erlösung denn danach, hilfreich zu sein – zumindest solange die Sterblichen ihm den fälligen Lohn nicht schuldig bleiben. In einem solchen Fall wird er zum Aksiru und straft die Säumigen mit bisweilen schmerzhaften Streichen. Wiewohl, es gibt auch Exemplare, die nur auf Schabernack aus sind, und diese sind wahrlich eine rechte Plage!«
—aus »Aevitas interminatum – Die Erlösung vom Vergessen« von Emerancia Jenara Bocadilio, 1037 BF

Ein Bilwis ist schmächtig, eher klein und nimmt gern die Gestalt eines hohlwangigen Kindes in einfacher, abgerissener Kleidung an. Seine durchscheinende Gestalt schimmert in Brauntönen, das Gesicht ist schrumpelig, was die bläulich leuchtenden Augen noch betonen, und das feine, Spinnweben gleichende Haar steht in alle Richtungen ab. Er erscheint vorzugsweise nachts und in der Nähe einer Herdstelle, wo er dann meist allerlei Arbeiten erledigt.
Wie ein Bilwis entsteht, ist nicht abschließend geklärt und scheint je nach Kulturkreis unterschiedlich zu sein. In Nordaventurien gilt ein Bilwis häufig als Geist eines, wenn nicht sogar des, Urahns der Familie. Ein *Domovoy*, wie ein Bilwis im Bornland genannt wird, soll nicht zwingend an einen Ort, wohl aber an seine Familie gebunden sein. Nordische Schauergeschichten berichten von dem grausamen Brauch, anhaltend unartige Kinder in sogenannte Bilwis- oder Boggel-Löcher zu werfen, auf dass sie zur Vernunft kommen. Findet ein Kind hierbei den Tod, was angesichts der Popularität dieser Mär recht häufig der Fall zu sein scheint, kehrt es als Bilwis oder Boggel zurück, um wenigstens nach dem Tod ein „besseres Kind" zu sein. Im Land der Ersten Sonne und im Kalifat wird er *Shachdur* (tul.: Hausgeist) genannt und gilt als Echo eines Toten, der entweder nicht ordnungsgemäß bestattet wurde oder der Letzte seiner Sippe war und darum nicht von seinem, nun verwaisten, Heim lassen kann. War jemand zu Lebzeiten faul und bequem, soll er im Tiefen Süden als *Akru* (Tahaya: Heimgeist) wiederkehren, um nachzuholen, was er zu Lebzeiten versäumt hat. Exemplare, die sich auch nach dem Tod lieber Streichen und Gemeinheiten statt ehrlicher Arbeit widmen, werden *Aksiru* (Tahaya: böser Heimgeist) genannt und kommen auch in anderen Regionen vor.
Allen diesen Formen ist eine Affinität zum Herdfeuer eines Hauses zu Eigen. Im Bornland heißt es, der Geist lebe hinter der Kaminplatte und ziehe mit der Glut des letzten Feuers von einem alten in den neuen Ofen um. Möglicherweise ist dieses Band von Geist und Herdfeuer auch der Grund, warum Bilwisse in Mittel- und Nordaventurien weit weniger selten sind als im Süden. Über das Kochen hinaus spielt das Herdfeuer in wärmeren Gefilden keine so zentrale Rolle im Leben der Menschen und darum hängen die Geister viel eher an Gegenständen wie besonderen Zeltpfosten, Gluttöpfen oder Feuerhaken.
Ein Bilwis gilt gemeinhin als wenig gefährlicher, häufig gar als guter und hilfreicher Geist: Nächtens führt er handwerkliche Arbeiten aus, sorgt für Ordnung und zeigt gelegentlich auch eine gewisse Eigeninitiative, wenn zurückgelassene Gegenstände ihn inspirieren. Hierin wiederum liegt der Haken, denn nicht alles, was ein Bilwis für hilfreich hält, ist das auch. Mag das handwerkliche Geschick auch außer Frage stehen, so ist ein Wams, dessen Knopflöcher und Öffnungen für die Gliedmaßen mit filigranen Stickereien verschlossen wurden, kaum zu gebrauchen. Ebenso verhält es sich mit geisterhaft dünn gesponnenem Garn, einem Bier mit Salzarelen-Geschmack, Käse mit Spinnenbeilage,



sorgsam abgeschabten Pergamenten mit ehedem wichtigem Inhalt und derlei mehr.
Für all dies erwartet der Geist einen, in der Regel bescheidenen, Lohn. Obwohl sie nichts zu sich nehmen, bestehen viele Bilwisse auf einem Schälchen Milch, gerne auch mit einem Klecks Honig, als Anerkennung. Einige lieben schmückende Gebinde aus Zweigen, Gras und Blumen, andere sammeln hübsche Kiesel, Scherben oder Federn. Vor allem aber beobachten die Geister sehr genau, ob genutzt und in Ehren gehalten wird, was sie fertigen, und eine Missachtung kann zu dauerhafter Verstimmung führen. Wenn Lob oder Lohn ausbleiben, schlägt der vormalige Eifer des Heimgeists schnell ins Gegenteil um und der Bilwis entwickelt sich zu einer Plage. Ebenso verhält es sich bei Verstößen gegen Verhaltensmuster, die der Geist als selbstverständlich erachtet. Dies ist besonders lästig, weil den Sterblichen nicht zwangsläufig bewusst oder bekannt ist, dass sie gegen Normen verstoßen, wenn sie beispielsweise in ihrem Heim umräumen oder etwas Neues anschaffen.
Ein erzürnter Bilwis geriert sich meist wie ein ungezogenes, verwöhntes und rachsüchtiges Kind und häufig kennt er dabei kein rechtes Maß. Unheimliches Kichern, gespenstisches Heulen und anhaltendes Rumpeln sind lästig, aber vergleichsweise harmlos. Ärgerlich ist das gezielte Verstecken von Gegenständen und schmerzhaft wiederholtes Ziehen an Bettdecke, Bart und Haaren sowie jähes Kratzen, Knuffen und Zwicken. In den Streitenden Königreichen heißt es, ein verstimmter Bilwis könne die Ernte zerstören. Dies scheint, wie das Verwüsten des Hauses, die höchste Form der Strafe. Abhilfe schafft dann nur ein Lohn, der als angemessen empfunden wird, und herauszufinden, was das sein mag, stellt eine Herausforderung dar. Manch ein Bilwis lässt sich jedoch auch überhaupt nicht besänftigen. Verschieben oder verändern sich Kraftlinien nahe seiner Heimstatt, schlägt sich dies so grundlegend nieder, dass er im schlimmsten Fall zu einem bösartigen, durch nichts zu beschwichtigenden Wesen wird.
So unterschiedlich ihre Entstehungsgeschichte ist, so verschieden sind auch die Wege zur Erlösung eines Bilwis. Gerade die häuslichen Geister suchen zwar nicht danach, erfahren aber Erlösung, wenn der Kamin oder die Feuerstelle mit „ihrem Herdfeuer“ durch eine Weihe im Namen eines Totengottes dauerhaft „zerstört“ wird. Solche, deren Schicksal auf einen unzeitigen Tod im Loch oder auf einen unbestatteten Leichnam zurückgeht, finden Frieden, wenn ihre sterblichen Überreste ordentlich bestattet werden. Die seltenen bösartigen und deutlich mächtigeren Exemplare können eine ganze Nachbarschaft terrorisieren. Sie müssen ausgetrieben und gebannt werden, häufig im Rahmen einer Zerstörung des vormaligen Heims des Geistes.



Bilwis
Größe: 1,10 bis 1,40 Schritt
Gewicht: kein Gewicht
MU 12 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 10
FF 14 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 12
LeP 15 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 13+1W6
AW 12 **SK** 3 **ZK** 3 **GS** 10
Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W3 SP **RW** kurz bis lang
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 8, Fliegen 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 13, Willenskraft 9, ein Handwerktstalent auf 12+
Zauber: Horriphobus 10, Motoricus 6
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (niederer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: +/–0
Beute: keine
Kampfverhalten: Ein Bilwis versucht gewalttätigen Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen, nimmt aber an Kämpfen teil, wenn sein Herbeirufer ihn darum bittet.
Flucht: Verlust von 75 % der LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Ein Bilwis ist ein hilfreicher Hausgeist.
- **QS 2:** Er ist nicht gefährlich und erweist sich als nützlich, wenn er für seine Arbeit belohnt wird.
- **QS 3+:** Bleibt eine Belohnung aus, wird er bösartig und ist nur schwer zu beruhigen.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Der Bilwis verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeit *Ewige Präsenz* (siehe Seite **142**).
Geister-Regeln: Für den Bilwis gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Blutgeist

»Ihr verweichlichten Blutlosen seid zu verachten. Habt keinen Kampfgeist in euch, der Kraft gibt, der berauscht macht und so gnadenlos ist wie der tobende Stier Raschtula. Ihr Jarrbhan zögert, dem Schmerz zu begegnen, habt so wenig Blut in euch, dass es nicht reicht. Wir aber füttern die lechzenden Geister und sie machen uns stärker, unsere Sinne schärfer, unseren Willen ungebrochener als ihr bleichen, verachtenswerten Schwachleibigen es je erfahren könnt. Wir sind Wildtier, ihr seid Haustier. Ist mein Fleisch Zuflucht für Nur-Shûlach, bin ich ganz!«
—Bashur, der Shar der Merech an den Ausläufern des Khoram-Gebirges, 802 BF

Ferkina-Wort für „Feigling“

»Während einige unserer Leute ausrücken, um die Toten vom Schlachtfeld zu bergen und ihnen ein angemessenes Begräbnis zu gewähren, will – nein, muss! – ich niederschreiben, was ich gesehen habe. Es war etwa eine Stunde nach dem Beginn der Schlacht, meine Glieder brannten, der Lärm der Waffen, die Schreie und das beständige Trommeln der Zholochai ließen mir die Ohren klingeln, als ich mich dem nächsten Feind zuwandte. Der Schwarzpelz strotzte vor Blut, und ich war mir sicher, er sei schwer verletzt und einfach zu überwinden, bis er einen meiner Kameraden mit einem einzigen Hieb in zwei Hälften teilte. Ich schwöre bei Praios, so etwas hatte ich noch nie gesehen – die Kampfeswut des Orken, die überderische Geschwindigkeit, mit der er Soldat um Soldat anfiel, waren furchtbar, und mir schien, dass sein Körper das vergossene Blut der unsrigen geradezu anzog. Als sei da etwas in ihm drin, noch blutgieriger als der Schwarzpelz. Ich war noch nie so froh, einen Garether Kampfmagier in unseren Reihen zu sehen, der unter dem blutbesudelten Banner Greifenfurts das wilde Monstrum schließlich mit seiner Magie tötete.«
—Leutnant Gerbald Hasenhain, Kriegstagebuch der Schlacht an Peraines Nadel, Phex 1026 BF

Der Blutgeist ist ein häufiger auftretendes Geistwesen, das entstehen kann, wenn ein blutdürstiger Kulturschaffender oder ein ausgesprochen wildes Tier durch Gewalt zu Tode kommt. Diese Geistform erinnert an eine zerlaufene humanoide oder tierische Gestalt voll offener Wunden, und es umgibt sie der eindringliche Geruch von frischem Blut. Gewaltsam dringt sie in alles Lebendige ein und saugt die Kraft aus den Gliedern. Ist ein Körper in Besitz genommen, so nutzt ihn der Geist, um andere hemmungslos anzugreifen, bis hin zu selbstmörderischem Verhalten. Speziell Verletzte sind bevorzugte Wirte, denn frische Wunden und die daraus resultierende Schwäche machen es dem Geist leicht.

Der Blutgeist wird bei den Völkern der Ferkinas, Trollzacker und Orks als wütende Schutzmacht und Nachklang der Ahnen wahrgenommen. Den Schamanen, Blutkriegern und Animisten gilt er als Patron, zeitweise nehmen sie ihn in sich auf und profitieren von seiner Stärke. Während des bindenden Rituals wird warmes, rohes Fleisch gegessen, um ihn im eigenen Körper zu halten, denn der Geist wählt eigenmächtig, wer sein Gefäß ist, und nicht immer ist es der Geisterrufer. Es kommt vor, dass ein Blutgeist seinen Wirt für eine längere Zeit besetzt. Besessene sind daran zu erkennen, dass sie nicht selten Blut schwitzen und von unbeschreiblicher Wut erfüllt sind. Will man eine Besessenheit kurieren und den Eindringling vertreiben oder ein ungeplantes Anlocken verhindern, so helfen tsagefällige Kost und die Dreingabe von Kräutern, die den Puls flach und den Körper ruhig halten.

Blutgeister werden von Schlachtfeldern und Schlachthäusern wie auch von Blutopfern angezogen. Überall dort, wo sich der dicke, metallische Geschmack von vergossenem Leben auf die Zungen legt, kann eine solche Spukgestalt lauern. Ein weiterer Köder ist wildes, rhythmisches Trommeln, denn die Nachahmung eines schnellen, hitzigen Herzschlags verbindet das Wesen mit dem Feuer der Schlacht, einer Kreatur auf der Flucht oder einem Kämpfer in Zorn. Es heißt, dass bei den Ferkinas mondblutende Frauen mit tiefroter Lederkleidung aufbäumende Gefangene opfern, wenn ein Blutgeist gelockt werden soll.



Er zeigt sich als rotes, dickflüssiges Wabern, das sich in einer wachsenden Lache auf dem Boden sammelt, aus der sich langsam das Wesen erhebt. Das Rufen eines solchen Geistes ist

ohne entsprechende Bann- und Schutzkreise alles andere als ungefährlich. Unkontrollierte Blutgeister sollen ganze Stämme ausgelöscht haben.
Es wird angenommen, dass sie nicht die Seelen Verstorbener manifestieren. Wahrscheinlicher ist, dass sie eine prägende Eigenschaft verkörpern oder ein personifiziertes, lebendig gewordenes, gewalttätiges Bedürfnis. Die archaischen Völker glauben, es handele sich um Entitäten, die von Geburt an symbiotisch in einem kriegslüsternen Geschöpf leben und nach dessen Tod fortan Blut vergießen, um sich zu nähren. Daher stammt der in vielen Kulturen gängige Spruch „Kampfgeist besitzen“. Solange eine solche Person von entsprechender Aggressivität lebt, ist die Blutgeistsaat fest an sie gebunden. Sie wird höchstens einmal von irrsinniger Wildheit erfasst, sollte der Träger fasten oder sich für pazifistisches Handeln entscheiden. Erst wenn im Tode das Blut in den Adern des Trägers stockt, beginnt das Eigenleben und der eigentliche Blutgeist entsteht.
Die Wesenheit hat die bemerkenswerte Fähigkeit, ungesehen von einer Blutlache zur nächsten zu wandern. So kann er auf dem Schlachtfeld weite Distanzen in kurzer Zeit überbrücken.
Es gibt schwächere und mächtigere Blutgeister. Letztere agieren selbstständig, brauchen über lange Zeiträume keinen Wirt und wandern frei dorthin, wo Blut fließt, um ihren unstillbaren Hunger kurzzeitig zu befriedigen.
Um einen Blutgeist zu vernichten, muss er gebannt werden. Ihm einen Gefallen zu tun oder zu versuchen, ihn endgültig zu sättigen, ist nicht zielführend, er wird nur unter Gewalt die 3. Sphäre verlassen.
Im Vergleich zum Nachtalp kann es ihm nicht gelingen, erneut körperlich zu erstehen. Er agiert wenig planvoll und ist auf seine blutigen Instinkte geprägt – ein tierischer Blutgeist wird einzig durch den animalischen Drang zu fressen geleitet. Besondere Exemplare können durch außergewöhnliche Stärke oder eine vorhandene Persönlichkeit hervorstechen, denn je mehr Leben der unersättliche Geist konsumiert, desto machtvoller wird er. So existieren Berichte von blutigen Phantomen, die einige Worte sprechen, sich an ihren Namen erinnern und im Tode noch glauben, dem Gott Kor zu dienen, in der Arena von Al’Anfa zu streiten oder in einer Metzgerei zu arbeiten. Zähnefletschend und willensstark klammern sie sich an ihre diesseitige Existenz, in der sie bereits geschlachtet und getötet haben.
Ein bekannter Blutgeist ist der des Ferkinaschamanen ☠ *Ardavan iban Umâr*, der von dem trauernden Jäger ♟ *Haydar Shurshed* getötet und in ihn aufgenommen wurde. Dessen Lieblingslöwin war durch eine Gruppe Abenteurer erlegt worden, weshalb er sich auf dem Pfad der Blutrache befindet. Ardavan hat eine eigene Persönlichkeit und versucht immer wieder, dem Körper des Jägers zu entkommen.



Blutgeist
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 16 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 13
FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 15
LeP 30 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 15+1W6
AW 12 **SK** 6 **ZK** 7 **GS** 9
Waffenlos: **AT** 15 **PA** 9 **TP** 1W6+3 SP **RW** kurz bis lang
RS/BE: 2 (gegen magischen Schaden) oder 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine / Blutrausch
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 15, Fliegen 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 11, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5, Willenskraft 12
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 14; Besessenheit 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), humanoid oder nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –5
Beute: geronnenes Blut
Kampfverhalten: Blutgeister sind äußerst aggressiv und suchen den Kampf. Sie gehen schnell und direkt vor und drängen ohne Taktik oder Kalkül auf ihr Opfer ein, um es niederzustrecken oder von ihm Besitz zu ergreifen.
Flucht: Blutgeister fliehen nicht.
Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Blutgeister kommen meist dort vor, wo Blut vergossen wird: auf Schlachtfeldern, in Arenen oder auch bei der Schlachtung von Tieren.
- **QS 2:** Orks, Ferkinas und Trollzacker rufen Blutgeister als Patrone an, um ihre Kraft in sich aufzunehmen.
- **QS 3+:** Sie sollen keine Geister von Verstorbenen im klassischen Sinne sein, sondern geisterhafte Entitäten oder verselbstständigte Eigenschaften, die im Blut von besonders gewalttätigen Menschen und angriffslustigen Tieren leben und herauskommen, sobald diese sterben.

Sonderregeln:
Blutsprung: Blutgeister können sich von einer Blutlache von mindestens 0,1 l zur nächsten mittels 1 freien Aktion gewissermaßen teleportieren. Die Blutlache muss in Sichtweite des Geistes liegen.
Blutregeneration: Steht ein Blutgeist in direktem Kontakt mit mindestens 0,1 l frischem Blut, regeneriert er 1W6 LeP am Ende jeder KR.
Geisterfähigkeiten: Der Blutgeist verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Bedrohliche Präsenz* und *Hartnäckige Präsenz* (siehe ab Seite **141**).
Geister-Regeln: Für den Blutgeist gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Eisfee

»Hätten wir doch nur auf die Nivesin gehört! Der Abbau des Theriaks hatte das Land gezeichnet. Die ins Eis geschlagene Anlage der Dämonenbündler war noch gut erhalten, Schlafstätten der Wachen und der Sklaven, die hier schuften mussten. Deren Leichen kündeten von ihrem Leid. Schreckensverzerrte Gesichter, die Dämonen schienen ihnen alle Lebenskraft genommen zu haben. Natürlich haben wir sie bestattet.

Wir hatten es auf das Labor abgesehen. Die Sicherungen zu überwinden, hatte Yadwinja viel von ihrer Zauberkraft gekostet und uns Blessuren eingebracht. Ein Sturm zog auf. Warum also nicht in der alten Küche lagern, den Brannt wandern lassen und ausgelassen planen, was wir mit dem Gold tun würden? Wir waren doch keine Nivesen oder gar Elfen des Eises, die draußen ein Lager aufschlagen! Immer kälter wurde es, wir schürten das Feuer und krochen in die Schlafsäcke. Natürlich teilten wir Wachen ein. Ich hätte die dritte gehabt. Bitterkalt war es. Die Kälte vergesse ich nie, sie verfolgte mich in meinen unruhigen Träumen. Thorbold war vor mir dran. Ein Bär von einem Mann, dem hat die Kälte nie was ausgemacht.

Irgendwie bin ich aufgewacht. Das Feuer brannte kaum noch. Wollte mich drum kümmern. Da sah ich es! Auf Yadwinja saß es. Deren Körper war über und über mit Eiskristallen überzogen. Ich wollte schreien, da blickte mich das Ding an! Mir gefror das Blut. Den Blick, den vergesse ich nie. In meinem Träumen verfolgt mich das Biest! Wenn ich es dir sage. Keinen Ton bekam ich raus, taumelte rückwärts und fiel über Thorbold. Wie ein Eisblock lag der da. Die Hände um sich geschlungen, als hätte er seinen Liebsten umarmt. Hätte die Nivesin da nicht angefangen, laut in deren Zunge zu rufen, wär's das gewesen! Das Ding? Das verschwand, als könne es durch Eis gehen. Thorbold und die Magierin, da war nichts mehr zu machen. Alles Leben hat sie den beiden genommen. Wenn ich es dir sage, pass da draußen auf. Die Eisfee geht um. Die Leichtsinnigen holt sie, labt sich an deren Leben.«
—Galbard Petrosen, Paavi, 1043 BF

Seitdem Menschen und Elfen im hohen Norden leben, künden Legenden und Geschichten von den Eisfeen. Bei diesen Verstorbenen handelt es sich um eine besondere Abwandlung des Nachtalps. Sie sind tragisch direkt oder indirekt durch das Eis in seinen zahlreichen Varianten zu Tode gekommen. Angelockt von der Wärme der Lebenden warten die Eisfeen nur auf eine Gelegenheit, ihnen ihre Kraft zu entziehen, um selbst dereinst wieder aufzuerstehen. Besonders Erfrierende oder Geschwächte ziehen sie auch aus großer Entfernung an. Es ist unklar, ob Eisfeen selbst über die Temperatur gebieten können oder die Schilderungen großer Kälte daher rühren, dass sie stets in solchen Momenten erscheinen. Eine weitere These ist, dass diese Form der magischen Manipulation nur einigen besonders machtvollen Eisfeen zu eigen ist. Der Nekromant Therengar di Dhargun ist der Ansicht, dass dies jenseits einfacher Manipulationen der Temperatur allein Eisfeen möglich ist, die zu Lebzeiten selbst magisch begabt waren. Er leitet dies aus den Berichten ab, die solche Begleiterscheinungen vor allem bei erkennbar elfischen Eisfeen benennen. Zudem würden allein diese wieder über magische Kräfte verfügen, wenn sie ausreichend Lebenskraft geraubt haben, um ins Leben zurückzukehren.

Entgegen der verbreiteten Annahme kommen Eisfeen nicht allein im geographischen Norden vor. Überall dort, wo es harte Winter mit dauerhaften Temperaturen unter dem Gefrierpunkt gibt, können diese Verstorbenen auftreten. Da die Umgebung für die meisten Lebenden sehr fordernd ist, liegt darin zugleich die Hauptgefahr, die von einer Eisfee ausgeht. Geschwächt von den Entbehrungen sind kranke und angeschlagene Kulturschaffende ein lohnendes Ziel. Dabei gehen Eisfeen zuweilen taktisch vor und begleiten eine Gruppe über größere Distanzen.



Zunächst rauben sie nur wenig Lebenskraft und nutzen ihre Magie zur schrittweisen Schwächung ihrer Opfer, um dann im rechten Moment in der Nacht zuzuschlagen. Die Art des Vorgehens folgt oft dem Verhalten der Verstorbenen zu Lebzeiten.

Je länger eine Eisfee existiert, desto stärker scheinen ihre Verhaltensweisen sich dem Charakter des Elements Eis anzupassen. Kalte Berechnung und pure Lebensfeindlichkeit nehmen zu, während menschliche Regungen wie Mitgefühl, Zuneigung oder Freundschaft nach und nach verschwinden. So mag eine Eisfee sogar ihre eigenen Kinder töten, die nach ihr suchen und sie erlösen wollen. Die gängigste Interpretation unter den Kundigen hierzu ist, dass das Element Eis diese Besonderheit verursacht, wobei bis heute darüber gestritten wird, warum Vergleichbares von anderen Elementen nicht bekannt ist.

Namentlich bekannt ist *Firnlaurer*, eine Eisfee im ehemaligen Gloranien, ein hochgewachsener Firnelf, der von den menschlichen Schergen Gloranas einst in einem grausamen Kampf getötet wurde. Zu Lebzeiten ein fähiger Zauberweber, hat er einen Hass auf alle Kulturschaffenden entwickelt, die nicht elfischer Herkunft sind. Seine Handlungen sind berechnend und zielen auf das grausame Ende der Opfer. Einzig Elfen können darauf hoffen, von ihm verschont zu werden. Auf Menschen, die mit Elfen reisen, stürzt er sich mit aller Macht, um dem vermeintlichen elfischen Opfer zu helfen.

Gänzlich anderer Art ist die *Grimme Pilgerin*. Als einfache Jagdmagd begleitete sie ihren Herren bei der Pilgerfahrt auf dem Bogen des Weißen Jägers, einem firungefälligen Pilgerweg im nördlichen Mittelreich. Durch den selbstgefälligen Junker kamen sie und die übrigen Begleiter zu Tode, während dieser überlebte. Seitdem wird sie getrieben vom Hass auf alle von hoher Geburt. Sie lauert am Rande des Weges auf ihre Opfer, soll aber auch bereits mehrmals armen, bürgerlichen Pilgern mit Rat zur Hilfe gekommen sein.

Aus dem hohen Norden gibt es zudem immer wieder Berichte von Eisfeen, die mit Wärme locken. Ihr Kuss bringt jedoch Eiseskälte und soll Opfer in Eisstatuen verwandeln. Es ist unbekannt, ob dies eine Unterart oder ein eigener Geistertypus ist.

Eine Eisfee raubt Lebenskraft, um selbst wieder zu leben. Eisfeen können mit Lebenden kommunizieren und sich austauschen. Dadurch können sie ein Quell für Informationen sein, die sie sich oft in Lebenskraft bezahlen lassen. Zugleich können einfühlsame Personen mehr über die Eisfee und ihr Ende herausfinden. Dies kann Ansatzpunkte für ihre Erlösung bieten. Je nach Glauben zu Lebzeiten und konkretem Tod kann es eine göttergefällige Bestattung, das Überbringen einer letzten Botschaft, eines Erbstücks, aber auch die Rache an einem anderen sein, was ihr Loslassen erlaubt.



Eisfee
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12
FF 11 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 15
LeP 30 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 15+1W6
VW 15 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 10
Waffenlos: **AT** 15 **TP** 1W6 SP **RW** kurz bis lang
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I, Wuchtschlag I
Talente: Einschüchtern 8, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 8, Verbergen 8, Willenskraft 8
Zauber & Geisterkräfte: Corpofrigo[AMA123/GC095] 12, Horriphobus 8, Paralysis 10; Alptraumbote 10
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Kampfverhalten: Eisfeen reduzieren in der Nacht gerne mit Zaubern die Beweglichkeit des Opfers und greifen es dann an, um Lebenskraft zu stehlen.
Flucht: individuell
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Eisfeen sind Geister von tragisch im Eis Gestorbenen.
- **QS 2:** Eine Eisfee stiehlt die Lebenskraft ihrer Opfer, indem sie ihnen Alpträume bringt.
- **QS 3+:** Eine Eisfee kann, wenn sie genug Lebenskraft gestohlen hat, wieder eine physische Gestalt annehmen.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Die Eisfee verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Astraler Nachhall*, *Entzug der Lebenskraft* und *Grabeskälte* (siehe ab Seite **141**).
Geister-Regeln: Für die Eisfee gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Gefesselte Seele

»Du kennst ja die Geschichten vom kopflosen Reiter, dem kettenrasselnden Burggespenst, dem klagenden Mädchen im Wald. Diese Geschichten sind alle wahr. Geister existieren. Ich weiß nicht, warum, aber seit einiger Zeit habe ich das Gefühl, dass ich abends auf dem Heimweg von der Bibliothek verfolgt werde. Doch wenn ich mich umdrehe, dann ist dort niemand. Manchmal kann ich auch einen kalten Hauch spüren oder wache nachts schweißgebadet auf und kann mich nicht erinnern, was ich geträumt habe. Vor einem Mond war dies alles noch nicht so. Da war nur dieser eine Fremde, der nach einem seltsamen Buch gefragt hatte, dessen Namen ich noch nie gehört hatte. Keine Ahnung, warum er gerade mich fragte. Doch seitdem passieren diese komischen Dinge.«
—Bibliothekarin Alsine di Catobar, in einem privaten Gespräch auf einem Spaziergang durch Gravina, neuzeitlich

»Ich kannte einmal ein junges Mädchen namens Brea. Wir wuchsen hier im Dorf gemeinsam auf. Sie war eine schlichte Bauernschönheit mit blondem Haar. Sie war ein sehr ruhiger und liebevoller Mensch. Ihr Liebster Josold musste in die Schlacht ziehen. Das bereitete ihr Kummer. Als er dann nicht zu ihr zurückkam, zeriss es ihr das Herz. Sie ging zum See und lief hinein. Sie ertränkte sich. Doch ihre Seele fand keinen Frieden. In der Abenddämmerung ihres Todestages kann man sie wehklagen hören. Niemand geht in dieser Zeit an den See. Im vergangenen Götterlauf war ein Abenteurer, wie Ihr einer seid, so dumm und missachtete die Warnungen. Er starb nicht. Doch sicher würde er sich das wünschen. Denn am nächsten Tag fanden wir ihn, seine Augen milchig weiß, seine Stimme ein leises, unverständliches Wispern. Wir konnten nur unserem Herrn Bescheid geben. Einige Wochen später kamen Noioniten und holten ihn ab.«
—Bauer Jarlak Erlenrainer, Weiden, neuzeitlich

Die meisten Geister, die in Aventurien angetroffen werden können, sind vermutlich Gefesselte Seelen. Das macht sie jedoch nicht weniger spannend. Sie können überall vorkommen, und nur wenige von ihnen werden freiwillig zu einem Geist.
Eine Gefesselte Seele ist im eigentlichen Wortsinne zunächst einfach ein Geist, der nach dem Tod an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden ist. Deswegen kann sie sich nicht aus eigener Kraft von ihrem Anker entfernen und durch die Lande ziehen, wie es ihr beliebt. Allerdings trifft diese Charakteristik auch auf viele andere Geister zu, die wegen ihrer speziellen Fähigkeiten oder anderer Eigenschaften jedoch anderen Kategorien zugesprochen werden.
In Ausnahmefällen kann es geschehen, dass eine Seele sich aus eigenem Willen am Diesseits festhält. Jene Geister, die sich selbst dafür entscheiden, das Leben nicht loszulassen, vergessen oft mit der Zeit, wer sie sind und warum sie nicht ins Totenreich eingehen. Sie genießen es, die Lebenden zu beobachten, mit ihnen Schabernack zu treiben oder der Grund zu sein, warum jemandem immer wieder kleine Unfälle passieren. Gerade bei diesen Geistern ist es sehr schwierig und langwierig, sie loszuwerden. Denn sie lassen sich nur erlösen, indem man sie daran erinnert, wer sie waren, und ihnen zeigt, wie wenig davon noch übrig ist, wenn sie weiterhin auf Dere verweilen. Erinnert sich so ein Geist wieder an sein vergangenes Leben, kann er freiwillig entscheiden, die Reise über das Nirgendmeer anzutreten. Einige dieser Geister sind stur und wollen dennoch auf Dere bleiben, andere erkennen die Sinnlosigkeit ihres Daseins und sind dankbar, ins Jenseits überwechseln zu können.
Davon unterscheiden sich hingegen jene Geister stark, die durch externe Einflüsse an einen Gegenstand gebunden wurden. Sie wissen, dass jemand oder etwas sie gefangen hält. Entweder arrangieren sie sich damit, ein Dasein als z. B. belebtes Artefakt zu führen, oder sie werden fies und mürrisch und versuchen, dem Träger des Artefaktes zu schaden, wo sie nur können. In anderen Kulturen werden Verhandlungen mit solchen Geistern einvernehmlich geführt. Vielleicht entscheidet ein Ahn sich dazu, seinem Sprössling nach dem Tode noch beizustehen, oder ein Schamane bittet einen Geist, Teil eines Gefäßes zu werden, um ihm zu helfen.



Es ist schwierig zu sagen, was die Motivation einer Gefesselten Seele ist, solange man sich nicht mit ihr und ihrer Geschichte beschäftigt hat. Oft hatten sie im Moment ihres Todes starke Schmerzen oder waren von großer Trauer erfüllt. Sie haben auf Dere noch eine Aufgabe zu erledigen und sind aus anderen Gründen einfach noch nicht bereit, zu gehen. Natürlich gibt es auch Geister, die aus Angst vor dem Tod zurückgeblieben sind – und sich oft auch im Leben schon vor jeder Veränderung geängstigt haben oder aber glauben, dass sie noch immer gebraucht werden. So kann ein liebender Vater, der seine Familie nicht zurücklassen will, weil er genau weiß, dass sie ohne ihn kaum ein Auskommen finden wird, als Gefesselte Seele zurückbleiben. Einer solchen Seele kann es jedoch auch passieren, dass sie verpasst, wie ebendiese Familie, die sie begleiten und schützen wollte, schon vor langer Zeit gestorben ist und es eigentlich nichts mehr gibt, dass den Geist auf Deren halten sollte. Da ist es an einem Seelenheilkundigen, dieser Seele begreiflich zu machen, dass ihre Zeit schon lange gekommen ist.

Neben den tragischen Geschichten, die Gefesselte Seelen an das Diesseits binden können, gibt es jedoch auch solche, die schon immer Freude am Leid anderer und Spaß daran hatten, anderen Leid zuzufügen und sie zu erschrecken. Eine Gefesselte Seele stellt nicht immer eine Bedrohung dar. Die meisten dieser Geister haben noch eine letzte Aufgabe zu erledigen. Nur, wenn sie sich bedroht fühlen oder ihrerseits angegriffen werden, fallen sie die Lebenden direkt an. Selten trachtet eine Gefesselte Seele danach, zu töten, und oft sind diese Seelen sowohl äußerlich als auch charakterlich ein Abbild der Person, die sie im Leben waren.

Gefesselte Seelen können bei sämtlichen kulturschaffenden Spezies vorkommen. Einen besonderen Stellenwert haben sie bei animistischen und schamanistischen Kulturen der Menschen, aber auch die Echsenvölker halten Geister in hohen Ehren





Gefesselte Seele
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 12 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12
FF 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12
LeP 15 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 12+1W6
AW 12 **SK** 3 **ZK** 7 **GS** 10
Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W3 SP **RW** kurz bis lang
RS/BE:0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Willenskraft 8
Zauber: Horriphobus 12
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar) oder 1W6+2 (große Geisterschar)
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (niederer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: +/–0
Beute: keine

Kampfverhalten: Gefesselte Seelen kämpfen so gut wie nie. Dafür jagen sie ihren Opfern Angst ein.
Flucht: individuell
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.
- **QS 2:** Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.
- **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

Sonderregeln:
Begrenzung: Gefesselte Seelen können sich nicht mehr als 7 Schritt vom Ort ihres Todes oder eines Gegenstandes oder einer Person, an die sie gebunden sind, entfernen.
Geisterfähigkeiten: Die Gefesselte Seele verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeit *Ewige Präsenz* (siehe Seite **141**).
Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Grinvalar

»Sanyasala, Fremde! Verzeiht, wenn ich euch erschreckt habe. Doch ich möchte euch warnen. Folgt diesem Pfad nicht weiter und meidet die Lichtung an seinem Ende. Sie ist kein Ort für euch teloré. Erst recht kein Ort für das Schwert, welches du dort trägst, Kriegerin, oder deine Axt, Nordmann. Ich bin es nicht, der euch feindlich gesonnen ist, lasst eure Waffen ruhig sinken. Es ist der Grinvalar, der euch für euer Eindringen in diesen Teil des Waldes strafen wird, und gegen ihn sind eure Klingen nutzlos. Könnt ihr seine dunkle Melodie nicht hören im Wispern der Blätter? Fühlt ihr nicht seinen Zorn im Grollen der Erde? Nun, dann vertraut auf meine Worte und kehrt um, solange ihr noch könnt. Geht zurück zur Straße. Hier gibt es nichts für euch.«
—Olidir Nachtjäger, waldelfischer Jäger, in der Nähe von Gerasim, neuzeitlich

»So folgte ich der geheimnisvollen Fremden tief in den Wald. Immer wieder warf sie mir argwöhnische Blicke zu, die Unbehagen in mir schürten, wusste ich doch kaum etwas über ihre Gesinnung, außer dass sie eine Tochter Satuarias war. Doch als Dienerin der Ewig Jungen mochte ich mich keinem verbohrten Aberglauben hingeben, und ihr war es augenscheinlich sehr wichtig. Schließlich kamen wir an einen kleinen Weiher, wo ein Meer von fremdartigen Blumen gedieh und eine knochige Weide ihre Finger in das Wasser tauchte. Trotz der Farbenpracht spürte ich die Anwesenheit des Wesens augenblicklich. Die Hexe deutete auf die Weide, die urplötzlich ihre Arme in unsere Richtung streckte, und ich sah erschrocken in das hasserfüllte Gesicht des Geistes, welchen sie ›Grinvalar‹ genannt hatte. Während die Hexe langsam zurückwich, bat ich die Herrin um ihren Beistand und näherte mich weiter. Ich erkannte in all dem Zorn eine tiefe Liebe zur Schöpfung, ja, zu diesem besonderen Ort, und ich verstand. So betete ich, die Göttin möge dieser armen Seele einen anderen Weg aufzeigen und ihr einen Neuanfang gewähren. Tsa erhörte mich und schenkte Frieden, der Seele und dem Ort.«
—aus den persönlichen Aufzeichnungen der Tsageweihten Tsajane Donnare, 1023 BF



Ein überaus seltener Geist ist der von den Elfen benannte *Grinvalar* (Mz: Grinvalaré). Bis vor einigen Jahren war er nahezu unbekannt. Leider haben die Rückkehr des Dämonenmeisters und die dämonische Perversion weiter Landstriche für ein vermehrtes Auftreten gesorgt. Jedoch kommt er nicht nur in den ehemals besetzten Gebieten vor. Tatsächlich kann man ihn in allen Wäldern Nord- und Mittelaventuriens finden, üblicherweise in einsamen, unberührten Gegenden. So ist es nicht verwunderlich, dass es vornehmlich die Elfen sind, die Überlieferungen zum *Zornigen Bewahrer des Waldes* hüten. Allerdings haben ebenso jene Töchter Satuarias, welche die Einsamkeit der Wildnis suchen, Geoden und Druiden Kenntnis über die Entstehung und die Gefährlichkeit des Grinvalar.
Denn der Geist entsteht, wenn sich die Seele einer Druidin oder eines Druiden im Moment ihres gewaltsamen Todes an Sumus Leib krallt. Es kommt gleichermaßen vor, dass der Grinvalar während des Rituals *Druidenrache* entsteht. Es sind der unbändige Zorn und der grenzenlose Hass des Druiden, die seine Seele an Dere binden. Der Grund ist oft ein tödlicher Kampf gegen einen Feind, der gleichermaßen ein Feind Sumus ist – etwa ein Dämonenbeschwörer, ein Paktierer oder ähnlich finstere Mächte. Der Ort der Entstehung ist in aller Regel ein den Druiden heiliger Ort, sei es eine malerische Lichtung, ein uralter Hain, ein Bestand seltener Heilkräuter, ein verwunschener Weiher oder andere Stellen, an denen die Kraft der Erdmutter auf besondere Art zutage tritt. So ehrenvoll der Wunsch des Druiden ist, dieses Sumuheiligtum über seinen eigenen Tod hinaus schützen zu wollen, so sehr ist es der Hass, der diesen Wunsch vergiftet und die Seele lodernd vor Zorn an die 3. Sphäre bindet, statt sich gemäß ihrer religiösen Vorstellung mit der Erdmutter zu vereinigen. Ebenso lässt dieser Hass des Grinvalar jene wundervolle Schöpfung unkontrolliert, ja beinahe asfalothisch wachsen, sei es die Flora um ihn herum oder Mutationen an Lebewesen, welche sich ihm unbedacht nähern.
Es sind gleichermaßen die Pflanzen, welche ihm seine groteske, halb stoffliche Gestalt verleihen. Die bösartige Seele verbindet sich mit den Wurzeln von Bäumen, den Fäden von Flechten und Moosen sowie

Trieben von Ranken, welche sie zwar an den Ort ihres Todes binden, ihr aber über das Wachstum jener eine ungeahnte Reichweite verleihen. Schon so mancher unachtsame Abenteurer hat sich plötzlich auf einer wundersam anmutenden Lichtung in den tödlichen Fängen des Grinvalar wiedergefunden, ohne zu wissen, womit er es zu tun hatte. Denn der Geist vermag innerhalb von wenigen Augenblicken von einem lichten Busch zu einem wildwuchernden Dickicht oder von einem dünnen Stämmchen zu einem ausladenden Baum zu werden. Derart umschlingt er sein Opfer und durchbohrt es mit Dornen oder Trieben, sodass es sich aus eigener Kraft kaum befreien kann.

Durch die Macht des Geistes wuchern kleine Schönheitsfehler zu kapitalen Missbildungen. Die winzige Warze auf der Nase bildet sich zu einem riesigen Geschwür. Haare und Nägel der Gefangenen wachsen unnatürlich schnell und sind bereits nach Stunden lang und borkig und mit Moos überzogen. Führt der durch die Wunden zugefügte Blutverlust nicht zum Tod, stirbt das Opfer irgendwann an Durst, Hunger und Entkräftung und verwächst vollständig mit dem bösen Geist, sodass es niemals gefunden wird.

Der Grinvalar ist äußerst gefährlich und gewinnt an Macht, je länger er in diesem Zustand des Hasses verweilt. In den unendlichen Tiefen mancher Wälder mag es Exemplare geben, die bereits seit Jahrhunderten über ihr Heiligtum wachen. Zudem unterscheidet der zornige Geist mit zunehmender Dauer kaum mehr zwischen harmlosen Wanderern oder Dämonenbündlern. So greift er nahezu jeden an, der ihm zu nahe kommt, insbesondere jene, die Metallwaffen bei sich tragen, egal ob Kriegswaffen oder Holzfälleräxte. Gildenmagier scheinen den Hass des Geistes ebenfalls zu schüren.

Einzig besonders naturverbundene Magiekundige wie Hexen, Geoden oder Druiden oder jene, welche die Gebote Tsas und Peraines ehren, vermögen sich ihm gefahrlos zu nähern. So sind sie es in aller Regel, welche den Geist erlösen und der Seele Frieden geben, entweder indem sie ihn magisch oder karmal austreiben oder seine Wacht über das Sumuheiligtum übernehmen. Erst dann, wie es bei den Elfen heißt, verstummt die dunkle Melodie und die Harmonie des Ortes ist wiederhergestellt.



Grinvalar
Größe: 1,60 bis 2,10 Schritt
Gewicht: kein Gewicht
MU 16 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 15
FF 13 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13
LeP 32 **AsP** 60 **KaP** – **INI** 15+1W6
AW 12 **SK** 5 **ZK** 3 **GS** 10
Waffenlos: **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6 SP **RW** kurz bis lang
RS/BE: 1/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine / Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 14, Verbergen 13, Willenskraft 16
Zauber & Geisterkräfte: Atemnot[AMAIII126/GC058] 12, Band und Fessel[AMA121/GC078] 12, Böser Blick[AMAIII128/GC089] 14, Dornenwand[AMAIII128/GC103] 13, Horriphobus 10, Humofaxius [AMAIII132/GC181] 14, Humosphaero [AMAIII132/GC183] 12, Zunge betäuben[AMAIII139/GC336] 13, Zwingtanz[AMAIII139/GC338] 10
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (hoher), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –6
Beute: keine
Kampfverhalten: Gegen seine Feinde wird der Grinvalar vor allem auf die diversen Zauber setzen, die er beherrscht. Zunächst mag er sich mit der Atemnot oder dem Bösen Blick begnügen, aber wenn dies nicht ausreicht, setzt er gegen seine Gegner auch einen Humofaxius oder Zwingtanz ein. Zauberer und Geweihte werden meist durch ein ZUNGE BETÄUBEN neutralisiert und gegen größere Mengen an Widersachern nutzt er auch gerne den BAND UND FESSEL oder eine DORNENWAND als Hindernisse.
Flucht: Verlust von 75 % der LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Ein Grinvalar ist der Geist eines verstorbenen Druiden.
- **QS 2:** Der Grinvalar beschützt einen Ort, beispielsweise einen Hain, und versucht Fremde fernzuhalten.
- **QS 3+:** In der Nähe des Grinvalar wuchert die Natur. Pflanzen und Tiere verändern sich unnatürlich.

Sonderregeln:
Begrenzung: Grinvalaré können sich nicht mehr als 7 Schritt vom Ort ihres Todes oder eines Gegenstandes (meist der Ruheort), an die sie gebunden sind, entfernen.
Geisterfähigkeiten: Der Grinvalar verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Ruheort* und *Astraler Nachhall* (siehe ab Seite **141**).
Macht des Alters: Für jeweils 50 volle Jahre, die ein Grinvalar existiert, steigen seine Eigenschaften, seine TP, seine AT, PA und der RS um +1, seine Fertigkeiten um +2. Bei vollen 300 Jahren erhält er den Bonus zum letzten Mal, danach bekommt er keine weiteren Vorteile für seine lange Existenz.
Mutationszone: In einem Gebiet von 100 Schritt um den Aufenthaltsort des Grinvalar entsteht eine Zone, in der Lebewesen zu mutieren beginnen. Dies sorgt für körperliche Veränderungen nach Meisterentscheid und nach 1 Stunde Aufenthalt in der Zone für 1W6 SP. Die Zone bewegt sich mit dem Geist.
Geister-Regeln: Für den Grinvalar gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Großer Spuk

»Bei dieser Entität bewegen wir uns im Bereich der spektralen Spekulation. Weder ein einheitlicher Name noch eine widerspruchslose Definition sind gegeben. Der Forschung stehen viele Hürden im Weg. Bereits die Identifikation eines ›Phantasmagorium magnum‹ – vulgo ›Spuk‹ oder ›Großer Spuk‹ – erweist sich allzu oft als bloße Ansammlung verschiedener Geisterwesen, die nur in Summe als vermeintlicher Spuk erscheinen. Wie oft werden derlei Phänomene fehlinterpretiert? Wie viele einfache Geistererscheinungen muss ein Forscher enttäuscht registrieren, bevor ihm ein wahrer Großer Spuk begegnet? Wie soll ein endlich gefundener Spuk am besten kategorisiert werden? Fassen wir das Wenige an gesichertem Wissen zusammen:

Primum, zur Entstehung wird ein ›Seelenamalgam‹ benötigt, die Verschmelzung vieler Seelen zu einer einzelnen, spektralen Entität. Dies kann auf einen Schlag durch den Tod zahlreicher Personen geschehen, sich aber auch über einen längeren Zeitraum hin entwickeln. Es gibt Fälle, in denen sich eine Gefesselte Seele über Jahrhunderte durch weitere Todesfälle in ihrem Umfeld zu einem Spuk ausprägte.

Womit wir bei Secundum wären, dem Ort: Wir wissen, dass ein Großer Spuk mit einem Ort oder einem größeren Objekt wie einem Fortbewegungsmittel oder Gebäude in Verbindung steht. Oft wird dessen Materie wie durch einen Poltergeist manipuliert. Ebenso oft baut der Spuk eine Szenerie auf, die der einer Traumwelt ähnelt.

Tertium hat ein Spuk oft bestimmte Abläufe: Das Ereignis, das zum Tode der armen Seelen geführt hat, mag sich wiederholen und ein Beobachter in dieses Schauspiel verwickelt oder darin gefangen werden. Ebenso können sich mechanische Vorgänge wiederholen.«

—aus »Aevitas interminatum – Die Erlösung vom Vergessen« von Emerancia Jenara Bocadilio, 1037 BF

Ein (Großer) Spuk entsteht aus einer verschmolzenen Anzahl an verdammten Seelen, die durch ihr Schicksal vereint sind, also eine kollektive Verdammung. Ein dramatisches Schicksal wie eine Naturkatastrophe, Hungersnot oder Schlacht, ein Unfall, Massenmord oder die Umstände in einem Kerker oder an einer Richtstätte sind mögliche Auslöser dafür. Nahezu jede Kultur Aventuriens kennt den Spuk, allerdings tritt er aufgrund der Bedingungen gehäuft in bevölkerungsreichen, eng beieinander lebenden, also oft städtischen Kulturen auf. Bei Waldmenschen im Süden oder Orks und Nivesen im Norden ist er seltener, existiert aufgrund von Seuchen, Katastrophen, Sklavenjagden, Kriegszügen und Ähnlichem aber durchaus.

Möglich ist auch die Entwicklung aus einem zunächst individuellen Geisterwesen, wenn sich in dessen Umfeld weitere Tode häufen. Aus einem an ein Spukhaus gebundenen Poltergeist könnte sich durch tödliche Unglücke von Personen im Haus auf Dauer ein „Großes Poltern“ entwickeln, das das ganze Haus erfasst. Ebenso könnte ein einstiger, zum Blutgeist verdammter Mörder durch weitere Morde mit seinen Opfern zum Spuk verschmelzen, als deren „Meister“ er herrscht; er ergötzt sich daran, wie sie ihre Tode immer wieder durchleiden, während alle in einem einzelnen, schaurigen Seelenamalgam vereint sind. Die Zeiträume für eine solche Entwicklung sind variabel und können sogar über Jahrtausende hinweg reichen.

Die Wiederholung bestimmter Abläufe (meist jener, die zum Tode führten) spielt eine große Rolle beim Spuk. Durch deren Macht können sie wie eine sehr realistische Illusion für Beobachter ablaufen, ganze Räume und Gebäude verändern (z. B. Ruinen wieder in ihrer einstigen Pracht erscheinen lassen) und dem Beobachter auch schaden, ihn töten, in den Wahn treiben oder in sich gefangen nehmen. Sowohl Zeit als auch Raum können sich dabei wie in Alpträumen ins Unermessliche ziehen, krümmen oder verwirrend verändern. Selbst (scheinbare wie tatsächliche) Reisen in der Zeit oder durch die Sphären im Limbus sind nicht unvorstellbar.



Im Mittelpunkt eines Spuks steht meist ein Ort oder eine Konstruktion aus toter Materie; von Gebäuden, Fahrzeugen oder Mechaniken bis zu abgestorbenen Wäldern und toten Sümpfen, Gebeinfeldern oder Felsen. Der Spuk kann wie ein mächtiger Poltergeist die Materie dieses Ortes beeinflussen: Türen und Fensterläden öffnen und schließen sich, Räder rollen, Mechaniken kommen in

Bewegung, Gegenstände fliegen und schleudern umher. Darüber hinaus kann diese mächtige Entität aber auch Materie deutlich über das normalerweise Mögliche hinaus bewegen und verformen, zerstören und neu bilden. Wände können sich aufeinander zubewegen und Opfer zerdrücken, Türen können verschwinden und Personen gefangen nehmen oder Gruppen trennen, Räume und Wände können sich verformen wie Wachs, ein Schiff kann ohne Wind fahren, eine Kutsche ohne Pferd, Klinken oder Kerzenhalter wickeln sich wie Fesseln um Handgelenke, Öfen entzünden ihr Feuer oder Mühlräder ziehen Kleidung und Körper in ihr Mahlwerk.

Fast immer entsteht ein Spuk aus oben beschriebenen Ereignissen. Eine bewusste Beschwörung und Bindung an einen Ort oder ein Objekt ab der Größe eines Zimmers ist möglich. Jedoch müssen die Seelen dafür einen Bezug zum betreffenden Objekt haben und in einem komplexen Verfahren ineinander *und* an das Objekt gebunden werden. Bislang ist dies nicht über Experimente hinaus erforscht und kann bei Versuchen der praktischen Anwendung zu einem Desaster führen.

Die *Grüne Gasse* in Grangor wird nachts von Betrunkenen, Liebestrunkenen oder verirrten Spaziergängern scheinbar zufällig gefunden und wirkt mit ihrem warmen, leicht grünlichen Licht heimelig und gemütlich. Doch diesen Opfern blüht eine Nacht voll fürchterlichen Schreckens, der sie für ihr Leben zeichnet – falls sie überleben! Einige wurden stumm, bekamen schlohweißes Haar oder begingen bald danach Selbstmord. Es heißt, die Gasse sei das Ergebnis eines misslungenen Experiments eines Magisters der Akademie der Erscheinungen und seiner Schüler, die aus Wissensdurst versuchten, einen Spuk zu beschwören, dabei aber selbst zu seinem Bestandteil wurden.

An den Reichsstraßen 1 und 2 soll der *Höllenferrara* als Kutsche ohne Pferde in verregneten Nächten auf Ahnungslose warten, um sie auf eine niederhöllische Fahrt in halsbrecherischem Tempo an Abgründen entlang oder gar in die Niederhöllen, das Totenreich oder durch den Limbus mitzunehmen.

Die *Tarlynshöh* in Thuranien im Königreich Andergast ist ein klassisches Beispiel für einen aus einer Schlacht entstandenen Spuk. Seit dem 19. Hesinde 330 v. BF wiederholt sich das Kampfgeschehen jährlich zu diesem Datum. Von der Anhöhe aus ist das Wehklagen und Kampfgeschrei weithin zu hören. Ein weiteres Beispiel für ein Schlachtfeld ist der auf Seite **123** beschriebene *Madatobel*.

Einige Abenteurer berichten von einer alten *Bastion der Sonnenlegion* inmitten der Wüste Khôm, in der die Legionäre dazu verflucht sind, den Ablauf ihres Schicksals immer wieder zu erleben.

Manche Legende über Geisterschiffe mag auf ein von einem Großen Spuk beseeltes Schiff zurückgehen, so der berühmte *Fliegende Tobrier* oder die *Widderhorn*, die einst in den fürchterlichen Mahlstrom, den Neer in der Festumer Bucht, geriet und seitdem Schiffe – je nach Interpretation – davor warnt oder sie dazu verflucht, das gleiche Schicksal zu durchleiden.

In den *Ruinen des zerstörten Arivor* kommt es neben anderen Geistererscheinungen auch zu dem einen oder anderen tatsächlichen Spuk. So stürzt sich eine Prozession von Toten durch ein einzelnes Tor in die Tiefe – ein Schauspiel, das Betrachter in Trance dazu bringen kann, sich in diese Prozession einzureihen, ebenfalls hinabzuspringen und Teil des Spuks zu werden.

Im Süden des Horasreiches schottete sich in der Zeit des Roten Todes im Jahr 1018 BF ein lokaler Adliger samt Familie und zahlreichen Gästen aus Furcht vor der Seuche ab und feierte in einem *Roten Tanz* über Tage und Wochen hinweg frenetisch ein Fest. Dennoch erreichte der Rote Tod die Feiernden schließlich und löschte das ganze Adelsgeschlecht und viele Leben von Gästen und Dienerschaft aus. Im seitdem verwaisten Anwesen nimmt der verfallene Ballsaal in den Namenlosen Tagen wieder einstigen Prunk an, in dem ein Totenreigen in fieberhaftem Wahn tanzt und Anwesende ansteckt.

Eine wenig bekannte *Knochenmühle* in einem Dorf in Warunk entwickelt in dunklen Neumondnächten manchmal ein kurzes Eigenleben und zieht Anwesende in ihr Mahlwerk, um sie bei lebendigem Leib zu zermalmen.



Großer Spuk

Jeder Spuk ist anders. Dem Phänomen können verschiedenste magische Fähigkeiten zur Verfügung stehen – vor allem mit den Merkmalen *Illusion*, *Einfluss* und *Telekinese*, aber auch *Objekt*, *Sphären*, *Temporal* sind stimmig. Manch ein Spuk mag seine Opfer in eine Traumwelt oder in eine Globule entführen (siehe **Kodex der Magie** ab Seite **265**) und ihnen auf magischem oder physischem Wege – etwa mittels Stürzen, Feuer oder Erstickung (siehe **Regelwerk** ab Seite **341**) Schaden zufügen.

Legt ein Bestandteil des Großen Spuks eine Probe ab, so beträgt sein FW mindestens 10, jede beteiligte Eigenschaft mindestens 14. Das Geisterkollektiv verfügt über 100 AsP und regeneriert in der Nähe geeigneter Kraftlinien 1W6 AsP pro KR.

Größenkategorie: riesig
Typus: Geist (hoher), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –10
Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Ein Spuk entstand aus einem Unglück, das viele Seelen verdammte und sie zwingt, es zu wiederholen.
- **QS 2:** Ein Spuk belebt komplette Gebäude oder Fahrzeuge.
- **QS 3+:** Man kann in einen Spuk hineingezogen werden und nie mehr wiederkehren – oder ist anschließend für immer gezeichnet.

Sonderregeln:

Geisterfähigkeiten: Der Große Spuk ist eine komplexe Geistererscheinung, die sich meist aus zahlreichen verschiedenen Geistern zusammensetzt und somit nicht sinnvoll als Einzelwesen bekämpft werden kann. Das Geisterkollektiv verfügt in der Regel mindestens über die Geisterfähigkeiten *Geisterkontrolle*, *Geisterpoltern* und *Sog des Jenseits* (siehe ab Seite **141**).

Geister-Regeln: Für den Großen Spuk gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Hüterseele

»Der Austausch mit der Hüterseele ist beeindruckend, werte Collega. Es ähnelt dem, was von Drachen bekannt ist. Sie nutzt Gedankenbilder. Dabei spricht sie offenbar bewusst das in mir an, was dem von ihr gewünschten Ergebnis oder Bild am ehesten entspricht. Auch nach all den Stunden gelingt es mir nicht immer, es einzuordnen. Was sie einst war, sie hat es hinter sich gelassen. Wissen scheint vergangen oder eher gewandelt zu sein. Der Ort, einst Ysil'elah, dann Ysilia und heute Yol-Ghurmak, hat sich verändert, und sie sich mit ihm. Ohne Frage spielen die arkane Potenz des Ortes, die Relikte der Trolle und anderer Völker, das Wirken gewaltiger arkaner Kräfte eine zentrale Rolle, wenn wir heute auf sie blicken. Eure Quellen zu den Alhani lassen uns mehr erkennen, und dennoch bleibt so vieles im Dunkel.

Selbst die Befragung der Seelen einstiger Zauberpriesterinnen des Volkes schenkte nicht allzu zahlreiche Erkenntnisse. War sie einst eine Artefaktseele, wie wir sie etwa von den Rohalsstäben kennen? Hat sich eine Person bewusst geopfert? Gar eine Coniunctio, eine freiwillige Verbindung? Der ursprüngliche Zweck scheint eindeutig: der Schutz ihrer Städte gegen die vorrückenden Legionen des Alten Reiches. Ihre Magie, allen voran die Controllaria der unbelebten Dinge, ist ein effektives Mittel im Kampf. Doch mich sieht sie nicht als Feind. Meine Ahnen waren zweifelsohne an wichtiger Stelle Teil der Legionen, die die Alhani unterwarfen. Mein Pakt mit der Präzentorin, offenkundig. Dies scheint ohne Bedeutung für sie, oder hat sich ihre Haltung womöglich über die Jahrhunderte gewandelt? Vielleicht ist es aber auch ein erneuter Hinweis darauf, dass in den alten Tagen akzeptiert und normal war, was heute unter Dogmen begraben ist?«

—Therengar di Dhargun im Austausch mit Magistra Aggaria, Yol-Ghurmak, 1042 BF

Wenig ist bekannt über die genaue Natur der Hüterseelen. Lange nur wenigen als ein Relikt vergangener Tage bekannt, bestätigte sich ihre Existenz im Zuge der Invasion der Verdammten, der Anhänger Borbarads. Es gilt als gesichert, dass ein solches Wesen durch ein mächtiges Ritual geschaffen werden kann. Belege gibt es für entsprechende Hüterseelen in den einstigen Städten der Alhani Ysil'elah (Yol-Ghurmak), Bey-el-Unukh (Beilunk) und War-Hunk (Warunk). Texte der Urtulamiden legen nahe, dass auch dort das Wissen um entsprechende Rituale vorhanden war. Einige wenige behaupten, die Sitte der urtulamidischen Stadtgötter habe in Hüterseelen ihren Ursprung. Der Erzmagier Rakorium Muntagonus vertritt die These, dass es sich um noch älteres Wissen der Echsen handelt.

Hüterseelen dienen dem Schutz eines Ortes und der Gemeinschaft. Streng unter Verschluss gehaltenen Rekonstruktionen einschlägiger Gelehrter zufolge wurden sie vermutlich im Zeitalter der Vielbeinigen erstmals geschaffen. Dazu erfolgte eine Art Anrufung eines Geisteranführers wohlgesonnener Geisterwesen, beispielsweise der Bilwisse. Dadurch entstand ein hoher Geist, die Hüterseele, die umso stärker wird, je länger ihre Präsenz in der 3. Sphäre andauert. Auch die magische Kraft eines Ortes kann sie stärken. Die Hüterseele bildet ihren Charakter aus den Erinnerungen und Eigenschaften der Ritualführer und -teilnehmer, woher auch der Irrglauben rührt, es könne sich um die Seele eines einzelnen Sterblichen handeln. Sie entwickelt sich beständig fort und beeinflusst einen Ort, wie auch sie von diesem beeinflusst wird. Wie Kulturschaffende kann sie in Versuchung geführt und korrumpiert werden.

Heute ist eine Hüterseele besonders bekannt: Die *Stadtseele* von Yol-Ghurmak spielte eine wichtige Rolle beim Sieg über den Heptarchen Leonardo und ermöglicht es, den Einfluss der in Yol-Ghurmak durch Verschmelzung der Stadt mit dem Splitter der Domäne Agrimoths entstandenen Verbindung in die Niederhöllen in Schach zu halten. Im steten Ringen mit den Mächten des Erzdämons wird sie zunehmend wahnsinniger und konzentriert sich darauf, die Menschen in der Stadt vor dem Schlimmsten zu bewahren.



Die Hüterseele von Beilunk hingegen dämmert vor sich hin.



Hüterseele
Größe: nicht stofflich, variabel
Gewicht: kein Gewicht
MU 18 **KL** 18 **IN** 18 **CH** 15
FF 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12
LeP 200 **AsP** 150 **KaP** – **INI** 15+1W6
VW 0 **SK** 7 **ZK** 7 **GS** 0
RS/BE: 2 (gegen magischen Schaden) oder 0/0
Aktionen: 2
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 12, Verbergen 14, Willenskraft 14
Zauber & Geisterkräfte: Aura der Erschöpfung[AMAIII127/GC071] 14, Bannbaladin 14, Balsam Salabunde 12, Corpofesso 12, Fulminictus 14, Große Verwirrung[AMAIII131/GC157] 12, Horriphobus 14, Lawinenfall und Trümmerfeld[AMAIII143/GC391]12, Motoricus 14, Nebelwand 10, Zaubernahrung[AMAII138/GC434] 10, beliebige weitere; Besessenheit 14
Anzahl: 1
Größenkategorie: riesig
Typus: Geist (hoher), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –9
Beute: keine
Kampfverhalten: Die Hüterseele nutzt ihre Magie, um gegen Angreifer vorzugehen.
Flucht: Eine Hüterseele flieht nicht, aber sie zieht sich mitunter zurück, um dann erneut gegen Feinde vorzugehen.
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Einigen Orten wohnt eine mysteriöse, intelligente Präsenz inne, die sich kaum begreifen lässt.
- **QS 2:** Hüterseelen sind machtvolle Wesen, die keinem anderen bekannten Geist ähneln. Sie stehen irgendwie mit den Alhani in Verbindung.
- **QS 3:** Sie wurden vor Urzeiten magisch erschaffen, um über einen bestimmten Ort und seine kulturschaffenden Bewohner zu wachen. Die Form der Magie gleicht keiner Tradition, die im heutigen Aventurien bekannt ist.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Die Hüterseele verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Astraler Nachhall*, *Ewige Präsenz*, *Hartnäckige Präsenz*, *Machtvoller Geist* und *Manipulation des Unbelebten* (siehe ab Seite **141**).
Macht des Alters: Für jeweils 100 volle Jahre, die eine Hüterseele existiert, steigen ihre Eigenschaften und der RS um +1, ihre Fertigkeiten um +2. Bei vollen 500 Jahren erhält sie den Bonus zum letzten Mal, danach bekommt sie keine weiteren Vorteile für ihre lange Existenz.
Wahrhaft körperlos: Eine Hüterseele hat keine Gestalt und keine definierte Form. Sie ist mit dem Ort verschmolzen, an den sie gebunden ist, und kann mit der Wirklichkeit nur auf magischem Wege interagieren. Sie kann daher keine direkten Angriffe durchführen und sich nicht bewegen. Aufgrund ihrer großflächigen Präsenz nimmt sie beständig astrale Ströme in sich auf und regeneriert am Ende jeder KR 1W6 AsP.
Geister-Regeln: Für die Hüterseele gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Der Bau des großen Praiostempels nach der Eroberung der Stadt sollte die Magie im Ort bannen, und das durch ein Wunder des Götterfürsten fortwirkende *Arcanum Interdictum* verstärkte den Effekt noch, sodass sie in einer Art antimagischem Schlaf liegt, bis dieses göttliche Wirken endet.
Die alte Hüterseele *Ewig wachende Augen* der Smaranter wacht in einer Stadt tief unter dem Wal-el-Khômchra. Sie schlief Äonen, nachdem Lumnianer die Siedlung erobert und die Bewohner getötet hatten. Nun ist sie durch den Sternenfall erwacht und verteidigt den Ort gegen Plünderungen durch die neue Bedrohung im Wüstenreich. Sollten Menschen durch lange Tunnel voller alter Spinnenweben, Knochen und Insektoide hierher gelangen, wird sie sich zunächst verteidigen. Gelingt es, ihr Vertrauen zu gewinnen, kann sie wertvolle Informationen über den Feind und einen Zufluchtsort unter Tage anbieten.
Die Trotzende, eine alhanische Hüterseele, ruht in einer Ruine Schwarztobriens. Nachdem die Bospraner die Festung einst schleiften, verfiel sie und liegt heute strategisch ungünstig in einem Tal. Wenn sich Kämpfer für oder gegen Transysilien hier niederlassen und sie respektvoll behandeln, können diese auf ein geschütztes Refugium hoffen.
Es existieren weitere Hüterseelen an entlegenen oder längst vergessenen Orten vergangener Völker und Kulturen. Sie sind zuweilen der Grund, warum Orte als verflucht gelten oder mit einem Tabu belegt wurden. Mit dem Ziel des Schutzes treiben sie Fremde in die Flucht, und ihre Versuche der Kontaktaufnahme werden oft missverstanden. Insbesondere wenn sie in der Vergangenheit von anderen Kulturen gerufen wurden, können ihre Gedankenbilder verstören. Doch sie können auch Rettungsanker in der Not sein, etwa auf magische Weise Heilung spenden oder Hunger stillen.
Das Streben einer Hüterseele richtet sich auf den Erhalt des Ortes und das Wohlergehen der Bewohner. Dabei sind ihr die Art und Religion der Bewohner gleichgültig, solange sie sich nicht gegen die Hüterseele, gegen einander oder sich selbst richten. So wird sie eine Konvertierung ihres Ortes zu einem neuen Glauben teilnahmslos hinnehmen und eine Wiederbesiedlung durch ein anderes Volk sogar begrüßen. Ähnlich wie auch ein Bilwis wünscht sie sich Bewohner. Sie ist in der Lage, eine gewisse Menge Lebensmittel zur Verfügung zu stellen, magisch gegen Angreifer vorzugehen und Bewohner zu heilen. Sind sich die Bewohner der Präsenz der Hüterseele bewusst, kann diese durch Artefakte, die in der Stadt verteilt werden, weitere Fähigkeiten erhalten. So ist die Stadtseele von Yol-Ghurmak in der Lage, gewisse magische Steine zu bewegen, welche die Alhani einst geschaffen und bewusst in die Stadtmauer eingebaut hatten, die sich heute jedoch durch die Verwendung von Schutt in verschiedenste Häuser der Stadt verteilt haben.

Irrlicht

»Und so fanden wir uns, allesamt ein Haufen unerfahrener Grünschnäbel, des Nächtens in der verfluchten Dämonenbrache vor den Toren Gareths wieder, auf der Suche nach dem Kaufmannssohn. Es war still, viel zu still für eine gewöhnliche Nacht, und einzig allein der Mond am Himmel erhellte die gespenstische Szenerie. Urplötzlich bot sich uns ein gleichermaßen faszinierender wie unheimlicher Anblick: Durch den Nebel bewegten sich schemenhaft tanzende Lichter, drehten sich in verrückten Kurven scheinbar ohne Ziel durch die Luft, um dann doch an einer Stelle abrupt innezuhalten, die sich später als gefährliches Sumpfloch entpuppte. Doch damit nicht genug. Als Nächstes begannen sie, sich erst zaghaft, dann immer schneller werdend im Kreis zu drehen, bis ihre irisierenden Farben miteinander verschmolzen. In der Mitte ihres unheimlichen Reigens erglühte plötzlich die Blüte einer großen Blume, die sich vorher in der Dunkelheit nicht hatte erkennen lassen. Sie schimmerte in kräftigem Purpur, wie ich es noch nie zuvor gesehen hatte. Die Stimmen der Irrlichter und die Schönheit der Pflanze versuchten uns in unser Verderben zu locken, und ausgerechnet Dravidan, der Zwerg, erlag schließlich ihrem Bann. Wäre er allein gewesen, es hätte böse geendet. Den Jungen fanden wir schließlich auch noch, von den Räubern verschleppt und in einen düsteren, schwarzen Turm gesperrt, der einst Teil des untergegangenen Königreichs Ash'Grabaal gewesen war ...«
—Bericht des jungen Adepten Refardeon Kusleïkon über sein erstes Abenteuer in der Dämonenbrache und die dortige Begegnung mit Irrlichtern, erzählt in der Herberge ›Alter Kaiser‹ im Dorf Silkwiesen, 1011 BF

„Folge nicht dem Leuchten! Sonst gehst du hinunter zu den Toten und zündest auch kleine Lichter an!“, ist ein Ratschlag, den man vielerorts wohl bekommen mag, wenn man sich vornimmt, in den Sumpf zu gehen, insbesondere wenn man alleine geht. Die Warnung vor Irrlichtern ist durchaus berechtigt. Selbst kleinen Kindern wird bereits beigebracht, sie zu beherzigen, treten diese körperlosen Schrecken in Sümpfen und Mooren doch besonders häufig auf.
Es handelt sich dabei um die Totengeister von Verstorbenen, die ihr Leben an so einem unglückseligen Ort ließen, ohne dass sie eine wichtige Aufgabe erfüllen konnten. Häufig sind diese armen Seelen dann so von Verzweiflung, Gram oder Zorn geplagt, dass ihnen der Einzug ins Totenreich verwehrt bleibt und sie bis zu ihrer Erlösung ihr Unwesen treiben.
Die Form von Irrlichtern scheint nicht festgelegt zu sein und variiert mitunter stark. Die meisten Erzählungen sprechen von kleinen, tanzenden oder flirrenden geisterhaften Lichtern, etwa von der Helligkeit einer Pechfackel, die ihre Umgebung in ein gespenstisch grünes oder blaues Leuchten tauchen. Aber auch von plötzlich auftretenden Nebelfetzen ohne erkennbare Gestalt, denen kein Windzug etwas anhaben kann, wurde schon berichtet. Solche Geschöpfe nennt der Volksmund üblicherweise *Gruftnebel* statt Irrlicht, während auf hoher See Verstorbene oder Ertrunkene, die das gleiche Schicksal ereilte, als *Gischt-* oder *Seeteufel* bezeichnet werden. Irrlichter sind in der Lage, menschliche Stimmen oder Tierschreie nachzuahmen, nicht jedoch frei zu sprechen. Sie geben außerdem Stöhn- und Klagelaute von sich, mit denen sie ihr argloses Opfer für gewöhnlich an dieselbe Stelle locken, an der sie selbst ihr Leben verloren. Ihr Handeln ist dabei von einer gewissen Boshaftigkeit geprägt. Üblicherweise sind sie nicht der Lage, sich mehr als sieben Schritt vom Ort ihres Todes zu entfernen. Sollte das Irrlicht jedoch einst gewaltsam ums Leben gekommen sein, so vermögen manche, von Rachegelüsten und Hass getrieben, diese Fesseln zu sprengen und weitläufiger umherzustreifen.
Da man sich mit ihnen nur schwer oder gar nicht verständigen kann, gleicht das Herausfinden der für den Verstorbenen so wichtigen Aufgabe einem Glücksspiel. Die Erfüllung dieser Aufgabe scheint, sofern man nicht selbst dem Bann des Irrlichtes erliegt, der einzige gangbare Weg zur Erlösung eines solchen Geistes zu sein. Als brachiale Alternative bleibt schließlich nur die Austreibung mittels HEPTAGRAMMA.
Irrlichter verspüren mitunter eine seltsame Anziehung gegenüber verderbten Pflanzen, sodass sie sich in ihrer Nähe sammeln und eine Art unheimlichen Reigen um das jeweilige Gewächs aufführen. Entsprechende Berichte sind sowohl von Iribaarslilien als auch Morgendornsträuchern bekannt, welche ebenfalls vorrangig in



Morast und Fenn zu finden sind. Letzteren sagt man sogar nach, dass sie bei Tagesanbruch Irrlichtern in ihren Blütenkelchen Schutz vor den schmerzenden Strahlen der Sonne bieten.

Obwohl Irrlichter grundsätzlich überall in Aventurien auftreten können, scheinen sie in den auch „Schildlande“ genannten Provinzen des nördlichen Mittelreiches häufiger zu existieren als in anderen Landstrichen. Auch ihre Ausprägung unterscheidet sich mitunter je nach Umgebung.

Im Herzogtum Weiden – genauer gesagt in der Wüstenei von Dragenfeld – existieren seit einem Zeitfrevel vor rund 30 Jahren die *Staublichter*. Diese Wesenheiten gelten als besonders tückische Unterart. Auch sie locken ihre Opfer in tödliches Gelände, wie beispielsweise Treibsandlöcher und Staubsenken. Die weitaus stärkere Bedrohung liegt aber in ihrer Fähigkeit, in die Träume schlafender Lebewesen einzudringen und auch dort ihre Verlockung auszuüben. So berichten die Aufzeichnungen eines Stoerrebrandt-Wagenzugs aus dem Jahr 1027 BF von bis zu einhundert Personen, die schlafwandelnd ihrem sicheren Untergang entgegenwankten, ehe ein paar tapfere Helden beherzt eingriffen und Schlimmeres verhinderten.

Sumpflichter kennt man vor allem an den Ufern des Neunaugensees und den Rändern des Nebelmoors, aber auch in den Misasümpfen des nordöstlichen Tobriens wurde schon von ihnen berichtet. Diese Erscheinungen erleuchten – oder besser gesagt, verdunkeln – ihre Umgebung in einem unheimlichen Schwarz, ab und an ergänzt durch blau pulsierende Punkte, stets genau neun an der Zahl. Ihnen werden umfassende Fähigkeiten nachgesagt, wie man sie sonst nur aus der Beherrschungsmagie kennt.

In der Markgrafschaft Greifenfurt, südlich des steil aufragenden Finsterkammes gelegen, fürchten sich die Menschen vor einer Begegnung mit den Gratbolden. Dabei soll es sich um geisterhafte Spukgestalten verstorbener Wanderer handeln, deren zerschmetterte Leiber in so unerreichbaren Schluchten des Gebirges lagen, das selbst ihre Seelen nicht mehr herauszufinden vermochten und ihnen so die Gnade des Einzuges in ein Totenreich versagt blieb. Oft wüssten sie nicht einmal, dass sie gestorben sind, und seien so auf ewig dazu verdammt, über Berg und Tal zu ziehen und stets aufs Neue unglückselige Reisende in den Tod zu locken.



Irrlicht
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 10 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 13
FF 8 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 10
LeP 15 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 12 **SK** 4 **ZK** 5 **GS** 12
Waffenlos: **AT** 11 **TP** 1W3 SP **RW** kurz bis mittel
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Überreden 12
Zauber: Bannbaladin 14, Horriphobus 10
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar) oder 1W6+2 (große Geisterschar)
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (niederer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: +/–0
Beute: keine
Kampfverhalten: Irrlichter kämpfen nur, wenn sie in die Enge getrieben werden, was bei Geistern fast nie eintritt. Ansonsten locken sie ihre Opfer bevorzugt in Sumpflöcher oder in andere Gefahrensituationen.
Flucht: Verlust von 75 % der LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Irrlichter erscheinen meist als Lichtflecken, diffuse Nebelschwaden oder kleine flirrende Geisterwesen.
- **QS 2:** Irrlichter locken ihre Opfer ins Verderben (beispielsweise in gefährliche Felsspalten, Sumpflöcher, Treibsandfelder oder ins Wasser).
- **QS 3+:** Es handelt sich um die Geister von Verstorbenen, die noch eine Aufgabe zu erfüllen haben.

Sonderregeln:
Begrenzung: Irrlichter können sich nicht mehr als 7 Schritt vom Ort ihres Todes entfernen.
Geisterfähigkeiten: Das Irrlicht verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeit *Ewige Präsenz* (siehe Seite **142**).
Hasserfüllte Irrlichter: Diese Variante des Irrlichts kann sich auch weiter als 7 Schritt vom Ort ihres Todes entfernen. Dennoch verbleiben hasserfüllte Irrlichter üblicherweise in der Region ihres Ablebens und wandern nicht quer durch ganz Aventurien.
Im Bann des Irrlichts: Irrlichter versuchen, Sterbliche ins Verderben (z. B. ein Sumpfloch oder ins Wasser) zu locken. Sollte ein Held ein Irrlicht hören oder sehen, muss er eine Vergleichsprobe zwischen *Überreden* des Irrlichts und seiner *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen. Sollte das Irrlicht mindestens 1 Netto-QS erreichen, wird der Held bereitwillig auf das Irrlicht zugehen. Dabei gerät er irgendwann unweigerlich in ein Sumpfloch oder findet sich im Wasser wieder, wenn er nicht von Dritten aufgehalten wird. Der Lockruf eines Irrlichts wirkt bis zu 50 Schritt weit und hält maximal eine halbe Stunde an.
Rudelgeist: Irrlichter lassen sich leicht im Rudel herbeirufen (siehe Seite **138**).
Geister-Regeln: Für das Irrlicht gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Kopfloser Reiter

»Vom Kopflosen Reiter: Fürchte dich, so du zu mitternächtlicher Stund oder gar während der Namenlosen Tage durch das Land reist. Urplötzlich erscheint er, von Zwielicht und Schauer umgeben, mit fehlendem Haupt und schartiger Klinge. Auf einer Schindmähre reitet er wohl und befindet sich selbst auf einer Reise zwischen Leben und Tod, unfähig, Erlösung zu finden. Er wird nicht eher ruhen, bis er dir den Kopf von den Schultern getrennt hat, oder du ihm bringst, was er selbst vor langer Zeit verlor.«
—Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin, Almanach des Volksglaubens, Honingen, 921 BF

»Ab mit dem Kopf!«
—letzte Worte, die ein unglückseliger Schwertschatten vernahm, bevor er der Klinge der Lotusprinzessin genannten kopflosen Reiterin von Nabatil zum Opfer fiel, Emirat Thalusa, 1045 BF

Weg und Steg in Aventurien sind zuweilen ein gefährliches Pflaster, denn es existieren vielfältige Bedrohungen, die ahnungslosen Reisenden das Vorankommen erschweren. Wegelagerer, Raubritter und Ungeheuer sind dabei nur eine Auswahl der Gefahren, mit denen man neben widrigen Witterungsverhältnissen und schlechten Pfaden zu kämpfen hat. Insbesondere beim fahrenden Volk geht schon seit langer Zeit die Angst vor einem Schreckgespenst um, das bevorzugt auf Landstraßen oder in abgelegenen Ortschaften sein Unwesen treibt — dem kopflosen Reiter. Diese übernatürliche Bedrohung aus dem Reich der Gespenster manifestiert sich im Allgemeinen urplötzlich und bevorzugt zu nächtlicher Stunde. Dabei erscheint der Reiter in gleicher Gestalt wie am Tage seines Todes, gleichwohl in einer durchscheinend geisterhaften Form. Es handelt sich dabei um einen Menschen, dem der Kopf vollständig fehlt. Standessymbole und Kleidung sind häufig unverändert und erkennbar. Der Geist reitet auf einem ebenso durchscheinenden Ross oder vergleichbarem Reittier, das mit seiner bleichen Haut, seinen leeren und dunklen Augenhöhlen und seinem boshaften Verhalten eine ganz eigene, bedrohliche Erfahrung bietet. Aventurische Geisterbeschwörer sind sich bisher uneins darüber, ob das Reittier auf seltsame Weise ein Teil des Geistes ist oder ob es sich dabei um eine Erscheinung handelt, wie die Geister durch Magie verstorbener Tiere landläufig auch genannt werden. Halbwegs gesichert zu sein scheint hingegen die Tatsache, dass der kopflose Reiter in der Lage ist, aus dem Sattel zu steigen und seine Opfer auch ohne sein Reittier zu jagen.



Berichte über den kopflosen Reiter gemahnen einerseits an Gefesselte Seelen, anderseits an Rachegeister, vereint er doch Motive beider Spukgestalten in sich. Er wurde selbst das Opfer einer Hinrichtung, genauer gesagt wurde er enthauptet. Ob nun Rache an seinen Scharfrichtern, Vergeltung für den erlittenen Diebstahl oder andere finstere Züge für den Wunsch verantwortlich sind, es seinen Peinigern mit gleicher Münze heimzuzahlen, bleibt unklar. Der Drang, anderen ebenfalls den Kopf abzuschlagen, scheint aber so ausgeprägt zu sein, dass der Geist so lange an die 3. Sphäre gebunden ist, bis diese Mission erfüllt ist. Wie viele Köpfe rollen müssen, bevor er schlussendlich Frieden findet, vermag wohl nur er selbst zu sagen. Will man die Welt von diesem unbarmherzigen Übel erlösen, so ist es nötig, ihm seinen eigenen Kopf, der ihm gewaltsam genommen wurde, zurückzubringen. Tatsächlich ist es so, dass das Überbringen seines Hauptes, und sei es auch nur der blanke Schädel, die einzige Möglichkeit darstellt, sich ihm zu nähern, ohne von ihm angegriffen zu werden. Ein Täuschungsversuch wird hierbei zu nichts anderem als dem eigenen Tod führen.

Der kopflose Reiter ist ein hervorragender Kämpfer, der das Gefecht mit Äxten, Schwertern und anderen scharfen Klingenwaffen beherrscht. Er wird alles daransetzen, seinen Kontrahenten zu enthaupten und das Körperteil wie eine Trophäe an sich zu nehmen. Dabei versucht er sein Ziel sowohl mit Tricks und Finesse als auch mit schierer Brutalität zu erreichen.

Die Sage vom Kopflosen Reiter erzählt man sich beinahe überall in Mittelaventurien, aber auch aus anderen Regionen wie dem Bornland und den Ländern der Tulamiden gibt es derartige Spukgeschichten. Im Kern gleichen sich die Schilderungen meist, mit nur kleinen Unterschieden. In den Streitenden Königreichen, besonders in Nostria, soll beispielsweise die bloße Berührung durch den Kopflosen Reiter ausreichen, damit sein Opfer das Zeitliche segnet. Der Verlust des Kopfes scheint hierbei nicht zwangsläufig im Mittelpunkt zu stehen. In den Nordmarken wie auch in Albernia sprechen die Menschen davon, dass der Reiter nicht urplötzlich



Kopfloser Reiter
Größe: 1,50 bis 1,90 Schritt Schulterhöhe (Pferd), 1,40 bis 1,80 Schritt (Reiter)
Gewicht: kein Gewicht
MU 15 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 12
FF 12 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 17
LeP 80 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 15+1W6
AW 12 **SK** 6 **ZK** 7 **GS** 14/10 (beritten/zu Fuß)
Waffenlos: **AT** 17 **PA** 11 **TP** 1W6+3 SP **RW** kurz
Henkersbeil*: **AT** 17 **PA** 9 **TP** 2W6+10 SP **RW** mittel
Richtschwert*: **AT** 17 **PA** 11 **TP** 2W6+9 SP **RW** mittel
Biss (Reittier): **AT** 13 **TP** 1W6+2 SP **RW** kurz
Niederreiten (Reittier): **AT** 15 **TP** 2W6+7 SP **RW** mittel
Tritt (Reittier): **AT** 15 **TP** 1W6+7 SP **RW** mittel
RS/BE: 3/0
Aktionen: 1 Aktion Reiter und 1 Aktion Reittier
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Finte I-II, Rundumschlag, Sturmangriff, Vorstoß, Wuchtschlag I-III
Talente: Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 7, Reiten 13, Verbergen 11, Willenskraft 12
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 15; Dunkle Flammen 12, Heimsuchung 8
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar)
Größenkategorie: mittel/groß (zu Fuß/auf Reittier)
Typus: Geist (hoher), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –7
Beute: keine
Kampfverhalten: Kopflose Reiter sind erbitterte Kämpfer, die sich erst aus dem Kampf zurückziehen, wenn sie mindestens einen gegnerischen Kopf abgetrennt haben.
Flucht: Verlust von 75 % der LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Kopflose Reiter sind Geister, die selbst das Opfer einer Hinrichtung geworden sind.
- **QS 2:** Um einen Kopflosen Reiter zu erlösen, muss man ihm seinen verlorenen Kopf zurückgeben.
- **QS 3+:** Der Kopflose Reiter kann von seinem Reittier absteigen. Das Reittier scheint aber keine eigenständige Wesenheit zu sein, sondern ein Teil des Geistes.

Sonderregeln:
*) Die beiden Waffen sind üblicherweise Zweihandwaffen, aber der Kopflose Reiter hat keine Schwierigkeiten damit, beide jeweils in einer Hand zu führen.
Ab mit dem Kopf: Der Kopflose Reiter sehnt sich nach einem Kopf, auch wenn es nicht sein eigener ist. Er kann mit einer um –10 erschwerten AT den Kopf eines Gegners angreifen. Bei einem erfolgreichen Angriff werden die SP ausgewürfelt und samt aller Modifikatoren verdoppelt. Bei einem Kritischen Erfolg werden die Schadenpunkte samt aller Modifikatoren entsprechend vervierfacht.
Berittener Kämpfer: Für Kopflose Reiter gelten die allgemeinen Regeln des Reiterkampfs (siehe **Regelwerk** ab Seite **239**). Die Meisterin kann jedoch entscheiden, dass der Geist von seinem Reittier absteigt. In diesem Fall wird er wie ein normaler Kämpfer zu Fuß behandelt.
Geisterfähigkeiten: Der Kopflose Reiter verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Dunkle Nacht* und *Schreckgespenst* (siehe ab Seite **141**).
Nicht ohne mein Ross: Das Reittier ist kein eigenständiges Geisterwesen, sondern ein Teil des Kopflosen Reiters, von dem er sich aber trennen kann. Innerhalb von 2 KR, nachdem der Geist aus dem Sattel gestiegen ist, verschwindet das Reittier und kann dann auch nicht mehr angegriffen werden. Es wieder herbeizurufen und aufzusteigen, kostet den Kopflosen Reiter insgesamt 2 Aktionen.
Geister-Regeln: Für den Kopflosen Reiter gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

erscheint, sondern auf seinem Pferd aus einem Grab oder einer Gruft herausgaloppiert und sein Ziel zunächst niederreitet. In Tobrien und den Ländereien der ehemaligen Wildermark scheinen die Erscheinungen erkennbar häufig von Adel zu sein, was darauf zurückzuführen sein mag, dass im Mittelreich traditionell nur diesem Stand das Recht und die Gnade zusteht, durch das Schwert zu sterben.
Die wohl bekannteste Erzählung vom Kopflosen Reiter besteht seit der Invasion der Verdammten des Dämonenmeisters Borbarad vor mehr als 20 Jahren. Als der Weidener Heerbann sich 1023 BF anschickte, den Sichelstieg zwischen den Herzogtümern Weiden und Tobrien von den Borbaradianern zurückzuerobern, fanden sich auch die berittenen Söldner der Uhdenberger Legion in seinen Reihen. Die Schlacht in der Bärenschlucht konnte nach harten Kämpfen schließlich zugunsten der kaiserlichen Truppen entschieden werden. Einem der Söldner wurde dabei der Kopf von einem mit den Borbaradianern im Bunde stehenden Perldrachen abgetrennt. Sein Haupt ging aber im Kampfgetümmel verloren. Seitdem plagt der ruhelose Geist die Einheimischen am Sichelstieg, die ihn mittlerweile nur noch furchtsam den *Uhdenberger* nennen. Besonders häufig wurde er in der Nähe der Schlucht gesichtet, in der er zu Tode kam.
In Thalusien haben die *Zalasaifim* genannten Elitesöldner des tyrannischen Sultans Dolguruk in jüngerer Zeit häufig ohne Grund in ihren Augen verdächtige Botenreiter hingerichtet, die sie als im Bunde mit den Rebellen des *Blauen Lotus* erachteten. Nun aber scheint sich das Schicksal zu wenden, denn seit einiger Zeit bekommt diese skrupellose Einheit von Schlagetots scheinbar ihre eigene Medizin zu schmecken. Vor allem an der Straße von Nabatil nach Thalusfurt geht jüngst die Angst vor der *Lotusprinzessin* um, einer kopflosen Reiterin, die tödliche Rache an den verhassten Schwertschatten übt. Sie erscheint urplötzlich, bringt immer wieder einzelne der Söldner zur Strecke und köpft diese angeblich mir ihren eigenen, in Thalusien auch *Kadikalam* genannten, Sichelschwertern.

Marbosängerin

»Ruh, Kindlein, ruh
Und mach die Äuglein zu
Singst fröhlich du und unbedacht
Dann kommt der Herrin Magd zur Nacht
Ruh, Kindlein, ruh
Leis, Kindlein, leis
Singt sie, zahlst du den Preis
Wer höret ihren Totensang
Dem wird in allen Gliedern bang
Leis, Kindlein, leis
Bet, Kindlein bet
Dass sie vorübergeht
Kannst Du ihre Klage hören
Wird sie Dich das Beten lehren
Bet, Kindlein, bet«
—Kinderlied aus der Warunkei, neuzeitlich

Die Marbosängerin (die es natürlich auch als männlichen Marbosänger gibt) ist zum Glück sehr selten, doch ihr Erscheinen wird überall gefürchtet. Sie wird auch *Klageseele* genannt, in den Schwarzen Landen *Magd der Untoten Herrin*, und die Novadis kennen die männliche Form des Geistes als *Ben Shie*, wörtlich etwa *Sohn des Verlustes*.

Die Marbosängerin kündigt sich dadurch an, dass eine Person des Nachts einen traurigen, klagenden Gesang vernimmt, der von nirgendwo zu kommen scheint und sie selbst in ihre Träume verfolgt. Auch wenn man einzelne Worte selten ausmachen kann, so schwingt doch eine unendliche Schwermut darin mit. Man meint, einen Totengesang zu hören, der das bevorstehende Ende beklagt. Nur die betroffene Person selbst hört diesen Gesang. Selten vernehmen besonders einfühlsame Wesen in ihrer Nähe eine schwermütige Melodie, ohne einzelne Worte zu verstehen.

Sucht man die Quelle des Gesanges, so kann man mit Glück einen Blick auf die Marbosängerin erhaschen. Sie gleicht einer alten Frau oder einem alten Mann mit wallenden Gewändern und Haaren sowie krallenbewehrten Händen. Sie sucht sich einen erhöhten Punkt in der Nähe der beklagten Person, z. B. eine Baumkrone, einen Turm oder einen Dachfirst, wo sie nachts mit tränenüberströmtem Gesicht ausharrt, die Lippen lautlos bewegend in einem Gesang, den außer der beklagten Person kaum jemand hören kann. Tagsüber ist die Marbosängerin unsichtbar, und nur mit magischen oder karmalen Methoden kann man sie in einem Gemäuer oder im Boden ruhend finden.

Die landläufige Meinung ist, dass die Marbosängerin den baldigen Tod der Person, die den traurigen Gesang hört, beklagt. In der Tat dauert es nie lange, bis die Person ein Unglück ereilt: Sie erleidet eine leichte Verletzung, die nicht heilt, sondern sich entzündet, sie stürzt unglücklich oder erliegt einer Krankheit. Doch auch wenn nichts dergleichen geschieht, wird die Person zusehends schwächer und kränklicher und siecht dahin. Oft dauert dieser Prozess Tage und Wochen, denn das Lied der Marbosängerin entzieht dem Opfer nur langsam die Lebenskräfte.

Der Name der Marbosängerin rührt daher, dass im weit verbreiteten Volksglauben der Geist von der Göttin Marbo, der Tochter des Totengottes Boron, gesandt worden ist, die den bevorstehenden Tod betrauert, der als Ratschluss ihres kaltherzigen Vaters angesehen wird. Gleichzeitig glaubt man, der Gesang soll die Todgeweihten auf ihr bevorstehendes Ende vorbereiten, ihnen die Kraft geben, sich auf das Unvermeidliche einzustellen. Hier, so glaubt man, zeigt sich die Rolle Marbos als Göttin der Schicksalsergebenheit.

Während einige, die den Gesang vernehmen, in ohnmächtige Wut und Trauer verfallen, unfähig, sich mit dem nahenden Tod abzufinden, machen andere in stiller Ruhe ihren Frieden mit ihrem Schicksal und stimmen sich und ihre Verwandten und Liebsten auf das bevorstehende Ende ein. So hat es sich vielerorts eingebürgert, dass man dem Geist, als Botschafterin der sanftmütigen Göttin Marbo, kleine Opfergaben bringt. Die Marbosängerin selbst jedoch scheint all diese Gaben zu ignorieren.

Nur wenige ahnen, dass die Marbosängerin selbst die Ursache für den schleichenden Verfall ist. Der Gesang der Marbosängerin ähnelt dem Todesfluch der Hexen und zieht langsam, aber sicher die Lebenskraft aus dem



Körper des Opfers. So wird es schwächer und schwächer, bis es schließlich stirbt. Im geschwächten Zustand, kurz vor dem Ende, kann es geschehen, dass bereits leichte Verletzungen oder Unfälle den vorzeitigen Tod bedeuten. Daher werden diese als Schicksalsschläge missinterpretiert, auch wenn der Tod eine mittelbare Folge des Gesanges ist.

Es ist noch niemandem gelungen, ein sinnvolles Gespräch mit einer Marbosängerin zu führen. Ihr Verstand scheint verwirrt oder in fernen Sphären zu schweben, als würde sie träumen. Das wenige, das man in vorsichtiger Annäherung aus ihnen herausbekommen hat, deutet darauf hin, dass sie ehrliche Trauer über das bevorstehende Schicksal ihres Opfers fühlt. In der Tat ahnen die Marbosängerinnen selbst meist nichts davon, dass sie selbst die Verursacherinnen des Unglücks sind.

Niemand weiß, welche Seelen bei ihrem Tode zu Marbosängerinnen werden oder wie sie ihre Opfer auswählen. Dabei scheinen sie nicht an einen bestimmten Ort gebunden zu sein. Haben sie gerade kein Opfer, durchstreifen sie ziellos das Land und halten sich von Sterblichen weitestgehend fern. Einige mächtige Geisterrufer sind jedoch in der Lage, sie zu rufen und eine ausgewählte Person mit ihrem Totengesang heimzusuchen.

Marbosängerinnen sind im Prinzip friedfertige Wesen, denen man sich für gewöhnlich auch gefahrlos nähern kann. Es handelt sich bei ihnen jedoch um überaus mächtige Geister, die sich sehr wohl zu wehren wissen. Sollten sie sich in der Ausübung ihres Gesanges gestört oder irgendwie bedroht fühlen, so werden sie zu schrecklichen Gegnern, die auf ein erschreckendes Repertoire an Geisterkräften und Zaubern zurückgreifen können, die sie auch gnadenlos einsetzen, um sich der Störenfriede zu erwehren.

In den Ländern um die Warunkei, wo die Marbosängerin vergleichsweise häufig anzutreffen ist, sehen die Menschen ihr Auftreten auch heute noch als Strafe der Herrin der Untoten, Thargunitoth. Zu Zeiten des Nekromantenrates, als das Wissen um die Beschwörung dieser Geister verbreitet war, wurden sie häufig herbeigerufen, um unliebsame Personen aus dem Weg zu räumen. Hier hat sich auch der Aberglaube festgesetzt, dass fröhliche Musik sie anlockt, weswegen dort das Singen, bis auf Thargunitoth gefällige Totenarien, vielerorts verboten ist.



Marbosängerin
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 16 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 16
FF 12 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 10
LeP 35 **AsP** 55 **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 11 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 10
Krallenhände: **AT** 15 **TP** 1W6+3 SP **RW** kurz
Schrei*: **FK** 15 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 SP **RW** 5/10/15
RS/BE: 1/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Schrei)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 13, Fliegen 12, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Willenskraft 10
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 12, Mal der Schwäche[AMAII115/GC217] 10; Dunkle Flammen 8, Todesgesang 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –4
Beute: keine
Kampfverhalten: Die Marbosängerin kämpft nur, wenn sie provoziert wird. Dann setzt sie zuerst Zauber ein, um ihre Gegner zu schwächen, und geht dann in den Nahkampf über.
Flucht: Verlust von 50 % der LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Marbosängerinnen sind mächtige Geister, die der Sage nach den bevorstehenden Tod einer Person in nächtlichem Trauergesang beklagen.
- **QS 2:** Ihr Gesang ist außer vom Todgeweihten auch von einfühlsamen Personen in dessen Nähe hörbar. Sie sind friedlich, können jedoch leicht provoziert werden und sind dann schreckliche Gegner.
- **QS 3:** Ihr Gesang ist die eigentliche Ursache für den Tod des Beklagten.

Sonderregeln:
*) *Klageschrei:* Der Schrei kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die hören können. Regeltechnisch funktioniert er wie ein FULMINICTUS, sodass die ZK des Ziels die FK erschwert, aber keine Verteidigung möglich ist. Der „Fernkampfangriff“ ist auch im Nahkampf einsetzbar. Der Einsatz kostet die Marbosängerin keine AsP.
Geisterfähigkeiten: Die Marbosängerin verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Grabeskälte*, *Macht des Jenseits* und *Machtvoller Geist* (siehe ab Seite **141**).
Geister-Regeln: Für die Marbosängerin gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).
Zusätzliche Bitten:
Abgesang: Ist die Bitte erfolgreich, so wird die Marbosängerin ihren Totengesang gegen ein bestimmtes Opfer einsetzen, bis dieses stirbt (verbraucht alle Bitten, mindestens 3).

Nachtalp

»Wenn ein Nachtalp, wie vermutet, die Alpträume, die er seinem Opfer bringt, tatsächlich aus dessen Unterbewusstsein gebiert, hat er dann ausschließlich ... vielleicht sogar nur unterbewusst ... Zugriff auf die ureigenen Ängste des Subjekts? Ist es ihm vielleicht darüber hinaus möglich, das Unterbewusstsein des Träumers gezielt zu manipulieren, ihm vielleicht sogar neue Ängste einzupflanzen? Oder gar Erinnerungen oder Wissen zu entreißen, das er sonst nicht preisgeben würde? Ich werde einen mächtigen Nachtalp unter meinen Willen zwingen müssen, um sicherzugehen. Wer ...«
—Archon Megalon, in einem Selbstgespräch, 1020 BF

Zu den rätselhaftesten und wohl auch gefährlichsten Geistern gehört der Nachtalp (Mz.: Nachtalpe), dem sogar die Fähigkeit nachgesagt wird, unter bestimmten Bedingungen ins Leben zurückkehren zu können.
Nachtalpe gibt es überall dort, wo Missgunst, Neid, Niedertracht, Hass und Brutalität das Leben eines Kulturschaffenden prägen können. Sie entstehen meistens aus den ruhelosen Seelen von Verbrechern oder Kulturschaffenden aller Art von übelster Gesinnung. Häufig waren sie einst Mörder, Dämonenpaktierer oder Anhänger des Namenlosen und werden noch im Tode von einem unstillbaren Rachedurst angetrieben. Seltener ist es ein Schwur, der ihre Seele in der 3. Sphäre bindet und sie keine Ruhe finden lässt. Meistens können sie sich nicht weiter als 1 Meile vom Ort ihres Todes oder ihrer Beschwörung entfernen, aber es gab in der Vergangenheit immer wieder Ausnahmen von dieser Gesetzmäßigkeit.

Allen Geistern dieser Art ist gemein, dass sie nicht nach der Erlösung ihrer Seele, sondern nach Lebenskraft streben, um selbst wieder ins Leben zurückzukehren und ihr vermeintliches Schicksal zu erfüllen. Wenn sie nicht bewusst beschworen werden, ist es ihr unbändiger Lebensdurst, der sie antreibt.
Sie suchen ihre Opfer im Schlaf heim und dringen in deren Träume ein. Dadurch sind sie in der Lage, sich die Lebenskraft ihrer Opfer einzuverleiben und selbst stärker zu werden, denn die Macht eines Nachtalps ist direkt an die von ihm bereits gesammelte Lebenskraft gekoppelt. Die Träume ihrer Opfer werden durch den Entzug der Lebenskraft zu schrecklichen Alpträumen, die sich aus dem Unterbewusstsein und den Urängsten des Träumenden speisen. Sie handeln auf erschreckende Art und Weise von den Todesarten, vor denen sich das Opfer am meisten fürchtet, häufig vom Ertrinken, Ersticken oder langsam bei lebendigem Leib gefressen zu werden oder zu verfaulen – niemals jedoch von kurzen oder schmerzlosen Todesarten. Der Träumer hat immer ausreichend Zeit, sich seines Sterbens im Traum bewusst zu werden und wacht erst am Ende – oft panisch und meist schweißgebadet – auf.
Die Erinnerung an diese Art von Alptraum ist immer sehr plastisch und verhallt nicht so schnell wie bei einem gewöhnlichen Traum. Oft haben die Träumer auch das Gefühl, dass sie kaum atmen können und verspüren einen Druck auf ihrer Brust, den Alpdruck. Man erzählt sich, dass dieser Alpdruck daher stammt, dass der Nachtalp des Nachts auf der Brust des Schlafenden gehockt hat.





Nachtalp
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 13 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11
FF 11 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 11
LeP 75* **AsP** 32 **KaP** – **INI** 16+1W6
AW 14 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 10
Waffenlos: **AT** 12 **TP** 1W6 SP** **RW** kurz bis lang
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine / Wahrer Name
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I, Kampfreflexe I, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I
Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 8, Verbergen 11, Willenskraft 8
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 12; Alptraumbote 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Nachtalpe vermeiden Kämpfe, wenn sie es können, und rauben stattdessen ihren Opfern im Schlaf deren Lebenskraft. Zum Kampf gezwungen, versetzen sie ihren Gegner zunächst mit einem HORRIPHOBUS in Angst und Schrecken und greifen ihn danach im Nahkampf an, um ihm seine Lebenskraft zu rauben.
Flucht: Verlust von 50 % der LeP (siehe Kampfverhalten)
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Nachtalpe sind böse Geister, die ihren Opfern Alpträume bringen.
- **QS 2:** Oft handelt es sich um die ruhelosen Geister von Verbrechern oder Personen mit übelster Gesinnung. Durch die von ihnen gebrachten Alpträume können sie ihren Opfern deren Lebenskraft rauben.
- **QS 3+:** Wenn ein Nachtalp genug Lebenskraft geraubt hat, kann er wieder eine physische Gestalt annehmen und sein Unwesen fortan wieder als Lebender treiben.

Sonderregeln:
*) *Geisterfähigkeiten:* Nachtalpe verfügen immer über die Geisterfähigkeit *Entzug der Lebenskraft* (siehe Seite **142**).
Begrenzung: Nachtalpe können sich nicht mehr als 1 Meile vom Ort ihres Todes oder ihrer Beschwörung entfernen, solange sie nicht über die Geisterfähigkeit *Entfesselt* verfügen.
Macht der Lebenskraft: Für jeweils volle 100 LeP, die ein Nachtalp gesammelt hat, steigen seine Eigenschaften, seine SK und ZK, seine TP, seine AT, PA und der RS um +1, seine Fertigkeiten um +2, außerdem wird es jeweils um 1 Punkt schwieriger, den Nachtalp herbeizurufen.
Geister-Regeln: Für Nachtalpe gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Wenn ein Nachtalp in die Träume eines Schlafenden eindringt, dringt er automatisch auch in das Unterbewusstsein seines Opfers ein. Dadurch hat er Zugriff auf dessen Wissen und Erinnerungen, allerdings nur in einer sehr ungeordneten, traumartigen und chaotischen Art und Weise, in der sich nur der Geist des Träumenden selbst wirklich zurechtfinden kann. Es ist dem Nachtalp auf diesem Weg und durch eine subtile Manipulation der Träume sogar möglich, seinem Opfer Botschaften zukommen zu lassen. Für das Opfer sind diese jedoch meist verwirrend und nur schwer zu deuten, geschweige denn zu verstehen.
Nur selten sind die Opfer eines Nachtalps sich dessen Gegenwart bewusst und oft ist er längst verschwunden, wenn der Träumer erwacht. Außerhalb der Träume ist der Nachtalp in den meisten Fällen unsichtbar, es wurde jedoch auch schon davon berichtet, dass das Opfer eines Nachtalps im Augenblick des Erwachens noch eine schattenhafte Gestalt davonhuschen sah.
Die Präsenz eines Nachtalps geht bisweilen mit der spontanen Manifestation ungewöhnlicher Dinge einher, mit denen er eine starke Verbundenheit aufweist, wie z. B. Blut bei einem Mörder, Salzwasser bei einer Seefahrerin, oder Dinge aus der Heimat oder vom Ort des Todes des Geistes. Derartige Manifestationen sind selten, aber meistens darauf zurückzuführen, dass der körperlose Geist mit unbelebter oder belebter Materie interagiert, beispielsweise wenn er durch eine Wand oder den Körper eines Lebenden schwebt. Der Geist ist für gewöhnlich nicht oder kaum in der Lage, sich verbal zu verständigen. Er kann sich allenfalls mit einem beängstigenden und verzerrten Flüstern bemerkbar machen. Eine Ausnahme stellt hier ein Beschwörer dar, der den Geist sowohl sehen wie auch mit ihm kommunizieren kann.
Nachtalpe sind aus verschiedenen Kulturen und Spezies bekannt. Am häufigsten sind sie unter Menschen zu finden, aber auch von Elfen, Zwergen, Orks und sogar Geschuppten weiß der Eingeweihte, dass ihre Seelen zu einem Nachtalp werden können. Nur in wenigen apokryphen Schriften niedergelegt und wenigen Experten bekannt ist, dass auch übernatürliche Lebewesen wie Drachen, Feen und andere Kreaturen, die eine Seele haben, zu einem Nachtalp werden können.
Sinistre Beschwörer rufen einen Nachtalp, um ihn auf ein oder mehrere Opfer zu hetzen – meistens, um ihnen Alpträume zu bescheren oder sie langsam zu schwächen und dahinsiechen zu lassen, möglicherweise sogar, um sie auf subtile Weise umzubringen. In seltenen Fällen wurde ein Nachtalp auch schon gerufen, um unbemerkt an das Wissen eines Opfers zu gelangen, das ihm unbemerkt im Schlaf entrissen wird. Nur die verrufensten Geisterbeschwörer würden einen Nachtalp beschwören, um einen Handel mit ihm einzugehen, weil sie sich Wissen, Dienste oder Fähigkeiten von ihm erhoffen, wenn er erst wieder ins Leben zurückgekehrt ist. Bei einem solchen Bündnis verschreibt der Zauberer sich dann dem Nachtalp, um ihm beim Raub der notwendigen Lebenskraft zu unterstützen, indem er dafür sorgt, dass der Geist ungestört bleibt oder Opfer erhält, die sich nicht wehren können.

Nachtbuhler

»Nur einfältige Tölpel – ja, Eleve Töpfer, ich schaue in Eure Richtung – begehen den Fehler und halten den Nachtbuhler und den Nachtalp für ein und dasselbe Wesen. Dieser Fehler mag zwar verständlich sein, da sich beide auf eine ähnliche Art verhalten, entschuldbar ist er aber nicht! Nur wer den feinen Unterschied erkennt, ist dazu in der Lage, die Geister zu verstehen und mit ihnen umzugehen.
Der Nachtbuhler sucht Schlafende heim und entzieht ihnen durch lüsterne Träume ihre Lebenskraft. Dieses spezielle parasitäre Verhalten mag dem ein oder anderen durchaus angenehm erscheinen, die Folgen daraus sind jedoch fatal. Anhaltende Müdigkeit, Kraft- und Antriebslosigkeit führen zu Unachtsamkeit und Schlamperei. Was geschieht, wenn man bei einem INVOCATIO kurz einnickt, können Euch die Collegae aus dem dämonologischen Fachbereich sicher anschaulich erläutern. Die Heimsuchung durch einen Nachtbuhler ist demnach weniger erschreckend, aber nicht weniger gefährlich als bei anderen Geistererscheinungen. Als Opfer kann jeder infrage kommen, jedoch scheint es dem Nachtbuhler bei besonders triebhaften Personen leichter zu fallen. Dadurch werden häufig Heranwachsende, die gerade erst ihren Fortpflanzungstrieb entdecken, oder sehr Wollüstige zur Beute des Nachtbuhlers.
Würde die Klasse jetzt das Kichern einstellen, damit wir fortfahren können? Und nein, Eleve Töpfer, die Quartiere der Scholaren werden nicht von einem Nachtbuhler heimgesucht, die frivolen Träume sind ganz allein das Werk Eurer eigenen Lüsternheit.«
—Magister Extraordinarius Lirobal Credo, Vorlesung an der Halle der Geister zu Brabak, neuzeitlich

Generell ist der Nachtbuhler nicht sichtbar. Nur wenn er gerufen wird oder wenn es ihm hilft, ein Opfer empfänglicher für sich zu machen, erscheint er in seiner früheren Daseinsform. Allerdings ist dieses Erscheinungsbild oft von anziehenderem und erregenderem Aussehen, als es die Person zu Lebzeiten tatsächlich war. Dadurch kommt es bei den Sterblichen eher zu einem angenehmen Schrecken, wenn sie diesem Geist begegnen. Nachtbuhler sind eher selten, da sie nur entstehen können, wenn das Opfer einer Lamijah – eines Vampirs aus dem Gefolge der Erzdämonin Belkelel – beim Raub seiner Lebenskraft ums Leben kommt, und selbst dann ist das nicht immer der Fall. Zudem scheinen auch nur aus menschlichen Opfern solche Geister zu entstehen, zwergische oder elfische Nachtbuhler sind nicht möglich.
In Regionen wie dem ehemaligen Oron, wo der dämonische Einfluss von Belkelel oder ihrer Dienerin Madaraestra wirkte, oder an Orten, die sich eine Lamijah als Jagdrevier ausgesucht hat, kann man den Nachtbuhlern noch am ehesten begegnen. Sie gehören zu den ortsgebundenen Geistern und suchen den Ort ihres Ablebens heim. Dabei können sie ihre Wirkungsreichweite durch die entzogene Lebenskraft ihrer Opfer langsam erhöhen, sodass sich ein umtriebiger Nachtbuhler in einer kleineren Stadt durchaus überall manifestieren kann. Das bedeutet allerdings nicht, dass ein Schamane oder ein anderer Magiebegabter diesen Geist nicht temporär an ein Objekt binden oder ihn auf eine bestimmte Person ansetzen kann.
Die typischste Fähigkeit eines Nachtbuhlers ist sicherlich die Traumbeeinflussung. Denn erst durch das Einwirken auf Schlafende und das Eingeben von masochistischen oder blutig-erotischen Träumen ist er in der Lage, sich mit der Lebenskraft seiner Opfer zu stärken. In diesen Träumen kann er jede beliebige Form oder jedes Aussehen annehmen und ist nicht mehr an sein früheres Erscheinungsbild gebunden. Dadurch kann er indirekt sein Opfer beeinflussen, mit ihm kommunizieren oder falsche Visionen schicken. Der Nachtbuhler ist



aber nicht in der Lage, sein Opfer zu einer Tat zu zwingen oder ihm ein einen Befehl zu erteilen, den es im Wachzustand befolgen muss. Es genügt jedoch oft bereits die Aussicht auf einen weiteren erotischen Traum oder die Hingabe zu den verführerischen Künsten des Geistes, um die Opfer aus freiem Willen in seinem Sinne handeln zu lassen.

Je stärker ein Nachtbuhler ist, umso geschickter ist er auch darin, den Schlafenden in den Träumen zu halten. Dies ist ihm aber nicht unbegrenzt möglich: Berührt Sonnenlicht den Schlafenden oder wird er geweckt, muss der Nachtbuhler seine Kontrolle aufgeben. Spätestens zur Mittagsstunde bricht aber auch der Bann des stärksten Geistes und er lässt einen erschöpften Langschläfer zurück.

Während der Nachtalp den Schlafenden durch Furcht ihre Lebenskraft entzieht, sind es beim Nachtbuhler Begierde und Wollust. Dadurch werden Heimsuchungen durch ihn weniger häufig entdeckt, denn schließlich sind derartige Träume nicht ausschließlich unangenehm, und nicht jeder erzählt überall herum, dass er in der letzten Nacht einen erotischen Traum hatte. Erst wenn das Opfer trotz ausreichender Schlafphasen an Erschöpfung leidet, fahrig wirkt und handelt oder ein zunehmend ungesundes Äußeres zeigt, kann Verdacht aufkommen. Rosenduft erschwert dem Nachtbuhler das Eindringen in die Träume der Schlafenden. So können Rosenwasser oder ein frischer Strauß Blumen in der Nähe der Schlafstätte die Heimsuchung für kurze Zeit unterbinden. Geweihter Boden der Götter Boron oder Rahja hält diesen Geist zwar nicht auf, schwächt ihn aber erheblich, sodass er Tempel meist meidet.

Die Erlösung eines Nachtbuhlers ist ein sehr schwieriges Unterfangen. Es ist nicht damit getan, den Grund seines Daseins – also die Lamijah – zu beseitigen und so seinen Tod zu sühnen. Erfolg verspricht, den Traum des Nachtbuhlers durch luzide Meditationstechniken oder durch Eingriffe von außen zu verändern, um den Geist an eine rahjagefällige Liebe und Leidenschaft zu erinnern, die er durch seinen Tod vergessen hat. Das luzide Träumen ist eine besondere Fähigkeit, die nur schwer zu erlernen ist. Einfacher gestaltet es sich mit einer angeleiteten Traumreise, die von einigen Geweihten oder Magiebegabten praktiziert werden kann.

Wird ein Nachbuhler für einen Dienst gerufen, so sind häufige Bitten an ihn die Heimsuchung einer bestimmten Person, das Eingeben eines Traumes oder eine Information, die der Geist seinem Opfer im Traum entlockt. Nichtmenschliche Völker wie Zwerge oder Elfen können zwar auch Ziel eines Nachtbuhlers werden, jedoch werden Menschen als Opfer bevorzugt, da sie anscheinend empfänglicher für die erotischen Träume sind.



Nachtbuhler
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 12 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13
FF 12 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 15
LeP variabel* **AsP** 32 **KaP** – **INI** 15+1W6
AW 10 **SK** 4 **ZK** 3 **GS** 10
Waffenlos: **AT** 15 **TP** 1W6 SP* **RW** kurz bis lang
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I
Talente: Betören 4, Einschüchtern 4, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Überreden 8, Verbergen 7, Willenskraft 7
Zauber: Horriphobus 7; Alptraumbote 11
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Nachtbuhler versuchen unbemerkt in die Träume eines Opfers einzudringen. Im Kampf hüllen sie ihren Gegner in einen blutroten Nebel ein und entziehen ihm so Lebenskraft.
Flucht: individuell
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Nachtbuhler sind Geister, die bei Schlafenden erotische Träume auslösen können.
- **QS 2:** Durch diese Träume rauben sie dem Opfer seine Lebenskraft und lassen es geschwächt zurück.
- **QS 3+:** Ein Nachtbuhler entsteht meist dadurch, dass eine Lamijah, ein Vampir aus dem Gefolge der Erzdämonin Belkelel, einen Menschen tötet.

Sonderregeln:
) Geisterfähigkeiten:* Nachtbuhler verfügen immer über die Geisterfähigkeit *Entzug der Lebenskraft* (siehe Seite **142).
Erotischer Alptraum: Ein Nachtbuhler kann mittels der Geisterkraft *Alptraumbote* nur in den Traum eines einzelnen Schlafenden gleichzeitig eindringen. Die von ihm verursachten Alpträume haben stets einen erotischen Kontext mit spürbarem Einfluss der Erzdämonin Belkelel.
Begrenzung: Nachtbuhler können sich nicht mehr als 7 Schritt vom Ort ihres Todes entfernen.
Erweiterung der Begrenzung: Ein Nachtbuhler kann seine Begrenzung erweitern. Pro vollen 50 LeP steigt sein Radius, in dem er sich bewegen kann, um 50 Schritt.
Geister-Regeln: Für Nachtbuhler gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Phantrajin

»Das Tsagesicht Borons oder das Borongesicht Tsas, so nennen einige den Phantrajin. Er verbirgt sich in Vorratsgefäßen dunkler Keller, kriecht unter Betten, um den Eingeschlafenen wild schreiend und mit wedelnden Armen zu schrecken oder an der Nase zu kitzeln. Spiegelbilder verzerrt er, Stacheliges gelangt in Schuhe, Spielsteine an die unmöglichsten Orte. Tiergatter werden geöffnet, Saat und Erde in Zinsspindelrechenmaschinen gestreut. Wichtige Notizen tauscht er gegen solche voll kreativer Beschimpfungen aus, und Wachhabende stürzen über zusammengeknotete Nesteln. Man hört von verschwundenen Gegenständen, die hoch oben auf Bäumen auftauchten, unerklärlicherweise nassen Socken, verblätterten Buchseiten sowie Unmengen von herbeigelockten Käfern in Wohn- und Schlafstuben – oder Illusionen davon. Überhaupt hat der Geist ein besonderes Verhältnis zu Insekten, die ihm gelegentlich zu Diensten sind. Wenn stattdessen Noralec-Ottern in Shataksäcken lauern oder sich aus dem Schlaf Hochschreckende an einem vorstehenden Nagel ein Auge ausstechen, dann mag der Spaß für die Lebenden aufhören – ein Phantrajin in der zweiten, offensiv lebensfeindlichen Existenzphase kommt dabei aber erst auf den Geschmack.«
— Tijakasab die Erhebende, Abgängerin des Beschwörerkreises von Karasuk, 1041 BF

»Die Insulaner kennen das Jenseits nicht, in ihrer Religion gibt es keine Höllen oder Paradiese. Sie leben im Jetzt und wenn das vorbei ist, beginnt alles von Neuem. Was also muss für sie ein Geist sein, der verweilt, und sei er ein koboldhafter Spaßmacher wie der, den sie Phantrajin nennen? Das Allerschrecklichste! Für uns hingegen war die Begegnung mit der Schauergestalt nurmehr ein groteskes Ärgernis mit einem Humor, der so wenig nachzuvollziehen ist wie der aller Maraskaner. Erschreckt hat er uns und wie wahnsinnig gelacht. Wir brachen das Lager ab und setzten den Weg fort – dem Verdammten wollte niemand länger ausgesetzt sein. Schlimmer waren nur diese Insekten, die dir in dein Hemd kriechen und dich stechen, sodass du Tage mit Fieber daniederliegst. Unglückselige Insel!«
—aus dem Tagebuch des Soldaten Helmbrecht Schetzeneck, 1003 BF



Der Begriff *Phantrajin* (Mz.: *Phantrajinim*) bezeichnet auf Maraskani ein Wesen, das aus dem steten Wechsel von Tod und Wiedergeburt gerissen wurde. Speziell gemeint ist damit ein Totengeist, der nur auf der Insel vor der Ostküste Aventuriens entsteht.
Grund für dieses lokale Phänomen ist eine Eigenart Maraskans, denn nur eine Seele, die von einem insektoiden Geschöpf des Dschungels wie dem *Heerbann der friedlichen Schwestern* getötet wurde, kann derart an das Bannland gebunden werden, dass sie das Diesseits nicht verlässt. Vorwiegend findet dies an einflussreichen Orten statt, die im tiefen Regenwald von der Kraft des pulsierenden Lebens durchdrungen sind. Daher wandeln diese Geister meist im Bannland, wo der Dschungel dicht ist, und selten an den besiedelten Küstenstreifen.
Es besteht sogar die Möglichkeit, dass andere Geister, wie die verwandte *Gefesselte Seele,* unter den genannten Faktoren zu einem Phantrajin werden, denn wie die Achaz sagen, ist Maraskan die Insel des Wandelbaren.
Tagsüber könnte man den Phantrajin für einen blassen, aber durchaus lebendigen Menschen halten, der Leute in die Irre führt und sie mit mehr oder weniger herzhaften Späßen hereinlegt – solange man seine scheußliche, von Insekten bevölkerte Rückansicht nicht sieht. Instinktiv wendet der Geist seinem Gegenüber niemals den Rücken zu. Nach Sonnenuntergang ändert sich seine Gestalt: Dunkle Käferaugen und schwarze Zähne, manchmal sogar Mandibeln, prägen dann das Aussehen des Phantoms. Mitunter zeigt er in der Dunkelheit ein gefährlicheres Gesicht, was ihn zu einem zwiegespaltenen Wesen macht, das auf gewisse Weise die Ambivalenz des Eilands verkörpert, wie den lustig-lauten Menschenschlag, den die Mittelländer nicht immer ernst nehmen, der aber gleichzeitig sein Zuhause gnadenlos verteidigt.
Es kursiert unter wenigen Gelehrten die Vermutung, dass die Seele schelmisch und harmlos ist, solange sie nicht begreift, dass sie tot ist. Es können Jahrzehnte vergehen, ohne dass dieser Fall eintritt. Die Neckerei mag ein unterbewusstes Klammern an das Leben und die Überspitzung guter Laune sein, wenngleich der Geist ahnt, dass etwas nicht stimmt. Sobald ihm von einem Lebenden ins Gesicht gesagt wird, dass er tot ist, verfällt er in Wahnsinn und wird gefährlich wie eine Maraske, die um ihr Futter betrogen wurde. Der Geist entwickelt eine neidische Abscheu gegen das Leben, sodass seine Streiche sadistischer und grausamer werden. Seine Zunge wird zum nadelspitzen Stechrüssel eines Moskitos, mit dem er Lebenskraft saugen kann. Sobald er einmal den schützenden Kokon des Nichtwissens verlassen hat, gibt es keine Umkehr.

Der Phantrajin ist in der Lage sich zu manifestieren, wenn er den Lebenden mehr oder weniger lustige Streiche spielt, was ebenfalls dazu beiträgt, dass neu Erwachte nichts von ihrem Zustand ahnen – wer hat schon von Geistern gehört, die stofflich sind? So harmlos die Scherze oft sind, so ist es vorgekommen, dass sich buchstäblich zu Tode erschrocken wurde. Er lehrt das Fürchten, aber auch das Lachen. Sein Humor ist bitter, doch nicht minder amüsant. Er ist grundlegend weder gut- noch bösartig und folgt versessen dem Wunsch, Unsinn Raum zu geben.

Viele Dschungeldörfler betrachten Phantrajinim nicht als Totengeister, sondern als Echo eines Verstorbenen, das von der Lebendigkeit ihrer Heimat erzeugt wird. Geistwesen jeder Art sind für sie ein unaussprechliches Grauen, da die Herauslösung aus der Wiedergeburt der schlimmste aller Frevel und die höchste Strafe ist. Abseits der gangbaren Wege nennt man die Gestalt den *Ka'Navjin* (Mz.: *Ka'Navjinim*), den „kleinen Wiederkehrer". Er gilt als Wesen Tsas, ein von Menschen nicht zu begreifendes Geschöpf und Teil ihres wimmelnden Gefolges (auch wenn er das in Wahrheit nicht ist). Er soll dem Volksglauben nach Streiche nutzen, um die Lebenden daran zu erinnern, dass das Leben kurz ist und die Welt schön und nicht alles allzu ernst genommen werden darf.

Bemerkenswert ist, dass eine Berührung durch einen Phantrajin die Lebenslinien der Hand eines Menschen ändern kann. Schwangere sollen bei seiner Anwesenheit im Schlaf singen oder lachen, auch deshalb wird er mit Tsa verbunden.

Wer sich humorvoll zeigt, wird von ihm verschont, denn Verbissenheit und Ernsthaftigkeit ziehen ihn an. Eine grinsende Maske soll helfen, eine Begegnung abzuwenden. Phantrajinim fürchten Feuer, da ihre insektoiden, durchaus lebendigen Begleiter darin sterben.

Je mächtiger der Geist, desto größer sein Einfluss auf Käfer und andere Insekten. Die Mächtigsten sind den Insekten auch optisch am ähnlichsten. Inmitten des Bannlands gibt es Gerüchten zufolge eine junge, geisterhafte Frau mit feinen Insektenflügeln unter Käferflügelschalen, begleitet von Illusionen schwarzer Käfer, einer dunklen Welle gleich. Sie selbst kann zu einer Vielzahl Käfer zerfallen.

Schwächere Geister können inmitten des krabbelnden Dschungelgeziefers lediglich ein neckendes Flüstern am Ohr des Wanderers sein. Eine Verbindung des Phantrajin zum sagenumwobenen maraskanischen Schmetterlingsmann ist nicht bekannt, aber denkbar.

Das Auffinden und Zerbrechen der Gebeine ist die gnadenvollste Methode, einen Phantrajin zu erlösen. Das Erfüllen einer vermeintlich noch unerfüllten Aufgabe wird nicht helfen: Alle unerfüllten Angelegenheiten der Lebzeit haben Platz gemacht für die Aufgabe, dem Ernst der Welt mit Schabernack zu begegnen.



Phantrajin
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 12 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12
LeP 20 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 12+1W6
AW 12 **SK** 4 **ZK** 6 **GS** 9
Waffenlos: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W3 SP **RW** kurz bis lang
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine / Angst vor Feuer II
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 4, Fliegen 0, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 0, Sinnesschärfe 12, Verbergen 15, Willenskraft 9
Zauber & Geisterkräfte: Krabbelnder Schrecken[AMAII112/GC202] 12, Motoricus 7; Heimsuchung 8, Manifestation 10, Phantasma 10
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: Käferschalen
Kampfverhalten: Phantrajinim nehmen an Kämpfen teil, wenn ihr Herbeirufer sie darum bittet oder wenn sie in der Nacht allein mit einem Sterblichen sind. Sie verstecken sich immer wieder im Unterholz und schlagen schnell und kurz zu.
Flucht: Verlust von 75 % der LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Der Phantrajin ist ein Geist, der nur auf der Insel Maraskan vorkommt.
- **QS 2:** Nicht nur gebürtige Maraskaner können Phantrajinim werden, sondern ein jeder, der unter besonderen Umständen im Dschungel auf der Gift-insel stirbt.
- **QS 3+:** Spezielle Insekten des tiefen Dschungels sollen der Grund für diesen besonderen Geist sein, der meist friedfertig und sogar ein Spaßmacher ist – aber eben nicht immer.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Der Phantrajin verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeit *Geisterpoltern* (siehe Seite **142**).
Großes Krabbeln: Der Geist erzeugt in einer Zone von 16 Schritt die Illusion abertausender Insekten. Das Trugbild wirkt wie die Geisterkraft *Phantasma* (siehe Seite **145**).
Geister-Regeln: Für den Phantrajin gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Poltergeist

»Ich wusste es die ganze Zeit! Na ja, hätte es wissen müssen. Ständig verschwand irgendetwas und tauchte sonst wo im Lager oder Hof wieder auf. All die scheinbar verlegten Werkzeuge, die doch gerade noch hier waren und jetzt dort. Und dann all die ›zufälligen‹ Verletzungen, wenn der Stahl mal wieder zu heiß war, wenn die Zangen mir auf die Zehen und die Hufeisen von der Wand fielen. Meine Nachbarn sagten noch, so einen großen Pechmagneten wie mich gäbe es keinen zweiten in Meilersgrund. Und ich hab's ihnen abgenommen, hab an Pech und göttliche Fügung geglaubt. Phex zwinkerte halt wohl lieber anderen zu, dachte ich. Aber es wurde immer schlimmer. Der Amboss hätte mir fast das Bein zertrümmert! Die Esse beinah das Gesicht verbrannt! Das war doch nicht normal! Ich hab dann nochmal bei dem ehemaligen Besitzer Torbener nachgefragt, warum er mir damals so einen guten Preis gemacht hatte. Aber der war schon nicht mehr ganz richtig beieinander. Der hätte besser mal hier im Kloster gesessen statt mir! Jedenfalls faselte der sabbernde Alte was von seinem Sohn und Wutanfällen und dann irgendeine Sache mit einem Schwert für den Hauptmann der örtlichen Spießgesellen und einem Unfall – oder vielleicht war es auch ein Duell oder ein Eifersuchtsmord. Er fing dann an zu weinen und ich bekam nichts mehr aus dem Alten heraus. Und ein paar Tage später geschah es: Ich hatte spät abends noch eine Achse repariert, gute Arbeit war das. Als das Ding sich plötzlich vor meinen Augen in die Luft hob und umherwirbelte wie die Blätter einer Windmühle im Orkan. Das Teil wog mindestens 20 Stein, pures Eisen! Und es versuchte mir den Schädel einzuschlagen. Ich wich gerade noch aus, suchte Deckung unter einem Pult. Da flogen mir auch schon die schweren Hufeisennägel wie ein Geschwader tollwütiger Karakilim direkt ins Gesicht. Könnt Ihr euch das vorstellen, Eure ... äh ... Eminenz? Ich hielt schützend die Arme hoch und die Nägel rammten sich tief in meinen Arm. Hier, seht selbst, diese Wunden haben sie mir gerissen! Aber das Allerschlimmste – das, weshalb ich hierherkam – war diese Grimasse. Aus dem Dunkel meiner Schmiede heraus blickte mich von hinter all den wirbelnden Gegenständen eine so von Hass erfüllte Fratze an, dass mir das Blut in den Adern gefror. Ich schwöre, das war der tote Torbener-Sohn. Und dann weiß ich nur noch, dass ich rannte und rannte.«
—Bericht des Alrik Schmiedherr, notiert im Kloster der stillen Einkehr bei Gareth durch Abt Bogumil Radomar, Praios 1042 BF

Im Gegensatz zu vielen anderen Arten von Geistern, die als spektrale Gestalten durch Materie hindurchwandeln und sie nicht fassen können, so als existiere sie nicht für sie, sind Poltergeister Manipulatoren toten Materials. Selbst zwar nicht-stofflich und unsichtbar, spürt man ihre Anwesenheit meist erst durch das Zerspringen, Umherwirbeln und Herumfliegen von Gegenständen. Nichts scheint sicher vor diesen Geistern, die wie eine zerstörerische Naturgewalt alles durcheinanderbringen. Ein Lebender erblickt üblicherweise zuerst ihr Wirken und die Spuren ihrer Zerstörung. Lediglich wenigen Einzelnen zeigen sich diese Geister – um sie zu Tode zu erschrecken, denn ihr Antlitz ist eine vor Wut und Zerstörungslust verzerrte Grimasse.
Die Existenz von Poltergeistern hängt oft an Orten oder Gegenständen, was eine Erklärung für ihre Fähigkeiten zur stofflichen Manipulation sein mag. All ihr Denken und Fühlen ist auf tote Dinge fokussiert, während alles Lebende meist nur mit Hass und Zorn bedacht wird und – aus ihrer Sicht – zerstört oder vertrieben



werden muss. Auch hier mag die Art ihrer Entstehung eine Erklärung bieten, denn die Gründe für ihr verfluchtes Dasein zwischen Diesseits und Jenseits liegen teilweise in zutiefst ungerechten, bitteren Schicksalen, denen sie im Leben hilflos ausgesetzt waren, teilweise aber auch in einem bereits zu Lebzeiten stark entwickelten Zorn auf alles und jeden, der sie zu grausamen Taten trieb. So können sowohl zu Unrecht eingekerkerte Seelen in düsteren Verliesen wie auch despotische Herrscher in ihren Thronsälen als Poltergeister weiterexistieren. Ebenso können die Geister zutiefst unglücklich Verliebter an die geschenkte Halskette ihres oder ihrer Liebsten gebunden sein, genauso wie ein skrupelloser Söldner an ein Goldstück aus seinem Blutgeld.

Natürlich kann ein Poltergeist auch bewusst gerufen werden, um Chaos zu stiften oder Orte unbewohnbar zu machen. Poltergeister existieren in fast allen Kulturen, wobei jene, deren Individuen viel Tand und Besitz um sich haben und dadurch viel Habgier, Zorn und Neid entwickeln können, häufiger mit Poltergeistern zu tun haben. Wo ein ausgeglichener, naturnaher Lebensstil vorherrscht, poltert es seltener.

Durch ihre Fähigkeit, tote Materie als blitzschnelle Waffen, schwere Geschosse und tödliche Fallen zu verwenden, gepaart mit ihrer alles bestimmenden Wut, sind diese Geister außerordentlich gefährlich. Diese Gefahr ist stark körperlicher Natur. Opfer von Poltergeistern brechen sich das Genick beim Sturz von Treppenabsätzen, werden von ihren eigenen Rüstungen zerquetscht, von fliegenden Messern erstochen, von Seilen erwürgt oder von Stangen durchbohrt. Mehr oder weniger *alles* kann in der Reichweite eines Poltergeists zur tödlichen Waffe werden, wirkt es auch noch so harmlos.

Zur Erlösung kann zum einen der Gegenstand oder Ort zerstört werden, an den der Geist gebunden ist. Das mag ihn innerlich nicht unbedingt von seinem Leid erlösen, schickt ihn aber ins Jenseits, und sei es auch in die Niederhöllen, denn er braucht seinen stofflichen Anker, um in der 3. Sphäre zu existieren. Die sicherlich schwierigere, für den Geist aber oft tatsächlich erlösendere Variante ist jene, die Ursachen seines Zorns zu erkennen und für Gerechtigkeit oder Besänftigung zu sorgen. Ein Unrecht muss wiedergutgemacht oder der Geist muss vom Zustand der andauernden Wut kuriert werden – was sehr schwer ist, wenn er gerade seine volle Aufmerksamkeit darauf richtet, dem Geisterflüsterer mit schwirrenden Sicheln, pfeifend einschlagenden Steingut-Tiegeln und strangulierenden Hemdsärmeln nach dem Leben zu trachten. Dennoch ist es ein möglicher Weg, beispielsweise indem man ihn glaubhaft und ehrlich, untermauert mit Dingen oder Personen aus seinem einstigen Dasein, an das Gute in seinem Leben erinnert – oder auch daran, was andere, geliebte Menschen von ihm denken würden.

Geister, die bereits lange und an einen Ort gebunden poltern, können sich hingegen – insbesondere im Amalgam mit den Opfern ihrer Taten – zu einem Großen Spuk entwickeln, wodurch sie noch stärkere Fähigkeiten darin erhalten, den Ort oder großen Gegenstand zu manipulieren, an den sie gebunden sind.



Poltergeist
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 20 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12
FF 13 **GE** 15 **KO** 15 **KK** 28
LeP 40 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 18+1W6
AW 8 **SK** 5 **ZK** 3 **GS** 10
Waffenlos*: **AT** 15 **PA** 6 **TP** 2W6+6 **RW** kurz
Kleinere Gegenstände*: **FK** 15 **LZ** 1 freie Aktion **TP*** 1W6 **RW** 5/10/15
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III, Gezielter Schuss/Wurf I
Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft 6
Zauber: Horriphobus 12, Motoricus 14
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –4
Beute: keine
Kampfverhalten: Poltergeister wirbeln wild und chaotisch mit allem, was für sie „greifbar" ist, gegen ihre Feinde, um sie zu vertreiben oder zu töten.
Flucht: Poltergeister fliehen nicht, ziehen sich aber mitunter kurzweilig (scheinbar besiegt) zurück, um später erneut zuzuschlagen.
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Poltergeister sind die Geister von Verstorbenen.
- **QS 2:** Ein Poltergeist ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.
- **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn der Grund für seinen Zorn beseitigt ist.

Sonderregeln:
*) *Geisterfähigkeiten:* Der Poltergeist verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Besessenheit des Unbelebten, Geisterpoltern* und *Manipulation des Unbelebten* (siehe ab Seite **141**).
Geister-Regeln: Für den Poltergeist gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Rachegeist

»Auf meinen Reisen sah ich vieles, das mir noch heute eine Gänsehaut bereitet. Im Hohen Norden traf ich einst auf Gjalskerländer Barbaren, die sich mit einer größeren Gruppe Orks angelegt hatten. Ich bin froh, dass ich dies alles als bloßer Beobachter erleben konnte und nicht in ihren Kampf hineingezogen wurde. Ihr Geschrei und das Blut sind mir nach all den Jahren noch gut in Erinnerung geblieben. Ich war Kämpfe gewohnt. Das war es nicht, was mein Herz noch heute rasen lässt. Als einer der Orks fiel, kroch ein Nebel aus seinem blutigen Körper empor und stürzte sich auf die Gjalskerländer, die noch auf den Beinen waren. Dieses Wesen machte nicht halt, bis auch der Letzte von ihnen gefallen war, und löste sich dann wieder in Nichts auf.«
—Söldnerin Linai Eichquell, Tavernengespräch in Nostria, neuzeitlich

»Ich hörte einmal eine Geschichte von einem Zwerg, der nicht tot bleiben wollte, bis alle Schulden getilgt waren, die andere während seiner Lebzeiten bei ihm gemacht hatten. Und du weißt, wie alt Zwerge werden. Du kannst dir nicht vorstellen, was sich in so langer Zeit alles ansammelt. Beharrlich soll er jeden aufgesucht haben, der Schulden bei ihm hatte. Phex bewahre! Mach niemals Schulden bei einem Zwerg.«
—der alte Stadler, Ratschlag aus dem Kosch, Praios 1024 BF

Ein Rachegeist weilt nur zu einem einzigen Zweck noch auf Dere: Rache. Der Grund für diese Rache kann vielseitig sein. Die Rachsucht ist tief verwurzelt im Wesen vieler kulturschaffender Völker und je stärker sie bei Einzelnen ausgeprägt ist, umso leichter kann sie auch von vermeintlichen Kleinigkeiten ausgelöst werden. Der Rachegeist erscheint als Abbild der Person, die er im Leben war. Denkbar ist etwa ein Kind, das gehänselt wurde, eine Köchin, deren Gerichte verschmäht wurden, ein alter Mann, der seinem Widersacher nicht einmal die Butter auf dem Brot gegönnt hat, oder ein Opfer, das seinem Mörder nach dem Leben trachtet. So ist es durchaus möglich, aber eher unwahrscheinlich, dass ein Dämonenpaktierer des Blakharaz, des Erzdämons der Brennenden Rache, noch einige Zeit als körperloser Schrecken auf Dere weilt, um einer unerfüllbaren Rache nachzujagen, bis der Erzdämon ihn schlussendlich zu sich holt. Weitaus häufiger entsteht so ein Geist jedoch, wenn ein sehr rachsüchtiger Mensch zu Tode kommt, bevor er seine Rache ausleben konnte.
Dabei spielt es für den Rachegeist keine Rolle, ob seine Rache oder der Auslöser dafür gerechtfertigt ist. In seinem Unleben wird er an ihr festhalten und Wege suchen, sein Ziel zu erreichen. Das kann zum Beispiel dadurch erschwert werden, dass das Ziel seiner Rache selbst nicht mehr am Leben ist oder er durch eine Ortsgebundenheit nicht in der Lage ist, sein Ziel zu erreichen. Auch sein körperloses Wesen legt ihm einige Beschränkungen in seinen Handlungen auf. Das führt oft dazu, dass diese Geister noch wütender werden und ihre Rache an Unbeteiligten ausleben, die sie für Mitschuldige halten.
Die Geschichte eines solchen Geistes ist eng verwoben mit seinem Leben. Daher kann auch die Vergeltung eines – von ihm so wahrgenommenen – Unrechts, das im getan wurde, sehr unterschiedlich sein. Die einfachste Art, seine Rache auszuleben, besteht darin, den Schuldigen durch Heimsuchung zu peinigen und ihn dadurch an seine Missetat zu erinnern. Dies kann sich sogar über mehrere Generationen erstrecken. Oft aber ist die Art der Rache, die sich dieser Geist erhofft und die er anstrebt, dass Gleiches mit Gleichem vergolten wird. Dabei legt der Rachegeist in seiner Verblendung diese Begriffe sehr großzügig aus. Ein Händler, der bei



einem Geschäft ausgenommen wurde, wird nicht eher Befriedigung erfahren, bis nicht auch sein Gegner ruiniert ist. Wurde ihm im Leben etwas gestohlen, so wird sich der Geist nicht damit zufriedengeben, sein Eigentum zurückzuerhalten, sondern er strebt an, dass dem Dieb aller Besitz oder zumindest etwas sehr Wertvolles genommen wird.

Besonders Orks und menschliche Barbarenvölker sind ausnehmend häufig von dieser Art der Geistererscheinung betroffen, und die aventurische Gelehrtenschaft argwöhnt, dass dies mit der Verehrung von Gottheiten und Götzen mit den Aspekten Blut und Rache zusammenhängt. Bei den Elfen sind keine Erscheinungen von Rachegeistern bekannt. Zwerge können je nach Persönlichkeit zwar einen Hang zur kalten Rache und dem Wunsch nach Vergeltung haben, dennoch sind Rachegeister bei den meisten Zwergenstämmen selten – die auch als „Wilde Zwerge“ bekannten Nachkommen Brogars bilden da jedoch eine Ausnahme.

An zwei sehr düsteren Orten Aventuriens entstehen Rachegeister mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit, wenn dort jemand zu Tode kommt. Einer davon liegt in der südlichen Schwarzen Sichel beim Berg, der *Gehörnter Kaiser* genannt wird. In einer Grotte darunter liegt ein bedeutendes Unheiligtum des Blakharaz verborgen. Ein weiteres befindet sich in Yol-Ghurmak, dem ehemaligen Ysilia. Vermutlich fällt die Entstehung von Rachegeistern an gerade diesen Orten allerdings nicht sehr ins Gewicht, weil diese Landstriche noch mit ganz anderen Abscheulichkeiten zu kämpfen haben und kein normaler Mensch sich freiwillig hierher verirren würde.

Grundsätzlich ist ein Rachegeist kein Geist, dem man unvorbereitet begegnen möchte. Sie sind sehr mutig, stark und ausdauernd. Gelingt einem Geisterbeschwörer der Ruf dieser Geisterart, dann hat er ein Wesen auf seiner Seite, das seinen Feinden durchaus gefährlich werden kann. Der Geisterbeschwörer sollte nur gut mit diesem Geist verhandeln. Einmal beschworen, sollten seine Rachegelüste erst gestillt werden, wenn er die Bitten des Beschwörers erfüllt hat, denn sonst verschwindet er einfach, weil sein Existenzgrund, der Wunsch nach Rache, nicht mehr besteht.



Rachegeist
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 20 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13
FF 12 **GE** 13 **KO** 18 **KK** 20
LeP 40 **AsP** 40 **KaP** – **INI** 18+1W6
AW 8 **SK** 5 **ZK** 3 **GS** 10
Waffenlos: **AT** 15 **PA** 6 **TP*** 2W6+6 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine / Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-III
Talente: Einschüchtern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Willenskraft 6
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 12; Heimsuchung 10
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –4
Beute: keine
Kampfverhalten: Getrieben von Rache greift dieser Geist jeden an, der sich ihm entgegenstellt.
Flucht: Ein Rachegeist flieht nicht.
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Rachegeister sind die Geister von besonders nachtragenden und zornigen Verstorbenen.
- **QS 2:** Ein Rachegeist verfolgt nur dieses eine Ziel: Rache an jenen, die ihm seiner Ansicht nach Unrecht getan haben.
- **QS 3+:** Ein Rachegeist ist nur erlöst, wenn er sein Ziel erreicht hat. Vorher wird er nicht ruhen.

Sonderregeln:
*) *Geisterfähigkeiten:* Der Rachegeist verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Ewige Präsenz* und *Geisterpoltern* (siehe ab Seite **141**).
Geister-Regeln: Für den Rachegeist gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Seelenschnitter

»Das ist Unfug. Diese Kreaturen dienen der Präzentorin, aber das macht sie nicht zu Dämonen. Engstirnig wie immer! Habt ihr nicht gesehen, wie unter Rhazzazors Fängen solche Geister entstanden sind? Nur mit der Kraft der Gedanken und unter Umgehung der Seelenmühle hat er direkt aus Menschen Kreaturen erschaffen, die Dämonen in so vielen Dingen überlegen sind. Sie verweilen auf Dere, sie handeln aus eigenem Antrieb und sterben nicht mehr ...«
—Murak di Zeforika, Ausführung im Nekromantenrat, 1029 BF

Lange galten Seelenschnitter als Dämonen Thargunitoths, doch tatsächlich sind sie Geister Kulturschaffender, die einen starken Bezug zur Präzentorin der heulenden Finsternis haben. Sie gleichen einem nichtstofflichen Gerippe aus gebrochenen, unförmig verdrehten Knochen mit rotglühend-bösen Augen und langen Armen, die eine Sichel schwingen.
Sie verströmen Kälte, die angeblich von ihren eisigen Herzen ausgeht, und ihr furchteinflößender Anblick soll manche Opfer wie erstarrt verharren lassen, was ihr Werk einfacher macht. Mit ihrer Sichel greifen sie an, wobei sie nicht nur den Körper verletzen, sondern zugleich die Bindung zwischen Körper und Seele schwächen. Fügen sie einem Opfer genug Schaden zu, können sie auf diese Weise die Seele vom Körper trennen, der daraufhin willen- und antriebslos zurückbleibt, während die Seele einem Geist gleich in der 3. Sphäre existiert.
Diese einzigartige Fähigkeit wurde ihnen von Thargunitoth gegeben, und sie bezahlen dafür, indem sie die Seelen mit einem weiteren Angriff ihrer Sichel in deren Domäne Tijakool schleudern und damit zu ewiger Qual verdammen. Bisher sind nur Seelenschnitter bekannt, die die Stärke eines hohen Geistes haben. Gerüchteweise gibt es weniger mächtige Versionen, die eher einem mittleren Geist entsprechen, aber auch noch stärkere, die ihren Opfern mehr Schaden zufügen und damit Seelen noch schneller aus dem Körper herausreißen können. Auch tauchen sie gelegentlich mit anderen Waffen als Sicheln auf.
Diese böswilligen Kreaturen entstehen durch die dämonische Macht Thargunitoths, die Kulturschaffenden im Moment ihres Todes durch Alpträume oder eine Vision in Aussicht stellt, dass diese in die Seelenmühle kommen. Ist die Person willensstark genug, dem zu trotzen, kann sich ihre Seele ans Diesseits klammern und erhält von der Erzdämonin ihre besonderen Fähigkeiten und dazu Einflüsterungen, dass sie nur so lange sicher ist, wie sie ausreichend Seelen opfert. Einige dieser Kreaturen gehen nur deshalb ihrem schaurigen Tun nach, weil sie nicht selbst in der Seelenmühle enden wollen, während andere sich am Leid ihrer Opfer ergötzen.
Tragisch sind jene Fälle, die ein gutes Leben geführt haben, aber ob ihrer Schuldgefühle oder tragischer Ereignisse fürchten, vor Rethon keine Gnade zu finden, und die so zu Knechten der Niederhöllen werden, obwohl ihnen ein Paradies offen gestanden hätte. Durch ihr Werk als Seelenschnitter jedoch verwirken sie dies endgültig und gehen oft gepeinigt und unter Qualen ihrem Tun nach, unfähig, sich aus diesem Teufelskreis zu befreien. Für die Erzdämonin ist dieses Täuschungsmanöver ein formidables Geschäft, erhält sie durch die Taten der Seelenschnitter doch beständig Seelen, und zugleich versinken diese Geister selbst immer tiefer in Schuld.
Die Kreaturen treten vor allem dort auf, wo Thargunitoth stark ist. Trotz des beständigen Kampfes der Golgariten gegen Geister und Dämonen sind sie in der Rabenmark und um Warunk immer noch häufig, doch auch im befreiten Tobrien und auf Schwarzmaraskan treten sie öfter in Erscheinung, dazu in der Umgebung von unheiligen Orten wie den Totensümpfen im Bornland, dem Ödenmoor im Orkland, dem Moorbrücker Sumpf im Kosch oder dem Sumpf der Knochenlichter im Regengebirge.
Eine Besonderheit dieser Wesen ist ihr sehr großer Aktionsradius, der sich über 100 Meilen oder sogar mehr erstreckt. Sie verfolgen ihre Opfer



meist nach ersten Angriffen, um nach und nach ihre Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, die Seele opfern zu können, was eine einmal verletzte Person zu einem bevorzugten Ziel macht. Neben direkten Angriffen setzt der Seelenschnitter auch auf Alpträume zur Schwächung des Opfers; das Lösen der Seele ist dadurch jedoch nicht möglich. Eine durch Verletzungen aus dem Körper gelöste Seele kann noch gerettet werden, wenn sie keinem weiteren Angriff des Geistes ausgesetzt wird, weil dieser gebannt oder abgelenkt wurde. Dann kehrt sie nach kurzer Zeit von selbst in ihren Körper zurück.

Der Seelenschnitter ist nur von seinem Tun abzubringen, wenn ihm eine sichere Unterkunft für die nächsten Äonen geboten wird, die ihn vor der Seelenmühle bewahrt. Dies kann ein Geistergefäß sein, in das er sich nach einer entsprechenden Vereinbarung freiwillig begibt, oder ein glaubhaftes Versprechen, ihm einen Platz in Borons Hallen oder einer anderen Geisterwelt zu verschaffen. Dort stoßen sie allerdings oft auf Probleme, da viele so boshaft sind, dass sie von anderen Wesen in der Totenwelt abgelehnt oder gar bekämpft werden.

Auf Maraskan wird die *Schwarze Nadel* gefürchtet, die einst dem Zweiten Finger Tsas diente, unter der Herrschaft der Dämonendiener jedoch vom Glauben an Rur und Gror abfiel und die Jenseitige Familie verehrte. Da sie zuvor Haffajas (Maraskani: Feinde der Schöpfung) getötet hatte, war sie überzeugt, in die Niederhöllen zu kommen, und jagt als Geist nun weiterhin Opfer auf ganz Maraskan, um ihrer Herrin genug Seelen zu schicken, dass diese sie nicht selbst holt.

Der wohl älteste Seelenschnitter treibt in den Dschungeln des Südens sein Unwesen. Die Waldmenschen wispern den Namen *Sho-Can* seit der Zeit der Wudu, als er ein Priester des Leichenblassen Propheten Nemeka war und zu Hunderten Menschen auf den Schwarzen Pyramiden opferte. Bei seinem Tod nahm er freudig das Angebot Thargunitoths an und führt sein Werk bis heute fort, immer bemüht, seiner Göttin so viele Seelen zu schicken, dass sie ihn verschont.

Die *Bleiche Hand* geht in der früheren Warunkei und dem befreiten Tobrien um und ist bisher allen Nachstellungen der Golgariten entkommen. Sie führte einst eine Bande von Menschenhändlern, die Sklaven über die Schwarze Sichel in die Lande der Heptarchen verschleppte. Als sie von einer Grenzpatrouille gestellt und erschlagen wurde, klammerte sich ihr Wille ängstlich ans Diesseits. Inzwischen bereut sie ihr früheres und heutiges Tun, sieht für sich jedoch keinen Ausweg, als diesen Weg weiter zu gehen. So entschuldigt sie sich zwar bei ihren Opfern, schickt die Seelen aber trotzdem in die Niederhöllen.



Seelenschnitter
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 18 **KL** 7 **IN** 13 **CH** 10
FF 11 **GE** 11 **KO** 14 **KK** 16
LeP 40 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 15+1W6
VW 11 **SK** 4 **ZK** 2 **GS** 10
Seelensichel: **AT** 13 **TP** 1W6+4 SP **RW** lang
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine / Lichtempfindlich
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I
Talente: Einschüchtern 13, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 10, Verbergen 13, Willenskraft 4
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 14; Alptraumbote 8, Dunkle Flammen 10
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (hoher), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –8
Beute: keine
Kampfverhalten: Seelenschnitter greifen aus dem Hinterhalt an und konzentrieren sich möglichst auf einen Gegner, um dessen Seele zu lösen.
Flucht: Seelenschnitter fliehen bei Verlust von 75 % der LeP.
Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Seelenschnitter sind keine Dämonen, sondern Geister, stehen aber Thargunitoth nahe.
- **QS 2:** Sie greifen nicht nur direkt, sondern auch durch schlechte Träume an.
- **QS 3+:** Sie sind in der Lage, einer Person die Seele aus dem Leib zu reißen, sodass ein willenloser Körper zurückbleibt.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Der Seelenschnitter verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Entzug der Lebenskraft*, *Grabeskälte*, *Schreckgespenst* und *Sog des Jenseits* (siehe ab Seite **141**).
Seelenraub: Pro volle 5 SP, die der Seelenschnitter einem bestimmten Opfer jemals angerichtet hat, besteht bei einem unverteidigten Treffer der Seelensichel eine Wahrscheinlichkeit von 5 %, dass die Seele des Opfers vom Körper getrennt wird (20 auf 1W20 bei 5 SP, 19–20 auf 1W20 bei 10 SP etc.). Wird die Seele vom Körper getrennt, kann der Seelenschnitter diese mit einem weiteren erfolgreichen Angriff in die Niederhöllen schleudern und damit verdammen. Der Körper bleibt dabei willen- und geistlos zurück. Sofern sie nicht verdammt wurde, kehrt die Seele nach 10 KR in den Körper zurück, was 4 Stufen *Verwirrung* verursacht.
Geister-Regeln: Für den Seelenschnitter gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Sturmseele

»Was ich erlebt hab, wollt ihr hören? Ha, ich will's lieber vergessen! Hierher den Krug, sag ich, und immer schön voll machen, hörst du, Bürschchen? Den Roterzpass haben wir genommen, der sei sicher, hieß es. Niemand hat uns was von Wirbelwinden mit glühenden Augen gesagt, niemand. Nu isser tot, der Etzel. Vom Weg hat es ihn geweht, das ... das ... Ding. Ein Geist soll das gewesen sein, sagt Misteria, unsre Magierin, ne verdammte Sturmseele. Klingt doch harmlos, sagt ihr? Pah, sag ich, harmlos war da nix! Hat uns da aufgelauert, wo es kein Ausweichen gab. Links der Fels und rechts das Nichts. Haben uns grad so festhalten können, und dann war das Ding mitten unter uns, hat den Etzel ... angebrüllt? Obwohl, gehört hab ich nix, aber es sah so aus. Der arme Kerl hat sich vor Schreck total in seinem Mantel verheddert, dann isser gestolpert, und wie ich noch dachte, ich krieg ihn zu fassen, kommt da so ein Windstoß aus dem Nichts, ihm vor die Brust. Da isser dann gefallen, der Etzel, und gefallen. Ich dachte, der kommt nie unten an. Kam er aber, verdammt, und darum, mehr Bier, denn damit ging es erst richtig los ...!«
—Heimeline Arsteener, Abenteurerin, im Goldklumpen zu Eisenhütt, 1045 BF

Sturmseelen sind seltene und recht mächtige Geister, die entstehen, wenn Kulturschaffende inmitten von Stürmen – oder anderen Naturkatastrophen – einen unzeitigen Tod finden. Vor allem wenn das Sterben lang und qualvoll ist, scheinen die Seelen etwas von der Natur der um sie tobenden Elemente in sich aufzunehmen. Folgerichtig gibt es neben mit dem Element Luft verbundenen *Sturmseelen* auch *Gischtzehrer*, wie die Opfer von (Spring-)Fluten genannt werden, *Malmende*, die in Erd- oder Steinlawinen umkamen, *Lohende* und *Klirrende*, die ihr Leben entweder in Feuer, bei Blitzeinschlägen, in Eisstürmen oder Schneelawinen aushauchten.
All diesen Variationen ist gemein, dass sie wie eine Verkörperung just jener Urgewalten daherkommen, die sie aus dem Leben rissen. Sturmseelen gleichen sich ständig wandelnden Wirbelwinden mit weißglühenden Öffnungen für Augen und Mund. Gischtzehrer nehmen die Gestalt einer aufbrandenden, gischtgekrönten Welle an, die in sich in stetem Fluss, nach außen hin aber statisch ist. Ähnlich sehen Lohende und Klirrende aus, wobei erstere aus Blitz oder Rauch umwabertem Feuer bestehen, während letztere aus Frostschwaden umwehtem Eis sind. Malmende gleichen eher grauen oder erdfarbenen und gesichtslosen Schattenwesen, die Spuren von Staub und Sand hinterlassen. Dabei ist zu beachten, dass ihre Gestalt substanziell mit den augenscheinlichen Elementen wenig gemein hat und auch nicht auf gezielte Antimagie gegen elementares Wirken reagiert, wenn sie auch manche Fähigkeiten des Geistes zu unterbinden vermag.
Diese Art von Geistern kommt vor allem in exponierten Lagen vor und ebenso dort, wo Elemente aufeinanderprallen, wie an Klippen mit starker Brandung und sturmumtosten Höhen. Ebenso sind sie in Regionen mit extremen Wetterlagen, wie dem Hohen Norden, Steppenlandschaften und baumlosen Weiten, zu finden. Wo Elemente ungezügelt wüten und nichts Schutz bietet, entstehen Sturmseelen und dergleichen vergleichsweise häufig. Meist selbst jäh aus dem Leben gerissen, trachten sie danach, das Leben anderer zu beenden.
Die meisten Geister dieser Art konzentrieren sich dabei auf Kulturschaffende, einige wenige und sehr verderbte Geister ertragen Leben jedoch in keiner Form und trachten sogar Tieren nach selbigem. Obgleich Sturmseelen Lebende nicht unmittelbar angreifen können, sind ihr jähes Auftauchen und ihr Aussehen meist so furchteinflößend, dass ein Mensch vor Schreck alle Vorsicht fahren lässt. Die meisten Opfer brechen sich bei einer kopflosen Flucht den Hals, vor allem, wenn die heftigen Windstöße des Geistes sie treffen. Malmende verlegen sich oft darauf, Unbelebtes zu manipulieren und ihre Opfer bei lebendigem Leib zu zerquetschen. Sturmseelen und Gischtzehrer zerreißen sie hingegen gerne oder trachten danach, sie zu ersticken. Sie sind gefährliche Gegner, denen zu entkommen nicht einfach ist. Ihre einzige Schwachstelle ist, dass Sturmseelen einen Ruheort haben, an den sie sich



zurückziehen. Meist ist dies der letzte Gegenstand, der dem Geist von seinem früheren Leben geblieben ist. Üblicherweise kann ein Geist sich nur drei Meilen von diesem entfernen, und meist liegt er an einer nur schwer zu erreichenden Stelle. Doch ist er einmal entdeckt, stellt seine Zerstörung eine erhebliche Schwächung des Geistes dar, wenn es ihn nicht sogar augenblicklich von seinem Dasein erlöst. Dauerhaft zu bannen oder zu erlösen ist das Geisterwesen nur, wenn der Ruheort zerstört wird. Hierbei ist zu beachten, dass Sturmseelen für keine Form der Interaktion empfänglich sind. Weder lassen sie sich beschwichtigen, noch interessiert es sie überhaupt, was ihre Opfer zu sagen oder möglicherweise anzubieten haben. Sie sind einzig darauf aus, zu morden oder die Bitten ihres Herbeirufers zu erfüllen.

Noch recht jung, aber schon auf dem besten Weg, zu einer weithin bekannten Schauergestalt zu werden, ist die Sturmseele *Hrachor*. Das Wesen lauert Reisenden am Schattengrundpass in den Windhagbergen auf und taucht auf besonders steilen Wegstücken, in Spitzkehren oder an Abbruchkanten als wirbelnder Wolkenstrudel auf, wo es unvorsichtige Wanderer mit jähen Windstößen zu Fall bringt. Die Wenigen, die davon getroffen wurden und dennoch überlebt haben, berichten von einem verstörenden Gefühl endlosen Fallens, das auch nach der Begegnung anhält.

An *Rondras Richtstätte* nahe der Löwenburg in Perricum kommt es immer wieder zu Begegnungen mit *An'Kelen*, einem Lohenden. In stürmischen Gewitternächten suchen zweifelnde Rondrageweihte auf diesem kahlen Felsen die Nähe ihrer Göttin, um zu ergründen, ob sie noch in ihrer Gunst stehen. Jene, die Rondra gefallen, holt sie mit einem gezielten Blitz in ihre Hallen. Es heißt, An'Kelen war ein Geweihter, der im Leben zu sehr um die Zuneigung anderer buhlte, und auch, dass er die Gunst der Stürmischen einmal zu oft erbat. Als der Göttin feuriger Speer ihn schließlich traf, verdammte ihn dies zu einem ruhelosen Dasein. Seither gilt der Lohende als Prüfstein für jene, die den Ratschluss Rondras zu leichtfertig anrufen. Er soll vor allem jene angreifen, die Rondras Richtstätte aus niederen Beweggründen aufsuchen, und es heißt, er werde erst erlöst, wenn er seine Geltungssucht besiegt hat.

Auf den Klippen unweit von Brabak geht *Ndolosh* um. Er ist der einzige aus einer Gruppe unvorsichtiger Abenteurer, der nach einer Springflut nicht in ein Totenreich einging. Seither sehnt er sich nach Gesellschaft und trachtet als Gischtzehrer danach, Unvorsichtige in ein nasses Grab zu stürzen. Die Dunkle Halle der Geister hat ihn längst als lohnendes Studienobjekt ausgemacht und unternimmt immer wieder Exkursionen hierher, um den Wissenstand von Scholaren an Ndolosh zu erproben.



Sturmseele
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 13
FF 10 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 17
LeP 30 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 14+1W6
AW 10 **SK** 4 **ZK** 6 **GS** 9
Waffenlos: **AT** 15 **PA** 7 **TP** 2W6+6 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 11, Fliegen 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 8, Verbergen 4, Willenskraft 5
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 13, Zorn der Elemente[AMAIII138/GC335] 12
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar)
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –4
Beute: keine
Kampfverhalten: Sturmseelen nehmen an Kämpfen teil, wenn ihr Herbeirufer sie darum bittet.
Flucht: Verlust von 75 % der LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Dem Leben einer Sturmseele wurde durch die Kräfte der Natur oder der Elemente ein jähes Ende bereitet.
- **QS 2:** Sie ist ein sehr gefährlicher Geist, der stets danach trachtet, anderen das gleiche Schicksal zuzufügen.
- **QS 3+:** Eine Sturmseele zieht sich nach einem Angriff an einen Ruheort zurück, wo sie oft durch einen Gegenstand aus ihrem ehemaligen Besitz ans Diesseits gebunden ist.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Die Sturmseele verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Manipulation des Unbelebten*, *Ruheort* und *Schreckgespenst* (siehe ab Seite **141**).
Geister-Regeln: Für die Sturmseele gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Tränenkind

»Ein tragischer Fall. Die Korbmacherin und ihr Mann wurden nach Aussage des Dorfschulzen vor zwei Tagen tot in ihrem Bett aufgefunden. Scheinen sich mit Gift das Leben genommen zu haben. Beide hielten eine Säuglingsdecke fest umklammert. Es bleibt mir nur anzunehmen, dass die beiden freiwillig in den Tod gegangen sind. Die Befragung der Nachbarn ergab, dass sie vor zwei Monden ihr Neugeborenes im Wochenbett verloren hatten. Die benachbarte Kesselflickerin behauptet jedoch steif und fest, in den vergangenen Wochen jede Nacht Kinderschreie aus der Hütte der beiden gehört zu haben. Untersuchungen ergaben jedoch keine Spur eines weiteren Kindes. Bis auf die Decke waren bereits alle Kindersachen an Nachbarn und Verwandte verschenkt worden. Seitdem die beiden tot sind, sei es aber nachts ruhig, sagte die Frau. Gebe Boron, dass ihre armen Seelen Frieden finden mögen.«
—aus dem Untersuchungsbericht eines Gratenfelser Gardisten zu einem Vorfall in Nummath, neuzeitlich

Trotz der Güte der Götter und dem Wirken tapferer Helden ist Aventurien ein gefährlicher Ort, auch und gerade für seine jüngsten Bewohner. Die Geburt selbst ist gefährlich, vor allem wenn keine Hexe, Perainegeweihte oder Schamanin anwesend ist. Daher kommt es immer wieder vor, dass Neugeborene nicht alt werden. Doch auch ältere Kinder kommen ums Leben, sei es aufgrund von tragischen Unfällen, tödlichen Krankheiten, Überfällen oder Kriegen.
Glücklicherweise scheinen die meisten der jungen, noch unschuldigen Seelen direkt in Borons Hallen (oder ein anderes Totenreich) einzugehen. Ein Grund dafür kann sein, dass über Kinder in zwölfgöttlich geprägten Landen der Geburtssegen ausgesprochen wird, sobald ein Geweihter zugegen ist. In animistisch geprägten Kulturen hingegen ist es die Aufgabe der Schamanen, die Seelen verstorbener Kinder und Neugeborener auf ihrem Weg in das entsprechende Totenreich zu leiten.
Und trotzdem kommt es vor, dass der Geist eines Kindes nach dem zu frühen Tode im Diesseits verweilt. Dies kann geschehen, wenn die junge Seele bereits sehr willensstark ist und die Eltern oder andere lieb gewonnene Personen nicht loslassen will. Aber auch wenn die Umstände des Todes besonders tragisch oder von Gewalt gezeichnet sind, kann ein solcher Geist entstehen.
Eine solche Seele wird *Tränenkind* genannt, und sie ist eine besonders tragische Gestalt. Gerade wenn sie sehr jung gestorben ist, versteht sie nicht, was mit ihr geschieht. Alles um sie herum ist verängstigend und neu, sie sehnt sich nach der Wärme und Geborgenheit der Eltern. Doch gerade diese bleibt ihr für immer verwehrt, denn sie ist körperlos und kann keinerlei Berührung fühlen, ja wird häufig nicht einmal gesehen. Die ewige Einsamkeit, Hilflosigkeit und Frustration treibt die junge, nähebedürftige Seele häufig in einen qualvollen Wahnsinn, der sie wütend und zornig werden lässt.

Häufig erscheinen Tränenkinder nachts ihren noch lebenden Eltern und drängen auf diese ein, geben verzweifeltes, geisterhaft verzerrtes schauriges Gebrüll oder Weinen von sich. Sie sind getrieben vom Wunsch nach körperlicher Nähe sowie der Wut, dass die Eltern sie ihnen nicht geben können, so sehr sie auch wollen. Dies lässt das Tränenkind nur noch wütender und verzweifelter werden.
Für die Eltern sind diese Heimsuchungen ein schreckliches Erlebnis. Mussten sie vor Kurzem den Verlust ihres Kindes erleiden, so sehen sie sich nun dessen anklagendem Geheul gegenüber und können ihm durch nichts Linderung und Trost schenken.
Hinzu kommt, dass in vielen ländlicheren Gegenden Aventuriens mit der Heimsuchung eines Tränenkindes ein besonderes Stigma einhergeht. Gerade bei der abergläubischen Landbevölkerung wird dies oft als eine Strafe dafür gesehen, dass man sich nicht genug um sein Kind gekümmert habe, am Ende gar vielleicht für den Tod verantwortlich sei. Was sonst könne der Grund für die Heimsuchung eines Tränenkindes sein?
Einige Eltern bringen es über sich, den Ort des Geschehens zu verlassen, und sich so vor dem anklagenden Blick des Tränenkinds zu retten, denn es ist, wie viele Geister, an den Ort seines Todes gebunden. Doch viele Eltern bringen dies nicht über das Herz, oder sind, z. B. als Leibeigene, an ihren Wohnort gebunden. So geschieht es nicht selten, dass derart



Heimgesuchte, die jede Nacht die klagende und greinende Gestalt ihres verstorbenen Kindes ertragen müssen, ohne Hilfe und Trost von Freunden und Verwandten den einzigen Ausweg darin sehen, sich selbst das Leben zu nehmen.

In der Tat kann ein Tränenkind häufig durch den Tod entweder der Eltern oder einer anderen dem Kind nahestehenden Person erlöst werden. Denn meist werden sie durch die Einsamkeit im Diesseits gehalten, und so findet es durch die Gesellschaft einer vertrauten Seele im Leben nach dem Tode seinen Weg in die 4. Sphäre, in der Gewissheit, dass es dort endlich nicht mehr allein sein muss.

In den Schwarzen Landen um Yol-Ghurmak, wo ein Leben wenig zählt, geben die Geisterbeschwörer den von Tränenkindern heimgesuchten Eltern häufig den Rat, ein lieb gewonnenes Geschwisterchen, oder, wenn das Tränenkind bereits älter war, ein befreundetes Kind zu töten, um sich von den nächtlichen Heimsuchungen zu befreien.

Es gibt jedoch auch eine düstere Variante des Tränenkindes. Kinder, die in ihrem kurzen Leben bereits viel Leid erfahren haben, die besonders wenig Zuwendung oder gar Grausamkeiten erfahren mussten, kehren als verzerrte, von Hass erfüllte Tränenkinder, auch *Zornkinder* genannt, zurück. Statt dass sie die Nähe vertrauter und lieb gewonnener Menschen suchen, sind sie darauf aus, an den Lebenden grausige Rache zu üben. Dabei lassen sie ihre Wut nicht nur an ihren Peinigern aus, ihr Zorn richtet sich auf alle Lebenden. Die einzige Möglichkeit, diese Zornkinder zu erlösen, besteht darin, sie Liebe und Zuneigung spüren zu lassen, was wegen ihrer geisterhaften Form und ihrer Aggressivität jedoch sehr schwierig sein kann.

Die Nivesen warnen ihre Kinder vor *Anii-Gjak,* einem bösen Geist, der nachts umgeht und den Kindern das Leben aussaugt. Es handelt sich um ein Zornkind, das vor Urzeiten als Kleinkind von einem vom Hunger bedrohten Stamm ausgesetzt wurde.

Die überlebenden Bewohner Arivors kennen *Den verlorenen Hort*: Als 1038 BF die Stadt Arivor durch die Folgen des Sternenfalls unterging, stürzten ganze Gebäude in die Tiefe. Unweit des Traviatempels wurde so ein Waisenhaus zerstört und die dort Untergebrachten getötet. Die Geister von einem Dutzend dieser Kinder suchen nun als Tränenkinder die Tiefen Arivors heim. Viele rufen nach der bei den Waisen sehr beliebten traviageweihten Schwester ♟ *Aldare*, die das Unglück jedoch überlebte und nicht weiß, dass ihre Zöglinge keine Totenruhe gefunden haben.



Tränenkind
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 11 **KL** 8 **IN** 12 **CH** 13
FF 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12
LeP 12 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 12+1W6
AW 9 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10
Waffenlos: **AT** 9 **PA** 3 **TP** 1W3 SP **RW** kurz bis mittel
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 6, Fliegen 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Verbergen 15, Willenskraft 7
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 6; Heimsuchung 6
Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Kinderschar)
Größenkategorie: klein
Typus: Geist (niederer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: +1
Beute: keine
Kampfverhalten: Ein Tränenkind kämpft normalerweise nicht und verteidigt sich mit Schreckensvisionen, wenn es angegriffen wird.
Flucht: jeglicher Verlust von LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Ein Tränenkind entsteht, wenn ein junger Mensch früh aus seinem Leben gerissen wird.
- **QS 2:** Ein Geburtssegen hätte in den meisten Fällen verhindern können, dass ein verstorbener Säugling zum Tränenkind wird. Es ist nicht einfach, die ruhelose Seele zu erlösen.
- **QS 3+:** Entgegen der landläufigen Meinung zeugt die Existenz eines Tränenkindes von der starken Verbundenheit des toten Kindes zu seinen Eltern und ist kein Anzeichen dafür, dass es misshandelt wurde. Es fürchtet sich einfach, ohne Begleitung den Übertritt ins Jenseits zu wagen.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: das Tränenkind verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeit *Ewige Präsenz* (siehe Seite **141**).
Geister-Regeln: Für das Tränenkind gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Weiße Frau

»Verzweiflung kann stärker sein als der Tod – so stark, dass sie die Seele eines Verstorbenen in der 3. Sphäre hält, obgleich diese doch emporsteigen sollte, um von Rethon gewogen zu werden und Frieden im Reich jener Gottheit zu finden, der sie in ihrer Zeit auf Deren am nächsten stand. Leicht kann es geschehen, dass von Angst, Verzweiflung und Wut erfüllte Seelen an den Ort ihres Todes oder ihrer unerfüllten Bestimmung gebunden sind, bis sie das Wirken der Diener der Zwölfe befreit und in eines der Paradiese eingehen lässt. Doch fürchte jene Fälle, in denen ein Diener der Widersacher der Zwölfe Einfluss auf eine solche Seele erlangt! Oder gar des Dreizehnten selbst! Sie tragen die Todeskälte der Niederhöllen oder der Sternenleere in unsere Welt, und man kennt sie als Weiße Frau oder, seltener, Eisiger Mann. Groß ist die Macht dieser Geister, schrecklich ihr Vermögen, den Sterblichen zu schaden, da ihre Verzweiflung und Angst vom Hass der Siebtsphärigen gespeist werden.«
—aus ›Phantome des Gestern‹, Kusliker Edition, 1040 BF

Gefesselte Seelen sind an vielen Orten und in vielen Gemeinschaften Aventuriens bekannt. Die mit ihnen verwandten Weißen Frauen (und ihre selteneren, männlichen Entsprechungen, die Eisigen Männer) kommen hingegen nur in zwölfgöttlich geprägten, modernen Gesellschaften vor. Es scheint, dass die Menschen (und nur bei den Menschen gibt es diese Geisterwesen), aus denen sie durch ein tragisches Schicksal entstehen, ein gewisses abstraktes Verständnis der Weltordnung und Kenntnisse darüber besitzen müssen, wie Seelen verderben können.
In der Tat bedarf es einer willentlichen Entscheidung im Moment des eigenen, womöglich selbst herbeigeführten Todes, sich mithilfe eines Dämons an die 3. Sphäre zu klammern: Wer an seinem eigenen Schicksal und seiner Ohnmacht derart leidet, dass selbst der Freitod keine Erlösung darstellt, kann während gewisser Sternenkonstellationen und während der Namenlosen Tage von dämonischen Wesen versucht werden, sein Seelenheil gegen das Fortleben in einer mächtigen Rachegestalt einzutauschen. Oft ist eine Familientragödie, blutige Fehde oder schmerzliche Sehnsucht der Auslöser dafür, dass eine Person zu einem solchen Geisterwesen wird.
In den meisten Fällen ist diese Entscheidung aber ein Handel, der letztlich doch nur dem Bösen dient: Die Weiße Frau tauscht ihre neuen Fähigkeiten und ihr körperloses Fortbestehen dagegen ein, dass die Seele jedes von ihr getöteten, intelligenten Lebewesens in die Domäne eines Erzdämonen oder des Namenlosen gerissen wird – und ihre eigene schließlich auch. So geht es zuerst um den Versuch, gewaltsam Gerechtigkeit zu schaffen, dann um schiere Rache und Vernichtung aller, die (tatsächlich oder vermeintlich) Schuld am Schicksal des Geists trugen, schließlich nur noch darum, weitere Unglückliche in Tod und Verderben zu reißen, um die eigene Existenz zu erhalten.
Eine typische Weiße Frau erscheint in einer Form, die ihrem Aussehen zu Lebzeiten ähnelt. Allerdings manifestiert sich ihre Gestalt aus eisigen, weißen Wolken, die aus dem Nichts emporwallen. Gesichtszüge, Haar und Körper sind von Reif überzogen. Ab dem Rippenbogen abwärts verliert die Gestalt ihre Konturen und geht in eine Eiswolke über. Ein kaltes Glimmen umgibt sie.
Als dämonisch oder namenlos beeinflusster Geist verfügt eine Weiße Frau über eine Reihe von Zaubern und Fähigkeiten, mit denen sie Sterblichen zusetzen kann: Angst erzeugt sie mittels des HORRIPHOBUS, Gegenstände wirft sie mittels eines MOTORICUS auf ihr Ziel. Von Weißen Frauen geht Grabeskälte aus, die zunimmt, je näher man ihnen kommt. Geister dieser Art können zudem von intelligenten Lebewesen Besitz ergreifen, einen Strahl tödlicher Kälte erzeugen und die



Sinne ihrer Opfer mit glaubhaften Illusionen täuschen. Letzteres ist auch die einzige Möglichkeit, wie Weiße Frauen mit Sterblichen kommunizieren: In die Trugbilder flechten sie ganz unbewusst Hinweise auf ihre Beweggründe und Wege zu ihrer Erlösung ein.
Gefesselte Seelen (siehe Seite **20**) sind meist durch eine nicht gelöste Aufgabe oder ein unerfülltes Versprechen an die 3. Sphäre gebunden. Weiße Frauen hingegen klammern sich aufgrund von Verzweiflung über erlittenes Unrecht an ihre frühere Existenz und an den Platz, an dem sie dieses erlitten haben. Erst wenn dieses Unrecht in einer Weise getilgt oder berichtigt ist, die den Geist zufriedenstellt, ist er möglicherweise bereit, sein Unwesen zu beenden und das Diesseits auf Dauer zu verlassen. Zur Erlösung ist in der Regel einiges an Aufwand erforderlich, möglicherweise sogar neues Unrecht und Leid, denn was die Weiße Frau als „gerecht“ empfindet, kann auch schlicht kalte Rache sein. Auch darin zeigt sich, auf welche perfide Weise dämonische und namenlose Wesen sich Verzweiflung und ohnmächtige Wut der Menschen zunutze machen. Und deshalb sind mitunter auch ein HEPTAGRAMMA oder ein Exorzismus legitime Mittel, um eine Weiße Frau aus der 3. Sphäre zu treiben.





Weiße Frau
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 13 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 14
FF 12 **GE** 9 **KO** 11 **KK** 10
LeP 27 **AsP** 33 **KaP** – **INI** 11+1W6
AW 12 **SK** 3 **ZK** 7 **GS** 10
Waffenlos: **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6 SP **RW** kurz bis lang
RS/BE: 1/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 10
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 12, Motoricus 7; Besessenheit 10, Dunkle Flammen 8, Phantasma 8
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Die Weiße Frau versucht zunächst, mit Illusionen Angst und Schrecken zu verbreiten und geht dann mit direkten Angriffen gegen die Lebenden vor. Sie weicht niemals zurück und ist nur durch magische oder karmale Kraft dauerhaft zu vernichten.
Flucht: Weiße Frauen fliehen nicht.
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Die Weiße Frau ist ein gefährlicher Geist, der meist nur unter ungewöhnlichen Umständen entsteht.
- **QS 2:** Wer im Moment des Todes davon überzeugt ist, im Totenreich keinen Trost für sein Leid zu erfahren, klammert sich womöglich ans Diesseits und wird zur Weißen Frau.
- **QS 3+:** Oft sind dämonische oder namenlose Kräfte am Werk, wenn ein solcher Geist entsteht. Es ist schwierig, die gefährliche Kreatur sanft zu erlösen. Aussichtsreicher ist oft ein gewaltsamer Exorzismus oder seine Vernichtung.

Sonderregeln:
Begrenzung: Weiße Frauen können sich nicht mehr als 7 Schritt vom Ort ihres Todes oder eines Gegenstandes oder einer Person, an die sie gebunden sind, entfernen.
Geisterfähigkeiten: Die Weiße Frau verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Ewige Präsenz*, *Geisterpoltern* und *Grabeskälte* (siehe ab Seite **141**).
Geister-Regeln: Für die Weiße Frau gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**)

Bleiche Eule

»Bevor du diesen Schritt gehst, bevor du ein Wesen an dich bindest, wie es kein treueres gibt, höre, wozu du es damit vielleicht verdammst. Denn unsere wunderbaren und so stillen Gefährten bleiben uns bisweilen über den Tod hinaus treu, doch das nicht im Guten! Wird ein Eulenvertrauter gemordet und ebenso seine Hexe, ersteht er aus seinem letzten Atemzug wieder, und zwar als noch erbarmungsloserer Jäger, als er es in seinen Fleischestagen war. Zu einem Zard'uf, wie wir ihn nennen, oder zur Bleichen Eule, wie die Garetier ihn heißen, wird er dann. Nimmer wird er ruhen, bis sein Tod gerächt ist. Du hast schon von Dämmerlied gehört, jener schattenhaften Eule mit dem erschütternden Ruf? Nun, er war einer unserer Schwestern, die von Schergen der neunmal verfluchten Priesterkaiser gemeuchelt wurde, zugeschworen. Diese prächtige Eule ließ ihr Leben in wildem Kampf und entstieg ihrem Blute als Geist. Dämmerlieds Gesang ist bis auf den heutigen Tag tödlich, und obgleich seine Mörder längst Staub unter unseren Füßen sind, jagt er weiter und führt all jene, die fremdes Blut vergossen und Leben vor der Zeit genommen haben, ihrem verdienten Schicksal zu. Also bedenke wohl, was du diesem Vögelchen antust, wenn du seine Annäherung akzeptierst, Oymira'Sal.«
—Karhima sunya Amineh, Schweigende Schwester, zu ihrer Schülerin Oymira, 1045 BF

Das Ende der meisten Geistwesen, die in den Tulamidenlanden als *Zard'ufim* und in allen übrigen Ländern als Bleiche Eulen gefürchtet werden, war gewaltsam. Zu Lebzeiten als Vertrauter an eine Dienerin Satuarias gebunden, zerriss ihr Tod diese Verbindung auf schmerzhafte, häufig traumatische Weise – letzteres insbesondere dann, wenn auch die Hexe selbst bei diesem Ereignis starb. Bleiche Eulen entstehen unmittelbar: Im Augenblick des Todes steigen sie als durchscheinende, dunkle Eulengestalt aus ihrem vergossenen Blut auf. Ihre ehedem stumpfen Flügel erinnern nun an spitz zulaufende Drachenschwingen, die Krallen sind lang und spitz und ihre Augen gleichen weiß-glühenden, beängstigend leeren Öffnungen.

Im Leben ein lautloser Jäger, bleibt die Bleiche Eule dem auch nach dem Tode treu. Erbarmungslos stellt sie Mördern im Allgemeinen nach, vor allem aber ihrem eigenen oder dem ihrer Hexe. Wer hierbei als Mörder gilt, ist bisweilen schwer nachzuvollziehen. So werden Abenteurer, die in ihrem bewegten Leben bereits töten mussten, ebenso als solche angesehen wie ruchlose Verbrecher. Die Gründe für eine solche Tat sind dabei unerheblich, es zählt allein, dass ein Wesen ein anderes aus dem Leben gerissen hat. Wenn dieser Geist einen Mörder erkannt und sich einmal an dessen Fersen geheftet hat, verfolgt er ihn in einem viele Meilen umfassenden Radius und über mehrere Nächte hinweg. Denn hat die Bleiche Eule einmal die Spur aufgenommen, ist es schwer, sie wieder abzuschütteln. Mit Vorliebe schwächt sie die Verfolgten mit hohlen, gerade außerhalb des Hörvermögens erschallenden, dissonanten Rufen, die ein Opfer mehr spürt, als sie wirklich zu hören, und die es zuverlässig einer erholsamen Nachtruhe berauben. Im sogenannten Todesgesang offenbart der Geist zudem eine prophetische Gabe und übermittelt Bilder, die sich jedoch vornehmlich auf Negatives und Beängstigendes in der Zukunft des Heimgesuchten konzentrieren. Ein hilfreicher Einblick in Bevorstehendes ist dabei nicht das Ziel des Geistes, ergibt sich gelegentlich aber automatisch durch eine Sensibilisierung des Opfers.

Daneben setzt die Bleiche Eule ihre unheimliche Aura, lautloses Fliegen sowie blickloses Starren ein, um die Verfolgten immer wieder zu erschrecken und auf diese Weise zu zermürben. Greift sie dann endlich direkt an, tut sie dies vorzugsweise, indem sie jäh im Rücken ihres Opfers auftaucht und unmittelbar losschlägt. Die Bleiche Eule ist ein gefährlicher Gegner, der niemals ein Ziel vergisst und üblicherweise die Zeit hat, geduldig



auf eines, das entkommen konnte, zu warten, um beim zweiten Mal umso erbarmungsloser zuzuschlagen.
Je erfahrener und älter der Vertraute bei seinem Tod war, desto mächtiger und versierter ist sein Geist. Eulen sind besonders anfällig für ein Wiedererstehen. Aber auch andere Vertrautentiere, deren Tod durch Unrecht und Mord herbeigeführt wurde, versagen sich bisweilen, wenn auch eher selten, dem Frieden danach. *Raben* gleichen in Auftreten und Erscheinung der Bleichen Eule hierbei am ehesten. *Katzen* und *Affen* entwickeln einen vielfach gesteigerten Trieb zu grausamen Spielereien und neigen dazu, ihrem Opfer auf den Rücken zu springen und sich dort festzukrallen. *Kröten*, *Schlangen* und *Spinnen* gewinnen als Geister die Fähigkeit zu geistigen Schlägen, einem FULMINICTUS nicht unähnlich. Letztere sind zudem wahre Meister des *Todesgesangs* (siehe Seite **145**) und können ihre Opfer durch Blicke und wiegende Bewegungen nachgerade hypnotisieren. Wie bei der Bleichen Eule schwingen Prophezeiungen in diesen schwer fassbaren, summenden und zischelnden Melodien mit.
Bleiche Eulen kommen vor allem in Regionen vor, in denen es Töchter Satuarias gibt. Besonders häufig sind sie naturgemäß dort, wo Hexen nicht wohlgelitten sind und darum verfolgt werden. Sie sind nicht mit anderen Tiererscheinungen vergleichbar, weil sie auf Rache fokussiert sind und keinen Anflug von Gutartigkeit in sich tragen, wie beispielsweise ein Tarnaj, Geisterwolf oder Spektralhirsch. Am ehesten ähneln sie einem Lynx, der ein ähnlich hartnäckiger Verfolger ist wie sie selbst.
Erlösung findet eine Bleiche Eule nur dann, wenn sie ihren Mörder stellt und tötet. Gelingt ihr dies, vergeht sie ebenso schnell, wie sie ehedem erstand. Ist der Gesuchte bereits tot, kann dies in seltenen Fällen dazu führen, dass sich der Hass auf ihn nicht abschwächt, sondern auf all jene ausdehnt, die bereits getötet haben. Geister, die diesem verzehrenden Gefühl verfallen, zählen zu den Mächtigsten ihrer Art; sie zu erlösen ist sehr schwer und nur auf karmalem oder magischem Wege möglich. Kurzfristig für den Rest der Nacht bannen kann man Bleiche Eulen und ihre Variationen, indem man einen Eisennagel in den Boden schlägt, der vom Angriff des Geistes blutig ist. Der Geist reagiert nicht auf Ansprache oder andere Versuche der Kommunikation. Hat er einmal ein Opfer erkoren, ist er nur von der Verfolgung abzubringen, wenn der Betreffende tatsächlich unschuldig ist und den wahren Mörder präsentiert. Dies jedoch zu bewerkstelligen ist ein beinahe aussichtsloses Unterfangen und eigentlich nur möglich, indem die Hexe des ehemaligen Vertrauten – oder ihr Geist – den wahren Schuldigen benennt.



Bleiche Eule
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 13 **KL** 14 (t) **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 11
LeP 20 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 12 **SK** 5 **ZK** 3 **GS** 3/10 (am Boden/in der Luft)
Waffenlos: **AT** 12 **TP** 1W6 SP **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht) / keine
Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen)
Talente: Einschüchtern 11, Fliegen 14, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 11
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 13; Heimsuchung 10, Todesgesang 8
Anzahl: 1
Größenkategorie: klein
Typus: Geist (mittlerer), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –5
Beute: keine
Kampfverhalten: Bleiche Eulen schwächen den Gegner durch andauernde Verfolgung und Todesgesang. Stellen Bleiche Eulen sich einem Kampf, führen sie ihn erbittert und greifen immer wieder aus dem Hinterhalt an.
Flucht: Verlust von 75 % der LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Bleiche Eulen sind verstorbene hexische Vertrautentiere.
- **QS 2:** Sie starben einen gewaltsamen Tod, jagen ihren Mörder unbarmherzig und sind erst erlöst, wenn sie ihn getötet haben.
- **QS 3+:** Manche Eulengeister bestehen auch nach dem Tod ihres Mörders fort und jagen dann alle Kulturschaffenden, die je getötet haben.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Die Bleiche Eule verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeit *Bedrohliche Präsenz* (siehe Seite **141**).
Hartnäckige Hatz: Die Bleiche Eule verfolgt ihr Opfer in einem Radius von bis zu 100 Meilen und über mehrere Nächte hinweg, um es zu stellen und zu töten. Dabei kann sie sogar eine Geisterbindung überwinden.
Geister-Regeln: Für die Bleiche Eule gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Drachengeist

»Sie plagen alte Höhlen und Festungen, welche von Zwergen schon vor Jahrhunderten verlassen und vergessen wurden. Ihre alte Macht ist genauso verblasst und verzerrt wie ihre neblige Gestalt und sie sind nur noch verstandlose Bestien mit einem Hass auf jene, die sie in diese Nichtexistenz verbannt haben, egal wie lange diese schon tot sind. Mir wurde erzählt, dass sie ihre alten Horte nur selten verlassen, aber jedem, der sie nach Schätzen suchend stört, ein grauenhaftes Schicksal bevorstehe. Wer sie in seinen Träumen sieht, sollte sich fürchten. Wer den Wind ihrer Geisterschwingen fühlt und die Echos ihrer Klagen hört, sollte rennen. Wer ihr unsichtbares Feuer auf seiner Haut spürt und wessen Seele von ihren Krallen zerschnitten wird, für den ist es zu spät.«
—Behauptung eines fahrenden Geschichtenerzählers, gehört im Amboss, 1045 BF

Ein Drachengeist ist die Seele eines verstorbenen Drachen, die keinen Frieden im Karfunkelschlaf finden kann. Sie behalten Form und Größe ihres Körpers vor dem Tod, allerdings ist ihre Gestalt nur noch halb stofflich, und durch die Schuppen ist ihr aus schimmerndem, pulsierendem Licht bestehendes Inneres zu erkennen. Die Schuppen sind von einem wabernden Nebel überzogen, der es schwer macht, Details zu erkennen, sodass die meisten Überlebenden sich nach so einer Begegnung an die glühenden Augen erinnern, die die Seelen von Sterblichen zu durchbohren scheinen. Unabhängig von ihrer ursprünglichen Farbe sind sie bis auf die Augen bläulich. Ihre Flügel werden zu transparenten Geisterschwingen, die Lichtspuren am Himmel hinterlassen.
Die Drachenschuppen bieten weiterhin Schutz gegen Angriffe, doch ob dies auf magisches Wirken oder eine Art Aurapanzer zurückgeht, konnte bisher nicht geklärt werden. Drachengeister empfinden ihr Dasein in dieser Form als Qual, und losgelöst von ihrem Karfunkel verfallen sie mehr und mehr dem Wahn und werden zu tobenden Bestien. Meist kündigt sich ihr Erscheinen durch schauriges Jaulen an. Bei einem Zusammentreffen gehen sie häufig direkt zum Angriff über, wobei sie vor allem auf ihre Klauen, die gleichermaßen durch Fleisch und Seele schneiden, und den Feueratem setzen, der ebenfalls halbstofflich ist – was ihn eher gefährlicher macht, da physische Hindernisse ihn nun nicht mehr aufzuhalten vermögen und allein magischer oder karmaler Schutz wirksam ist. Wer eine solche Begegnung überlebt, den verfolgen die Geister oft in die Träume, bis sie Frieden finden oder ein neues Opfer auserkoren haben.
Im Kopf eines jeden Drachen befindet sich ein Karfunkelstein von variierender Größe, der als Sitz der Seele und Quelle der mächtigen drachischen Magie gilt. Aus diesem Grund ist er sehr begehrt bei Alchimisten. Wird ein Drache getötet, zieht sich dessen Seele in den Karfunkelstein zurück, wo sie auf ungewisse Zeit in Träumen versinkt oder um ein Bewusstsein in der Nähe magisch zu beeinflussen und zu einem willfährigen Diener zu machen. Um diese Gefahr zu bannen, neigen Zwerge dazu, die Karfunkel besiegter Drachen zu zerschlagen, was zum endgültigen Tod des Drachen und zum Eintritt der dem Stein innewohnenden Seele ins Totenreich führt. Gelehrte und Magiebegabte trachten jedoch nicht selten danach, Karfunkel vor der Vernichtung zu retten, und unternehmen Versuche, mit den uralten Seelen zu kommunizieren, um Einblicke in Erinnerungen aus vergangenen Zeitaltern zu erhalten. Obwohl Karfunkelsteine widerstandsfähig sind, kann es jedoch passieren, dass sie auch bereits zu Lebzeiten ihres drachischen Trägers zerstört werden – ob absichtlich oder unbeabsichtigt. Zwar stirbt ein Drache dadurch nicht sofort, doch Drachenseelen, deren Karfunkelstein vor ihrem Tod vernichtet wurde, können sich nicht in diesen zurückziehen. Sie werden zu einem wabernden Nebel, der sich innerhalb eines Mondzyklus zu einem vollen Drachengeist ausformt. Lebende Drachen





Drachengeist
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 17 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 10
FF 11 **GE** 14 **KO** 22 **KK** 22
LeP 165 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 16+1W6
VW 6 **SK** 9 **ZK** 7 **GS** 9/16 (am Boden/in der Luft)
Biss: **AT** 16 **TP** 2W6+9 **RW** kurz
Geisterkralle*: **AT** 16 **TP** 1W6+8 **RW** mittel
Schwanz: **AT** 16 **TP** 2W6+6 **RW** lang
Geisterflammenstrahl:** **FK** 15 **LZ** 2 **TP** 2W6+6 **RW** 5/10/20
RS/BE: 5/0
Aktionen: 3 (max. 1 x Biss, es können maximal 2 Angriffe gegen das gleiche Ziel gerichtet sein)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Biss, Geisterkralle, Schwanz), Mächtiger Schlag (Biss, Geisterkralle, Schwanz), Schildspalter (Biss, Geisterkralle, Schwanz)
Talente: Einschüchtern 17, Fliegen 15, Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 15, Sinnesschärfe 9, Verbergen 9, Willenskraft 14
Zauber & Geisterkräfte: individuell, vor allem Horriphobus 17
Anzahl: 1
Größenkategorie: riesig
Typus: Geist (hoher), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –9
Beute: keine
Kampfverhalten: Drachengeister verfolgen ihrer Opfer ohne Unterlass. Dabei kämpfen sie ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben. Sie setzen im Kampf mehr auf Magie als auf Stärke.
Flucht: nie
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Drachengeister sind die Seelen verstorbener Drachen.
- **QS 2:** Drachengeister können, wie alle Geister, nur durch magische oder geweihte Waffen verwundet werden.
- **QS 3+:** Jeder Drache besitzt einen Karfunkelstein, in den er nach seinem Tod zurückkehrt. Wird dieser vorher zerstört, verbleibt er nach seinem Tod als Geist in dieser Welt. Er kann jedoch in einen fremden Karfunkelstein einfahren.

Sonderregeln:
*) *Geisterkralle*: Wird mit dem Angriff einer Geisterkralle eine Menge an Schaden verursacht, die höher als die doppelte SK des Angegriffenen ist, muss der Angegriffene eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei einem Fehlschlag gerät er für 1W3 KR in eine Schockstarre und erleidet den Status *Bewegungsunfähig*.
**) *Geisterflammenstrahl:* Der Drachengeist kann seinen Feuerstrahl insgesamt 7-mal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei 1–2 auf 1W6 erleidet der Held den Status *Brennend* durch seine brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich maximal gegen zwei Ziele pro Anwendung, die höchstens 2 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Das Feuer ist nur mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* erkennbar. Es strahlt keine Hitze aus und brennt, bis es gelöscht wird. Profaner RS hilft nicht gegen die Flammen und auch Objekte werden einfach ignoriert – das Feuer durchdringt sie einfach (und entzündet sie ggf.).
Geisterfähigkeiten: Der Drachengeist verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Astraler Nachhall*, *Geisterfresser* und *Macht des Jenseits* (siehe ab Seite **141**).
Spezielle Drachenarten: Der vorgestellte Drachengeist basiert auf einem Lindwurm. Andere Drachenarten, etwa Höhlen- und Kaiserdrachen, aber auch Riesenlindwürmer, können von den Werten her stärker abweichen.
Geister-Regeln: Für den Drachengeist gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

ohne einen Karfunkelstein versuchen um jeden Preis, einen neuen Karfunkelstein zu erlangen, um das Dasein als Geist zu verhindern – notfalls auch gegen den Widerstand einer bereits darin befindlichen Drachenseele, die unter dem Einfluss einer stärkeren Seele letztlich verkümmert und vergeht.
Auf magischem Wege ist es zudem möglich, eine Seele aus einem Karfunkel zu vertreiben – etwa um diesen anschließend für die Fertigung magischer Artefakte oder gar als Hort und Anker für eine andere – nichtdrachische –Seele zu nutzen. Die heimatlose Drachenseele wandelt sich zu einem von Rachedurst erfüllten Drachengeist, der mit allen Mitteln in seinen Karfunkel zurückkehren will.
Ein Drachengeist besitzt ähnliche Fähigkeiten wie zu Lebzeiten, doch je länger er in dieser Form existiert, umso mehr verkümmern seine geistigen Fähigkeiten und die Kontrolle, die er über seine Kraft ausüben kann. Gleichzeitig wachsen jedoch seine magischen Kräfte langsam immer weiter an, während er lernt, dass er nicht länger durch eine körperliche Form eingeschränkt wird. Als Geister sind sie durch gewöhnliche Waffen kaum verwundbar und bewegen sich problemlos selbst durch massives Gestein, solange es sich nicht gerade um Koschbasalt handelt. Einzig in die Bingen der Zwerge scheinen sie nicht eindringen zu können. Die Gründe dafür sind unbekannt, doch die wenigen Geisterexperten unter den zwergischen Geoden argwöhnen, es könne sich um einen Nebeneffekt von Brandans Pakt mit dem Elementarherrn des Erzes handeln, der ihr Stammland seit Urzeiten vor drachischer Magie schützt.
Drachengeister können ihre Klauen manifestieren und damit schreckliche Wunden schlagen, verletzen dabei jedoch auch die Seele ihres Opfers, das fortan mit Angstzuständen und Alpträumen zu kämpfen hat, selbst wenn es die Begegnung überlebt. Auch wenn sie ihren eigentlichen Körper verloren haben, können sie noch immer geisterhafte, halbtransparente Flammen speien, die ihrerseits psychische Narben bei den Versengten hinterlassen. Je länger ein Drachengeist existiert, desto wilder und unberechenbarer wird er. Glücklicherweise existieren kaum Drachengeister von wahrhaft mächtigen Drachenarten, da es diesen leichtfallen dürfte, auch gegen fremden Willen einen anderen Karfunkel – nötigenfalls in einem lebendigen Körper – in Besitz zu nehmen.

Geisterspinne

»Auch wenn er Fakten nicht von Legenden zu trennen vermag, hat sich der Erwerb des Keke-Wanaq rentiert. Zwar verweigert er jeden Befehl, sein Geist bietet aber wenig Gegenwehr. So habe ich mein Wissen über die oberste der Geisterspinnen, die Keke, und ihre Anbetung inzwischen ausgebaut. Dass sie groß wie ein Berg sein soll, erscheint mir nach Sichtung der Stadtseele von Yol-Ghurmak nicht unwahrscheinlich, ebenso dass kleinere Geisterspinnen auf ihr herumkrabbeln, denn sicher wird dieser hohe Geist viele niedere kontrollieren. Ich frage mich, ob diese Spinne vielleicht gar eine Hüterseele ist? Das untergegangene Shan'r'trak soll von Arachniden bewohnt worden sein und die Alhani, welche die Hüterseele von Ysil'elah schufen, kamen doch aus dem Süden?«
—Therengar di Dhargun, persönliche Notizen, 1043 BF

Im südlichen Dschungel und im Regengebirge treten Geisterspinnen einigermaßen häufig auf. Im übrigen Aventurien existieren sie vor allem in der Nähe wichtiger Hexenzirkel und verteidigen magische Stätten. Gerade wo Spinnen als Vertraute verbreitet sind, wachen solche Wesen.
Sie besitzen einen durchscheinenden, grünlich bis bläulich schimmernden Körper in Spinnengestalt, dessen Größe variiert. Manche sind nur handtellergroß, andere erreichen einen Durchmesser von bis zu zwei Schritt. Ihre Größe ist ein Hinweis auf ihre Kraft: Je größer, desto stärker sind sie. Die mächtigste Geisterspinne, die *Keke* in den Spinnenbergen, soll so groß wie ein Berg sein.
Meist haben diese Wesen ein freundliches Gemüt, tun Menschen nichts zuleide und können ihnen sogar beistehen. Sie sind an einen Ort magischer Macht gebunden und verteidigen diesen gegen finstere Mächte. Geisterspinnen hassen Dämonen und greifen sie an, sobald sie in ihren Wirkbereich kommen. Selbst Paktierer, die dämonische Kraft in sich tragen, Zauberkundige, die dämonische Sprüche wirken, und das Tragen von Artefakten mit dämonischer Komponente können ausreichen, um den Angriff einer Geisterspinne zu provozieren.
Waldmenschen bezeichnen diese Wesen teilweise als *Nipakau* (siehe Seite **64**). Tatsächlich handelt es sich um verschiedene Arten mit unterschiedlichen Fähigkeiten, auch wenn beide über einen gewissen Bereich der Welt wachen und sich Eindringlingen entgegenstellen. So unternehmen Geisterspinnen von sich aus nichts gegen Holzfäller oder Sklavenjäger, denn diese stören das magische Gefüge ihres Refugiums nicht, und die Menschen und Natur der Umgebung bedeuten ihnen wenig. Ein Dämon jedoch, selbst wenn er niemandem schadet, wird von einer Geisterspinne angegriffen. Dazu empfindet ein solches Wesen den schützenswerten Bereich meist kleiner als ein Nipakau.
Der größte Unterschied zwischen den beiden sind ihre Fähigkeiten, die sich bei Geisterspinnen je nach Kraft zusätzlich unterscheiden. Allen gemein ist, dass sie sich gerne in Bäumen aufhalten und zwischen dem Laub tarnen, wozu sie ihr Schimmern reduzieren, bis sie fast unsichtbar sind. Viele Unkundige gehen im Wald an ihnen vorbei, ohne sie zu bemerken.

Wie ihre lebenden Verwandten weben Geisterspinnen Fäden, die durchscheinend sind und weißlich schimmern. Diese sind magisch und wirken auch auf Kreaturen, die normalerweise nicht durch physische Dinge beeinflusst werden. Ein solches Geisterseil, das nahezu unzerstörbar ist, kann die Spinne für eine kurze Zeit einem Beschwörer überlassen. Es ist in der Lage, andere Geister zu fesseln, von einer Spinne mittlerer oder höherer Macht bindet es selbst Dämonen.
Mittlere oder mächtigere Wesen dieser Art können einen fixierten Geist in einen Kokon einspinnen, welcher ihn für gewisse Zeit gefangen hält. Dies nutzen Schamanen, um Wesen zur Befragung festzusetzen oder sie in ein langfristigeres Gefäß zu bannen. Hohe Geister sind gar in der Lage, einen Geist in der Totenwelt zu suchen, zu fangen und in einem Kokon gebunden zurückzubringen. Gerüchteweise sollen manche Schamanen dies nutzen, um einem *Tapam* gezielt einen neuen Körper zu geben.
Die meisten Geisterspinnen sind an dem Platz, an dem sie sein wollen, und die Wacht ist das Ziel ihrer Existenz. So erlöst man sie nicht, wenn man ihre Wünsche und Bedürfnisse – die sie durchaus haben – erfüllt. Sie bitten um Hilfe, falls in der Nähe ihres Refugiums, aber außerhalb ihrer Reichweite, Bedrohungen auftreten oder sie bei starken Angreifern Unterstützung benötigen.
Geisterspinnen entstehen bisweilen, wenn Spinnen als Vertrautentiere durch Dämonen oder bei magischen Katastrophen getötet werden. Dann kämpfen sie direkt





Geisterspinne
Größe: 0,30 bis 0,50 Schritt hoch; 1,40 bis 1,60 Schritt lang
Gewicht: kein Gewicht
MU 11 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 8
FF 12 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 14
LeP 44 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 15 **SK** 6 **ZK** 4 **GS** 9
Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+2 SP **RW** kurz
Geisterseil: **FK** 14 **LZ** 1 **TP** –* **RW** 5/10/15
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine / Wahrer Name
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 8, Fesseln 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 8
Zauber: Fulminictus 10, Gardianum 12, Horriphobus 14
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (hoher), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –9
Beute: keine
Kampfverhalten: Geisterspinnen versuchen ihre Gegner aus der Entfernung mit ihren Zaubern zu vertreiben. Werden sie in den Nahkampf gezwungen, versuchen sie Geister und Dämonen mit ihrem Seil zu fesseln und greifen dann mit ihrem Biss an oder spinnen sie in einen Kokon ein.
Flucht: Geisterspinnen mit Auftrag fliehen bei Verlust von 75 % ihrer LeP, bei der Verteidigung ihres Refugiums gegen Dämonen kämpfen sie bis zum Tod.
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Geisterspinnen treten vor allem an Orten magischer Macht auf.
- **QS 2:** Sie sollen gestorbene Hexentiere sein, doch die mächtigsten von ihnen haben wohl einen anderen Ursprung.
- **QS 3+:** Sie verabscheuen Dämonen und kämpfen gegen diese. Sie sind in der Lage, Geister vorübergehend zu fesseln.

Sonderregeln:
*) *Geisterseil:* Die Geisterspinne kann ein Geisterseil als Spinnfaden erschaffen, der Geister (ab mittleren Geisterspinnen auch Dämonen) binden kann. Um einen Geist zu fesseln, muss ein unverteidigter Angriff mit dem Seil gelingen. Gegen diesen Angriff kann nur ausgewichen werden. Das Opfer kann sich mit einer Probe auf *Kraftakt* –2 oder *Entwinden* –3 befreien, was 1 Aktion erfordert. Solange der Geist gefesselt ist, erhält er den Status *Fixiert*. Das Seil hält bis zu 5 KR / Minuten / Stunden (niedere / mittlere / hohe Geisterspinne).
Geisterfähigkeiten: Die Geisterspinne verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Astraler Nachhall*, *Hartnäckige Präsenz* und *Sog des Jenseits* (siehe ab Seite **141**).
Geisterjagd (nur hohe Geisterspinnen): Die Geisterspinne kann einen niederen oder mittleren Geist in der 3. Sphäre (maximal 1 Meile entfernt) oder in der 4. Sphäre (unbegrenzt weit) verfolgen und versuchen, ihn mit einem Kokon zu fangen. Gelingt dies, bringt sie den Kokon zum Auftraggeber oder einem vorgegebenen Ort.
Geisterkokon (ab mittlerer Geisterspinne): Hat ein Opfer den Status *Fixiert*, kann die Geisterspinne es mittels *Fesseln* binnen 5 KR in einen Kokon aus Geisterseil einspinnen. Wenn das Opfer sich nicht in der Zwischenzeit befreit, ist es im Kokon für 1W6 Tage / Wochen (mittlerer / hoher Geist) gefangen.
Geister-Regeln: Für die Geisterspinne gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

nach ihrer Entstehung gegen ihre Mörder, sodass viele direkt wieder vergehen. Aufgrund der starken Präsenz von Dämonen gibt es im früheren Oron, in Tobrien und auf Schwarzmaraskan kaum mehr solche Wesen. Einige wenige werden von Hexenzirkeln als Wächter gepflegt und regelmäßig gerufen, andere halten sich selbst vor freundlichen Menschen versteckt. Gerüchteweise soll es auch in Nostria wenigstens eine solche Kreatur geben.
Wie sie in den südlichen Dschungeln entstehen, obwohl es dort kaum Hexen gibt, ist unter Forschern umstritten. Manche glauben, dass sie ähnlich wie Nipakau entstehen, andere vermuten spezielle Fähigkeiten der Keke-Wanaq-Schamanen dahinter.
Das Stammesgebiet der Keke-Wanaq ist der Bereich mit den meisten dieser Geister in Aventurien, und einige der mächtigsten bekannten Exemplare existieren hier. Die hiesigen Waldmenschen verehren die Keke, die ihnen als mächtige Spinne gilt, welche das Schicksal der Welt in ihren Fäden spinnt, die dann von anderen Geisterspinnen in den Dschungel getragen werden. So sprechen die Keke-Wanaq von Schicksalsfäden, wenn sie Visionen folgen oder Naturkatastrophen sie heimsuchen. Mit ihren Ritualen und Opfern wollen sie *Takehumba* unterstützen, nach ihrem Glauben eine mächtige Geisterspinne, die beständig an dem Kokon webt, der den dämonischen Skorpion *Kebunganaq* gefangen hält.
Einige Geisterforscher vermuten, dass die Keke eine alte Hüterseele von Shan'r'trak in Gestalt der vielbeinigen Bewohner oder ein ähnliches Geschöpf sein könnte. Für die Keke-Wanaq ist sie die Geisteranführerin aller Geisterspinnen, ohne dass sie dieses Konzept auf andere Wesen anwenden würden. Für Beunruhigung sorgt, dass der Schamane ♟ *Onk-Bak-Lar* in den letzten Jahren einige Traumgesichte der Rückkehr einer vielbeinigen Bedrohung hatte. So rüsten sich die Waldmenschen zur Verteidigung, auch wenn die Skorpione, welche in den Visionen aus den Spinnennetzen hervorbrechen, in einer öden Landschaft wüten.
Im Labyrinth unter Al'Anfa soll *Yok'haleka* hausen, ein Gerücht, dem nicht nur ♟ *Katara Wilmaan* nachgeht.
Nur wenigen bekannt ist *Sil'Larn*, eine mittlere Geisterspinne, die einen Hexentanzplatz in Nordaventurien bewacht. Dieser wurde in letzter Zeit häufig von Dämonen eines Paktierers angegriffen, der sich jedoch außerhalb der Reichweite des Geistes aufhält. Deshalb sucht er Hilfe, um ihn zu vertreiben oder, noch besser, zu fassen.

Geisterwolf

»Rückt ein wenig zusammen und ich erzähle euch die Geschichte von Roika von den Takku, die schon über unsere Sippe wachte, als noch meine Großmutter Schamanin war. Vor vielen, vielen Wintern also wurde Roika geboren, und in ihr floss das Blut der Manikku, der Himmelswölfe, denn sie war ein Wolfskind. Ihr wisst, Wolfskinder vermögen in beiden Gestalten zu wandeln, Mensch und Wolf, wie unsere Ahnen einst vom himmlischen Wolfspaar erschaffen wurden. Roika war unzähmbar und wild. Bereits als Mädchen rannte und tollte sie mehr mit ihren wölfischen Geschwistern als mit ihren menschlichen. Sie wuchs heran zu einer mächtigen Nuan, die mit dem Wolfsspeer ebenso tödlich war wie als Wölfin. Unerschrocken stellte sie sich jeder Gefahr, und ihre Stärke verlieh ihr ein langes Leben. Dann zog ein Winter auf, wie selbst die Ahnen ihn nicht kannten, und viele hörten das Heulen Firngrims. Zu viele Totenfeuer mussten entzündet werden. Und so verließ auch Roika, inzwischen eine Greisin, ihre Kraft. Doch zur gleichen Zeit erlag die Kaskju, meine Großmutter, dem Ruf der Wintermutter. So wandelte sich Roika ein letztes Mal und zog sich unter Liskas strafendem Auge zum Sterben zurück. Doch Liska sah die Not der Sippe, und so sandte sie Roika als Fien-Nikkaa, als Geisterwolf, zurück, um über die Sippe zu wachen. Ihr wisst, ihr könnt die Fien-Nikkaa in den Nächten mit den Wölfen heulen hören, manchmal könnt ihr sie sehen auf ihrer Wacht, aber mit ihnen zu sprechen, ist nicht jedem bestimmt. Doch damals, als die Sippe verloren war, wandelte der Geisterwolf unter uns, und wer Roika kannte, war sich sicher, sie war zurückgekehrt, unverkennbar in ihrer wölfischen Gestalt, jung und stark wie ehedem. Sie warnte uns vor Schneestürmen und räuberischen Goblins und handelte mit den Wölfen, auf dass wir jagen durften, um zu überleben, bis endlich Fianjei den Frühling schickte. Ohne Roika, meine Lieben, gäbe es diese Sippe nicht mehr.«
— überlieferte Erzählung der Kaskju Eikaju von den Takku, neuzeitlich

Die Glaubenswelt der Nivesen ist geprägt vom täglichen Umgang mit unzähligen Naturgeistern, welche den Menschen in ihrem Überlebenskampf in der unwirtlichen Weite des hohen Nordens beistehen. Sie kennen Geister, die im Boden, im Wind und im Wasser wohnen und für Schwerkraft, Wetter und das Gedeihen von Pflanzen verantwortlich sind. Geister schützen ihre Jurten vor Zwietracht und wohnen in ihren Feuern. So ist es für sie nur natürlich, dass die *Fien-Nikkaa*, die Geisterwölfe, ihnen beistehen. Gleichsam sind sie Sprachrohr der göttlichen Himmelswölfe und überbringen deren Botschaften. Ein solcher Geisterwolf ist zumeist einer Sippe treu und folgt dieser auf ihren Wanderungen. Als gutartiger Geist ist er seinen Menschen wohlgesonnen und fungiert als Vermittler zwischen Wolf und Mensch, was sich durch seine Entstehung erklärt.

Nivesen und Wölfe sind laut Schöpfungsmythos als Geschwister geboren und gehören untrennbar zusammen. Dieses Erbe bringt Kinder hervor, welche die Fähigkeit besitzen, ihre Gestalt willentlich in einen Wolf zu wandeln, die sogenannten Wolfskinder. Sie sind die Animisten der Nivesen und haben nichts gemein mit einem Werwolf.

Wolfskinder – im Nujuka, der Sprache der Nivesen, *Nuan* – sind zeit ihres Lebens Teil beider Gemeinschaften, der menschlichen Sippe und des Wolfsrudels. Sie fungieren als Beschützer und unterstützen die Schamanin bei den Verhandlungen um den Anteil der Jagdbeute mit den Wölfen. Ihre einzigartigen Fähigkeiten und animalische Stärke sind für die Sippe oft überlebenswichtig.

Spüren die Wolfskinder den Zeitpunkt ihres natürlichen Todes nahen – wenn sie *Firngrim* heulen hören, wie die Nivesen sagen –, ziehen sich viele von ihnen in



die Gestalt des Wolfes zurück und wandern zum Sterben in die Wildnis. Aus diesen Nuan können *Fien-Nikkaa* entstehen. Obwohl sie nun Teil der Geisterwelt (*Nivaleiken*) sind, bleiben sie in der diesseitigen Welt (*Tuundarar*) ihrer Bestimmung treu. Sie fungieren als Mittler zwischen Mensch und Wolf, ganz so wie die Himmelswölfin Liska mit ihrer sanften und menschenfreundlichen Art. Außerhalb der Glaubenswelt der Nivesen ist jedoch fraglich, ob die Geisterwölfe tatsächlich als göttliche Sendboten zu ihrem Gefolge zählen.

Ein *Fien-Nikkaa* erscheint als schattenhafter, lichtgrauer Wolf von zumeist schlanker, hochbeiniger Gestalt, wie sie bei den Rauwölfen üblich ist. In seinem Zentrum ist er nahezu stofflich und selbst eine Fellzeichnung lässt sich erahnen. Im Mondlicht umgibt ihn ein silbriges Schimmern und die bernsteinfarbenen Augen strahlen freundlich.

Man sollte sich allerdings nicht täuschen lassen, denn droht der Sippe Gefahr, ist der Geisterwolf durchaus furchterregend. Dann wandelt sich seine sanftmütige Gestalt in eine wahrhaft erschreckende Kreatur mit glühenden, goldenen Augen und langen, messerscharfen Reißzähnen, welche einen aus schattenhaftem Wabern grollend entgegenknurren. Reicht dies nicht aus, um den Angreifer in die Flucht zu schlagen, kämpft er wie ein lebendiger Wolf und ruft mit schauerlichem Heulen das Rudel zur Unterstützung. Die gerufene Hilfe besteht nicht immer nur aus lebendigen Wölfen, auch andere Geisterwölfe erhören seinen Ruf. Gemeinsam schlagen sie die meisten Feinde mit kalter Gnadenlosigkeit, durchdrungen vom Geist des göttlichen Rudelführers *Gorfang*, zurück.

Zudem sind Fien-Nikkaa im wahrsten Sinne des Wortes unermüdliche Jäger, die einer Fährte problemlos über hunderte Meilen folgen. So wurden schon verschleppte Sippenmitglieder oder verloren geglaubte Karene mit ihrer Hilfe wiedergefunden und gerettet.

Zumeist verständigt sich der Geisterwolf mit der Schamanin der Sippe, aber in Zeiten höchster Not vermag er seine Präsenz derart zu manifestieren, dass er gleichermaßen in Kontakt mit anderen Menschen treten kann. In Fällen, in denen die Sippe aufgrund von Schicksalsschlägen, seien es Krankheit oder Tod, keine Schamanin hat, steht für die Nivesen außer Frage, dass Liska ihnen einen Geisterwolf zur Unterstützung sendet.

Fien-Nikkaa streben nicht nach Erlösung. Sie sind Teil der Gemeinschaft und keine nivesische Schamanin würde auf die Idee kommen, sie auszutreiben. Tatsächlich gilt dies als Frevel und so sollten fremde Magier oder Geweihte es tunlichst unterlassen, auch wenn es gegen ihre Prinzipien verstoßen mag. Wenn der Geisterwolf seine Aufgabe als erfüllt ansieht, zieht die Seele des Wolfskindes ein in die *Ewiggrüne Ebene*. Dies ist in aller Regel der Fall, wenn ein neuer Fien-Nikkaa nachfolgt.



Geisterwolf
Größe: 1,10 bis 1,20 Schritt
Gewicht: kein Gewicht
MU 15 **KL** 14 (t) **IN** 13 **CH** 12
FF 14 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 14
LeP 22 **AsP** 20 **KaP** – **INI** 15+1W6
VW 7 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 13
Biss: **AT** 15 **TP** 1W6+3 SP **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Verbeißen
Talente: Einschüchtern 9, Klettern 0, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 6
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 8; Heimsuchung 8
Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Geisterwolfsrudel)
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (niederer), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: +/–0
Beute: keine
Kampfverhalten: Üblicherweise greift ein Geisterwolf mit seiner Fähigkeit des Verbeißens an. Bei einem ganzen Rudel nehmen die Wölfe sich gemeinsam eines Gegners an.
Flucht: Verlust von 50 % der LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Geisterwölfe sind, solange man sie gut behandelt, friedfertige Geister.
- **QS 2:** Geisterwölfe sollen eine starke Bindung zum Volk der Nivesen aufweisen. Vielleicht sind sie die Geister der sogenannten Wolfskinder, also Nivesen, die sich in Wölfe verwandeln können.
- **QS 3+:** Ein Geisterwolf kann andere Geisterwölfe um Hilfe rufen, sodass man es mit einem ganzen Rudel zu tun hat, wenn man eines der Wesen gegen sich aufbringt.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Der Geisterwolf verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeit *Bedrohliche Präsenz* (siehe Seite **141**).
Rudelgeist: Geisterwölfe lassen sich leicht im Rudel herbeirufen (siehe Seite **138**).
Geister-Regeln: Für den Geisterwolf gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Lichtender

»Wenn man fänd das Lichtgeweyh, wär diese Trophäe mehr als rühmlich – denn Abwerfen muss ein Hirschthier gemeiniglich zur Herbsteszeyt. Welch Aufwertung von alchymischem Elixir der Spagyrik zu machen sey, zum höchst potenten Wundermittel! Zertheylen sollte man das seltenst Gehörn, sein flüchtiges Licht mag vergehen in kurzer Zeyt, es bereyten in hellem Praiosmittagslichte. Wenn man nun statt dem Golde hinzugäbe 10 Unzen jenes Pulvers, dann schätzte man mehr die Waare, dann wäre sie ohne End' ein unerreycht Remedium.«
—aus ›Vom Heylen der Kranckheyt und Gebreken des Menschen‹, Faksimile eines älteren Werkes von Praiohann G. Kuffitz aus Gareth, 411 BF

»So hört noch einmal von Bjaal dem Bogenschützen, den ihr kennt, denn er hat das Nacka Rachti besiegt und Orvai Kurim war zufrieden mit ihm. Bjaal lebte mit seinem Stamm weit im Norden, wo auch Fää leben – nur auf der anderen Seite vom Wald, um sicher zu sein vor ihren Pfeilen. Da kam noch ein grimmer, langer Winter und die Berge waren beschneit, weißer als weiß waren sie und der Schnee blendete. Es war kälter als kalt, das war der Zorn des gefrorenen Nacka Rachti. Bjaal ging allein zur Jagd, denn sein Stamm war nicht mehr stark an Jägern. Er rollte sich unter einer Tanne zusammen als es hell war und ging jagen, wenn es dunkel war, da sah er gut wie jeder Suulak. Er fror nicht sehr, denn sein Pelz war durch Orvai Kurim weiß und dicht wie der des schmackligen weißen Hoppers. Aber die bösen Oroki fingen ihn und banden ihn, wollten ihn mitnehmen. Er wehrte sich, bis er blutete und fast aufwachte im Magen der Muttersau und er war flink und schlau und konnte den Oroki entkommen. Aber es war immer noch kalt und Bjaals Blut färbte sein Fell rot, dass die kleinen Tiere ihn sahen und er keines fangen konnte. Im dunkelsten Wald blieb Bjaal liegen und hörte schon das Grunzen Mailam Rekdais. Aber Orvai Kurim erinnerte sich und schickte sein Leuchtgeweih, den Hirsch der Wjassus Margai, denn Orvai Kurim wollte Bjaal noch am Leben behalten. Das Lichtgehörn weckte Bjaal und führte ihn aus dem fremden Wald zu einem Fluss, der nicht zugefroren war und wo er seinen Pelz wusch und Fische fing. Am Ende hatte der Jäger überlebt, also hatte er gesiegt und damit recht und sein Stamm überstand den Winter.«
—aus einem Märchen für kleine Goblinkinder, erzählt von Mantka Riiba, neuzeitlich

In den dichtesten Gehölzen des Nordens wie den Andergaster Wäldern, dem düsteren Bornwald und den Salamandersteinen durchstreift ein seltenes Geistwesen die unberührte Natur. Es gleicht einem Hirsch mit mächtigem Geweih, der in den raren Quellen durchscheinend bläulich, aus rauchigen weißen Wirbeln oder golden aus reinem Licht beschrieben wird. Vereinzelt erscheint der Geist auch als Hirschkuh.
Die geheimnisvolle Erscheinung springt schwebend durch das Unterholz, wo das Licht zwischen den Blättern den Boden berührt und einen gleißenden Pfad zeichnet. Eine Begegnung erscheint nicht unheimlich, vielmehr mag sie etwas Mystisches haben, als sei man Teil eines Geheimnisses, das die Schöpfung einem zuraunt. Der Hirschgeist taucht in Stille oder Abgeschiedenheit auf und meist nur vor einer Einzelperson – eine Sichtung am Tag ist wahrscheinlicher denn in der Nacht.
Die Wesenheit ist ein ursprünglicher Geist, eine Ausformung der Essenzen vergangener Hirsch- und Rehseelen, die nach ihrem Tod zusammenfinden, um eins zu sein im Lebenskreislauf und in jedem neugeborenen Hirschkalb wiederzuerstehen. Vielleicht hat das Seelentier eines jeden denkenden und fühlenden Wesens mit solchen Tierseelen zu tun, doch Genaueres dazu ist nicht bekannt.
Die Elfen geben dem Geistwesen den Namen *Sayashi-ânnaka* (Isd.: Beschützer-mit-Strahlender-Krone oder „Licht-Ender"). Die Goblins sagen *Wjassus Margai* (was in ihrer Sprache nur *Tiergeist* heißt). Einige Stämme und Sippen glauben, dass es Verzweifelten einen Ausweg weist, Suchenden den richtigen Pfad aufzeigt oder auch die Notwendigkeit des Wagnisses eines Neubeginns andeutet. Gleichsam steht die große Hirschseele für das stolze und fürsorgliche Leben selbst, das ungebrochen dem Tod trotzt und in seiner Gesamtheit nicht vernichtet werden kann. Eine weitere, eher



menschliche Interpretation zur Bedeutung ist die eines Winks einer überderischen Entität.
Man erzählt sich, dass die Elfen den auch als Spektralhirsch bekannten Geist für einen Tropfen Licht ihres Ursprungs halten, der Hirsche und Rehe vor Urzeiten nach Aventurien gebracht hat. Wenn das stimmt, dann liegen die Wurzeln der Wesenheit und der Rehe selbst in anderen Sphären, wo auch die aller Elfenvölker sind.
Goblins betrachten den Geist als Glück für verirrte oder verwundete Jäger, geschickt von Orvai Kurim, dem Gott der Jagd, der bei einigen Stämmen in Hirschgestalt statt als Keiler dargestellt wird. Wer von dem *Wjassus Margai* der Hirsche geführt wurde, gilt als ausersehen, was mit einer besseren sozialen Stellung einhergeht. Es soll zudem vorgekommen sein, dass ein Lichtender einem Goblinsklaven den Weg in die Freiheit zeigte. Eindeutig zur Herkunft des Hirschechos zu sagen ist nur, dass sie nicht geklärt werden kann und es mehrere Möglichkeiten gibt.
Erscheint jemandem das Geistwesen, so hat das immer eine persönliche Bedeutung, denn es gibt sich nur dort zu erkennen, wo es seiner Weisung bedarf. Die es geschafft haben, der schnellen Lichtkreatur zu folgen, haben oft etwas gefunden, das sie lange suchten oder von dem sie nicht einmal wussten, dass sie es brauchten. Der Tiergeist ist wie alle Geister profan nicht zu verletzen, einzig Magie sowie karmale Kraft fügen ihm Schaden zu. Er kämpft nicht und verteidigt sich nicht. Wird er angegriffen, so entschwindet er und wird im Beisein des Aggressors niemals wieder auftauchen.
Er wirkt nahezu nie aktiv auf die Welt der Lebenden ein, man kann lediglich seinen weiten geisterhaften Sprüngen folgen, bis er wieder verschwindet. Ihn sich vom Leib zu halten ist demnach einfach, denn letztlich hilft ein Umdrehen und das Einschlagen eines anderen Weges, wenn es die Neugier zulässt.
Obwohl manche glauben, dass es nur ein einziges dieser Wesen gibt, das alle Totengeister seiner Art vereint, so existiert mehr als eine singuläre Entität. Ob diese Ausprägungen nur temporäre Manifestationen einer einzigen gewaltigen Kernseele sind oder viele verschiedene, lässt sich nicht klären.
Es ist nahezu unmöglich, einen Hirschgeist willentlich zu rufen, auch wenn die trommelreichen Riten der Stammesgoblins und die gelben Farben ihrer Zauberinnen ihn bisweilen anlocken. Die Elfen des Waldes lassen die Geister ruhen, doch der Hirsch scheint von ihren Melodien angezogen. So ist zu sagen, dass es die Klänge der Goblins und insbesondere der Waldelfen sind, die vermögen, ein Hirschecho zu rufen. Normalerweise zeigt es sich allerdings aus eigenem Antrieb oder gar nicht. Das Geistwesen endgültig zu bannen ist nicht von Erfolg gekrönt, manifestiert es sich nach einiger Zeit erneut dort, wo ein Lichtstrahl wie ein funkelnder Diamant auf den schattigen Waldboden bricht. Inwiefern der Lichtender mit dem sagenumwobenen Hirschkönig in der Waldwildnis der Streitenden Königreiche in Verbindung steht, ist aufgrund der geringen Quellenlage nicht bekannt, doch ist eine Zusammengehörigkeit nicht vollkommen unwahrscheinlich.



Lichtender
Größe: etwa 1,20 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: kein Gewicht
MU 13 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 18
FF 11 **GE** 17 **KO** 15 **KK** 16
LeP 60 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 12 **SK** 4 **ZK** 6 **GS** 10
Stoß: **AT** 11 **TP** 1W6+3 SP **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 0, Fliegen 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 13, Verbergen 13, Willenskraft 9
Zauber & Geisterkräfte: Balsam Salabunde 8, Tiere besprechen[AMAII121/GC306] 14; Phantasma 14
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (hoher), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –8
Beute: keine
Kampfverhalten: Lichtender kämpfen nicht. Werden sie in einen Kampf gezwungen, fliehen sie.
Flucht: Der Lichtender flieht nach dem ersten Treffer.
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Lichtender sind sehr seltene natürliche Wesenheiten der tiefen nördlichen Wälder.
- **QS 2:** Sie erscheinen nur denjenigen, die sie brauchen und sollen angeblich einen Ausweg aufzeigen.
- **QS 3+:** Besonders die Waldelfen und Stammesgoblins haben einen Bezug zu Lichtendern, die vereinzelt mit schönen Klängen zu locken sind.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Der Lichtender verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Ewige Präsenz*, *Machtvoller Geist* und *Sog des Jenseits* (siehe ab Seite **141**), wobei sich letzterer nur auf Rehe und Hirsche auswirkt, die der Lichtender nach ihrem Tod in sich aufnimmt.
Geister-Regeln: Für den Lichtender gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Lynx

»Der Gerik? Hat mit seinem elfischen Topf angegeben wie die Kaiserin von Gareth. Meinte, jetzt würde die Aldalheid ihn heiraten … als ob! Hat mich dann immer wieder gefragt, ob ich auch 'ne Katze sehe oder so. Klar, gibt ja genug hier im Dorf. Und dann, dann war er auf einmal weg. Bis heute nicht wiedergekommen. Vielleicht hat ihn ja seine Katze geholt.«
—Gernot, Aldalheids Ehemann und Bauer aus Silz, 1043 BF

»Ich kann ihn sehen … er kommt mich holen!«
—eingeritzte Worte auf einem wahrscheinlich hochelfischen Artefakt, gefunden bei einer ausgeweideten Leiche nahe Silz, 1044 BF

»In Vayafendur hat das dhaza viele Seelengefährten zerschmettert. Amalarion und ich werden nun aber zurückschlagen, auch wenn wir den Pfad des zertaubra beschreiten müssen. Wir haben begonnen, die Wächter der Zerzal selbst zu erschaffen, seit die Priester dazu nicht mehr in der Lage sind. Nur so können wir unsere Feinde besiegen! Dies ist unser Mantra geworden, um die Fragen zu übertönen, ob wir nicht immer mehr zu dem werden, was wir bekämpfen wollen.«
—Simyala-Fragmente, Datierung unbekannt, gefunden im Reichsforst, 1023 BF

Viele Mythen im Norden Aventuriens warnen vor dem „Fluch der alten Alben". Er soll jedem Abenteurer den Tod bringen, der sich zu tief in die verfallenen Stätten der einstmaligen Hochkultur wagt. Wie viele Spukgeschichten hat auch diese einen wahren Kern: Auf Unvorsichtige wartet in den Städten und Grabmälern der Hochelfen auch nach Jahrtausenden der Lynx – ein unerbittlicher Jäger, der jeden Diebstahl und jede Totenschändung erbarmungslos rächt. Der Grabräuber hört zunächst ein drohendes Knurren, das ihm als letzte Warnung dienen soll. Lässt er trotzdem nicht von seinem lästerlichen Tun ab, bleiben ihm oft nur wenige Stunden, sich an seinem Schatz zu erfreuen, bis sich der Rachegeist an seine Fersen heftet.
Ungleich anderen Geistern ist der Lynx nicht an einen Ort gebunden, sondern jagt sein Ziel nötigenfalls bis ans andere Ende Deres. Während sein Knurren und Fauchen für jeden hörbar sind, offenbart er seine Gestalt nur dem Frevler, dem seine Kameraden deshalb im Todeskampf nur schwerlich beistehen können. Daher ist es kaum verwunderlich, dass nur wenig gesichertes Wissen über dieses jenseitige Wesen existiert. Die wenigen glaubhaften Berichte beschreiben den Lynx als einen über zwei Schritt großen Luchs mit weißem Fell und funkelnden, bernsteinfarbenen Augen. Besonders auffällig sind sein Backenbart und die Haarbüschel an seinen Ohren. Sein Gehör ist ebenso vortrefflich wie seine Nachtsicht und seine Widerstandskraft enorm. Weil den Lynx keine profane Waffe verletzt, kann ihn nur Magie oder göttliches Wirken davon abhalten, seine Opfer zu zerfetzen. Diese hetzt er nicht wie ein Wolf zu Tode, sondern pirscht sich wie sein Vetter aus der Tierwelt heran und tötet rasch, meist mit einem einzigen Biss in die Kehle oder einem Hieb seiner messerscharfen Krallen. Dann aber nimmt er sich Zeit, sein Opfer auszuweiden und es bis zur Unkenntlichkeit zu zerfetzen. Das Diebesgut lässt der Geist oftmals zurück – ob als Warnung oder um den nächsten Unglücklichen verfolgen zu können, weiß der geisterhafte Jäger allein.
Der Ursprung der hochelfischen Grabwächter ist bis heute nicht eindeutig geklärt. Einige aventurische



Gelehrte erkennen in ihnen Lyncide – Geistwesen aus fremden Sphären, die einst den Gryphonen als Berater und Diener beigestanden haben sollen. Sie klassifizieren den Lynx als Gefolge von Zerzal, die von den Hochelfen einst als Todesgöttin verehrt wurde und deren Priester sie in dieser Welt gebunden hätten. Die Auswertung der Simyala-Fragmente legt jedoch eine alternative beziehungsweise parallele Entstehung nahe: Als mit der schwindenden Macht der elfischen Götter auch der karmale Strom zunehmend versiegte und sich die Niederlage gegen Pardona und die Namenlosen Horden immer klarer abzeichnete, schuf ein hochelfischer Zauberweber namens Amalarion auf magischem Weg Grabwächter, die namenlose Plünderer vernichten sollten. Dazu verschmolz er mit dämonischer Macht Mensch und Luchs zu Chimären, die er qualvoll tötete, um die mit ihrem Astralleib verbundene Seele an ein Artefakt oder einen Ort zu binden.

Tatsächlich unterscheiden sich diese Wesen, die gemeinhin alle als Lynx bezeichnet werden, stark voneinander. Die mächtigsten Geister sind jene, die vor Jahrtausenden entstanden und nahe einem Heiligtum der Zerzal existieren, das bisher weder namenlosem noch zwölfgöttlichem Wirken ausgesetzt war. Von klarer Struktur und nur schwer zu verbannen, bewachen sie die einstigen Stätten und Ruinen der Hochelfen, lassen aber jene ziehen, die Respekt zeigen, keine Schäden anrichten und keine Gegenstände rauben.

Weit schwächer, ja in Teilen bereits konturlos, sind dagegen jene Jäger von Zerzal, die entstanden, als sich die Macht der Hochelfen und ihrer Todesgöttin bereits im Niedergang befand. Ihr Wesen ist von einer Melancholie erfüllt, die sich aus dem vergeblichen Warten auf die Rückkehr der hochelfischen Schöpfer jener Artefakte speist, die sie gewissenhaft bewachen. Und so scheinen sie fast glücklich, wenn man das Schmuckstück oder die Waffe zerstört, die ihr Sein an Dere binden. Gänzlich dem Wahnsinn verfallen sind dagegen jene Lyncide, die der Zauberweber Amalarion schuf. Von schwarzer Farbe und mit roten Augen ähneln sie mehr Dämonen als Geistern – kaum verwunderlich, verdanken sie doch ihren Astralleib dem Wirken Asfaloths und ist ihre Seele erfüllt vom unstillbaren Rachedurst des Blakharaz. Ihnen ist einzig daran gelegen, jeden Eindringling zu zerfetzen; nicht aus bloßem Hass, sondern auch, weil nur die astrale Essenz ihrer Opfer sie erhält. Ihr Astralkörper ist oftmals so fragil, dass ein einziger glücklicher Hieb oder ein einfacher Exorzismus sie zu verbannen vermag.

Ohm Follker besingt in seiner Sage über die Fahrten des Königs der Meere Phileasson, wie ein Gefährte Beorns zerfetzt wurde, nachdem er ein Elfengrab geplündert hatte. Der Skalde nennt den Lynx *Ometheons Schatten* und behauptet, dass dieser besonders mächtige Geist vom legendären Hochelfen selbst damit beauftragt wurde, bis in alle Ewigkeit die Schätze des Himmelsturms zu bewachen.



Lynx
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 14 **KL** 14 (t) **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 15
LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6
VW 7 **SK** 3 **ZK** 7 **GS** 14 (gehend oder schwebend)
Biss: **AT** 14 **TP** 2W6+4 **RW** kurz
Pranken: **AT** 16 **TP** 1W6+6 **RW** kurz
RS/BE: 3/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)
Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Verbergen 10, Willenskraft 8
Zauber: keine
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –4
Beute: keine
Kampfverhalten: Der Lynx greift bevorzugt aus dem Hinterhalt an und setzt dann seinem Gegner nach.
Flucht: Der Lynx lässt sich nicht in die Flucht schlagen.
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Der Lynx ist ein Geist, der sich gelegentlich als Wächter in Ruinen und Katakomben aus alter Zeit findet.
- **QS 2:** Die Orte, an denen er vorkommt, stehen meist im Zusammenhang mit der untergegangenen Kultur der Hochelfen aus einem längst vergangenen Zeitalter.
- **QS 3+:** Es herrscht Uneinigkeit in der gelehrten Welt, ob es sich bei ihnen um rein künstlich geschaffene Wesen oder die Seelen einer katzenähnlichen kulturschaffenden Spezies handelt.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Der Lynx verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Bedrohliche Präsenz*, *Ewige Präsenz* und *Hartnäckige Präsenz* (siehe ab Seite **141**).
Unsichtbarkeit: Der Lynx hat den Status *Unsichtbar*, Ausnahme ist das Ziel seiner Jagd. Es können jedoch alle das unheimliche Knurren und Fauchen der Bestie hören.
Raubtiergeruch: Der Geruch eines Lynx lässt Hunde aufheulen.
Geister-Regeln: Für den Lynx gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Nipakau

»1. Tag der None Ultima Brajanos im Jahre 8 Belen. Wir sind jetzt seit zwei Tagen allein. Die Wilden, sie nennen sich ›Moha‹, weigerten sich, uns weiter den Weg in die Berge zu zeigen, und sind geflohen. Sie riefen etwas von ›Nipakau‹, als sie verschwanden. Abergläubisches Pack! Wir werden den Gipfel des Bergs, den sie ›Tutaq-Rolida‹ nennen, auch ohne sie erreichen, zum Ruhme des Belen-Horas und Bosparans!

2. Tag. Haben letzte Nacht ein geisterhaftes Heulen vernommen. Moral der Expedition trotzdem ungebrochen.

3. Tag. Lucius verschüttete gestern Nacht alle Wasservorräte! Was ist nur in ihn gefahren?! Sagt, er könne sich an nichts erinnern.

4. Tag. Graviana verlor den Verstand und lief schreiend in den Dschungel. Die Suche nach ihr wurde nach zwei Stunden abgebrochen.

5. Tag. Haben den Aufstieg begonnen.

6. Tag. Schreie in der Nacht – als wir zu Hilfe eilten, war Quintus, der Wache schob, bereits tot. Ein wildes Tier muss ihm die Kehle herausgerissen haben! Keinerlei Spuren gefunden. Unser Magus murmelte etwas von astralen Verwehungen. Habe ihn angewiesen, nachts Schutzzeichen anzubringen.

7. Tag. Haben die Überreste des Magus gefunden. Boron sei uns gnädig, sind wir den Mächten des Dschungels hilflos ausgeliefert?

8. Tag. Vorräte gehen zur Neige, seit Tagen kein jagbares Wild mehr. Letzte Nacht ein weiteres übel zugerichtetes Opfer. Zwei weitere Träger desertiert. Doch wir schreiten tapfer voran, der Gipfel liegt zum Greifen nahe!

9. Tag (letzter Eintrag). Sorgt meine ausgedörrte Kehle für Wahnvorstellungen? Habe gestern Nacht eine geisterhaft schimmernde Raubkatze zwischen den Baumstämmen gesehen, die um das Lager schlich. Nicht mehr genug Leute für verdoppelte Wachmannschaften. Ich werde mich kommende Nacht selbst auf die Suche begeben.«

—blutverschmierte Aufzeichnungen der Cusmina de Aemilier, Leiterin einer im Regengebirge verschollenen Expedition zum Tutaq-Rolida aus dem Jahre 873 v. BF

Der südaventurische Dschungel ist ein vor Leben überquellender Ort, an dem der Tod oft nur einen unbedachten Atemzug entfernt ist. Die Schamanen lehren, dass die Lebenskraft aller Tiere und Pflanzen, die hier ihr Ende finden, im *Ewigen Dschungel*, der Geisterwelt der Waldmenschen, aufgehe. So gebe es eine starke Verbindung zwischen den Geistern und dem Dschungel. Es ist unbekannt, ob dies der Wahrheit entspricht oder ob die Nähe der Zitadelle der Geister einen Einfluss darauf hat. Sicher ist nur, dass der Geist eines hier sterbenden Tieres zu einem besonderen Schutzgeist werden kann, dessen Aufgabe es ist, über den Dschungel zu wachen.

Dies kann geschehen, wenn ein Tier durch starke Magie oder bei karmalem Wirken verstirbt. Oft sind dies die Tiere, die von Schamanen im Kampf zu Hilfe gerufen werden und im Zuge der Erfüllung ihrer Dienste ihr Leben lassen. Viele dieser Schutzgeister sind Jaguare, da diese häufig herbeigerufen werden. Doch auch die Geister von Würgeschlangen und Adlern wurden bereits gesichtet, und von Brüllaffen und gar Elefanten gibt es zumindest Erzählungen.

Die Waldmenschen bezeichnen diese Geister – wie alle anderen auch – als *Nipakau*. Doch auch bei den nördlicheren Völkern Aventuriens hat sich dieser Begriff als Name für diese Art Schutzgeist etabliert. Als die ersten bosparanischen Expeditionen vor knapp 1.900 Jahren auf diese Geister stießen, übernahmen sie von den Waldmenschen den Namen *Nipakau*, ohne zu wissen, dass es sich dabei um die allgemeine Bezeichnung für Geistwesen aller Art handelt. Obwohl der nordaventurischen Gelehrtenwelt heutzutage die Feinheiten der Waldmenschensprache besser bekannt sind, wird der



Begriff *Nipakau* für die Geistwesen, welche die Dschungel Meridianas vor Eindringlingen schützen, immer noch in einschlägigen Werken über Geister verwendet.
Nipakau sind ständig in der Geisterwelt des Ewigen Dschungels präsent, können sich jedoch nach Wunsch auch in der Welt der Lebenden manifestieren. Sie verspüren einen instinktiven Drang, den Dschungel und die Geisterwelt zu bewahren und vor Feinden zu beschützen. Daher erscheinen sie häufig, wenn sie eine große Gefahr für den Dschungel oder die darin Lebenden spüren. So gehen sie zum Beispiel unerbittlich gegen die Macht des *Yaq-Hai* vor, des dämonischen Hauchs, der Leichen zu blutrünstigen Monstern erhebt. Auch versuchen sie, menschliche Eindringlinge zu vertreiben, welche die wichtigen Tabus der Waldmenschen ignorieren. Und so manche Holzfällerexpedition oder Sklavenjagd Al'Anfas ist in den Tiefen des Dschungels auf Nimmerwiedersehen verschwunden, weil sie den Zorn der Nipakau erregten. Ebenso gehen sie gegen ungebetene Besucher der Geisterwelt vor, wenn sie vermuten, dass diese nicht das Wohl des Ewigen Dschungels im Sinn haben.
Sie lassen sich leicht von den Schamanen herbeirufen und erfüllen für sie Bitten, wenn es darum geht, gegen Feinde der Waldmenschen von jenseits des Dschungels vorzugehen. Sie lassen sich auch bereitwillig an einen Ort oder einen Gegenstand binden, z. B. um ein wichtiges Tabu zu bewachen.
Dabei gehen Nipakau meist heimlich und behutsam vor, denn werden sie im Kampf besiegt, verlieren sie bis zum nächsten Sonnenuntergang die Fähigkeit, sich in der Welt der Lebenden zu manifestieren. Sie sind in der Lage, von anderen Lebewesen Besitz zu ergreifen, und machen hiervon ausgiebig Gebrauch, um Unheil und Verwirrung zu stiften. So können sie versuchen, kostbare Vorräte zu vernichten oder Besessene von Klippen springen zu lassen. Sie scheuen aber auch nicht vor direkter Gewaltanwendung zurück. Meistens gehen sie jedoch auch hier vorsichtig vor und versuchen, Einzelne von der Gruppe zu isolieren und schnell zu töten.
In Vinsalt kennt man den *Reißer von Alt-Bosparan*, auch wenn niemand dort weiß, dass es sich um einen Nipakau handelt. Er wurde vor über 1.000 Jahren von einem Magus in eine Urne gebannt und zu Studienzwecken nach Bosparan gebracht. Die Urne ging beim Untergang der Stadt verloren, tauchte später wieder auf und verstaubt seitdem im Regal eines Antiquitätenhändlers. Die Zeichen darauf verlieren langsam an Macht, sodass der Nipakau darin immer zu Vollmond und anderen bestimmten Sternenkonstellationen seine Freiheit erlangt. Er ist verwirrt und rasend vor Zorn. Er weiß nicht, wo er ist, und findet seinen Weg in den Ewigen Dschungel nicht. So streift er, wann immer er kann, umher und sieht in der Großmetropole Vinsalt die vermeintliche Zerstörung des Dschungels. Er ist vom Gedanken an Rache beseelt und mordet im Stadtteil Alt-Bosparan, was die Connetablia, die Kriminalbehörde Vinsalts, vor ein Rätsel stellt.



Nipakau (Jaguar)
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 16 **KL** 14 (t) **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 16 **KO** 12 **KK** 14
LeP 35 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 17+1W6
VW 10 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 16
Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+1 SP **RW** kurz
Pranke: **AT** 15 **TP** 1W6+2 SP **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I-II (Biss, Pranke), Kampfreflexe I-II, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I-II
Talente: Einschüchtern 9, Fliegen 12, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 12, Verbergen 13, Willenskraft 9
Zauber & Geisterkräfte: Horriphobus 13; Besessenheit 8, Manifestation 10
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Geisterschar, in Ausnahmefällen)
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (niederer), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Nipakau versuchen Gegner durch Besessenheit zu schwächen. Im Kampf greifen sie einzelne Ziele aus dem Hinterhalt an.
Flucht: Verlust von 50 % der LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Nipakau sind Schutzgeister, die den Dschungel vor Eindringlingen bewahren sollen.
- **QS 2:** Sie bewachen heilige Orte und Tabus und können von Lebewesen Besitz ergreifen.
- **QS 3+:** Sie können sich jederzeit in die Geisterwelt zurückziehen.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Der Nipakau verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeit *Ewige Präsenz* (siehe Seite **142**).
Rudelgeist: Nipakau lassen sich leicht im Rudel herbeirufen (siehe Seite **138**).
Geister-Regeln: Für den Nipakau gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Quallengeist

»Ewiglich, weil unsterblich – ewiglich, weil unsterblich! Ewiglich gleiten Schwärme hunderter bleicher Schatten, nicht ganz Drache, nicht Kröte, nicht Qualle, gespenstisch um Pfeiler aus Muschelkalk und Türme aus Schädeln unterworfener Völker! Sie bewachen alptraumhafte Tangwälder und Algenweiden, die den bösartigen Krakoniern düstere Unterseeheimat sind, wie das unheilige Yal-Zoggot, das auch heute nicht vernichtet ist! Ewiglich durch dämonische Hexerei hassen die quälenden Geister alles, was ihren krakonischen Herren gefährlich wird, glotzen froschäugig und beißen und beißen wie ein Rudel rasender Flussfetzer, verwirrt, dass ihr Biss keine Wunde hinterlässt, denn sie sind tot, nur weißer Schatten! Finde die Neckerhaube, finde die Qualle und du findest tief unten die immer beißende weiße Wacht!«
—Schatzsucher aus Selem, unter einem Tisch der Rauschkrauthöhle Abus Heim, neuzeitlich

»Es gibt Geisterquallen und es gibt Quallengeister – die sind nicht zu verwechseln, denn sie haben nichts miteinander zu tun. Sind die einen von enormer Größe, hungrig, giftig und sehr lebendig, so sind die anderen von winziger Gestalt, weitgehend harmlos und anscheinend tot. Ich hielt einst eine alte Seekarte des Selemgrunds in den Händen – eine Karte mit kleinen eingezeichneten Seekreaturen. Da sah ich den Quallengeist das erste Mal, und ich hielt ihn zu jener Zeit für das Produkt von massenhaft Fantasie und zu viel Regenbogenstaub – oder bestenfalls für ein Feenwesen. Ich weiß nicht, wann und wo der Zeichner diesen Unterwassergeist zu Gesicht bekommen hat, aber ich halte es für ein Wunder, dass er die Begegnung überlebt hat. Ich sagte zwar, sie sind weitgehend harmlos, ihre Gefährten, die Krakonier, sind das aber nicht.«
—Emmeran Tralloper, Meister der Brandung aus Brabak, 1040 BF

Quallengeister sind schattenhafte, weiße Schwarmwesen von nur einem Spann Größe, die im Unterwasserreich des Selemgrunds vorkommen, wo sie ihre krakonischen Herren begleiten oder Paläste und Brutgrotten beschützen. Die kleinen, fast possierlich zu nennenden Wächter entstammen einer Welt aus Krakensilber, Laichtempeln und Muschelpalästen, die sich kein Sterblicher vorstellen kann, und ihr Vorkommen ist selten. Sie vermögen es, feengleich schwebend durch Wasser, wie auch durch Luft zu gleiten, und so kann es geschehen, dass sie Krakoniern mit speziellen Missionen oder kämpferischen Anliegen an Land folgen.
Die Geister mit dem ungewöhnlichen Äußeren ähneln drachenähnlichen Kreaturen mit dem Nesselkörper einer Qualle und dem Gesicht eines krötenhaften Kobolds. Schon bevor das verderbte Wahjad seinem Untergang entgegensah, glitten diese Wesen lautlos durch die lichtlosen Tiefen am Meeresgrund.
Mit einem Unterschied: Damals lebten sie, heute ist ihre Geistform durch dunkle Magie in der jetzigen Präsenz gehalten. Eine krakonische Legende besagt, dass vor dem Zusammenbruch des Unterwasserreichs eine Paarung der Wasserdrachin Shidrakon mit dem vielzüngigen Krötengötzen Quodazil für die Entstehung der Lebensform gesorgt hat.
Vereinzelte kundige Efferdmystiker vermuten den Anbeginn der Quallengeister in den alten Geschichten um die sagenumwobene Qualle, die die Necker *Ouloandila* nennen. So existiert unter wenigen Meereskundigen die Theorie, dass die gewaltige Medusе ihre Nesselarme im Spiel hat: Vielleicht sind die Eier der vermeintlichen Tierkönigin gestohlen und zum Gefäß eines schauerlich erschaffenen Mischgeschöpfs geworden? Düsterer ist die bei einigen Kulturen verbreitete Ansicht, es handele sich bei der Riesenqualle Ouloandila um eine Täuscherin, die der unbarmherzigen Ersäuferin Charyptoroth dient. Gemeinsam mit dem Krötendämon Tuur-Amash solle sie in unheiligem Zauber dafür sorgen, dass die Seelen des ungeschlüpften, unbrauchbaren oder zerstörten Krakonierlaichs dennoch einer Bestimmung zugeführt werden.



Ob sie willentlich zum Zwecke der Wacht erschaffen worden sind und eine Art Haustier darstellen oder ob wahrhaftig mehr dahintersteckt, liegt als Geheimnis auf dem Meeresgrund verborgen. Quallengeister sind, außer mit ihrer Körpersprache, nicht in der Lage zu kommunizieren und in etwa so intelligent wie ein durchschnittlicher Hund.

Ihre Wachaufgaben führen diese Totengeister fort, als sei ihre derische Existenz nie durch einen fallenden Stern vernichtet worden. So bewachen sie auch heute Unterwassersiedlungen der Krakonier, wie die sichelförmige Hauptstadt Yal-Zoggot im Selemgrund am Rande des gewaltigen Kometenkraters.

Unwissende könnten meinen, es handele sich bei den Quallengeistern um Elementarwesen oder Chimären, aber dem ist nicht so.

Die Fähigkeiten der Geistwesen sind unterstützender Natur. Sie fühlen sich seit jeher von den Krakoniern angezogen und binden sich in der Regel zu mehreren an ein Individuum. Sie befolgen Wünsche und Anweisungen, wie es ein durchschnittlich kluges Tier tun würde.

Sowohl im Kampf als auch bei Alltäglichkeiten steht ein Quallengeist demjenigen nahe, den er für sich auserkoren hat oder von dem er beschworen wurde. Er verteidigt seinen Gefährten mit aller Emsigkeit. Selbst sind die Geister nicht verwundbar, man kann wortwörtlich durch sie hindurchfassen, denn sie sind nahezu körperlos und verschwimmen immer mal wieder vor den Augen eines Beobachters. Das bedeutet, dass sie keinen Schaden verursachen, so sehr sie auch versuchen zu beißen. Ihr wildes Herumschwirren vor einem vermeintlichen Feind erschwert die Sicht und verwirrt den Angreifer. Sie können allerdings schwache Stromstöße durch ihre Nesselarme aussenden, indem sie ihre geisthafte Energie in einer Art Schlag entladen. Einem heute korrigierten Übersetzungsfehler nach wurden sie bei meereskundigen Gelehrten vormals oft „Quälgeister“ genannt. Diese Fehlübersetzung erscheint gar nicht so unpassend, betrachtet man ihre Hartnäckigkeit im Kampf.

Die maritimen Geistwesen sind in ihrer Stärke und Mächtigkeit einander ähnlich, es existiert allenthalben eine leichte Varianz in der Größe und der Wirkung ihrer Stromstöße.

Ein Quallengeist ist meist nur schwer gänzlich zu vernichten, taucht er durch seine Bindung an den heimischen Tiefengrund doch nach einiger Zeit wieder auf.



Quallengeist
Größe: 0,20 Schritt
Gewicht: kein Gewicht
MU 13 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 13
FF 12 **GE** 15 **KO** 11 **KK** 10
LeP 15 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 12 **SK** 4 **ZK** 6 **GS** 10
Entladung*: **AT** 11 **TP** 1 SP **RW** lang
RS/BE: 0/0
Aktionen: 2
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 8, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 0, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 0, Sinnesschärfe 8, Verbergen 13, Willenskraft 1
Zauber: keine
Anzahl: 1W3+2 (kleiner Schwarm)
Größenkategorie: winzig
Typus: Geist (niederer), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: +1
Beute: keine
Kampfverhalten: Sobald Quallengeister ihren Krakoniergefährten oder die Behausungen der Spezies bedroht sehen, attackieren sie wie wild geworden.
Flucht: Quallengeister fliehen nicht.
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Quallengeister sind sehr selten und existieren unter Wasser.
- **QS 2:** Sie binden sich in der Regel in einem kleinen Schwarm an einen Krakonier.
- **QS 3+:** Es handelt sich bei Quallengeistern um künstlich erschaffene Wesen, die nach ihrem Tod mittels dunkler Magie in Geisterpräsenz gebunden werden.

Sonderregeln:
*) *Entladung:* Die magischen Entladungen von Quallengeistern verursachen bei Helden in Metallrüstungen (Kettenrüstungen oder schwerer) 1 Stufe *Paralyse*. Der Zustand ist nicht kumulativ.
Geisterfähigkeiten: Der Quallengeist verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeit *Ewige Präsenz* (siehe Seite **142**).
Rudelgeist: Quallengeister lassen sich leicht im Rudel herbeirufen (siehe Seite **138**).
Geister-Regeln: Für den Quallengeist gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Taarnaj

»Ai, ich habe davon gehört, Taarnaj nennt ihr jenen faer … Geist? Das nurdra soll stark sein in solchen und sie sollen mandra wirken, nicht zertaubra. Es stimmt also, dass sie mit ihrem nurdra freigiebig sind wie kein anderer? Dann ist es gute Kunde, dass solche in deiner Heimat wieder in Wald und Flur wandeln und, wie ich hoffe, nicht nur dort! A'ndhin erin, dass du mir davon berichtet hast, ama.«
—Spektabilität Virilys Eibon vom Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach im Gespräch mit einem bornischen Adeptus maior, 1045 BF

Es ist lange her, dass ein Taarnaj durch Wald und Flur wandelte, und es brauchte einige Sichtungen, Begegnungen und Berichte, bis offenbar wurde, worum es sich bei dem mysteriösen Wesen handelte, das vor wenigen Jahren zwischen Born und Walsach beobachtet wurde. Gütiger Bär – *Taarnaj* – nannten die Nivesen jenen seltenen Geist, und der Name bürgerte sich, ausgehend vom Bornland, ein. Später erst wurde die Verbindung zu dem hergestellt, was Hochelfen einst *Dhabal* (Isd.: Seinsammler) und bosparanische Siedler später *Sumuur* nannten und ebenso, dass ein Taarnaj genau das war: ein Geist, der schon sehr lange auf Dere bekannt ist und dessen Auftreten bisweilen zwar unheimlich, sein Verhalten aber durch und durch hilfreich ist. Als *Andivaxa* geistert er als Sagengestalt auch durch thorwalsche Sagas, und die Auelfen kennen ihn als *Valuha*, den Lebenshüter.
Ein solcher Geist entsteht nur dort, wo humuselementare Kraft stark ist. Nur ein Wesen, das sein Leben an einem solchermaßen mächtigen Ort verliert und zudem eine bestimmte Bedingung erfüllt, wird zum Taarnaj. Dabei ist es unerheblich, ob es sich bei dem Dahingeschiedenen um ein Tier oder einen Kulturschaffenden handelt, die einzige Bedingung ist, dass es willens ist, das eigene Leben für ein anderes zu opfern; sei es eine Bärenmutter, die sich für ihre Jungen todesmutig vor einen Tatzelwurm stellt, eine Holzsammlerin, die einem verirrten Kind ihren fadenscheinigen Mantel gibt, oder ein Eichelhäher, der das Wild vor nahenden Jägern warnt. Wie auch immer sie der Tod ereilt, durch Pranke, Kälte oder Pfeil, im Tod verbindet sich die unsterbliche Seele mit der überbordenden Humusmagie zu einem Geisterwesen. Der Daseinszweck dieses Geistes ist es fortan, die im Tode an ihn übergegangene Kraft an jene weiterzugeben, denen es daran mangelt. Aufgrund der Bindung an humuselementare Magie entsteht ein Taarnaj vorwiegend in unberührter Natur und kommt daher vor allem in zivilisationsfernen Landschaften vor.
Üblicherweise erscheint ein Taarnaj als durchscheinendes, weiß-grün schimmerndes Abbild seiner sterblichen Hülle. Seine Augen strahlen hellgrün, und mindestens ein Körperteil hat stets Kontakt mit dem Erdboden – sofern es sich nicht um eine fliegende Kreatur handelt, die jedoch regelmäßig landen muss. Wo ein Taarnaj den Boden berührt, wird seine Verbindung zum Element Humus offenbar: Pflanzen richten sich auf, wirken frischer und bisweilen bildet sich gar eine kleine Blüte. Dennoch ist der Geist auf den ersten Blick unheimlich, wozu das ihn ständig umgebende leise Knistern, Knacken und Rauschen ebenso beiträgt wie der Umstand, dass er diffus-wabernd bleibt und sein fahles Glühen die unmittelbare Umgebung in unheimliches Licht taucht. Nur dann, wenn er Lebenskraft überträgt, ist der Taarnaj deutlich stofflicher.
Manche Gelehrte sehen im Taarnaj eine Art umgekehrten Nachtalp, der Lebenskraft nicht stiehlt, sondern schenkt. Er ist ein friedlicher Geist, der jedem Kampf ausweicht und sich an Auseinandersetzungen höchstens beteiligt, indem er eine DORNENWAND sprießen lässt oder – als letzten Ausweg – sein Gegenüber mit einer jähen Schreckensfratze in die Flucht schlägt.
Allerdings würde auch kaum ein Beschwörer auf den Gedanken kommen, diesen Geist zum Kämpfen zu rufen, denn seine Bestimmung ist es, zu heilen. In Gegenwart eines Verwundeten wird der Taarnaj diesem ohne Zögern einen Teil seiner eigenen Lebenskraft übertragen. Dafür muss der Geist seinen Mund, sein Maul oder seinen Schnabel an den des Verletzten bringen, woraufhin die Lebensenergie als Strom grünen Odems in den Leib des Verletzten übergeht. Es ist die Bestimmung des Taarnajs, seine Lebenskraft weiterzugeben, bis er selbst vergeht. Folgerichtig strebt dieser Geist auch nicht nach Erlösung, denn sein Dasein ist endlich. In der Regel ist es auch nicht notwendig, ihn zu bannen, denn er lässt



sich vertreiben, indem er angegriffen oder zu kämpferischen Handlungen gezwungen wird. Dem wird ein Taarnaj sich schnellstmöglich entziehen und seine Peiniger fortan meiden. Hat der Geist aber einmal etwas ausgemacht, was seiner Hilfe bedarf, ist er sehr zielstrebig und kaum abzulenken. Es ist ratsam, einem Taarnaj dann mit Ruhe und Zurückhaltung zu begegnen, weder die Stimme und noch weniger die Hand zu erheben. Laute Stimmen, schnelle Bewegungen und Drängeleien irritieren ihn und können sogar so weit führen, dass er seine Schreckensfratze zeigt und sich mit einem HORRIPHOBUS zurückzieht. Im Gegenzug reagiert er zugewandt auf friedfertiges und freundliches Gebaren und hat in solchen Fällen schon das eine oder andere nützliche Kraut sprießen lassen, um die Heilung weiter zu befördern.

Die Mächtigkeit dieses Geistes ist eng an die Größe seiner abgestreiften sterblichen Hülle gebunden. Ein Taarnaj in Häherform hat somit einen geringeren Kraftvorrat als einer in Bärenform. Tatsächlich ist aber all diesen Geistern gemein, was ihr hochelfischer Name andeutet: sie sammeln Sein, oder vielmehr Lebenskraft. Dies geht zwar langsam vonstatten, aber der Aufenthalt in unberührter Natur kann die Humuskraft in einem Taarnaj wieder stärken, sodass es einige wenige von ihnen gibt, die schon in den Tagen der Hochelfen oder der ersten bosparanischen Siedler über Dere wandelten. Dazu gehört etwa *Imzer*, der Geist eines mächtigen Bornbären, der seine Runden im Bornwald zieht und immer wieder die Gesellschaft von Bork, dem Bärenkönig, sucht. Ebenso kann die jahrtausendealte *Takehe*, ein Wesen in Gestalt einer geisterhaften Spinne, im Tal von Kun-Kau-Peh wohl als Taarnaj gelten. Sie wird von den hiesigen Waldmenschen als Großer Nipakau (mächtiges Geistwesen) verehrt. Bislang ist unbekannt, was für ein Wesen Takehe ist, aber die Energie, die ihr Tal durchdringt, stärkt die Selbstheilungskräfte aller, die sich darin befinden, deutlich. Seit dem Wiederauftauchen des Taarnaj besteht bei den sehr wenigen Experten, die um beide wissen, der Verdacht, in der Geisterspinne ein sehr altes und ungemein mächtiges Exemplar vor sich zu haben.

Mit dem Erstarken des Erwachens im östlichen Bornland ist die Sichtung eines Taarnaj in der dortigen Wildnis in jüngster Zeit zwar noch immer ein ungewöhnliches und besonderes, aber kein extrem seltenes Erlebnis mehr – und viele Wagemutige, die sich in den gefährlichen Grünen Wall gewagt haben, danken fortan jeden Tag den Göttern für diese Begegnung.



Taarnaj
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht
MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 12
FF 11 **GE** 11 **KO** 18 **KK** 18
LeP 200 **AsP** 30 **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 10 **SK** 0 **ZK** 5 **GS** 10
Waffenlos: **AT** 13 **TP** 1W3 SP **RW** lang
RS/BE: 0/0
Aktionen: 2
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 6, Fliegen 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 0, Willenskraft 6
Zauber & Geisterkräfte: Dornenwand[AMAIII128/GC103] 16, Horriphobus 8, Pflanzenform[AMAII134/GC404] 16; Manifestation 12, Phantasma 10
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (mittlerer), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –4
Beute: keine
Kampfverhalten: Der Taarnaj ist ein friedfertiges Wesen, geschaffen, um das Leben anderer zu retten. Er kämpft nicht, sondern zieht sich höchstens nach einem Horriphobus zurück.
Flucht: Verlust von LeP
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Ein Tararnaj ist ein Geist, der nur in ursprünglicher Natur vorkommt.
- **QS 2:** Er zeigt sich nur denen, die ernsthaft verletzt sind. Dabei unterscheidet er nicht nach Tier oder Kulturschaffendem.
- **QS 3+:** Diese Art von Geistern ist selten, uralt und tritt erst in jüngerer Zeit wieder auf. Ein Taarnaj entsteht aus einem Wesen, das sich an einem humusaffinen Ort selbstlos opfert.

Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Der Taarnaj verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeiten *Ewige Präsenz*, *Machtvoller Geist* und *Macht des Jenseits* (siehe ab Seite **141**).
Geisterfrieden: Der Geist erzeugt in einer Zone von 16 Schritt Radius eine Illusion tiefen Friedens für den Betrachter. Das Trugbild wirkt wie die Geisterkraft *Phantasma* (siehe Seite **145**).
Grüner Daumen: Die starke Humuskraft im Taarnaj wirkt sich auf sein natürliches Umfeld aus. Er kann willentlich das Wachstum von Pflanzen beeinflussen, ohne dafür von seinen LeP geben zu müssen. Häufig lässt der Geist Heilpflanzen wachsen, wenn er einer Kreatur von seinen LeP gegeben hat, um die weitere Heilung zu unterstützen.
Lebensgabe: Der Taarnaj gibt verletzten Lebewesen von seiner Lebensenergie, um sie von der Schwelle des Todes zu holen. Der Geist gibt dabei mindestens so viele LeP, wie notwendig sind, um das verletzte Wesen zu stabilisieren, kann aber auch beschließen, bereits leichte Verletzungen zu heilen.
Geister-Regeln: Für den Taarnaj gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Totenwesen

»Ich war dabei, als sich der Frevel an Sumu ereignete. Nie werde ich vergessen, was ich sah und mich zeichnete, obwohl ich am Rand des Sturms der Unelemente stand. Das Magnum Opus des Weltenbrandes kam über uns. Die gewaltigen Entladungen astraler Macht, die über das Mythraelsfeld peitschten und tobten. Verstärkt durch den Splitter des Schänders der Elemente, angetrieben vom Hass und Willen Galottas. So gewaltig waren sie und machten keinen Unterschied zwischen den reinen Elementen, den Lebenden oder gar den Dienern des Schänders selbst. Zu hunderten vergingen sie, um als Totenwesen grausam verzerrt wiederzukehren.



Ich beobachte sie, kenne sie und sehne den Augenblick herbei, da ich einen Weg gefunden habe, den Frevel an der Erdmutter zu beenden. In ihnen verbindet sich die einstige Reinheit der Elemente, verschmolzen mit der Seele eines Toten und einem niederen Diener des Chaos. Seltsam ist es, denn der Knechter der Wildnis hat keine Macht über Eis und Wasser. Sie werden von anderen Fürsten der Niederhöllen grausam geschändet. Und doch haben sich an diesem Tag einige Totenwesen mit der Essenz des Wassers und noch weniger gar mit der des Eises gebildet. Die einfachen Menschen nennen sie Splittersteine, Windlocker, Mythraelsfackeln, Spaltenschrunde, Klirrfunken und Sogstrudel. Lange waren sie allein auf das Feld ihres Entstehens beschränkt, seit aber die Sterne fallen, verlassen sie es. Entlang von Sumus Adern wandern sie leichter. Allein gen Norden gibt es eine Barriere, denn dort kann ich sie nicht ausmachen. Es muss mit der alten Feste der Sonnenmägde zusammenhängen. Wenn man die Kreaturen besiegt, vergehen sie, doch es entstehen auch neue Totenwesen! Ich habe Wege von Sumus Kraft gelernt, die Macht über Geister gewähren. Sie wirken, wie sie es bei einem Irrlicht oder Spuk täten. Doch was nützt es, wenn der Frevel an den Elementen nicht rückgängig gemacht werden kann? Sie sind eine immerwährende Wunde in Sumus Leib, die wir tilgen müssen.«

—Helmbrecht Heisinger, Gespräch mit einer Konzilsdruidin, 1044 BF

Der Oberbegriff „Totenwesen“ bezeichnet eine Gruppe von Geistern, die 1027 BF im Rahmen der Schlacht auf dem Mythraelsfeld durch das Magnum Opus des Weltenbrandes entstanden. Sie sind die Verschmelzung eines Mindergeistes, eines Geistes und eines niederen Dämons oder gar nur dämonischer Essenz aus der Domäne Agrimoths bzw. bei Klirrfunken und Sogstrudeln aus den Domänen Nagrachs oder Charyptoroths. Zauberkundige verschiedener Traditionen sowie Vertreter der Kirchen konnten die Wesen bereits analysieren, die Interpretation der Erkenntnisse ist dabei im Kern unstrittig: Die schiere arkane und dämonische Kraft hat es vermocht, die drei Wesenheiten miteinander zu verschmelzen. Bei den Geistern handelt es sich stets um tragisch Verstorbene, die ohne die Komponente des Rituals mit großer Wahrscheinlichkeit in der 3. Sphäre verblieben wären. Magier aus Perricum und Rommilys konnten in gemeinsamen Expeditionen nach Wehrheim deutliche Vergleiche zu Irrlichtern, Poltergeistern und ähnlichen Wesen feststellen. Diese Geisterkomponente ist tragend, wirkt doch allein gezielte Antimagie gegen das Merkmal *Sphären* bei Totenwesen und nicht solche gegen die Merkmale *Dämonisch* oder *Elementar*.

Die elementare Komponente durch die Mindergeister hingegen scheint im Moment des Magnum Opus vergangen zu sein, während sich nur ein Rest von ihr an den Geist klammerte – ein flüchtiger Moment, welcher durch die gewaltige astrale Kraft zur Verschmelzung führte. Gleiches wird für den dämonischen Teil der Totenwesen angenommen. Ausgeschlossen werden kann, dass es sich um Unelementargeister statt Mindergeister handelt, mit denen Totenwesen allerdings immer wieder verwechselt werden. Denn Erstere waren vor der Zerstörung der dämonischen Splitter von Charyptoroth und Agrimoth nicht dauerhaft existent, und es gibt keine Berichte über ihr Auftreten in der Schlacht. Der Aspekt

des Unelements und seiner Pervertierung stammt daher wohl vom dämonischen Teil des Totenwesens und den Nachwirkungen des Weltenbrandes.
Aus der Vergangenheit sind keine vergleichbaren Wesen bekannt. In Fachkreisen wird die Ursache hierfür in der Einmaligkeit des Ereignisses gesehen. Der Heptarch Galotta wirkte nicht allein als Paktierer ein Magnum Opus, wie es von Paktierern immer wieder überliefert ist. Er tat dies mit Hilfe der Macht des Agrimothsplitters und der fliegenden Feste *Kholak-Kai*, einem gewaltigen dämonisch-arkanen Konstrukt, welches von dem Heptarchen ersonnen wurde, um das Wirken des Rituals zu steigern. Angetrieben wurde es von einem Transpropriatorium, das Elemente in Energie umwandelt und damit gewaltige Astralstürme entfesseln kann.
Allen Totenwesen ist gemein, dass sie einen Hass auf besonders reine Orte ihres ursprünglichen Elements und alles Lebende haben. Sie versuchen diese an gefahrvolle Orte zu locken oder nutzen ihr jeweiliges Element für Angriffe. Dazu nutzen sie Sinnestäuschungen und Trugbilder.
Es entstehen auch heute neue Totenwesen. Ob es sich dabei um die Opfer von anderen Totenwesen handelt oder woher sie stammen, ist unter Gelehrten strittig. Unstrittig ist hingegen, dass sie vor allem niedere Geister sind und wie andere Verstorbene beschworen werden können. Allerdings gibt es vereinzelte Berichte über mittlere Geister in der Form von Totenwesen. Rein spekulativ ist, ob hohe Geister von Totenwesen existieren. Murak di Zeforika ist sich dessen sicher. Seine These besagt, dass diese aus einer Verschmelzung von Dschinnen, gehörnten Dämonen und besonders starken Seelen entstünden. Dem widerspricht Therengar di Dhargun deutlich. Er nimmt an, dass es Totenwesen gibt, in denen die bestimmende Komponente des Geistes an Macht gewinnen kann und dies dann hohe Geister sind. Der Schwarzkünstler geht einen Schritt weiter und ist der Ansicht, es gebe einen Geisteranführer der Totenwesen oder eine jeweilige Entsprechung in der 4. Sphäre. Hier sieht er den Ursprung der Möglichkeit des Entstehens neuer Totenwesen.
Beide Paktierer haben mit ihren Studien bewiesen, dass Totenwesen in Gefäße gebannt werden können. Um sie in den Schwarzen Landen zu studieren, waren sie die ersten, die Schergen entsandten, dies zu tun. Seitdem haben es ihnen andere skrupellose Magier gleichgetan. Galt dies lange als einzige Möglichkeit, wie ein Totenwesen das Mythraelsfeld und dessen Umland verlassen konnte, häufen sich seit 1039 BF mit dem Beginn des Sternenfalls Berichte über Sichtungen und erfolgreiche Anrufungen an anderen Orten. Totenwesen können entlang von Kraftlinien wandern und werden dabei besonders von Orten angezogen, an denen viele Geister anzutreffen sind, eine starke dämonische Präsenz in der 3. Sphäre existiert oder die einem der Unelemente gefällig sind. Die alte Feste der Praioskirche Auraleth nördlich von Wehrheim scheint allerdings eine Barriere zu bilden. Durch sie läuft mit der Basiliuslinie eine der bekanntesten und mächtigsten Kraftlinien, die von Totenwesen offenbar aufgrund karmalen Wirkens nicht passiert werden kann. Ob dies gleichermaßen für andere Tempel und Heiligtümer gilt, wird sich noch zeigen müssen. Die wenigen Zauberkundigen, denen dies bisher aufgefallen ist, schreiben es dem Praios zugeordneten Aspekt der Antimagie zu.
Die Mächtigkeit eines Totenwesens hat Auswirkungen auf die Möglichkeit der Interaktion mit ihm. Als niedere Geister sind sie nicht für eine tiefergehende Interaktion empfänglich, mittlere Geister können hingegen kommunizieren. Dies gestaltet sich jedoch schwierig,

Andere Geister mit dämonischer Komponente
Neben Totenwesen und Seelenschnittern (siehe Seite **44**) gibt es weitere Geisterwesen, die einen eindeutigen Bezug zu den Niederhöllen haben, ohne Wesen der 7. Sphäre zu sein. Liscom von Fasar kehrte etwa als Nachtalp zurück, um sein Ziel zu erfüllen. Vergleichbares ist vereinzelt von Paktierern bekannt, deren Seele nicht direkt in die Seelenmühle oder die Niederhöllen eingefahren ist.
Eine eigene Art solcher Wesen sind **Giergeister**. Dies sind angeblich vom Erzdämon Tasfarelel verfluchte Kulturschaffende, die von Geiz zerfressen sind oder Schulden im Sinne des Erzdämons auf sich geladen haben. Im Zuge der Rückeroberung der Schwarzen Lande sind sie mehrfach aufgetaucht. Ihr Aussehen erinnert an die Gestalt zu Lebzeiten, ist jedoch deutlich ausgezehrter, wobei ihre Bäuche seltsam aufgedunsen erscheinen. Auf ihren Rücken tragen sie große Lasten als Sinnbild ihrer Schulden und sind mit überladenem Schmuck behangen. Ihre Gier treibt sie zu wertvollen Dingen und Schätzen.
Aus dem *Arcanum* und anderen Werken der Dämonologie sowie Sphärenkunde können Hinweise auf vergleichbare Geister gewonnen werden, die den anderen Erzdämonen zugeordnet werden. Einige vertreten die Ansicht, dass **Blutgeister** (siehe Seite **16**) daher Belhalhar und **Rachegeister** (siehe Seite **42**) Blakharaz zugeordnet sind. Auch wenn es hierfür bis heute keinen Beleg gibt, hält die These sich hartnäckig. Zum Gefolge Belkelels werden mitunter die **Nachtbuhler** (siehe Seite **36**) gezählt. Die chaotische Vielfalt der Niederhöllen eröffnet zahlreiche Möglichkeiten. Mit dem Modifikationspaket im Regelteil (siehe Seite **140**) kannst du passende Geister selbst entwerfen. Geister mit einem Bezug zu den Niederhöllen sollten dann Aspekte des jeweiligen Erzdämons aufgreifen, verbunden mit Eigenschaften wie Gier auf bestimmte Gegenstände, Lebewesen und ähnliches.

da der Geist dem Wahnsinn verfallen ist und in ihnen die widerstreitenden Charaktere des Mindergeistes (oft verspielt), des Geistes (geprägt vom Tod und groben Fragmenten aus dem Leben davor) und des Dämons (Chaos) miteinander ringen. Informationen für eine mögliche Erlösung sind aus ihnen nicht herauszubekommen. Bis heute sind keine Berichte bekannt, wonach es jemals gelungen wäre, ein Totenwesen zu erlösen. Auch ist bis heute kein Beispiel überliefert, wie ein solches Wesen in Einzelkomponenten zerteilt worden wäre, wie es bei Chimären möglich ist.
So ist die einzig bekannte Möglichkeit, ein Totenwesen endgültig loszuwerden, es dauerhaft zu bannen. Besonders der HEPTAGRAMMA hat sich hier als effektiv erwiesen, jedoch schwieriger denn üblich für ein solches Geisterwesen. Die Magier aus Perricum vermuten den Ursprung für seinen höheren Widerstand in dem elementaren und dämonischen Anteil, die vom Zauber nicht erfasst werden und die Kreatur in der 3. Sphäre halten. Umgekehrt zeigt ein PENTAGRAMMA keine Wirkung, was die Vermutung der Dominanz des Geisteranteils stärkt. Da bei der Bannung weder ein dämonischer noch ein (un-)elementarer Anteil zurückbleibt, ist ungeklärt, ob die Kreaturen im Ganzen ins Totenreich einziehen oder gar in die 7. Sphäre gebannt werden. Totenwesen, die im Kampf vernichtet werden, erscheinen meist einige Zeit später erneut, manche selbst nachdem sie gebannt wurden.



Von den Arten der Totenwesen

Bei allen zuvor beschriebenen Gemeinsamkeiten weisen Totenwesen Unterschiede auf, die nachfolgend beschrieben werden. Je nach Art gibt es typische Ausprägungen, diese Wesen sind allerdings nicht statisch und durch ihre besondere Entstehungsart kann es zahlreiche Abwandlungen geben. Sie alle sind in der 3. Sphäre verankert und kehren nach einer gewissen Zeit zurück, wenn sie nicht dauerhaft gebannt werden.
Das Magnum Opus des Weltenbrandes war so gewaltig, dass nicht allein Kräfte Agrimoths aus den Niederhöllen in die 3. Sphäre kamen. Wenn auch nur wenig, manifestierten sich ebenso Diener der anderen Erzdämonen oder dämonische Substanzen aus ihren Domänen. Dies genügte, damit Klirrfunken und Sogstrudel entstehen konnten. Von allen Totenwesen kommen diese am seltensten vor.

Totenwesen des Erzes

Bereits kurz nach der Schlacht gab es erste Berichte über explodierende Steine, die in zahlreiche Teile zersplitterten und mit einer böswilligen Hinterlist versuchten, besonders viel Schaden anzurichten, was ihnen den Namen *Splittersteine* einbrachte. Zunächst wurde dies als Nachwirkung agrimothischer Einflüsse auf dem Mythraelsfeld abgetan, doch mehrten sich die Hinweise, dass diese Steine nach einer gewissen Zeit wiederkehrten. Analysen bestätigten, dass es sich um Geisterwesen handelt. Splittersteine kommen unter den Totenwesen sehr häufig vor und haben eine erkennbare Verbindung zum Element Erz beziehungsweise dem Unelement. Mittlere Geister dieser Art kommen hingegen kaum vor.
Hakensplitterer ist ein typischer Vertreter der Splittersteine. Er erscheint als gold-bräunlich schimmernder, unförmiger, scharfkantiger Stein von der Größe eines Kinderkopfes. Er ist nicht-stofflich und zeigt ein hassverzerrtes, wahnsinniges Gesicht aus rotglühenden Rissen. Der Stein weist eitergelb schimmernde Einschlüsse auf. Er kann sich rollend bewegen, um dort zu explodieren, wo er am meisten Schaden anrichtet. Seinen scharfkantigen, mit Widerhaken und Zacken versehenen Splittern verdankt er den Namen. Bevorzugt platziert er sich mitten in einem Tross oder unter Wagen, wo er neben Schaden auch Panik verursacht.
Weitere Erztotenwesen sind *Magmatropfler*, die aus heißem Gestein bestehen und sich gern von warmen Plätzen nähren, also z. B. Lager- oder Kochfeuern. An und in diesen wärmen sie sich, um in tausende Tropfen heißer Lava zu explodieren und alle in der Umgebung zu verbrennen. Sie sind besonders in Schmiedefeuern gefürchtet, da sie zudem das Metall darin verderben können, welches dann spröde und splitternd aus dem Feuer kommt.

Totenwesen der Luft

Lange mit Irrlichtern und anderen Geistererscheinungen auf und um das Mythraelsfeld verwechselt, sind *Windlocker* die der Luft zugeordneten Totenwesen. Sie greifen selten direkt an und versuchen ihre Opfer mit verführerischem Säuseln oder Melodien dorthin zu locken, wo der Untergrund brüchig ist oder andere Gegner lauern. Eine besondere Freude ist ihnen das Zusammenspiel mit Spaltenschrunden, um einen Menschen von diesen in Spalten, Löcher oder Gruben stürzen zu lassen.

Windlocker sind eher selten anzutreffen und kommen als mittlere Geister häufiger vor. Sie streifen durch die Luft auf der Suche nach passenden Zielen. Die *Flötenbraut* erscheint als schimmernder und durchscheinender Geist einer Soldatin, die in beiden Händen eine Flöte hält und diese spielt. Sie ist von kleinen Wirbeln umgeben, an ihren Rändern verwirbelt die geisterhafte Entscheidung beständig. Für ein Totenwesen ist sie verspielt und hat sogar seltene Momente der Klarheit, in denen eine traurige Melodie ertönt. Einer direkten Konfrontation gehen Windlocker zumeist aus dem Weg und schweben lieber in sicherer Entfernung ihrer Gegner.

Der *Stinkhauch* ist ein Luftwesen, das üblicherweise keine Geräusche verursacht und als Wolke von Asche-flöckchen über das Feld zieht, egal ob Wind weht oder nicht. Er nähert sich Kulturschaffenden und umtanzt sie spielerisch, bis er sie eingehüllt hat, dann verwandelt er seine Luft in einen Pesthauch, der das Atmen erschwert, Brechreiz auslöst und bis zum Ersticken führen kann.

Totenwesen des Feuers

Der Anblick einer *Mythraelsfackel* dürfte eine der Ursachen dafür sein, dass sich die These einer Verbindung mit Unelementargeistern bei Totenwesen hartnäckig hält. Bis zu menschengroß sind die mal lodernden, mal tanzenden Flammen oder Lichter. Ihr Leuchten verspricht heimelige Wärme und einen Ort der Ruhe. Doch ihr Ziel ist es, die Unvorsichtigen auf trügerischen Grund zu locken, der auf dem mit Spalten und Rissen durchzogenen Mythraelsfeld zahlreich ist. Erst einmal gestürzt, nähern sie sich und entziehen ihrem Opfer die Wärme, um ihr eigenes Feuer zu schüren – ein Hunger, den sie nie stillen können.

Wie Splittersteine treten sie vor allem als niedere Geister auf und sind insgesamt recht verbreitet unter den Totenwesen. Besonders perfide ist der *Verderber der Rast*. Diese Mythraelsfackel hat durch Beobachtung gelernt und fährt in Lagerfeuer von Rastenden oder sogar Kaminfeuer ein. Wenn Personen sich an dem vermeintlich normalen Feuer wärmen, schlägt er zu und greift die Opfer an. Hat er ausreichend Kraft gewonnen oder ist der Widerstand zu stark, verschwindet er, um andernorts erneut zuzuschlagen. Gerüchte vom *Verderber der Rast* haben dazu geführt, dass die Menschen in und um Wehrheim Kamine und Feuerstellen regelmäßig von Geweihten einsegnen lassen.

Die *Gloswürmer* wirken wie ein Schwarm rötlich leuchtender Glühwürmchen und scheinen harmlos, bis man sich zur Ruhe begibt. Dann hüllen sie Mensch oder Tier ein und alle Funken erhitzen sich schlagartig, sodass brennbare Materialien Feuer fangen, was auch auf Haare und Fell zutrifft.

Totenwesen des Wassers

In modrigen Tümpeln und verdreckten Bächen oder Flüssen auf dem Mythraelsfeld entstanden die *Sogstrudel*, die bisher einzig bekannte Art der Wassertotenwesen. Erst als sie das Feld hinter sich gelassen hatten, entstand ihr Name. Auf Gewässern aller Art verstärken sie bestehende Strudel oder verhehlen diese, in der Hoffnung, Unvorsichtige in das Nass zu reißen, wo sie ertrinken. Andernorts lassen sie eine Quelle sauber und das Wasser genießbar erscheinen, um sich daran zu erfreuen, wie Menschen erkranken und bestenfalls sterben.

Sie sind selten, und die Zahl der mittleren Geister ist kaum geringer als die der niederen bei ihrer Art. Kundige meinen, dass der Grund darin liegt, es hätte einer stärkeren dämonischen Präsenz bedurft, damit sie entstehen konnten. Andere vertreten die Ansicht,



dass ihre geringe Zahl ihre Ursache in der Verdrängung schwächerer Wesenheiten der Art habe. Stärkere Sogstrudel haben demnach schwächere in sich aufgenommen.
Wie alle Totenwesen ihrer Art ist das *Trügerische Wasser* nur schwer zu erkennen. Es manifestiert sich immer im Wasser. Eine leicht ölige und dreckige Schicht scheint dann auf ihm zu liegen oder sich in Schlieren dadurch zu bewegen. Zwei tiefblaue Punkte sind seine Augen. Es ist ein wahrer Meister darin, unvorsichtige Fischer und Bootsleute zu täuschen, damit sie ins Wasser stürzen.

Totenwesen des Humus
Wo Humus für das Leben steht, streben die häufig vorkommenden *Spaltenschrunde* danach, dem Leben zu schaden. Dies gilt für Tiere wie Menschen gleichermaßen. Mit ihren Kräften verbergen sie Spalten oder Risse, damit ihre Opfer sich verletzen oder gar tödlich stürzen. Dabei gehen einige von ihnen mit Windlockern gemeinsam gezielt vor.
Der *Gruntig* manifestiert sich als Grassode mit Rasen oder Pferdehaufen mit Steinchen als Augen. Dieser Spaltenschrund hat das Mythraelsfeld früh hinter sich gelassen und treibt sein Unwesen auf Wegen und Straßen. Schlaglöcher lässt er verschwinden, damit Reisende stürzen. Vor allem Fuhrwerke jeder Art sind sein Ziel. Umso schneller sie in ein Loch fahren, desto größer der Schaden durch Achsbruch und womöglich schwere Stürze.
Die *Gasstaublinge* hingegen erscheinen als eine silbrig glänzende Pfütze, durch die ölige Schlieren laufen. In der Mitte sind grobe menschliche Züge zu erkennen, die schmerzverzerrt wirken. Sie warten verhältnismäßig ruhig auf Vorbeikommende, ob vom Bedürfnis nach Wasser oder der Gier nach Silber getrieben, und setzen giftige Gase frei, die zu Benommenheit oder Bewusstlosigkeit führen können. Sinkt ein Opfer bei ihnen leblos zu Boden, ist es danach oft Beute für andere Totenwesen.

Totenwesen des Eises
Das Eis ist seit dem Pakt *Pyrdacors* mit dem Elementarherren des Eises auf die Pole konzentriert und dadurch an anderen Orten weit weniger präsent. Daher sind von allen Totenwesen *Klirrfunken* die seltensten. Sie konnten nur entstehen, weil auf der Seite des Mittelreiches und seiner Verbündeten auch Elementaristen des Eises fochten. Diese riefen ihr Element in der Schlacht mehrfach herbei, sodass es auf dem Mythraelsfeld zugegen war, als Galotta das Magnum Opus des Weltenbrandes durchführte.
Klirrfunke ist namensgebend für die ganze Art dieser Totenwesen, ist der Geist doch der Einzige, der von unterschiedlichen Quellen mehrfach beschrieben und benannt wurde. Er erscheint als kopfgroße Flamme oder Funken, der mal in einem eisigen Blau brennt und dann wieder gefroren scheint. Er schlägt nachts zu, und allein bei Temperaturen unter dem Gefrierpunkt auch am Tage. Sein Sinnen ist darauf gerichtet, andere Wesen in die Kälte zu locken. Mal treibt er Wanderer immer weiter fort von rettender Wärme, wenn er als falsches Feuer ebenjene verspricht, ein anderes Mal löscht er gar Flammen. Dann schlägt er erbarmungslos zu, senkt die Temperaturen und hofft, dass seine Opfer erfrieren.

Totenwesen
Größe: entspricht der vorherigen Gestalt
Gewicht: kein Gewicht

MU 12	**KL** 12	**IN** 13	**CH** 12
FF 13	**GE** 12	**KO** 12	**KK** 12
LeP 22	**AsP** 30	**KaP** –	**INI** 12+1W6
AW 10	**SK** 3	**ZK** 7	**GS** 10

Waffenlos: **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W3 SP
RW kurz bis lang
RS/BE:0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Einschüchtern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Willenskraft 10
Zauber: Horriphobus 10, ein bis drei elementare Zauber auf 12+
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar) oder 1W6+2 (große Geisterschar)
Größenkategorie: mittel
Typus: Geist (niederer oder mittlerer), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –2 (niederer) / –4 (mittlerer)
Beute: keine
Kampfverhalten: Totengeister setzten im Kampf üblicherweise ihre Zauber ein.
Flucht: individuell
Schmerz +1 bei: kein Effekt
Magiekunde (Magische Wesen):
- **QS 1:** Totenwesen sind die Geister von Verstorbenen.
- **QS 2:** Sie sind durch eine elementare Katastrophe ums Leben gekommen.
- **QS 3+:** Sie beherrschen je nach Element, das für ihren Tod verantwortlich war, elementare Zauber.

Sonderregeln:
Begrenzung: Totenwesen können sich nicht mehr als 7 Schritt vom Ort ihres Todes oder eines Gegenstandes oder einer Person, an die sie gebunden sind, entfernen.
Geisterfähigkeiten: Die Totenwesen verfügt in der Regel über die Geisterfähigkeit *Ewige Präsenz* (siehe Seite **142**).
Geister-Regeln: Für Totenwesen gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

DIE BEDEUTUNG DER GEISTERBESCHWÖRUNG



»... Denn seit es Tote gibt, gibt es auch Geister. Schon aus früheren Zeitaltern sind uns Zeugnisse von Erscheinungen überliefert, ja manches Wissen haben wir gar von Wesen aus früheren Zeitaltern selbst gewonnen. Die wohl ältesten bekannten Geister sind die von Trollen wie in Traschmalgor, die aus der Zeit stammen, als Pyrdacor noch die Welt beherrschte, und diese berichten von noch weit älteren Geistern.

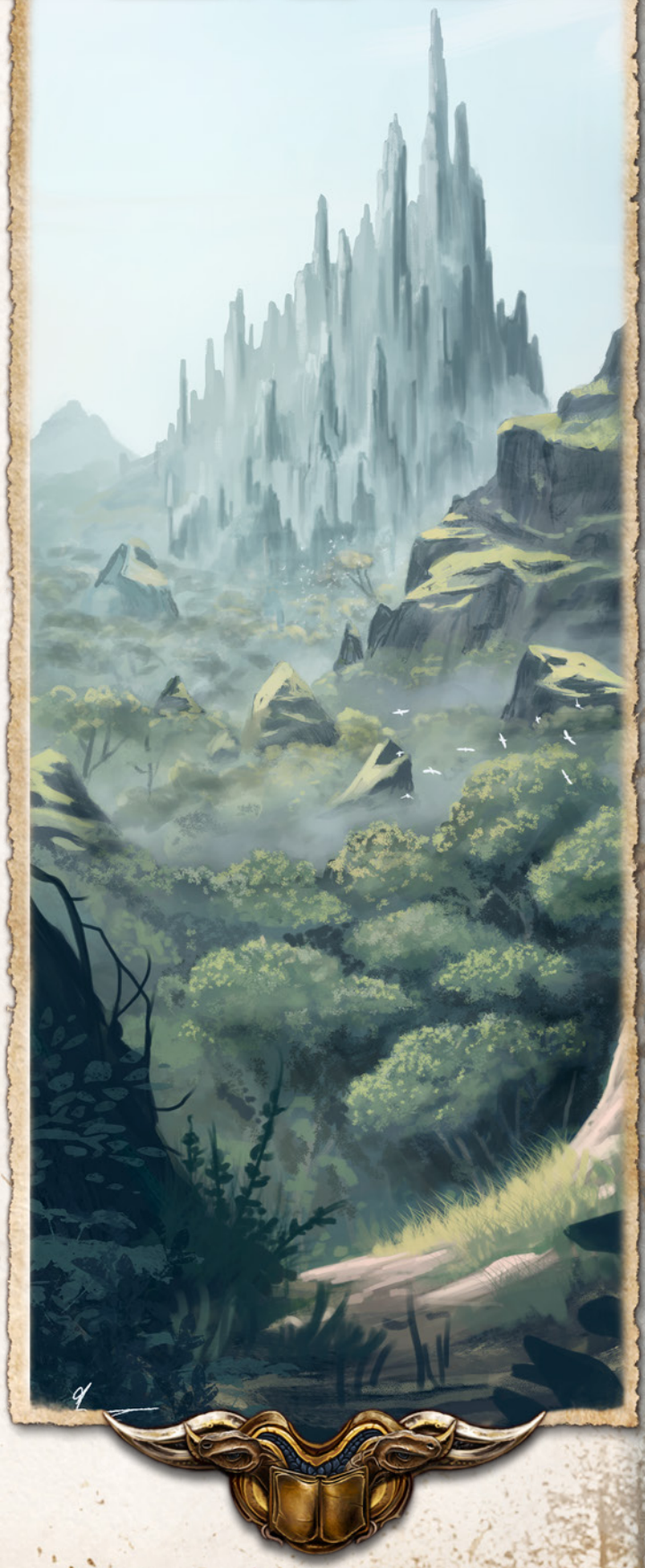
So lässt sich wohl sagen, dass die Beschäftigung mit Geistern einer der ältesten Zweige der Magie ist, denn schon immer hat uns fasziniert, was nach dem Tod kommt, und diese Wesen versprechen hier einerseits Auskunft wie andererseits Gefahr, denn jede Seele in der 3. Sphäre ist eine, welcher der Weg über das Nirgendmeer verwehrt wurde. Und Gründe dafür gibt es leider viele.

Manche mag ein Auftrag an das Diesseits binden. Jenen könnt ihr hilfreich zur Seite stehen und diesen ausführen, so er göttergefällig ist, um der Seele den Weg zu den Zwölfen zu ebnen. Andere hält die Liebe, und oft vermögen die geliebten Personen, ihnen den Abschied zu erleichtern. Wieder andere hält der Hass und sie dürsten nach Rache. Diese sind von den bewussten Geistern die gefährlichsten, denn sie werden versuchen, euch zu ihrem Werkzeug zu machen, um die Rache zu vollstrecken. Andere wiederum, wie ein Bilwis, wünschen, auf Dere zu bleiben, und sind nicht zu erlösen.

Daneben gibt es noch diejenigen Geister und Erscheinungen, welche nicht einmal wissen, dass sie selbst tot sind, und dies macht sie sowohl schwerer zu erlösen wie auch gefährlicher, denn die Reaktion eines solchen Geistes auf die Erkenntnis, dass er tot ist, mag sich gegen euch richten. Deshalb trefft für solche Fälle Vorkehrungen wie Schutzkreise. Typische Beispiele solcher Wesen sind der von Maraskanern gefürchtete Phantrajin oder das tragische Tränenkind. So seid stets wachsam, wenn ihr einen Geist konfrontiert, da ihr nicht sicher sein könnt, ob er sich seines eigenen Todes bewusst ist.

Die Formeln zum Rufen und Bannen der Wesen unterscheiden sich nicht nach der Art, sodass es nicht notwendig ist, diese zuerst zu bestimmen. Sie unterscheiden sich allerdings nach der Kraft der Erscheinung. Seid euch stets bewusst, dass wir magisch keine mächtigen Geister rufen können und es an diesen ist, ob sie mit euch in Kontakt treten wollen oder nicht. Ebenso wenig vermögen wir diese magisch zu bannen, hierfür verfügen unsere Freunde aus der Boronkirche über weiterreichende Fähigkeiten.«

—Olorand von Gareth-Rothenfels, Vortrag vor Eleven, 1044 BF



Geschichte der aventurischen Geisterbeschwörung

Die frühen Zeitalter

Das Totenreich entsteht

Während des **2. Zeitalters** kommt es zu Kämpfen der Unsterblichen, wofür sie Sterbliche erschaffen. Dabei sterben viele von diesen, und auch einige Unsterbliche vergehen in den Auseinandersetzungen und ihre Seelen trudeln ziel- und hilflos durch die Sphären. Manchen ist es vergönnt, in der 2. Sphäre in einem Element aufzugehen, andere treiben aus den Sphären hinaus ins Draußen, in die 7. Sphäre. Hier werden sie zu Dämonen, die von Hass und Neid getrieben über die noch Lebenden herfallen.

Da beschließen die Götter, einen Ort für die Seelen zu schaffen, das Totenreich in der 4. Sphäre. In dieses sollen sie eingehen, um nicht dem Chaos anheimzufallen. Dabei ist der Weg einer Seele ins Totenreich keinesfalls garantiert, weshalb die meisten Religionen Mittler entwickelt haben, welche die Geister dorthin geleiten. Dies können Unsterbliche wie der Totenrabe Golgari oder Sterbliche wie die Stammesschamanen sein.

Was sind Geister?

Geister sind nichtstoffliche Wesen, die aus einer oder mehreren Seelen sterblicher Kreaturen oder Fragmenten davon und Teilen ihres Astralleibs entstehen. Nach dem Tod des Körpers sollte eine Seele ins Totenreich gelangen, doch durch mannigfaltige Umstände (siehe Seite **139**) kann sie im Diesseits verbleiben. Im Gegensatz zu willenlosen Geschöpfen wie Untoten haben sie einen starken eigenen Antrieb sowie meist ihre ursprüngliche Persönlichkeit oder zumindest Aspekte derselben.

Vielen Geistern ist bewusst, dass sie tot sind, und sie wünschen sich Erlösung. Nur wenige sehen ihren Daseinszweck im Diesseits und wollen nicht ins Totenreich einziehen. Diese müssen gegen ihren Willen gebannt werden, damit sie verschwinden. Sie tun entweder etwas Wichtiges, das sie dem Frieden im Jenseits vorziehen (Wacht, eine Aufgabe, Rache etc.), fürchten das Totenreich und klammern sich an die 3. Sphäre, oder ihr Hass auf Lebendige oder ihre Gier nach Leben treiben sie an. Daneben gibt es jene Geister, die glauben, noch zu leben. Sie können gebannt oder durch Einfühlungsvermögen zum Loslassen gebracht werden. Schlussendlich gibt es jene, die wahnsinnig ohne Ziel und klaren Gedanken wüten.

Theoretisch kann man jeden Geist rufen, ins Totenreich bannen oder in Geistergefäße binden. Dies ist je nach Macht des Wesens unterschiedlich schwierig bis unmöglich, wie etwa bei Geisteranführern. Ähnlich wie Dämonen oder Elementare können Geister nicht wirklich vernichtet werden, die Seele bleibt erhalten und wechselt nur den Ort beziehungsweise die Sphäre, in der sie sich aufhält.

Die ersten Beschwörungen

Zunächst ist der Weg ins Totenreich unumkehrbar und jeder darin sicher geborgen. Ab dem **5. Zeitalter** kommt mit der Nutzung von Magie die Geisterbeschwörung auf. Zudem werden Bannformeln entwickelt, welche die Wesen aus der 3. in die 4. Sphäre schleudern und damit dem Zugriff auf Dere wie der Gefahr durch Dämonen entreißen. Dabei unterscheidet sich die Gegenwehr der Geister, was es unterschiedlich schwierig macht, sie zu rufen oder bannen.

Wächter für die Ewigkeit?

Bald nutzen Zauberwirker die unsterblichen Wesen als ewige Wächter, die weder Nahrung noch Schlaf benötigen und Jahrhunderte an einem Ort verweilen. So wurde der Tempel von *Gulaghal* von Gryphonen in der Obhut von Geistern zurückgelassen.

Auch gewaltsam aus dem Leben gerissene Sterbliche können an einen Ort gebunden sein, wie die Trollgeister von *Matschagroll-Blutsch*. Die Festung im Orkland wurde durch einen Meteor zerstört, und die damals gestorbenen Trolle wachen als Steinseelen, dass niemand ohne göttliches Wohlwollen passiert.

Am Boden der Zyklopensee hüten Geister von Bashuriden versunkene Ruinen, oft angelegt in der Form der berüchtigten *zyklopäischen Labyrinthe*. Wo die Relikte nicht zu tief liegen, erschrecken sie vorwitzige Taucher oder greifen sogar an.

Das Zeitalter der Echsen

Um 7428 v. BF treiben Skrechim die Wächter in Gulaghal aus oder bannen sie in Geistergefäße. Daneben werden sie zum Kämpfen gerufen wie 7009 v. BF in der *Schlacht der Geister* südwestlich der Salamandersteine. Orkschamanen schicken Geister und Untote gegen Elfen, die sich mühsam behaupten. Seitdem liegt dort der verfluchte *Firnwald-wo-Knochen-wachsen*.

Ebenso entstehen neue Erscheinungen wie der Hochelf ☆ *Lariel Sturm-in-den-Zweigen*, der mit seinen Streitern in einen Hinterhalt gerät, stirbt und danach mit seiner Geisterschar weiterkämpft. Noch heute gibt es Berichte über Sichtungen der elfischen Reiter, die gegen Orks, Oger und Dämonen streiten.

Eine große Schlacht wird 2253 v. BF im *Zweiten Drachenkrieg* im Nordosten geschlagen, wo Elfen sich einem Heer des Namenlosen aus dem Ehernen Schwert stellen. Das Schlachtfeld wurde zum Totenmoor, welches bis heute von Erscheinungen heimgesucht wird.

Bei einem Angriff der Drachen auf die Trollfeste *Traschmalgor* 2204 v. BF sterben viele Kämpfer und bleiben als Geister. Diesen erbauen die Trolle in der Festung ein Heim.

Vor Bosparans Fall

In den südlichen Dschungeln

Stark mit Geistern assoziiert sind die Wudu, ein Waldmenschenstamm, der 553 v. BF die Zitadelle der Geister entdeckt. Diese entwickelt sich zum zweitwichtigsten Ort des Kultes, an dem massenhaft Menschen dem Gott

Visar geopfert werden. Ihnen erscheint 444 v. BF der Boronerwählte *Nemeka* an diesem Ort, wo er dem Totenreich entsteigt.
Fast 200 Jahre war er der *Leichenblasse Prophet* der Wudu, bis er – vom Pfad des Gottes abgekommen – 261 v. BF an der Zitadelle der Geister entrückt wird. Damit beginnt der Untergang der führungslosen Wudu, von denen wenige bis heute in der Umgebung der Zitadelle leben und diese gegen Fremde verteidigen. Sie haben sich einen Teil der alten, kultischen Handlungen erhalten.

Andere Regionen
Der Geist des Rubinherzens geht auf den Fall von Zhamorrah 1327 v. BF zurück, als der von *Assarbad* verratene Magiermogul der Stadt stirbt und sein Hass in dem gewaltigen Rubin weiterlebt.
Im Nordwesten führt der *Krieg der Tränen* zwischen Nostria und Andergast 504 v. BF zu so vielen Toten, dass Geistererscheinungen das ganze Land heimsuchen und der Krieg zum Erliegen kommt.
In Ysil'Elah, das später Ysilia und noch später Yol-Ghurmak heißen soll, entsteht unter Herrschaft der Alhani eine Hüterseele, die sich gewandelt, aber bis heute überdauert hat.

Das Alte Reich
Dem bosparanischen Imperium haben Geister wenig Gutes gebracht. Um 600 v. BF vereinte ☩ *Fran-Horas* die Edelsteine aus derischem und alveranischem Zepter und Teile des Karfunkels des *Wurms von Chababien*, der dadurch erwacht. Zwar kann der Kaiser den Drachengeist beherrschen, doch manche glauben, dieser habe den Herrscher verdorben.
Als 568 v. BF unzufriedene Bürger in Gareth rebellieren, schickt der Kaiser ein Heer, das zu unterliegen droht. Da ruft er Dämonen auf das Schlachtfeld, die alle Kämpfer töten und die *Dämonenbrache* hinterlassen. Noch heute gehen dort Dämonen und Geister um.
Nicht besser sollte es unter der Schönen Kaiserin *Hela-Horas* enden, die 1 v. BF ebenfalls die beiden Zepter vereinte und den Drachengeist weckte.

Die Zitadelle der Geister
Nördlich von H'Rabaal, im zerklüfteten Regengebirge, liegt seit Jahrtausenden die Zitadelle der Geister. Während sie oberirdisch vor allem aus gewaltigen, unbehauenen und unregelmäßigen Steinpfeilern besteht, reicht der deutlich größere, unterirdische Teil weit hinab. Unzählige gewundene Gänge vereinen sich zu einem Schlund, der bis in die 4. Sphäre reicht. Dies ist ein Ort der Geister, den sie gegen Lebende verteidigen, und beständig klingt ihr Raunen und Wehklagen durch die Gänge.
Da der Ort nah am göttlichen Totenreich liegt, haben Dämonen kaum Macht, und einst brachten die Wudu Geistergefäße mit mächtigen Satuul (Tahaya: böse Geister) hierher. Bis heute suchen Schamanen den Ort auf, um Geister in sich einfahren zu lassen. Auch eine Reise ins Totenreich ist von hier aus einfacher möglich, aber gefährlich, denn die Kreaturen lassen die Seele auf dem Rückweg nur ungern passieren. Dies nutzen zweifelhafte Kulte bis heute, um Seelen vom Körper zu trennen und diesen zu einem Tschumbi zu machen.
Gerüchteweise liegen in ihren Tiefen dunkle Pforten zu anderen Teilen des Kontinents oder gar nach Uthuria oder Myranor, doch niemand weiß, wo sie sind, und die Geister dulden dort keine Sterblichen.

Bosparans Fall und die Folgen

Die zweite Dämonenschlacht
Im Jahr 0 BF zieht ein Heer von 11.000 Streitern aus Gareth nach Bosparan und wird bei Brig-Lo von kaiserlichen Truppen gestellt. In der *Zweiten Dämonenschlacht* ruft Hela-Horas Dämonen, und diesmal greifen die Götter ein. Trotzdem binden die Gräuel dieser Schlacht viele Geister, manche bis heute.

Bosparan
Anschließend schleift das Garether Heer Bosparan, und auch hier bleiben Geister zurück. Der legendäre ☩ *Drakhard* ist über 10 Jahre lang damit beschäftigt, Erscheinungen der Ruinenstadt auszutreiben. Der als Geisterschmied bekannte Handwerker schafft Artefakte zur Beeinflussung und Bannung von Geistern, ehe er im Windhag einen mächtigen Dämon in seinen gefesselten Körper zwingt und in den Tod geht, um diesen auf ewig zu binden.

Frühzeit des Neuen Reiches
Bei der Zitadelle der Geister gründen bosparanische Magier und tulamidische Kophtanim das *Konzil der Geister*, um diese und das Totenreich zu erforschen. Sie vertreiben kurzzeitig die Nachkommen der Wudu, bis 197 BF Boron selbst die Schule zerstört und den Komplex bis heute unbewohnbar macht. Die Überlebenden fliehen nach Brabak, wo sie 201 BF die *Dunkle Halle der Geister* gründen, in der es noch alte Dokumente aus der Zeit im Regengebirge geben soll.
Eine Jahrhundertwelle zerstört am 28. Boron 247 BF die Stadt Swelt am Golf von Riva, welche bis heute eine Geisterstadt ist, in der bisweilen Schatzsucher verschwinden.
☩ *Gerbald von Ruckenau*, Marschall des Theaterordens, verunglückt 263 BF in den Sümpfen vor Pilkamm, wo seine Gefesselte Seele samt Gefolge bis in die heutige Zeit umgegangen ist, bis sie 1039 BF erlöst wurden.

Die Magierkriege
Mit der *Schlacht in der Gor* (22. Boron 590 BF) beginnen die Magierkriege. Den Kampf der Heere Rohals und Borbarads überleben nur wenige, bis heute gehen auf dem gorischen Tafelberg viele Wesen um. Borbarads Geist wird von Rohal in ein zeitloses Gefängnis gebannt.
In den Schlachten danach werden oft Geister gerufen. Zahlreiche Großtaten, wie die Rettung von Methumis durch ☩ *Argelion Schlangentreu* (591 BF), der zwei Schiffe von Nekromanten in den Limbus schleudert, prägten diese Zeit.



Besonders ruchlos sind die Taten ⚹ *Zulipans von Punin*. In seinen Laboren unter der Akademie von Punin tötet er hunderte Zwerge in Experimenten zu ihrem Zauberwiderstand. Die Angroschim nennen diesen verfluchten Ort *Zulpor'Mok*, wo bis heute viele rachedurstige Zwergenseelen auf Erlösung warten.

Die jüngere Vergangenheit

Kaum enden die Magierkriege, beginnt der *Zweite Orkensturm* (595 bis 601 BF), dessen Spuren bis heute sichtbar sind. In den Ruinen *Roremunds* am Svellt gehen die Geister der Alten und Kinder um, die eingemauert verhungerten, da niemand überlebte, um sie zu befreien. Orte wie diesen gibt es an vielen Stellen, und noch immer versuchen Geweihte, diesen Seelen Frieden zu schenken.

Eine Katastrophe ereignet sich am 16. Ingerimm 702 BF mit der *Großen Flut von Havena*. Vor allem am 1. Boron, wenn die Grenzen zur 4. Sphäre aufweichen, erscheinen in der Unterstadt die Seelen der Flutopfer.

In der *Großen Havarie* sinkt 864 BF die Flotte des Neuen Reiches vor den Zyklopeninseln, als sie Mengbilla und Drôl unterwerfen will. Unzählige Geister der Ertrunkenen, darunter die zwei ältesten Söhne des Kaisers, spuken dort bis heute.

Bald darauf folgt die *Kaiserlose Zeit* (902 bis 933 BF) mit ihren Schlachten, deren Gefallene noch an vielen Orten gebunden sind. Folgerichtig ist Kaiser ⚹ *Perval*, der Sieger dieser Kämpfe, seit 948 BF selbst ein Spuk im Tal der Kaiser.

Borbarads Rückkehr

Der Wunsch, seinen Meister in die 3. Sphäre zu rufen, hält ⚹ *Liscom von Fasar* nach dem Tod auf Dere. Ihm gelingt in Dragenfeld das Ritual zur Rückkehr Borbarads. Dadurch bleibt eine verödete Wüstenei zurück, in der die Gefesselten Seelen der Opfer des blutigen Rituals umgehen. Zeitgleich kommt es am 2. Rahja 1015 BF zur *Schreckensnacht von Salza*: Zahlreiche Geistererscheinungen treiben die Thorwaler aus der besetzten Stadt.

Invasion im Osten

Bereits Anfang 1019 BF erscheinen drei 998 BF erschlagene Rondrageweihte im tobrischen Ort Shamaham, um gen Osten Wacht zu halten. Ende des Jahres überrollt die *Invasion der Verdammten* die östlichen Lande.

Die brutal und mit Dämonenmacht errungenen Siege Borbarads lassen viele Seelen keinen Frieden finden – seien es die Geister der Amazonen von Löwenstein oder die Einwohner Ysilias, die teilweise bis heute in Yol-Ghurmak umgehen. Erst mit der *Dritten Dämonenschlacht* am 22. Ingerimm 1021 BF endet der Vormarsch und Borbarad wird in den Rausch der Ewigkeit, eine für ihn geschaffene Globule, entrückt. Damit ruht das Rubinherz vorerst.

Die jüngere Geschichte

Dreimal entschieden Geister wichtige Kämpfe: Bei einem Duell von Streitern Almadas gegen Truppen des Kalifats erscheinen 1024 BF die Geister der *Schlacht von Yrosien* und schlagen die Novadis zurück. 1026 BF ist es die Fürstin ⚹ *Selma Bragold*, die plötzlich in einer Schlacht gegen Orks erscheint und den Alberniern beisteht. Ähnliches wiederholt sich 1038 BF bei der *Erdschlacht* nahe Altzoll. Hier kämpfen gefallene Golgariten als Geister an der Seite ihrer Gefährten weiter und führen das Ende der Nekromantenherrschaft herbei.

Während des *Jahrs des Feuers* (1027 BF) wird Wehrheim durch das Magnum Opus des Weltenbrandes zerstört, das *Mythraelsfeld* bleibt als Ort des Schreckens mit vielen Geistern zurück (siehe Seite **70**). Wenig später am 29. Peraine 1027 BF kommt es zur *Schlacht in den Wolken*. Die Trümmer der auf Gareth herabgestützten Fliegenden Festung *Kholak-Kai* sind Heim von Geistern.

Streit der Geister

Seit seiner Geburt war ⚹ *Selindian Hal*, der Bruder von Kaiserin ♝ *Rohaja von Gareth*, mit einem orkischen Fluch belegt. Um diesen zu brechen, dringt der ⚹ *Rabe von Punin* 1032 BF in die Geisterwelt ein, wo ihn der Aikar Brazoragh ♝ *Ashim Riak Assai* besiegt und in einem Geisterkerker in der Geistersteppe gefangen hält. Sein Körper fällt bis zu seiner Befreiung in einen todesähnlichen Schlaf. Bald danach stirbt Selindian im Finsterkamm, was zu hunderten Erscheinungen im gesamten Gebirge führt.

Der Nagrachsplitter

Das orkische Können im Umgang mit Geistern zeigt sich Anfang 1039 BF erneut. Nachdem sie die Heptarchin ⚹ *Glorana* besiegt und den Nagrachsplitter errungen haben, binden sie diesen in ein machtvolles Geistergefäß im Firunswall – eine karmale und arkane Großtat, die nur wenige Wissende außerhalb des Orklandes erahnen.

Geister in verschiedenen Zaubertraditionen

Gildenmagie

»Die Astralontologie leistet auch jenseits der Theurgie Erstaunliches: Die Einheit aus Seele und Astralkörper als Grundlage jeglicher Kontinuität personaler Identität bedeutet, dass diese nayrakal-synkariatische Entität für astrale Manipulation empfänglich ist. Ritualmagie der 3. Sphäre muss daher Zugriff auf die 4. oder 5. Sphäre haben. Ergo ist die entsprechende Formel des untoten Drachen Rhazzazor kein Phantasma, sondern denklogisch zwingend. Und wenn die Seelenmühle Äonen mahlt, um das Nayrakis aus dem Astralleib zu brechen, können wir nicht auch Fran-Horas rufen, um über seine Canti zu sprechen? Ihr seht, die Arbeiten unseres verehrten und heute zurecht geehrten Fasarer Collega Raul ibn Reto sind uns vielfältig Inspiration und Ansporn zugleich.«

—Zephyrinia Serpentez, Laudatio auf Raul ibn Reto sal Horush ay Jergan anlässlich seiner Ernennung zum Geheimen Magister von Ash'Grabaal, Brabak, 1045 BF

»Abgelehnt!«

—Antwort auf den Antrag eines Puniner Magiers zur Erforschung eines Geistwesens, Punin, 1044 BF



Wenngleich die Kontaktaufnahme zu Verstorbenen wahrscheinlich eine der ältesten Spielarten der Magie ist, führt sie in den aventurischen Gilden ein Schattendasein. Verantwortlich hierfür sind nicht nur die Vorbehalte der zwölfgöttlichen Kirchen. Vielmehr ist das Rufen von Geistern weder so aufsehenerregend wie die Invokation von Dämonen noch so eindrucksvoll wie der Umgang mit Dschinnen. Daher haben kaum Akademien ihre raren Forschungsgelder in diesen Magiezweig investiert, haben sich die Rituale zu Ruf und Bannung von Geistern kaum entwickelt und ähneln wie in kaum einem anderen Spezialgebiet jenen der Naturzauberer.

Während man in Punin metamagische Grundlagenarbeit betreibt, liegt der Fokus in Perricum (siehe Seite **103**) auf dem Exorzismus von Geisterwesen. Das Ende der Dämonologie in Rashdul läutete den Niedergang der tulamidisch-gildenmagischen Tradition ein, deren Erben heute allenfalls in Grangor (siehe Seite **113**) forschen. Obwohl die Akademie der Erscheinungen inzwischen an Reputation gewonnen hat, bleibt die Dunkle Halle der Geister in Brabak das Zentrum der theoretischen wie praktischen Geistermagie in Aventurien. Ehrgeiziges Ziel der dortigen Magier ist, Geister zu beschwören, die sich bereits in Borons Hallen oder in noch weiter entfernten Sphären befinden.

Die noch skrupelloseren Mitglieder des Beschwörerkreises des Karasuk nutzten die immense Menge ruheloser Seelen auf den zahlreichen Schlachtfeldern der Borbaradkriege für ihre Forschung. Viel dieses Wissens verschwand mit ihrem Anführer, dem Brabaker Nekromanten Murak di Zeforika (siehe Seite **93**), dessen Manuskripte sich aber noch in der verfluchten dreizehnseitigen Pyramide von Eslamsbrück befinden sollen. Die wenigen Überlebenden des Beschwörerkreises haben sich an die Heptagonakademie in Yol-Gurmak geflüchtet, wo sie von Dämonologen lange verlacht wurden. Einige Paktierer haben jedoch erkannt, dass sie als Geister in der 3. Sphäre verbleiben und so den Konsequenzen in der Seelenmühle der 7. Sphäre entgehen können – zumindest für eine Weile –, was den Stellenwert entsprechender Experten deutlich erhöht hat.

Hexenschwesternschaften

Auch wenn der Aberglaube Hexen die Beschwörung von Dämonen nachsagt, ist der Umgang mit Geistern bei ihnen verbreiteter. Dabei stehen sie den Wesen neutral gegenüber, lediglich gewisse Geisterarten wie Seelenschnitter oder Nachtbuhler sind nicht gut gelitten, während andere wie Geisterspinnen oder Lichtender positiv und bisweilen als Verbündete angesehen werden.

Für Hexen stehen Gefühle im Mittelpunkt, sodass auch feindselige Geister wie eine hasserfüllte Bleiche Eule Verständnis erfahren. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Hexen solchen Seelen selbstlos helfen. Auch wenn sich viele Töchter Satuarias auf das Rufen dieser Wesen verstehen, zählen Schwarze Witwen und Seherinnen von Heute und Morgen zu den Geisterspezialistinnen unter ihnen. Manche haben diesen Kreaturen ihr ganzes Leben gewidmet.

Einige Hexen scheinen Geistern sympathisch zu sein, und diesen Geisterfreundinnen fällt es deutlich leichter, sie um Informationen oder Hilfe zu bitten. Einige Töchter Satuarias können als Medium einen Geist in sich aufnehmen und werden dann von diesem gelenkt – selbst wenn es sich um eine Geisterart handelt, die sonst nicht in der Lage zur Besessenheit ist. Starke Seelen können dieses Phänomen gar erzwingen, denn nur wenige Hexen geben freiwillig die Kontrolle über sich selbst für eine gewisse Zeit ab.

Nur wenige Töchter Satuarias beherrschen die Zauber, ihre Seele vom Körper zu trennen und ins Totenreich einzudringen, um dort mit Verstorbenen zu sprechen. Auch wenn dieses Vorgehen gefährlich ist, winkt oft reicher Lohn, sei es in Gold oder Wissen, der sie dieses Wagnis eingehen lässt.

Schwarze Witwen
Die Schwesternschaft der Spinnenhexen soll Geistern am nächsten stehen, und die Beschäftigung mit ihnen ist hier am weitesten verbreitet. Das mag daran liegen, dass die meisten dieser Hexen im Süden leben, wo solche Kreaturen häufiger sind. Vielleicht ist der Grund auch, dass ihre Vertrauten öfter als andere zu Geistern werden oder dass sie einen morbiden Humor haben – jedenfalls wird ihnen dies nachgesagt.
Einige Töchter Satuarias verdienen Gold damit, Gespräche mit Verstorbenen zu ermöglichen oder Séancen mit echten Geistern anzubieten. Dabei zielen sie auf ihren eigenen Vorteil in Form des Geldes und sehen Gefallen dem Wesen gegenüber als Teil ihres Berufs. Denn während viele Verstorbene gern ein Gespräch mit ihren Hinterbliebenen führen, verlangen sie für Dienste bei einer Séance Hilfe, die sie ihrer Erlösung näherbringt, und oft ist dies für gewisse Zeit ein Geschäft auf Gegenseitigkeit.
Andere beschwören Geister, um Informationen zu gewinnen. Dies mag uraltes Wissen von der Gefesselten Seele eines Achazpriesters sein oder auch das dunkle Geheimnis einer al'anfanischen Grandin vom jüngst verstorbenen Schreiber. Auch hier beruht das Geschäft auf beiderseitigem Nutzen, bis der Geist erlöst oder die Neugier der Hexe gestillt ist. Meist belastet es Töchter Satuarias nicht, dem Wesen zu seiner Rache zu verhelfen, denn Hass und Rachedurst sind Gefühle, die sie als legitim ansehen.



Seherinnen von Heute und Morgen
Einige Rabenhexen sind Spezialistinnen für das Herbeirufen und Exorzieren von Geistern. Manche suchen in deren Aussagen nach dem Schicksal, andere wollen mit dem Wissen der Vergangenheit die Zukunft deuten und wenige sind Geisterjägerinnen, die gefährliche Kreaturen bannen, was sie als Dienst am toten Körper Sumus verstehen.

Animismus & Schamanismus

Abseits der verlorenen Seelen und der Schreckgestalten, die im Allgemeinen mit dem Begriff der Geister in Verbindung gebracht werden, gibt es noch eine andere Art von Geisterwesen, die in den verschiedensten Kulturkreisen eine bedeutende Rolle spielen. Überall in Aventurien weiß man natürlich von Spukgeschichten über Gespenster, welche aus Rache oder wegen einer unerledigten Aufgabe die Lebenden heimsuchen. In vielen Kulturen, vor allem in den stark naturverbundenen, kennt man noch eine ursprünglichere Art der Geister.
Neben einem göttlichen Pantheon kennen und verehren diese Völker die Geister, die nach ihrem Glauben allem Lebenden innewohnen. Dazu zählen nicht nur Tiere und Pflanzen, sondern manchmal auch natürliche Erscheinungen wie ein besonders munterer Bach oder im Extremfall ein Erdbeben. Dass diese natürlichen Lebensgeister ihren Ursprung in der Erscheinung von Elementaren oder elementaren Mindergeistern haben, macht für die animistische Weltsicht keinen Unterschied. Auch die Ahnengeister der Verstorbenen, die immer noch schützend über ihre Enkel wachen und um Hilfe gebeten werden können, gehören dazu. Für den durchschnittlichen Aventurier ist es frevlerisch und unverständlich, dass ein uralter Baum eine Seele besitzen könnte, die man dann womöglich auch noch göttergleich verehrt. Auch wenn das alles eindeutig mehr einen religiösen Glaubensaspekt hat, werden die karmal begabten Schamanen ebenso wie die zaubernden Animisten von vielen Kulturen nur als Magiebegabte wahrgenommen, und selbst innerhalb der eigenen Kultur macht man oft keinen Unterschied zwischen einem Schamanen und einem Animisten.
Die spirituellen Führer dieser Kulturen sind gemeinhin als Schamanen bekannt, sie sind die Vermittler und das Bindeglied zur Geisterwelt. Diese Schamanen, seien es nun die Medizinmänner der Waldmenschen oder Stammesschamaninnen der Goblins, verstehen sich darauf, den Willen der Ahnen zu deuten, sie zu besänftigen, um Hilfe zu bitten, sie nötigenfalls auszutreiben oder in ein Gefängnis zu bannen. Durch Rituale und Zeremonien können die Schamanen ihre Verbindung soweit stärken, dass sie oft in der Lage sind, selbst eine Geisterreise in die Sphäre oder Ebene zu unternehmen. Aber auch andere Stammesmitglieder können eine besondere Verbindung zu den Geistern haben, wenn sie als Animisten einen Geisterpatron haben oder darin bewandert sind, einen Geist in eine Waffe oder einen Gegenstand zu binden. Am bekanntesten sind die Tierpatrone der Anach-Nûr- Ferkinas, der nivesischen Nuan und der Gjalskaländer Durro-Dûn, die dadurch in der Lage sind, besondere Eigenschaften des Tiergeistes zu nutzen oder dem Patron komplett die Kontrolle über ihren Körper zu gewähren. Die Mudran'Nura der Trollzacker bevorzugen elementare Geister als ihre spirituelle Unterstützung, und bei den Nipakau-kocanan der Waldmenschen ist es durchaus üblich, neben Tier- oder Elementargeistern auch einen Ahnengeist als Patron zu erwählen. Leider können alle Animisten dadurch auch unter den Einfluss einer dämonischen Wesenheit geraten, die sie oft nur als aggressiven oder bösen Geist verstehen.

Rechtliche Aspekte

»Sind Geisterbeschwörungen Magica necromantia? Als Geweihter des Götterfürsten antworte ich: Ja, in ihrer schlimmsten und verderbtesten Form. Diese Magie bedient sich nicht bloß leerer Hüllen, sondern der Seele eines Toten! Als Rechtsgelehrter muss ich differenzieren: Das Argelionsrecht ist nicht eindeutig, und der Codex Albyricus teleologisch widersprüchlich. Der jeweilige Cantus muss gemäß der zur jeweiligen Zeit geltenden Vorschriften, in steter Beachtung ihres – de jure et de facto – regional differenten Rechtsverhältnisses zur Reichsgesetzgebung und in strenger Differenzierung gemäß dem Zwecke und den Folgen ihrer Applicatio erfolgen. Damit ist jedoch nur die weltliche Rechtsordnung geprüft, neben der die gildenmagischen Sondervorschriften ebenso zu beachten sind wie die kirchenrechtlichen Vorgaben – wobei auch hier die Bindungskraft aventurienweit unterschiedlich ist.«
—Donator Lumini Praiobur von Baburin, Experte für Argelionsrecht der Praioskirche, Elburum, 1043 BF

»Verbrennt ihn!«
—Rechtsfindung eines bewaffneten Mobs nahe Wehrheim, 1042 BF

Die Strafbarkeit magischer Handlungen regelt das nach dem Hesindeheiligen Argelion Schlangentreu benannte Argelionsrecht – seit 599 BF Teil des gildenmagischen Regelwerks *Codex Albyricus*. Anders als bei der Dämonenbeschwörung wurden kaum einheitliche Regeln für den Umgang mit Geistern ratifiziert. Es ist lediglich festgelegt, dass alle Zauber und Rituale der Geisterbeschwörung als Nekromantie gelten und ohne offizielle Erlaubnis (einen sogenannten Dispens) verboten sind. Dieses Interdikt hat zunächst lediglich gildenmagische Konsequenzen. Nur ein Magier kann für Verstöße mit dem Verlust von Privilegien (*Disvocatio*) oder Zutrittsrechten (*Disliberatio*) bis hin zum Gildenausschluss (*Expurgico*) bestraft werden. Für Angehörige anderer Zaubertraditionen ist das Verbot dagegen bedeutungslos. Vielmehr genießen die Schamanen in den animistischen Gesellschaften der Waldmenschen, Nivesen oder Ferkinas als Mittler zwischen Dies- und Jenseits großes Ansehen, sodass ihr Umgang mit Geistern für sie keinerlei negative Folgen hat.
Ein weltliches Gericht wird einen Zauberer für alle Schäden verantwortlich machen, die ein von ihm gerufenes Wesen verursacht. Er muss mindestens die verursachten Schäden ersetzen, kann aber auch hingerichtet werden, wenn der von ihm gerufene Geist einen intelligenten Zweibeiner tötet beziehungsweise geistig oder körperlich verletzt. Alle Handlungen gegenüber einem Geist sind dagegen straffrei, weil dieser bisher nirgendwo in Aventurien als Person oder Rechtsnachfolger des Toten angesehen wird.
Die Zwölfgötterkirchen betrachten zwar jede Magie skeptisch, die Einfluss auf die Seelen der Verstorbenen nimmt, aber nur sehr konservative Strömungen innerhalb der Kirchen von Boron oder Praios sehen im Exorzismus einen Frevel, der die Verstorbenen davon abhält, im Diesseits ihren Frieden zu finden. Weit umstrittener ist dagegen, einen Geist im Jenseits mittels Magie zu befragen und so seine Ruhe zu stören. Während der Zauberer in einigen Regionen einen Kirchenbann riskiert, läuft er in Al'Anfa und Mengbilla Gefahr, sein Leben in der Arena auszuhauchen.

Geisterhafte Konzepte

Hierarchien unter Geistern

Geister werden ihrer Mächtigkeit nach in *niedere*, *mittlere* und *hohe* Geister eingeteilt.
Die meisten Seelen der Verstorbenen, die in der 3. Sphäre verweilen oder dorthin gerufen werden, sind *niedere* Geister. Hierbei handelt es sich um die Seelen gewöhnlicher sterblicher Wesen, die in ihrem Leben kaum über sich hinausgewachsen sind.
Mittlere Geister hingegen waren zu Lebzeiten besonders willensstark oder mutig. Mächtige Herrscher oder Magier werden oft zu mittleren Geistern, genauso wie tapfere Kriegerinnen, oder auch die Bauersfrau, die sich im Angesicht von Orks todesverachtend vor ihre Kinder stellt. Aber auch niedere Geister, die über Jahre hinweg Zugang zu magischer Energie hatten, etwa in Form einer Kraftlinie, gewinnen nach ihrem Tod an Kraft und können so zum mittleren Geist werden.
Nur die mächtigsten Sterblichen werden zu *hohen* Geistern. Ein Erzmagier, Kaiserin Rohaja oder ein legendärer Held könnte nach dem Tod zu einem hohen Geist werden. Doch auch ein Geist, der nach dem Tod beispielsweise über ein Jahrhundert in der Nähe eines Kraftlinienknotens verweilt, könnte nachträglich zu einem hohen Geist werden.
Geister spüren diese Hierarchie untereinander intuitiv und versuchen meist, sich von mächtigeren Geistern fernzuhalten, denn diese verfügen oft über Geisterkräfte, die es ihnen ermöglichen, schwächere Geister zu beeinflussen, oder sogar deren Kraft in sich aufzunehmen. Über all diesen stehen die unbeschwörbaren Geisteranführer, von deren Existenz nur die mächtigsten Geisterrufer überhaupt Kenntnis haben.

Geisteranführer

»Es hat sich bewährt, dem aufgeblasenen Therengar damals in Warunk die Unterlagen zu entwenden. Sein Wissendurst über Geister macht sich bezahlt. Ich muss ihm zustimmen, es wird Entsprechungen zu den Elementarherren oder Erzdämonen in der Welt der Geister geben! Es gibt keine Hinweise, dass eine Invocatio jener Entitäten jemals gelang. Vielleicht den Wudu oder anderen in den alten Tagen? Womöglich auch nur am richtigen Ort? Etwa in der Zitadelle der Geister? Ich muss es gut vorbereiten, aber in Al'Anfa könnte es mehr zu erfahren geben. Vielleicht in den ältesten Schriften in Brabak? Das Konzil kannte den Ort …



Könnte es gelingen, die Machtfülle dieser Wesen zu erlangen und einen Platz unter ihnen einzunehmen? Therengar wird das Artefakt zur Anrufung nicht rausrücken, vielleicht wenn ich einen Schamanen finde, der Mittel zum Zweck ist? Vielleicht auch einige Toren, denen man so vieles vorgaukeln kann, damit sie für einen die Arbeit erledigen ...«
—Murak di Zeforika, persönliche Notizen, 1042 BF

»Von den Herrschenden der Geisterwelt: Alles hat seine Ordnung, so auch die Welt der Geister, selbst dem Chaos der 7. Sphäre ist dies zu eigen. Wir können die Wesenheiten – unabhängig von der Sphäre ihrer eigentlichen oder temporären Existenz – nach ihrer Macht unterteilen. Dabei kann auf die Ordnung in niedere, mittlere und hohe Geister verwiesen werden, die mit dem Großen Buch der Abschwörungen als etabliert anzusehen ist. Mithilfe des von mir mit der Kraft des Thargunitoth-Splitters geschaffenen ›Seelenrufers‹ vermag ich die Invocatio der mächtigsten in der 3. Sphäre existenten Geisterwesen durchzuführen. Kein Cantus oder Ritual ist der arkanen Zunft jemals bekannt gewesen, welches dies Werk zuvor auf arkane Weise vermocht hätte.
Die arkane Analyse und Befragung sowie die Erkenntnisse vergleichbaren Vorgehens mit schwächeren Geistern lassen nur eine Conclusio und damit Bestätigung meiner These zu: Es gibt in der 4. Sphäre Herrschende der Geister. Die Orks nennen sie Gharyakach, was ›mächtiger Geist‹ bedeutet. Die Analogie zu den Elementarherren ist verblüffend.
So wie diese als reinste und höchste Verkörperung des jeweiligen Elements anzusehen sind, mehr Prinzipium denn Individuum, gilt Entsprechendes für die Welt der Geister. Ihre Existenz scheint auf die 4. Sphäre begrenzt, eine Invocatio damit ausgeschlossen. Unklar ist jedoch, ob jede Ausprägung oder Art der Geister eine Entsprechung hat oder nur ausgewählte Formen. Folgefragen sind offen, nehmen wir etwa die Art der Nachtalpe mit ihren verschiedenen Ausprägungen: Gibt es jeweils ein passendes Prinzipium oder nur eines? Und wenn ein Nachtalp die Stofflichkeit der 3. Sphäre zurückerlangen kann, was hieße dies für das entsprechende Prinzipium? Oder handelt es sich um ein zu Lebzeiten so mächtiges Wesen, dass es nun wiederkehren würde? Welcher Paraphernalia bedarf seine Herbeirufung?
Auch wenn die Berichte und Befragungen, sowohl rein kollegialer als übergreifender Art mit Angehörigen anderer arkaner Disziplinen, wie auch unter Zuhilfenahme anderer Methoden, von vielen Reisen in die 4. Sphäre künden, Begegnungen mit den Herrschenden dieser Sphäre sind nicht belegbar. Selbst in Form von Legenden oder ausgeschmückter Erzählungen liegen sie nicht vor. Doch nur weil etwas bislang nicht geschehen ist, muss es nicht unmöglich sein.«
—Therengar di Dhargun, Manuskript, Yol-Ghurmak, 1044 BF

Die 4. Sphäre

Fast alle Kulturen Aventuriens kennen einen Ort, an den die Seelen der Sterblichen nach dem Tode gelangen. Dort werden sie – je nach Glaubensvorstellung – geprüft, für ihre Sünden bestraft oder für gefälliges Verhalten zu Lebzeiten belohnt. In der Tat gibt es mehrere verschiedene Totenreiche, und eine Seele fährt in dasjenige ein, welches ihr durch ihre Kultur und Erziehung vorherbestimmt ist.
Nach den Vorstellungen der Zwölfgöttergläubigen zum Beispiel werden die Seelen der Verstorbenen vom Seelenvogel **Golgari** über das Nirgendmeer in **Borons Hallen** geleitet, wo sie auf der Seelenwaage **Rethon** gewogen und beurteilt werden. Dieses Urteil entscheidet, ob sie in eines der zwölfgöttlichen Paradiese einfahren dürfen oder auf ewig in Borons Hallen verweilen müssen. Nach den Vorstellungen einiger Strömungen der Tsakirche können sie von hier aber auch wiedergeboren werden. So dient das Totenreich in dieser Vorstellung als letzte Ruhestätte der Seelen nach dem Tode.
Das Buch *Offenbarungen des Nayrakis*, dessen Verbreitung die Zwölfgötterkirchen verbieten, verkündet hingegen die Theorie, dass den Totenreichen eine weitere wichtige Aufgabe zukommt. Ohne sie würden die Seelen nach dem Tode durch die Schöpfung sickern und ins Chaos der Niederhöllen fahren. Es wird gar behauptet, die Totenreiche seien von den Göttern nachträglich zur Schöpfung hinzugefügt worden, als diese merkten, dass die Seelen der Verstorbenen im jenseitigen Chaos zu den ersten Dämonen wurden. Die Aufgabe der Totenreiche sei also, die

Seelen der Verstorbenen abzufangen und davor zu bewahren, die Reihen der Dämonen zu stärken.

Nach dem **Rohalschen Sphärenmodell** liegen die Totenreiche in der 4. Sphäre, zwischen der Welt der Lebenden und dem Reich der Götter. Es ist möglich, die 4. Sphäre als Lebender zu besuchen, wenn auch nicht ungefährlich. Die Totenreiche sind den Seelen der Verstorbenen vorbehalten, und daher sind Lebende hier nicht willkommen.

Die Kirche des Boron kennt gerüchteweise eine Zeremonie, die es ermöglicht, mit den Seelen in Borons Hallen zu sprechen. Die Geweihten hüllen sich hierüber in borongefälliges Schweigen, aber man kann davon ausgehen, dass sie nur in den seltensten Fällen von dieser Möglichkeit Gebrauch machen, denn die Totenruhe gilt im Boronglauben als heilig.

Magier und Hexen sowie einige Druiden kennen hingegen Rituale, um ihren Geist vom Körper zu lösen und sich in die Totenreiche zu begeben, um dort mit den Seelen der Verstorbenen Kontakt aufzunehmen. Ebenso ist in vielen animistischen Kulturen eine entsprechende Zeremonie bekannt, und der Kontakt mit den Ahnen ist eine der wichtigsten Aufgaben der Schamanen.

Der gefährlichste Weg in die Totenreiche ist sicherlich die direkte Sphärenreise. Der die 4. Sphäre umgebende Limbus ist durchsetzt mit heimatlosen Geistern und niederen Dämonen, die eine Gefahr für den ahnungslosen Sphärenreisenden darstellen. Darüber hinaus werden die wenigen Eingänge zu den Totenreichen in der 4. Sphäre von mächtigen Wächtern bewacht, die jedes lebende Wesen vertreiben oder hier gefangen setzen. So bewacht **Uthar** die Pforte in Borons Reich, die ebenfalls seinen Namen trägt. Der Eingang zum orkischen Totenreich hingegen soll über eine gewaltige Knochenbrücke führen, die von einem skelettierten Mischwesen aus Ork und Stier versperrt wird.

Es soll noch andere, direkte Wege von der Welt der Lebenden in die 4. Sphäre geben, den Legenden nach **Heimliche Pforten** genannt. Die sagenumwobene Zitadelle der Geister im Regengebirge (siehe Seite **76**) soll eine solche Heimliche Pforte sein.

Die Gestalt eines Totenreiches ist, zumindest in groben Zügen, für alle Beobachter einheitlich. Was mit den weltlichen Sinnen wahrgenommen werden kann, ist dabei geprägt von der gemeinsamen Erwartung der Seelen, die ihren Weg hierher finden. So erscheinen Borons Hallen wie gewaltige, düstere Hallen, denn dies ist die Lehre, die die Boronkirche verbreitet. Die Schamanen der Orks hingegen beschreiben ihr Totenreich als eine karge, lebensfeindliche Steppe, und diese Gestalt hat es auch für Besucher aus einem völlig anderen Kulturkreis, selbst wenn diese keinerlei Kenntnisse von den Jenseitsvorstellungen der Orks haben sollten.

In Details allerdings kann die Gestalt eines Totenreiches auch für einzelne Beobachter variieren. So können sie über die exakte Größe oder Form von Gegenständen uneins sein. Was dem einen wie eine goldene Krone



erscheint, könnte jemand anderes als silbriges Diadem wahrnehmen. Auch in der Abschätzung von Entfernung oder dem Erleben von verstrichener Zeit kann es hier von Person zu Person teils erhebliche Unterschiede geben.
Einige Gesetzmäßigkeiten der materiellen Welt gelten in den Totenreichen nicht oder nur teilweise. So kann etwa das Innere eines Gebäudes viel größer sein, als es von außen den Anschein erweckt. Auch vermögen Gefühle und Emotionen die Umgebung stärker zu beeinflussen als manuelle Handlungen. In dieser Hinsicht ähneln die Totenreiche den Traumwelten.

Geisterwelten

Die Geisterwelt ist von fundamentaler Bedeutung für viele animistische Kulturen. Sie lässt sich nicht klar im Sphärengefüge verorten, und sie wurde noch von keinem Sphärenreisenden gefunden. Man muss sie klar von den Totenreichen unterscheiden, obwohl sie in vielen Kulturen eng mit diesen verbunden ist. Es handelt sich bei der Geisterwelt in der Tat nicht um einen Ort im eigentlichen Sinne, sondern um eine mit einer Traumwelt vergleichbaren Wahrnehmungs- und Existenzebene, die die reale Welt überlagert.
Man kann die Geisterwelt nur mithilfe von magischen Ritualen oder karmalen Zeremonien betreten, als deren Teil sich die Seele vom Körper trennt. Auch wenn diese Seele dann mit magischen Mitteln noch als Geist in der realen Welt wahrnehmbar ist, nimmt sie eine veränderte Umgebung wahr, die als Geisterwelt bezeichnet wird.
Die Geisterwelt zeigt eine Form von metaphysischer Wahrheit der umgebenden Welt, in der die wesentlichen Eigenschaften von Objekten, Personen oder der Landschaft in der realen Welt sichtbar, aber durch Kultur und Tradition des Betrachtenden traumhaft verzerrt sind. Jeder Besucher sieht daher seine eigene Variante der Geisterwelt. Ein nivesisches Sprichwort sagt: „Die Welt der Geister ist Traum gewordene Wahrheit."
So könnte zum Beispiel ein Hesindetempel in der realen Welt für eine Waldmenschenschamanin in der Geisterwelt die Gestalt eines großen Baumes haben, auf dem sich eine Vielzahl an Schlangen windet. Ein Trollzackerschamane hingegen könnte denselben Tempel als Felsenhöhle mit altertümlichen Inschriften an den Wänden sehen. Auch Eigenschaften der Landschaft finden sich in der Geisterwelt wieder. Ein Orkschamane, der im Dschungel Meridianas die Geisterwelt betritt, wird eine Knochenebene mit ungewöhnlich vielen Bäumen sehen. Ein Nivesenschamane, dessen Geisterwelt einer weitläufigen und flachen grünen Ebene gleicht, würde das Eherne Schwert als unwegsames, hügeliges Gelände voller Gefahren erkennen.
Wesen ohne animistische Kultur, die es schaffen, die Geisterwelt zu betreten, nehmen hingegen meist nur ein schemenhaftes Abbild der sie umgebenden Wirklichkeit wahr, in der leblose Objekte kaum mehr als Schatten sind.
Die Dinge aus der realen Welt sind für einen Beobachter in der Geisterwelt umso deutlicher und präsenter, je stärker sie von magischer oder karmaler Macht durchdrungen sind. Auch wenn sie mit kraftvollen Emotionen verbunden sind, wie etwa ein Abschiedsbrief einer geliebten Person, treten sie in der Geisterwelt stärker hervor als andere leblose Objekte oder solche, die für eine Person kaum eine Bedeutung haben. Letztere sind meist nur undeutlich oder eventuell gar nicht zu erkennen. Auch Dinge, die in der realen Welt unsichtbar sind – wie Elfen, die einen VISIBILI gezaubert haben, in Personen eingefahrene Geister oder Kraftlinien –, sind in der Geisterwelt wahrnehmbar.
Aufgrund dieser Eigenschaften könnte man annehmen, die Geisterwelt sei nichts weiter als eine mit magischer Wahrnehmung gekoppelte Wahnvorstellung. Viele Gildenmagier – und interessanterweise sogar die Schamaninnen der Goblins – sind genau dieser Ansicht.
Doch gibt es zwei Gründe, die dagegen sprechen: Zum einen ist die Geisterwelt eng mit anderen Orten im Sphärengefüge verbunden. So kann man von hier aus deutlich leichter in das Totenreich überwechseln oder Seelen von dort herbeirufen. In der Tat betreten viele Schamanen traditionell erst die Geisterwelt, bevor sie mit den Geistern der Ahnen Kontakt aufnehmen. Aber

Die Gestalt der Geisterwelt

- **Waldmenschen und Utulus:** Der Ewige Dschungel ist ein vor Leben strotzender dichter Urwald, dessen Bewohner die Gestalt von Dschungeltieren und -pflanzen haben.
- **Tocamuyac:** Dem seefahrenden Volk des Südmeeres zeigt sich die Geisterwelt als dunkle, bedrohliche Unterwasserwelt.
- **Nivesen:** Die makellose, flache grüne Ebene *Nivaleiken* zeigt die Welt so, wie sie nach Vorstellung der Nivesen vor Madas Frevel gewesen sein muss.
- **Orks:** In der knochentrockenen Öde sieht man das Blut der Lebenden besonders deutlich.
- **Gjalskerländer:** Der *Dunthyr* erinnert an das raue Land des Nordens und wird von den Tiergeistern, den *Odûn*, bewohnt.
- **Fjarninger:** Fjarninger betreten selten die Geisterwelt, denn von den in der unwirtlichen Frostöde lebenden Waffen-, Blut- und Tiergeistern kann man kaum Gutes erwarten.
- **Ferkinas:** In der Geisterwelt der Ferkinas ist alles tödlich und blutüberströmt, als Prüfung für jeden Schamanen, der sich hierherwagt.
- **Trollzacker:** *Qara'Nur* ist ein unwirtliches Bergland, das als Vorhof zum Totenreich, dem *Tal der Schmerzen*, dient.
- **Achaz:** Die Achaz sehen die Geisterwelt als schattenhaftes Abbild der Wirklichkeit, am Firmament blicken die ungnädigen Götter, die *H'Ranga*, auf die Sterblichen herab.
- **Goblins:** Goblins halten die Geisterwelt nur für die durch Rauschkräuter traumhaft verzerrte Wirklichkeit.

auch zur 7. Sphäre scheint die Geisterwelt eine starke Verbindung zu haben; Dämonenbeschwörungen gelingen hier deutlich leichter.
Zum anderen ist die Geisterwelt bewohnt. Zu ihren Bewohnern zählen Geister aller Art, aber auch Elementare oder gar Dämonen findet man hier. Einige von ihnen sind in der realen Welt unsichtbar, andere sind sowohl dort als auch in der Geisterwelt präsent. Ihre äußere Gestalt ist, wie alles in der Geisterwelt, vom Beobachter abhängig. Nur wenig ist darüber bekannt, wie sie selbst die Geisterwelt wahrnehmen. Sie sind allerdings sehr genau in der Lage, zu erkennen, wer sich in der Geisterwelt befindet und wer nicht. Meist sind sie über ungebetene Besucher erzürnt und versuchen, sie zu vertreiben oder zu töten.



Artefakte & Literatur

Über die Spukgestalten – eine kleine Bibliografie
Obwohl fast alle Aventurier Geschichten über Geister, Gespenster und andere körperlose Schrecken kennen, gibt es nur wenige Schriften zum Thema.
Der **Almanach des Volksglaubens** von *Gilda von Honingen-Salpertin* ist ein bekanntes Kompendium mittelaventurischer Märchen. Das gut 100 Jahre alte Werk ist eine Sammlung an Aberglauben mit Kapiteln über Hausgeister und Spukerscheinungen, mithin also „alltäglichere“ Gespenster. Obwohl es mehr erzählend denn beschreibend oder analysierend verfasst ist, steht es oft in Hesindetempeln zur freien Verfügung. Die Autorin nennt Hausmittel und Praktiken, die vor Erscheinungen Schutz bieten sollen – wenn auch von zweifelhaftem Nutzen. Der Almanach ist mit über 600 Abschriften verbreitet und bei Preisen unter zehn Dukaten auch für Glücksritter erschwinglich. Die verwirrenden Schilderungen können leicht zu beeinflussenden Personen Furcht einflößen.
Der **Codex Dimensionis** ist für Zauberkundige und Gelehrte *das* Übersichtswerk zu verschiedenen Existenzebenen, Feenwelten, dem Limbus und den Sphären. Etliche der schwer verständlichen Kapitel – im Original in Bosparano und Zhayad – widmen sich Bewohnern der Sphären und Globulen wie Feenwesen, Dämonen und Geistern. Geschrieben von einem unbekannten Autor um 600 v. BF, enthält es noch heute gültiges Wissen, insbesondere über Gefahren auf Sphärenreisen und den Schutz davor. Wer einen Verstorbenen in Borons Reich befragen will, sollte dieses Buch gelesen haben. Der je nach Abschrift bis zu 400 Seiten starke Band steht in einigen Magierakademien bereit, überwiegend aber in privaten Bibliotheken. Aufgrund seines praktischen Werts ist er kaum oder nur sehr teuer verkäuflich.
Das außerhalb Gelehrtenkreisen verbreitetste Werk zu körperlosen Wesen ist **Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome**, ebenfalls bekannt als **Phantome des Gestern**. Während **Die Nichtwelt** zusätzlich einige essenzielle Zauber enthält, um Geister zu beschwören oder mit ihnen zu kommunizieren, stellt **Phantome des Gestern** eine um alle Sprüche gekürzte Sammlung von Gruselgeschichten dar, die sich vorwiegend an Nicht-Magiebegabte richtet. Das Buch ist eine ungeordnete Sammlung von Berichten und Geschichten über Erscheinungen, Begegnungen mit Ahnen, Visionen, Rauscherfahrungen und seherische Erlebnisse. Einige davon sind wahr und gut dokumentiert, andere ausgedacht und reißerisch. Im Lauf der Zeit unzählige Male ergänzt oder abgeändert, ist es das umfassendste Werk über Erscheinungen. Von den 1000 Exemplaren tragen einige gar einen gebundenen Geist in sich.
Wer um 740 BF das Octavo **Etherisches Geflüster** geschrieben hat, ist unbekannt. Es baut auf dem maraskanischen Dualismus auf und ist für Nicht-Maraskaner schwer verständlich. Das Werk versammelt auf 288 Seiten scheinbar ohne System, Inhaltsverzeichnis und Seitenzahlen Berichte und Beobachtungen über Geister, Hellsehen, Gedankenlesen, den Kontakt mit anderen Sphären und einige Prophezeiungen. Viele nicht durch den Zwölfgötterglauben geprägte Geisterrufer halten das Buch für nützlich. Besonders die umfangreiche Zusammenstellung bekannter Wesen hilft einzuordnen, mit welcher Spukgestalt man es zu tun hat.



Kaum ein Geisterrufer, der etwas auf sich hält, verzichtet auf **Wege ohne Namen – Hexerei und Schwarzmagie**. Der wuchtige Wälzer ist wegen seines Einbands berüchtigt, der aussieht, als sei er von Adern durchzogen, und beinhaltet finstere Illustrationen. Das Standardwerk der Schwarzkunst entstand kurz vor den Dunklen Zeiten. Es befasst sich mit Nekromantie, Kontakt zu den Seelen Verstorbener, Dämonenbeschwörung und -pakten sowie Fluchmagie. Allen mehrfach erweiterten und umgeschriebenen Versionen ist gemein, dass sie von Kirchen und Herrschern verboten, weggeschlossen oder in Privatbesitz sind. Häufig tragen sie andere Titel wie **Pfade des Namenlosen**, **Kompendium der Schwarzen Zauberei** und **Hexen und Hexenmeister**.

Seit wenigen Jahren kursieren in Yol-Ghurmak gedruckte Exemplare des Octavbandes **Fundamentum Idolumini – Grundlagen der Geisterwelt** von ♝ *Therengar di Dhargun* (siehe Seite **98**) sowie für zwölfgöttliche Lande gefertigte Abschriften unterschiedlicher Güte. In dem Werk fasst er analytisch Grundlagen der Beschwörung und Welt der Geister zusammen. Der Band setzt einiges Vorwissen voraus und steht auf dem Index der Gilden und Kirchen. Der Autor kündigt hier eine mehrbändige *Enzyklopaedia Spiritus* an.
Außerhalb der Dunklen Halle der Geister noch wenig bekannt ist **Aevitas interminatum – Die Erlösung vom Vergessen**, das Werk von ♝ *Emerancia Jenara Bocadillo* (siehe Seite **96**). Das etwa 300 Seiten starke Werk katalogisiert alle bekannten Geisterwesen, lehrt die Kontaktaufnahme und ist zugleich ein Plädoyer für respektvollen Umgang mit ihnen. Es enthält die Formeln der Dreiheit von GEISTERESSENZ, GEISTERRUF und GEISTERBESCHWÖRUNG sowie die des NEKROPATHIA. Drüber hinaus empfiehlt es das Studium von KÖRPERLOSER REISE als lohnenswerte Erfahrung im Umgang mit Geisterwesen. Es ist der Anspruch der Autorin, mit dem Buch *das* neue Standardwerk der Geisterbeschwörung – und zugleich ihre Magus-Thesis – geschaffen zu haben.

Artefakte der Geisterwelt
Vor allem Kulturen mit Animisten und Schamanen schaffen Artefakte mit Bezug zu Wesen der 4. Sphäre. Bei arkan begabten Animisten sind von Geistern verbesserte Waffen verbreitet. Diesen **Geisterwaffen** werden legendäre Kräfte zugeschrieben. Davon zu unterscheiden sind Traditionen, in denen Geister stattdessen in die Körper der Animisten fahren.





Von den **Knochenkeulen** der Schamanen heißt es, sie seien in der Lage, das Rufen oder Bannen von Geistern zu erleichtern oder ihnen Wunden zu schlagen, wo normale Klingen versagen. **Geisterfetische** hingegen rufen Aspekte der 4. Sphäre an, um die Träger damit zu stärken oder zu schützen. Diese Gegenstände sind an eine Schamanin gebunden, sodass selten eigenständige Namen überliefert und ihr Wirken Bestandteil der Überlieferung um große Zauberwirker ist.
Mit Hilfe des **Seelenrufers**, der perfekten Imitation eines menschlichen Auges, kann einmal im Mond ein hoher Geist gerufen werden. Darin wirkt eine dämonische Variante des Rituals GEISTERBESCHWÖRUNG, die mit Hilfe des Thargunitoth-Splitters geschaffen wurde. Das Artefakt befindet sich in Yol-Ghurmak in der Obhut seines Schöpfers *Therengar di Dhargun*. Der *Geisterschmied* (siehe Seite **77**) hingegen schuf um den Fall Bosparans viele Artefakte, darunter **Drakhards Lampe**, mit der Geister sichtbar gemacht werden können.
Geistergefäße sind Artefakte, in denen Geister permanent gebannt werden oder bis zu ihrem Einsatz ruhen können. Einige Rohalsgefäße bannen nicht Dämonen, sondern gefährliche Geister. Der Erzmagier ⚹ *Hyanon* schuf viele solcher Gefäße für gefährliche Wesen, von denen manche in der Akademie von Perricum verwahrt werden. Dabei soll er häufig einfache Gegenstände verwendet haben. Das mächtigste bekannte Geistergefäß wurde von den Orks zur Verwahrung des Nagrach-Splitters geschaffen. In der Kiste aus Koschbasalt und Endurium wird das unheilige Artefakt verwahrt und beständig durch Schamanen und Animisten überwacht. Das tiefe Wissen des Aikar Brazoragh um die Geisterwelt hat seine Erschaffung ermöglicht.

Geistererscheinungen in Sagen & Legenden

Ein Nachmittagsvortrag in Honingen

»Wenden wir uns nun einem weiteren interessanten Aspekt der Glaubenswelt unserer rotpelzigen Rabauken zu. Neben den eben bereits erläuterten Gottheiten besitzen Goblins einen sehr ausgeprägten Glauben an Geister. Diese Weltanschauung ist für den durchschnittlichen Goblin allerdings sehr einfach gehalten. Eine Krankheit wird durch einen bösen Geist verursacht, der in den Körper gefahren ist. Ein guter Geist sorgt dafür, dass die Beerenbüsche in diesem Jahr besonders ertragreich sind. Natürlich mag man argumentieren, dass sich die Rotpelze auf diese Art Vorgänge erklären, die sich sonst ihrem Verstand entziehen, und vermutlich stimmt das auch in einigen Fällen. Aber für die Goblins existieren viele Arten von körperlosen Wesen: Tiergeister, Totengeister, Pflanzengeister oder Wettergeister, um nur ein paar zu nennen. Die Schamanin eines Stammes hat einen tiefen Einblick in die Geisterwelt und ihre Bewohner. Mit Hilfe von Opfern, Fürbitten oder auch durch Drohungen kann eine goblinische Schamanin diese Geister beeinflussen und lenken und sie so dazu bringen, etwas zu tun oder etwas sein zu lassen.

Ob es sich dabei um eine von ihren Göttern verliehene Macht über tatsächliche Geister handelt oder ob die Schamanin durch intuitives oder bewusstes Magiewirken elementare Mindergeister oder dämonische Wesenheiten kontrolliert, vermag ich selbst nach meinen umfassenden Feldforschungen nicht abschließend zu beantworten. Was ich aber berichten kann, ist, dass Goblinschamaninnen äußerst bewandert darin sind, überderische Entitäten in sogenannte Geistergefäße zu binden. Diese Gefäße können unterschiedlichster Natur sein. Ich selbst besitze eine unbenutzte und unbewohnte Flasche aus gehärtetem Wildschweinleder. Aber auch Tongefäße, ausgehöhlte Nüsse oder Tierschädel können als solche Geistergefängnisse dienen.

Wichtig dabei ist allerdings, dass jedes Gefäß auf den Geist abgestimmt sein muss, für den es gedacht ist. Dies stellt die Schamanin durch Rituale bei der Herstellung und durch Zeichen sicher, die auf dem Gefäß angebracht werden. Auch der Verschluss oder besser gesagt die Versiegelung, die aus einer wilden Mischung aus Wachs, Harz, Kräutern und anderen Zutaten besteht, muss immer für den Zweck angepasst werden. So archaisch diese Gefäße auch anmuten mögen, so sind sie äußerst potent. Ich selbst durfte Zeuge werden, wie eine Schamanin die Erscheinung eines Wolfes, der ihren Stamm heimsuchte, in ein solches Gefäß bannte und darin festsetzte. Die so befüllten Geisterkerker werden dann von den Schamaninnen an gut verborgene und schwer zugängliche heilige Orte gebracht und dort über Generationen hinweg verwahrt. Denn etwas anderes wissen die Goblins nicht mit diesen Entitäten anzufangen. Es ist schwierig zu sagen, ob sie einfach nicht wissen, wie man Geister endgültig exorziert, oder ob sie es sich nicht anmaßen, ein solches Urteil über eine Seele zu verhängen.

Lasst mich diesen Teil des Vortrages mit einem kuriosen Fakt abschließen. Auch wenn die Goblins eine Vielzahl an Geistern kennen und auch wissen, dass sie von Verstorbenen stammen können, so glauben sie nicht an die Existenz von Goblingeistern. Nach dem Tod wird ein Goblin, so glauben sie zumindest, vollständig von Mailam Rekdai verschlungen und verdaut, sowohl Körper wie auch Seele. Dadurch ist es für sie unmöglich, dass ein Goblin nach dem Tod als Geist wiederkehrt, und somit sind ihnen auch Ahnengeister unbekannt. Dabei halten sie trotzdem Reliquien ihrer Vorfahren, an die augenscheinlich nichts anderes als eben die Geister ihrer Ahnen gebunden sind, in hohen Ehren. Dieser offensichtliche Widerspruch kümmert sie jedoch nicht im Geringsten.

Nun gut, wir sehen uns nach der Teepause wieder. Dann schauen wir mal nach Festum und der dort ansässigen Goblinpopulation.«

—Magister Ephraim O. Ilmenblick zu einer Elevenklasse, Magierkolleg zu Honingen, neuzeitlich

Die Grüne Finsternis

»Es regnete bereits seit Tagen. Kälte und Nässe krochen einem jeden bis tief unter die Haut und hinein in die Knochen. Der Regen wollte einfach nicht enden, seit Tagen schon waren sie ihm ausgeliefert. Einige hatten sich auf den Rückweg gemacht, doch eine kleine, seltsam zusammengewürfelte Gruppe trotzte dem widrigen Wetter, statt aufzugeben.

Unter ihnen war ein Magier mittleren Alters in einer grauen Reiserobe, seine Miene stets schlecht gelaunt und missmutig. Tage zuvor hatte er alle Pergamente und Notizbücher aufgeben müssen, die er mitgenommen hatte. Nun klebte ihm sein langer Bart lästig unter dem Kinn.

Eine groß gewachsene Frau trug eine von der Nässe dunkel gefärbte Lederrüstung, ein Schwert am Gürtel und eine Armbrust auf dem Rücken. Sie schien die Gruppe anzuführen. Auf ihrem Gesicht lagen Zuversicht und ein Lächeln.

Der jüngste unter ihnen war ein schmächtiger junger Mann, der hin und wieder unbeholfen über eine Wurzel oder eine Liane stolperte.

Diese Gruppe Schatzjäger war aufgebrochen, um einem Geheimnis des Dschungels nachzugehen. Hier irgendwo sollte es einen Tempel voller Edelsteine, Gold und alter Schriften geben, doch der genaue Ort war unbekannt, und kein Einheimischer wollte Fremde an diesen vermeintlich verfluchten Ort führen.

Sie mussten ihrem Ziel bereits sehr nah sein, doch mit diesem einem Sturzbach gleichenden Regen hatten sie nicht gerechnet. Da der Tag sich dem Ende zuneigte, mussten sie ein Lager aufschlagen und ausruhen. Die Wildnis setzte ihnen zu, und wenn man den Geschichten Glauben schenkte, würden sie ihre Kraft und ihren Intellekt noch brauchen.

Ihre Vorräte waren nass und würden bald zur Neige gehen. Noch bevor sie aufgebrochen waren, waren sie sich dessen bewusst, dass es kein leichtes Unterfangen werden würde. Doch sie konnten nicht ahnen, was ihnen schon bald bevorstehen würde. Einige Vorboten hatten sie leichtfertig abgetan. Sie waren nicht abergläubisch. Sie wollten diesen Tempel um jeden Preis finden, weshalb sie auch Geschichten und Warnungen ignorierten. In den Tiefen des Dschungels solle

ein Wesen lauern, vor dem sich alle fürchteten, etwas Körperloses und Uraltes. Jeder, der ihm angeblich einmal begegnet ist, beschreibt es anders. Der eine sagt, dass es eine große, aufrechtgehende Echse war, die ihn jagte. Ein anderer hörte nur ein grauenhaftes, immer lauter werdendes Kratzen. Viele, die auf der Suche nach dem Tempel gewesen waren, kehrten nach Wochen ausgemergelt, dem Tode nahe und wahnsinnig zurück. Viele erzählten von einer Dunkelheit, die in ihre Herzen kroch. Sie hatten schreckliche, immer wiederkehrende Alpträume. Einige nahmen sich, nachdem sie zurück in der Zivilisation waren, das Leben. Andere konnten noch in Sanatorien oder Kloster gebracht werden. Bisher weiß man von niemandem, der geheilt wurde. Die Einheimischen sprechen von einem Fluch, der auf dem Ort lastet. Einige Menschen, die es besser zu wissen glauben, sprechen von einer Geistererscheinung, die nur ausgetrieben werden müsse, um endlich an die Schätze zu gelangen. Gelungen ist es jedoch noch niemandem.

Bis heute – da war sich die Gruppe sicher. Vermutlich hatten Eitelkeit und Arroganz den Platz von Wissen und Vorbereitung eingenommen. Denn sonst hätten sie ernst genommen, was ihnen zugetragen wurde, und sich jemanden auf diese Expedition mitgenommen, der sich mit körperlosen Schrecken auskannte. Ihr Lager für die Nacht war nass. Ihre Kleidung war nass. Ihre Ausrüstung war nass.

Sie waren nur noch zu dritt. Ihr Unterfangen war eigentlich zum Scheitern verurteilt. Doch sie waren schon so weit gekommen. Keiner von ihnen wollte jetzt aufgeben. Keiner von ihnen war jedoch in der Lage, Wache zu halten. Sie waren alle derart erschöpft, dass sie sich damit begnügten, ihr Nachtlager mit lauten Stolperfallen zu sichern und darauf zu hoffen, dass diese Maßnahme genügen würde. Sie wussten nicht, dass sie seit sieben Tagen verfolgt und beobachtet wurden. Sie wussten nicht, dass sie ihrem Ziel schon so nahe waren. Und sie wussten nicht, dass sie es nie erreichen würden.

Ein dunkler, unbekleideter Mann deutete zwischen den Bäumen hindurch auf die Schlafenden – und drei Nebel erhoben sich und fuhren in sie ein. Die Körper krampften sich zusammen und begannen immer wieder zu zucken. Die Schlafenden stöhnten, murmelten, und man konnte ihnen die Schmerzen ansehen. Keiner von ihnen erwachte. Und als der Morgen graute, ließ der Regen nach. Die Nebel verließen ihre Körper und kehrten zu dem dunklen Mann zurück, der nun in das Grün des Dschungels verschwand und sich dort verbarg. Zeitgleich wachten die drei Reisenden schweißgebadet auf. Sie blickten sich an, ohne ein Wort zu wechseln. Ihre Gesichter waren voller Angst und Schmerz. Sie rafften ihre Sachen zusammen und gingen, zügig und geordnet, in die Richtung zurück, aus der sie gekommen waren. Keiner von ihnen sprach über das, was geschehen war. Keiner von ihnen versuchte je wieder, einen Schatz im Dschungel zu finden.

Ich kann diese Geschichte nur erzählen, weil einer dieser drei Abenteurer meine Mutter war. Und du wirst es mir nicht glauben, aber ich leide seit einigen Monden unter einem Traum, der immer wiederkehrt. Immer wieder derselbe Traum: Ich träume von einem Mann. Einem Mann mit schwarzer Haut und einem Schatten, der ihn begleitet. Und ich weiß, dass dieser Schatten nach mir verlangt. Ich weiß, wie töricht das ist. Und deswegen frage ich dich das nur dieses eine Mal: Wirst du mich begleiten?«

—gehört an einem heißen Sommerabend in einer Drôler Taverne, neuzeitlich

Der Olporter

»Seht ihr die Ruine dort? Lange bevor der Endlose Heerwurm diese Mauern geschleift hat, war sie eine Grenzfestung. Zur Besatzung gehörte auch ein großer schwarzer Olporter. Ein so treues und pflichtbewusstes Tier habt ihr noch nie gesehen! Niemand konnte sagen, wo er herkam oder wem er gehörte. Er war eines Tages einfach da und half den Wächtern beim Schutz des Landes. Drohte Gefahr, so war der Hund



einer der ersten, der anschlug und zur Verteidigung rief. Ob feindliche Soldaten oder marodierende Schwarzpelze, er witterte die Angreifer schon lange, bevor sie auch nur zu sehen waren. Bei einem dieser Überfälle erkannte ein orkischer Späher, dass der Olporter ihr Kommen ankündigen würde. Mit einem gezielten Schuss seines Bogens fällte er den Hund und kehrte siegesgewiss zu seiner Meute zurück.

Der Ork hatte aber nicht mit dem Pflichtgefühl des treuen Olporters gerechnet. Mit letzter Kraft schleppte sich das tödlich verwundete Tier zu den Grenzwächtern und warnte sie mit einem lauten Heulen vor dem bevorstehenden Angriff, ehe er sein Leben aushauchte. Da die Schwarzpelze nicht mehr auf unvorbereitete Verteidiger trafen, konnte der Angriff zurückgeschlagen werden. Der Olporter wurde von allen betrauert und am Fuß des Wachturms in Ehren begraben. Er bekam sogar einen Grabstein. Doch zeigte es sich, dass der Hund noch über den Tod hinaus seinen Dienst verrichtete. Die Soldaten erzählten, dass sie bei ihren Nachtwachen nicht allein waren. Der Geist des Olporters wurde häufig gesichtet, wie er seine nächtlichen Runden drehte, und stand ein Angriff bevor, so kündigte er sie immer noch durch ein schauriges Heulen an. Selbst heute, wo von der Festung nur noch klägliche Mauerreste übrig sind, kann man in manchen Nächten den Olporter in den Ruinen seine Runden drehen sehen. Hört man ihn allerdings heulen, dann droht dem Land Gefahr durch übelgesinntes Mörderpack.«

—Geschichte eines Reisenden an einem Lagerfeuer im östlichen Mittelreich, neuzeitlich

Geister sind keine Werkzeuge

»Aufgepasst! Ihr seid hier, damit ich euch die hohe Kunst des Rufens von Geistern lehre. Jeder Stümper kann einen Dämon beschwören, sonst wäre die dämonologische Fakultät nicht so gut belegt. Dreimal den Namen genannt, die nötigen Symbole halbwegs richtig gezeichnet, und schon kann man diesen übelriechenden Kreaturen Befehle erteilen. Wenn es das ist, was ihr ersehnt, dann findet ihr dort die Tür, und ich empfehle, dass ihr euch schon einmal an den Gestank von Schwefel gewöhnt.

Auch ist es nicht sonderlich schwierig, einem leblosen Körper mittels astraler Kraft den Anschein von Leben einzuflößen. Wenn ihr euch damit zufriedengebt, ein zweitklassiger Mirhamionettenspieler mit Grundkenntnissen im Umgang mit einer Schaufel zu sein, dann rate ich euch, den Pfad der Nekromantie einzuschlagen.

Der Umgang mit Geistern ist weitaus diffiziler und erfordert eine feinfühligere Herangehensweise. Ort, Zeit und Paraphernalia müssen präzise auf die Art des Geistes abgestimmt sein. Daher ist es äußerst wichtig, dass ihr die zu rufende Wesenheit genauestens studiert und alles über sie in Erfahrung bringt. Ist diese Hürde genommen und ihr konntet den gewünschten Geist dazu bewegen, sich zu materialisieren, hütet euch davor, ihn wie einen Diener zu behandeln. Ihr habt keinen hirnlosen Untoten und auch keinen dienstbaren Dämon vor euch. Die Geister bewahren sich die Persönlichkeit, die sie im Leben besaßen, auch wenn sie oft nur über lückenhafte Erinnerungen an ihr früheres Dasein verfügen. Sieht man sich dem Geist eines Adligen gegenüber, so schadet es nicht, die nötige Etikette walten zu lassen. Der Vorgang des Sterbens oder der Übergang in den Tod ist ein einschneidendes Ereignis, welches seine Spuren hinterlässt. Lernt man diese Eigenheiten zu erkennen und auf sie einzugehen, so erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass man die Entität um etwas bitten kann.

Das ist der wichtige Aspekt im Umgang mit Geistern: Der Rufer ist ein Bittsteller. Ihr müsst die Erscheinung dazu bringen, euch eine Gefälligkeit zu erweisen. Überredet, überzeugt den Geist, bietet ihm eine Gegenleistung oder betört ihn. Auch wenn ihr eine körperlose Seele vor euch habt, ist diese immer noch empfänglich für Schmeicheleien. Die Aussicht auf Erlösung mag bei vielen Geistern ein Garant dafür sein, dass sie euch eine Bitte erfüllen. Allerdings solltet ihr bedenken, dass ihr damit im Zweifel eine zeitaufwendige Verpflichtung eingeht. Einen Geist hintergeht man meist nur einmal. Wenn ihr also nicht wollt, dass euch die Heimsuchung durch einen heulenden Klagegeist den Schlaf raubt, dann haltet euch an eure Versprechen.«

—Vorlesung vor Novizen an der Halle der Geister zu Brabak, 1039 BF

Letzte Nachricht

»Wenn ihr diese Zeilen lest, so bin ich nicht mehr, und meine Seele ist in Borons Hallen eingekehrt – so hoffe ich zumindest. Denn nicht allen aus meiner Familie ist diese Gnade vergönnt. Es fällt mir nicht leicht, diese Zeilen zu verfassen, aber ihr müsst die Wahrheit erfahren.

Eine Ahnin eures Vaters war eine kaltblütige Mörderin. Sie tötete zu ihrem eigenen Vorteil und um sich zu bereichern. Dabei machte sie auch keinen Unterschied zwischen Freund oder Feind. Wie zum Hohn der Gerechtigkeit wurde sie nie für ihre Taten zur Verantwortung gezogen. Erst als sie starb, schienen die Götter persönlich über sie zu richten. Ihr wurde der Einlass in die zwölfgöttlichen Paradiese verwehrt und sie wurde dazu verdammt, ein Schattendasein zu fristen. Seit diesem Tage erscheint unserer Familie ihr Geist immer dann, wenn ein Unglück naht, und ihr schauriges Klagen kündet von einem gewaltsamen Tod. In den vergangenen Nächten hat sie sich mir gezeigt. Bleich wie das Madamal war sie, die Augen nur leere schwarze Löcher. Ihre Hände und ihr weißes Totenhemd waren mit Blut besudelt.

Sie stand einfach nur da, halb durchscheinend, sodass ich durch sie das Mobiliar hinter ihr erkennen konnte. Jede Nacht kam sie mir ein kleines Stück näher. Ich war jedes Mal vor Angst gelähmt, wie eine Maus, die sich der Katze gegenübersieht. Kein Ton kam über meine bebenden Lippen und mein Körper verweigerte mir den Gehorsam.

Letzte Nacht stimmte sie ihr Totenlied an. Das Wehklagen fuhr mir eiskalt in die Knochen und berührte mich im tiefsten Punkt meiner Seele. Da wusste ich, dass jenes Unglück, welches sie mir in vorigen Nächten ankündigte, mir galt. Was auch von nun an noch kommen mag, ich bin nicht länger ein Teil davon.

Sagt eurer Mutter, dass ich sie liebe und gebt ihr–«

—unvollendeter Brief des kurz darauf verstorbenen horasischen Signore Madaggio della Turani an seine Kinder, 1040 BF

Vorstellungen vom Totenreich

Die Vorstellungen von Paradies, Geisterwelt und Totenreich sind so vielfältig wie die Religionen und Kulturen Aventuriens. Einen Einblick in das Totenreich der Zwölfgötter hast du bereits erhalten (siehe Seite **82**), hier geht es nun um andere Kulturen, Religionen und Völker.

Thorwaler

Im Glauben an Swafnir ist die Vorstellung vom Totenreich recht nah an der des Zwölfgötterkultes. Auch die Thorwaler glauben, dass ihr Gott die Würdigen an seine Seite ruft, wo sie darauf warten, am Ende aller Tage in Swafnirs Schildwall gegen die Titanenschlange Hranngar zu streiten. So sehen sie das Leben auf Dere als Zeit der Prüfung, in der sie sich ihrem Gott als würdig erweisen sollen, an seiner Seite zu kämpfen.

An der Küste gilt den Thorwalern die Feuerbestattung auf See als der sicherste Weg zu Swafnir, denn dann können seine Windtöchter den Rauch ergreifen und den Wellentöchtern geben, welche die Seele zu ihrem Vater bringen. In ländlichen Regionen im Binnenland wird ebenfalls häufig im Wasser oder Moor bestattet, jedoch meist ohne Feuer, oder die Toten werden beerdigt. In allen Fällen erhalten sie einen Teil ihres Besitzes zur Bestattung. Weit verbreitet ist der Glaube, dass die Seelen mit Swafnir durch das ewige Meer ziehen, wie es auch nach der letzten Schlacht gegen Hranngar wieder sein wird, wenn die Welt in den Fluten untergegangen ist. Andere wiederum glauben, dass sie auf Swafnirland mit ihrem Gott ewig feiern werden, bis sie in die letzte Schlacht ziehen, während wieder andere hierin das Paradies von Travia sehen.

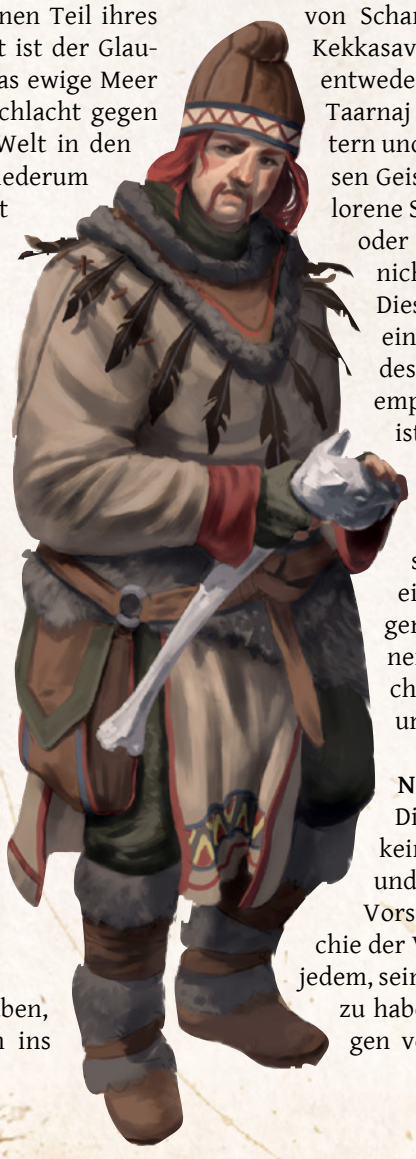
Denjenigen jedoch, die Swafnir nicht würdig findet, droht das ewige Wandeln in der Zwischenwelt von Nebel und schroffen Felsen ohne Anschluss und ohne Gefährten in der Einsamkeit. Dies gilt ihnen, denen die Gemeinschaft der Ottajasko ein hohes Gut ist, als schlimmste Strafe. Manche glauben, dass Geister auf Dere eine Vorstufe dieser Verfluchten seien und meiden die gefürchteten *Drauger* (thorw.: ruhelose Geister), während andere Hoffnung für die verlorenen Seelen sehen und sie zu erlösen suchen. Manche glauben gar, wenn eine Aufgabe die Seele an Dere fesselt, sei es die Pflicht der Verwandten, dies zu erledigen und so den Verstorbenen zu erlösen.

Nivesen

Die Nivesen des hohen Nordens glauben, dass Feuer und sein Rauch die Seelen ins *Kekkasavu* (Nujuka: Rauch der Totenfeuer) tragen. Dorthin zieht die Seele eines verbrannten Körpers zunächst. Alle gebannten Geister werden ebenfalls dorthin geschleudert, genauso Dämonen, die sie für nichts anderes als böse Geister halten. Doch während die bösen Kreaturen im Kekkasavu verbrennen, führen die *Fien-Nikkaa*, Wolfsgeister, die guten Seelen der Nivesen durch das Feuer.

Schließlich gelangen die Seelen zur *Tuundarikuinen* (Nujuka: Ewiggrüne Ebene), auf der sie keinen Mangel leiden müssen und auf der es keine Kälte und keinen Winter mehr gibt. Im Glauben der Nivesen war diese Ebene die Welt zum Anbeginn der Zeit, bis der Menschensohn Mada die Welpen der Himmelswölfin Liska erschlug und sie die Menschen dafür in ein entbehrungsreiches Leben auf Dere warf, damit sie ihren Frevel sühnen.

Eine Feuerbestattung ist für Nivesen sehr wichtig, denn nur diese gewährleistet, dass die Seele als Rauch den Weg durch Kekkasavu zur Tuundarikuinen findet. Ein Geist kann für sie sehr viel sein. Sie glauben an Naturgeister des Bodens, des Windes, des Wassers und des Feuers sowie an böse Geister. Während sie die ersten Wesen pflegen und verehren, werden letztere von Schamanen verbannt und müssen im Kekkasavu verbrennen. Totengeister fallen entweder in eine dieser Kategorien, wie der Taarnaj (siehe Seite **68**) zu den Naturgeistern und Eisfeen (siehe Seite **18**) zu den bösen Geistern gehören, oder gelten als verlorene Seelen, die nicht verbrannt wurden oder den Weg zum Tuundarikuinen nicht finden konnten.



Dies gilt als das schlimmste Schicksal eines Freundes oder Familienmitgliedes. Da Nivesen Furcht vor einer Seele empfinden, die ohne Körper auf Dere ist, nehmen sie große Mühen auf sich, ihre Lieben ordentlich samt ihres Besitzes zu verbrennen und Geister von Bekannten zu erlösen – sofern diese nicht als böse eingeordnet werden. Einen wichtigen Platz in der Kultur nehmen Ahnengeister (siehe Seite **12**) ein, welche die Schamaninnen rufen können, um Rat für die Sippe zu erhalten.

Novadis

Die Anhänger Rastullahs kennen kein einheitliches Bild des Jenseits und hängen ihren sehr individuellen Vorstellungen an. Die fehlende Hierarchie der Verehrung des All-Einen erlaubt es jedem, seine eigenen Träume vom Totenreich zu haben, und so reichen die Vorstellungen von einer Oase des Überflusses, in

der Datteln von allein von den Bäumen fallen und das Wasser die Felder von selbst bewässert, bis zu einem gewaltigen Zelt, in dem Rastullah mit seinen neun Frauen und allen gestorbenen Novadis zusammenlebt. Während einige sich unendliches Wissen von Heshinja erhoffen, wünschen andere sich Tanzunterricht bei Dschella oder Reisen mit Shimja oder gar einen Ausritt mit As'Sidi selbst. Recht weit verbreitet ist die Vorstellung, dass das Leben auf Dere eine Prüfung für das Jenseits ist und Rastullah sein Volk für einen großen Kriegszug sammelt. Glaubten die meisten früher, dass es gegen Echsenwesen, Al'Anfa oder das Horasreich gehen würde, sind sich heute alle einig, dass sie dem neuen Feind aus dem Zeitalter der Rache am Ende der Zeiten die Stirn bieten werden und es ihre Aufgabe als Volk ist, diesen bis dahin in Schach zu halten.

Ihre Toten legen Novadis auf hohe Felsen oder Steintürme, wo sie von Geiern gefressen werden, wonach ihre Seele von den Vögeln zum Himmel getragen wird. Geister sind bei ihnen bedauernswerte Seelen, die durch tragische Umstände nicht von den Geiern zu Rastullah getragen wurden, was ihnen als fürchterliche Seelenqual gilt. Sofern es sich um Bekannte oder Stammesbrüder handelt, bemühen Novadis sich, diese Seelen zu erlösen, um ihnen den Weg ins Paradies zu ebnen und die Kämpfer des All-Einen zu verstärken.

Maraskan

Maraskaner haben keine Vorstellungen vom Totenreich, denn ein solches benötigt ihr Glauben nicht. Die Seele eines Verstorbenen wird umgehend wiedergeboren, und jeder Geist ist eine verlorene Bruderschwester. In logischer Folge halten sie die Seelenmühle für ein Schauermärchen und geben ihren Toten Ratschläge für das nächste Leben mit.

Damit sind Geister für sie ein Unding und werden gefürchtet, gehasst oder bedauert. Nur sehr wenigen gelten sie als perfekte Seelen, die den Kreislauf der Wiedergeburt durchbrochen haben und bis zum letzten Tag in dieser Form weiter existieren sollen. Diese Abneigung führt auch dazu, dass es auf Maraskan für Geister schwer ist, Hilfe für ihre Erlösung zu finden, weshalb einige nach langer Zeit bewusst und direkt auf Fremde mit anderen Glaubensvorstellungen zugehen.

Waldmenschen

Die Waldmenschen hingegen kennen ein Jenseits, das sie *Land hinter der Sonne* nennen und in dem Kamaluq leben soll. Er ruft nach dem Tod des Körpers die Geister (*Nipakau*) der Erwählten, die über einen *Tapam* verfügen, einen persönlichen Schutzgeist. Von diesem Punkt an unterscheiden sich die Vorstellungen verschiedener Stämme stark. Manche glauben, dass ihr Nipakau in der Geisterwelt verbleibt, andere, dass dieser in das Land hinter der Sonne eingeht. Auch die Vorstellung, was mit dem Tapam passiert, ist verschieden. Manche Stämme glauben, dass Kamaluq die Tapam wieder in sich aufnimmt und für jeden Körper einen neuen erschafft. Andere sind überzeugt, dass sie bald in einen neuen Körper mit neuem Nipakau wiedergeboren werden und nur kurz im Land hinter der Sonne verweilen. Hier soll Kamaluq ihnen ihre Erinnerungen an das alte Leben nehmen und sie für eine neue Aufgabe in den Dschungel schicken, während der Nipakau des Toten nur im Glauben sehr weniger Stämme zurückkehrt. Während diese Wiedergeburt des Tapam oder auch des Nipakau manchen als Strafe gilt, die nur jene ereilt, die in den Augen des göttlichen Jaguars zu schwach sind, halten andere dies für eine Auszeichnung der Stärksten, die sich bewiesen haben.

Allen gemein ist der Glaube, dass Tapam und Nipakau manchmal daran scheitern, ihren Weg zu finden und im Diesseits verbleiben. Dann wandeln sie sich zu ruhelosen Geistern, die möglichst erlöst werden sollten. Sowohl Nipakau wie Tapam können verderben und sich zu *Satuul* (Tahaya: böse Geister) entwickeln, welche die Lebenden heimsuchen.



Elfen

Die Elfen haben keine Vorstellung vom Jenseits. Sie sind überzeugt, dass jeder Elf ein Licht (was vermutlich der Seele am nächsten kommt) in sich trägt. Nach dem Tod eines Elfen soll es entweder in der Lichtwelt aufgehen, aus der sie einst kamen, oder in einem neuen Körper wiedergeboren werden. Ob dies dann ein neugeborener Elf oder ein Exemplar seines Seelentieres ist, darüber herrscht Uneinigkeit, wird jedoch nicht als wichtig betrachtet.

Geister gelten Elfen als natürlicher Teil der Welt, wie auch Elementare oder Dämonen, und sie verzichten auf engeren Kontakt, da sie darin eine Gefahr für die Welt sehen und fürchten, dadurch die Harmonie der Schöpfung zu stören. Die meisten betrachten den Umgang mit Geistern als *badoc*.

Zwerge

Unter Zwergen ist unstrittig, dass der Funke (die Seele), aus dem sich ihre Lebensflamme entzündet, aus Angroschs Urfeuer stammt. Sie sind überzeugt, dass nach ihrem Tod, dem Verlöschen der Lebensflamme, der Funke zu Angrosch zurückkehrt. Einige meinen,

dass diese Funken wieder im allgegenwärtigen Feuer aufgehen, während andere glauben, sie würden in Angroschs Werkstatt einziehen und ihm dort zur Hand gehen.
Um sicherzugehen, dass der Funke den Himmlischen Schmied erreicht, werden Zwerge in Feuerschächten von Vulkanen bestattet, die bis ins Reich Angroschs führen sollen. Häufig bringen sie Verstorbene aus abgelegenen Regionen in regelrechten Totenzügen zum nächsten Feuerschacht, und nur wenn auch dies nicht möglich ist, greifen sie zur Feuerbestattung. Lediglich einige Geoden begraben ihre toten Körper und überlassen sie der Natur.
Geister gelten den Zwergen als Wirken des Erzfeindes, der Drachen, mit denen sie allgemein fast alle Spielarten der Magie verbinden. Demnach bewerten traditionelle Zwerge solche Wesen ähnlich wie Dämonen und meiden den Kontakt. Lediglich Geoden pflegen Umgang mit freundlichen Naturgeistern, in denen sie beseelte Natur sehen. Nicht wenige von ihnen sind in der Lage, Geister zu rufen oder gezielt zu bannen.

Achaz
Den Echsenmenschen ist jegliche Vorstellung eines Jenseits fremd, denn schon ihr Name *Achaz* (Rssahh: Ewiges Volk) deutet darauf hin, dass sie an die Wiedergeburt glauben. Sie sind überzeugt, auserwählt zu sein, denn ihre Seele wird immer wieder in neuen Körpern geboren. Als Konsequenz verstehen sie die Konzepte von Niederhöllen und Paradiesen nicht, bemitleiden Menschen und bezeichnen sie als Sterbliche.
Lediglich Seelen, die nach vielen Wiedergeburten die Vollkommenheit erreicht haben, sollen von V'Sar aus dem Kreislauf herausgelöst werden und ziehen in dessen Reich ein, welches ihnen als Paradies gilt, aber von dem sie kaum eine Vorstellung haben. Geister sind für sie verlorene oder zurückgelassene Seelen und die meisten gehen davon aus, dass es sich entweder um Abkömmlinge anderer Völker oder um Frevler handelt, denen Zsahh ein neues Leben versagt. In beiden Fällen kümmern sie sich nicht um das Wesen, sondern machen eher einen Bogen darum.

Goblins
Die Rotpelze sind stark im Hier und Jetzt ihres Lebens verhaftet und beschäftigen sich wenig mit Fragen um eine Seele oder Ähnlichem. Sie praktizieren keine Begräbnisriten, sondern lassen Tote einfach liegen, wo sie meist von den halbzahmen Schweinen gefressen werden, denen es in schlechten Jahren besonders gut geht. Sehr ähnlich stellen sie sich auch den Umgang ihrer Götter Mailam Rekdai und Orvai Kurim vor, welche sie in Gestalt von Goblins mit Wildschwein- oder Hirschköpfen verehren. Die Götter fressen die Seelen, und danach sind diese fort. In logischer Konsequenz haben sie im Unterschied zu anderen schamanischen Kulturen keine Vorstellung von einer Geisterwelt.
Dementsprechend gibt es bei ihnen keinen Kult um ihre Ahnen, ebenso wenig wie sie Götterdienste abhalten. Geister unterteilen sie in diejenigen, die einem Goblin innewohnen (*Wjassus Suulakai*), Elementargeister (*Wjassus Juugabai* oder *Wjassus Kubukai* für Luft), Tiergeister (*Wjassus Margai*) und böse Geister (*Wjassus Blogai*), worunter auch die meisten Geisterwesen fallen. Diese versuchen die Schamaninnen mit weißer Farbe auszutreiben und in Geistergefäße einzusperren, wozu schon mal ein Kochtopf herhalten muss. Da die Goblins keine Vorstellung von anderen Sphären haben, erscheint ihnen das bloße Vertreiben eines bösen Wesens zu riskant, könnte es doch jederzeit zurückkehren. Freundliche Geister hingegen nehmen sie gerne als Hilfe an, ohne nach den Gründen zu fragen.
Die wohl fähigste goblinische Geisterruferin und Exorzistin ist ♝ *Mantka Riiba*, die Sprecherin der Festumer Goblins, welche jedoch ihre ganz eigenen Ziele verfolgt. In der Schwarzen Sichel reist ♞ *Miikdai Bjalascha* (siehe Seite **97**) umher und beschäftigt sich viel mit den Wjassus Suulakai dort.



Namhafte Koryphäen der Geisterbeschwörung



Murak di Zeforika

Der oft Unterschätzte



Yalach Tazani

Das geheime Medium

»Meine Lehrmeister sind Legenden. Rhazzazor, der Seelensammler, Borbarad – an ihrer Seite habe ich ihre Geschichte geschrieben, und nun schreibe ich meine eigene! Ich habe von Unsterblichen gelernt und bin dabei stetig gewachsen. Ihren Schatten habe ich lange verlassen, nun wird meiner andere verdecken.«

Als dekadentem Spross eines der reichsten Handelshäuser Aventuriens standen Murak alle Möglichkeiten offen. Borbarad, der Bethanier, selbst warb den Absolventen der Akademie zu Brabak in Al'Anfa an, wo er wie so oft dem Tod durch Häscher entkommen sollte. Sein Beitrag zur Niederlage des Mittelreiches in Eslamsbrück machte den Nekromanten bekannt. Als Nachfolger Rhazzazors stieg er bis zum Oberhaupt des Nekromantenrates auf und bildete skrupellose Dämonendiener aus. Der Schritt in den 5. Kreis der Verdammnis rettete ihn vor dem Tod, als Rohaja nach Tobrien zog. Seitdem ist er stets auf Reisen, um sinistren Studien nachzugehen, während er seinen Jägern falsche Spuren legt. In der Welt der Geister meint er, einen Weg zu großer Macht und dem eigenen Bestehen über den Tod hinaus gefunden zu haben. An der Seite seiner ehemaligen Herren hat er vieles erfahren, was er zu vertiefen trachtet. Moralische Schranken kennt er keine, einzig sich und seinem Meister Borbarad ist er verpflichtet.

Volkes Stimme:

+ »Welch ein Potenzial und Wissen! Ihm ist Großes bestimmt.«
– »Er kennt nur sich, Treue ist ihm fremd. Männer wie er verdammen aufrechte Schwarzmagier zu einem Leben in den Schatten.«

»Die Geister, sie sind hier! Ich sehe und höre sie, aber leise und undeutlich. Bist du es, Alrike? Ja! Dein dich liebender Ehemann sucht den Kontakt zu dir! Er vermisst dich sehr. Höre mich, denn er hat eine wichtige Frage. Du gingst so schnell von hinnen, dass du ihm nicht mehr das Versteck des Geldsäckchens aus dem Erbe deiner Mutter nennen konntest. Wo kann er es finden?«

Wer in der Hauptstadt des Boronkultes Punin den Wunsch hat, noch einmal Kontakt zu seinen Ahnen oder geliebten Verstorbenen aufzunehmen, begibt sich in kriminelles Fahrwasser, denn die Totenruhe gilt der Boronkirche als heilig. Umso größer ist das Geschäft, das man im Verborgenen damit machen kann. Der Geisterrufer Yalach Tazani hat diese Marktlücke erkannt und ausgefüllt. Der Name des aus der Großen Grauen Gilde des Geistes längst ausgeschlossenen Magiers wird in Unter-Punin nur flüsternd weitergegeben, wenn jemand Kontakt zu den Toten sucht. In seinem Hinterzimmer kriegt man für sein Silber eine Séance geboten, die das für die Kundschaft gerade richtige Maß an Effekthascherei und wahrer Totenbeschwörung aufweist. So mancher mag aber enttäuscht sein, denn der kränkliche und abgerissene Mann wirkt so gar nicht wie das, was sich Klein-Alrik unter einem Geisterrufer vorstellt.

Volkes Stimme:

+ »Dank ihm durfte ich einige letzte Worte mit meiner geliebten Alrike wechseln, die ich so vermisse. Die Götter mögen ihn segnen!«
– »Tazani? Pah! Das stinkende, dauerbesoffene Wrack zieht doch nur alten Witwen das Silber aus den Taschen.«



Moru'daal
Prinz der Mahre

»Mein Name ist Legende. Den Tod habe ich hinter mir gelassen, um meiner Göttin in den Tiefen der Meere und an den Küsten zu dienen. Ihre Feinde konnten mich nicht vernichten, als sie Lamahria zerstörten. Ich werde stetig wiederkehren, so wie SIE dereinst über ihre Feinde triumphieren wird.«

Im 9. Zeitalter, dem der maritimen Völker, geboren, war Moruu'daal ein zaubermächtiger Hohepriester der Charypta, damals noch eine Göttin. Als der Kontinent Lamahria im Meer versank, wurde sein Geist in machtvolle Artefakte gebannt, um Äonen später zu erwachen. Er riss die Macht im unterseeischen Reich von Wahjad an sich und trieb die Verehrung seiner Göttin nun als Erzdämonin Charyptoroth voran. Er sandte die berüchtigten schwarzen Schiffe als „Zauberkönig Morda" aus, errichtete der Erzdämonin neue Pforten des Grauens oder öffnete längst vergessene Unheiligtümer. Kurzfristig konnte er gebannt werden, um an der Seite Darion Paligans zurückzukehren und in der Seeschlacht im Selemgrund besiegt zu werden. Der Körper verging, doch als Geist überdauerte er erneut. Sein Sinnen strebt danach, die Artefakte, die seine Macht bewahren, wieder zu vereinen, um mit all seinem Können von neuem Charypta zu dienen. Die unglückseligen Opfer der See dienen ihm als Heerscharen, und manche Diener Charyptoroths ersehnen seine Wiederkehr.

Volkes Stimme:
+ *»Er ist der Sendbote der Herrin, Charyptas Hohepriester, der uns in eine große Zukunft führen wird.«*
– *»Moruu'daal, Herr von Wahjad, Gebieter der schwarzen Schiffe. Potent, gefährlich. Kein Paktierer! Ich habe immer vor ihm gewarnt!«*



Zhorkash Kharguhl
Tairachs Blutschwinge

»Es sind Woschra, ihre widerliche Feigheit und Schwäche stinken bis hier! Sobald die Nacht hereinbricht, tränken wir den Boden mit ihrem Blut! Opfert im Namen Tairachs und Brazoraghs, und die Harrguhlach werden unter uns sein! Die Götter verlangen Blut, die Geister trinken Blut, wir baden in Blut! Ai kattach!«

Seit einigen Jahren wird Tschandrach, der bei den Menschen als ♟ *Aschepelz* bekannt und gefürchtet ist, von einem Schüler begleitet, welcher dieser Tage als würdiger Nachfolger für die Position des Hochschamanen des Finsterkamms gehandelt wird. Den Schüler, einen jungen Tairach-Schamanen namens Zhorkash Kharguhl, umgibt selbst für orkische Verhältnisse eine blutige und düstere Aura, wozu vor allem sein blauschwarzes Fell, der rotgefärbte Haarkamm, die gnadenlosen, blutroten Augen und seine weißblitzenden Hauer beitragen, welche aus einem – für ihn typischen – spöttischen Grinsen ragen. Mit Stolz trägt er Zähne und Knochen seiner zahlreichen Opfer als Schmuck, und man sieht ihn selten ohne frisches Blut an seinen Pranken. Ehrfurchtsvoll nennt man ihn *Blutschwinge*. Als Zholochai überragt er die meisten anderen Orks, ebenso wie seinen Lehrmeister, und seine drahtige Statur, die ihm eine für orkische Begriffe eher ungewöhnliche Gewandtheit verschafft, macht ihn zu einem ernstzunehmenden Gegner, selbst wenn er im Kampf auf die Macht der Geister verzichtet. Ohnedies gilt der Stamm aus dem östlichen Orkland als einer der streitbarsten, und Zhorkash bildet da keine Ausnahme.

Volkes Stimme:
+ *»Ja, er ist jung, aber er ist ein würdiger Schüler Tschandrachs. Das Blut Tairachs ist mit ihm.«*
– *»Er kommt nicht von hier und gehört nicht hierher. Ein verfluchter Pakoor soll bei uns Harordak werden? Pah!«*



Katara Wilmaan

Die Rote Jungfer

»Wirklich, Ihr veranstaltet Gladiatorenspiele, werter Signore? Davon müsst Ihr mir unbedingt mehr erzählen! Die ständige Nähe zum Herrn Boron, der Schweiß, die Erregung vor dem Kampf. Mir wird ganz heiß und kalt, wenn ich an solch ein ... wie soll ich sagen ... verruchtes Metier auch nur denke.«

Die verführerische Hexe der Schwesternschaft der Schwarzen Witwen ist eine intelligente Frau aus dem al'anfanischen Grandenhaus Wilmaan, dessen Macht eher im Niedergang begriffen ist. Sie hat in der Familie keinerlei nennenswerte Ämter, sondern widmet sich vor allem dem gesellschaftlichen Leben sowie magischen Forschungen, unter anderem über Spinnen. Sie pflegt nicht nur zu Granden, sondern auch zu Fanas Kontakte und wirkt volksnah. So gilt sie als charmante, verführerische Gesprächspartnerin und ist auf vielen Anlässen gern gesehener Gast, obgleich – oder weil! – ihr eine geheimnisvolle, düstere Aura anhängt. Nicht wenige, selbst in der eigenen Familie, fürchten sich insgeheim vor ihr und ihrer Magie. Mit diesem Zustand scheint sie zu spielen, nimmt sie doch allzu gern ihre Schwarze Witwe Zagara als Kuriosum mit auf Familientreffen und gesellschaftliche Anlässe.

Volkes Stimme:

+ »Eine charmante, wundervolle Frau, gesegnet mit scharfem Verstand! In besser situierter Familie könnte sie es weit bringen.«

– »Lass dich bloß nicht von diesem intriganten Flittchen verführen, sonst kommst du aus ihrem Netz nicht mehr raus!«



Olorand von Gareth-Rothenfels

Begnadeter Seelenheiler

»Ihr habt mich neugierig gemacht. Bringt den armen Mann zu mir und wir werden ihm helfen. Niemand ist für immer verloren. Solange er schlafen kann, kann er träumen. Und solange er träumt, leitet ihn Bishdariel. Wir müssen ihm nur den Weg aus der Dunkelheit zeigen. Es wird Zeit brauchen, aber es ist nicht unmöglich.«

Als einer der wohl begnadetsten Seelenheiler in ganz Aventurien gibt es kaum einen Fall, bei dem Olorand nicht helfen kann. Zudem ist er ein sehr freundlicher und beherrschter Antimagier, der sich auf die Verständigung mit Geistern und deren Austreibung spezialisiert hat. Als Bardo von Gareths Sohn fließt blaues Blut in seinen Adern. Seine Herkunft macht ihn jedoch nicht unerreichbar oder gar arrogant, wie man meinen möchte. Olorands Lebensaufgabe besteht darin, so viel über Geistererscheinungen und Erkrankungen der Seele in Erfahrung zu bringen und niederzuschreiben, wie nur möglich. Einige sagen, dass er aufgrund seines Alters seinen Posten an einen jüngeren Kollegen abgeben sollte. Doch auch trotz seines hohen Alters wirkt Olorand frisch und voller Tatendrang. Und sein Wissen und seine Lebenserfahrung retteten schon so manchem Magierkollegen das Leben.

Volkes Stimme:

+ »Wäre die Spektabilität nicht gewesen, ich wäre noch immer in diesem Alptraum gefangen. Seine ruhige Stimme leitete mich aus der Finsternis und dem Wahnsinn wieder ins Licht. Sie gab mir Halt, als ich alles schon verloren glaubte.«

– »Er ist doch nur ein Blaublut, das sich für etwas Besseres hält.«



Mido von den Toivoa-Leddu

Erbin der Weisheit

»Viele Winter sind ins Land gezogen, seit die Fien-Nikkaa Toivoa mir meinen Weg offenbarte und Kailäkinnen sich meiner annahm. Winter, in denen ich gegen den Fluch der Eisherzen ankämpfte und Leid von uns, Menschen wie Wölfen, abzuwenden suchte. Nun weisen mir die Ahnen meinen Pfad in Richtung der fallenden Sterne und des Wandels der Welt.«

Die nivesische Schamanin Mido wurde als Wolfskind geboren und schlug dennoch den Weg der Kaskju ein, nachdem sie ihren Vater Miko im Kampf gegen die Angriffe der dämonischen Kreaturen Gloranas verlor. Schon in jungen Jahren tat sie sich mit ihrem aufopfernden Pflichtbewusstsein, einer außergewöhnlich tiefen Verbindung zur Geisterwelt und durch das wölfische Erbe in ihrem Blut hervor. So trat sie bereits mit 23 Jahren die Nachfolge des greisen Kailäkinnen an. Schon damals strahlte sie eine ruhige Würde aus, welche sie inzwischen mit Wissen und Selbstbewusstsein füllt. Sie kämpfte erfolgreich für die Rettung jener verlorenen Seelen, die durch Nagrachs eisigen Hauch zu *Eisherzen* wurden. Zudem bemühte sie sich, alte Weidegründe und Wanderwege für ihr Volk zurückzugewinnen, und arbeitete dazu eng mit Baron Fjadir von Bjaldorn zusammen. Diese weltliche Ausrichtung ihres Amtes sorgte bei einigen Stämmen dafür, dass ihr Ansehen und ihr Einfluss schwanden, und so übergab sie kürzlich Kailäkinnens Erbe und seine Knochenkeule an die Schamanin Nikalja von den Lieska-Jaärna.

Volkes Stimme:

+ »Mido hat viel für ihre Sippe, ja für alle Nivesen getan. Es ist nicht recht, dass sie den Zweiflern nachgibt.«

– »Wolfsgötzen betet sie an, diese Wilde, und doch sieht man sie im Palast des Barons ein- und ausgehen.«



Emerancia Jenara Bocadilio

Adepta maior und Geisterversteherin

»Aevitas interminatum – Grenzenlose Lebenszeit ist es, wonach der aufgeklärte Mensch streben soll, um sich aus der Bevormundung unzuverlässiger Götter ebenso zu lösen, wie aus der Abhängigkeit unberechenbarer Daimonen. Geister – besser: Von der Zeit Erlöste – sind keine Heimsuchung, sie eröffnen dem Kundigen vielmehr unermessliche Möglichkeiten.«

Die Zielstrebigkeit, mit der Emerancia als Abkömmling der mächtigen Brabaker Familie Bocadilio ihr Studium an der Dunklen Halle absolvierte, hat viele erstaunt. Von Beginn an zeigte sie bemerkenswerte Begabung für die *Magica invocatia spiritui* (Geisterbeschwörung), derweil sie für die Erhebung (fleischlicher) Untoter kaum Leidenschaft über das Notwendige hinaus entwickelte. Folgerichtig widmet sie sich seit ihrer Abschlussprüfung ganz der Erforschung von Geisterwesen, und nur die Hoffnung auf neue Erkenntnisse treibt die bequeme *Adepta maior* aus ihrer Studierstube. Wenn sie diese aber doch einmal verlässt, scheut sie weder Dschungel, Sümpfe noch den Ozean, denn sie umgibt sich stets mit kundigen Führern, mutigen Leibwachen und ausdauernden Trägern. Letztere fürchten die Adepta, denn um ihr jeweiliges Ziel zu erreichen, sind ihr lebende Tagelöhner ebenso recht wie frisch erhobene.

Volkes Stimme:

+ »Sine dubio auf dem Weg zu Großem! Verfügt über ein bemerkenswertes Verständnis der Geisterwelt.«

– »Die fette, kleine Bocadilio-Kröte? Völlig skrupellos, wenn es darum geht, ihren Willen durchzusetzen!«

Weitere Geisterrufer

In Menschenkreisen noch weitgehend unbekannt ist **Miikdai Bjalascha** (*1020 BF, Goblinschamanin, klein, schmächtig, jugendlich, gepflegtes tiefrotes Fell, gelbe Augen, kluge Anführerin und meisterliche Geisterruferin), einst Schülerin, nun Nachfolgerin von *Zooqa Suukram*, die lange Zeit die Schwarzsichel-Goblins führte. Wie Zooqa einst sucht nun auch Miikdai ein Auskommen mit den Menschen, deren Sprache sie leidlich beherrscht. Sie gehört dem Stamm der Lungai Gyrrwa an, der im Kampf gegen Schergen der Heptarchen beinahe aufgerieben wurde. Miikdai musste miterleben, wie viele *Suulaks* (Goblins) einen schrecklichen Tod erlitten und dass ihre Seelen in der Folge keinen Frieden fanden. Die Erkenntnis eines Zusammenhangs macht sie zu einer Pionierin, denn als bisher einzige Goblinschamanin widmet Miikdai sich vornehmlich den *Wjassus Suulakai* – den Geistern, die den Goblins selbst innewohnen. Sie begreift es als Geschenk der Göttin Mailam Rekdai, dass sie diese nicht nur klar sehen, sondern ihren unnatürlichen Zustand auch beenden kann. Immer an ihrer Seite ist der klein gewachsene Iltis Patzo, ihr Vertrautentier. *Bjalascha* ist ein goblinischer Ehrennahme und bedeutet „die Schlaue“, bei den Menschen ist sie eher als „die Listige“ bekannt, da sie es versteht, jeden sich bietenden Vorteil zu nutzen.

Dragodan Venichel (*1008 BF, durchschnittliche Statur, lange, geschickte Finger, kurze graue Haare, Dreitagebart, graue Augen, bohrender Blick, Meisterschmied und -graveur) ist ein Bannzeichner aus Transysilien. Ausgebildet wurde er als Kunstschmied und lebte lange in Yol-Ghurmak, wo er sein Talent für Ätzungen und in der Folge für die Bannzeichnerei entdeckte. Nach langen Jahren der Übung versteht er es, das „Siegel der Geisterruhe“, eine bisher unbekannte Glyphe, in seine Werke zu ätzen. Nachdem er das Siegel gemeistert hatte, floh Dragodan nach Weißtobrien und stellte sich in den Dienst des Herzogs. Seither bereist der Bannzeichner in herzoglichem Auftrag die tobrischen Lande, um das Siegel an besonders spukreichen Orten anzubringen. Meist versieht er Beschläge, häufig an Toren, die zu Boronangern führen, mit dem Siegel, ebenso deren Zäune sowie Fensterrahmen von Kapellen. Nur selten wendet er seine Kunst bei Waffen an. Seine Spezialität ist eine speerförmige Stele, die leicht zu transportieren und aufzustellen ist und in deren Wirkkreis Geister Frieden finden.

Sofern man das von einer Tochter Satuarias sagen kann, ist **Oboduria Wispertanne** (*1001 BF, graubraune, lange Haare, dunkle Augen, pummelig, kleidet sich in viele Schichten, liebt Tücher, meisterliche Hexe und Geistermedium) eine den Menschen zugewandte Hexe. Die Seherin von Heute und Morgen lebt in der Schwarzen Sichel, nahe dem Wirkungsgebiet Yolanas von den Rotwassern, welche sie verabscheut und deren Zirkel sie auch nicht angehört. Oboduria und ihr Vertrauter, der Rabe Wombo, werden gerufen, wenn ruhelose Seelen den Hinterbliebenen das Leben schwermachen. Sie ist weithin dafür bekannt, noch immer herausgefunden zu haben, warum ein Verstorbener keine Ruhe findet und wie dies behoben werden kann. Hierfür hat die bisweilen mütterlich auftretende Hexe eine recht eigene Art der Prophezeiung perfektioniert: Sie hält einen alten, gewölbten Silberspiegel über offenes Feuer, bis er vom Rauch schwarz gefärbt ist, um den Ruß dann kräftig abzupusten und in den zurückbleibenden Formen zu lesen. Die Hexe erspürt die Bedürfnisse von Geistern intuitiv und fürchtet sie daher so gut wie nie.

Seit mehr als 400 Jahren ist *Magistra ordinaria invocatio* **Hasturia** (*548 BF, gestorben 602 BF, mittlerer Geist mit u. a. *Ewiger Präsenz*, schmächtige, durchscheinend grüne Erscheinung mit hohlwangigem, humorlosem Gesicht, tadelloser Magierkleidung, altmodischer Hochsteckfrisur und Monokel) Bestandteil des Lehrkörpers an der Dunklen Halle der Geister zu Brabak. Einst im Streit von einem Rivalen getötet, verweilt sie nun als Geist an eben jener Stätte, die ihr im Leben die wichtigste war. Angehende Nekromanten und Geisterrufer auszubilden war ihr einziger Daseinszweck, der für Hasturia auch durch den Tod nichts an Relevanz verloren hat. Ihr Wissen ist auf dem Stand von 602 BF und darum in weiten Teilen längst veraltet, wenngleich die Basis ihrer Lehre untadelig und ihre Thesis des REVERSALIS sogar brillant ist. *Magistra Mortua*, wie Hasturia in der Akademie scherzhaft genannt wird, obliegt darum ein Teil der Grundausbildung der Eleven. Zugleich ist die geisterhafte Lehrmeisterin eine von vielen Prüfungen zur Eignung der Akademiezöglinge.

Magister **Kaspar Malzenio Eulertin** (*991 BF, entspricht dem Klischee eines Schwarzmagiers: arrogant und ungeduldig, gezwirbelter Oberlippenbart, schwarze Gewänder mit hohen, steifen Krägen, mit Fledermaus gekrönter Magierstab aus Blutulmenholz) gehört zumindest nominell zum Lehrkörper der Brabaker Akademie. Tatsächlich hat er der Dunklen Halle ohne Bedauern den Rücken gekehrt und bereist Aventurien auf der Spur wechselnder Forschungen. Nach Brabak kehrt er nur widerwillig zurück, denn ein geregelter Tagesablauf engt ihn ebenso ein wie dauerhafte Verpflichtungen. Magister Eulertin kennt weder Skrupel noch Zweifel. Alles, was sein Interesse weckt, trachtet er zu erforschen und bestenfalls lohnend zu verwerten. Ein wiederkehrendes Forschungsgebiet ist das Nutzbarmachen von Geistern, deren „natürliche Strahlkraft“ der Magier gerne für Geisterlampen nutzen würde, wenngleich es ihm bislang noch nicht gelungen ist, diese zuverlässig zum Leuchten zu bringen.

Dunkel und zugleich schillernd überragt Magister magnus necromanticus **Pôlberra** (*971 BF, widerwärtige Erscheinung, hypnotische Augen, leichenblass, wahnhaft, ungehobelt, zynisch, Fistelstimme) jeden anderen an der Dunklen Halle der Geister zu Brabak. Pôlberra ist ein Suchender, für den Konventionen wenig mehr

sind als Herausforderungen. Seine Suche nach Erkenntnis ließ ihn ein ums andere Mal straucheln und fallen, aber nie innehalten. Ehedem Boroni, der vom Visar-Kult versucht, aber nicht verführt wurde, ist er unterdessen einer der führenden Nekromanten und ein Magierphilosoph mit reizender Aura. Zudem ist Pôlberra ein brillanter Heiler, der sich dem Unumgänglichen nicht beugen will und sich daher vor allem dem fleischlichen Wiedererstehen von Toten widmet. Bisweilen bleibt aber auch ihm nichts anderes, als sich dem zuzuwenden, was gemeinhin als unsterbliche Seele gilt. Ruhelose Geister gelten Pôlberra prinzipiell als finaler Triumph der Freiheit, entziehen sie sich doch erfolgreich den verschiedenen Totenreichen und erreichen so gewissermaßen eine Art Unsterblichkeit. Vermutlich rührt der Magister magnus darum so wenig an ihrer schieren Existenz, deren Boronungefälligkeit ihn zudem ungemein erfreut.

♟ **Maquedar Taldueira** (*1018 BF, einnehmendes Wesen, dunkler Teint, wuschelige schwarze Haare, dunkle Augen, umtriebig, sensibel) behauptet, er sei der uneheliche Sohn eines almadanischen Caballeros und ebenso, dass er Geister rufen, mit ihnen sprechen und sie beschwichtigen kann. Ersteres ist zweifelhaft, mit Zweiterem verdient Maquedar seinen Lebensunterhalt. Der glutäugige Almadani ist ein Magiedilletant, der seit Kindertagen von Albträumen voller Verstorbener geplagt wird. In der Jugend begann er, daraus Kapital zu schlagen und vermittelte Trauernden tröstende Worte von ihren Lieben. Heute bereist er das Mittelreich, um seine Dienste solventen Kunden anzubieten, für die er Kontakt mit Verstorbenen aufnimmt, vor allem aber Ratschläge erteilt, wie diese zu erlösen sind. Maquedar ist ein aufrechter Mann, der den Geistern wirklich helfen möchte, aber dennoch immer wieder in Konflikt mit der Boronkirche gerät.



♟ **Therengar di Dhargun** (*975 BF, kahlköpfig, bleiche Haut, skelettierte rechte Hand, stets adrett gekleidet, brillanter und skrupelloser Nekromant, Geisterbeschwörer und Seelenforscher, der penibel auf die Einhaltung der Etikette und sein Äußeres achtet) arbeitet seit Jahren an einem umfassenden Werk der Seelen- und Geisterforschung. Immer wieder sind Schriften und kleinere Traktate von ihm im Umlauf, die schnell auf dem Index der meisten Gilden und der Kirchen landen. Er schuf mit dem Seelenrufer (siehe Seite **86**) das einzige bekannte Artefakt, mit dem auf magischem Wege hohe Geister gerufen werden können. Therengar residiert in Yol-Ghurmak, wo er die Stadtseele (siehe Seite **26**) erforscht. Seine Feindschaft mit ♟ *Murak di Zeforika* seit ihren gemeinsamen Tagen im Nekromantenrat ist legendär. In seinem Spezialgebiet können dem Thargunitoth-Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis nur wenige das Wasser reichen, was der arrogante Aristokrat sein Gegenüber spüren lässt. Er forscht nach weiteren Hüterseelen und zahlt gut für neue Informationen oder schickt kompetente Forscher nach Beilunk, Warunk oder gar in die Spinnenberge.

♟ **Selma Rikvard** (*1015 BF, unscheinbar, hartnäckig, fähige Jägerin und Geisterbeschwörerin) gehört zur Verschwiegenen Schwesternschaft. Im Kampf opferte sich ihr Vertrauter, die Eule *Jangol*, um sie zu retten. Seitdem geht Selma umso verbissener gegen Feinde der Hexenschaft vor. Sie sucht die Geister von Hexen, um ihnen möglichst Erlösung zu schenken. Dabei verhilft sie diesen zur Rache, wenn sie zu Unrecht ihr Ende fanden, weshalb sie in einigen Regionen durch die Autoritäten gesucht wird. Der regelmäßige Kontakt mit Geistern hat sie zu einer fähigen und vor allem intuitiven Geisterruferin werden lassen. Sie nutzt ihre Fähigkeiten, um Geister gegen skrupellose Hexenjäger und andere Gegner der Schwesternschaften zu senden. Die nostrische Hexe ist in der gesamten Westhälfte Aventuriens aktiv und benötigt häufig Hilfe bei der Beschaffung von Informationen und der Suche nach Personen.

♟ **Helmbrecht Heisinger** (62, zahlreiche Brandnarben, einäugig) lebte als Mehrer der Macht und Alchimist verdeckt in Wehrheim, wo er Augenzeuge des Magnum Opus des Weltenbrandes wurde. Der Druide kehrt immer wieder in das Wehrheimer Land zurück, wo er die Totenwesen studiert (siehe Seite **70**). An anderen Orten sucht er nach Wissen, welches helfen kann, die Korrumpierung der Elemente aufzuheben und Sumus Leib bei Wehrheim zu heilen. Helmbrecht versucht zu begreifen, wie die Mischwesen entstehen konnten und wie die Elemente gereinigt werden können. Die Seelen der Toten

interessieren ihn dabei kaum. Weltliche Autoritäten meidet er aufgrund schlechter Erfahrungen und findet vor allem bei Räubern und anderen Ausgestoßenen Verbündete, die seine Alchimica schätzen. Bisweilen tritt er an interessante Reisende heran und bietet Tränke oder Salben gegen Informationen an. Wer sich für die Totenwesen interessiert und sein Vertrauen erringt, kann durch ihn auf langjähriges Wissen zugreifen und einen engagierten Forschungspartner gewinnen.

Funudara die Sehende (*1011 BF, schneeweiße Haare, unheimlich, wechselt zwischen wispernder und donnernder Stimme, wirkt oft abwesend) gilt den Fjarningern als hervorragende Mittlerin zur Geisterwelt. Die Sippen nehmen weite Wege auf sich, um sie in ihrer Höhle in den Nebelzinnen aufzusuchen. Nie wird sie leichtfertig um Hilfe gebeten, da sie ihrem Volk unheimlich ist. Ihren Ehrennamen verdankt sie der Tatsache, tief in die Mysterien der Geisterwelt eingedrungen zu sein. Stets lauscht die Schamanin nach wispernden Botschaften der Geister, sodass sie selten ganz in dieser Welt zu weilen scheint. Ihr Ruf reicht bis in die Städte des Nordens, wo es Gerüchte um eine mächtige Mittlerin zwischen der Welt der Lebenden und Toten in den Nebelzinnen gibt. Häufiger schon versuchten Patrizier, sich ihre Dienste zu sichern. Es ist nicht leicht, den Weg zu ihr von Fjarningern zu erfahren, und noch schwieriger, sie tatsächlich zu erreichen. Wenn dies gelingt, hängt ihre Hilfe davon ab, ob ihr die Bitte den Geistern gefällig scheint. Eine Bezahlung, meist in Form von Lebensmitteln und Metall, wird erwartet, ist für ihre Entscheidung jedoch unwichtig.

Marchune (25, schwarze Rastalocken, sehnig, zahlreiche Narben, mitreißende Erzählerin) hat ihr Leben Rascha verschrieben, die im Pantheon der Trollzacker für das Unbeherrschte, Unerklärliche und Nichtgreifbare steht. Die junge Schamanin sucht gezielt nach Geistern, da sie überzeugt ist, dass diese als Wesen aus der *Ebene der Schmerzen* helfen können, sich auf die Qualen nach dem Tod vorzubereiten. Geister sind für sie nie ohne Grund in dieser Welt verblieben – entweder waren sie nicht bereit für das Jenseits oder sie sollen die Lebenden prüfen. In beiden Fällen sind sie Quell des Wissens. Böswillige Kreaturen, die Lebende ins Unglück stürzen wollen, bekämpft sie, um ihr Volk zu schützen. Anderen hilft sie im Tausch gegen Wissen, den Weg in die Totenwelt zu finden. Ihre Wanderschaft treibt sie durch die Trollzacken und die umliegenden Lande. Anderen Kulturschaffenden, die sich vor den Geistern bewährt haben, begegnet sie offen und ist zu einem Austausch bereit. Bisweilen sucht sie auch Hilfe, um die letzten Aufgaben von Erscheinungen zu erfüllen.

Tonko-Tapam Bohantopa (*981 BF, langes schwarzes Haar, edle Züge, durchdringender Blick, untrügliche Instinkte, legendärer Schamane und meisterlicher Krieger) ist der Hochschamane aller Dschungelstämme und damit Träger des Ehrentitels *Tonko-Tapam*. Der Auserwählte Kamaluqs hütet den Tempel der Roten Jaguare zu Gulaghal und wacht über zahlreiche Tabus. Er ist tief in die Mysterien der Welt der Geister vorgedrungen. Häufig wird er von Waldmenschen aufgesucht und um Rat gebeten. Auch außerhalb des Dschungels ist er einigen durch seinen Beitrag im Kampf gegen Borbarad bekannt, sodass immer wieder Gelehrte und Abenteurer ihn auf der Suche nach Wissen oder mit der Bitte um Hilfe suchen.

Klumatatsch Sohn des Kulmatatsch (*864 BF, kleingewachsen, 3,60 Schritt, liebt Geschichten, hasst Süßigkeiten, humorvoll) aus dem Stamm der *Tonkerompf* ist ein Kenner der Trollpfade, die er oft beschreitet. Der Trollschamane kennt viele Stätten seines Volkes, an denen Ahnengeister ruhen. Mit ihnen hält er Zwiesprache und wacht über alte Schutzzauber, sodass er nicht allein in den Trollzacken angetroffen werden kann. Auf einer Wanderung traf er die junge Trollzackerschamanin *Marchune*, die er seitdem immer wieder aufsucht und mit Interesse beobachtet. Menschen begegnet er offen, wenn sie seine Heimat und das Erz ehren. Sofern Menschen Schwierigkeiten an den Ahnenstätten machen, tritt er bisweilen an Reisende heran, damit sie die Fehler ihrer Stammesgenossen wiedergutmachen, denn für ihn gehören alle Menschen zum gleichen Stamm. Wie viele seines Stammes schätzt er den Umgang mit Feenwesen.

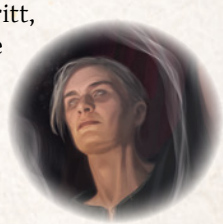
Schwester Utharia (*992 BF, Glatze, hager, profunde Seelsorgerin) gehört dem jungen Marbokult an und diente zuvor als Marbidin in der Boronkirche. Lange kümmerte sie sich um Todgeweihte und erkannte, dass dort, wo die Diener der Götter fern sind, die Seelen oft als Geister zurückbleiben. So begann sie sich mit dem Segen ihres Ordens auf den Umgang mit Geistern zu konzentrieren. Diese zu finden ist für sie Fortsetzung des Gebotes ihrer Kirche, die Sterbenden zu betreuen. Wo möglich, hilft sie den Erscheinungen, ihren eigenen Weg der Erlösung zu beschreiten, doch böswilligen Geistern begegnet sie mit aller Härte. Auch heute wird sie noch von Dienern Borons oder anderer Kirchen um Hilfe gebeten, die Utharias Kenntnisse und Wissen im Umgang mit diesen Wesen schätzen.

Arsellarman (88 v. BF, flackernder und immer wieder verschwimmender Geist, urtulamidische Tracht, würdevoll, schätzt Etikette und Ordnung) wurde von Silem-Horas als erster *Feruzef al'Sheik* der nach ihm benannten Bibliothek in Selem eingesetzt. Der erste der Bibliothekare geht bis heute seiner Arbeit nach und ist bestrebt, den Bestand zu erweitern. Der üble Zustand vieler Bücher und des Gebäudes sind ihm eine Last, und er liegt dem aktuellen Feruzef, der wie alle seit den ersten Tagen sein Nachfahr ist, beständig in den Ohren. Zuletzt von Liscom von Fasar ausgetrieben, damit dieser wertvolles Wissen entwenden konnte, kehrt er stets an den Ort zurück, um seinen Amtseid gegenüber dem Horas zu erfüllen. Spricht er von seinem Tod durch Sumpffieber oder kommt ihm ein Lebender zu nahe, übertragen sich für kurze Momente die Symptome der Krankheit auf den Lebenden.

Geheimnisse der Persönlichkeiten



Das Dämonenmal von **Murak di Zeforika** (*978 BF, 1,62 Schritt, Halbglatze, fettiges Haar, von Verwesungsgeruch und -spuren umgeben, die er durch Duftwasser zu übertünchen sucht) lässt seinen Körper beständig verwesen, wogegen der eitle und prunksüchtige Magier alle denkbaren Mittel einsetzt. Als Dämonologe und Illusionist hat er es zu Meisterschaft gebracht. Er schuf ein Schwarzes Auge und strebt die Rückkehr Borbarads an, von dem er sich weiteres Wissen erhofft. Murak zählt zu den wichtigsten Führern der Anhänger Borbarads. Mit Therengar di Dhargun verbindet ihn eine tiefgehende Feindschaft.
Murak kann in ganz Aventurien angetroffen werden. Als Geist möchte er die Zeiten überdauern, um ein Werk zu vollbringen, welches die Welt verändert. Er weiß, dass sein Dämonenmal es leicht macht, ihm zu folgen, weswegen er magisch immer wieder falsche Spuren legt. Er spinnt Intrigen, droht, tötet oder lockt mit Wissen aus Jahrzehnten an der Seite von Legenden schwärzester Magie, um andere gefügig zu machen.



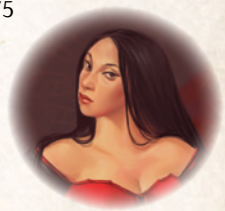
Yalach Tazani (*980 BF, 1,90 Schritt, dünnes schlohweißes Haar, blasse Haut, hager, knochige Finger, gebeugt gehend, schäbige Magierrobe) ist ausschließlich über das schmuddelige Freudenhaus *Levthans Jagd* in Unter-Punin erreichbar, was nicht nur daran liegt, dass er geheim operieren muss, sondern mittlerweile auch in Abhängigkeit von dessen verbrecherischen Betreibern geraten ist. Er muss große Teile seiner Einnahmen als „Schutzgebühr“ an das organisierte Verbrechen abgeben. Ebenso muss er ihnen zu Diensten sein, indem er Tote nach Informationen ausfragt. Obwohl – oder gerade weil – er bereits so tief in diesem Sumpf steckt, schwebt er stets in der Gefahr, verraten zu werden. Zudem hat ihn der häufige Kontakt mit den Toten in die Sucht nach Rauschmitteln getrieben: Alkohol, Schwarzer Weihrauch, Ilmenblatt und der Trost der Dirnen und Freudenjungen im *Levthans Jagd* helfen ihm zu vergessen, welche Schrecken er im Totenreich erfahren musste und mit welchen Vorwürfen ihn die beschworenen Totengeister bis in seine Träume hinein verfolgen. Doch die Unterscheidung zwischen Traum und Realität, Leben und Tod fällt ihm zunehmend schwerer.



Der Geist **Moruu'daals** (äonenalt, grausam, lockend) schweift beständig durch alle Meere und sucht nach Wegen zu alter Macht. Selten verlässt er das Wasser. Vier Armreife, Artefakte des 9. Zeitalters, bergen seine Kraft und bannen sie zugleich. Sind sie vereint, vermag er sich in einem Wirtskörper zu manifestieren und vollständig zu erinnern. Nahezu freizauberisch kann er dann über Dämonen und das Wasser gebieten. Schrittweise wandelt er den Wirt, bis er mehr und mehr zu einem aufgedunsenen Wesen wird, dem Zerrbild seines wahren Aussehens.
Nur ein Schatten seiner selbst, sucht Moru'daal nach den Armreifen und strebt zugleich danach, Charyptoroth zu stärken. Gluckerndes Wispern verspricht den Segen seiner Göttin und lockt vor allem magisch begabte mit Macht über das Wasser. Er sammelt die Geister der Meere, um mit ihrer Hilfe weitere Seelen in den Tod zu reißen und die Reihen seiner Herrin zu stärken. Immer wieder sendet er sie aus, um Schiffe, Küstenorte oder gezielt die verhassten Diener Efferds und anderer Meeresgottheiten zu überfallen.



Vom Herrn des Nichtlebens erwählt und in einer Nacht des Roten Mondes geboren, war **Zhorkash Khaguhls** (*1021 BF, 1,80 Schritt, blauschwarzes Fell, blutunterlaufene rote Augen, überraschend flink, hasst Schwäche und die Angst der Menschen vor dem Tod) Verbindung zur Geisterwelt dennoch tiefer als bei anderen Anwärtern. So hat der junge Schamane nach seiner Initiation lange nach einem würdigen Lehrmeister gesucht. Weder bei seiner Sippe, den Pakoor, noch in seinem Stamm fand er jemanden, der seinen hohen Ansprüchen genügte. Aufgewachsen mit der inbrünstigen Verehrung Brazoraghs, begab er sich furchtlos im Rahmen seiner Karmalqueste in die Erste Welt *Tarrakvash*, in Tairachs Totenreich. Dort wurde ihm seine Bestimmung offenbart: Sein Lehrmeister kann nur sein, wer selbst seinen Meister im Totenreich hat. Er folgte der Prophezeiung und fand diesen schließlich nach langer Suche in *Tschandrach*. Seit einigen Jahren wird der junge *Blutschwinge* nun von Aschepelz und dessen Meister im Totenreich, dem *Vagabunden*, ausgebildet, um sein Schicksal zu erfüllen.



Katara Wilmaan (*1010 BF, 1,75 Schritt, glattes dunkles Haar, sonnengebräunte Haut, schlank, attraktiv, enganliegende Kleidung, laszive Bewegungen) ist es leid, von ihrer Familie bei der Vergabe von Ämtern und Pfründen übergangen zu werden. Einer Schwarzen Witwe würdig, spinnt sie deshalb seit Jahren ein Netz aus Abhängigkeiten, Gefallen, Erpressungen, Bündnissen und Verführung, das selbst im intriganten Al'Anfa seinesgleichen sucht. Wie eine Spinne

zieht sie dessen Fäden, um dereinst Oberhaupt der Wilmaans zu werden. Besonders nützlich ist ihr dabei die Fähigkeit, mit den Toten zu kommunizieren. Skrupellos setzt sie sich über die hinderlichen Gesetze Al'Anfas hinweg und beschwört im Geheimen Geister oder kommuniziert mit ihnen in Borons Hallen. Dabei führt sie das al'anfanische Sprichwort „Tote reden nicht", auf das sich noch jeder vom Granden bis zum Gossenmörder verlassen konnte, ad absurdum. Schon Andeutungen über Informationen, die ihre Gegenüber als unerreichbar im Totenreich vergraben wähnen, genügen oft, um diese leichenblass zurückzulassen.



Der alte Weißmagier ♞ **Olorand von Gareth-Rothenfels** (*955 BF, hochgewachsen, helle Haut, wallendes, schulterlanges graues Haar und Stirnglatze, blaue Augen, grauer Rauschebart, lange Fuchsnase, meisterlicher Seelenheiler) ist freundlich, umgänglich und ruhig. Er wirkt erhaben, ohne dabei arrogant zu sein. Seines Wissens und seines Könnens ist er sich mehr als bewusst. Er scheut nie den direkten Blick und bewahrt selbst in den schlimmsten Krisensituationen die Ruhe. Sein Wesen wirkt beruhigend. Der hochadlige Magier besitzt mit der Granatlöwin ein einzigartiges schwarzes Bannschwert aus Endurium, welches mit einem dunkelroten Stein geschmückt ist.
Zusammen mit der Äbtissin ♞ *Kalina Niodas* hat er den Bau des Sanatoriums für Geisteskrankheiten veranlasst, welches in einem Anbau der Perricumer Akademie liegt. Hier arbeiten das Kloster des Vergessens und die Schule der Austreibung sehr eng zusammen. Olorand von Gareth-Rothenfels ist bestrebt, all jene zu heilen, deren Geisteszustand unrettbar verloren scheint. Seinem Vorgänger ☠ *Hilarud von Kuslik* konnte er leider nicht helfen und macht sich deswegen bis heute schwere Vorwürfe.



Die Kaskju ♞ **Mido** (*1007 BF, 1,69 Schritt, schlank, kupferrotes, wildes Haar, wölfisch anmutende Augen, charismatische Anführerin) bereiste schon als Mädchen die Geisterwelt, suchte Rat bei den Ahnen und hielt Zwiesprache mit Geisterwölfen. Sie stellte sich ihren Aufgaben stets umsichtig und pflichtbewusst. Dessen ungeachtet wog die Bürde ihres Amtes als Hochschamanin schwer in den Zeiten von Nagrachs dämonischem Reich und den Überresten des Schwarzen Eises. Zwar übergab sie dieses inzwischen an die Schamanin ♟ *Nikalja*, doch das spirituelle Erbe ☠ *Kailäkinnens* liegt weiterhin bei ihr. Denn ebenso wie Mido befasste sich der legendäre Kasknuk mit den Auswirkungen der Weltzeitwende, dem Karmakorthäon. Nur die Himmelswölfe wissen, was sie mit ihrem Lehrer in der Geisterwelt besprach, doch liegt ihr Interesse schon seit längerem auf der Erforschung des Sternenfalls und dem Ergründen der Auswirkungen auf die Götterwelt des Nordens. Dabei findet sie Unterstützung in ♞ *Fjadir von Bjaldorn* und ♟ *Walbirg von Löwenhaupt*.



♞ **Emerancia Jenara Bocadilio** (*1012 BF, 1,66 Schritt, blauschwarzes Haar, pummelig, Glubschaugen, dunkle Haut, ehrgeizig, talentiert) wirkt wie das verwöhnte, arrogante Paradebeispiel einer Schwarzmagierin. Die *Adepta major* ist Magierin, vor allem aber Geisterbeschwörerin und -erforscherin mit Leib und Seele. Sie ist kompetent, sich dessen bewusst und darum überheblich, selbstüberschätzend sowie skrupellos. Schon seit Novizentagen schreibt sie an *Aevitas interminatum – Die Erlösung vom Vergessen,* in dem sie nicht weniger sieht als das kommende Standardwerk der Geisterbeschwörung. Ihr Ziel ist es, Geisterwesen besser zu verstehen, ihr Potenzial zu erfassen und zu nutzen. Hindernisse auf diesem Weg schaltet sie zielstrebig aus, sie ist jedoch weder böse noch grausam, und sie fügt niemandem grundlos Leid zu.
Obgleich üblicherweise frei von Sentimentalität, hängt Emerancia sehr am Geist ihres Zwillingsbruders ☠ *Egiliano*, der im Kindesalter starb und seither ihr ständiger Begleiter ist.

♞ **Miikdai Bjalascha** ist ihrer Lehrmeisterin auch nach deren Tod noch sehr verbunden und ruft ihren Geist in Momenten der Unsicherheit an, was für eine Goblinin höchst ungewöhnlich ist. Sie kann somit als Begründerin einer goblinischen Ahnenverehrung gelten. In ihrer Verbundenheit hält Miikdai auch an Zooqas Ziel fest, die Goblinstämme der Sichellande zu einen und zu neuer Größe zu führen. Auf der Suche nach alten Goblin-Artefakten, Höhlen voller *Wjassus* (Geisterwesen) und damit einhergehenden Erkenntnissen wandert sie ständig durch das Gebirge.

Die Zeit in Yol-Ghurmak war für ♟ **Dragodan Venichel** in zweierlei Hinsicht schrecklich. Einerseits wegen der äußeren Umstände, der nahezu ständigen dämonischen Präsenz und wozu diese die Stadt gemacht hat. Andererseits aber auch, weil davon eine gewisse Faszination für ihn ausging. Seine Flucht nach Weißtobrien war nur teilweise eine in die Freiheit. Zu einem großen Teil war sie eine, um den Verlockungen des in Yol-Ghurmak so präsenten, jenseitig beseelten Handwerks zu entkommen.

Inzwischen etwas in die Jahre gekommen und mit allerlei unguten Erfahrungen ausgestattet, zieht ♟ **Oboduria Wispertanne** die Gesellschaft von Geistern bisweilen der von Sterblichen vor und genießt es hin und wieder regelrecht, wenn ein solcher in sie

einfährt – etwas, was ihren Zirkelschwestern nicht entgangen ist und was diese mit Argwohn beobachten. Auch Wombo missbilligt diese schlechte Angewohnheit seiner Hexe, und so geraten beide zunehmend häufig in lautstarke Dispute.

Magistra ⚧ **Hasturia** mag der Ruch des Vorgestrigen anhaften, dennoch nimmt sie regen Anteil an den Vorgängen in der Akademie. Leider verliert sie häufig die zeitliche Orientierung und weiß nicht genau, *wann* sie gerade ist. Gerne teilt Hasturia ihre Sicht auf gegenwärtige und legendäre Machtkämpfe sowie zur Kompetenz von (lebenden, wie toten) Collegae. Ihrem Mörder gilt dabei ihr besonderes Interesse und sie setzt immer wieder großzügige, aber vergangene Belohnungen auf dessen – längst toten – Kopf aus.

Wo auch immer Magister ♟ **Kaspar Malzenio Eulertin** sich gerade zu Forschungszwecken aufhält, gerät er mit Gesetz und Moral in Konflikt. Dass er bislang nirgendwo festgesetzt wurde, lässt sich auf seine meisterhafte Kenntnis des scharlatanischen Zauberspruchs IMPERSONA zurückführen, den er in jungen Jahren von einer Scharlatanin lernte, mit der er einige Zeit umherzog. Niemand außer dieser Dame weiß davon, und Eulertin sorgt dafür, dass es so bleibt.



Nur vordergründig beschäftigt sich Magister ♟ **Pôlberra** kaum mit der Beschwörung und Beherrschung von Geistern. Tatsächlich arbeitet er mit jedem Lebensjahr, das verstreicht, intensiver an einer Möglichkeit, seinen eigenen Geist über das Leben hinaus nicht nur zu erhalten, sondern bewusst wahrnehmen und steuern zu können. Gegenwärtig konzentriert er sich auf die Frage, wie verhindert, oder vielmehr gesteuert, werden kann, dass Seele und Geist einen unbrauchbar gewordenen Körper verlassen.

♟ **Maquedar Taldueira** leidet noch immer unter Alpträumen und darum unter chronischem Schlafmangel. Doch er braucht diese nächtlichen Heimsuchungen, um seinen Beruf auszuüben und unternimmt daher nichts dagegen. Hin und wieder konsumiert er jedoch verschiedene Rauschmittel, um ein wenig traumlose Ruhe genießen zu können. Insgeheim betrachtet er sich als Erwählten Borons und verehrt diesen in aller Stille sehr.



Der Magier ♟ **Therengar di Dhargun** konnte mittels des Seelenrufers und des Kontaktes zur Stadtseele enorme Fortschritte machen. Sein Ziel, ein anerkanntes Werk des Themengebiets zu schaffen, lässt ihn in Yol-Ghurmak oder über Briefe in Kontakt zu anderen Koryphäen treten und ermöglicht mutigen Helden, über ihn an wertvolle Informationen zu gelangen, wenn sie etwas Adäquates zum Tausch anbieten können. Dabei ist ein Handel mit ihm stets ein Tanz auf Messers Schneide. Therengar nutzt zudem seine Möglichkeiten, um dem verhassten Murak Steine in den Weg zu legen, weswegen dieser Yol-Ghurmak zumeist meidet.

Die Hexe ♟ **Selma Rikvard** ist eine Meisterin darin, sich als reisende Zimmerfrau auszugeben und Zugang zu vielen Orten zu finden. Ihr Fluggerät ist ein einfacher Kampfstab. Sie kennt viele Zirkel im Westen, die sie um Hilfe bitten, wenn sie selbst nicht weiterwissen. Dadurch kann sie an vielen Stellen auf Unterstützung hoffen.

♟ **Funudara die Sehende** ist stets von Geistern umgeben, die ihre Nähe suchen und sie im Kampf schützen. Tatsächlich ging sie noch als Schülerin ihrer Meisterin den Pakt mit einem hohen Geist ein, dem machtvollen Ahnengeist einer Schamanin, worin ihr Ehrenname seinen Ursprung hat, kann sie doch in die Geisterwelt blicken und besucht diese oft. Sie steht über den Sippen und empfängt auch Angehörige anderer Kulturen, die sich entbehrungsreichen Prüfungen des Körpers und Willens stellen müssen. Ihr umfangreiches Wissen um die Geisterwelt lässt einige dies wagen. Der Ahnengeist der Schamanin lässt sie zuweilen weite Wanderungen aufnehmen, um alte Stätten ihres Volkes zu suchen oder bei Sippen zu erscheinen – stets Orte, an denen Geister auf Erlösung hoffen oder böse Geister Unheil verbreiten.



Als Auserwählter des Kamaluq hat Tonko-Tapam ♟ **Bohantopa** Einblicke in die Geschicke der Welten wie nur wenige Sterbliche. Sein Sinnen ist, das Gleichgewicht der Stämme zu wahren und die Waldmenschen vor Gefahren zu schützen. Mit Sorge blickt er darauf, wie die Welt der Geister erschüttert wird, und sucht nach den Gründen für die Unruhe. Sein Blick richtet sich dabei zunehmend auf die legendäre Zitadelle der Geister. Sollten falsche Kulte oder Geister dort nach Macht streben, wird er nicht zögern, einzugreifen.

DIE SCHULE DER AUSTREIBUNG ZU PERRICUM



»Zweifellos Könner und für geistig Verwirrte ein Segen. Auch an ihrer Reichstreue gibt es keinen Zweifel, ebenso wenig am Nutzen ihrer Taten. Und doch sollte manches schlicht nicht gelehrt werden.«
—Saldor Foslarin, Convocatus primus der Weißen Gilde, 1044 BF



Vollständiger Name: Kaiserlich Garethische Lehranstalt der Magie wider Geister und trans-sphärische Wesenheiten zu Perricum
Standort: Perricum
Wappen/Symbol: Ein Rad mit zehn Speichen, darin ein Fünfeck, darin ein Pentagramm und darin die Glyphe für Bannung
Wahlspruch: Borongefälliges Zuhören, überlegtes Sprechen, entschlossenes Handeln
Gildenzugehörigkeit: Bund des weißen Pentagramms
Spezialgebiet: Erforschung und Austreibung von Geistern und Dämonen, Ausbildung von Exorzisten, Merkmale Antimagie und Geister
Größe: groß
Spektabilität: *Olorand von Gareth-Rothenfels*
Personen der Historie: Titurian der Hexenjäger (um 380 BF), Erzmagier und Fanatiker; Hyanon (538–616 BF), Spektabilität, Erzmagier und Autor wichtiger Standardwerke; Hilarud von Kuslik (955–1011 BF), Spektabilität und Patient
Bedeutende Abgänger: Erwine Weihstädt (*1008 BF), Geisteraustreiberin des Markgrafen in der Rabenmark; Zesrad von Sturmfels (*999 BF), gefallener Geisterrufer in Transysilien
Fachliche Reputation: hoch angesehene Exorzisten und Seelenheiler, integer im Umgang mit Wissen und Geheimnissen ihrer Patienten, moralisch gefestigt für den Umgang mit Dämonologie
Einfluss: groß (auf Sicherung der Eigenständigkeit zur Weißen Gilde gerichtet)
Finanzkraft: groß
Ausstattung: groß (vor allem Paraphernalia und Austreibungshilfen)
Bibliotheksbestand: sehr groß
Besonderheiten: angeschlossenes Sanatorium für Besessene und Verwirrte, wandelnder Keller mit einer Pforte ins Totenreich

Die Schule der Austreibung liegt auf einer Felsnadel im Meer. Sie ist die „graueste“ Akademie der Weißen Gilde und nicht nur Lehranstalt, sondern zugleich Sanatorium für verwirrte Zauberkundige, die schreckliche Erlebnisse verarbeiten und von Noioniten, Scholaren und Magiern betreut werden.

Weißmagier nennen die Abgänger oft *schwarze Geschwister aus Perricum*, ein spöttischer Spitzname, den sie heute mit Stolz tragen. Die Bezeichnung trifft auf die Kleidung zu, die borongefällig dunkel ist, zielt aber auch auf die Beschäftigung mit Dingen, die bei Schwarzmagiern üblich sind. Trotzdem gelten die Abgänger als moralisch integer und vertrauenswürdig, da sie viel über den menschlichen Geist und seine Schwächen lernen und ob der praktischen Ausbildung die Schule als gefestigte Personen verlassen.

Die Geschichte der Schule der Austreibung

Seit den letzten Tagen von Nebachot, wie Perricum damals hieß, spukten hier Geister und ihr Geheul schallte bis zum Festland. Magier sollten dies beseitigen und beschäftigten sich seitdem mit dem Austreiben von Erscheinungen, die immer wieder auftauchten.

Im Jahr 5 BF erhielt die Schule von *Raul von Gareth* den Status einer Magierakademie, das offizielle Gründungsdatum. Seitdem war sie reichs- und kaisertreu und unterstützte zwischen 53 und 335 BF die Expansion des Reiches gegen Zauberkundige anderer Völker.

Unter den Priesterkaisern von 335 bis 465 BF dienten sich die Magier den Herrschern an und verfolgten andere Zauberkundige wie Hexen und Druiden. Traurige Berühmtheit erlangte ☌ *Titurian der Hexenjäger*, der Töchter Satuarias, Druiden, Echsen und vermeintliche Ketzer überführte.

Unter Rohal vollführte die Schule einen radikalen Kurswechsel und wandte sich zwischen 466 und 590 BF dem Studium von Träumen und Trieben sowie der Seelenheilkunde zu. ☌ *Hyanon* proklamierte, dass nicht hinter jedem seelischen Leiden dämonische Besessenheit oder Einflüsterung stecken muss. Der gütige und gerechte Magier war ein enger Vertrauter Rohals und verfasste Standardwerke zur Bannmagie, die bis heute von Novizen gelesen werden.

In den Magierkriegen bis ca. 595 BF waren die Magister mit der Bannung von beschworenen Wesen beschäftigt und gehörten zu den Gründungsmitgliedern der Weißen Gilde, wobei sie sich Sonderrechte sicherten. Im Anschluss zogen sie sich aus der Politik zurück und fokussierten sich unter den Eslamiden von 602 bis 902 BF auf das Exorzieren. In der kaiserlosen Zeit bis 933 BF


SCHULE DER AUSTREIBUNG ZU PERRICUM
Der Turm
31 Sekretariat
32 Empfangszimmer der Spektabilität
33 Empfang der Studiosi
34 Wachraum
35 Amtsstube der Spektabilität
36 Amtsstube der Vize-Spektabilität
37 Glyphen- und Zeichensaal
38 Schlafsäle der Novizen
39 Seminarsaal
40 Schulbibliothek
41 Scriptorium
42 Lese- und Studiensaal
43 Konvents- und Hörsaal
44 Wohn- und Arbeitsräume der Magister
45 Kammern der Studiosi
46 Observatorium
47 Alchimielabor
Sanatorium, Obergeschoss
18 Galerie
19 Empfangsraum der Priorin
20 Wohn- und Arbeitsraum der Priorin
21 Die Pfeile des Lichts
22 Wohnraum des Alchimisten
23 Apotheke
24 Gästezimmer
25 Treppenhaus
26 Baderaum
27 Sakristei
28 Kammer der Träume
29 Boronkapelle
30 Patientenzimmer
Sanatorium, Erdgeschoss
04 Eingangs- / Wartebereich
05 Empfangsraum
06 Therapiezimmer
07 Speisesaal der Noioniten
08 Räume der Spektabilität
09 Schreibkammer
10 Archiv der Krankenakten
11 Magisches Therapiezimmer
12 Treppenhaus
13 Küche mit Speisekammer
14 Speisesaal der Pfleger
15 Speisesaal der Patienten
16 Patientenzimmer
17 Wächterkammer
Sanatorium, Untergeschoss
01 Sicherheitszellen
02 Abstellkammer
03 Exorzismusraum
Der Turm / Erdgeschoss
1. OG
2. OG
3. OG
4. OG
5. OG
Sanatorium / Erdgeschoss
Sanatorium / Obergeschoss
Sanatorium / Untergeschoss

waren sie gefragte Spezialisten gegen Spukerscheinungen auf Schlachtfeldern und beschworene Kreaturen. Damals begannen sie, insbesondere Geschöpfe Thargunitoths zu erforschen.
Unter Kaiser ⚭ *Perval von Gareth* (933 bis 948 BF) fasste man die gewonnenen Erkenntnisse zusammen und entging mehrfach knapp einer Zurechtweisung durch den Gildenrat – auch durch den heute verschwiegenen Einfluss des Herrschers. Unter ⚭ *Bardo* und ⚭ *Cella* galt die Schule wieder als respektabel und Prinz ♟ *Olorand* studierte hier ab 964 BF. Er wird 1011 BF Spektabilität, legt den Fokus der Schule auf die Seelenheilung und gründet mit den Noioniten zusammen das Sanatorium.
Nach Borbarads Rückkehr 1019 BF stehen Abgänger und Magister mit an vorderster Front gegen beschworene Kreaturen und Besessene, wobei sie hohe Verluste erleiden. Im Spätherbst 1021 BF wird die Schule von Dämonen angegriffen, welche in den Keller des Sanatoriums eindringen und ⚭ *Dimiona von Oron* befreien. Während der Rückeroberung des Ostens zwischen 1038 und 1042 BF standen Angehörige der Schule erneut an der Seite der Truppen und halfen gegen jenseitige Kreaturen.
Daneben beteiligten sich die Magister an der Untersuchung neuer Phänomene wie den *Totenwesen* (siehe Seite **70**). In letzter Zeit hat sich der Schwerpunkt von Antimagie und Exorzismus zur Seelenheilkunde verschoben, da durch die Invasion der Borbaradianer und die Befreiung Tobriens viele verwirrte Magier und Kämpfer eingeliefert wurden.

Rundgang durch die Akademie

Die Schule der Austreibung besteht aus dem Schulturm, dem Sanatorium sowie den verbindenden Wehrgängen und einem Hof. Durch ihre Lage auf der Klippe ist sie nur über den Turm zu betreten. Nur wenige Eingeweihte kennen den schmalen Pfad entlang der Klippen zum Sanatorium. Während der westliche Wehrgang lediglich einen Verbindungsgang darstellt, sind im östlichen die Eleven in Schlafsälen nach Geschlechtern getrennt untergebracht.

Der Schulturm

Das Akademiegebäude ist der fünfeckige Schulturm, nach Puniner Vorbild errichtet und ebenfalls „Pentagrammaton“ genannt. Er verfügt in der Mitte über einen Schacht, dessen Licht durch grüngelbe Butzenscheiben in die Räume fällt. Ein überdachtes Treppenhaus mit umlaufender Galerie verbindet die Stockwerke.
Aus der Stadt kommend betreten Fremde die Akademie tagsüber durch ein massives, zweiflügeliges Tor, abends durch eine kleine Mannpforte für späte Gäste. Am Flur liegt rechts das **Sekretariat (31)**, wo Besucher ihr Anliegen vorbringen. Hochgestellte werden anschließend in das repräsentative **Empfangszimmer der Spektabilität (32)** geführt. Dieser Raum strotzt vor kostbarer Einrichtung und wertvollen Geschenken, um Gäste zu beeindrucken. Tulamidenteppiche bedecken den Boden, Gobelins und Gemälde, darunter eines von ♟ *Saldor Foslarin*, zieren die Wände. Gerüchteweise hat er es der Akademie geschenkt, um sie an ihre Verpflichtungen gegenüber der Gilde zu erinnern.
Die meisten Gäste werden in den **Empfang der Studiosi (33)** geschickt, der lediglich einfache Hocker zu bieten hat. Des Abends sitzen hier die Zöglinge der Akademie bei verdünntem Wein beisammen, wobei es borongefällig ruhig bleibt und selbst bei Boltan und Würfelspielen nur geflüstert wird. Die Spektabilität begrüßt dieses Freizeitvergnügen als praktische Lehrstunde in Menschenkenntnis.
Ungebetene Besucher werden von Gardisten hinausgeleitet, die sich für gewöhnlich im **Wachraum (34)** aufhalten. Die Gardisten sind außerdem dafür zuständig, späte Besucher hineinzulassen. Zudem liegt hier der Zugang zum Keller des Turms. Bei Bedarf können die Pfeile des Lichts oder die Spektabilität den Turm über den Wehrgang vom Sanatorium aus durch eine verborgene Tür im Empfangszimmer erreichen. Angehörige der Akademie gelangen durch das Erdgeschoss des Turms direkt in den Hof.
Im ersten Stock des Turms liegen die **Amtsstuben der Spektabilität (35)** und **Vize-Spektabilität (36)**, die für Gespräche mit Schülern dienen. Beide sind edel, aber pragmatisch und ohne Prunk eingerichtet. Daneben liegt der **Glyphen- und Zeichensaal (37)**, wo Arkanoglyphen und Zhayad gleichermaßen geübt werden. Die Novizen wohnen nach Geschlechtern getrennt in einfachen **Schlafsälen (38)**. Den **Seminarsaal (39)** nutzen höhere Semester und Kleingruppen.
Das zweite Obergeschoss beherbergt die hervorragend ausgestattete **Schulbibliothek (40)**. Gefährliche Bücher werden nur von der Bibliothekarin ♟ *Jasindra Orniel* persönlich herausgegeben. Im **Scriptorium (41)** mehren Novizen und Eleven beim Kopieren von Standardwerken ihr Wissen, während Studiosi im **Lese- und Studiensaal (42)** lernen. Im **Konvents- und Hörsaal (43)** werden Vorträge und Vorlesungen für alle Semester gehalten, und bisweilen geben reisende Experten ihr Wissen zu speziellen Themen weiter. Darüber hinaus dient er für Versammlungen der Akademie.
Die Magister der Schule leben im **3. Stock (44)**, der aus zehn separaten, unterschiedlich eingerichteten Wohnungen besteht. Während einige Lehrkräfte hier Schüler empfangen, nutzen andere den Bereich privat und für ihre Lehrtätigkeit den Seminarraum oder Labore.
Im **4. Stock (45)** wohnen die Studiosi. Die zehn kargen Kammern bieten einen persönlichen Rückzugsbereich mit eigenem Arbeitsraum für ungestörte Studien.
Auf dem Dach des Turms liegen in nachträglichen Holzaufbauten ein **Observatorium (46)** für Sternbeobachtungen und ein **Alchimielabor (47)**, das dort untergebracht ist, wo Unfälle wenig Folgen haben. Es wurde schon einige Male schwer beschädigt und neu aufgebaut, ohne den Turm nennenswert zu beschädigen. Das Observatorium dient zur Bestimmung von Sternkonstellationen für Be- und Entschwörungen.

Der wandelbare Keller

Die Gardisten im Wachraum achten darauf, dass niemand ohne Genehmigung eines Magisters das Untergeschoss betritt. Hier ist die **geheime Bibliothek** mit gefährlichen oder verbotenen Werken untergebracht, welche nur Magister nutzen dürfen. Gerüchteweise gibt es einen verborgenen und magisch gesicherten **Giftschrank** mit noch gefährlicheren Werken.

Dazu munkelt man vom **Daimonaion**, einem Raum, der für das Exorzieren von Dämonen eingerichtet ist, die aus Besessenen ausgetrieben und gebannt werden. Daneben gibt es zwei **Abstellkammern**, in denen Paraphernalia für Austreibungen und einige Geistergefäße von Hyanon lagern, bei denen heute unbekannt ist, welche Wesen sie enthalten.

Tief im Keller liegt die *Totenpforte*, ein Limbustor, das nach alten Legenden eine Verbindung zur 4. Sphäre hat. Sie sorgt dafür, dass die Räume im Keller langsam, aber stetig ihre Gestalt und Position ändern und man sich leicht verläuft. Der Durchgang vom Untergeschoss in die Tiefe ist magisch und elementar gesichert und wurde so lange nicht mehr genutzt, dass niemand weiß, was darunter liegt.

Das Sanatorium – Erdgeschoss

Der eigentlich *Palazzo Hilarud* benannte Bau wurde von ☿ *Hilarud von Kuslik* nach dem Vorbild der Schlösser Baliiri und Ilmenstein angelegt. Ursprünglich plante er ein Wohn- und Lehrgebäude, doch nachdem er Größen- und Verfolgungswahn verfiel, wurde es zu einem Sanatorium.

Die Fassade ist blendend weiß gekalkt, die Fenster im Erd- und ersten Obergeschoss verfügen über massive, schwarz gestrichene Blenden, die gegen die Kälte im Winter helfen. Alle Fenster Richtung Meer sind vergittert, zum Hof nur die der Gästequartiere. Direkt unter dem mit roten Ziegeln gedeckten Dach liegen kleine Zimmer.

Vom Hof aus betritt man durch eine zweiflügelige Tür die imposante **Eingangshalle (04)**, die sich über zwei Stockwerke erstreckt. Schwarze Tücher und Teppiche bedecken die kunstfertig angefertigten, verspielten Wandgemälde und Bodenmosaike und dämpfen Geräusche. Zwei Treppen führen auf eine Galerie, unter der eine einfache Sitzgruppe mit schwarzen Kissen für Wartende bereitsteht.

Normale Gäste werden im **Empfangsraum (05)** begrüßt und können hier mit Patienten sprechen, sofern deren Zustand es erlaubt. In diesem Raum stehen schwere Möbel und keine beweglichen Gegenstände, um Patienten im Fall eines Wutausbruchs oder einer Panikattacke keine Waffen zu bieten. Bei solchen Treffen ist ein Noionit oder Pfleger anwesend, der den Patienten gut kennt, um nötigenfalls auf diesen einzuwirken. Im westlichen Teil liegen die Verwaltung, die Wohnung der Spektabilität und Behandlungsräume. Das **Therapiezimmer (06)** dient für Gespräche zwischen Seelsorger und Patient sowie für Hypnosen. Es ist gemütlich und entspannend eingerichtet, um die Behandlung zu unterstützen, und verfügt über keine beweglichen Gegenstände.

Im **Speisesaal der Noioniten (07)** essen die Ordensmitglieder, nachdem die Priorin zuvor einen Vers aus dem *Codex Corvinus* oder dem *Schwarzen Buch* vorgetragen hat, über den die Essenden schweigend nachdenken. Die Schüler sollen mehrmals pro Woche hier vorstellig werden und schweigend auf eine Einladung warten, am Essen teilzunehmen. Am Ende des Gebäudes liegen die **Räume der Spektabilität (08)** Olorand von Gareth-Rothenfels. Die Räume zeigen Reste der alten Pracht, sind heute jedoch in gedeckten Farben eingerichtet. Ein Luxus ist der Kamin, der für behagliche Wärme und frisches Teewasser sorgt.

Benachbart liegt die **Schreibkammer (09)** für zwei Sekretäre, zugleich Laienbrüder der Noioniten, die sich um die Belange des Sanatoriums kümmern. Diese Verwaltung ist nach dem Willen der Spektabilität streng von der Magierakademie getrennt. Angrenzend – und nur aus der Schreibkammer zu erreichen – liegt das



Archiv der Krankenakten (10) gegenwärtiger und früherer Patienten. Hier haben nur die Schreiber Zutritt, und diese unterliegen der Schweigepflicht über die teilweise brisanten Geheimnisse der Schützlinge.
Das **magische Therapiezimmer (11)** dient Austreibungen von Geistern und anderen magischen Beeinflussungen wie dem Wiederherstellen oder Vergessen von Erinnerungen. In den Boden ist ein Heptagramm aus Mindorium eingelassen, das mit passenden Schutzzeichen versehen ist. Dazu tragen Wände, Boden und Decke Arkanoglyphen und Schutzkreise, um die gewirkte Magie zu verstärken.
Das kleine **Treppenhaus (12)** ins Obergeschoss nutzen die Bewohner häufig. Die **Küche (13)** versorgt den gesamten Komplex inklusive der Magierakademie. Gekocht wird hier reizarm, wenig gewürzt und absichtlich eintönig, was Haferschleim, Graubrot, Gemüseeintopf und Fisch auf den Speiseplan bringt und erklärt, warum Magister und wohlhabende Studiosi oft in den Tavernen der Stadt essen. Angrenzend liegen die Speisekammer und eine Spülküche, in der das Geschirr lagert. Für die meisten gibt es Tongeschirr und Zinnbesteck, für einige Patienten solches aus Holz. Die **Speisesäle der Pfleger (14)** und **Patienten (15)** sind einfach eingerichtet und nur durch eine Stellwand getrennt. Auch wenn nur Patienten auf dem Weg der Besserung gemeinsam ihre Mahlzeiten einnehmen, bricht häufiger aus nichtigen Gründen eine Eintopfschlacht aus. Die Pflicht für Novizen, bei den Mahlzeiten Aufsicht zu führen, ist eine sehr ungeliebte. Zusätzlich werden die Speisesäle für seltene Gruppengespräche der Seelenheiler mit Patienten genutzt.
Die Kammern oder **Patientenzimmer (16)** dienen der Unterbringung von Patienten. Schwierige Fälle oder Neuzugänge erhalten Einzelzimmer, gesündere Patienten Doppelzimmer mit einem passenden Leidensgenossen, damit sie nicht vereinsamen. Die Quartiere bieten pro Bewohner ein Bett und eine Truhe für Habseligkeiten sowie eine Wasch- und eine Schreibgelegenheit mit Lumpenpapier und Kohlestiften. Sie haben ein Guckloch in der Tür und einen Riegel auf der Außenseite. Trotz gelegentlicher Neuzugänge stehen inzwischen Zimmer leer.
Am östlichen Ende des Flügels führt eine schmale Pforte zu einem Trampelpfad auf der Klippe. Sie ist aufwändig gegen unbefugtes Eindringen gesichert und wird nur selten genutzt. Daneben wacht ständig ein Gardist in der **Wächterkammer (17)**, der zugleich die Treppe zum Keller bewacht. Eine weitere kleine Treppe führt ins Obergeschoss.

Das Sanatorium – Obergeschoss
Hochgestellte Gäste erreichen den ersten Stock über die **Galerie (18)** und werden in den **Empfangsraum der Priorin (19)** geführt. Er ist schlicht und zweckmäßig eingerichtet, bis auf einen massigen, reich beschnitzten Thronsessel aus betörend duftendem Ebenholz mit schwarz-seidenen Polstern. Dieses Geschenk von Altgräfin ☿ *Rimiona Paligan* konnte die Akademie nicht ablehnen. Die daran anschließenden **Wohn- und Arbeitsräume der Priorin (20)** sind spartanisch eingerichtet und bergen kaum persönliche Gegenstände.
Die **Pfeile des Lichts (21)** haben in ihrem Bereich einen Übungsraum für profane wie magische Exerzitien der fünf Adepten unter Magistra ⚸ *Marbarita Rondriguez* und einen luxuriös eingerichteten Schlafsaal, der beste Regeneration erlaubt. Daneben liegt der **Wohnraum des Alchimisten (22)** *Bilserin Beyluncker*, der seine Alchimica in der benachbarten **Apotheke (23)** lagert, die nur über seinen Raum zu erreichen ist. Er wacht streng über die Ausgabe und hält die Räume stets verschlossen.
Die **Gästezimmer (24)** beherbergen Reisende wie freiwillige Patienten, welche sich zum Kurieren eines leichten seelischen Leidens hier aufhalten. Sie verfügen nicht über Riegel außen an den Türen, dafür über luxuriöse Einrichtung, um den hochgestellten Gästen angemessene Unterkunft zu bieten. Daneben führt das **Treppenhaus (25)** sowohl ins Erd- wie zum Dachgeschoss mit den Quartieren der Bediensteten und Noioniten.
Der **Baderaum (26)** erhält über einen Aufzug aus der Küche warmes Wasser und bietet Gelegenheit für spezielle Kräuterbäder im Rahmen von Behandlungen und das reguläre Bad zweimal wöchentlich.
In der **Sakristei (27)** lagern Kultgegenstände (Räucherwerk, Ritualgewänder, liturgische Gegenstände) für Gottesdienste. Sie ist nur über die **Kammer der Träume (28)** zu erreichen, ein schwarz gepflasterter Raum mit Decken, wo Gläubige sich zu Meditation oder rituellem Schlaf niederlegen können. Die **Boronkapelle (29)** mit Altar liegt gegenüber und ist wie die Kammer der Träume durch verschiebbare Wände vom Flur getrennt. Normale Andachten werden im kleineren Raum gefeiert, für große Zeremonien wird der Raum, einst als Hörsaal geplant, mit der Kammer der Träume zusammengelegt.
Hinter einer verschlossenen, nicht magisch gesicherten Tür wohnen im Osten die meisten Patienten. Die **Patientenzimmer (30)** gleichen denen im Erdgeschoss. Das kleine Treppenhaus führt ins Erd- und Dachgeschoss.

Das Sanatorium – Untergeschoss
Der Keller des Sanatoriums ist komplett in den Fels geschlagen. Zusätzlich sind einige Räume mit Koschbasalt ausgekleidet. Zu erreichen ist er nur über die Treppe im Wachraum. Die **Sicherheitszellen (01)** dienen der Unterbringung hoffnungsloser und gefährlicher Patienten oder mächtiger Artefakte – wobei der Ausdruck „Zelle“ vermieden wird. Personen erhalten Kammern mit Fenster auf der Klippenseite, die anderen dienen der Verwahrung von Geistergefängnissen, Rohalsgefäßen und gefährlichen Artefakten.
In den **Abstellkammern (02)** lagern ungefährliche Dinge wie Paraphernalia. Die gefährlichen Austreibungen werden im **Exorzismusraum (03)**, dem *Spiritudium*, durchgeführt, das mit passenden Bann- und Schutzzeichen versehen ist, um ein Entkommen des Geistes zu verhindern.

Personen an der Akademie

Die Bewohner der Schule der Austreibung und des Sanatoriums sind vielfältiger als an anderen weißen Magierakademien. Bei der Bekleidung dominieren borongefälliges Schwarz bei Noioniten und Laiendienern sowie geistergefälliges Rot bei Magistern und Scholaren. Mag diese Farbkombination an einer weißmagischen Akademie verwundern, erklärt sie sich aus den Affinitäten der Wesenheiten, denen die Schule sich verschrieben hat. Die meisten Bediensteten und Pfleger im Sanatorium sind Akoluthen oder Laiendiener der Boronkirche, die schweigsam ihrem Tagwerk nachgehen. Sie nutzen das borongefällige Zuhören, um Patienten und Besucher zum Reden zu bringen.

Magister

- **Olorand von Gareth-Rothenfels** (siehe Seite **95**) leitet seit 1011 BF die Akademie.
- **Selara Moriani** (*980 BF, 1,72 Schritt, kupferfarbene Haut, blauschwarze Haare mit ersten grauen Strähnen, hasst die Schwarze Gilde, sammelt scheinbare Visionen der Patienten, unternehmungslustig, risikofreudig, wenig Skrupel; Willenskraft 12 (14/15/12), SK 2) ist die Vize-Spektabilität. Einst in den Armenvierteln Brabaks ausgesetzt, sammelte ein Schwarzmagier das magisch begabte Mädchen auf, um es als Donarium oder Blutopfer zu nutzen. Auf dem Konvent in Khunchom 989 BF kaufte eine Magistra aus Perricum ihm das Mädchen ab und brachte es zur Ausbildung mit. Sie sucht nach Wahrheiten im Wahnsinn der vermeintlichen Propheten unter den Patienten und würde den Kampf gegen Dämonen und böse Geister gerne aktiv mit dem Bannschwert in der Hand führen.
- **Marbarita Rondriguez** (*1002 BF, 1,86 Schritt, muskulös, blonde Haare im Pagenschnitt, militärisch knappe Ausdrucksweise, effizient und gnadenlos gegen Feinde, aufopferungsvoll für Schützlinge; Willenskraft 16 (15/12/10), Paralysis 14 (14/12/12), SK 2) ist *Magistra ordinaria combattiva* und befehligt die Pfeile des Lichts sowie die profane Garde der Akademie. Mit den fünf anderen Weißmagiern ihrer Truppe hat sie an der harten Ausbildung der Pfeile des Lichts teilgenommen, kehrte jedoch ohne Abschluss zurück. Sie tragen weiße Roben mit schwarzen Schärpen und beherrschen den PARALYSIS, um Schutzbefohlene unblutig ruhigzustellen. Dies brachte ihnen den Spitznamen Fäuste des Lichts ein, den sie schmunzelnd verwenden.
- **Perdan Weihenwacht** (*989 BF, 1,69 Schritt, graue, kurze Haare, Dreitagebart, streitlustig, leicht reizbar, ungeduldig, von ungeklärten Fällen fasziniert, skrupellos in Forschung und Therapie, gelangweilt vom Unterrichten; Willenskraft 10 (12/15/11), SK 1) leitet die Abteilung für Geistesverwirrungen als *Magister ordinarius exvocatius*. Die Erforschung und Therapie von komplizierten Fällen sind seine Leidenschaft. Weckt ein Patient sein Interesse, investiert er Zeit und Mühen in die Erforschung der psychischen Störung und mitunter riskante Therapieversuche, wobei er keine Grenzen achtet, was vielen in der Weißen Gilde missfällt. Er nutzt bisweilen verschwiegene, externe Experten für besondere Botendienste oder Beschaffungen. Lehrverpflichtungen stören den Menschenfeind und Eigenbrötler, sodass er sie älteren Semestern überlässt und Studiosi seine Härte bei Fehlern fürchten. Ursprünglich lernte er an der Akademie der magischen Rüstung und danach am Institut der arkanen Analysen, welches er nach einem schrecklich misslungenen Experiment verlassen musste.
- **Dorcus Bingenstein** (*990 BF, 1,75 Schritt, schütteres, schwarzes, schulterlanges Haar, sonnengebräunte Haut, untersetzte Figur, Pausbacken, charmant, wortgewandt, bodenständig, umgänglich; Willenskraft 9 (12/13/14), SK 2) ist *Magister ordinarius clarobservantius*. Der Mephalit reist häufig durch die Markgrafschaft, den Norden Araniens und das befreite Tobrien, um nach magisch begabten Kindern zu suchen. Nach fast 30 Jahren versteht er es, Eltern humorvoll die Angst vor der magischen Ausbildung zu nehmen und den Status einer Magierin von einer kaiserlichen Akademie zu betonen. Gerade für Reisen in gefährliche Gegenden wirbt er Geleitschutz an. Bisweilen sieht er Kinder an anderen Reichsakademien besser aufgehoben und lässt sie dorthin eskortieren.
- **Bilserin Beyluncker** (*1008 BF, 1,54 Schritt, roter Zopf, Rauschebart, gemütlich, schwer aus der Ruhe zu bringen, Willenskraft 9 (11/14/14), SK2) ist *Magister alchymicus* und Apothekarius der Schule. Der kleingewachsene, nachsichtige, hilfsbereite und scherzhaft „Zwerg“ gerufene Alchimist ist bei den Schülern beliebt und ob seiner geruchsintensiven Experimente berüchtigt. Er versteht sich auf jegliche



Heil- und Beruhigungsmittel sowie einige Experimente der Alchimie der Sonne. Ein häufiger Grund für tiefes Seufzen sind die komplizierte Beschaffung von Yagannüssen, Harn vom Sonnenluchs, Boronwein oder Haaren aus einem Zwergenbart (seine funktionieren nicht), für die er gerne auf externe Beschaffungsexperten zurückgreift.

Noioniten

Die Noioniten in der Magierakademie unterstehen der Priorin, die ihrerseits der Äbtissin *Kalina Niodas* im **Kloster des Schweigens** an den Klippen vor Perricum untersteht. Die meisten Laiendiener tun erst im Kloster und danach im Sanatorium Dienst, wenn sie bereits Erfahrungen mit Kranken haben.

- **Jadwiga Ehrwald** (*999 BF, 1,94 Schritt, hager, lange, schwarze Haare, eingefallene Wangen, weite, schwarze Gewänder, Hexe ohne Zirkel, Rabenvertraute *Xilia* auf der Schulter, leise Stimme, gute Zuhörerin; Willenskraft 11 (11/15/14), SK 2) ist die Priorin der Noioniten im Sanatorium. Sie ist überzeugt, dass Boron ihr einst während einer Traumgestalt erschien und dem Gott seither unverbrüchlich treu. Die glaubenseifrige Akoluthin wurde von den Noioniten, wohl auf Fürsprache Olorands, der sie an die Schule holte, zur Priorin bestimmt. Sie leitet das Sanatorium und unterrichtet zudem Oneiromantie (Traumdeutung) sowie für ausgewählte Studiosi den TRAUMGESTALT, ohne ihr Hexesein zu betonen, was sie für eine weißmagische Schule untragbar machen würde.

Scholaren

Die Anzahl der Schüler an der Akademie schwankt um die 25 bis 35 Eleven, 20 bis 25 Novizen und 15 bis 20 Studiosi. Diese können unterschiedlicher Herkunft und Standes sein, was ob der strengen Hierarchie innerhalb der Scholaren nur selten zu Reibereien führt.

- **Yolrak Bishar** (17, 1,65 Schritt, pummelige Figur, hübsches Gesicht, naiv, hilfsbereit, aranischer Abstammung; Willenskraft 5 (12/12/14), SK 1) ist ein Schüler im *Secunda Studiosa* (vorletzten Jahr der Ausbildung). Er assistiert bereits bei Austreibungen einfacher Geister und hat schon selbst eine durchgeführt, steht sich jedoch selbst im Weg, da er an das Gute in Geistern glaubt und diesen helfen möchte – was böse Wesen ausnutzen wollen.

Patienten

Die Patienten setzen sich aus wahnsinnigen Magiern, magisch Besessenen oder Verwirrten und hochgestellten oder zauberkundigen Personen mit seelischen Leiden zusammen. Dabei wehrt sich Olorand erfolgreich dagegen, Magier mit abweichender oder unbequemer Weltsicht für verrückt zu erklären, und manche Patienten werden nach einer Untersuchung direkt wieder entlassen – sehr zum Unwillen der Einweisenden. Da für Details zu Patienten eine strenge Schweigepflicht gilt, die teilweise sogar Name und Anwesenheit umfasst und von der Boronkirche übernommen wurde, ist außerhalb der Akademie nur wenig über sie bekannt.

- **Eboreus Belgor** (*965 BF, 1,84 Schritt, graue Haare, stechender Blick, heute gebeugt, Gesicht von Falten zerfurcht, schwankt zwischen weisem Lehrer und wahnwitzigem Mahner des Weltenbrandes; Willenskraft 4 (14/15/15), Wahnvorstellungen, SK 1) war einst Erzabt der Draconiter im örtlichen Hort Portlas Canyziad und ein Freund von Olorand. Der Trollexperte nahm an der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* (siehe Seite **70**) teil, wo er sich auf ein Angebot Amazeroths einließ, um Verzweifelte aus dem Inferno zu retten. Seitdem ringt er mit einer Spiegelseele und ist mal er selbst und mal jemand anders.
- **Quintilian Klipphag** (*1012 BF, 1,76 Schritt, füllige Figur, kurze, schwarze Haare, aufrechte Körperhaltung, arrogant, überheblich, führt Selbstgespräche; Überreden 16 (14/15/14), Willenskraft 15 (14/15/14), SK 3) wurde von der Universität von Al'Anfa eingewiesen. Er philosophiert über die Zeit seiner Weltherrschaft und will sich zukünftige Untertanen gewogen machen, weshalb er zu Schülern generös ist und ihnen bisweilen Dinge wie Wahre Namen von Dämonen oder Hintergründe zur Beschwörung vermittelt. Deshalb und wegen der seltenen, aggressiven Wutanfälle, wenn ihm die Kaiserkrönung untersagt bleibt, behandeln ihn die Pfleger nur in Teams von drei Personen, darunter stets ein Studiosus.

Leben an der Schule

Weltanschauungen wie Ilarismus und Magierphilosophie gehören ebenso zum Lehrplan wie Nekromantie und Dämonologie. Doch auch wenn Toleranz ein hohes Gut ist, sind die Mitglieder und Abgänger stolz darauf, zu den *Guten* zu gehören, obwohl sie die Tiefen der Niederhöllen und des menschlichen Geistes studieren. Dabei wird den Scholaren stets Verantwortungsbewusstsein eingeschärft.

Üblicherweise beginnt der Tag beim ersten Hahnenschrei mit dem Frühstück und einem Götterdienst für Boron oder Hesinde. Danach folgt das Tagwerk der Scholaren mit ihren Exerzitien, während die Magister ihren Forschungen oder der Lehre nachgehen oder sich um Patienten bemühen. Nach dem Mittagessen wird das Tagwerk fortgesetzt und nach dem Abendessen zur

Die Macht der Namen

Dass die Namen von Erzdämonen Macht besitzen, ist unbestritten, und man nimmt sie an der Akademie entsprechend niemals in den Mund. Die Behandelnden untereinander nutzen dreibuchstabige Abkürzungen, während Schülern gegenüber längere Umschreibungen üblich sind. Patienten, die wiederholt solche Namen rufen, stellt man mit Knebeln oder Alchimica ruhig.

achten Stunde beginnt die Freizeit, welche die Scholaren entweder beim geselligen Treffen oder mit vertiefenden Studien verbringen.
Den Scholaren ist ein Besuch der Stadt jederzeit erlaubt, was jedoch nur wenige nutzen, da sie in der Stadt zwar mit Achtung, aber auch mit Vorsicht behandelt werden. So entstehen häufig Liebschaften in der Schülerschaft trotz der getrennten Schlafsäle.
Um die Patienten vor sich selbst und Streichen der Scholaren zu schützen, hält in der Nacht stets ein Pfeil des Lichts Wacht im Flur des Erdgeschosses des Sanatoriums. Im Flur des Obergeschosses ist ständig eine Wache postiert und auch die Wächterkammern zum Keller und im Schulturm sind dauerhaft besetzt.

Die Ausbildung
Während ihrer ersten drei Jahre sehen die Eleven nur selten einen Magister. Die meiste Zeit übernehmen Studiosi den Unterricht, die dafür den Rang von Magistri minores erhalten. Eleven schlafen im östlichen Wehrgang und verbringen die Tage mit Helfen im Kräutergarten oder in der Waschküche, beim Kopieren in der Schreibstube oder üben sich im Glyphensaal.
Novizen ziehen in den Schulturm, wo sie die nächsten drei Jahre angeleitet von Magistri minores Zaubertricks und Thesen verinnerlichen und üben. In dieser Zeit gehört die Begleitung der Magister bei Behandlungen dazu, wobei sie die Seelenheilkunde am praktischen Beispiel und das schweigende Zuhören lernen. Dazu binden die Noioniten sie in die Abläufe ein, beispielsweise beim Beaufsichtigen der Patienten beim Essen oder bei den Mahlzeiten der Ordensmitglieder.
In den letzten drei Jahren beziehen Studiosi Kammern im Schulturm, widmen sich fast ausschließlich der Magie und werden von den Magistern unterrichtet. Sie verfeinern ihre Fähigkeiten, indem sie Zauber brechen oder einfache Austreibungen vornehmen. Dazu begleiten sie die Therapeuten bei ihren Gesprächen mit Patienten und übernehmen einen Teil von deren Versorgung und Pflege. Gelerntes wiederholen sie beim Unterricht für Eleven und Novizen.
Die gesamte Ausbildung begleiten Götterdienste zu Ehren von Boron und Hesinde, an denen Schüler dreimal wöchentlich teilnehmen müssen.
Zusätzlich stehen Lehrstunden über Gesinnung und Moral auf dem Stundenplan. Jeder Abgänger hat gehört und gesehen, wohin der Umgang mit Dämonen oder Geistern führt und wie diese Kreaturen Menschen belügen. Da ihnen stets die Fehlbarkeit von Zauberkundigen vor Augen geführt wird, bemühen die Magister sich, an anderer Stelle für Erfolgserlebnisse zu sorgen.
So ist die gesamte Ausbildung von einem gewissen Dualismus zwischen Demut und Arroganz geprägt, was auch die Abgänger auszeichnet. Sie haben gelernt, Dämonen und Paktierer sowie teilweise Geister als Gegner zu sehen und betrachten Herbeirufer mit Argwohn. Dennoch beurteilen sie jede Person separat und mögen ihre Vorbehalte gegen Geisterrufer nach einiger Zeit ablegen.
Anfang Praios muss sich der Abschlussjahrgang, die *Prima Studiosa*, einem dreiköpfigen Gremium von Visitatoren weltlicher, geistlicher und magischer Macht stellen, welche die moralische Gesinnung der Schüler prüfen. Das Gremium besteht aus einem Vertreter des Reichsgroßgeheimrats ♝ *Rondrigan Paligan*, dem Hochgeweihten des Perricumer Borontempels und einem wechselnden Vertreter des Informations-Instituts zu Rommilys. Etwa jeder Vierte muss ein Jahr warten, ehe er oder sie besteht. Nur wenige finden in den Augen des Gremiums gar keine Gnade und müssen die Akademie verlassen.
Wem das Gremium moralische Festigkeit bescheinigt, für den beginnt die dreimonatige *Examinatio* – und wer diese erfolgreich absolviert, ist Magier. Sie sind stolz darauf, Dinge gelernt und gesehen zu haben, die an anderen weißmagischen Akademien nur umschrieben werden, und auch nach dem Ende der Schattenlande sind ihre Fähigkeiten weiterhin sehr gefragt.

Die Schule der Austreibung im Spiel
Typischerweise wird die Schule der Austreibung von Verwirrten, deren Angehörigen, Hilfesuchenden oder Wissensdurstigen besucht. Während Verwirrte direkt zu ersten Gesprächen ins Sanatorium kommen, können Angehörige je nach Zustand der Patienten diese im Therapie- oder Gästezimmer besuchen oder erhalten lediglich Auskunft über den Zustand.
Hilfesuchende erklären ihr Anliegen meist dem Sekretariat und sprechen dann bei einem Magister vor, der sich die Details des Falls anhört. Sieht dieser die Schule in der Lage zu helfen, bieten die Magier ihre kostspieligen Dienste an. Bei bedeutenden Bedrohungen für das Reich wird die Schule gelegentlich auch von sich aus aktiv, ohne ein Honorar zu verlangen.
Wer nach Wissen sucht, kann als magisch begabtes Kind zum Eleven werden. Ein Zweitstudium steht nur moralisch gefestigten, umgänglichen und dienstbaren Magiern offen, denn die Akademie prüft Anwärter zunächst beim Unterricht der Eleven und Novizen sowie der



Behandlung von Patienten, bevor sie Zugang zu seltenem oder gefährlichem Wissen erhalten.
Häufiger gehen die Akademie oder Lehrmeister auf Fremde zu, wenn sie Hilfe benötigen. Typischerweise handelt es sich dabei um Aufträge wie die sichere Überführung eines Patienten ins Sanatorium oder zurück nach Hause oder um die Begleitung eines Magisters oder Ehemaligen bei einer Studienreise zur Untersuchung von Erscheinungen. Nur unter dem Siegel der Verschwiegenheit wird der Auftrag vergeben, Details aus dem Leben von Patienten zu prüfen oder nach ihren Ausführungen etwas oder jemanden zu bergen oder festzusetzen.
Ein kleiner Nebenerwerb ist der Verkauf von Alchimica wie Willens- oder Schlaftränken, doch wegen der höheren Preise im Vergleich zu einfachen Alchimisten ist die Nachfrage gering.

Das Sanatorium
Im Sanatorium bemühen sich Noioniten und Magier um die Gesundheit der Patienten und teilen diese nach ersten Gesprächen und Untersuchungen in drei Gruppen ein:

- **Erholung:** Leichte Fälle, denen einige Wochen Aufenthalt mit regelmäßigen Gesprächen, Ruhe und einfachen Aufgaben wie Hilfe im Garten oder das Kopieren ungefährlicher Bücher genügen. Häufig zusammen mit Leidensgenossen untergebracht. Sie dürfen sich ohne Aufsicht im Hof und der Stadt bewegen und Besuch empfangen.
- **Heilung:** Diese Patienten stehen unter Aufsicht, wenn sie ihr Quartier zum Essen, zu Übungen oder Therapiesitzungen verlassen, da sie schwieriger einzuschätzen sind. Oft ist unbekannt, was ihre Stimmung umschlagen lässt. Sie wohnen zunächst in Einzel- und erst nach Besserung in Doppelzimmern.
- **Verwahrung:** Wenn jede Therapie versagt und die Patienten eine Gefahr für sich selbst oder andere darstellen, werden sie mit Alchimica ruhiggestellt und je nach Gefährlichkeit im Keller oder dem Obergeschoss des Sanatoriums untergebracht. Sie haben keinen Umgang mit Fremden. Einige schwere Fälle verwahrt man in Zwangsjacke unter Bannstaub, was aber die absolute Ausnahme ist.

Die Behandlung beginnt mit ausführlichen Einzelgesprächen, um die Hintergründe zu ermitteln, wobei Hypnose zum Einsatz kommt, um Ängste zu lindern und verschüttete Erinnerungen freizulegen. Selten nutzt man Traumgesichte im Geist des Kranken. Danach legen die Behandelnden die weitere Therapie fest. Sofern eine Besessenheit vorliegt, erfolgt die Bannung möglichst schnell. Inzwischen wird nicht mehr jeder Neuzugang auf Besessenheit durch Thargunitoth-Dämonen untersucht, da diese zuletzt seltener wurden.
Dazu gibt es ausgedehnte Ruhephasen für die Patienten, um Erlebtes zu verarbeiten. Nur schwerwiegenden Fällen werden zum Wohl des Patienten mittels MEMORABIA und ERINNERUNG VERLASSE DICH Erinnerungen entzogen. Reichen magische Mittel nicht aus, kann karmales Wirken der Boronkirche helfen. Selten nutzt die Schule erlangtes Wissen für ihre Forschung, aber nie zum Schaden der Patienten.
Dass die meisten dauerhaften Gäste hochgestellte Personen oder Magier sind, liegt auch an den Kosten der Behandlung, die sich auf 12 Dukaten im Monat für die Unterkunft und weitere 120 Dukaten pro zwei Stunden Therapie belaufen. Für Weißmagier zahlt die Gilde neun Zehntel der Kosten, für Graumagier deren Akademie, weitere Kosten müssen die Angehörigen tragen.

Szenarien für die Schule der Austreibung

... für Zöglinge

- Studiosi können von Quintilian (siehe Seite **109**) geprüft und ob der Fragen hellhörig werden. Durch gezielte Rückfragen oder mittels eines Lockvogels kann seine Tätigkeit auffliegen. Danach versucht er, sich mit der wahren Geschichte und weiterem Wissen das Stillschweigen der Schüler zu erkaufen.
- Bei der Mutprobe, im vorgetäuschten Auftrag eines Magisters etwas aus dem Keller des Schulturms zu holen, nimmt Yolrak aus Versehen ein Geistergefäß von Hyanon mit. Beim Öffnen bricht aus dem vermeintlichen Honigtopf die herrschsüchtige Seele eines Dämonologen hervor und fährt in den Studiosus ein. Es ist an Kommilitonen, diese wieder zu bannen und ihren Kameraden zu retten, der versucht, von der Akademie zu entkommen. Schaffen sie es nicht ohne Hilfe der Magister, müssen sie sich auf eine Strafarbeit gefasst machen.
- In letzter Zeit verschwindet Boronwein aus Bilserins Vorrat im Keller des Schulturms. Er vermutet einen Süchtigen unter Magistern oder Scholaren und beauftragt vertrauenswürdige Studiosi mit Nachforschungen. Tatsächlich beschafft sich Selara die Droge, um einem Propheten zu mehr Visionen zu verhelfen.

... für Fremde und Ehemalige

- Ein Abgänger der Schule, ♟ *Wulf Wollmacher* (*1010 BF, 1,75 Schritt, energisch, reichstreu, hilfsbereit; Willenskraft 8 (13/12/13), SK 1), hat bei Eslamsbrück gewirkt, um Geister auszutreiben, soll jetzt jedoch selbst besessen sein. Olorand fühlt sich verantwortlich und schickt Helden aus, ihn zu finden. Wulf ist von einer Sturmseele (siehe Seite **46**) besessen, die durch ihn Unwetter heraufbeschwört. Die Reise nach Perricum ist aufreibend. Sie endet mit der Austreibung durch Selara Moriani.
- Magister Dorcus erhielt von Wulf Wollmacher Hinweise auf ein Dorf im befreiten Tobrien, in dem ein Seelenschnitter (siehe Seite **44**) oder Nachtbuhler (siehe Seite **36**) die Bewohner terrorisiert. Er schickt eine Expedition aus, um der Sache auf den Grund zu gehen und den Menschen zu helfen.

- Die Hexe Jadwiga wird beschuldigt, in einem nahen Dorf die Äcker eines Bauern verflucht und unfruchtbar gemacht zu haben, weil dieser die Preise für die Schule erhöht hat. Das ruft Ermittler der Weißen Gilde auf den Plan und auch den Noioniten ist daran gelegen, diese Vorfälle aufzuklären. Ob die Äcker durch eine andere Hexe verflucht wurden oder es sich um üble Nachrede handelt, bleibt dir überlassen.
- Perdan Weihenwacht machte seinen Abschluss in Gareth nicht als Jahrgangsbester, aber mit Auszeichnung für besondere Dienste. Seitdem trägt er ein wertvolles Bannrapier. Gegner behaupten, er hätte seinen Abschluss für *spezielle* Dienstleistungen gegenüber der damaligen Spektabilität ⚸ *Racalla von Horsen-Rabenmund* (in der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* (siehe Seite **70**) gefallen) erhalten. Diese Dienstleistung war diskreter Geleitschutz bei einem geheimen Treffen mit ihrem als Verräter geltenden Mann ⚸ *Helmbrecht II. von Rabenmund*. Sie nutzte die flexible moralische Einstellung des guten Studiosus und kaufte sein Schweigen mit dem Rapier. Den Abschluss hat er regulär erhalten. Ob die Helden Beweise für einen unredlichen Abschluss finden oder für ihn Gegner zum Schweigen bringen sollen, die wahren Hintergründe offenbart Perdan nur unter einem Schwur der Verschwiegenheit, sodass es Einfallsreichtum braucht, die Intrige aufzulösen.

Geheimnisse der Schule

- Die *Totenpforte*, eine Dunkle Pforte unter dem Schulturm, wurde um 870 v. BF von Kophtanim erschaffen, funktionierte jedoch nie. Sie wurde magisch versiegelt und zurückgelassen. Später versagten diese Schutzzauber. Wer versuchte, das Tor aus dem Limbus zu erreichen, wurde zerrissen, während seine Seele auf die Insel geschleudert wurde, auf der nun die Akademie steht. So war sie maßgeblich für die Gründung der Schule an dieser Stelle, ruht heute jedoch gebannt und verschlossen im wandelbaren Keller – und bisweilen ist dort ein Schreien, Jaulen oder Rufen zu vernehmen.
- Die Akademie unterhält gute Beziehungen zu ♟ *Rondrigan Paligan*, der Abgänger und zeitlich befristet Magister für Geheimmissionen rekrutiert.
- Der Visitator ♟ *Joswin Vangril* (*1006 BF, 1,68 Schritt, brauner Kurzhaarschnitt, kostbare, bürgerliche Kleidung, gesittetes Auftreten, redet langatmig; Willenskraft 8 (11/13/11), SK 1) legt sein Veto im Dienst von zwei Personen ein. Zum einen für Rondrigan Paligan, wenn dieser nach Spezialisten für eine Mission sucht. Dann bietet er den Studiosi anschließend ein *Stipendiumssemester* an, in welchem sie vom Markgrafen bezahlt werden und dafür den Auftrag übernehmen, wodurch sie zugleich Praxiserfahrung sammeln. Zum zweiten fühlt er sich ⚸ *Rimiona Paligan* verbunden, die zu Lebzeiten versuchte, Studiosi mit profunden Fähigkeiten und flexibler Moral für die Universität von Al'Anfa abzuwerben. Hier zieht er die moralische Integrität der Kandidaten mit echten Beispielen in Zweifel, woraufhin diese ein Angebot der Universität erhalten.
- Von einem Patienten aus Yol-Ghurmak hat Bilserin das Rezept für *Borbarads Hauch* erhalten und inzwischen alle dämonischen Zutaten ersetzt. Die neue Substanz namens *Malmarsruß* dient zum Fangen von Dämonen oder Geistern, da das Gas bei Kontakt mit einem solchen verklumpt und diese mit einem undurchdringlichen Film von der Welt abschneidet. Da gleiches bei Zauberkundigen passiert, benötigt die Akademie unmagische Personen, um Fallen für die Wesen zu stellen.
- Im Giftschrank der Magierakademie liegen unter anderem drei Rohalsgefäße mit einzigartigen, mehrgehörnten Dämonen, ein Alchimistenkoffer mit Unmetallen, mehrere Stücke Knochenblei aus Rhazzazors Kette, eine kommentierte Abschrift des *Daimonicon* sowie weitere gefährliche und zugleich wertvolle Gegenstände, für die Schwarzmagier und Paktierer horrende Summen zahlen würden.
- Sowohl die Abstellkammern und Zellen im Keller des Sanatoriums als auch der Giftschrank beherbergen Geistergefäße, die von Hyanon geschaffen wurden. Bis heute bannen sie Wesen der Magierkriege – vom herrschsüchtigen Nekromanten über einen Amazeroth-Paktierer, dessen Seele auf diese Weise sicher vor den Niederhöllen ist, und einige Rachegeister (siehe Seite **42**) bis hin zum Geist eines Westwinddrachen (siehe Seite **54**). Der Geist des Drachen kämpft gegen die Sicherheitsvorkehrungen an, weshalb sein Gefäß in einer gesicherten Kiste in eine Zelle geschafft wurde. Doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis er sich befreien kann.
- Quintilian Klipphag spielt den verwirrten Magier nur, um Wissen über die Therapie zu gewinnen. Er imitiert den Wahnsinn seiner Schwester, um sie später zu behandeln. Dass die Akademie Al'Anfas den zeitlich begrenzten Aufenthalt finanziert, erkauft sich der verschuldete Magier aus armen Verhältnissen mit Informationen über Studiosi, die schwarzmagischem Wissen gegenüber aufgeschlossen sind.
- Marbarita scheiterte an der Abschlussprüfung der Pfeile des Lichts, weil sie eine Schwarzmagierin lebendig festnehmen wollte, statt sie zu töten, was einen ihrer Lehrer das Leben und die Gegnerin den Verstand kostete. Die verwirrte Schwarzmagierin, ♟ *Xyleste Erlingsen* (*968 BF, 1,63 Schritt, Glatze, gebeugt, kalkweiße Haut, stammelt vor sich hin; Willenskraft 2 (11/11/9), SK 1), sitzt bis heute in einer Zelle im Keller des Sanatoriums. Marbarita kümmert sich mit einer Mischung aus Hass, Mitleid und Schuldgefühlen um sie und beobachtet Perdans Therapie misstrauisch.

DIE AKADEMIE DER ERSCHEINUNGEN ZU GRANGOR



»Wenn es bei dir spukt, solltest du die Magier am Schinderwaat um Rat bitten. Nimm aber eine volle Geldkatze mit: Die Kuttenträger lassen sich ihre Dienste eine Menge kosten.«
—aufgeschnappt in einem Grangorer Gasthaus, 1044 BF

Vollständiger Name: Accademia Mysteria Arcana Illusiones Phantasmagorique
Standort: Grangor, in einem prächtigen Palazzo am Schinderwaat
Wappen/Symbol: mit fünf Zacken verzierter, zweigeteilter Kreis in schwarz und weiß, umrandet vom Namenszug der Akademie, im Kreis zu jeder Seite eine Gesichtshälfte mit verbundenen Augen, mittig das Symbol des Phex
Wahlspruch: Pro Grangore, Pro Scientia
Gildenzugehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes
Spezialgebiet: Illusionsmagie und Geistererscheinungen
Größe: klein
Leitung: Spektabilität ♝ *Jikhbar al Kharechem*
Personen der Historie und bekannte Abgänger: Denderan Gilindor, erster Akademieleiter (889–992 BF); Prishya Garlischgrötz, ehemalige Spektabilität in Punin und Convocata Prima der Grauen Gilde (*995 BF); Yehodan Gilindor, emeritierte Spektabilität (*959 BF); Methelessa ya Comari, Spektabilität zu Zorgan (*966 BF); Deredan Bergenoor, Provost von Vinsalt (*1003 BF)
Fachliche Reputation: Mäßig, trotz vieler Entwicklungen in den letzten Jahren. In der Erforschung körperloser Erscheinungen und Geisterwesen wird die Akademie im Horasreich inzwischen geschätzt. Auch die lange als Hofgaukelei verschriene Illusionsmagie erfreut sich seit dem Sternenfall großer Beliebtheit – jedoch immer noch vorwiegend bei Patriziern und nur vereinzelten Sternkundigen. Skeptisch blicken Fachkreise jedoch auf den Streit der beiden Fakultäten und die stets klammen Kassen.
Einfluss: gering
Finanzkraft: sehr gering oder abhängig von Patriziern
Ausstattung: Während die Illusionsmagier von den Patriziern der Stadt großzügig gefördert werden, fehlt es den Geisterbeschwörern an Vielem. So gibt es auf der einen Seite Bücher und Forschungsmaterialien im Überfluss, auf der anderen sind sie geliehen oder notdürftig geflickt.
Bibliotheksbestand: groß
Besonderheiten: Zwei Fakultäten kämpfen um die Ausrichtung der Akademie und haben selbst den prächtigen Palazzo unter sich aufgeteilt. Dem ebenso genialen wie mittlerweile greisen Zahlenmystiker Jikhbar al Kharechem ist dabei die Kontrolle vollends entglitten. Mehrere Geister spuken in der Halle der Erscheinungen und greifen mitunter in die Politik der Akademie ein.



»Ich durfte den Schrein der Weisheit bestaunen. Que mirabilis! Ich fürchte nur, der elende Streit der ehrenwerten Magistri verhindert, dass dieses Haus zu seiner vollen Blüte reift. Weshalb diese verwöhnten Pfeffersäcke überhaupt ihre Nase in eine so aussichtsreiche Akademie stecken müssen?«
—Magister Xaron Mendurian von Punin, neuzeitlich

»Streiten wie die Magier von Grangor.«
—geflügeltes Wort im Lieblichen Feld, neuzeitlich

Die Geschichte der Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Die Magierakademie im altehrwürdigen Grangor wurde erst 932 BF von den Patriziern der Stadt um die Familie Fröhling gegründet. Ihr Ziel war, den Ruhm der Stadt durch einen prächtigen Hesindeschrein zu mehren und Illusionisten auszubilden, die den jährlichen Karneval in magischem Glanz erstrahlen lassen würden. Bereits vier Jahre nach der Grundsteinlegung 937 BF bezogen die ersten Lehrenden und Scholaren das prächtige Gebäude am Schinderwaat pünktlich zum 1. Hesinde 941 BF. Bereits die Spektabilität ☿ *Denderan Gilindor* (941–992 BF) beschränkte sich nicht nur auf die Ausbildung von Illusionsmagiern, sondern etablierte die Erforschung von Geistererscheinungen als zweites Standbein. Gerüchten zufolge handelte es sich dabei um keinen Akt der Rebellion gegen den Einfluss der Patrizier, sondern um eine Vorgabe für die Aufnahme der Akademie in die Graue Gilde des Geistes.
Wenngleich Denderan Gilindor durch einem Koboldpakt 963 BF einige seltene schelmische Zauber erlangte und lehrte, festigte sich spätestens unter seinem Nachfolger ☿ *Yehodan Gilindor* (992–1012 BF) der Ruf Grangors, eine reine Hofzaubererschule zu sein. Ihre Abgänger sind zwar bei den Mächtigen im Horasreich

AKADEMIE DER ERSCHEINUNGEN ZU GRANGOR

Der Turm

38 Saal der Grangorer Darlehensbank
39 Großes Bad
40 Küche
41 Wirtschaftsraum
42 Schlafräume der Magister
43 Gästezimmer
44 Salon der Magister und Gäste
45 Empfangsraum der Vize-Spektabilität
46 Privaträume der Vize-Spektabilität
47 Besucherplattform
48 Nihilogravo-Plattform

Obergeschoss

24 Gewölbe der Mada
25 Auditorium Maximum
26 Terdilion-Raum
27 Bibliotheken
28 Schlafräume der Studiosi und Adepten
29 Schlafräume der Magister
30 Aufenthaltsräume
31 Zauberkammern
32 Halle der Geister
33 Empfangssalon
34 Verwaistes Zimmer
35 Schlafzimmer der Spektabilität
36 Studierstube
37 Asservatenkammer

Zwischengeschoss

16 Galerie des Schreins der Weisheit
17 Studierstuben
18 Loggia
19 Schlafräume der Novizen und Tutoren
20 Aufenthaltsraum
21 Waschräume
22 Schlafräume der Novizen, Studiosi und Adepten
23 Seminarraum

Erdgeschoss

01 Arkaden
02 Schrein der Weisheit
03 Kapellen
04 Empfangshalle
05 Schlafräume der Eleven und Adepten der Patrizierfraktion
06 Aufenthaltsraum
07 Waschraum
08 Saal der Illusionen
09 Argelion-Saal
10 Vorhalle
11 Wachstube
12 Saal der Mada
13 Mensa und Küche
14 Seminarraum
15 Schlafräume der Adepten und Eleven der Forscherfraktion



beliebt, werden aber von der aventurischen Magierschaft belächelt und herablassend behandelt. Den immer größeren und forschungsfeindlicheren Einfluss der Patrizier beendete 1014 BF der sogenannte *Aufstand der Magister* gegen ⚤ *Mattilda Smuitters*, die zuvor entgegen aller Gildenregularien 1012 BF zur neuen Spektabilität bestimmt worden war.
Unterstützt durch die Graue Gilde und Amene-Horas gelangte ♝ *Jikhbar al Kharechem* 1014 BF an die Spitze der Akademie. Er reformierte die Lehre, stärkte das Studium der Geistererscheinungen und machte Grangor innerhalb der nächsten Jahre zu einem führenden Haus auf diesem Gebiet. Zudem lockte er zahlreiche tulamidische Zahlenmystiker an, die Grangor zu einem Zentrum der aventurischen Mathematik machten. Gleichzeitig büßte der politisch höchst ungeschickte Jikhbar al Kharechem fast alle Fördergelder ein. Nur seine Vertreterin ♝ *Alandra saba Onaron* verhinderte den vollständigen Bruch mit den Patriziern. Den eine Dekade währenden *status quo* beendete 1023 BF die Berufung von ♝ *Mattilda Smuitters* in das Kuratorium genannte Aufsichtsgremium der Akademie. Aus diesem Amt heraus verzögerte sie mit juristischen Kniffen jede noch so kleine Entscheidung und zermürbt die Akademieleitung zusehends. 1025 BF provozierte sie schließlich den sogenannten *Karnevalsstreit*, indem sie die Spektabilität zu einem herabwürdigenden Auftritt zwingen wollte. Als daraufhin mehrere Magister die jährliche Feier boykottierten, verlangten die Patrizierfamilien im Gegenzug Miete für ihr Gebäude und es begann eine Zeit der Sparmaßnahmen und Entbehrungen.
Nachdem im Winter 1026 BF ein Scholar in der ungeheizten Akademie erfror, verschwand die Vize-Spektabilität Alandra saba Onaron. Der zunehmend greise Jikhbar al Kharechem verlor in der Folge nicht nur zunehmend die Kontrolle über die Akademie, sondern 1027 BF mit dem Tod von Amene-Horas seine letzte Fürsprecherin. Den Wechsel an der Spitze der Grauen Gilde 1028 BF nutzte Mattilda Smuitters und ließ sich zur Vize-Spektabilität wählen. Durch eine Gesetzeslücke im Gildenrecht blieb sie auch Kuratoriumsmitglied und konnte in dieser Doppelfunktion fast alle Entscheidungen der Akademieleitung blockieren. Weil eine Zusammenarbeit unmöglich war, entfremdeten sich die Fakultäten für Illusion und Geistererscheinungen zunehmend. Während Jikhbar al Kharechem seinen Zielen treu blieb, gewann Mattilda Smuitters durch Anpassungen im Lehrplan die Gunst der Patrizier zurück. Sie investierte die horrenden Gelder jedoch nur in die von den Illusionisten genutzten Räume der Akademie. Ihre Entscheidung, 1034 BF einzelne Flure schließen zu lassen, um die der Spektabilität treuen Schüler und Magister von den renovierten Gemeinschaftsräumen fernzuhalten, bedeutete die faktische Zweiteilung der Akademie. Die Spezialisten für Geister leben seitdem im Westen, die Illusionisten im Ostteil des Gebäudes, an den die Vize-Spektabilität 1036 BF einen Turm anbauen ließ. Die Nutzung der zentralen Räume wurde in unzähligen Besprechungen ebenso streng geregelt wie die Aufteilung der Bibliothek im *Großen Büchertausch* von 1038 BF.
Lange ignorierte die Graue Gilde des Geistes die Probleme in Grangor, statt sie zu beheben. Doch mit der praktischen Teilung der Akademie wurden die Rufe nach einem Einschreiten lauter. Seit 1039 BF bemüht sich die Gilde mit Kompromissvorschlägen und auch Drohungen, den Streit beizulegen – bisher jedoch erfolglos. Dank alter Verbindungen zur Convocata Prima der Grauen Gilde kann die Spektabilität seine Absetzung bisher verhindern. Ebenso beratungsresistent gibt sich Mattilda, die wiederholt mit dem Ende jeglicher Finanzierung droht. Selbst eine Visitation übersteht die Akademie 1043 BF, indem Kuratorium, Jikhbar und Mattilda in seltener Einigkeit zusammenarbeiten, um die Schließung der Akademie zu verhindern. Einige wollen darin einen Hoffnungsschimmer erkennen, dass die beiden Fraktionen eines Tages doch wieder zueinanderfinden können.
Während sich die Mitglieder der Akademie immer mehr entzweien, ist ihnen entgangen, dass mittlerweile viele Sternenkundler die Räume für ihre Forschung nutzen – da sich jedoch niemand für die Verwaltung verantwortlich fühlt, geschieht dies ziemlich ungeregelt. Meist nur gegen eine kleine Spende werden die Räume benutzt, um verschiedene Szenarien des Sternenfalls zu simulieren: Sowohl die weiteren möglichen Veränderungen der Sternbilder, mögliche Einschlagsorte weiterer Sterne und die Veränderung der Kraftlinien lassen sich hier bildlich darstellen und studieren. Nicht selten erhält das Gewölbe der Mada eine Danksagung in bedeutenden wissenschaftlichen Schriften.

Ein Rundgang durch die Akademie

Das Akademiegebäude am Schinderwaat gehört zu den größten der Stadt und beeindruckt vor allem durch seine prunkvolle Gestaltung. Ganz im Stil eines Grangorer Stadtpalastes gebaut, erstreckt sich über hohen mächtigen **Arkaden (01)** eine Loggia mit allerlei verzierten Säulen und Rundbögen. Während im Erdgeschoss neben schmalen, vergitterten Fenstern dunkle abweisende Mauern das Bild prägen, öffnen sich an der West- und Ostseite des Bauwerks hohe schlanke Fenster. Das Obergeschoss weist zahlreiche säulenumrahmte und verglaste Fenster auf. Überall sind kunstvolle Drachenskulpturen zu entdecken sowie zahlreiche Verzierungen und Ornamente aus der Symbolik der Hesindekirche.

Der Schrein der Weisheit

Auf dem gewaltigen bronzenen Portal ringen zwei Schlangen miteinander – eine Illusion, die täglich von den Schülern erneuert wird. Auf Befehl lösen sie sich auf und geben den Eingang zum **Schrein der Weisheit**

(02) frei, der sich über die gesamte Höhe des Gebäudes erstreckt. Die mit kunstvollen Malereien und Mosaiken bedeckte sechseckige Halle wird von vier Altarnischen unterbrochen. Sie enthalten die **Kapellen (03)** von Mada, Nandus, Rohal und Canyzeth, deren steinerne Abbilder auf die marmorne Statue der Hesinde blicken, die im Zentrum der Halle steht und ganz in das goldene Buch der Canyzeth in ihrer Hand vertieft ist.
Das Gewölbe um die Göttin herum ist mit den Bildern aller Planeten und ihrer Allegorien bemalt und wird durch einen Säulenkreis getragen, in dem sich zwölf mächtige Pfeiler aus grünem Marmor und zwölf schmale, vergoldete Stützen abwechseln. Der innere Kreis des Hexagons besteht aus zwölf weißen Säulen, die das größte Kunstwerk der Akademie tragen: das *Gewölbe der Mada*. Hier funkeln zahlreiche goldene Sterne auf tiefblauem Grund. Tagsüber erhellt vom Licht, das durch die hohen Buntglasfenster fällt, beleuchtet sie nachts eine Illusion des Madamals, die hier allabendlich entsteht. Geschaffen nicht durch Handwerkskunst, sondern mittels komplexer Magie lassen sich hier beliebige Sternenkonstellationen so präzise nachbilden, dass in Grangor wahrscheinlich die beste Karte des sich wandelnden Sternenhimmels existiert.

Die Akademie der Patrizier
Durch das rechte Portal, dessen Kassetten mit Bildern der Akademiegründung durch die Grangorer Kaufleute verziert sind, betritt man die Räume der Illusionisten. Durchschreitet man die Tür, so steht man in der großen, frisch renovierten, säulengesäumten **Empfangshalle (04)**, die von einer großen Treppe dominiert wird, die in den Keller und zum Obergeschoss führt. Früher der Haupteingang aller Schüler und Dozenten, meiden die Geisterbeschwörer diesen Raum inzwischen, da sie hier regelmäßig von Mattildas Akademiewachen schikaniert werden.
Ein schmaler, nachts mit illusionärem Licht erleuchteter Korridor führt zu den **Schlafräumen der Eleven und Adepten (05)** im hinteren Gebäudeteil, einem **Aufenthaltsraum (06)** und einem **Waschraum (07)**. Aus seinem Zimmer heraus wacht ein Adept über die jungen Schüler und verhindert nächtliche Ausflüge.
Der **Saal der Illusionen (08)** dient zwar als Hörsaal, vor allem finden hier aber die zahlreichen Vorstellungen der Illusionisten statt. Es gibt nicht nur große Aufführungen anlässlich Rohals Verhüllung, sondern auch kleine für ausgewählte Gäste wie Eltern der Schüler oder reiche Gönner. Der Saal ist über und über mit komplizierten Ornamenten bemalt, die schon manchen Schüler beim Wirken seiner Illusionen verwirrt haben. Hinter einer frisch vergoldeten Tür liegt der **Argelion-Saal (09)** mit seinem reich verzierten Sternengewölbe. Die Seitenwände zieren Darstellungen der wichtigsten Lebensereignisse des Hesindeheiligen. Der Raum wird für die halbjährlichen Sitzungen des Kuratoriums ebenso genutzt wie als Disziplinarkammer, wo die kleinen und großen Vergehen der Schüler geahndet werden.
Im Zwischengeschoss befinden sich lediglich die **Schlafräume der Novizen und Tutoren (19)** sowie deren **Aufenthaltsraum (20)** und **Waschmöglichkeiten (21)**.
Im Obergeschoss mussten der Salon der Magister und die anliegenden Räume aus Platzmangel einem Hörsaal weichen. Ganz im Stil der *Renascentia* dominieren bosparanische Säulen, Gesimse und Friese den nach der reichen Reederfamilie benannten **Terdilion-Raum (26)**. Er dient nach dem Unterrichtsende als Lesestube, da sich an ihn die neu eingerichteten **Bibliotheken (27)** anschließt. Im hinteren Teil liegen die **Schlafräume der Studiosi und Adepten (28)** sowie deren **Aufenthaltsräume (30)** mit schweren, aber bequemen Ledersesseln.
Der im Volksmund *Lange Mattilda* genannte Turm ist ein Neubau, der erst vor drei Jahren fertiggestellt wurde. Im Erdgeschoss hat die Vize-Spektabilität vor allem Ersatz für den von den Geisterrufern genutzten **Wirtschaftsraum (41)** und die **Küche (40)** schaffen lassen. Außerdem wurde ein großes, tulamidischen Vorbildern entsprechendes **Bad (39)** eingerichtet, das Mattilda in mancher Abendstunde für ihre exklusive Nutzung sperrt.

Geisterhafte Untermieter
Nachts wie tags streifen ruhelose Seelen durch die Flure der gesamten Akademie. Sie fühlen sich dem Ort verbunden oder machen sich sogar nützlich, indem sie kleinere Aufgaben übernehmen. Während Magister, Scholaren und sogar einige Patrizier sich mit den Jahren an vorbeihuschende Schemen und unheimliches Jaulen gewöhnen, fürchten viele Grangorer den Palazzo am Schinderwaat zeit ihres Lebens. Besonders schaurig muten die von Jikhbar al Kharechem beschworenen Bilwisse an, die mittels HORRIPHOBUS die *Geisterstiege* bewachen und sauber halten. Nicht selten jagen sie Gästen Angst ein, indem sie zur Begrüßung ihren geisterhaften Kopf vom Körper lösen und dann zur Verbeugung ansetzen. Besonders skurril wirkt die ehemalige Spektabilität, Denderan Gilindor, der gelegentlich durch die Flure streift und sich Gästen gerne als Akademieleitung vorstellt – und sie anschließend zur abendlichen Geistervorlesung einlädt. Alle Versuche, Denderans Geist zu bannen, sind bislang gescheitert.
Dieser alltägliche Umgang mit Geistererscheinungen hat die Bewohner der Akademie abgestumpft und führt bei Gästen zu einem Gefühl schauriger Weltfremdheit. Manche sagen den Magistern der Akademie auch eine gewisse Todesverliebtheit nach.

Besonders beeindruckend ist der säulengesäumte und sich über das Zwischengeschoss erstreckende **Saal der Grangorer Darlehensbank (38)**, der die neue Mensa beherbergt. Wer sich fragt, woher die immensen Gelder für den Neubau stammen, muss nur die etwa ein Dutzend überlebensgroßen Porträts einflussreicher Kaufleute betrachten, die an den mosaikverzierten Wänden hängen.
Im Zwischen- und Obergeschoss sind die exquisiten **Schlafräume der Magister (42)** untergebracht, die sich auf die Seite von Mattilda Smuitters geschlagen haben, ihr neuer **Salon (44)** sowie die **Gästezimmer (43)**. Im 2. Obergeschoss des Turms, der das Haupthaus überragt, liegen die **Privaträume der Vize-Spektabilität (46)** sowie ihr großer **Empfangsraum (45)**. Außer über die ausladende Treppe gelangt man hierher über eine **Nihilogravo-Plattform (48)**, die Gäste in luftige Höhe schweben lässt. Der offene, säulengetragene Raum unter der Turmspitze wird nicht für Sternenbeobachtungen genutzt, sondern um Besuchern einen wundervollen Blick auf die Kanäle von Grangor zu bieten, insbesondere während des großen Karnevals.

Weitere Räume
Zahlreiche Räume in der Akademiemitte werden ebenso wenig genutzt wie der immer feuchte Keller, wo noch immer eine Koboldsippe lebt. So sind die Regale von Bibliothek und Asservatenkammer inzwischen ebenso leer wie die Mitte der luftigen **Loggia (18)**, die Schüler nur noch aufsuchen, um sich hier mit Worten, Fäusten oder Zaubern zu duellieren. Auch im größten Raum der Akademie, dem **Auditorium Maximum (25)**, treffen die Spektabilitäten, Dozenten und Schüler seit Jahren nur noch zweimal im Jahr zusammen: zur Eröffnung des Schuljahres und zur Entlassung der frisch graduierten Adepten.

Die Akademie der Forscherfraktion
Neben dem prächtigen Eingangsportal wird die Tür zur *fractio purae scientiae* oft übersehen. Nur ein schmuckloses Holzschild weist darauf hin, dass sich hier der Zugang zum Forschungsbereich der Akademie befindet. Wenig einladend wirkt auch die umfunktionierte **Vorhalle (10)**, die vor der Trennung als *Geisterstiege* bekannt war und ihrem Namen bis heute treu bleibt: Beschworene Bilwisse (siehe Seite **14**) fegen die Treppen, bewachen den Eingang und verängstigen mitunter Neuankömmlinge mit einer makaber-schaurigen Begrüßung. Die Treppen jener Vorhalle führen bis ins Obergeschoss, das von denselben Geistern jedoch nur halbherzig bewacht wird. Die angrenzende **Wachstube (11)** wird seit der Trennung der Akademie im Jahr 1034 BF abwechselnd von älteren Scholaren besetzt. Sie wachen eher über den Frieden im Haus als über externe Ruhestörer.
An die Vorhalle schließt der **Saal der Mada (12)** an. Der prächtige Saal wird vor allem als Konventsraum des Lehrkörpers und für Vorlesungen genutzt. Aber auch Gäste werden hier empfangen. Blicken sie zur Decke, sehen sie ein kunstvolles Deckenfresko mit allegorischen Szenen von Madas Frevel. Weniger schmuckvoll führen mit Regalen vollgestellte Gänge weiter zu **Mensa und Küche (13)**, die sich Lehrkörper und Scholaren mit allerlei Büchern teilen. Mit dem Großen Büchertausch 1035 BF wanderten zahlreiche Abschriften über die Magie der Geistererscheinungen in den Westteil der Akademie und wurden dort notdürftig untergebracht. Besonders die Folianten leiden unter dieser Zusammenlegung, sind einige mittlerweile doch mit Essensflecken dekoriert. Trotz klammer Kassen legt die Spektabilität größten Wert darauf, dass sich die gesamte Fraktion der Akademie dreimal täglich hier zum gemeinsamen Essen einfindet.



Der schmucklose **Seminarraum (14)** wird von den Scholaren außerhalb des Unterrichts auch als Aufenthaltsraum benutzt. Gleich daneben befinden sich die bescheidenen **Schlafräume der Adepten und Eleven (15)**. Für Streit sorgt immer wieder die Waatgrube: ein ehemaliger Waschraum, der aus Platznot zum Schlafraum umfunktioniert wurde, seit die Decke des westlichsten Schlafraums eingestürzt ist. Den unglücklichen Eleven, die hier schlafen müssen, haftet der kloakenhafte Duft der Waate an.

Neben den Schlafräumen führt eine Treppe in das niedrige Zwischengeschoss, das *Mezzanin*, in dem sich weitere **Schlafräume für Novizen, Studiosi und Adepten (22)** eng aneinanderreihen. In dem Stockwerk befindet sich außerdem der einzige **Waschraum (21)** für Scholaren sowie ein zweiter **Seminarraum (23)**.

Das Obergeschoss ist vor allem dem Lehrkörper und fortgeschrittenen Scholaren vorbehalten. Nach der Aufteilung der Akademie wurden die Zimmer für Scholaren in **Schlafräume der Magister (29)** umfunktioniert. Für Magierinnen wie Madaya Zalahan stellen die beengten Zimmer eine Zumutung dar, die von der guten Aussicht aber teilweise wettgemacht wird.

Besonders schmerzlich für die Forscherfraktion war der Verlust von drei Zauberkammern. In den gesicherten und mit Podesten ausgestatteten Räumen üben Scholaren und Magister ihre Geisterbeschwörungen. Die beiden verbleibenden **Zauberkammern (31)** sind ständig belegt, sodass Seminare regelmäßig auch nach Mitternacht stattfinden. Wer sein Studium an der Akademie abschließen möchte, muss sich in der **Halle der Geister (32)** seiner *Examinatio* stellen. Magische Muster und Symbole zieren die Gewölbedecke dieses prächtigen Hörsaals, der bei Überbelegung auch als Zauberkammer genutzt wird.



Es folgen die Gemächer der Spektabilität. Besucher schreiten zuerst in einen ovalen **Empfangssalon (33)**, der nur spärlich von einem kleinen Gwen-Petryl-Stein beleuchtet wird. Das **verwaiste Zimmer (34)** nebenan bewohnte bis zu ihrem Verschwinden Magistra Alandra saba Onaron. Trotz Protesten der anderen Magister weigert sich Jikhbar al Kharechem, dieses Zimmer wieder freizugeben. In der Nähe liegen das schmucklose **Schlafzimmer der Spektabilität (35)**, seine **Studierstube (36)** und die umgezogene **Asservatenkammer (37)**. Jikhbar hat in den letzten Jahren allen Prunk verkaufen müssen, um Lehre und Forschung zu finanzieren – sehr zum Ärger seines Mitbewohners. Der Geist der ehemaligen Spektabilität Denderan Gilindor neigt angesichts dieser Tristesse zunehmend zu Melancholie und vergisst häufiger seine Vereinbarung, dass er diese Gemächer eigentlich nicht verlassen darf.

Personen an der Akademie

Magister

Jikhbar al Kharechem (*961 BF, klein und gebeugt, tatterig, bodenlanger Bart; Willenskraft 9 (14/15/12), SK 2) leitet seit 1014 BF die Akademie der Erscheinungen. Er hatte keine Ambitionen, war jedoch zur rechten Zeit am rechten Ort und verschaffte der Akademie nach Mattilda Smuitters Abwahl eine kurze Blütezeit: Die strikte Politik des Zahlenmystikers Kharechem sorgte für Stabilität, während sein Forscherdrang die Reputation verbesserte – nicht zuletzt dank einer engen Partnerschaft mit der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan.

Den einst so genialen Geist der Spektabilität plagen mittlerweile Vergesslichkeit, körperliche Gebrechen und die unablässigen Einflüsterungen seines umherspukenden Vorgängers. Seit dem Verschwinden seiner geliebten Schülerin Alandra saba Onaron ist die Spektabilität zudem verbittert und voller Groll gegen die verhassten Patrizier, denen er ihr Verschwinden und den Streit innerhalb der Akademie ankreidet. Statt in neue Forschung investiert Jikhbar all seine Zeit und Energie inzwischen darin, die Fakultät der Illusionisten mit unheimlichen Geistererscheinungen von ihrer Arbeit abzuhalten – und vergisst dabei zu oft die tatsächlichen Nöte der Akademie.

Nach fast 30 Jahren hat die Patriziertochter **Mattilda Smuitters** (*987 BF, klein, schwarz gefärbte Haare, zum Dutt geflochten, prächtige Halskrause; Willenskraft 10 (12/12/14), SK 1) sich wieder an die Spitze ihrer Akademie gekämpft. Obwohl nur Stellvertreterin der Spektabilität, trifft sie seit Jahren alle Entscheidungen für die Illusionisten ebenso selbstständig wie sie die horrenden Zahlungen der Grangorer Kaufleute verwaltet. Mit ihrer Macht ist für die *Magistra ordinaria*

phantasmagorica augenscheinlich ihre Schönheit zurückgekehrt, sodass die elfengleiche Magierin mit ihren langen schwarzen Haaren deutlich jünger als 60 Jahre wirkt.
Ihre fachliche Reputation ist unter den Schülern und Magistern unumstritten, obwohl sie Grangor noch nie verlassen hat. Mattilda ist eine Koryphäe in allen Verwaltungsfragen und pflegt eine enge Beziehung zu ihren Scholaren. Durch eine herausragende Ausbildung will sie ihnen den Zugang zu den höchsten Kreisen des Lieblichen Felds ermöglichen. Sie hat es sich zwar zur Aufgabe gemacht, den vergeistigten Jikhbar zu sabotieren – ihrer friedliebenden Tochter Lorindya zuliebe verzichtet sie jedoch auf die schlimmsten Grausamkeiten. Sie liebt es aber, die Zahlenmystik des Tulamiden zu stören, indem sie spontan neue Schüler, Gäste und Dozenten an die Akademie einlädt.

Die dürre Zeremonienmeisterin und *Magistra ordinaria mutanda* ♟ **Larissa von Albenhus** (*984 BF, verhärmt, sehr dünn, näselnde Stimme; Willenskraft 11 (13/14/14), SK 2) war die ausschlaggebende Stimme für die Wahl Mattilda Smuitters zur Vize-Spektabilität. Larissa hat nie über ihre Gründe gesprochen, aber die strenge Theoretikerin konnte seitdem zwei weitere Bücher über die morphologische Manipulation veröffentlichen. Dabei halfen ihr großzügige Freistellungen vom Lehrbetrieb und zahlreiche Studienreisen, deren Finanzierung nie abschließend geklärt wurde.

Nur wenige Scholaren trauen ♟ **Madaya Zalahan** (*1007 BF, gutaussehend, blasse Haut, dunkle Schminke, Nasen- und Lippenringe; Willenskraft 11 (12/14/14), SK 2) über den Weg. Der Unterricht der *Magistra ordinaria invocatia* ist herausfordernd, falsche Antworten werden mit angsteinflößenden Blicken gestraft. Viele tuscheln über eine angeblich traumatisierende Untersuchung der Inquisition, die Madaya nach ihrem Wechsel aus Brabak über sich ergehen lassen musste. Tatsächlich versteckt sich hinter all der Strenge und Kälte lediglich eine exzellente Geisterruferin, die Jikhbar al Kharechem insgeheim nachfolgen möchte.

Die frühere Vize-Spektabilität, Magistra ordinaria phantasmagorica ♟ **Alandra saba Onaron** (*982 BF, dunkle Haut, allerlei Körperschmuck; Willenskraft 9 (12/13/13), SK 1), war die gute Seele der Akademie. Doch die Jahre des Streits und schließlich der Tod eines Scholaren waren zu viel für die begabte Geisterruferin: Ohne sich zu verabschieden, verließ sie die Akademie 1025 BF und ist seither spurlos verschwunden (siehe Seite **122**).

Scholaren
Die Eltern des Novizen ♟ **Mabrizio Malvolio** (*1030 BF, schlaksig, lange blonde Haare; Willenskraft 7 (12/12/14), SK 1) starben kurz nach seiner Geburt, hinterließen ihm aber ein so beträchtliches Vermögen, dass es seinem Charakter nur schaden konnte. Stets in die teuersten Roben gehüllt, zeigt der eigentlich talentierte Malbrizio wenig Elan, aber viel Arroganz und Impertinenz. Zumeist erledigen Scholaren seine Aufgaben, die er im Gegenzug an den Wochenenden in den Schänken der Stadt freihält. Während die meisten Dozenten den Tag seiner Abschlussprüfung herbeisehnen, hat die strenge Magistra Larissa von Albenhus anscheinend noch Hoffnung auf Besserung und kümmert sich aufopferungsvoll um den mitunter schwermütigen Zauberlehrling.

♟ **Lorindya Smuitters** (*1033 BF, schwarzes lockiges Haar, mitleidsvoller Blick; Willenskraft 5 (11/12/12), SK 1) kommt überhaupt nicht nach ihrer Mutter. Die junge Elevin ist zwar strebsam, wird aber vor allem für ihre Hilfsbereitschaft geschätzt und begeistert sich für die Geisterbeschwörung. Zwar entfernt sie das zusehends von ihrer Mutter Mattilda, aber einige sehen in ihr eine wichtige Brückenbauerin. Was viele jedoch nicht wissen: Lorindya genießt das Vertrauen der Spektabilität Jikhbar al Kharechem und soll in seinem Auftrag nach der verschollenen Alandra saba Onaron suchen.

Weitere Personen an der Akademie
Der brummelige Brillantzwerg ♟ **Brobosch Sohn des Brambosch** (*945 BF, Glatze, Schnurrbart und Glasauge) wacht als Hausmeister über die Flure der Akademie und pflegt einen langgehegten Groll gegen Travine wegen ihrer Wutausbrüche.

Aus seiner Familiengeschichte leitet der wohlhabende Kaufmann ♟ **Darius Fröhling** (*980 BF, gepflegtes Äußeres, gockelhaftes Auftreten) einen Führungsanspruch an der Akademie ab. Während er sich selbst als gönnerhaften Mäzen versteht, der die Geschicke des Kuratoriums lenkt, betrachten ihn die meisten Magister als un- und eingebildeten Pfeffersack. Glücklicherweise lassen sich quälende Maßregelungen des abergläubischen Kaufmanns vorzeitig mit gruseligen Illusionszaubern beenden.

Die Köchin ♟ **Travine** (*987 BF, groß, hager, penibel) ist für ihre köstlichen Süßspeisen berühmt. Noch bekannter sind jedoch ihre Wutausbrüche, wenn Scholaren ihre Teller nicht leer gegessen haben.

Die unheimliche Erscheinung des durch die Gänge schlurfenden ♟ **Peridian** (*unbekannt, lange Finger, bleiche Augen, eingefallene Wangen) verleitet viele Scholaren dazu, erfolglos einen Geisterbann gegen den erblindeten Greis zu wirken. Meistens trägt er Bücher unbekannter Herkunft umher, weshalb viele in ihm einen Bibliothekar sehen.

In dunkle Gewänder gehüllt und oft begleitet von geisterhaften Nebeln, wandelt eine unbekannte Frau

(*unbekannt, klimpernder Körperschmuck, übler Geruch) nachts durch die Flure der Akademie. Sie flieht sofort, wenn sie angesprochen wird. Die Gestalt regt die Phantasie der Scholaren an, die hinter ihr eine verirrte **Wudu-Schamanin** vermuten. Woher sie die Schlüssel für die Akademie hat, kann sich niemand erklären.

Geister

Die ehemalige Spektabilität **Denderan Gilindor** (103, weißer Rauschebart, altmodisches Gewand, weinerlich; Willenskraft 10 (11/14/14), SK 1) wird der Akademie als Geist wahrscheinlich für immer erhalten bleiben. Zwischen ihm und Jikhbar al Kharechem gibt es ein Übereinkommen: In Vollmondnächten darf Denderan eine Vorlesung im Geistersaal halten. Dafür beschränkt er sein Spuken auf die Gemächer der Spektabilität. Doch die Jahre der gewählten Isolation zehren zunehmend an Denderans geistiger Gesundheit. Sein melancholisches Jammern treibt die aktuelle Spektabilität regelmäßig zur Verzweiflung, sodass er Denderan gelegentlich nachgibt und ihm ein wenig Freigang in der Bibliothek gewährt – wo er sich dann mit einer unheimlichen Selbstverständlichkeit den verdutzten Magistern als Spektabilität vorstellt. Das Erscheinen der ehemaligen Spektabilität sorgt vor allem bei den Illusionisten für Misstrauen gegenüber Jikhbars Position.

In eine löchrige Decke gehüllt, streift der Geist des 1026 BF erfrorenen Scholaren **Mondino di Mokos** (13, stumm, wuschiges Haar, abgestorbene Gliedmaßen) durch die Flure der Akademie. Wer sich in seine Nähe traut, den begrüßt er mit einer Eiseskälte. Besonders die jungen Scholaren fürchten den ehemaligen Mitschüler, weshalb einige bereits wegen Mondino die Ausbildung abgebrochen haben. Da beide Fraktionen der Akademie die Schuld für Mondinos Tod der jeweils anderen Seite anlasten, fand sich bisher auch niemand, der eine Austreibung vornehmen wollte – wäre das doch als Schuldeingeständnis zu werten.

Der Unterricht in Grangor

Wer in Grangor studiert, erfährt eine ordentliche Ausbildung der Gildenmagie, jedoch mit allerlei Hindernissen aufgrund der hausinternen Streitereien. Der Schwerpunkt des Lehrplans liegt entweder auf Geisterbeschwörungen und -erscheinungen oder auf der Illusionsmagie:

- Die Spektabilität Jikhbar al Kharechem verarbeitet in den Seminaren meist seine eigenen Forschungsfragen, die sich aktuell mit den hierarchischen Strukturen unter Geistern befassen.
- Mattilda Smuitters Veranstaltungen sind beliebt bei den Scholaren, weil sie meist in lange wie lebendige Diskussionen ausufern. Gelegentlich lädt sie spendable Patrizier in ihre Seminare ein, um ihnen das Potenzial ihrer Schüler vorzuführen. Scholaren nennen diese Stunden *Warenschau*.
- Madaya Zalahan bietet jedes Schuljahr ein trockenes Basisseminar zu den rechtlichen Aspekten der Geisterbeschwörung an. Ihre eigenen Erfahrungen mit der Inquisition offenbart sie dabei nur ihren liebsten Scholaren.
- Larissa von Albenhus ist berühmt-berüchtigt für ihre endlosen Monologe, in denen sie über die Theorie der Illusionsmagie doziert.
- Der Streit zwischen den Fakultäten führt dazu, dass die Magister besonders strenge Maßstäbe an die Prüflinge der Gegenseite stellen. Daher sind die Absolventen trotz der Zweiteilung in beiden Spezialgebieten bewandert. Zudem sind sie nach Jahren des Studiums oft wahre Meister darin, Geister auszutreiben oder Illusionen zu durchschauen, da sie nur so der täglichen Streiche Herr werden konnten.

Die Akademie im Spiel

Die Akademie wird den schlechten Ruf nicht los. Dabei ist Grangor in der Mathematik und bei der Forschung zu Geistererscheinungen nicht nur im Horasreich führend. Auch in der Illusionsmagie verfügt Grangor über erhebliche Kompetenz, nicht zuletzt dank der regelmäßigen Vorführungen auf dem Karneval und der – allen Wirrungen zum Trotz – engen Kooperation mit Zorgan. Vor allem reisende Magier besuchen die Akademie inzwischen regelmäßig und ziehen sie mitunter Kuslik oder Vinsalt vor. Sie schätzen nicht nur den Komfort des Neubaus und den Schrein der Weisheit; einige wollen den legendären Streit der beiden Fakultäten schlicht selbst erleben.

Illusionistenschule

Dass sich der Alltag in der Illusionistenschule stark verändert hat, zeigt bereits der Stundenplan, der keinen zahlenmystischen Vorgaben mehr folgt. Die Schüler begrüßen vor allem den späteren Beginn der Lektionen, die Magister das Ende der komplexen, zahlenmystisch begründeten Neuplanungen. Hinzu kommen die wesentlich bessere Unterbringung im renovierten Teil der Akademie und die bessere Ausstattung, die sich nicht nur in hinreichenden Unterrichtsmaterialien, sondern auch im teils opulenten Speiseplan ausdrückt. Obwohl die Inhalte ganz den Wünschen der Patrizier entsprechen und der Anteil von Illusionszaubern deutlich erhöht wurde, müssen die Schüler auch theoretisches wie praktisches Wissen über Geister erwerben, wollen sie den Anforderungen der paritätischen Prüfungskommission genügen. Als eines seiner wenigen Machtmittel verweigert Jikhbar Mattildas Scholaren mitunter den Unterricht, sodass die Vize-Spektabilität nach

mehreren Prüfungswiederholungen Ersatzlehrer an die Akademie geholt hat. Auch gelingt es ihr immer wieder, bedeutende Gastdozenten in den luxuriösen Neubau zu locken. Dies führt dazu, dass in Grangor manchmal seltene Formeln jenseits der *Magica Phantasmagorica* gelernt werden können und die Scholaren Kontakte zu anderen Magierakademien knüpfen, die sich für die Forschung und Karriere der jungen Magier durchaus auszahlen. Außerdem ist die gut situierte Illusionistenschule nicht mehr darauf angewiesen, jeden minderbegabten Scholaren gegen eine großzügige Spende aufzunehmen. Dies hat dazu geführt, dass sich die theoretische wie praktische Ausbildung verbessert hat. Gleichzeitig müssen Schüler wie Dozenten stets gefasst sein, sich Geistererscheinungen zu erwehren, die aus dem anderen Trakt zu ihnen geschickt werden. Daher haben die meisten Abgänger der Illusionistenschule profunde Kenntnisse im Exorzismus entsprechender Wesen erworben.
Wenngleich Grangor inzwischen eine gute Ausbildung bietet, ist die Akademie weiterhin als Schule für willfährige Hofgaukler verschrien. Hierzu trägt auch der Umstand bei, dass ihre Studenten und Magister jederzeit zu privaten Festen von Patriziern gerufen werden können, um hier für Amüsement zu sorgen. Auch für andere Dienstleistungen müssen die Scholaren und Magister stets zur Verfügung stehen, was mitunter den Unterricht durcheinanderbringen kann.

Forscherfraktion
Weniger bunt und fröhlich geht es im Westflügel des Palazzos zu, wo sich die *fractio purae scientiae* befindet. Über den Studierstuben und Seminarräumen liegt eine Aura stiller Fleißarbeit. Wer durch die Flure läuft, sieht Scholaren, die unter strenger Aufsicht pauken, und eifrige Magister, die sich mit all ihrem Herzblut in die Forschung stürzen. Der strenge Tagesplan ist ein Überbleibsel der alles bestimmenden Zahlenmystik der Spektabilität: So müssen Magister eine komplizierte Gleichung befolgen, um zu errechnen, wie viele Lehrveranstaltungen sie im Schuljahr geben müssen. Was für Außenstehende antiquiert wirken mag, hat eine effiziente Arbeitsatmosphäre geschaffen, die Grangor zu einer Reihe von Durchbrüchen bei der Beschwörung und Bannung von Geistererscheinungen verholfen hat.
Doch die Spaltung mit der Illusionistenschule und der ständige Streit haben Spuren hinterlassen: Die Bücher sind alt und teilweise beschädigt, die Räume in miserablem Zustand und das schlechte Essen motiviert viele Scholaren, häufiger den Trakt der Illusionisten aufzusuchen – und sich dann irgendwann fachlich umzuorientieren. Die Spektabilität greift trotz alledem kaum mehr in den Alltag der *fractio purae scientiae* ein: Der einst so brillante Jikhbar setzt stattdessen sein starres Programm fort, verordnet weitere Sparmaßnahmen und zieht seine verbliebene Freude aus kleinen Sabotageakten gegen Mattilda Smuitters und den Diskussionen mit den Zahlenmystikern an der Akademie.
Die Not der Forscherfraktion lässt ihre Mitglieder aber auch zusammenrücken: Man unterstützt sich, wo man kann. Besonders beeindruckt sind viele Magister von den Jüngsten, den Eleven, die sich im Schinderwaat-Bund organisieren, um Spenden für die Akademie zu sammeln.

Zirkel, Klubs, Verbindungen
Mit Gründung der Akademie richteten die Patrizier ein neunköpfiges **Kuratorium** ein, das sich halbjährlich im Argelion-Saal trifft. Unter Führung des Kaufmanns Darius Fröhling entscheidet es über die wichtigsten Ämter und die finanzielle Ausstattung der Akademie. In erbitterten, stundenlangen Wortgefechten konnte Alandra saba Onaron dem Gremium über Jahre immer wieder Gelder abringen. Seit ihrem Verschwinden hat Mattilda Smuitters ein leichtes Spiel und übervorteilt den greisen Jikhbar durch ihre zahlreichen rechtlichen Winkelzüge. So lehnt das Kuratorium mit stoischer Regelmäßigkeit jede noch so kleine Finanzierungsanfrage von Jikhbar ab, um den Illusionisten kurz darauf die doppelte Summe zu bewilligen.
In der Not rücken auch Magister und Scholaren enger zusammen: Nach dem tragischen Tod von Mondino di Mokos im Jahr 1026 BF schlossen sich einige Eleven zum wohltätigen **Schinderwaat-Bund** zusammen. Besonders im Traviamond und zum Karneval ziehen sie durch Grangors Gassen und bitten um Spenden für arme Scholaren, die sich ihre Studien ansonsten nicht leisten könnten. Was als Verzweiflungstat begann, ist mittlerweile eine wichtige Finanzierungsgrundlage für diejenigen Scholaren, die sich nicht in die Dienste reicher Patrizier stellen möchten.
Schier unendliche Gleichungen bedecken die Tafeln der **tulamidischen Zahlenmystiker**, die in Grangor eine Heimat gefunden haben. Sie errechnen versteckte Botschaften in magischen und religiösen Schriften oder streiten über die Symbolik ihrer Gleichungen. Und wenngleich ihre Suche nach der Weltenformel seltsam anmutet, hat die Gruppe doch erstaunliche Erfolge in der Mathematik erzielt.
Seit dem Verschwinden von Alandra saba Onaron lehrt niemand mehr den Zauber SCHELMENMASKE. Da der Pakt mit den Kobolden bereits vor Jahrzehnten gebrochen wurde, müssen die lernwilligen Illusionisten persönlich bei der Sippe um die Formel bitten. Bereits in deren Wohnstatt im Keller unter der Akademie zu gelangen, ist ein ebenso gefährliches Abenteuer wie die Verhandlungen mit den Kobolden. Diese machen sich inzwischen ein Spaß daraus, den Magiern immer neue Aufträge im Gegenzug für ihre Kooperation zu geben. Wer den Zauber jedoch gemeistert hat, kann dem **Jikhbar-Orden** beitreten, dessen Mitglieder als Spektabilität verkleidet regelmäßig zahlenmystische Trinkspiele veranstalten.

Geheimnisse der Akademie

Die verschwundene Vize-Spektabilität
Entgegen der Gerüchte hat Mattilda Smuitters nichts mit dem Verschwinden von Alandra saba Onaron zu tun. Die Vize-Spektabilität litt zunehmend darunter, einerseits für ihre Suche nach Kompromissen mit den Patriziern von Jikhbar geschmäht zu werden und andererseits den Verfall der Akademie infolge der Sparmaßnahmen zu sehen. Deren Opfer wurde ausgerechnet ihr liebster Schüler, der 13-jährige Mondino di Mokos. Der Lockenkopf von der Sonnenküste war immer kränklich, der raue Winter, die undichten Fenster und feuchten Böden taten ihr Übriges, sodass Mondino 1026 BF verstarb. Alandra, die sein Wehklagen nicht ernst genommen hatte, verfiel daraufhin dem Wahnsinn. Sie rannte davon und streifte lange Zeit durch Wälder, Wiesen und Weiler, bis sie schließlich von Ordensleuten der Noioniten aufgenommen wurde. Seither wird sie in Santa Noiona della Quiescosa gepflegt, einem Ordenskloster in Tikalen. Von hier entkommt die Magierin immer wieder und streift ziellos in Grangor und gelegentlich in der Akademie umher – wo sie für eine Wudu-Schamanin gehalten wird. Sollte sie sich jedoch eines Tages von ihrer Krankheit erholen und nach Grangor zurückkehren, müsste Mattilda ihren Posten als Vize-Spektabilität für die noch formell amtierende Alandra räumen.

Die Namenlose Magistra
Nach ihrer Absetzung im Jahr 1014 BF war Mattilda Smuitters so verzweifelt, dass sie sich dem Kult des Namenlosen anschloss, um in das Kuratorium gewählt zu werden. Seit der Geburt ihrer Tochter zweifelt die Magierin an ihrer Entscheidung und sucht nach einem Ausweg, der sie natürlich nicht ihre Stellung kosten soll.

Die Eltern einer Waise
Mattilda Smuitters hat Larissa von Albenhus nicht bestochen, sondern erpresst, um gewählt zu werden. Über den Kult des Namenlosen hatte sie erfahren, dass die sittsame Larissa seit Jahren ein Verhältnis mit Darius Fröhling hat, dem verheirateten Vorsitzenden des Kuratoriums. Aus der Verbindung ist ein Kind entstanden, das unter dem Namen Mabrizio Malvolio an der Akademie studiert. Mattilda drohte nicht nur das Verhältnis öffentlich zu machen, sondern auch den Sohn der Akademie zu verweisen. Dies will Larissa nicht nur aus Mutterliebe verhindern, sondern auch, weil sie weiterhin auf die als Erbe getarnten väterlichen Zuwendungen zugreifen will.

Szenariovorschläge für Scholaren

Kleinkrieg auf dem Flur
Die Konkurrenz zwischen Jikhbar al Kharechem und Mattilda Smuitters besteht auch zwischen den Scholaren fort, wenngleich zumeist in spielerischer Form. Besonders beliebt ist es, in den Trakt der anderen einzubrechen, ein wichtiges Kleinod zu stehlen und gegen ein Lösegeld – häufig in Form von Wein – einzutauschen.

Mutprobe an der Geisterstiege
Tradition hat unter Scholaren mittlerweile die schaurige Mutprobe an der *Geisterstiege*. In der ersten Vollmondnacht nach der *Prima Elevia* müssen die frisch gebackenen Novizen die Treppe hinauf, vorbei an drei beschworenen Bilwissen, bis ins Obergeschoss gelangen, eine Vorlesung der Geisterspektabilität Gilindor ertragen und schließlich eine Nacht im verwaisten Zimmer verbringen. Mittlerweile blicken die Magister zwar wohlwollend auf diesen Regelbruch der Nachtruhe, doch erlauben sie sich auch, diese Mutprobe mit Illusionen und Beschwörungen noch herausfordernder zu gestalten.

Szenariovorschläge für Helden

Die Karnevalsqueste
Gondeln, Masken und Magie – die Grangorer und abertausende Besucher sehnen jedes Jahr den großen Karneval in der Stadt herbei, zu dessen Höhepunkt die Darbietung der Illusionsmagier gehört. Da eine gelungene Darbietung nicht selten eine lukrative Anstellung bedeutet, wetteifern die Magier um die besten Illusionen. Wem es gelingt, frühzeitig die Ideen der anderen zu kennen, verschafft sich einen bedeutenden Wettbewerbsvorteil, sodass Spionage in der Akademie ebenso häufig vorkommt wie die Sabotage von Kollegen. Heldenwerk ist gefragt, um aufstrebende Illusionsmagier bei ihrem Auftritt zu unterstützen.

Suche nach der verschollenen Vize-Spektabilität
Die unnahbare Spektabilität hat in seiner Verzweiflung der aussichtsreichen Elevin Lorindya Smuitters die Aufgabe anvertraut, seine verschwundene Schülerin Alandra saba Onaron zu finden. Dabei kann Lorindya wahrlich Unterstützung gebrauchen. Niemand könnte ihr zumuten, sich in den gefährlichen Gassen Grangors nach Gerüchten zur rätselhaften Wudu-Schamanin umzuhören. Dafür braucht die junge Lorindya die Unterstützung mutiger Helden, denen sie im Gegenzug einen Einblick in die Akademie der Erscheinungen geben kann.

ABENTEUERSCHAUPLÄTZE

Der Madatobel – ein aventurisches Schlachtfeld

»An der Reichsgrenze kam es am Madatobel zu einem Hinterhalt des Feindes auf die 7. Kohorte, nachdem er sich durch Verrat der dortigen Grenzbefestigung bemächtigen konnte. Die Kohorte wurde vernichtet, doch nicht, ohne vorher dem Feind hohe Verluste beizubringen. Der Grenzposten wurde mittlerweile durch unsere ausgesandten Verstärkungen zurückerobert und die Reste der feindlichen Einheiten versprengt. Die Lage ist wieder unter Kontrolle. Ansonsten: An der Grenze nichts Neues.«
—anonymer Kommandant, aus einem Bericht an seine Vorgesetzten, Alter unbekannt

Die Schlacht vom Madatobel

Es gibt viele wohlbekannte, geradezu berühmte Schlachtfelder in Aventurien. Wer hätte nicht schon vom Mythraelsfeld vor dem zerstörten Wehrheim, den Silkwiesen bei Gareth, der Trollpforte oder den Vallusanischen Weiden gehört? Doch es gibt auch jene Schlachten, die über die Jahrhunderte in Vergessenheit gerieten und deren Opfer namenlos und unbetrauert zurückblieben.

Im sogenannten *Madatobel*, einer eng zulaufenden Schlucht, die du beliebig in einem Berggebiet Aventuriens platzieren kannst, kam es vor langer Zeit zu solch einer Schlacht, über die heute allenfalls in der näheren Region noch einige alte Legenden und Wissensfetzen – im wahrsten Sinne des Wortes – umhergeistern. Eine Kampfeinheit, die 7. Kohorte, die für ein mächtiges Reich kämpfte, wurde dabei ausgelöscht. Sie musste sich durch den Tobel bewegen, ging aber davon aus, dass die darüber liegende kleine Festung in der Hand der eigenen Kräfte war. Doch kurz zuvor war ebendiese Festung durch Verrat an einen wilden, barbarischen Feind gefallen. Dessen Zauberwirker verdunkelten den Vollmond mit Wolken. Im Schutz der Dunkelheit lauerten die Feinde und ließen die Kohorte ins Verderben ziehen. Erst als sich der größte Teil des Zuges im Tobel befand, stießen die Angreifer einen gewaltigen Felsblock hinab, der den weiteren Weg versperrte. Gleichzeitig griffen sie aus Verstecken im Rücken der Kämpfer an und beschossen sie von oben herab. Zwar wehrten sich die unvorbereiteten Soldaten mit dem Mut der Verzweiflung, doch wurden sie schließlich niedergemetzelt. In der Historie des Reiches ist dies heute allenfalls eine Fußnote, eine bittere Niederlage zwar, die aber den Lauf der Geschichte nicht weiter beeinflusste. Das Wissen um die Schlacht ging verloren. Irgendwann, Jahrhunderte später, errichtete ein Geweihter eines Totengottes zwar einen Schrein für die Gefallenen, aber er kannte deren Namen schon nicht mehr. Später siedelten sich Bauern oberhalb des Tals an.

In deren Dorf weiß man zu berichten, dass hier einst eine Schlacht durch Verrat verloren ging. Darüber hinaus erzählt man Schauergeschichten darüber, dass die Geister der Gefallenen der einen oder der anderen Seite noch heute im Tobel umhergehen und nur im hellen Schein der Mada sichtbar werden. Bei Neumond oder in wolkenverhangenen Nächten, so heißt es, sei man deshalb sicher vor dem schaurigen Spuk; um Vollmond herum und in klaren Nächten aber wagt sich niemand freiwillig in den Tobel.

Der Weg zum Tobel

Das Schlachtfeld ist bewusst so beschrieben, dass es örtlich und historisch beliebig in ein Gebirge Aventuriens platziert werden kann. So könnte der Tobel beispielsweise in der Roten Sichel oder den Drachensteinen liegen, wo es Goblins waren, die eine Einheit der Theaterritter schlugen. Vielleicht wurde eine Kohorte des Bosparanischen Reiches im „Barbarengebiet“, das man heute als Mittelreich kennt, auf einem Pass im Kosch, Amboss oder dem Windhag von Orks oder Garethischen Rebellen vernichtet. Eine uralte hochelfische Kampfgruppe könnte in nahezu jedem Gebirge Aventuriens den Truppen des Namenlosen unterlegen gewesen sein, ebenso wie Alhanier oder Kämpfer des Sultanats im Raschtulswall, dem Khoramgebirge oder einem der Sichelgebirge das Opfer eines Überfalls ihrer Feinde geworden sein könnten. Eventuelle Funde wie Schädelknochen (von Goblins, Orks, Elfen, Menschen) und die Machart der Waffen und Rüstungsteile sollten entsprechend beschrieben werden, ebenso die geisterhaften Erscheinungen.

Zu erreichen ist der Tobel, indem man einem nur mäßig genutzten Pass oder Pfad durch Täler und Berge folgt. Aus dem Boden ragende Knochenreste, der auffällige Schrein am Eingang der Klamm sowie das über dem Tal liegende Dorf sind Hinweise darauf, dass hier einst eine Schlacht tobte.

Das Schlachtfeld im Detail

Beim Madatobel handelt es sich um eine düstere, zu ihrem Ausgang hin leicht abfallende sowie enger und damit auch dunkler werdende Schlucht. Das zunächst weite **Nebeltal** führt wie ein Trichter in diesen Tobel hinein. Ebenfalls in diesen Trichter fließt, über einen imposanten **Wasserfall** ins Tal stürzend, der **Nebelbach**. Ein kleiner **Handelsweg**, nicht mehr als ein besserer Karrenpfad, verläuft durch den Tobel. Oberhalb liegt ein kleines **Dorf**, das Gradnochalrikshusen oder Alrikabad

heißen mag und nur einigen Dutzend Personen Heimstatt ist. Die Bewohner betreiben Landwirtschaft auf den kargen **Feldern**, hüten Ziegen und Vieh. Am Übergang vom Nebeltal zur Klamm liegt ein **Schrein**, der aus der Erweiterung einer bereits vorhandenen kleinen Höhle im Felsen entstand. Wer auch immer ihn anlegte, bearbeitete den Felsen grob zu einem kapellenartigen Höhlenraum und kleidete die Wände mit den Knochen und Schädeln Gefallener vom Schlachtfeld aus. Der Ort bietet einen gewissen Schutz vor den Erscheinungen, welche ihn meiden. Eventuelle Totenangst oder Aberglaube werden hier aber aktiv und könnten dazu führen, dass ein Held die schaurige Kapelle ebenfalls nicht betreten oder schnell wieder verlassen will. Durch Wind und Erosion werden immer wieder Relikte der einstigen Schlacht freigelegt, die bisweilen von den mutigeren unter den hiesigen Bauern und Hirten in den Schrein gebracht, oft aber auch einfach liegengelassen werden. Der eigentliche **Madatobel** schlängelt sich leicht abschüssig und enger werdend wie eine breite Klamm durch den Fels, während der Bach leise hindurchplätschert. Etwa zur Mitte hin führt die enge **Madastiege** vom Tobel aus hinauf zum Dorf. Hier ragen Knochen aus dem Boden und sogar den seitlichen Felswänden – fast so, als wären sie damit verschmolzen. Während der Schlacht versuchten einige Verzweifelte erfolglos, kämpfend über den engen Pfad zu entkommen. Die Dörfler meiden den Stieg abergläubisch. Immer wieder wagen sich aber einzelne junge Frauen und Burschen als Mutprobe hindurch, und es heißt, so mancher sei am anderen Ende verändert daraus hervorgekommen und wolle nicht über das Gesehene sprechen – wenn er überhaupt wieder auftauchte! Weiter hinten im Tobel liegt ein eigenartiger, gewaltiger, aber **Geborstener Fels**, der offenbar einst mit Werkzeug in seine Kugelform behauen wurde, dessen Einzelteile heute aber mit glitschigem Moos bewachsen sind. Er mag als Hindernis an dieser Stelle der steilen Felswand hinabgestoßen worden sein, denn etwas oberhalb liegt eine **Ruine**, die man noch als ehemaligen Wachturm oder kleine Feste identifizieren kann. Zum **Ausgang** hin wird der Madatobel wieder breiter und die darin herrschende Beklemmung lässt nach. Dahinter erstreckt sich ein weites, helles Tal.

Das Schicksal der Tobelgeister

Tatsächlich spuken die Geister der Gefallenen auch heute noch im und rund um den Madatobel. Einst war es das Licht des Vollmonds, das durch den Feind abgeschwächt wurde und den Hinterhalt ermöglichte. Heute ist es Madas Licht, das Szenen der Schlacht wieder wirklich werden lässt.

Die Geister der Gefallenen

In wolkenlosen Nächten, stets einige Tage um den Vollmond herum, kann man Teile des grausigen Spuks beobachten. Am Eingang zum Tobel treibt ein Offizier auf



seinem Pferd wie ein Rasender seine Kämpfer tiefer in den Tobel und damit in deren sicheren Tod, denn einst sah er den Feind von hinten angreifen und befahl in einer Fehlentscheidung die fatale Flucht nach vorn. Er wurde vom Feind gefangengenommen und – nachdem er das Gemetzel an seinem gesamten Heer mitansehen musste – durch Enthauptung hingerichtet. Als Kopfloser Reiter (siehe Seite **30**) ist der Offizier seitdem im Nebeltal bei hellem Mondschein zu beobachten, taucht mitunter wie aus dem Nichts auf und terrorisiert Reisende.

Bisweilen kann man im Mondlicht auch einen Blick auf die gesamte gespenstische Szenerie werfen, in welcher der Reiter seine Geistersoldaten erbarmungslos in den Tobel wie in einen Fleischwolf treibt. In einem Großen Spuk (siehe Seite **24**) sind sie dazu verflucht, die Todesangst und das Leid immer und immer wieder zu durchleben. Ihre Gesichtszüge sind nicht zu erkennen, stattdessen sieht man nur grässliche, kontur- und geschlechtslose Fratzen der Angst. Auch im Tobel selbst, wohin aufgrund der steilen Außenwände auch in klaren Nächten nur wenig Mondlicht fällt, sind verzweifelte Kampfszenen zu beobachten. Je tiefer man in den enger werdenden Tobel kommt, desto mehr spürt man eine eisige Kälte und riecht Blut. Wird die Klamm etwa enger, bewegen sich die Wände aufeinander zu? Ist es das Geschrei der Kämpfenden, das von den Wänden widerhallt, oder sind es die Wände der Klamm selbst, die stöhnen und ächzen? Tatsächlich ist auch die Klamm selbst im Bereich des Madastiegs und des geborstenen Felsens ein Teil dieses Spuks. Zu viel Blut, zu viele Tote und zu große Qualen haben diese Wände gehört, sodass die Geister vieler Gefallener, Zerquetschter und Zertrampelter hier in die Schlucht selbst übergegangen sind. So kann man sich plötzlich von Wänden umzingelt wiederfinden, die sich unbarmherzig auf Personen darin zu bewegen, mit den daraus ragenden Knochen nach ihnen greifen und sie erbarmungslos zerquetschen. Ebenso kann man in geisterhafte Kampfszenen geraten, selbst Teil davon werden und die Panik der Soldaten aus erster Hand nacherleben, dabei sogar sterben oder in die ewige Schlacht hineingezogen werden. Ja, das Antlitz manches im Tobel Verschollenen soll bisweilen später in den verzerrten Fratzen der Geistersoldaten erkennbar gewesen sein. Am geborstenen Felsen schließlich wirbeln Steinbrocken umher, die Knochen zerbrechen wie Strohhalme. Ob dies Teil des Großen Spuks ist oder ein verirrter, einzelner Poltergeist (siehe Seite **40**) dahintersteckt, vermag niemand mit Sicherheit zu sagen.

Gesichert ist hingegen, dass in der Klamm Blutgeister (siehe Seite **16**) aus den Reihen der wilden Angreifer lauern, die in einen so gierigen, starken Blutrausch verfielen, dass sie auch nach ihrem Tode noch wüten und Blut vergießen wollen. Der starke, metallische Blutgeruch kündigt sie an. Insbesondere Verletzte müssen in der Klamm damit rechnen, dass ein solcher Geist sie zum Besessenen macht und dann voller Wut und Blut schwitzend die eigenen Kameraden attackieren lässt.

Oben in der Ruine sieht man hingegen in wolkenverhangenen Nächten manchmal ein seltsames Licht. Bei diesem Irrlicht (siehe Seite **28**) handelt es sich um die ruhelose Seele des Verräters von damals. Auch er fand niemals seinen Frieden. Als er das Gemetzel sah, für das er verantwortlich war, weil er dem Feind die kleine Festung preisgegeben hatte, nahm er sich durch einen Sprung in die Klamm das Leben. Seitdem wiederholt sich dieses Schauspiel und schlägt auch Reisende in seinen Bann. Nicht wenige sind schon dem Bann des Lichts verfallen und ebenfalls in den tödlichen Abgrund gesprungen.

Die Dörfler halten sich zwar nachts und insbesondere in hellen Mondnächten von der Klamm fern, doch verriegeln sie zudem ihre Fensterläden und löschen das Licht. Manchmal nämlich kriechen Schatten aus dem Madatobel und folgen den Spuren des für sie so begehrenswerten Lebens, um als Nachtalpe (siehe Seite **34**) den Dörflern Alpträume und sich selbst Lebenskraft zu bringen. Wo noch Lichter brennen, wo warme, atmende Körper schlafen, da zieht es diese Wesen hin.

Die Erlösung

Nach all den Jahrhunderten glaubt kaum noch jemand, dass man diesen fürchterlichen Spuk im Tobel jemals beenden könnte. Tatsächlich aber gibt es Wege. Den Geist des Verräters einfach auszulöschen oder zu bannen, reicht aber nicht. Könnte man allerdings seine irrlichternde Seele in vollem Mondschein zu den gesichtslosen Soldaten bringen, so würden diese einen geisterhaften Prozess gegen ihn führen, ihm ihr Leid wehklagen, ihn eindringlich nach seinen Gründen befragen – und ihn schließlich für seine Tat richten, was ihren Seelen Erlösung schenken könnte. Da das Irrlicht aber oben in der Ruine existiert und beim wiederholten Freitod, dem Sprung in die Klamm, stets aufs Neue verglüht, müsste dazu ein Weg gefunden werden, es hinab zu den Soldaten zu geleiten.

Ein weiterer Weg zur Erlösung könnte darin bestehen, den vergessenen Soldaten Erinnerung und Anerkennung zu schenken. Zwar existiert ein Schrein, doch verrät er wenig über die Gefallenen. Falls die Helden das oben beschriebene Schicksal ermitteln könnten, wäre dies ein Weg zur Erlösung der Soldaten. Durch Geschichten der Dörfler, historisch einzuordnende Funde im Tobel, mit Namen versehene Ausrüstung, Interaktion mit den Geistern oder entsprechende Zauber und Zeremonien ist es möglich, die Bruchstücke von Wissen zusammenzufügen und einzuordnen (eventuell durch eine Sammelprobe verschiedener Fertigkeiten wie *Geschichtswissen* und *Sagen & Legenden*). Das gewonnene Wissen könnte in Form einer Gedenkplakette, eines Mahnmals oder einer Niederschrift im nächsten Hesinde- oder Borontempel bekannt gemacht werden, um den Seelen der vergessenen Soldaten Trost und Erlösung zu schenken.

Darüber hinaus könnte der gesamte Ort durch einen mächtigen Geweihten eines Totengottes zu einem Heiligtum mit dem Schrein im Kern ausgebaut und gesegnet werden.

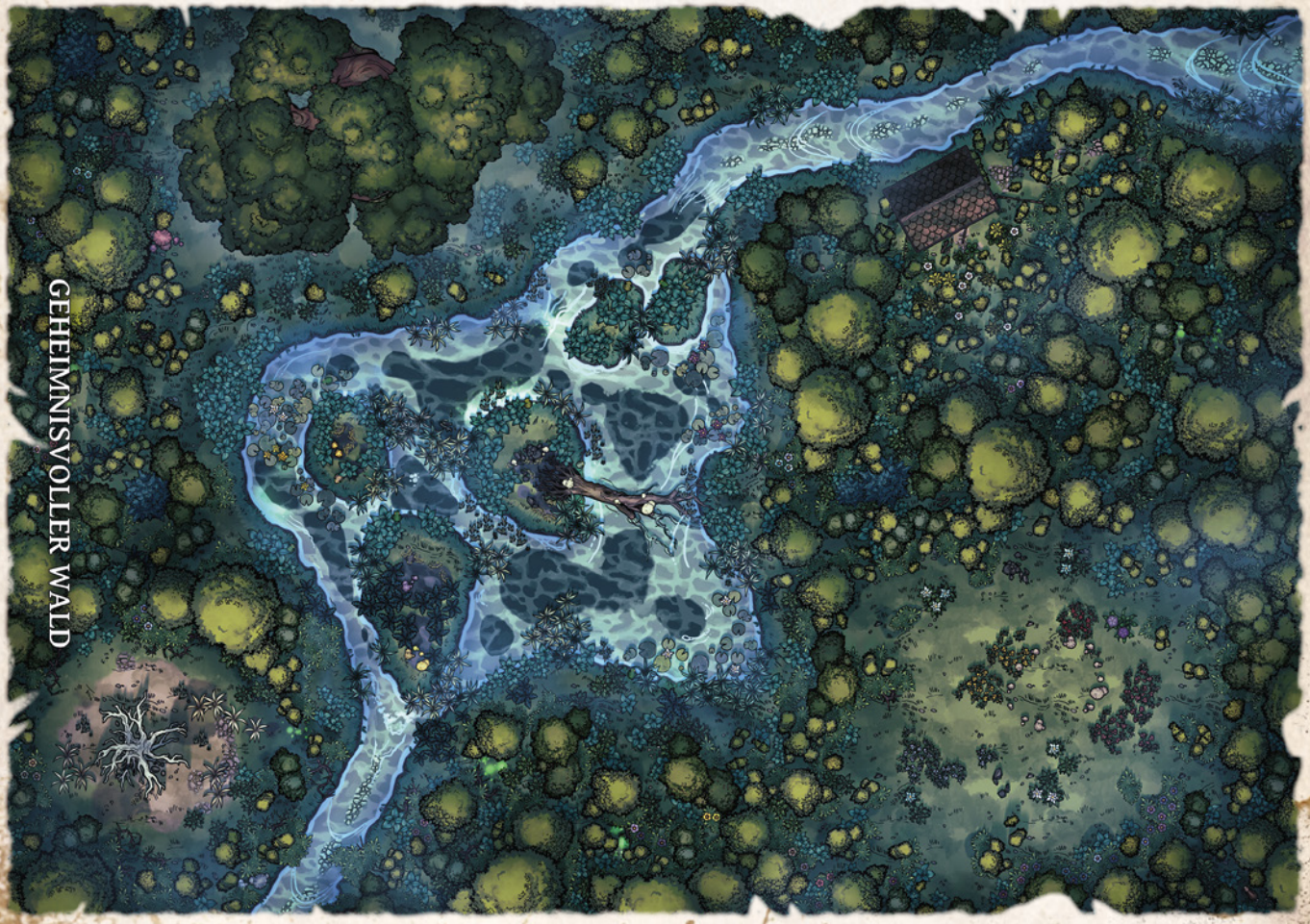
Der Geheimnisvolle Wald – eine verlassene Hütte

»Es ist erst seit kurzem so, früher war er harmlos. Viele von uns sind häufig dort bei Xandria gewesen. Doch seit sie weg ist … hat sich der Wald verändert. Oder hat sich erst der Wald verändert? Nun, das weiß ich nicht, aber es ist ja auch egal. Wichtig ist, dass von dort keine Gefahr für den Ort ausgeht, und ob das der Fall ist, sollt ihr herausfinden. Falls sich da Räuber oder Schlimmeres eingenistet haben, macht ihnen den Garaus, dass wir hier wieder friedlich leben können. Wenn ihr Erfolg habt, soll jeweils ein blinkender Dukat euch gehören.«
—Hedwige Fallner, Dorfschulzin von Saringen, neuzeitlich

Das Waldstück kannst du an beliebiger Stelle Aventuriens in einem größeren Wald verorten. Je nach Region unterscheiden sich die Pflanzen und Tiere sowie die möglichen Herausforderungen für Helden. Dies kann eine Begegnung auf einer Reise oder ein eigenständiges kleines Abenteuer sein.
Es gibt hier nur Trampelpfade. Ein kleiner Bach speist einen See oder Sumpf. Am Bachlauf steht eine kleine Holzhütte mit einem einzigen Raum und daneben verwildert ein kleiner Kräuter- oder Gemüsegarten. Die Hütte ist augenscheinlich verlassen. Kleine Bäume sprießen in der Umgebung, das Gebäude selbst und die Holzschindeln des Dachs sind jedoch in gutem Zustand. Hier lebte die Hexe ♟ *Xandria* (60, kleinwüchsig, graue, schüttere Haare, kurzsichtig, Gehstock als Fluggerät; hilfsbereit, gutmütig, führt Selbstgespräche; Willenskraft 13 (10/15/12), SK2), bis sie verschwand, starb oder fliehen musste.
Oberhalb des Sees thront ein gewaltiger Baumriese, und im weiteren Verlauf des Baches dräut das Gerippe eines toten Baumes im Wald. Auf der anderen Seite des Bachs liegt eine Lichtung, die frei von Unterholz ist und auf der ein Feenring aus braunen Pilzen zu entdecken ist. Ob dieser einen Übergang in eine Feenglobule, eine Geisterwelt oder lediglich eine botanische Besonderheit darstellt, kannst du frei entscheiden.
In der Nähe liegt das generische Dorf *Saringen*. Die gut 50 Bewohner leben von Ackerbau, Viehzucht und Holzschlag und beten an einem Perraineschrein. Die Dorfschulzin ♟ *Hedwige Fallner* (*1001 BF, kurze braune Haare, muskulöse Holzfällerin, einfache Kleidung, laute Stimme; energisch, gerechtigkeitsliebend; Willenskraft 4 (13/11/11), SK 1) sorgt umsichtig für das Wohl ihres Dorfes und der Bewohner.

Verortung

Je nachdem in welcher Region Aventuriens du das Waldstück nutzen willst, unterscheiden sich der Bewuchs und die Art der Herausforderungen, die auf deine Helden warten. Anregungen für mögliche Szenarien werden im Anschluss beschrieben, du kannst aber natürlich auch ganz eigene Ideen einbauen.



Nord- und Mittelaventurien
Im Mittelreich, Horasreich, Nostria und Andergast wachsen vorwiegend Laubbäume wie Buchen, Eichen, Erlen, Linden und Weiden, aber auch Nadelbäume wie Fichten, Lärchen und Tannen. Je nachdem ob der Wald bewirtschaftet oder urwüchsig ist, gibt es Unterholz, gefallene Baumriesen und verschiedene Sorten Blumen und Sträucher. Dazu tummeln sich die üblichen Wildtiere und nahe des Dorfes sind Zeichen von Holzsammlern und Einschlag zu entdecken.
Im Bornland, Svellttal, Thorwal und anderen nördlichen Regionen nehmen Nadelbäume deutlich zu, und nach Norden werden die Bäume kleiner und gebeugter. Fichten, Lärchen und Tannen dominieren, während Birken, Eichen und Weiden in den Hintergrund treten. Dornbüsche, umgestürzte Stämme und Strauchwerk durchziehen den Wald. Wildtiere und Zeichen von menschlicher Nutzung nehmen ab.

Tulamidenlande
Im wärmeren Aranien, Mhanadistan, dem Balash und Thalusien wachsen Laubbäume wie Akazien, Bosparanien, Eiben, Weiden, Zedern und Zypressen. Viele Gehölze werden in diesen dicht besiedelten Gebieten bewirtschaftet, sodass nur wenig Unterholz und Dornbüsche wuchern, während Zeichen menschlichen Wirkens allgegenwärtig sind.
In dieser Region könnte der Ort *Birkhand* heißen, die Dorfvorsteherin ♟ *Jannah saba Riftah* und die Hexe ♟ *Yasmene*.

Maraskan
Der Dschungel Maraskans besticht mit seiner eigenen, tödlichen Flora. Hier dominieren Laubbäume wie der Turupa, Fass-, Mango-, Trompeten- und Paranussbaum, die gewaltige Ausmaße erreichen und von Rankgewächsen überwuchert werden. Der Boden ist von Sträuchern und Büschen bedeckt. Jede Pflanze hat Dornen oder ist giftig. Gleiches gilt für die Tierwelt, die zum Großteil aus Insekten jeglicher Art besteht, die stechen, beißen oder Blut saugen.
Auf Maraskan könnte das Dorf *Jojanad*, die Schulzin ♟ *Geswinije Flachlegerin* – deren Beiname vom Fällen der Bäume und ihren häufigen Siegen im Armdrücken herrührt – und die Hexe ♟ *Quinjina* heißen.

Südliche Dschungel
Auf den Waldinseln und im Regengebirge streben Urwaldriesen wie Alveranspfeiler, Brotfrucht-, Drachenflügel-, Ebenholz-, Elefanten-, Mohagoni- oder Tulpenbaum gen Himmel. Zwischen ihnen wuchern Sträucher, niedrige Bäume und Farne. Rankgewächse überwuchern vieles, Wege gibt es nicht.
Nutze hier das Waldmenschendorf *Heshe-Sha*, geführt von Häuptlingin ♟ *Ca-Mi-Ni*. Die Palmhütte im Wald bewohnt die Schamanin ♟ *Yayu-Tam*.

Südliche Sumpfgebiete
In den Echsensümpfen, dem Mhanadi- oder Mysobdelta, am Loch Harodrôl oder in vergleichbaren Regionen wachsen Mangroven, Palmen, Sumpfzypressen und hochwachsende Riesenschachtelhalme. Diese Wälder wachsen wild, und eine Vielzahl an Schlingpflanzen, Blumen und Rankgewächsen erkämpft sich einen Platz im grünen Dickicht. Auf Wasserflächen wachsen Truggras, Schilf und Wasserpest, die den tückischen Eindruck von festem Boden vermitteln.
Für den Ort kannst du auf das Dschungeldorf zurückgreifen oder die Achazsiedlung *Cha'Uchch'Szzir* verwenden. Die Dorfvorsteherin ist ♟ *Ssitt'Chr* und statt der Hexe lebt die Jägerin ♟ *Xad'Shr'Skar* im Sumpf.

Abenteueransätze
Du kannst die Herausforderungen an die Vorlieben deiner Gruppe anpassen und aus verschiedenen Kreaturen wählen. Die Geister können aggressiv oder friedlich sein, was die Stimmung stark verändert.

Option 1 – Rache der Kräuterfrau
Die Hütte war das Heim einer gutmütigen Krötenhexe, die als Heilerin und Kräuterfrau den Menschen in nahen Dörfern half. Ihr Vertrauter war die Kröte *Quagara*, die meist im nahegelegenen Teich plantschte. Vor einiger Zeit wurde Xandria zu einer kranken Wöchnerin gerufen, der sie trotz ihrer Kräuter und Magie nicht helfen konnte. Deren wütender Mann ♟ *Goswin* stachelte das Dorf zu einem Lynchmob auf, der in den Wald zog und Xandria in ihrer Hütte ebenso erschlug wie Quagara im Teich. Seitdem gehen sie als Blutgeist (siehe Seite **16**) oder Rachegeist (siehe Seite **42**) und Bleiche Kröte (siehe Seite **52**, Werte wie **Regelwerk** Seite **361**) um und verbreiten Angst und Schrecken.
Der Blutgeist will töten und Blut vergießen, während der Rachegeist seinen Mörder, Goswin, tot sehen will. Die Bleiche Kröte jagt Menschen, die den Wald betreten, verschont jedoch andere Spezies. Beide sind vor allem um das Haus und den Teich herum aktiv.
Der Rachegeist ist erlöst, wenn Goswin hingerichtet oder im Wald vor Gericht gestellt und verurteilt wird. Dies dürfte ob der Angriffe der Wesen mit seinem Tod enden. Alternativ müssen die Geister ausgetrieben werden, um Frieden im Wald herzustellen.
Auftraggeber: Hedwige Fallner, Hexen aus dem gleichen Zirkel
Orte: Nord- und Mittelaventurien, Tulamidenlande, Maraskan

Option 2 – Endloses Wachstum
In diesem Fall musste die Hexe samt Vertrautem aus dem Wald fliehen, da die Pflanzen immer mehr wucherten, über jedes natürliche Maß austrieben und sich gegenseitig erdrosselten und entwurzelten. Auch Tiere waren davon betroffen und die Hexe musste mitansehen, wie

ein Rotpüschel regelrecht platzte, als es 15 Junge gebären wollte, von denen einige drei Ohren oder zwei Püschel hatten.
Ursache ist ein Grinvalar (siehe Seite **22**), der Pflanzen und Tiere austreiben und sich vermehren lässt und zu Mutationen führt. Dringen die Helden in diesen Wald ein, greifen Tiere und Pflanzen an, die ob der ungelenkten Kraft aggressiv sind. Zusätzlich können Helden Mutationen wie ein drittes Ohrläppchen, Klauen statt Fingernägeln, Hörner am Kopf oder einen Schwanz am eigenen Leib erfahren.
Die einzige Lösung ist, die Wucherseele am Kern ihrer Macht, dem Baumriesen, auszutreiben. Um die Quelle zu finden, helfen magische oder karmale Analysen oder die Helden kämpfen sich in Richtung der stärkeren Mutationen voran.
Auftraggeber: Xandria, Hedwige Fallner
Orte: alle

Option 3 – Hilfe in der Not
Wenn deine Helden verletzt sind, kann diese Hütte helfen, aus deren Fenster und Tür im Dunkeln ein heimeliger Lichtschein fällt. Ruhen die Helden in oder bei der Hütte, regenerieren sie hervorragend, was an einem Taarnaj (siehe Seite **68**) liegt.
Dabei handelt es sich um ♟ *Xandria*, die nicht loslassen kann, da sie sich um „ihre" Dorfbewohner sorgt. Diese jedoch fürchten das Licht und meiden die Hütte seit dem Tod der Hexe. So kann diese ihre Lebenskraft nicht weitergeben und ist gefangen. Ihr bleibt nur, Reisende zu heilen, die die Legende weitertragen.
Klären die Helden die Dörfler auf und begleiten einen erkrankten Mann zur Hütte, legen die Bewohner ihre Furcht ab – und im nächsten Götterlauf findet Xandria Erlösung, nachdem sie noch einige Bewohner geheilt hat.
Auftraggeber: Zufallsfund, Legenden über den Wald, ein Kranker heuert die Helden an, ihn zum Wald zu bringen, den sie erst finden müssen.
Orte: Nord- und Mittelaventurien, Tulamidenlande, Maraskan, Südliche Dschungel

Option 4 – Gestörte Zwiesprache
In diesem Wald pflegte die Hexe ♟ *Xandria* beziehungsweise die Waldmenschenschamanin ♟ *Yayu-Tam* mit einer Geisterspinne (siehe Seite **56**) oder einem Nipakau (nur Yayu-Tam, siehe Seite **64**) Zwiesprache zu halten. Im Norden ruft die Nivesenschamanin ♟ *Mido* (siehe Seite **96**) hier einen Geisterwolf (siehe Seite **58**).
Seit im See ein Fremder ertrunken ist und zum Irrlicht (siehe Seite **28**) wurde, ist das Wesen in Aufruhr und aggressiv, da das Irrlicht Fremde anlockt. Der Tiergeist greift jeden an, der das Waldstück betritt. Die Helden sollen den Störenfried beseitigen, ohne dem Tiergeist Schaden zuzufügen. Dazu müssen sie sich gegen ihn passiv verteidigen, während sie das Irrlicht austreiben oder vernichten. Sobald es fort ist, benimmt der Tiergeist sich friedlich.
Auftraggeber: Xandria, YaYu-Tam, Mido
Orte: Nord- und Mittelaventurien, Tulamidenlande, Südliche Dschungel

Option 5 – Humor ist, wenn man trotzdem lacht
Auf Maraskan treibt ein Phantrajin (siehe Seite **38**) Schabernack. Sein Wirken konzentriert sich auf Hütte und Lichtung, zwei Orte, an denen Reisende häufig auftauchen. Ob er noch in der ersten, humorvollen oder der zweiten, gefährlichen Phase ist, kannst du selbst festlegen. Seine Gebeine liegen hinter einem Busch am Rand der Lichtung, wo er einem Schlangenbiss erlag und von Insekten weitgehend gefressen wurde.
Auftraggeber: Zufallsfund, Quinjina
Orte: Maraskan

Option 6 – Gefährliche Nacht
Beim Überfall auf die Hütte wurde ein Räuber erschlagen und darüber zum Nachtalp (siehe Seite **34**). Seitdem giert er danach, ins Leben zurückzukehren und raubt dafür Lebenskraft, sodass die Bewohnerin geflohen ist oder von ihm getötet wurde und als Gefesselte Seele (siehe Seite **20**) zurückgeblieben ist, die nun den Nachtalp vernichtet oder gebannt sehen will.
Die Helden müssen den Nachtalp stellen und vernichten oder austreiben, wobei ihnen eventuell die Gefesselte Seele helfen kann.
Auftraggeber: Zufallsfund, Xandria, Hedwige Fallner
Orte: alle

Option 7 – Auf der Suche nach einem Freund
Vor kurzem ist ♟ *Xandria* friedlich entschlafen und als Bilwis (siehe Seite **14**) in der Hütte zurückgeblieben. Sie wünscht sich neue Bewohner, für die sie sorgen kann, doch die Dörfler fürchten das Haus, in dem Wasser bereitsteht, geputzt wird und sich sofort, nachdem man den Raum betritt, die Tür schließt. Sie glauben, das Haus sei verflucht.
Auftraggeber: Bilwis, Hedwige Fallner
Orte: Nord- und Mittelaventurien, Tulamidenlande, Maraskan, Südliche Dschungel

Option 8 – Kopflose Panik
Am toten Baum des Waldes wurde ein Räuber gehängt, der seitdem als Kopfloser Reiter (siehe Seite **30**) sein Unwesen treibt und jeden angreift, der das Waldstück betritt. Deshalb ist ♟ *Xandria* geflohen und die Dörfler fürchten den Wald.
Die Helden müssen den Kopflosen Reiter am toten Baum austreiben oder vernichten, da er sich sonst hierhin zurückzieht. Auf dem Weg dorthin greift er mehrfach aus dem Hinterhalt an.
Auftraggeber: Hedwige Fallner, Xandria
Orte: Nord- und Mittelaventurien, Tulamidenlande

Das Überwasserhaus – ein verfluchter Ruinenkeller

»Niemand bei Verstand baut ein Haus auf trügerischem Grund! Was anderes ist ein Loch im Boden, aus dem unermüdlich Wasser quillt, eh? Trügerisch! Das ist ein Zugang, den man nicht einsehen kann. Ein Einfalltor für das Widernatürliche! Das weiß doch jedes Kind: Bau ein Haus über einem Wasserlauf, und du fängst dir die Ruhelosen ein. Wo das geschrieben steht? Das muss sich niemand aufschreiben, das ist bekannt. Ich muss mir ja auch nicht aufschreiben, dass ich den Göttern Ehrerbietung schulde!«
—Ulan Dinkelkorn, fassungsloser Nachbar des Überwasserhauses, 956 BF

Ob schmucke Kleinstadt, quirliges Stadtviertel oder verschlafenes Kaff, es gibt sie in nahezu jeder Siedlung: Ruinen. Wird ein Haus verlassen und nicht mehr gepflegt, verfällt es zusehends, vor allem dann, wenn es heißt, in der Ruine gehe es um – und genau das trifft auf die Ruine des *Überwasserhauses* mit ihrem verfluchten Keller zu.
Dieses Hauses wurde ehedem über einer ergiebig sprudelnden Quelle erbaut. Davon versprachen sich die Erbauer vor allem Vorteile und schossen die Warnungen, sie würden sich damit ein Portal in die Geisterwelt in den eigenen Keller holen, sorglos in den Wind und sollten es später bitter bereuen.

Verortung

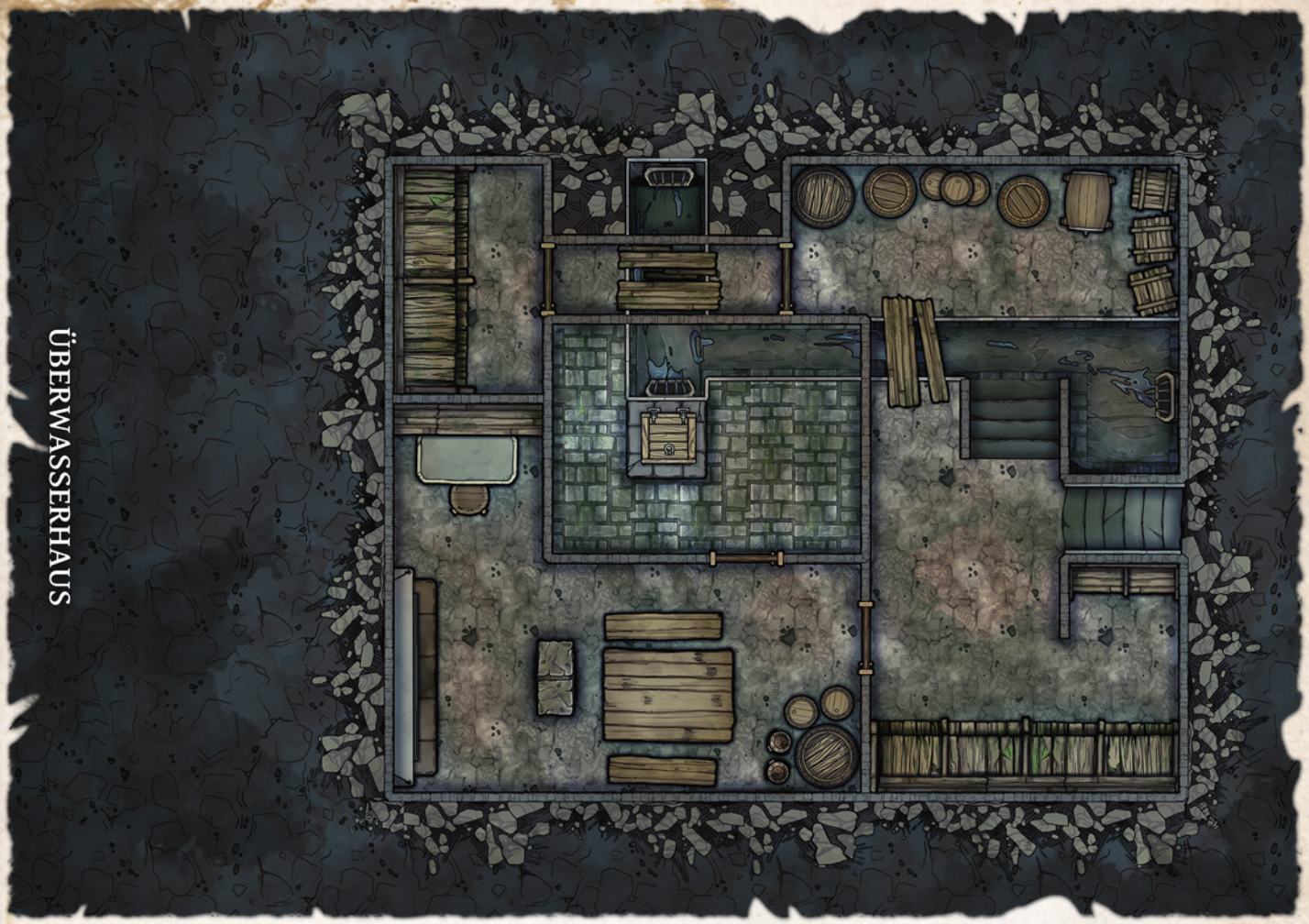
Das Überwasserhaus kann sich in jedem der oben genannten Orte, in nahezu jedem Winkel Nord- und Mittelaventuriens, befinden und im Laufe seiner Geschichte verschiedene Funktionen innegehabt haben. Ob es in einer eher bevölkerungsarmen Gegend oder aber mitten in einem dichtbesiedelten Stadtteil liegt, ist unerheblich. Dem Gemäuer eilt ein Ruf voraus, der in der Gegend bekannt ist – sei es nun in den umgebenden Gassen oder im letzten Dorf, das deine Helden vor der Ankunft im Überwasserhaus durchqueren. Es heißt, die Ruine, vor allem aber ihr Keller, sei nicht geheuer, schlimmer noch: Wer hineingehe, komme nicht wieder heraus.
Im Spiel kann es reizvoll sein, diesen Abenteuerschauplatz inmitten einer geschäftigen Stadt und damit mitten im Leben zu platzieren. Dem Wissen, dass „nur“ Mauern zwischen Entsetzen und Erlösung liegen, haftet bisweilen ein eigener Horror inne.

Die Ruine

Die Beschreibung der Ruine ist bewusst so gehalten, dass du sie leicht in deine Abenteuer einpassen kannst. Heutzutage stehen von dem ehedem soliden Haus nur noch Mauerreste. Balken und Steintrümmer bilden ein unübersichtliches Wirrwarr, hinzu kommen Pflanzen, die sich mit Vorliebe an solchen Orten ansiedeln: Brombeer- und Brennnesselgestrüpp, Schösslinge von Birke, Pappel und Holunder.
Eine Ecke jedoch wirkt seltsam ordentlich, ja nachgerade aufgeräumt, denn sogar die Flora meidet sie. Hier führt eine gut erhaltene Kellerluke mit massiver Holztür in den verfluchten Keller. Es ist eine ungeliebte, aber notwendige Arbeit, diese in Schuss zu halten, darin sind sich alle Nachbarn einig und erneuern ihre kruden, aber wirkungslosen Schutzzeichen regelmäßig. Die Tür ist unverschlossen, denn niemand bei klarem Verstand würde sie freiwillig öffnen.

Allgemein: Der verfluchte Keller

Hinter der Holztür führt eine ausgetretene, steinerne Treppe ins Dunkel. Der gesamte Keller ist unbeleuchtet und kann nur mithilfe mitgebrachter Lichtquellen erhellt werden.
Am Fuß der Treppe schließt sich ein recht geräumiger, weitgehend leerer **Lagerraum** an. Der Boden besteht aus gestampfter Erde. In einer Ecke stehen in einer düsteren Nische mit Spinnweben überzogene Regale.
Zur Linken wird der Raum von einer **Rinne** begrenzt. Sie liegt etwas mehr als einen halben Schritt tiefer als der Fußboden und ist mit Steinplatten ausgelegt sowie eingefasst. Nach oben verbreitert sie sich zu einem Becken, das von einer gemauerten Wand begrenzt wird. Ein etwa menschenkopfgroßer Zulauf mit rostigen Gitterstäben ist bodeneben in die Wand eingelassen, dahinter ist eine verstopfte Rinne zu erkennen. Früher führte die Rinne Wasser, heute deuten nur noch Reste von Algen und Moosen sowie die hellere Färbung des Rinnenbodens und der unteren Hälfte der Einfassung darauf hin. Neben der Eingangstreppe führt eine weitere, kurze Steintreppe zum Rinnenboden.
Morsche Balken dienen als Brücke über die etwa einen Schritt breite Rinne und führen zum **Fass- und Kistenlager**. Die hier lagernden Fässer sind teilweise zerstört und werden inzwischen von Ratten, Mäusen und Spinnen bewohnt. Einige massive Truhen haben die Zeit besser überdauert. Die untere Wand des Fasslagers ist von einer Tür durchbrochen, die schief und aufgequollen im Rahmen hängt. Sie lässt sich mit einer Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* –1 öffnen und führt in einen dunklen, etwa schrittbreiten **Gang**.
Es riecht muffig. Die Wände sind bedeckt mit glitschigem Moos, Algen und Schimmel. Der Gang endet wiederum an einer Tür, die im Rahmen klemmt und sich ebenfalls nur mittels *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* –1 öffnen lässt. Unmittelbar davor liegen weitere verrottende Bretter über einer quer zum Gang verlaufenden Rinne, die der im Lagerraum gleicht. Die Bretter halten nur noch wenig Belastung aus – betritt ein Held sie, brechen sie, sobald es der Dramaturgie deines Abenteuers dienlich ist. Die darunter verlaufende Rinne gleicht der im Lagerraum und endet auf jeder Seite in einem etwa einen Spann hohen und anderthalb Spann breiten Zulauf. Hinter der Tür liegt ein kleiner **Lagerraum** mit zwei wandhohen Regalen voller Spinnweben.
Vom **Lagerraum** führt eine einfach zu öffnende Tür in einen großen **Kellerraum**, der von einer breiten, gemauerten Säule in zwei Teile geteilt wird. Der obere



Keller ist weitgehend leer, der untere wird von einem Kamin in der Wand dominiert und knickt davor in eine Nische mit Tisch und Regalbrettern voller Spinnweben und Nagerkötteln ab. Die rechte Wand des oberen Raums ist von einer Tür durchbrochen. Diese ist recht massiv, lässt sich aber gut öffnen und führt in die **Kühle Kammer**. Entlang der Wände verläuft ein ebenerdiger schmaler Sims, der Fußboden liegt jedoch auf einer Ebene mit der Rinne und ist mit großen, quadratischen Steinplatten ausgelegt.* In den Boden ist eine steinerne Luke mit dickem Eisenring eingelassen. Unter der Luke liegt die inzwischen versiegte Quelle. Dieser Raum ist leer, kühl und mit zunehmendem Aufenthalt sogar so kalt, dass die Atemluft als helle Wolke vor Mund und Nase steht.

Option 1: Wach- oder Grenzstation

Ehedem diente das Überwasserhaus als Wachstation innerhalb einer Stadt, oder auch als isolierte Grenzstation. Im Laufe einer Auseinandersetzung lokaler Adelsfamilien wurde diese überfallen, um einige Gefangene zu befreien und grausame Rache zu nehmen. Drei der ehemaligen Wachleute gehen nun als Gefesselte Seelen (siehe Seite **20**) in der **Gemeinschaftszelle** um. Eine davon ist ein Geisterfresser (siehe Seite **142**), der unterdessen 5 niedere Geister in sich aufgenommen hat. Sie sehen die Bewachung der Gefangenen nach wie vor als ihre Aufgabe an und betrachten die anderen Geister im Keller als eben jene. In der ehemaligen **Folterkammer** wartet ein Blutgeist (siehe Seite **16**). Er verlässt die Kammer, sobald irgendwo im Keller Blut vergossen wird, und manifestiert sich aus der kleinsten Lache. Er ist der Geist der Foltermagd, die ihrer Aufgabe mit ungebührlichem Eifer nachkam und dafür von ihren ehemaligen Opfern grausam zu Tode gefoltert wurde. Ihr Ziel ist es, so viel Blut wie möglich zu vergießen. Mit besonderer Vorliebe liegt sie im **Gang** auf der Lauer, wo sich in der Rinne ihre Überreste befinden. Der Geist blockiert die Türen, um Besucher voneinander zu trennen und diese dann zu töten. In der **Zelle** harrt ein Nachtalp (siehe Seite **34**) aus. Zu seiner Zeit war er ein skrupelloser Mörder, der hier seinem Tod überlassen wurde. Er steht in Konkurrenz zum Blutgeist und mischt sich bisweilen ein, wenn dieser ein Opfer im Gang vor dem Verlies bedrängt.

Erlösung

Die Gefesselten Seelen können erlöst werden, indem sowohl der Blutgeist als auch der Nachtalp mittels HEPTAGRAMMA (siehe Seite **151**) oder Machtvoller Exorzismus (siehe Seite **156**) ausgetrieben werden.

* Auf der Karte ist der Verlauf der Wasserrinne dargestellt. Diese liegt jedoch unter den Fliesen des Fußbodens und ist von oben nicht sofort sichtbar.

Option 2: Badehaus

Dank der Quelle im Haus diente das Gebäude einige Zeit als Badehaus. Die **Kühle Kammer** war eine einzige große Badewanne, in der die Bewohner der Nachbarschaft gerne zusammenkamen, bis sich eines Tages eine verheerende Sturzflut ereignete und im Überwasserhaus ein halbes Dutzend Tote forderte. Im vorderen Bereich der Ruine, dem **Lagerraum**, halten sich drei *Bilwisse* (siehe Seite **14**) auf – Geister der ehemaligen Betreiberfamilie. Sie halten den Raum in Ordnung und wollen dabei nicht gestört werden. Bei Eindringlingen gerieren sie sich wie erzürnte Bilwisse und setzen ihnen mit allerlei unangenehmen Streichen zu. Damit erregen sie die Aufmerksamkeit des Gischtzehrers (siehe Seite **46**) in der **Badekammer**. Dieser lauert möglichen Besuchern mit Vorliebe hier oder im angrenzenden **Gang** auf, die er beide binnen Augenblicken vollständig unter Wasser setzen kann, um seine Opfer zu ersäufen. Im ehemaligen **Ruheraum** gehen zwei Irrlichter (siehe Seite **28**), Geister von ertrunkenen Badegästen, um. Sie locken Eindringlinge in die Badekammer und in den Gang.

Erlösung

Im verstopften Abfluss in der beckenartigen **Aufweitung** liegen die sterblichen Überreste der Betreiberfamilie. Werden diese ordentlich bestattet, sind die drei Bilwisse erlöst. Der Gischtzehrer ist an ein silbernes Medaillon gebunden, das beim Rückgang des Wassers in die Quelle im Boden der Badekammer gezogen wurde, wo es in allerlei schlammigem Unrat zu finden ist. Wird das Medaillon zerstört, ist der Geist erlöst. Die beiden Irrlichter sind Geschwister, deren Lebensaufgabe darin bestand, ihren kranken Vater zu versorgen – diese Information kursiert im Umfeld des Hauses bei älteren Einwohnern. Gelingt es, den Irrlichtern begreiflich zu machen, dass ihr Vater längst verstorben ist, finden auch diese ihren Frieden.

Option 3: Gasthaus mit Brauerei

Während einer kriegerischen Auseinandersetzung wurde das Gasthaus zum Hauptquartier einer der Parteien. Neben Soldaten und ihren Befehlshabern beherbergte es Gefangene und Verletzte. Letztere mussten ungeachtet ihres Zustandes und zur Unterhaltung der Sieger im Keller gegeneinander um ihr Leben kämpfen. Dieser grausame Zeitvertreib hat das Haus geprägt: Opfer, Täter und Gebäude verschmolzen im Strudel katastrophaler Ereignisse miteinander, fielen der gemeinschaftlichen Verdammung anheim und sind seither Mittelpunkt eines Großen Spuks (siehe Seite **24**). Wenn Sterbliche zu einem bestimmten Zeitpunkt die Ruine betreten – zum Beispiel bei Neumond oder in raureifbedeckten Firunsnächten – wiederholen sich die damaligen Ereignisse: Der Keller erscheint in seiner damaligen, gepflegten Form, im **Lagerraum** finden unter höhnischem Gelächter von Soldaten erzwungene Zweikämpfe statt, in denen Gefangene um ihr Leben kämpfen. Im großen **Kellerraum** stapeln sich Verletzte und Sterbende neben großen Braubottichen, und im kleinen **Lagerraum** residiert ein skrupelloser Offizier, der all dies duldet. Das Verhängnis nahm damals in der **Schlafkammer** der Soldaten seinen Lauf, als ein dem Tode nahes Mädchen mit letzter Kraft drei schlafende Peiniger ermordete, ehe es selbst verstarb. In der Folge begehrten auch die anderen Gefangenen auf und es schloss sich ein bestialisches Gemetzel erst im Keller, dann im Lagerraum an. Für Stunden wogte es hin und her, bis auch der letzte sich hier aufhaltende Mensch in seinem Blut lag.

Im Lauf des Spuks greift das Haus selbst in den Konflikt ein: Jäh aus der **Quelle** aufsteigendes Wasser ertränkt Gestürzte, die Wände im **Gang** bewegen sich aufeinander zu und zerquetschen alles darin Befindliche, die zu diesem Zeitpunkt prall gefüllten Kellerregale fallen im ungünstigsten Augenblick um, Türen verschwinden, der Kamin im Kellerraum setzt alles um ihn herum in Brand, die Braubottiche ergießen kochende Maische über alles – und dergleichen mehr.

Erlösung

Das wiederkehrende Spektakel zu beenden ist eine komplexe Aufgabe. Helden können die Ereignisse durch geschicktes Agieren beeinflussen. Einzelne Bewacher verspüren Skrupel und lassen sich dazu bewegen, die grausamen Zweikämpfe zu beenden. Das dem Tode nahe Mädchen kann durch Zureden von seinem Vorhaben abgebracht werden. Genaues Beobachten ergibt, dass vor allem der skrupellose Offizier für die Zustände verantwortlich ist. Die Geister von Gefangenen und Wärtern hinter sich zu vereinen und den Offizier zur Rechenschaft zu ziehen, ist eine Möglichkeit, den Spuk zu beenden. Dauerhaft kann der Frieden dieses Ortes aber nur durch den Segen eines Totengottes herbeigeführt werden.

Die Garbenbringerin – ein geisterhaftes Schiffswrack

»Es ist bekannt, dass Verstorbene durch den unerfüllten Wunsch, eine wichtige Aufgabe zu erfüllen, an den Ort ihres (unerwarteten, gewaltsamen) Todes gebunden werden und nicht in Borons Reich gelangen. Was aber, wenn sie durch dämonische Macht auf einem Schiff ihr Leben verlieren? Dies dürfte der Hintergrund solcher Schauersagen wie jener von der ›Garbenbringerin in der Blutigen See‹ sein. Diese Dreimastkaravelle wurde in den frühen Tagen der borbaradianischen Invasion, im Jahr 1020 BF, angeblich von einem vielgehörnten Sturmdämon direkt in die 7. Sphäre gerissen, mitsamt ihrer unglücklichen Besatzung. Ihre für die Inselgruppe der Efferdstränen im Golf von Perricum gedachte Kornladung erreichte nie ihr Ziel. In stürmischen, mondlosen Nächten jedoch soll das von den Geistern der Mannschaft gesteuerte Wrack gelegentlich wieder in die 3. Sphäre zurückkehren, um zeitweise der niederhöllischen Pein zu entfliehen, die die Seelen erleiden. Wohl dem Schiff, das die Garbenbringerin frühzeitig sichtet, erkennt, worum es sich dabei handelt, und rechtzeitig einen Ausweichkurs einschlägt!«
—aus ›Phantome des Gestern‹, Kusliker Edition, 1040 BF

Neben Unwettern, Piraten und Seeungeheuern ist die Begegnung mit einem Geisterschiff die größte Furcht aller seefahrenden Aventurier. Damit sind nicht einfach verlassen auf dem Meer treibende Schiffe gemeint, sondern solche, auf denen die Geister ihrer Besatzung umgehen (oder Schlimmeres).
Ihr Aussehen und die Begleitumstände ihres Erscheinens sind unterschiedlich. Da gibt es scheinbar von den Jahren unbeeinträchtigte Schiffe, die am helllichten Tag aus vor Hitze flirrender Luft erscheinen. Mehr den gängigen Erwartungen entsprechen jedoch halb verrottete Wracks, die erkennbar nur durch übernatürliches Wirken über Wasser gehalten werden, vielleicht gar über den Wellen schweben. Ihre Ankunft wird oft von dichtem Nebel, unheimlichen Lichtern und gespenstischen Klagelauten angekündigt und erfolgt häufig bei Nacht.
Geisterschiffe können auf diejenigen, denen sie begegnen, schädliche Wirkung haben, ohne direkt anzugreifen. Überlebende solcher Ereignisse berichten beispielsweise von wilden, magischen Effekten wie rasend schneller Holzfäule, Krankheiten, Rost und Ungeziefer, verderbendem Proviant und Wasser an Bord, Wahnvorstellungen der Besatzung, in Sprüngen oder gar rückwärts verlaufender Zeit.

Die Garbenbringerin

Die Sage vom *Fliegenden Bornländer* ist an vielen Küsten bekannt, auch die Namen anderer verfluchter Schiffe und Kapitäne. Von der *Garbenbringerin* und ihrer ruhelosen Besatzung erzählt man sich hingegen nur in den Hafenorten der Blutigen See. Gemein hat dieses Geisterschiff jedoch mit anderen, dass ein Fluch oder Unglück es und seine Besatzung wiederkehren lässt.
Bei dem darpatischen Kornschiff handelte es sich um eine vergleichsweise behäbige, dreimastige Karavelle. Während der borbaradianischen Invasion wurde sie durch einen dämonischen Sturm (vermittelt durch den achtgehörnten Dämon Arjunoor) nicht nur versenkt, sondern in die 7. Sphäre gerissen. Weil die Besatzung keinen Frieden findet, taucht das treibende Wrack sporadisch wieder auf See auf und begegnet der auf dem Meer reisenden Heldengruppe.
Entweder aus eigenem Antrieb oder auf Anweisung ihres Kapitäns (siehe Seite **133**) durchsuchen die Helden das treibende Wrack – nach Schätzen oder nach Werkzeug, um ihr eigenes, leckgeschlagenes Schiff zu reparieren. Dabei treffen sie auf die manifestierten Geister (Gefesselte Seelen, siehe Seite **20**) der Mannschaft und erfahren von einer Möglichkeit, diese zu erlösen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kränklich scheint eine schmale Mondsichel durch dahinrasende Wolken. Das wenige Licht des Madamals fällt auf das unruhige Meer, das der starke Wind zu gischtgekrönten Wellen aufpeitscht. In einem Wellental sichtet ihr unvermittelt ein bauchiges Frachtschiff mit drei oben gesplitterten Masten. Soweit noch vorhanden, blähen sich zerfetzte Rahsegel im Wind. Das Schiff liegt tief im Wasser, die Wellen reichen bis knapp unter mehrere gähnende Löcher im Rumpf. Erstaunlich, dass die Karavelle noch über Wasser ist. Die Reling ist an vielen Stellen geborsten oder gar nicht mehr vorhanden. Auf dem Achterdeck ragt das Steuerruder empor und wird vom Wellengang hin und her geworfen. Etwas hängt daran. Als euer eigenes Schiff näher an das treibende Wrack herankommt, erkennt ihr: Ein halb skelettierter Leichnam ist dort festgekettet.

Verortung
Name, Typ, Fracht, Heimat- und Zielhafen des Schiffs lassen sich nach Bedarf anpassen. Selbst die Änderung des Meeresgebiets, in dem es angetroffen werden kann, ist möglich. Sinnvoll wäre aber, dass die Seefahrernation, die es gebaut hat und aus der die Besatzung stammte, zur mittelländisch-zwölfgöttergläubigen Kultur gehört (was indes auch Al'Anfa und weitere südliche Länder einschließt).

Atmosphäre
Um die passende Stimmung für ein Geisterschiff zu schaffen, bietet sich eine schmale Mondsichel an, die nur wenig Licht spendet. Treibende Wolken sorgen für wechselnde Helligkeit. Zudem könnte die *Garbenbringerin* aus einer Nebelbank auftauchen. Alternativ entdeckt der Ausguck das treibende Wrack, und Nebel wallt erst auf, wenn das Schiff der Helden längsseits geht. Schlechte Sicht, verbunden mit einem unruhigen Wellengang, der mit der Seefahrt wenig vertrauten Charakteren zusetzt, schafft bei den Spielern Unsicherheit.

An Deck

An Bord der *Garbenbringerin* ist es unheimlich still. Abgesehen von gluckerndem Wasser im Schiffsbauch, mit dem Wellengang knarzenden Planken und gelegentlichem Schlagen der Segelfetzen ist nichts zu hören. Alle Geräusche, auch die Gespräche der Helden, klingen merkwürdig gedämpft.

Die Erkundung des Decks erbringt, dass Sturm und Wellen schon lange alle beweglichen Dinge – und wohl auch die einstige Besatzung – über Bord gerissen haben. Lediglich der teils skelettierte, teils von Salz und Sonne mumifizierte Leichnam am Ruder ist noch da: Die Ketten sind aus Stahl und rosten nicht. Als Schreckeffekt könnte sich der Tote später zu bewegen beginnen, wenn die Geister der Besatzung aktiv werden. Bei ihm handelt es sich um Kapitän ☠ *Binshold Novkorener* (siehe rechts).

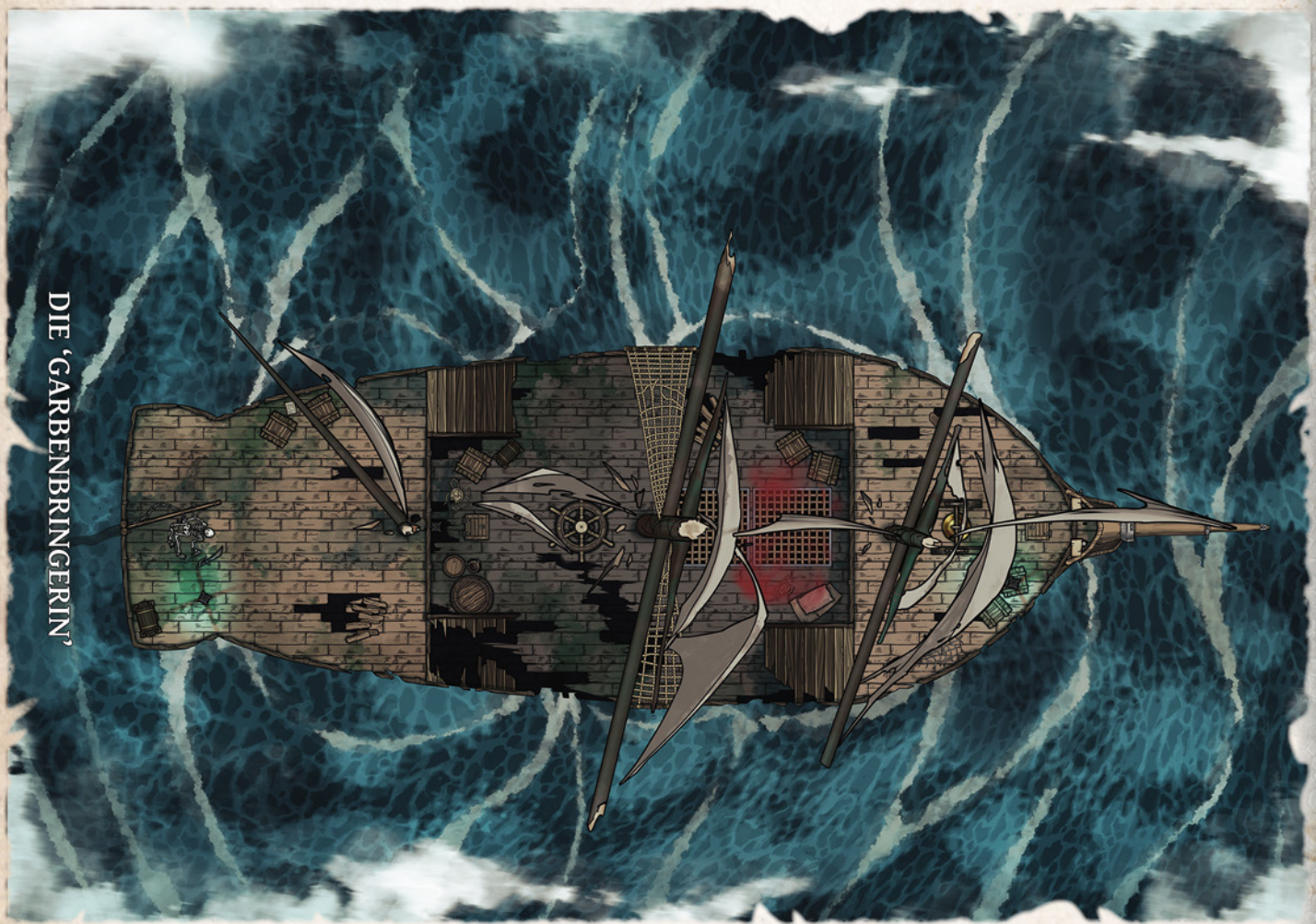
Unter Deck

Auch dort ist alles verschwunden, was nicht festgekettet oder -genagelt war. Alle beweglichen Gegenstände wurden durch eines der zahlreichen Löcher im Rumpf gespült. Die Ladung des Schiffs – zwei Dutzend Quader Getreide in Säcken – ist zu einer stinkenden, schwarzen Masse verfault, die einen großen Teil des vom Bug bis fast zum Heck durchgehenden Frachtraums bedeckt. Von Hängematten entlang der Wände finden sich nur noch rostige Haken und verrottete Taureste.

In der Bilge steht bis knapp unter der Decke schwarzes, öliges Wasser. Darin manifestieren sich zu einem passenden Zeitpunkt die Gefesselten Seelen der Seeleute und steigen durch den Frachtraum empor aufs Deck, um die Helden anzugreifen oder um ihre Erlösung zu flehen.

Kabine des Kapitäns

Im Heck des Schiffs liegt der einzige abgetrennte Raum, einst die Unterkunft des Kapitäns ☠ *Binshold Novkorener*. Nach vielen Jahren, die das Schiff dritt- und siebtsphärischen Gewalten ausgesetzt war, finden sich im gesamten Raum, im Kartenschrank und dem Buchspind keine Unterlagen oder beweglichen Einrichtungsgegenstände mehr. Lediglich im fest verschlossenen, am Boden festgeschraubten Sekretär ist in einem wasserfesten Öltuch noch das Logbuch der letzten Fahrt der *Garbenbringerin* zu finden, das auch über die (längst verdorbene) Fracht des Seglers und seinen Zielhafen Auskunft gibt.



DIE ‘GARBENBRINGERIN’

Die letzten Sätze von Kapitän Novkorener lauten: „Schiff gerät auf halber Strecke zu den Efferdstränen in schwere See. Vom Kurs abgekommen, Position nicht mehr zu bestimmen. Sturm von underischer Wut zieht auf. Möge Efferd unserer Seelen gnädig sein. Löse Steuerfrau am Ruder ab.“



Was umgeht

Das Grundkonzept des Abenteuerschauplatzes geht davon aus, dass mit dem Schiff die ruhelosen Seelen der unglücklichen Besatzung der *Garbenbringerin* zeitweise von der 7. in die 3. Sphäre zurückkehren. Es handelt sich dabei also um körperlose Geister, nicht etwa um Untote, die unter dem Befehl eines Verfluchten Kapitäns stehen (siehe **Aventurisches Nekromanthäum** Seite **84**).

Eine alternative Idee wäre, dass das Schiff bei seiner Rückkehr aus der 7. Sphäre etwas Böses mitbringt. Dies könnten Quallengeister sein (siehe Seite **66**), rachsüchtige Geisterpiraten, die allen Seeleuten nach dem Leben trachten, ein Gestaltwandler, der sich „retten“ lässt und dann nach und nach die Besatzung des Schiffs der Helden dezimiert, oder gar der achtgehörnte Arjunoor selbst (siehe **Aventurisches Pandämonium II** Seite **68**), der einst die *Garbenbringerin* versenkt hat und sie nun als Köder verwendet, um weitere Seeleute ins Verderben zu stürzen.

Auch weitere Arten von Geistern passen zum Schauplatz und können eigene Aspekte in die Begegnung einbringen, beispielsweise Sturmseelen (siehe Seite **46**), Sogstrudel (siehe Seite **70**) oder ein verirrter Phantrajin (siehe Seite **38**). Denkbar ist zudem, dass das Schiff Teil eines Großen Spuks (siehe Seite **24**) ist.

Warum an Bord gehen?

Erfahrene Spieler (und Helden) gehen vermutlich davon aus, dass es sicherer sei, dem ohne Mannschaft treibenden Schiff auszuweichen und davonzusegeln. Daher ist eine zwingende Motivation erforderlich, dessen ungeachtet an Bord zu gehen und das Geisterwrack zu durchsuchen.

Der anhaltende Sturm, der die *Garbenbringerin* und das Schiff der Gruppe immer weiter vom Kurs abbringt, könnte genügen. Drängender wäre ein Leck, das nicht mit Bordmitteln abgedichtet werden kann, sondern nur mit Werkzeugen und Holz, das möglicherweise auf der treibenden Karavelle zu finden ist (in diesem Fall wäre doch nicht alles fortgespült worden).

Noch dramatischer ist die Szene, wenn die *Garbenbringerin* auf unerklärliche Weise in der Nähe des Schiffes der Helden bleibt, das ihr nicht davonsegeln kann, und das Geisterschiff einen verderblichen Einfluss ausübt: Nahrung und Wasser werden schlecht, Krankheiten treten auf, Rost und Holzfäule breiten sich aus. Dann müssen die Helden etwas unternehmen. Denn, so sehen es die Seeleute, diese sind am ehesten entbehrlich und haben das Unheil vielleicht gar angezogen. Wer weiß, ob die Mannschaft nicht sogar überlegt, die Helden über Bord zu werfen, „um die Geister zu besänftigen“?

Wenn Habgier ein Antrieb für die Gruppe ist, könnte ihr Kapitän sie auf das andere Schiff schicken: Alles, was sie auf dem herrenlosen Wrack fänden, dürften sie behalten.

Was zu tun ist

Wichtig ist, dass die Spieler bei der Durchsuchung erfahren, warum sich das Geisterschiff manifestiert und wie sie die Mannschaft erlösen können. Der Fund des Logbuchs und der Frachtpapiere in der Kapitänskajüte sind dabei zentral, die Konfrontation mit den Geistern ein Höhepunkt: Die Helden könnten eine gespenstische Wiederholung der Versenkung der *Garbenbringerin* mitansehen (in die sie nicht eingreifen können), oder aber die unglücklichen Seelen bitten sie direkt um Hilfe. Diese Begegnung erfordert von den Helden Mut sowie die Überwindung von Aberglauben und Totenangst.

Der Weg zur Erlösung könnte klassisch sein, eine Ladung Getreide in den ursprünglichen Zielhafen der *Garbenbringerin* auf den Efferdstränen zu transportieren. Dabei könnten die Helden die Unterstützung eines Perainetempels oder wohlhabenden Gönners benötigen: Eine Getreideladung von 20 Quadern (200 Sack) kostet mindestens 200 Dukaten – den Transport nicht eingerechnet. Das könnte ein ganz eigenes Abenteuer ergeben. Vielleicht überlässt Kapitän Novkorener den Helden eine Schatzkarte, um die Kosten zu decken?

Denkbar ist, dass die Helden dem Kapitän versprechen, den Dämon zu exorzieren, der die Karavelle ins Unglück gerissen hat, oder in einem Efferdtempel eine Messe für die Mannschaft lesen zu lassen, damit diese Frieden finden kann. Im einfachsten Fall könnte die Vernichtung beziehungsweise Vertreibung des oder der unheilvollen Wesen (siehe **Was umgeht**) bewirken, dass die *Garbenbringerin* endlich in ihrem nassen Grab am Meeresgrund bleibt.

Kombinationen dieser Lösungsansätze sind natürlich möglich – abhängig davon, wie schwierig es die Meisterin ihrer Gruppe machen möchte. Wenn die Helden etwas versprechen, aber von ihrem Weg abkommen, eine Lösung zu finden, müssen sie damit rechnen, immer wieder auf die *Garbenbringerin* und ihre Geisterbesatzung zu treffen – was ihnen den Ruf einbringen wird, verflucht zu sein. Eine Zerstörung des Geisterschiffs durch Feuer oder Versenkung sollte hingegen in keinem Fall dauerhaft wirksam sein.

HERBEIRUFUNG VON GEISTERN



Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex *Beschwörung*.
Ähnlich wie das Beschwören von Elementaren und Dämonen funktioniert das Herbeirufen von Geistern. Die größten Unterschiede liegen darin, dass Geister nicht aus einer anderen Sphäre erscheinen, sondern schon in der 3. Sphäre verweilen, und darin, dass sie sich nicht einfach beherrschen lassen, sondern das, was sie zu leisten bereit sind, auf die Redegewandtheit des Zauberers ankommen lassen.
Schamanen können hingegen mittels karmaler Kräfte Geister aus der 4. Sphäre beschwören, wobei regeltechnisch kein Unterschied zur magischen Herbeirufung besteht.

Rituale und Zeremonien zur Herbeirufung eines Geistes aus der 3. Sphäre rufen für gewöhnlich einen zufälligen Geist der passenden Mächtigkeit aus der näheren Umgebung herbei. Nach Meisterentscheid können besondere Paraphernalia erlauben, einen ganz bestimmten Verstorbenen anzurufen. Dies wird vor allem von Schamanen mit der Zeremonie Rat der Ahnen praktiziert.

Die Formeln zur Herbeirufung von Geistern

Für das magische Herbeirufen von Geistern, die sich in der 3. Sphäre aufhalten, gibt es verschiedene Formeln, die aufeinander aufbauen: GEISTERESSENZ, GEISTERRUF und GEISTERBESCHWÖRUNG.
GEISTERESSENZ ist die simpelste Formel und ruft nur eine Handvoll geisterhafte Essenz herbei, aber keinen echten Geist. Meist handelt es sich bei der Essenz um durchscheinende Spinnweben, Graberde oder schattenhafte Dunkelheit. Diese Formel dient vor allem zu Übungszwecken, ohne dass der Zauberer sich gleich einem echten Geist stellen muss.
Schon deutlich mächtiger ist das Ritual GEISTERRUF, mit dem ein Zauberer einen niederen Geist herbeirufen kann. Niedere Geister sind zwar nicht sonderlich mächtig, aber sie verfügen über übernatürliche Kräfte, was sie zu wertvollen Verbündeten machen kann.
Das Ritual GEISTERBESCHWÖRUNG ruft einen mittleren Geist herbei, dessen Kräfte schon deutlich stärker als die eines niederen Geistes sind. Noch einmal deutlich mächtigere hohe Geister können auf magischem Wege nicht herbeigerufen werden.
Schamanen verwenden die Zeremonie Rat der Ahnen, um niedere, mittlere und hohe Geister aus der 4. Sphäre zu beschwören oder Geister aus der 3. Sphäre herbeizurufen.

Die Herbeirufung

1. Die Vorbereitung
Die Vorbereitung zur Herbeirufung beginnen mit den Vorbereitungen des nötigen Rituals. Bei Geistern legt der Zauberer meistens einen Kreis aus Kreide, Farbe oder gar Blut an, stellt Kerzen auf usw.

2. Das Wirken der Formel
Die eigentliche Herbeirufung wird durch das Wirken des entsprechenden Rituals durchgeführt. Die Fertigkeitsprobe wird zusätzlich um die Anrufungsschwierigkeit des Wesens erschwert. Die Anrufungsschwierigkeit ist eine Maßgabe dafür, wie schwer der Geist zu beschwören ist, sie hängt unter anderem von der Mächtigkeit des Geistes sowie seiner Größenkategorie ab. Niedere Geister müssen dabei nicht zwangsläufig klein sein, und auch mittlere und hohe Geister können durchaus in der Größenkategorie *winzig* auftreten. Weitere Modifikatoren sind bei der allgemeinen Beschreibung von Ritualen zu finden. Die Modifikatoren sind kumulativ.

Größenkategorie des Geistes	Modifikator der Anrufungsschwierigkeit
Winzig	+2
Klein	+1
Mittel	+/−0
Groß	−2
Riesig	−4

3a. Das Gelingen der Probe
Der Zauberer kann entscheiden, QS der erfolgreichen Probe dazu zu nutzen, dem gerufenen Wesen besondere Wesensfähigkeiten zu verleihen oder seine Werte (nach der untenstehenden Tabelle) zu verbessern. Diese Verbesserungen werden von den QS für Bitten, die das Wesen ausführen wird, abgezogen. Statt für Bitten kann man QS auch für eine Verbesserung des beschworenen Wesens aus folgender Tabelle ausgeben. Jede Verbesserung kann nur einmal gewählt werden

3b. Das Misslingen der Probe
Wenn das Ritual misslingt, dann kostet es den Zauberer, wie bei jedem Zauber, die Hälfte der AsP.

Verbesserungen im Detail

Art	Modifikator
Attributsverbesserung	+2 auf alle körperlichen Eigenschaften
Offensive Verbesserung	+2 AT, +2 TP
Defensive Verbesserung	+2 PA, +2 RS
Höhere Lebensenergie	+10 LeP
Schnelligkeitsverbesserung	+2 GS, +2 AW
Magische Verbesserung	FW aller beherrschten Zauber um 4 erhöht
Resistenzverbesserung	SK und ZK verbessern sich um 2, Angriffe mit magischen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der RS verrechnet.

4. Die Bitten
Erscheint das Wesen bei einer gelungenen Probe, ist es prinzipiell bereit, Bitten zu erfüllen. Die Zahl dieser Bitten ist jedoch begrenzt. Jedes Wesen muss mindestens eine Bitte erfüllen. Für jede QS bei der Herbeirufung kann das Wesen eine zusätzliche Bitte erfüllen. Zudem kostet das Verbleiben ebenfalls Bitten: Bei jedem Sonnenaufgang geht daher eine verbliebene Bitte verloren. Sind alle Bitten verbraucht, verschwindet das Wesen dahin, wo es herkam. Es gibt Wesen, die nicht alle Arten von Bitten ausführen, dies ist dann aber bei dem jeweiligen Wesen vermerkt. Der Zauberer kann jederzeit mit 1 freien Aktion eine Bitte abbrechen lassen. Das Wesen selbst folgt dem Zauberer auch ohne Bitte automatisch und bleibt in Rufreichweite, solange es sich vom Ort der Herbeirufung wegbewegen kann.

5. Der Bittsteller
Der Zauberer muss, anders als bei Dämonen und Elementaren, das Wesen bitten. Dazu ist eine Probe auf *Überreden* notwendig. Die Probe ist bei niederen Geistern um –2 erschwert, bei mittleren um –4 und bei hohen sogar um –6. Nach Maßgabe der Meisterin können weitere Modifikatoren hinzukommen. Pro Bitte, die der Zauberer zusätzlich investiert, kann er eine Erleichterung von +1 erhalten. Misslingt die Probe, so sinkt die Anzahl der Bitten um 1. Der Zauberer kann dem Wesen die gleiche Bitte nicht zweimal stellen.

Bitten für herbeigerufene Wesen

Geister können über ganz unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Nicht jeder Geist ist für jede Art von Bitte geeignet. Beispielsweise sind nur solche Geister zu körperlicher Arbeit fähig, die auch dazu in der Lage sind, Einfluss auf physische Objekte zu nehmen.

Arbeit
Das Wesen führt im Rahmen seiner geistigen und körperlichen Möglichkeiten bis zum nächsten Sonnenaufgang eine einfache Arbeit aus, z. B. Gegenstände oder Personen von einem Ort zum anderen zu tragen. Dies kann auch den Transport des Herbeirufers beinhalten.

Beratung
Das Wesen berät den Zauberer im Rahmen seiner geistigen Möglichkeiten. Dies kann ein militärischer Ratschlag, eine Partie Boltan oder die Hilfe bei einem Rätsel sein. Geister sind nicht allwissend und verfügen maximal über ihr Wissen zu Lebzeiten und die Erinnerungen, die sie anschließend als Geist gewonnen haben – möglicherweise jedoch lückenhaft und unvollständig.

Fähigkeit benutzen
Das Wesen verwendet eine seiner Fähigkeiten oder einen von ihm beherrschten Zauber.

Kampf
Das Wesen greift ein einzelnes Ziel an. Es kann dabei die Mittel seiner Wahl einsetzen, wenn nichts anderes erbeten wurde. Wenn es von anderen Gegnern angegriffen wird, wird sich das Wesen verteidigen. Soll es mehrere Gegner angreifen, verbraucht das alle Bitten (mindestens 2). Spätestens nach 1 Stunde hört das Wesen auf zu kämpfen. Das Wesen bewegt sich dabei nicht mehr als 100 Schritt vom Ort des Kampfes weg. Eine Verfolgung eines Gegners außerhalb dieser Distanz kostet 1 weitere Bitte pro angefangenen 200 Schritt.

Spionage
Das Wesen verfolgt und beobachtet ein vom Herbeirufer gewähltes Ziel. Nach einer vom Herbeirufer festgelegten Zeit kehrt es zu ihm zurück und erstattet ihm Bericht. Die Spionage wird nicht länger als 1 Tag pro Bitte ausgeführt.

Suche
Das Wesen macht ein Objekt oder eine Person ausfindig, die dem Herbeirufer persönlich bekannt ist. Je nach Distanz kann die Dauer der Suche stark variieren. Auch ein gutes Versteck und unübersichtliches Terrain verlängern sie. Ein fliegendes Wesen kann einen Bereich von 2 Rechtmeilen in etwa 1 Stunde absuchen. Danach ist eine neue Bitte fällig.

Wache
Das Wesen bewacht ein Objekt oder eine Person. Wird das Objekt von Unbefugten angefasst oder die Person angegriffen, schützt das Wesen sein Ziel mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln. Die Wache dauert maximal 1 Tag. Durch Wache werden alle Dienste verbraucht. Der Wachdienst des Wesens endet nach dem ersten Kampf.

Wesensfähigkeiten



Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex *Beschwörung*. Neben den Verbesserungen, mit denen man Wesen bei der Herbeirufung oder bei der Erschaffung ausstatten kann, ist es einem Zauberer weiterhin möglich, seine erzielten QS in zusätzliche Fähigkeiten für das Wesen zu investieren. Diese Fähigkeiten müssen beim gleichen Schritt wie die Verbesserungen verliehen werden. Die eingesetzten QS können dann nicht mehr für Verbesserungen oder Loyalitätssteigerung eingesetzt werden. Nicht alle Wesensfähigkeiten können allen Arten von Wesen verliehen werden.

Ausweichen in den Limbus

Das Wesen kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Sein VW erhöht sich auf 19. Es taucht am Ende der KR bei einem seiner Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auf. Es gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite **238**). Die Vorteilhafte Position endet am Ende der KR. Es kann sich auch dafür entscheiden, an einem Ort, der bis zu 50 Meilen entfernt liegt, wiederaufzutauchen. Diese Fähigkeit kann pro 24 Stunden 3 x eingesetzt werden.

Wir haben hier auch andere Wesenheiten außer Geistern aufgeführt, die die Fähigkeit nutzen können.

Wesen: Dämonen, Elementare, Feen, Geister
Kosten: –3 QS

Immunität gegen kritische Treffer

Gegen das Wesen sind keine kritischen Treffer möglich. Der Körperbau oder die Art des Wesens lassen solche Treffer einfach nicht zu. Ein kritischer Treffer wird wie ein normaler Treffer behandelt, die Halbierung der Verteidigung kommt dennoch zum Tragen.
Wesen: alle
Kosten: –1 QS

Präsenz

Wenn das Wesen getötet wird und seinen letzten LeP verliert, taucht es nach 1W6+1 Tagen wieder dort auf, wo es vernichtet wurde. Falls es noch Dienste für den Herbeirufer hat, gingen diese während der Abwesenheit des Wesens nicht verloren. Die LeP (und ggf. die AsP) des Wesens sind bei seiner Rückkehr wieder halbvoll (oder haben im Fall von AsP den gleichen Wert wie bei der Vernichtung, sofern dieser höher lag).
Wesen: Dämonen, Elementare, Geister
Kosten: –4 QS

Regeneration I-II

Das Wesen regeneriert pro KR 1W6 LeP pro Stufe der Fähigkeit. Die Regeneration findet immer am Ende einer KR statt.
Wesen: alle
Kosten: –2 QS bei Stufe I, –4 QS bei Stufe II

Resistenz gegen göttliches Wirken

Liturgien sind gegen das Wesen um –2 erschwert.
Wesen: alle
Kosten: –2 QS

Schreckgestalt I-III

Das Wesen verfügt über die Fähigkeit, ggf. Panik auszulösen (siehe **Aventurisches Kompendium II** Seite **23**). Bei der entsprechenden 1W6-Probe wird die SK bei Stufe II dieser Fähigkeit um 1 Punkt gesenkt, bei Stufe III sogar um 2 Punkte. Spielst du ohne diese Fokusregel, verursacht das Wesen den Nachteil *Angst vor dem Wesen* auf der Stufe der Eigenschaft bei allen Kulturschaffenden, die es wahrnehmen.
Wesen: alle
Kosten: –1 QS pro Stufe

Tarnung

Das Wesen ist in der Lage, sich so gut zu tarnen, dass es eine Erleichterung von +2 auf Proben auf *Verbergen* erhält.
Wesen: alle
Kosten: –1 QS

Verbindung zum Beschwörer/ Erschaffer

Das Wesen teilt alle seine Sinneseindrücke mit dem Beschwörer oder Erschaffer. Er kann z. B. sehen und riechen, was das Wesen sieht und riecht. Den Einsatz dieser Verbindung kann der Beschwörer oder Erschaffer jederzeit mit 1 freien Aktion willentlich herbeiführen und wieder beenden.
Wesen: alle
Kosten: –1 QS pro 10 Meilen, die die Verbindung halten soll

Zusätzliche Aktionen

Das Wesen bekommt 1 zusätzliche Aktion, die es für einen Angriff benutzen kann.
Wesen: alle
Kosten: –3 QS



Rudelherbeirufung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex *Beschwörung*.

Geisterrufer können manche Geister in größerer Anzahl herbeirufen. Es ist möglich, bei einem einzigen Ritual mehr als nur einen Geist der gleichen Art herbeizurufen. Allerdings gelten dafür einige besondere Regeln.

- Der Zauberer benötigt zum Herbeirufen die Sonderfertigkeit *Rudelbeschwörung* für die passende Mächtigkeit des Geistes (siehe Seite **140**).
- Es können immer nur Geister der gleichen Art als Rudel herbeigerufen werden.
- Die Probe einer Rudelbeschwörung ist um –2/–4/–6/usw. für 2/3/4/usw. zeitgleich gerufene Geister erschwert.
- Sollte die Probe misslingen, wird keiner der Geister gerufen.
- Wesensverbesserungen gelten für alle so gerufenen Geister gleichzeitig.
- Sollten die Geister über die Fähigkeit *Rudelgeist* verfügen, sind die Erschwernisse der Rudelbeschwörung halbiert.
- Die Kosten für die Herbeirufung berechnen sich aus den Kosten der mehrfachen Anwendung des Rituals, sodass es oftmals notwendig ist, einen Beschwörerzirkel zu nutzen oder große Mengen von Astralenergie zur Verfügung zu haben.
- Schamanen benötigen keine Sonderfertigkeit, um mehrere Geister auf einmal herbeizurufen und erfahren dabei keine Erschwernis auf die Probe der Zeremonie. Stattdessen müssen sie eine Liturgieerweiterung beherrschen (siehe Seite **157**).

Beschwörerzirkel

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex *Beschwörung*.

Geister herbeizurufen ist eine anstrengende und kräftezehrende Tätigkeit. Deshalb sind viele Beschwörer sich des Vorteils eines Beschwörerzirkels bewusst. Mit einem Beschwörerzirkel kann man die astralen Kosten zur Herbeirufung von Geistern aufteilen.

- Einer der Beschwörer muss der Hauptbeschwörer sein. Er ist derjenige, der die Probe für das Herbeirufen des Geistes ablegt. Nur seine Eigenschaftswerte und sein FW kommen dabei zum Einsatz.
- Der Hauptbeschwörer benötigt die magische Sonderfertigkeit *Zirkelmeister (Geister)*.
- Der Hauptbeschwörer kann bis zu 7 Zauberer der gleichen Tradition bei dem Ritual mitwirken lassen.
- Die AsP-Kosten verteilen sich gleichmäßig auf die Zirkelmitglieder, wenn sie gemeinsam das Ritual vollführen. Lassen sich die AsP-Kosten nicht gleichmäßig aufteilen, muss der Hauptbeschwörer den Überschuss der Kosten tragen.
- Jeder Zauberer, der das Ritual nicht beherrscht, erschwert die Probe des Hauptbeschwörers um –1.

Bindung von Geistern

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex *Beschwörung*.

Geister lassen sich an eine Person oder an einen Gegenstand binden (die Bindung an eine Person ist keine „Besessenheit“, sondern nur eine Verankerung). Der Vorteil eines gebundenen Geistes ist, dass Bitten nicht mehr durch verstreichende Zeit verloren gehen und der Geist anderen Personen, nicht nur dem Herbeirufer, Bitten gewährt. Außerdem können Geister so vom Ort ihres Todes wegtransportiert werden, an den sie wieder zurückkehren, wenn die Bindung erlischt.

Für die Bindung eines Geistes ist die magische Sonderfertigkeit *Bindung (Geister)* notwendig (siehe Seite **154**). Einen Geist an eine Person oder einen Gegenstand zu binden, erfordert eine Probe auf *Willenskraft*, die um die Anrufungsschwierigkeit erschwert ist, modifiziert um zusätzlich –1/–2/–3 bei niederen/mittleren/hohen Geistern.

Gelingt die Bindung, kann die Person, an die der Geist gebunden wurde, bzw. jeder, der den Gegenstand berührt, an den der Geist gebunden ist, Bitten an ihn richten. Es stehen so viele Bitten zur Verfügung, wie dem Herbeirufer des Geistes bei der Herbeirufung zugestanden wurden. Bitten verfallen nicht mehr nach einer bestimmten Zeit, sondern erst, wenn sie ausgeführt wurden.

Misslingt die Probe, muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1–8: Die restlichen Bitten sinken um 1; 9–16: Alle restlichen Bitten des Geistes verfallen; 17–20: Der Geist greift den Herbeirufer an.

Ein Held kann bis zu *Willenskraft*/3 Geister gleichzeitig binden, wobei mittlere Geister als 2 Geister zählen und hohe Geister als 3 gebundene Geister.

Die Entstehung von Geistern

Nach dem Tod eines Lebewesens entsteht nur in seltenen Fällen ein Geist, beispielsweise können folgende Umstände dazu führen:

- Für Kulturschaffende ist vor allem die **Verbundenheit mit dem Diesseits** – etwa zu einem bestimmten Ort, einer Person oder einem Gegenstand, aber auch einer unerledigten Aufgabe – ausschlaggebend.
- Ein besonders **gewaltsamer oder plötzlicher Tod**, etwa als Opfer eines Mordes, oder **extreme Gefühlsregungen**, etwa bei einem Selbstmord oder im Falle von überwältigenden Schuldgefühlen im Moment des Todes, können eine Seele zum Geist machen.
- Auch werden **Schwurbrecher** manchmal, **Frevler** fast immer zu Geistern, weil ihnen wegen ihrer Verfehlungen gegen göttliche Gebote der Einzug in die Totenreiche verwehrt ist. **Verdammte** haben ihre Seele einer finsteren Macht verpfändet und werden nur in Ausnahmefällen zu Geistern, wenn die versprochene Bezahlung aus irgendwelchen Gründen nicht eingesammelt werden kann. Götter – vor allem Gottheiten des Todes und ihre hohen Diener – und andere mächtige Wesen können zudem **Flüche** aussprechen, die einen Verstorbenen zum Geist werden lassen, tun dies aber nur sehr selten.
- Geister von Tieren oder Ungeheuern, sogenannte Erscheinungen, entstehen vorrangig dann, wenn sie **auf widernatürliche Weise zu Tode gekommen** sind, beispielsweise durch Magie. Ein plötzlicher Tod erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass ein Geist entsteht.
- Der **Ort des Todes** kann einen starken Einfluss auf den entstehenden Geist haben oder sein Entstehen sogar ganz unterbinden. Heilige und geweihte Orte der meisten Todesgottheiten verhindern beispielsweise, dass sterbende Lebewesen einen Geist hinterlassen – hierzu mag es jedoch auch Ausnahmen geben, die das Gegenteil bewirken. Von Kraftlinien oder starker Magie durchdrungene Orte können mächtigere Geister entstehen lassen oder Einfluss auf das Verhalten eines Geistes ausüben, ihn beispielsweise aggressiv gegenüber Lebenden werden lassen. Auch verdorbene oder dämonisch verseuchte Orte können die Entstehung von Geistern begünstigen und ihnen besondere Fähigkeiten verleihen.
- Auch der **Zeitpunkt des Todes** hat Einfluss: An manchen hohen Feiertagen der zwölfgöttlichen Kirchen mag die Entstehung eines Geistes so etwa wenig wahrscheinlich sein, während jemand, der während der Namenlosen Tage oder während bestimmter Sternenkonstellationen zu Tode kommt, häufig einen Geist hinterlässt, der darüber oft über besondere unheilige Kräfte und einen starken Hass gegenüber den Lebenden verfügt.
- Bestimmte **magische Effekte** können die Entstehung von Geistern erzwingen. Es gibt sogar ein **alchimistisches Gift**, das Toten den Eintritt ins Jenseits verwehrt (siehe Seite **159**).



Modifikationspaket

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe II für den Themenkomplex *Beschwörung*.
Jedes lebendige Wesen kann nach einem plötzlichen oder außergewöhnlichen Tod zu einem Geist werden, und auch wenn dieser Band die häufigsten und typischsten Ausführungen von Geistern vorstellt, können sie in unzähligen weiteren Variationen vorkommen. Um diese Vielfalt abzubilden, kannst du die folgenden Modifikationspakte benutzen.
Ob beim Tod eines Lebewesens ein *niederer*, *mittlerer* oder *hoher* Geist in der 3. Sphäre zurückbleibt, hängt von mehreren Faktoren ab. Kulturschaffende mit einer besonderen Stellung – wie erfahrene Zauberer, versierte Geweihte, erprobte Kämpfer oder einflussreiche Politiker – hinterlassen häufig mächtigere Geister als weniger bedeutsame Persönlichkeiten, ähnliches gilt auch für Tiere. Übernatürliche Wesen, beispielsweise Einhörner oder Drachen, hinterlassen selten Geister, doch falls nach ihrem Tod ein Geist entsteht, so ist er meist besonders machtvoll.
Bitte beachte, dass die Werteänderungen nur Vorschläge sind beziehungsweise durchschnittliche Veränderungen darstellen. Das Endergebnis kann durchaus nach Meisterentscheid davon abweichen, zusätzliche Fähigkeiten umfassen und auch etwa einem niederen Geist passende Geisterkräfte zugestehen.

Überbleibsel des einstigen Lebens

Geister verfügen über die gleichen Werte in Eigenschaften und Fertigkeiten wie zu Lebzeiten, bei mächtigen Geistern können die Werte im Tode sogar höher sein. Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten bleiben ebenfalls bestehen, nach Meisterentscheid können sie jedoch im Laufe der Zeit verloren gehen: Während ein gerade erst zum Geist gewordener Mensch, der lange Zeit mit nur einem Bein gelebt hat, sich wohl aus bloßer Gewohnheit noch immer von seiner Verletzung zu Lebzeiten einschränken lässt, mag die Erinnerung an sein Gebrechen im Laufe von Jahren irgendwann schwinden und damit wirkt sich der Nachteil nicht länger auf den – augenscheinlich noch immer einbeinigen – Geist aus.



Geister mit der Geisterfähigkeit *Astraler Nachhall* (siehe Seite **141**) verfügen auch nach dem Tode noch über die magischen Fähigkeiten, die sie zu Lebzeiten beherrschten. In seltenen Fällen können Geweihte, die zu Geistern werden, ebenfalls ihre karmalen Fähigkeiten zurückbehalten und besitzen dann die Geisterfähigkeit *Karmaler Nachhall* (siehe Seite **143**).

Mächtigkeit

Niedere Geister

MU, **KL**, **IN**, **CH** je nach Verstorbenem
FF, **GE**, **KO**, **KK** je nach Verstorbenem
LeP halbiert **AsP** +30 **KaP** – **INI** je nach Verstorbenem
VW volle GE **SK** +2 **ZK** +2 **GS** +2
Waffenlos: **AT** je nach Verstorbenem **TP** 1W3 SP **RW** lang
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile, Sonderfertigkeiten, Talente: je nach Verstorbenem, zusätzlich *Zauberer* und *Tradition (Geister)*
Zauber, Liturgien: Horriphobus 10, weitere je nach Geisterfähigkeiten
Typus: Geist (niederer), humanoid oder nicht humanoid
Grund-Anrufungsschwierigkeit: 0
Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Niedere Geister verfügen über eine einzige Geisterfähigkeit (siehe Seite **141**).
Geister-Regeln: Für niedere Geister gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Mittlere Geister

MU, **KL**, **IN**, **CH** je nach Verstorbenem
FF, **GE**, **KO**, **KK** je nach Verstorbenem
LeP voll **AsP** +30 **KaP** – **INI** (MU+GE)/2
VW volle GE **SK** +3 **ZK** +3 **GS** +2
Waffenlos: **AT** je nach Verstorbenem **TP** 1W6 SP **RW** kurz bis lang
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile, Sonderfertigkeiten, Talente: je nach Verstorbenem, zusätzlich *Zauberer* und *Tradition (Geister)*
Zauber, Liturgien: Horriphobus 12, weitere je nach Geisterfähigkeiten
Typus: Geist (mittlerer), humanoid oder nicht humanoid
Grund-Anrufungsschwierigkeit: –1
Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Mittlere Geister verfügen über bis zu drei Geisterfähigkeiten (siehe Seite **141**) und bis zu zwei Geisterkräfte (siehe Seite **144**), eine mit FW 10, die andere mit FW 8.
Geister-Regeln: Für mittlere Geister gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Hohe Geister

MU, **KL**, **IN**, **CH** je nach Verstorbenem
FF, **GE**, **KO**, **KK** je nach Verstorbenem
LeP doppelt **AsP** +50 **KaP** – **INI** (MU+GE)/2
VW volle GE **SK** +4 **ZK** +4 **GS** +2
Waffenlos: AT je nach Verstorbenem **TP** 1W6+2 SP **RW** kurz bis lang
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile, Sonderfertigkeiten, Talente: je nach Verstorbenem, zusätzlich *Zauberer* und *Tradition (Geister)*
Zauber, Liturgien: Horriphobus 14, weitere je nach Geisterfähigkeiten
Typus: Geist (hoher), humanoid oder nicht humanoid
Grund-Anrufungsschwierigkeit: –3
Sonderregeln:
Geisterfähigkeiten: Hohe Geister verfügen über bis zu sechs Geisterfähigkeiten (siehe Seite **141**) und bis zu vier Geisterkräfte (siehe Seite **144**), eine mit FW 14, zwei mit FW 12, die vierte mit FW 10.
Geister-Regeln: Für hohe Geister gelten die allgemeinen Regeln für Geister (siehe Seite **8**).

Die Tradition (Geister) als Sonderfertigkeit

- Geister müssen zum Zaubern das Ziel sehen, aber weder eine Geste ausführen noch eine Formel aufsagen.
- Nur Geister können diese Tradition erlernen. Ebenso können Geister keine weiteren Traditionen erlernen.
- Geister können keine Zauber erlernen oder einsetzen, mit denen sie Wesenheiten herbeirufen können. Ausnahme können Wesen wie der lebendige Schatten eines ECLIPTIFACTUS sein, nicht jedoch z. B. andere Geister, Dämonen oder Elementare.
- Die Zauber von Geistern haben meist unkontrollierte Nebeneffekte, was sich in unnatürlicher Kälte, diffusem Nebel, geisterhaftem Leuchten oder unheimlichen Geräuschen äußern kann.
- Geister können spezielle Geisterkräfte erlernen und als magische Handlungen einsetzen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Zauberer muss ein Geist sein
AP-Wert: 240 Abenteuerpunkte

Geisterfähigkeiten

Astraler Nachhall

Voraussetzung: Mittlerer Geist oder mächtiger; Verstorbener verfügte über den Vorteil *Zauberer*
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –1
Regel: Geister mit dieser Fähigkeit, die zu Lebzeiten Zauberer waren, verfügen auch nach dem Tod über all ihre Zauber und magischen Handlungen mit vollem FW. Anstelle ihrer früheren Traditionssonderfertigkeit erhalten sie kostenlos die Sonderfertigkeit *Tradition (Geister)* (siehe unten). Nach Meisterentscheid können Geister auch Objektzauber einsetzen, die sie vor ihrem Tod beherrschten.

Bedrohliche Präsenz

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: +/–0
Regel: *Einschüchtern*-FW +6, *Willenskraft*-FW +6

Besessenheit des Unbelebten

Voraussetzung: Mittlerer Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –1
Regel: Der Geist kann Gegenstände oder eine Ansammlung von Gegenständen, die ein gesamtes Ganzes bildet, in Besitz nehmen (z. B. eine Puppe oder eine Zierrüstung). Während der Besessenheit kann er den Gegenstand beliebig kontrollieren und bewegen, so als handele es sich um seinen Körper. Die Zielkategorie der Geisterkraft umfasst auch Objekte.

Dunkle Nacht

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: +/–0
Zusätzlicher Zauber: Der Geist erhält den Zauber DUNKELHEIT auf FW 7, oder falls er den Zauber schon besitzt, einen Bonus von +3 FW. Zudem beherrscht er die Zaubererweiterungen *Größerer Radius* und *Angsteinflößende Dunkelheit*.

Entfesselt

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger; Geist ist an einen Bereich gebunden
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –1
Regel: Bestimmte Geister, etwa Gefesselte Seelen, Irrlichter oder Nachtalpe, sind an bestimmte Gebiete um ihren Todesort gebunden. Mit dieser Fähigkeit können sie diese Begrenzung ignorieren und sich beliebig vom Ort ihres Todes entfernen.

Begrenzung von Geistern und Entfesselt
Du kannst als Meisterin festlegen, welche Geister auf einen bestimmten Radius um ihren Todesort begrenzt sind. Wir haben diese Begrenzung für einige Geisterarten aufgeführt, aber du kannst dies auch für andere Geister frei entscheiden. Für Geister, die unter einer Begrenzung leiden, kannst du *Entfesselt* nutzen, um diesen Nachteil aufzuheben. Damit kannst du also eine Begrenzung oder Entfesselung so einsetzen, dass du für deine Geschichte maximale Freiheiten hast.



Entzug der Lebenskraft

Voraussetzung: Mittlerer Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –2
Regel: Es gibt Geister, die Kulturschaffenden ihre Lebenskraft rauben können. Alle Nachtalpe, aber auch andere Geister, können diese Fähigkeit besitzen. Wenn ein Geist mit dieser Fähigkeit einem Kulturschaffenden SP zufügt, kann er die Hälfte der LeP, die der Kulturschaffende verliert, seinem eigenen LeP-Vorrat hinzufügen. Verfügt der Geist auch über die Geisterfähigkeit *Opferung von Lebenskraft*, kann er auch die Hälfte der ihm geopferten LeP nutzen.
Auf diese Weise können ihre LeP auch ihre maximalen LeP übersteigen. Sobald der LeP-Vorrat 500 LeP erreicht, formt sich aus der geisterhaften Präsenz ein lebender Körper und der Geist nimmt fleischliche Gestalt an. Fortan zählt er nicht mehr als Geist, sondern als Kulturschaffender. Seine Werte kehren in dem Fall auf die des ursprünglichen, lebenden Körpers zurück.

Ewige Präsenz

Voraussetzung: Niedriger Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: +/–0
Regel: Der Geist ist enger an die 3. Sphäre gebunden als üblich. Wird er vernichtet, indem seine LeP auf 0 gebracht werden, so geht er nicht in die Totenreiche ein, sondern bleibt als versprengte Essenz zurück und manifestiert sich nach einer gewissen Zeit wieder in seiner ursprünglichen Geisterform. Die dafür notwendige Zeitspanne ist variabel, beträgt aber typischerweise einen festen Wert (z. B. 1 Tag, 1 Monat, 1 Jahr) oder ist an ein bestimmtes Ereignis gebunden (z. B. beim nächsten Neumond). Um den Geist dauerhaft aus der 3. Sphäre zu verbannen, ist eine magische oder karmale Entschwörung notwendig.

Geisterfresser

Voraussetzung: Mittlerer Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –2
Regel: Unter Verwendung von 1 Aktion kann der Geist versuchen, einen beliebigen anderen Geist von geringerer Mächtigkeit in sich aufzunehmen, der weniger als 7 Schritt von ihm entfernt ist. Dazu legt der Geisterfresser eine Probe auf *Einschüchtern* ab, sein Ziel kann sich mit *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* verteidigen. Misslingt die Verteidigung, wird der weniger mächtige Geist in den Geisterfresser aufgenommen.
Für einen niederen Geist erhält der Geisterfresser 5 LeP zu seinem Vorrat, für einen mittleren Geist 10 LeP. Wird der Geisterfresser zerstört, erlangen die gefressenen Geister wieder mit vollen LeP ihre Freiheit.

Geisterkontrolle

Voraussetzung: Hoher Geist
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –2
Regel: Sämtliche niederen Geister im Umkreis von 7 Schritt stehen unter der unmittelbaren Kontrolle des Geistes. Sie kämpfen für ihn, schirmen ihn im Nahkampf ab und werfen sich in den Weg von gegen ihn gerichteten Fernkampfangriffen wie Zauber und Liturgien.

Geisterpoltern

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: +/–0
Zusätzlicher Zauber: Der Geist erhält den Zauber MOTORICUS auf FW 7, oder falls er den Zauber schon besitzt, einen Bonus von +3 FW. Zudem beherrscht er die Zaubererweiterungen *Mehr Gewicht* und *Noch mehr Gewicht*.

Grabeskälte

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –1
Regel: Der Geist verursacht mit seinen waffenlosen Angriffen Kälteschaden, so als ob er durch das Element Eis zustande gekommen sei. Entstehen durch einen Angriff mindestens 6 SP beim Ziel, leidet es für die nächsten 13 Stunden zudem unter 1 Kältestufe (siehe **Regelwerk** Seite **346**). Diese Wirkung ist kumulativ und gilt zusätzlich zu Kältestufen durch eine kalte Umgebung. Der Geist erhält außerdem einen Bonus von +1 auf RS.

Hartnäckige Präsenz

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –2
Regel: Der Geist ist besonders widerstandsfähig gegen Versuche, gegen ihn vorzugehen, und erhält einen Bonus von +2 auf SK und ZK sowie RS 2 gegen magischen Schaden.

Karmaler Nachhall

Voraussetzung: Hoher Geist, Verstorbener verfügte über den Vorteil *Geweihter*
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –2
Regel: Geister mit dieser Fähigkeit, die zu Lebzeiten Geweihte waren, verfügen auch nach dem Tod über all ihre Segnungen und Liturgien mit vollem FW sowie ihre Traditionssonderfertigkeit. Sie verfügen dann über 30 KaP. Nach Meisterentscheid können Geister auch Zeremonialgegenstände einsetzen, über die sie vor ihrem Tod verfügten.

Macht des Jenseits

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: +/–0
Regel: Ein einzelner Zauber oder eine Geisterkraft des Geistes erhält +2 FW. Diese Geisterfähigkeit kann mehrfach gewählt werden, aber nur für verschiedene Zauber oder Geisterkräfte, erhöht aber jedes Mal nach der ersten Wahl den Modifikator der Anrufungsschwierigkeit um –1.

Machtvoller Geist

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –1
Regel: Der Geist erhält einen Gesamtbonus von 10 Punkten auf seine Eigenschaften, die er beliebig verteilen kann.

Manipulation des Unbelebten

Voraussetzung: Mittlerer Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –1
Waffenlos*: TP 2W6+6 TP statt 1W3 SP **RW** kurz
Regel: *) Manche Geister können kein lebendes Gewebe direkt angreifen, sondern bewegen stattdessen unbelebte Objekte wie Kleidung und Rüstungen, um ihre Träger zu zerquetschen und zu zerreißen. Der Angriff fügt an Objekten Strukturschaden in Höhe von TP x 5 zu.

Opferung von Lebenskraft

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger, Fähigkeit *Entzug der Lebenskraft*
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: +/–0
Regel: Es ist möglich, einem Geist ein Opfer darzubringen, um die Probe auf *Überreden* für die Bitte (siehe Seite **136**) zu erleichtern. Opfert man dem Geist dabei eigenes Blut bzw. das Blut eines Kulturschaffenden, verliert man selbst 1W6+2 LeP bzw. das Opfer 2W6+4 LeP, aber die Probe wird um +1 erleichtert. Die Opferung kann vor einer Bitte mehrfach wiederholt werden. Dazu müssen jedes Mal die LeP geopfert werden und die Erleichterung steigt jeweils um +1, bis zu einem Maximum von +5.

Ruheort

Voraussetzung: Niedriger Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –1
Regel: Der Geist hat ein Objekt als Ruheort ausgewählt, beispielsweise ein Gemälde, einen Gegenstand, einen Baum oder Felsen, der ihm besonders wichtig ist. Er kann mit 1 Aktion das Objekt verlassen oder sich hineinbewegen, wenn er es berührt. Im Objekt regeneriert er LeP, AsP und KaP nicht täglich, sondern stündlich. Wird das Objekt vernichtet, verliert der Geist 3W6 LeP und erscheint vor dem Ruheort.

Schreckgespenst

Voraussetzung: Niedriger Geist oder mächtiger
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –1
Regel: Der Geist erhält den Zauber Horriphobus auf FW 7, oder falls er den Zauber schon besitzt, einen Bonus von +3 FW. Zudem beherrscht er die Zaubererweiterungen *Verteilte Wirkung* und *Längere Wirkung*.

Sog des Jenseits

Voraussetzung: Hoher Geist
Modifikator der Anrufungsschwierigkeit: –1
Regel: Jedes Lebewesen, das innerhalb eines Radius von 7 Schritt um den Geist stirbt, wird ebenfalls zu einem Geist. Niedere Geister, die dabei entstehen, befinden sich völlig unter Kontrolle des ursprünglichen Geistes.



Geisterkräfte

Geisterkräfte sind magische Handlungen, die normalen Zaubersprüchen ähneln. Für Geisterkräfte gelten die gleichen Regeln wie für Zauber, allerdings kann man sie nur erlernen, wenn man über die Sonderfertigkeit *Tradition (Geister)* verfügt. Für regeltechnische Belange gelten sie als Zauber, können jedoch nicht wie Zauber modifiziert werden.

Alptraumbote

Voraussetzung: Mittlerer Geist oder mächtiger, Geisterfähigkeit *Entzug der Lebenskraft*

Diese Kraft, über die alle Nachtalpe, aber auch einige andere Geister verfügen, kann bei einem oder mehreren Opfern Alpträume erzeugen und den Träumenden dabei ihre Lebenskraft rauben.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert durch SK)

Wirkung: Der Geist kann in die Träume von bis zu 13 Opfern gleichzeitig eindringen, um ihnen ihre Lebenskraft zu rauben. Die Opfer müssen dazu schlafen und sich innerhalb der Reichweite der Kraft befinden. Ihre Träume werden durch die Geisterkraft zu Alpträumen, die sich aus dem Unterbewusstsein der Opfer speisen. Besonders häufig handeln sie von den Todesarten, vor denen sich die Opfer besonders stark fürchten, wie z. B. Ersticken oder Ertrinken.

Durch den Zugang zum Unterbewusstsein seiner Opfer hat der Geist auch Zugriff auf deren Wissen und Erinnerungen. Subtile Traummanipulationen ermöglichen es dem Geist jedoch auch, seinen Opfern Botschaften im Traum zu überbringen, diese sind jedoch für die Träumer immer verwirrend und haben keinen Einfluss auf die Natur des Traumes als Alptraum. Während eines solchen Alptraums erleidet das Opfer 1W6 + QS SP, die der Geist für die Geisterfähigkeit *Entzug der Lebenskraft* nutzen kann. Jedes Opfer kann pro Regenerationsphase nur einmal betroffen sein. Wacht es aus einem Alptraum nicht auf, so kann es frühestens nach dem nächsten Sonnenuntergang wieder Opfer des gleichen Geistes werden.

Dauer: 13 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: Sicht

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende (Schlafende)

Besessenheit

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger

Mit dieser Kraft kann ein Geist vorübergehend die vollständige Kontrolle über den Körper eines Opfers erlangen und diesen nach seinem Willen sprechen und handeln lassen.

Probe: IN/CH/KO (modifiziert durch SK)

Wirkung: Der Geist muss sein Opfer sehen können, aber keinen direkten Kontakt zu diesem herstellen oder sich manifestieren, um von diesem Besitz zu ergreifen. Er muss 13 Aktionen aufwenden und eine Probe auf *Besessenheit* ablegen, modifiziert durch die SK des Ziels. Gelingt diese Probe, übernimmt er den Körper des Opfers vollständig, andernfalls kann er das erst nach dem nächsten Sonnenuntergang wieder versuchen.

Im fremden Körper nutzt der Geist seine eigenen geistigen Eigenschaften für Proben, jedoch die körperlichen Eigenschaften des Ziels, beispielsweise für Angriffe, auf die er zudem insgesamt QS x 2 weitere Punkte verteilen darf. Er kann in dem neuen Körper nur Zauber einsetzen, die er selbst beherrscht, also beispielsweise den Horriphobus. Für Talente gilt der jeweilige Fertigkeitswert des Geistes.

Für die Dauer der Besessenheit wird der Geist des Opfers schlicht verdrängt. Es kann sich nach dem Ende der Besessenheit an nichts erinnern, was in diesem Zeitraum vorgefallen ist. Wird das Opfer durch äußere Einflüsse bewusstlos, verlässt der Geist es sofort. Ebenso ist dies der Fall, wenn der Körper stirbt; dann verliert der Geist auf einen Schlag die Hälfte seiner Lebenspunkte.

Dauer: 13 Aktionen

AsP-Kosten: 3 AsP

Reichweite: Sicht

Wirkungsdauer: Der Geist kann, sofern er nicht ausgetrieben wird, beliebig lang in dem besessenen Körper verweilen (auch während das Opfer schläft). Er kann die Besessenheit aber jederzeit mit 1 freien Aktion beenden.

Zielkategorie: Lebewesen

Dunkle Flammen

Voraussetzung: Mittlerer Geist oder mächtiger

Diese Kraft steht meist nur Geistern zur Verfügung, die eine Verbindung zum Namenlosen oder den Erzdämonen besitzen. In ihrer Wirkung ist sie vergleichbar mit der Namenlosen-Liturgie Pech und Schwefel mit der Erweiterung *Intensiver Strahl*.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert durch ZK)

Wirkung: Aus Händen, Augen oder Mund des Geistes schießt ein Strahl pechschwarzer oder nachtblauer Flammen in gerader Linie auf das Ziel zu. Eine erfolgreiche Probe genügt, um dieses zu treffen. Das Ziel erleidet 2W6 + (QS x 2) TP durch Kälteverbrennungen, gegebenenfalls reduziert durch den Schutz, den seine Kleidung gegen Kältestufen bietet (siehe **Regelwerk** Seite **346**); dieser Kälteschutz wirkt gegen die Geisterkraft als RS. Das Ziel erleidet außerdem automatisch 1 Stufe des Zustands *Furcht* je QS des Angriffs. Die dunklen Flammen treffen immer, falls das Ziel sich nicht verteidigt, können aber wie andere Fernkampfangriffe auch geblockt oder durch Ausweichen gekontert werden. An Schilden und anderen Gegenständen verursachen die Flammen Strukturschaden.

Dauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 10 AsP

Reichweite: 13 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Heimsuchung

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger
Diese Geisterkraft erlaubt es einem Geist, sich unvermittelt an seine Opfer heranzubewegen und sie zu Tode zu erschrecken.
Probe: MU/IN/GE (modifiziert durch SK)
Wirkung: Der Geist begibt sich für kurze Zeit in den Limbus, um direkt hinter seinem gewählten Opfer wieder daraus hervorzukommen. Das Erscheinen des Geistes löst beim Opfer stets ein Gefühl plötzlichen Schreckens aus und verursacht QS/2 Stufen *Furcht*. In manchen Fällen ist diese Fähigkeit auch an bestimmte Bedingungen geknüpft, z. B. dass das Opfer in eine spiegelnde Fläche hineinblickt.
Auf diese Weise kann der Geist eine beliebig weite Strecke in wenigen Augenblicken zurücklegen. Dazu muss er sein Opfer entweder sehen können oder in der Vergangenheit bereits einmal als Ziel dieser oder einer anderen Geisterkraft ausgewählt haben. Der Geist kann die Fähigkeit jedoch nicht dazu nutzen, um einen Ort oder Bereich, an den er gebunden ist (z. B. mittels Geisterfalle), zu verlassen.
Die Fähigkeit kann anschließend erst nach dem nächsten Sonnenuntergang erneut eingesetzt werden.
Dauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: unendlich
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen

Manifestation

Voraussetzung: Niederer Geist oder mächtiger
Mit dieser Geisterkraft kann ein Geist durch pure Willensstärke für einen begrenzten Zeitraum wieder seine ursprüngliche körperliche Gestalt annehmen.
Probe: MU/IN/KO
Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann der Geist ganz gewöhnlich mit der physischen Welt und ihren Bewohnern interagieren, ist den gewöhnlichen Regeln für die Sinneswahrnehmung unterworfen und kann körperlich angegriffen und verletzt werden. Stirbt der manifestierte Körper, endet die Wirkung und der Geist verliert sofort die Hälfte seiner LeP.
Dauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 20 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS Stunden, aber höchstens bis zum nächsten Sonnenaufgang
Zielkategorie: Geister

Phantasma

Voraussetzung: Mittlerer Geist oder mächtiger
Mit dieser Kraft kann ein Geist die Sinne seiner Opfer mit lebhaften Illusionen täuschen und sie in einer Welt aus Trugbildern festhalten.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Der Geist kann in einer Zone von 16 Schritt Radius ein beliebiges Trugbild erschaffen. Das Trugbild täuscht alle Sinne von Kulturschaffenden bis zu einer SK von QS/2 und kann innerhalb der Zone beliebige Gestalt annehmen und sich verändern. Damit wäre es also möglich, eine kleine Szene zu erschaffen, beispielsweise eine Kneipenszenerie oder ein Bankett. Um das Trugbild zu durchschauen, muss eine Probe auf *Sinnesschärfe* erschwert um QS gelingen (statt, wie bei Illusionen üblich, eine einfache oder um –1 erschwerte Probe).
Dauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 13 Schritt
Wirkungsdauer: 13 Stunden, aber höchstens bis zum nächsten Sonnenaufgang; Der Geist kann die Illusion jederzeit mit 1 freien Aktion beenden.
Zielkategorie: Zone

Todesgesang

Voraussetzung: Mittlerer Geist oder mächtiger
Mit dieser Kraft kann ein Geist die Seele seines Opfers schwächen und ihm nachts Schaden zufügen. Sie wirkt bei schlafenden und wachen Opfern und zeigt sich diesen meist als ortloser, leiser und dissonanter Gesang, kann aber auch andere Formen annehmen. Schlafende Opfer können sich nach dem Aufwachen stets an die unheimliche Erfahrung erinnern.
Probe: MU/CH/KO (modifiziert durch SK)
Wirkung: Der Geist stimmt des Nachts einen Gesang an, der nur vom Ziel gehört werden kann. Ist es dem Gesang für mindestens 1 Stunde ausgesetzt, verliert das Ziel beim nächsten Sonnenaufgang (1W6 + QS) LeP. Für 24 Stunden danach kann das Ziel während der Regenerationsphase keine LeP regenerieren oder von Proben auf *Heilkunde Wunden* zusätzliche LeP erhalten. Heiltränke, Heilkräuter oder andere übernatürliche Wirkungen wie Zauber und Liturgien können aber verlorene Punkte regenerieren.
Verlässt das Opfer vor Ablauf der Stunde die Reichweite der Geisterkraft (und kehrt auch nicht zurück), so stellt sich die Wirkung nicht ein und es behält nur ein mulmiges Gefühl zurück, das im Laufe des folgenden Tages langsam verfliegt.
Dauer: 1 Aktion (zum Anstimmen des Gesangs)
AsP-Kosten: 5 AsP
Reichweite: 13 Schritt
Wirkungsdauer: bis zum übernächsten Sonnenaufgang
Zielkategorie: Kulturschaffender

ANHANG

Archetypen & Professionen

Der archetypische Geisterbeschwörer

Dieses Buch stellt eine Vielzahl von Geisterbeschwörern vor, die du mithilfe der folgenden Werte als Zufallsbegegnung oder Schlüsselfigur in deinen Abenteuern auftreten lassen kannst. Um sich Meister der Geisterbeschwörung nennen zu können, muss man bereits Einiges an praktischer Erfahrung erlangt haben. So seien drei Fertigkeitsprofile von je einem kompetenten, meisterlichen und brillanten Geisterbeschwörer vorgestellt.

Falls du diese Professionen bei der Heldenerschaffung benutzt, achte darauf, dass die Kombination von Kulturpaketen mit diesen Professionen einige Fertigkeitswerte möglicherweise auf Werte von 13+ steigern. Fertigkeitswerte ab 13 kosten pro Punkt mehr AP. Bei einer einfachen Addition der AP-Kosten von Kulturpaketen und diesen Professionen können also zu niedrige AP-Kosten entstehen. Sollten bei der Heldengenerierung also Fertigkeitswerte über 12 herauskommen, müssen die Kosten neu berechnet werden. Am einfachsten ist es dabei, entweder nur die Kosten des Kulturpaketes neu zu berechnen oder das Kulturpaket lediglich als Orientierung oder Vorschlag zu benutzen, in welchen Talenten ein Held noch ein paar weitere Punkte bekommen sollte, wenn er aus einer bestimmten Kultur stammt. Zudem musst du darauf achten, dass die Obergrenzen der FW nach Erfahrungsgrad nicht überschritten werden.



Der heldenhafte Geisterbeschwörer

Die folgenden Professionspakete für Geisterbeschwörer sind für Helden mit dem Erfahrungsgrad *erfahren* bzw. *kompetent* oder *meisterlich* konzipiert. Es muss jeweils das vollständige Paket gewählt werden. Modifikationen der Professionspakete sind wie gewöhnlich nach den Grundregeln des Regelwerks möglich.

Geisterbeschwörer (erfahren/kompetent/meisterlich)

Professionspaket

AP-Wert: 380/480/680 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP) / zusätzlich MU 13 / zusätzlich MU 16
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes / Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Bindung (Geister) niedere und mittlere, Entschwörung (Geister), Rudelbeschwörung I / Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Bindung (Geister) niedere und mittlere, Entschwörung (Geister), Machtvolle Entschwörung (Geister), Rudelbeschwörung I+II, Zirkelmeister
Kampftechniken: Dolche 8/8/10, Stangenwaffen 8/10/12
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 7/7/10, Sinnesschärfe 7/7/12
Gesellschaft: Betören 3/3/3, Etikette 4/4/4, Gassenwissen 4/4/6, Menschenkenntnis 4/4/7, Überreden 7/7/12, Willenskraft 7/7/12
Natur: Orientierung 3/3/3
Wissen: Geographie 3/3/3, Geschichtswissen 4/4/8, Götter & Kulte 4/4/8, Magiekunde 7/7/12, Rechnen 5/5/5, Rechtskunde 3/3/3, Sagen & Legenden 7/7/10
Handwerk: Alchimie 2/2/10, Handel 3/3/3, Sternkunde 6/7/7, Sphärenkunde 6/6/6
Zauber: Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Geistergeräusche, Verrücktes Kichern; Gardianum 7/10/10, Geisterbeschwörung –/8/12, Geisteressenz 10/12/12, Geisterruf 10/12/12, Heptagramma 10/12/12, Horriphobus 8/8/8, Motoricus 5/8/8
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Krankheitsresistenz, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: Lichtempfindlich, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier)
Ungeeignete Vorteile: Angenehmer Geruch, Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Nachteile: Angst vor Toten und Untoten, Blutrausch

Geisterbeschwörer
MU 14 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 14
FF 12 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 10
LeP 27 **AsP** 34 **KaP** – **INI** 13+1W6
AW 5 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 8
Waffenlos: **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz
Dolch: **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6+1 **RW** kurz
Magierstab, lang (2H): **AT** 11 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **RW** lang
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier)
Vorteile/Nachteile: Zauberer / Schlechte Eigenschaft (Neugier)
Talente: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Handel 3, Magiekunde 10, Menschenkenntnis 5, Orientierung 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 8, Sphärenkunde 8, Sternkunde 10, Überreden 7, Willenskraft 6
Zauber: Geistergeräusche; Gardianum 7, Geisterbeschwörung 8, Geisteressenz 12, Geisterruf 10, Heptagramma 10, Horriphobus 8, Motoricus 7
Anzahl: 1, 2 oder 1W6+2 (Forschungszirkel)
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffender, humanoid
Beute: je nach Geisterbeschwörer, Zufallsfund an Hilfsmitteln
Kampfverhalten: Geisterbeschwörer sind üblicherweise keine geübten Kämpfer und auch dienstbare Geister sind nicht immer Wesenheiten, die für ihn kämpfen können. Üblicherweise versucht sich ein Geisterbeschwörer deshalb aus Kämpfen herauszuhalten.



Flucht: Verlust von 50 % der LeP
Meisterlich: MU 15 statt 14, KL 15 statt 14; AsP 38 statt 34, Magierstab AT 12 / PA 9; Magiekunde 12 statt 10, Selbstbeherrschung 6 statt 5, Sinnesschärfe 10 statt 8, Sphärenkunde 10 statt 8, Sternkunde 12 statt 10, Überreden 10 statt 7, Willenskraft 9 statt 6; Gardianum 8 statt 7, Geisterbeschwörung 11 statt 8, Geisteressenz 15 statt 12, Geisterruf 13 statt 10, Heptagramma 13 statt 10, Horriphobus 11 statt 8, Motoricus 10 statt 7; Bindung (Geister), Entschwörung (Geister), Rudelbeschwörung I
Brillant: MU 16 statt 14, KL 16 statt 14; AsP 44 statt 34, INI 14 statt 13; Magierstab AT 14 / PA 11; Magiekunde 14 statt 10, Selbstbeherrschung 8 statt 5, Sinnesschärfe 13 statt 8, Sphärenkunde 13 statt 8, Sternkunde 15 statt 10, Überreden 13 statt 7, Willenskraft 11 statt 6; Gardianum 10 statt 7, Geisterbeschwörung 13 statt 8, Geisteressenz 17 statt 12, Geisterruf 15 statt 10, Heptagramma 15 statt 10, Horriphobus 13 statt 8, Motoricus 12 statt 7; Bindung (Geister), Entschwörung (Geister), Machtvolle Entschwörung (Geister), Rudelbeschwörung I+II, Zirkelmeister (Geister)

Geisterpakte

Ein Pakt ist ein Bündnis zwischen einem Sterblichen und einer mächtigen Wesenheit, beispielsweise einem Dämon, einem Elementarwesen oder einem Geist. Ein solcher Bund bringt einem Sterblichen viele Vorteile, allerdings bedeutet dies auch, dass er dem Wesen verpflichtet ist.

Paktschluss

Sterbliche können nur mit einer einzigen Wesenheit einen Pakt eingehen und diesen auch nicht ohne Weiteres brechen. Will ein Sterblicher einen Geist überzeugen, einen Pakt mit ihm einzugehen, sind verschiedene Bedingungen zu erfüllen (siehe folgende Liste). Grundlegend muss der Geist einverstanden sein und beide, Geist und Sterblicher, müssen sich in unmittelbarer Nähe zueinander befinden, also in Sicht- und Sprechreichweite. Geister bieten niemals von sich aus Pakte an, die Verhandlungen dazu müssen stets von dem Sterblichen initiiert werden.

- *Der Pakt mit niederen Geistern:* Bei niederen Geisterwesen reicht es aus, wenn ein Held gegenüber dem Geist ein mündliches Versprechen abgibt. Diese Form des Paktes ist im Grunde nicht mehr als ein Versprechen, sich gegenseitig beizustehen, aber auch nicht weniger.
- *Der Pakt mit mittleren Geistern:* Bei mittleren Geistern muss der Held zusätzlich zum mündlichen Versprechen eine Probe auf *Überreden* ablegen, die um –2 erschwert ist. Misslingt die Probe, so beschließt der Geist, keinen Pakt mit dem Helden einzugehen.
- *Der Pakt mit hohen Geistern:* Um mit einem hohen Geisterwesen einen Pakt einzugehen, muss der Held neben dem Versprechen auch eine Probe auf *Überreden* –4 bestehen. Bei einer misslungenen Probe kommt es zu keinem Paktschluss. Ein erfolgreicher Pakt mit einem hohen Geist eröffnet dem Helden die Möglichkeit, mächtige Paktgeschenke zu erwerben. Ein Held kann mit dem Geisterwesen im Laufe der Zeit mehrmals in Kontakt treten, um den Pakt zu stärken und dadurch mehr Paktgeschenke zu erwerben. Dies ist in der Regel an einen Beweis seiner Loyalität oder einen erfolgreich abgeschlossenen Auftrag gekoppelt. Geisterpakte können maximal eine Stufe von III aufweisen.
  Der Geisterpakt mit einem hohen Geist ist immer mit dem Nachteil *Verpflichtung (hoher Geist)* verbunden, den der Held nach Paktschluss erhält und der pro Stärkung des Bündnisses um 1 Stufe zunimmt. Diese Verpflichtung geht meist mit einer Aufgabe einher oder ist ein Treueschwur gegenüber dem Geist.

Paktdauer und Paktende

Der Pakt mit einem Geisterwesen kann unterschiedlich lange andauern. Es gibt Geister, die einen solchen Bund bis zum Ableben ihres sterblichen Verbündeten schließen, aber auch eine zeitliche Begrenzung ist möglich, die Tage, Wochen oder Jahre umfassen kann. Im Fall einer Erblinie mag ein Geisterpakt sogar mehrere Generationen andauern und so über Jahrhunderte Bestand haben. Beispielhafte Zeitintervalle sind mystische Zahlen wie 1, 2, 3, 6, 7, 13 oder 49. Nach diesem festgelegten Zeitraum endet der Bund automatisch, so er nicht erneuert wird. Sollte der Geist in die 4. Sphäre verbannt werden, endet der Pakt ebenfalls sofort.

Alle Paktgeschenke gehen bei Paktende verloren. Für erworbene Paktgeschenke (und ggf. die Sonderfertigkeit *Geisterrettung*) bekommt der Held die entrichteten AP-Kosten wieder gutgeschrieben.

- Sterbliche können auch versuchen, einen geschlossenen Pakt selbst zu beenden. Hierzu ist eine bestandene Sammelprobe auf *Willenskraft*, 1 Woche, 5 Versuche erforderlich. Üblicherweise sind Geister wenig erbaut über solche Eigenmächtigkeiten.
- Auch ein Ende des Pakts durch einen neuen Paktschluss mit einem höherrangigen Geist kommt infrage. In diesem Fall ist der Geist des älteren Paktes auch nicht verärgert, es sei denn, die Probe für den neuen Paktschluss misslingt (Meisterentscheid).
- Ein Geist kann einen Sterblichen jederzeit aus seinem Pakt entlassen, wird dies jedoch in der Regel nicht ohne triftigen Grund tun.
- Der Versuch eines Sterblichen, mit einem anderen Wesen (z. B. einem Feenwesen, Elementar oder Dämon) oder einem anderen Geist der gleichen oder einer niedrigeren Mächtigkeit einen Pakt zu schließen, sorgt immer für das Ende eines alten Paktes – und für einen verärgerten Geist.

Vorteile eines Paktschlusses

Geister und Menschen schließen einen Pakt üblicherweise, um dadurch gegenseitige Vorteile zu erhalten. Mächtigere Geister, die noch über ein intaktes Bewusstsein verfügen, profitieren durch das Bündnis, da Sterbliche so auf Dere ihre Ziele vorantreiben und ihre Interessen wahren. Niedere Geister mit einem eher zerrütteten Verstand hingegen können sich durch das Versprechen zu einem Pakt bewegen lassen, sie zu erlösen oder ihnen Lebenskraft zur Verfügung zu stellen. Für Menschen hat der Pakt mit dem Geist den Vorteil, dass sie dadurch die Hilfe dieser Wesen erhalten oder sogar besondere Fähigkeiten verliehen bekommen.

- *Der Pakt mit niederen oder mittleren Geistern:* Der Geist steht dem Helden zur Seite, wenn er es vermag. Er setzt beispielsweise Zauber für ihn ein oder teilt besonderes Wissen mit ihm, kann ihm aber keine besonderen Fähigkeiten verleihen. Mittlere Geister verfügen dabei in der Regel über die Möglichkeit, wertvollere Vorteile zu bieten.
- *Der Pakt mit hohen Geistern:* Hohe Geister stellen einem Helden neben den bereits erwähnten Hilfen auch Paktgeschenke zur Verfügung. Ist ein Held einen Bund mit einem hohen Geist eingegangen, kann dessen Spieler zudem für AP Paktgeschenke kaufen. Pro Geisterpaktstufe darf er 1 Paktgeschenk erwerben. Der Held kann zusätzlich eine neue Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit einsetzen, um sich von dem Geist aus einer lebensbedrohlichen Situation erretten zu lassen. Die Sonderfertigkeit muss zuvor jedoch ebenfalls mittels AP aktiviert werden.

Nachteile eines Paktschlusses

Anders als etwa bei einem Dämonenpakt verpfändet ein Sterblicher, der einen Pakt mit einem Geist eingeht, nicht seine Seele. Gegenstand des Paktes ist es, sich gegenseitig beizustehen oder ein gemeinsames Ziel zu verfolgen, und mit dem Tod des Sterblichen oder dem Austritt des Geistes aus der 3. Sphäre endet der Pakt. Dennoch hinterlässt die Übereinkunft gewisse Spuren auf der Seele des Paktierers. Diese bringen meist keine regeltechnischen Nachteile mit sich, und die genaue Ausgestaltung ist Meisterentscheid. Pakte mit mächtigeren Geistern sollten dabei stärkere Anzeichen bieten, selbst bei Pakten mit hohen Geistern sind sie jedoch subtil und behindern die sozialen Interaktionen des Paktierers kaum. Nachfolgend findest du einige Anregungen:

- Andere Sterbliche finden den Paktierer irgendwie unheimlich, können das Gefühl aber nicht ganz erklären.
- Die Haut des Geisterpaktierers wirkt bei Berührung unerwartet kalt und ist stets sehr blass.
- Wenn der Sterbliche, der den Geisterpakt eingegangen ist, spricht, scheint stets eine zweite Stimme gleichzeitig seine Worte zu flüstern.
- Wann immer jemand den Schatten des Paktierers betritt, zuckt dieser unwillkürlich zusammen.
- Silber oder Salz sind dem Träger des Paktes unangenehm und er muss sich überwinden, sie zu berühren.
- Helles Sonnenlicht löst ein leichtes Frösteln bei dem Geisterpaktierer aus.
- Die Gedanken des sterblichen Paktträgers kreisen unentwegt um den Tod, wenn er sich nicht darauf konzentriert, an etwas anderes zu denken.

Geisterrettung I-III

Hohe Geister können ihren verbündeten Sterblichen beistehen, sollte ein Schützling dem sicheren Tod ins Auge sehen.

Regel: Der Geist rettet den Helden aus einer lebensgefährlichen Situation. Bei einem Geisterpakt der Stufe I kostet dies 3 Schips, bei Stufe II 2 Schips, und bei Stufe III 1 Schip.

Voraussetzungen: Geisterpakt der entsprechenden Stufe

AP-Wert: 3/6/9 Abenteuerpunkte

Paktgeschenke

Jeder hohe Geist kann einem Sterblichen, mit dem er einen Pakt eingegangen ist, Paktgeschenke anbieten, die regeltechnisch Sonderfertigkeiten sind. Ein Held muss die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen und sein Spieler die AP aufwenden, um das Geschenk zu erhalten. Für jedes Paktgeschenk ist eine bestimmte Geisterpaktstufe notwendig. Wenn nichts anderes angegeben ist, kostet der Einsatz eines Paktgeschenks den Helden 1 Aktion.

Geisterhafte Tarnung

Regel: Der Anwender wird für andere Kulturschaffende so gut wie unsichtbar, solange er nicht mit ihnen interagiert. Vergleichsproben auf *Sinnesschärfe*, um ihn zu entdecken, sind zusätzlich um –3 erschwert. Der Einsatz dieser Wirkung hält 1 Stunde an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Geisterpakt Stufe I
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Geisterflug

Regel: Der Held kann sich mit seiner GS frei durch die Luft bewegen. Er kann diese Bewegung 5 Minuten aufrechterhalten und erleidet am Ende 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Geisterpakt Stufe III
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Geisterpanzer

Regel: Der Held erleidet durch physische Angriffe nur halben Schaden. Dies gilt sowohl für Schaden durch Angriffe im Nahkampf oder Fernkampf als auch für besondere Schadensquellen wie Sturzschaden. Magischer und karmaler Waffenschaden sowie Schaden durch Zauber und Liturgien, Verbrennung, Erstickung oder Gifte sind nicht betroffen. Der Einsatz der Wirkung hält 5 KR an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Geisterpakt Stufe II
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Geistersicht

Regel: Der Held kann alle unsichtbaren Wesen und Objekte sehen (z. B. alle Dinge, die den Status *Unsichtbar* aufweisen, durch Zauber oder Fähigkeiten unsichtbar wurden usw.) Die Wirkung hält 1 Stunde an, am Ende erleidet er 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Geisterpakt Stufe I
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Geisterstärke

Regel: Der Held kann eine Geisterkraft oder einen Zauber anwenden, den der Geist, mit dem er paktiert, beherrscht. Der FW ist dabei so hoch wie der des Geistes und der Held muss eine Probe auf die Geisterkraft würfeln, um die Fähigkeit zu nutzen. Er kann diese Fähigkeit innerhalb 1 Stunde bis zu 7-mal anwenden, danach endet die Wirkung und er erleidet 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzung: Geisterpakt Stufe III
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Geisterwaffe

Regel: Der Held bestimmt eine beliebige nicht-magische Nahkampfwaffe. Solange er sie in Händen hält, längstens aber bis zum nächsten Sonnenaufgang, gilt sie als magische Waffe. Diese Fähigkeit lässt sich einmal alle 24 Stunden einsetzen.
Voraussetzung: Geisterpakt Stufe II
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Neue Zaubertricks

Beruhigung

Wirkung: Ein schreiender Patient wird für kurze Zeit still, seine Angst verschwindet in dieser Zeit aber nicht. Das Ziel muss vorher den Status *Fixiert* erlitten haben, damit der Zaubertrick funktioniert.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Anmerkung: Gildenmagier (Perricum), Zauberalchimisten

Geistergeräusche

Wirkung: Dieser Zaubertrick verursacht in einem Radius von 7 Schritt um den Magier unheimliche, geisterhafte Geräusche (etwa ein Wispern, leise Stimmen, klagendes Stöhnen).
Reichweite: 7 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Borbaradianer, Gildenmagier (Grangor)

Patron-Illusion

Wirkung: Der Zaubertrick lässt über dem Kopf und eventuell anderen Stellen des Körpers ein geisterhaftes Abbild des Patrons erscheinen. Dies kann nach Meisterentscheid dazu führen, dass Proben wie Einschüchtern eine Erleichterung von +1 erhalten.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Aktionen
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion
Anmerkung: Animisten

Verrücktes Kichern

Wirkung: Mit diesem Zaubertrick kann die Hexe ein irres, verrücktes Kichern ausstoßen, das durch den gesamten Raum hallt. Regeltechnische Auswirkungen hat das verrückte Kichern nicht.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Einfluss
Anmerkung: Hexen

Neue Zaubersprüche

Zaubererweiterungen
Wer in einem Zauber einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Zaubererweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert den bestehenden Zauber und muss vor dem Einsatz des Spruchs angekündigt werden, der ansonsten ganz regulär durchgeführt wird. Einige Zaubererweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

Debilitatio

Der Zauber schwächt Dämonen und Elementarwesen in der Umgebung des Zauberers.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Spruch erschafft eine unbewegliche kugelförmige Zone. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen, um den herum sich die Zone mit einem Radius von QS x 2 Schritt ausbreitet. Die erzielten QS führen zu einer Erschwernis auf alle Proben von darin befindlichen Dämonen und Elementaren. Die Punkte Erschwernis entsprechen der erreichten QS und verteilen sich dabei gleichmäßig auf alle betroffenen Wesen. Ist eine Gleichverteilung nicht möglich, entscheidet der Zauberer, welche Wesen besonders stark bzw. gar nicht betroffen sind. Sind beispielsweise zwei Wesen bei QS 3 betroffen, erhält nach Wahl des Zauberers eines von ihnen eine Erschwernis von –1 und das andere eine von –2, bei drei Wesen und QS 2 erhält eines nach Wahl des Zauberers keine Erschwernis.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Zaubererweiterungen:
- *Geisterzone* (FW 8, 2 AP): Der Zauber wirkt auch gegen Geister.
- *Meine Freunde* (FW 10, 2 AP): Der Zauber betrifft keine Wesenheiten, die der Zauberer selbst beschworen hat.
- *Feenzone* (FW 12, 4 AP): Der Zauber wirkt auch gegen Feenwesen.
- *Bewegliche Zone* (FW 14, 4 AP): Die Zone kann auf ein freiwilliges Lebewesen gewirkt werden, das als Mittelpunkt zählt, und bewegt sich mit diesem mit. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Durchdringung* (FW 16, 6 AP): Die betroffenen Wesen erhalten pro KR in der Zone SP in Höhe ihrer zugewiesenen Erschwernis.

Dunkelheit

Diese Magie erzeugt einen Bereich voller Dunkelheit. Nur der Zauberer selbst kann sehen, als wäre sie nicht vorhanden.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Um den Zaubernden herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Radius von QS x 2 Schritt. Pro QS verschlechtern sich die Sichtverhältnisse um 1 Stufe. Weder natürliche noch magische Lichtquellen können diese Dunkelheit erhellen. Bei karmalen Lichtquellen entscheidet die höhere QS (wie bei einer Vergleichsprobe), ob das Licht zu sehen ist oder nicht. Hierbei gilt alles oder nichts: Das Licht wird nicht um die QS der Liturgie gedämpft, sondern die höhere QS entscheidet darüber, ob Licht zu sehen ist oder nicht. Für den Zaubernden werden die Sichtverhältnisse durch den Zauber nicht erschwert, bestehende Sichtmodifikatoren gelten allerdings weiterhin. Der Zaubernde muss vor dem Wirken des Zaubers entscheiden, ob die Zone der Dunkelheit an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum bewegen soll.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 8 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Scharlatane
Steigerungsfaktor: B
Zaubererweiterungen:

- *Großer Radius* (FW 8, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 3 Schritt.
- *Noch größerer Radius* (FW 10, 2 AP): Der Radius beträgt QS x 5 Schritt. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Großer Radius*.
- *Angsteinflößende Dunkelheit* (FW 12, 4 AP): Die Dunkelheit ist so furchteinflößend, dass alle Lebewesen in der Zone eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen müssen, um nicht 1 Stufe *Furcht* zu erleiden.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 4 Aktionen.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 16, 6 AP): Der Zauber gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die AsP-Kosten müssen beim Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Geisteressenz

Der Zauberspruch ruft eine kleine Menge Geisteressenz, etwa halbdurchsichtige Spinnweben, herbei.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll einer zufälligen, geisterhaften Essenz. Dabei handelt es sich um einfache Manifestationen wie halbdurchscheinende Spinnweben, Schattenflecken oder einen kalten Hauch. Zauberer erlernen diesen Zauberspruch früh in ihrer Ausbildung, um die Grundzüge der Herbeirufung von Geistern zu erlernen (insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 Maß pro QS).
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Sphären
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A
Zaubererweiterungen:

- *Größere Menge* (FW 8, 1 AP): Die Menge der Essenz steigt auf 0,1 Maß pro QS.
- *Ritualvorbereitung 1* (FW 10, 1 AP): Wird die durch GEISTERESSENZ gewonnene Essenz als Hilfsmittel verwendet, um einen Geist mit einem anderen Zauber zu rufen, erhält der Zauberer für das gelungene Ritual +1 FP
- *Noch größere Menge* (FW 12, 2 AP): Die Menge der Essenz steigt auf 0,2 Maß pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Größere Menge*.
- *Ritualvorbereitung 2* (FW 14, 2 AP): Wird die durch GEISTERESSENZ gewonnene Essenz als Hilfsmittel verwendet, um einen Geist mit einem anderen Zauber zu rufen, erhält der Zauberer für das gelungene Ritual +2 FP (statt +1). Voraussetzung: Zaubererweiterung *Ritualvorbereitung 1*.
- *Gewaltige Menge* (FW 16, 3 AP): Die Menge der Essenz steigt auf 0,4 Maß pro QS. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Noch größere Menge*.

Heptagramma

Der HEPTAGRAMMA kommt zum Einsatz, wenn man Geister austreiben will.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Ein niederer Geist wird gebannt, wenn der Zauberer mehr QS erzielt, als die negative Anrufungsschwierigkeit beträgt (Anrufungsschwierigkeiten von 0 oder höher zählen als 0). Es kann sich dabei sowohl um ein beschworenes als auch um ein freies Geisterwesen handeln. Ebenso ist es möglich, Geister zu bannen, die an Objekte oder Wesen gebunden bzw. in diese eingefahren sind.
Bei der Bannung wird der Geist in das Heptagramm gezogen und wechselt in eines der Totenreiche über. Anschließend kann er nicht mehr eigenständig in der 3. Sphäre in Erscheinung treten, jedoch weiterhin beschworen werden.
Zauberdauer: 8 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Beseelte, Geister
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B
Zaubererweiterungen:

- *Zauberdauer modifizierbar* (FW 8, 2 AP): Die Zauberdauer ist doch modifizierbar.
- *Gefangennahme* (FW 10, 2 AP): Das Wesen wird nicht gebannt, sondern für QS x 10 Minuten in einem Bannkreis eingesperrt (Radius 4 Schritt). Der Bannkreis darf sich höchstens 4 Schritt vom Zauberer entfernt befinden. Der Modifikator der Anrufungsschwierigkeit ist um 2 Punkte leichter als üblich.
- *Zwei Geister* (FW 12, 4 AP): Der Zauber kann gegen 2 Geister gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit beider Geister zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP.
- *Verbannung* (FW 14, 4 AP): Das spezifisch gebannte Wesen kann auch für die nächsten QS Jahre nicht mehr beschworen werden oder auf Dere erscheinen.
- *Drei Geister* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann gegen 3 Geister gleichzeitig eingesetzt werden. Allerdings darf die Anrufungsschwierigkeit der Geister zusammen die QS nicht übersteigen. Es entstehen zusätzliche Kosten in Höhe von 4 AsP pro Geist nach dem ersten. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Zwei Geister*.

Horriphobus

Der HORRIPHOBUS verursacht Angst. Der Zauber wirkt auf den Geist des Verzauberten und lässt ihn innerlich seine schlimmsten Alpträume erleben. In vielen Fällen flieht das Opfer aus Furcht vor dem Zauberer.

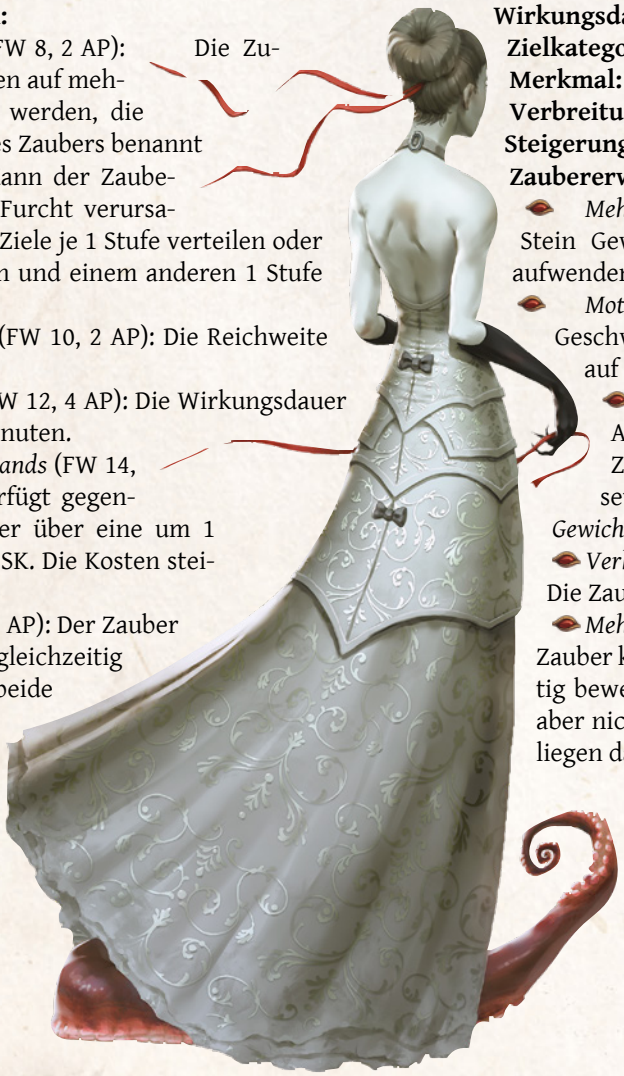
Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dem Verzauberten gegenüber wirkt der Zaubernde wie eine angsteinflößende Gestalt aus seinen Alpträumen. Die Stärke dieses Eindrucks variiert mit der QS:

QS 1: 1 Stufe *Furcht*
QS 2: 1 Stufe *Furcht*
QS 3: 2 Stufen *Furcht*
QS 4: 3 Stufen *Furcht*
QS 5: 4 Stufen *Furcht*
QS 6: 4 Stufen *Furcht*, aber mit doppelter Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Borbaradianer, Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B
Zaubererweiterungen:

- *Verteilte Wirkung* (FW 8, 2 AP): Die Zustandsstufen können auf mehrere Ziele verteilt werden, die vor dem Wirken des Zaubers benannt werden müssen. Kann der Zauberer z. B. 3 Stufen Furcht verursachen, darf er auf 3 Ziele je 1 Stufe verteilen oder einem Ziel 2 Stufen und einem anderen 1 Stufe aufbürden.
- *Größere Reichweite* (FW 10, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Längere Wirkung* (FW 12, 4 AP): Die Wirkungsdauer steigt auf QS x 5 Minuten.
- *Brechen des Widerstands* (FW 14, 4 AP): Das Ziel verfügt gegenüber diesem Zauber über eine um 1 Punkt schwächere SK. Die Kosten steigen um 4 AsP.
- *Zwei Ziele* (FW 16, 6 AP): Der Zauber kann bis zu 2 Ziele gleichzeitig treffen, die dann beide die vollen Auswirkungen des Zaubers hinnehmen müssen. Das zweite Ziel kostet 4 AsP extra.



Motoricus

Der MOTORICUS ist ein klassischer Zauber der Telekinese.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde kann unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal QS + 2 Schritt pro Aktion und dürfen maximal QS x 20 Stein wiegen. Pro 5 Stein Gewicht muss der Zaubernde dafür 1 AsP aufbringen. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine um –QS erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig. Befinden sich andere Objekte auf dem zu bewegenden Gegenstand, zählt deren Gewicht mit hinzu. Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Wird der Zauber im Kampf eingesetzt, um an einem Gegner zu ziehen oder dessen Waffe abzulenken, kann dem Gegner nach Meisterentscheid eine Erschwernis auf AT oder Verteidigung in Höhe von max. QS auferlegt werden.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP (Aktivierung) + Hälfte der notwendigen AsP pro 5 Minuten (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B
Zaubererweiterungen:

- *Mehr Gewicht* (FW 8, 2 AP): Pro 10 Stein Gewicht muss der Zauberer 1 AsP aufwenden.
- *Motoricus Promptus* (FW 10, 2 AP): Die Geschwindigkeit der Bewegung steigt auf bis zu QS + 4 Schritt.
- *Noch mehr Gewicht* (FW 12, 4 AP): Pro 15 Stein Gewicht muss der Zauberer 1 AsP aufwenden. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Mehr Gewicht*.
- *Verkürzte Zauberdauer* (FW 14, 4 AP): Die Zauberdauer beträgt 1 Aktion.
- *Mehrere Objekte* (FW 16, 6 AP): Mit dem Zauber können mehrere Objekte gleichzeitig bewegt werden, deren Gesamtgewicht aber nicht über dem zulässigen Maximum liegen darf.

Neue Rituale

Geisterbeschwörung

Das Ritual dient dazu, machtvolle Geister herbeizurufen und auf diesem Wege mit den Toten zu kommunizieren.
Probe: MU/CH/KO (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)
Wirkung: Der Zauberer ruft einen mittleren Geist einer verstorbenen Person innerhalb eines Radius von 49 Schritt herbei. Um dieses Ritual zu erlernen, benötigt man GEISTERRUF auf FW 12.
Ritualdauer: 2 Stunden
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Geister
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Hexen
Steigerungsfaktor: C
Zaubererweiterungen:

- *Mehr Bitten* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer kann QS + 2 Bitten von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 10, 3 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch eine Bitte.
- *Ausgedehnter Dienst* (FW 12, 6 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch eine Bitte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst*.
- *Einfaches Herbeirufen* (FW 14, 6 AP): Das Ritual ist um +1 erleichtert.
- *Freundliche Einstellung* (FW 16, 9 AP): Bittproben sind gegenüber dem Wesen um +1 erleichtert.

Geisterruf

Das Ritual dient dazu, Geister herbeizurufen und auf diesem Wege mit den Toten zu kommunizieren.
Probe: MU/CH/KO (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)
Wirkung: Der Zauberer ruft einen niederen Geist einer verstorbenen Person innerhalb eines Radius von 49 Schritt herbei. Um dieses Ritual zu erlernen, benötigt man GEISTERESSENZ auf FW 10.
Ritualdauer: 5 Minuten
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Geister
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Druiden, Geoden, Gildenmagier, Goblinzauberinnen, Hexen
Steigerungsfaktor: B
Zaubererweiterungen:

- *Mehr Bitten* (FW 8, 2 AP): Der Zauberer kann QS + 2 Bitten von dem Wesen verlangen.
- *Längerer Dienst* (FW 10, 2 AP): Das Wesen verliert erst am Ende einer Woche (statt am Ende eines Tages) automatisch eine Bitte.
- Ausgedehnter Dienst (FW 12, 4 AP): Das Wesen verliert erst am Ende eines Monats (statt am Ende eines Tages) automatisch eine Bitte. Voraussetzung: Zaubererweiterung *Längerer Dienst*.
- *Einfaches Herbeirufen* (FW 14, 4 AP): Das Ritual ist um +1 erleichtert.
- *Freundliche Einstellung* (FW 16, 6 AP): Bittproben sind gegenüber dem Wesen um +1 erleichtert.

Nekropathia

Möchte ein Zauberer mit der Seele einer verstorbenen Person kommunizieren, ist dies nicht unmöglich. Ist deren Geist auf Dere geblieben, kann er recht einfach beschworen werden. In anderen Fällen muss der Zauberer hingegen mithilfe des NEKROPATHIA in das Reich der Toten reisen.



Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Zauberer trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich mit ihm in eines der Totenreiche begeben. Dadurch ist es ihm möglich, mit den dort weilenden Seelen zu kommunizieren. Es dauert 5 Minuten, eine Seele ausfindig zu machen oder ihre Abwesenheit festzustellen, während die Kommunikation in normaler Sprachgeschwindigkeit erfolgt.
Der Zauberer muss zu Beginn festlegen, in welches der Totenreiche er reisen möchte, denn ein späterer Wechsel ist nicht möglich. Befindet sich die gesuchte Seele nicht in dem ausgewählten Totenreich, muss das Ritual also erneut gewirkt werden, um die Reise fortzusetzen. Eine Reise an Orte außerhalb der Totenreiche, beispielsweise in die zwölfgöttlichen Paradiese oder die Niederhöllen, ist nicht möglich. Während der Wirkungsdauer bemerkt der Zauberer nicht, was mit seinem bewusstlosen Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Köper, kehrt der Geist zwar in die 3. Sphäre zurück, wird jedoch zu einer Gefesselten Seele (siehe Seite **20**). Gleiches geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungsdauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verendet.
Sollte der Geist eines Toten nicht in einem der Totenreiche sein, so kann er mittels dieses Rituals nicht kontaktiert werden.
Durch die Trennung von Körper und Seele und das Reisen in eine andere Sphäre erleidet der Zauberer 4 – QS Stufen *Verwirrung* (mindestens jedoch 1 Stufe).
Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Geoden, Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C
Zaubererweiterungen:
- *Körpergefühl* (FW 8, 3 AP): Der Zauberer nimmt wahr, was mit seinem Körper geschieht, z. B., ob dieser Schaden erleidet.
- *Kosten modifizierbar* (FW 10, 3 AP): Die Kosten sind doch modifizierbar.
- *Mitnahme* (FW 12, 6 AP): Ein anderer Kulturschaffender kann zusammen mit dem Zauberer in das Totenreich reisen. Der Zauberer muss dabei den anderen Kulturschaffenden während der Wirkungsdauer berühren.
- *Geister Deres* (FW 14, 6 AP): Der Zauberer kann auch mit einem Geist, der sich in der Geisterwelt bzw. immer noch auf Dere befindet, kommunizieren.
- *Wechsel des Totenreichs* (FW 16, 9 AP): Ein Wechsel in ein anderes Totenreich ist möglich, er nimmt etwa 5 Minuten in Anspruch.

Neue magische Sonderfertigkeiten

Bindung (Geister)

Nur die mächtigsten Geisterrufer können Geister binden.
Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Zauberer Geister binden (siehe Seite **138**).
Voraussetzungen: passendes Ritual FW 12
AP-Wert: niedere/mittlere/hohe Geister: 8/15/30 Abenteuerpunkte

Entschwörung (Geister)

Die Bannung von stärkeren Totengeistern erfordert deutlich mehr Erfahrung von einem Exorzisten als die Bannung einer einfachen gefesselten Seele.
Regel: Durch diese SF kann der Held mittels Heptagramma auch mittlere Geister verbannen.
Voraussetzungen: MU 13, Kenntnis des Heptagramma
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Machtvolle Entschwörung (Geister)

Besonders machtvolle Geister lassen sich nur durch einen machtvollen und wissenden Entschwörer vertreiben.
Regel: Durch diese SF kann der Held mittels Heptagramma auch hohe Geister verbannen.
Voraussetzungen: MU 15, SF *Entschwörung (Geister)*
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Rudelbeschwörung I-III (Geister)

Einige auf die Herbeirufung von Geistern spezialisierte Zauberer können leichter bei einem Ritual gleich mehrere Geister der gleichen Mächtigkeit rufen.
Regel: Bei Stufe I/II/III kann der Zauberer *niedrige/mittlere/hohe* Geister im Rudel herbeirufen.
Voraussetzungen: Stufe I: MU 15; Stufe II: MU 16, SF *Rudelerschaffung I*; Stufe III: MU 17, SF *Rudelerschaffung II*
AP-Wert: Stufe I/II/III: 10/15/20 Abenteuerpunkte

Zirkelmeister (Geister)

Nicht jeder Geisterrufer hat genug Kraft, um in mächtigen Ritualen viele Geister gleichzeitig zu rufen. Durch diese Sonderfertigkeit kann er zusammen mit anderen Zirkelmitgliedern die Herbeirufung von Geistern vornehmen.
Regel: Der Held kann Geister durch einen Beschwörerzirkel (siehe Seite **138**) herbeirufen.
Voraussetzungen: passendes Ritual FW 10
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Neue Liturgien

Bannzone

Die Bannzone schützt den Schamanen und seine Mitstreiter vor bösartigen Kreaturen, beispielsweise Untoten und Geistern.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Bannzone kann einige als unheilig geltende Wesen von einem Gebiet fernhalten. Folgende Typen von Wesen können ferngehalten werden: Geister, Untote (Hirnlose), niedere Dämonen jeglicher Art. Bei Errichtung der Bannzone muss entschieden werden, gegen welchen Typ Wesenheit sie wirken soll. Solche Wesen können während der Wirkungsdauer das gesegnete Gebiet nicht betreten. Sind solche Wesen gezwungen, das Gebiet zu betreten, dann versuchen sie sofort, sich wieder aus diesem zurückzuziehen. Die Bannzone darf nicht größer sein als 4 Schritt Radius, sehr wohl aber kleiner. Die Zone ist stationär und bewegt sich nicht mit dem Schamanen. Wenn sich Personen innerhalb der Zone an deren Rand bewegen, um dort lauernde Wesen im Nahkampf anzugreifen, können diese Wesen ebenfalls angreifen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen (Liturgiedauer nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 5 KR

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Wider Daimonide* (FW 8, 2 AP): Auch Daimonide jeglicher Art können gewählt werden.
- *Liturgiedauer modifizierbar* (FW 12, 4 AP): Die Liturgiedauer ist doch modifizierbar.
- *Änderung des Intervalls* (FW 16, 6 AP): Das Intervall beträgt 10 KR.

Geisterblick

Es gehört zu den Aufgaben eines Borongeweihten, den Toten zur ewigen Ruhe zu verhelfen. Wandern ihre Seelen als Geister umher, ist dies jedoch nicht mehr so einfach. Daher bedienen sich die Priester des Totengottes karmaler Hilfe, um jene Seelen zu finden, die ihrer Hilfe bedürfen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Borongeweihte ist in der Lage, alle Geister zu sehen, die sich in einem Radius von QS x 3 Schritt befinden, selbst wenn sie mit bloßem Auge nicht sichtbar wären. Die Zone bewegt sich mit dem Borongeweihten mit.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

Liturgieerweiterungen
Wer in einer Liturgie einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Liturgieerweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert die bestehende Liturgie und muss vor dem Einsatz der Liturgie angekündigt werden, die ansonsten ganz regulär durchgeführt wird. Einige Liturgieerweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Tod)

Steigerungsfaktor: A

Liturgieerweiterungen:

- *Größerer Radius* (FW 8, 1 AP): Der Radius beträgt QS x 5 Schritt.
- *Keine Aufrechterhaltung* (FW 12, 2 AP): Die Liturgie gilt nicht als aufrechterhaltend. Die Wirkungsdauer und damit die KaP-Kosten müssen beim Wirken der Liturgie festgelegt werden.
- *Auch du siehst tote Menschen!* (FW 16, 3 AP): Solange der Geweihte einen anderen Kulturschaffenden berührt, können beide anwesende Geister sehen.

Geisterfalle

Manchmal möchte ein Schamane einen Geist nicht sofort exorzieren, sondern nur seine Bewegungsmöglichkeiten einschränken. Durch diese Liturgie kann man einen Geist an einen Gegenstand binden und ihn so daran hindern, sich beliebig weit zu bewegen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Schamane kann einen Geist an einen Gegenstand binden und ihn so zwingen, einen Radius von 7 – QS Schritt um den Gegenstand nicht zu verlassen.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Nicht Lebende (Geister)

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus), Boron (Tod und Traum)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Größere Reichweite* (FW 8, 2 AP): Die Reichweite beträgt 16 Schritt.
- *Untotenfalle* (FW 12,4 AP): Die Liturgie wirkt auch gegen einen Untoten (Hirnlose)
- *Kürzere Liturgiedauer* (FW 16, 6 AP): Die Liturgiedauer beträgt 4 Aktionen.

Neue Zeremonien

Exorzismus

Durch diese Zeremonie können Dämonen und Geister vertrieben werden, die von einem Opfer Besitz ergriffen haben. Der Exorzismus vertreibt nur Wesen, die Besitz von einem Körper ergriffen haben.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK des Wesens)

Wirkung: Mit einem Exorzismus werden Dämonen und Geister ausgetrieben, die Besitz von einem Lebewesen ergriffen haben. Gelingt der Exorzismus, wird der Dämon oder Geist aus dem Körper vertrieben und zurück in die Niederhöllen oder ins Totenreich verbannt.

Zeremoniedauer: 8 Stunden

KaP-Kosten: 32 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen, Geister

Verbreitung: allgemein (auch Schamanenritus), Praios (Antimagie), Boron (Traum)

Steigerungsfaktor: B

Liturgieerweiterungen:

- *Spezialisierter Exorzismus* (FW 8, 2 AP): Eine Untergruppe von Wesen der Gegengottheit, die beim Aktivieren dieser Liturgieerweiterung ausgewählt werden muss, weist eine um 1 schlechtere SK gegen den Exorzismus auf. Dies können beispielsweise Gotongis bei Praiosgeweihten sein.
- *Geister-Exorzismus* (FW 12, 4 AP): Geister weisen eine um 1 schlechtere SK gegen den Exorzismus auf.
- *Dämonen-Exorzismus* (FW 16, 6 AP): Alle Dämonen mit bis zu 5 Hörnern weisen eine um 1 schlechtere SK gegen den Exorzismus auf. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Spezialisierter Exorzismus*.

Geistersprache

Durch die Geistersprache ist der Schamane in der Lage, mit Ahnengeistern zu kommunizieren.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Schamane trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich mit ihm in eines der Totenreiche begeben. Dadurch ist es ihm möglich, mit den dort weilenden Seelen zu kommunizieren. Es dauert 5 Minuten, eine Seele ausfindig zu machen oder ihre Abwesenheit festzustellen, während die Kommunikation in normaler Sprechgeschwindigkeit erfolgt.

Der Schamane muss zu Beginn festlegen, in welches der Totenreiche er reisen möchte, denn ein späterer Wechsel ist nicht möglich. Befindet sich die gesuchte Seele nicht in dem ausgewählten Totenreich, muss die Liturgie also erneut gewirkt werden, um die Reise fortzusetzen. Eine Reise an Orte außerhalb der Totenreiche, beispielsweise die zwölfgöttlichen Paradise oder die Niederhöllen, ist nicht möglich. Während der Wirkungsdauer bemerkt der Schamane nicht, was mit seinem bewusstlosen Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Köper, kehrt der Geist zwar in die 3. Sphäre zurück, wird jedoch zu einer Gefesselten Seele. Gleiches geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungsdauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verendet.

Sollte der Geist eines Toten nicht in einem der Totenreiche sein, so kann er mittels dieser Zeremonie nicht kontaktiert werden.

Durch die Trennung von Körper und Seele und das Reisen in eine andere Sphäre erleidet der Schamane 4 – (QS/2) Stufen *Verwirrung*.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Körpergefühl* (FW 8, 3 AP): Der Schamane nimmt wahr, was mit seinem Körper geschieht, z. B. ob dieser Schaden erleidet.
- *Mitnahme* (FW 12, 6 AP): Ein anderer Kulturschaffender kann zusammen mit dem Schamanen in das Totenreich reisen. Der Schamane muss dabei den anderen Kulturschaffenden während der Wirkungsdauer berühren.
- *Wechsel des Totenreichs* (FW 16, 9 AP): Ein Wechsel in ein anderes Totenreich ist innerhalb von 5 Minuten möglich.

Machtvoller Exorzismus

Im Gegensatz zum einfachen Exorzismus kann diese Zeremonie auch Geister und Dämonen außerhalb der Körper Besessener vertreiben.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK des Wesens)

Wirkung: Mit einem machtvollen Exorzismus werden Dämonen und Geister ausgetrieben. Gelingt der machtvolle Exorzismus, wird der Dämon oder Geist vertrieben und zurück in die Niederhöllen oder ins Totenreich verbannt.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 32 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen, Geister

Verbreitung: Praios (Antimagie), Boron (Traum)

Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterungen:

- *Spezialisierter Exorzismus* (FW 8, 3 AP): Eine Untergruppe von Wesen der Gegengottheit, die beim Aktivieren dieser Liturgieerweiterung ausgewählt werden muss, weist eine um 1 schlechtere SK gegen den Exorzismus auf. Das können beispielsweise Gotongis bei Praiosgeweihten sein.



- *Geister-Exorzismus* (FW 12, 6 AP): Geister weisen eine um 1 schlechtere SK gegen den Exorzismus auf. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Spezialisierter Exorzismus*.
- *Dämonen-Exorzismus* (FW 16, 9 AP): Alle Dämonen mit bis zu 5 Hörnern weisen eine um 1 schlechtere SK gegen den Exorzismus auf. Voraussetzung: Liturgieerweiterung *Spezialisierter Exorzismus*.

Rat der Ahnen

Der Rat der Ahnen ist das typische Ritual, mit dem Schamanen Geister beschwören.
Probe: MU/IN/CH (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)
Wirkung: Der Schamane kann einen niederen Geist rufen, der ihm zu Diensten ist. Die Regeln entsprechen denen der Invokation von Geistern. Der Geist muss sich nicht bereits in der 3. Sphäre aufgehalten haben, sondern kann auch aus der 4. Sphäre stammen.
Zeremoniedauer: 5 Minuten
KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Geister
Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)
Steigerungsfaktor: C
Liturgieerweiterungen:

- *Mehrere Ahnen* (FW 8, 3 AP): Es können mehrere Geister auf einmal gerufen werden. Die KaP-Kosten müssen für jedes Wesen separat bezahlt werden.
- *Höherer Ahn* (FW 12, 6 AP): Es kann auch ein mittlerer Geist gerufen werden. Die Zeremoniedauer beträgt 2 Stunden, die Kosten steigen auf 16 KaP.
- *Mächtiger Ahn* (FW 16, 9 AP): Es kann auch ein hoher Geist gerufen werden. Die Zeremoniedauer beträgt 8 Stunden, die Kosten steigen auf 32 KaP.

Neue karmale Sonderfertigkeiten

Furcht nehmen

Eine wichtige Fähigkeit vieler Geweihter ist die Beruhigung von Gläubigen im Angesicht schrecklicher Wesen.
Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Geweihter mittels Berührung und 1 Aktion versuchen, einem Kulturschaffenden 1 Stufe *Furcht* zu nehmen, die durch folgende Wesen entstanden ist: Chimären, Daimonide, Dämonen, Geister, Golems, Untote. Dazu muss eine Probe auf *Heilkunde Seele (Unterdrückung von Ängsten)* gelingen. Die Probe ist dabei um die Anzahl der aktuellen Furchtstufen des Ziels erschwert, gleich welchen Ursprung sie haben. Diese Fähigkeit funktioniert bei einem einzelnen Kulturschaffenden nur einmal alle 24 Stunden.
Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 13
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Geisterschreck

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Geweihter Objekte gegen Geister segnen und weihen, sodass deren bloße Berührung dem Wesen schadet.
Regel: Gesegnete und geweihte Materialien verursachen bei Geistern Schaden, ganz so, als seien diese Dämonen (siehe **Regelwerk** Seite **316**). Üblicherweise sind Geister davon nicht betroffen, durch diese Sonderfertigkeit werden sie aber wie Dämonen behandelt, wenn es darum geht, ob gesegnetes oder geweihtes Material Berührungsschaden verursacht (siehe **Aventurisches Götterwirken** Seite **69**). Nicht betroffen sind Angriffe mit geweihten Waffen, die bereits eine verletzende Wirkung gegen Geister aufweisen.
Voraussetzungen: Vorteil *Geweihter*
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Zauberzeichen

Bann-/Schutzkreis gegen mittlere Geister

Bannkreis: Der erste mittlere Geist, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn während der Wirkungsdauer nicht mehr verlassen.
Schutzkreis: Mittlere Geister können den Schutzkreis nicht betreten. Sind solche Wesen gezwungen, das Gebiet zu betreten, dann versuchen sie sofort, sich wieder aus diesem zurückzuziehen.
AsP-Kosten: 8 AsP
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Bann-/Schutzkreis gegen niedere Geister

Bannkreis: Der erste niedere Geist, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn während der Wirkungsdauer nicht mehr verlassen.
Schutzkreis: Niedere Geister können den Schutzkreis nicht betreten. Sind solche Wesen gezwungen, das Gebiet zu betreten, dann versuchen sie sofort, sich wieder aus diesem zurückzuziehen.
AsP-Kosten: 4 AsP
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Pflanzen

Grauer Mohn
Der sagenumrankte Graue Mohn ist ein äußerst seltener Anblick auf unzugänglichen Berggipfeln, wo Druiden und Hexen die Pflanze eifersüchtig hüten. Größere Ansammlungen der Pflanze, die angeblich von den Wudu bei ihren Ritualen eingesetzt wurde, sind nur aus dem Regengebirge und auf unzugänglichen Berggipfeln im restlichen Aventurien bekannt.
Suchschwierigkeit: –3
Bestimmungsschwierigkeit: –2
Anwendungen: 1/1/1/1/1/1
Wirkung: Die Samen sind giftig (Stufe 4). Gelingt die Giftprobe (siehe **Regelwerk** Seite **341**), erleidet der Anwender sofort 1W6 SP und erhält nach 1 Minute Immunität gegen den Zustand *Schmerz* sowie 4 Stufen *Betäubung* für je 30 Minuten. Der Vergiftete fällt dadurch in ein Wachkoma, bei dem sich die Seele für die Dauer der Betäubung vom Körper löst. Eine willentliche Seelenwanderung ist mit einer bestandenen Probe auf *Willenskraft* –2 möglich. Die Seele kann sich nur so bewegen, wie der Körper des Vergifteten es vermögen würde und besitzt dieselbe GS. Er kann nicht mit Lebewesen interagieren oder Objekte beeinflussen, sehr wohl aber mit Geistern kommunizieren, wenn diese sich in Reichweite aufhalten.
Je weiter die Seele am Ende der Wirkungsdauer vom Körper entfernt ist, desto schwieriger wird die Rückkehr. Ab 250 Schritt Entfernung vom Körper ist die Wahrscheinlichkeit der Rückkehr um –1 erschwert (Probe auf *Willenskraft*). Ab 500 Schritt um –2 und ab 1.000 Schritt um –3. Wurde keine Seelenwanderung vorgenommen, kehrt die Seele ohne Probleme in den Körper zurück. Sollte die Seele nicht in den Körper zurückkehren können, die Probe also misslingen, stirbt der Körper und die Seele wird zu einer Gefesselten Seele.
Sollte die Giftprobe der Samen misslingen, erleidet der Anwender sofort 1W3 SP, erhält nach 1 Minute Immunität gegen den Zustand *Schmerz* sowie 2 Stufen *Betäubung* für je 15 Minuten.
Beide Wirkungen können durch jegliche Mittel, welche Gifte heilen, frühzeitig beendet werden.
Wert/Preis: 100 / 130 Silbertaler

Hlûtharsiegel
Das Hlûtharsiegel ist eine kleine, unscheinbare Blume, die selten auf den Gräbern von Geweihten der Zwölfgötter, vor allem auf Heiligengräbern, wächst. Sämtliche Versuche, die Pflanze an anderen Orten zu kultivieren, scheitern. Sie schützt ihren Wuchsort vor verderblichen Einflüssen und unheiligen Kreaturen.
Suchschwierigkeit: –2
Bestimmungsschwierigkeit: –2
Anwendungen: 1/1/1/1/1/1
Wirkung: In einem Radius von 6 Schritt um die Pflanze gilt der Boden als jedem der Zwölfgötter geweiht. Wird die Pflanze gepflückt oder ausgegraben, endet die Wirkung augenblicklich. Geister, Dämonen und Daimonide können das Hlûtharsiegel nicht berühren und auch keine Aktionen ausführen, die der Pflanze Schaden zufügen würden.
Wert/Preis: 96 / 144 Silbertaler

Satuariensbusch
Der immergrüne Satuariensbusch mit seinen rosafarbenen Blüten wächst überwiegend im nördlichen Mittelreich und im Bornland. Er gilt nicht nur als wirksame Heilpflanze, sondern ist auch dafür bekannt, dass Geister und sogar Dämonen seine Nähe meiden.
Suchschwierigkeit: –2
Bestimmungsschwierigkeit: –2
Anwendungen: 1/1/1/2/2/2
Wirkung: Geister und niedere Dämonen können die Pflanze nicht berühren und weichen vor frisch geernteten Trieben zurück. Als Wundauflage verringert 1 Anwendung Pflanzenteile das Risiko, an Wundfieber zu erkranken, um 50 %, 2 Anwendungen eliminieren es sogar vollständig.
Wert/Preis: 8 / 12 Silbertaler

Gifte & Rauschmittel

Schleieröffner
Alternative Namen: Nivesenhut
Als Schleieröffner bezeichnen Gelehrte das Rauschmittel, das aus dem Dämonenklauenpilz gewonnen wird. Das Mittel wird häufig von Nivesenschamanen angewandt, um dadurch Kontakt zu den Ahnen zu suchen.
Stufe: 3
Art: Einnahmegift, pflanzlich
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: Status *Bewusstlos*, der Anwender erinnert sich an die Erlebnisse in der Geisterwelt nach dem Erwachen / Status *Bewusstlos*, 1 Stufe *Betäubung* nach dem Erwachen, der Anwender erinnert sich nicht mehr an seine Reise in die Geisterwelt
Nebenwirkung: Proben auf Zauber und Liturgien, die den Anwender in Geister- oder Traumwelten führen, sind um +1 erleichtert.
Überdosierung: 2W3 – 1 SP
Beginn: 2 Stunden
Dauer: 4 Stunden
Wert/Preis: 30 Silbertaler / 40 Silbertaler
Sucht: 1 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage

Kuss des Frevlers
Alternative Namen: Uthars Sperre, Visars Zorn
Stufe: QS
Art: Waffengift, alchimistisch (siehe Seite **160**)
Widerstand: Seelenkraft
Wirkung: QS SP, falls das Opfer während der Wirkungsdauer auf irgendeine Weise sterben sollte, wird es zu einem niederen (bei QS 1–3) bzw. mittleren (bei QS 4–6) Geist / QS SP, falls das Opfer durch das Gift oder eine damit vergiftete Waffe stirbt, wird es zu einem niederen (bei QS 1–3) bzw. mittleren (bei QS 4–6) Geist
Beginn: sofort
Dauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang / sofort
Wert/Preis: je nach QS

Elixiere & alchimistische Erzeugnisse

Bannkreide
Bannkreide wird von Beschwörern und Herbeirufern genutzt, um bei Invokationen Sicherheitsmaßnahmen zu treffen oder außer Kontrolle geratene Geister und andere außersphärische Wesen zu fixieren.
Typische Ingredienzien: Kreidepulver, Mondsilberspäne, Saft des Satuariensbusches
Kosten der Ingredienzienstufe: 30 Silbertaler pro Stufe
Labor: archaisches Labor
Brauschwierigkeit: +/–0
Voraussetzungen (Brauvorgang): keine
AP-Wert (Berufsgeheimnis): 2 AP (Voraussetzungen: Alchimie 4)
Besonderheiten: 1 Anwendung Bannkreide genügt, um 1 Bannkreis zu zeichnen, unabhängig davon, welcher Wesenstyp gebannt werden soll.
Qualitätsstufen:
1: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 1 AsP weniger.
2: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 2 AsP weniger.
3: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 3 AsP weniger.
4: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 4 AsP weniger.
5: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 5 AsP weniger.
6: Das Aktivieren des Bannkreises, der mit der Bannkreide gezeichnet wurde, kostet 6 AsP weniger.

Beschwörungskreide
Eine andere, deutlich kostspieligere Zauberkreide, die nach einer althergebrachten Rezeptur hergestellt wird, findet bei Invokationen und Entschwörungen aller Art Anwendung, um die magischen Ressourcen des Zauberers zu unterstützen.
Typische Ingredienzien: Alraune, Hahnenkamm, Kreidepulver, Ochsenblut
Kosten der Ingredienzienstufe: 80 Silbertaler pro Stufe
Labor: Hexenküche
Brauschwierigkeit: –2
Voraussetzungen (Brauvorgang): keine
AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzungen: Alchimie 4)
Besonderheiten: 1 Anwendung Bannkreide genügt, um 1 Bannkreis zu zeichnen, unabhängig davon, welcher Wesenstyp gebannt werden soll.
Qualitätsstufen:
1: Zauber zur Bannung von außersphärischen Wesenheiten wie Dämonen, Elementaren, Geistern und Feen bis zu einem Steigerungsfaktor von B sind um +1 erleichtert.
2: Rituale zur Beschwörung und Herbeirufung von außersphärischen Wesenheiten wie Dämonen, Elementaren, Geistern und Feen bis zu einem Steigerungsfaktor von B sind um +1 erleichtert.
3: Betroffene Zauber kosten 2 AsP weniger.
4: Zauber zur Bannung von außersphärischen Wesenheiten wie Dämonen, Elementaren, Geistern und Feen bis zu einem Steigerungsfaktor von C sind um +1 erleichtert.
5: Rituale zur Beschwörung und Herbeirufung von außersphärischen Wesenheiten wie Dämonen, Elementaren, Geistern und Feen bis zu einem Steigerungsfaktor von C sind um +1 erleichtert.
6: Betroffene Zauber kosten 4 AsP weniger (anstelle von 2 AsP für QS 3).

Kuss des Frevlers
Dieses fürchterliche Gift ist nur wenigen Angehörigen des Hexenzirkels der Schwarzen Witwen auf der Giftinsel Maraskan bekannt. Es ist imstande, der Seele eines Sterbenden den Einzug ins Totenreich zu verwehren und sie als Geist in der 3. Sphäre festzuhalten.
Typische Ingredienzien: Alraune, Jagdgras, Geisterbucheckern, Gespensterbaumblätter, Grauer Lotos, Grauer Mohn, Rauschgurke
Kosten der Ingredienzienstufe: 160 Silbertaler pro Stufe
Labor: Hexenküche
Brauschwierigkeit: –2
Voraussetzungen (Brauvorgang): Vollmondlicht
AP-Wert (Berufsgeheimnis): 12 AP (Voraussetzungen: Alchimie 12)
Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Tijakools Hauch
Alternative Namen: Geisterelixier
Tijakools Hauch ermöglicht es, dass ein Geist im Umkreis von 8 Schritt vom Anwender Besitz ergreift, ohne dass dieser sich dagegen wehren kann. Das Elixier muss dafür vollständig getrunken werden.
Typische Ingredienzien: Gratenfelser Schwefelquell, Mindoriumerz, Mohagoniholz, Schrumpfkopf, Seelenhauch, Totenschädel von Menschen oder Orks
Kosten der Ingredienzienstufe: 50 Silbertaler pro Stufe
Labor: alchimistisches Labor
Brauschwierigkeit: –1
Voraussetzungen (Brauvorgang): keine
AP-Wert (Berufsgeheimnis): 3 AP (Voraussetzungen: Alchimie 8)
Qualitätsstufen:
1: Ein Geist ergreift für 15 Minuten Besitz vom Anwender (entsprechend der Geisterkraft *Besessenheit*, siehe Seite **144**).
2: Ein Geist ergreift für 30 Minuten Besitz vom Anwender.
3: Ein Geist ergreift für 45 Minuten Besitz vom Anwender.
4: Ein Geist ergreift für 60 Minuten Besitz vom Anwender.
5: Ein Geist ergreift für 75 Minuten Besitz vom Anwender.
6: Ein Geist ergreift für 90 Minuten Besitz vom Anwender.

Waffenbalsam
Manche Wesenheiten wie Geister sind mit magischen Waffen leichter zu verletzen als mit einfachem, blankem Stahl. Da verzauberte Waffen jedoch sehr selten und ausgesprochen teuer sind, erfreut sich Waffenbalsam bei vielen reisenden Helden großer Beliebtheit, denn damit bestrichene Waffen werden zumindest kurzfristig mit magischen Energien erfüllt. Es dauert 5 Kampfrunden, um eine Waffe mit Waffenbalsam einzureiben.
Typische Ingredienzien: Asche von Greifenfedern, Bärenfett, Brabaker Vitriol, Horuschenkerne, Silberstaub, Smaragd, Schuppen eines Höhlendrachen, Topas, Wasser aus einem fließenden Gewässer
Kosten der Ingredienzienstufen: 65 Silbertaler pro Stufe
Labor: Alchimistisches Labor
Brauschwierigkeit: –2
AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP (Voraussetzungen: Alchimie 2)
Qualitätsstufen:
1: Waffe gilt für 5 Minuten als magisch.
2: Waffe gilt für 15 Minuten als magisch.
3: Waffe gilt für 2 Stunden als magisch, +1 TP.
4: Waffe gilt für 8 Stunden als magisch, +1 TP.
5: Waffe gilt für einen Tag als magisch und ist unzerbrechlich, +1 TP.
6: Waffe gilt für eine Woche als magisch und ist unzerbrechlich, +1 TP.

Kreatur	Mächtigkeit	Anrufungs-schwierigkeit	Seite
Ahnengeist	niederer	–2	12
Bilwis	niederer	+/–0	14
Bleiche Eule	mittlerer	–5	52
Blutgeist	mittlerer	–5	16
Drachengeist	hoher	–9	54
Eisfee	mittlerer	–3	18
Gefesselte Seele	niederer	+/–0	20
Geisterspinne	hoher	–9	56
Geisterwolf	niederer	+/–0	58
Grinvalar	hoher	–6	22
Großer Spuk	hoher	–10	24
Hüterseele	hoher	–9	26
Irrlicht	niederer	+/–0	28
Kopfloser Reiter	hoher	–7	30
Lichtender	hoher	–8	60
Lynx	mittlerer	–4	62
Marbosängerin	mittlerer	–4	32
Nachtalp	mittlerer	–3	34
Nachtbuhler	mittlerer	–3	36
Nipakau	niederer	–1	64
Phantrajin	mittlerer	–3	38
Poltergeist	mittlerer	–4	40
Quallengeist	niederer	+1	66
Rachegeist	mittlerer	–4	42
Seelenschnitter	hoher	–8	44
Sturmseele	mittlerer	–4	46
Taarnaj	mittlerer	–4	68
Totenwesen	niederer oder mittlerer	–2 oder –4	70
Tränenkind	niederer	+1	48
Weiße Frau	mittlerer	–3	50

Das Schwarze Auge

AVENTURIEN

KÖRPERLOSE SCHRECKEN



Geister kommen in verschiedensten Formen und Ausprägungen daher – als tragische Gefesselte Seele mit einem letzten verzweifelten Wunsch, als niederträchtiger Nachtalp mit einem alles verschlingenden Hunger oder als aufopferungsvoller Tarnaaj, der seine eigene Essenz zur Heilung von Verwundeten opfert und dabei selbst vergeht.
Körperlose Schrecken setzt alle Facetten der aventurischen Geisterbeschwörung in Szene, erklärt die Herkunft von Geistererscheinungen und den Unterschied zwischen der Geisterwelt und dem Totenreich. Viele Kreaturen werden sofort spielfertig in Wertekästen und ausführlichen Beschreibungen vorgestellt. Außerdem erhältst du alle Werkzeuge zu deiner Verfügung, um eigene Geister zusammenzustellen und spannende Geschichten rund um ihre Erlösung oder Austreibung zu stricken!

Das Buch enthält:

- dreißig spielfertige Geister
- ein Kapitel zur Historie der aventurischen Geisterbeschwörung
- Beschreibungen von namhaften Schamanen und Zauberern rund um das Thema Geister
- zwei detaillierte Akademiebeschreibungen mit Karten – die Schule der Austreibung zu Perricum und die Halle der Erscheinungen zu Grangor
- vier Abenteuerschauplätze mit Szenariovorschlägen
- Regeln zu Geisterpakten und alchimistischen Hilfsmitteln bei der Geisterbeschwörung
- einen modularen Baukasten, um eigene Geister mit ganz individuellen Fähigkeiten zu erstellen



EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
US25959PDF