

Imperiale Häuser

„Hmbr.... Anwesende Mitglieder 115. Senatskonvent 4769....gut.... Illacrion 53...hmja.... Koromanthia 12, Anhang: 3 Mitglieder der leonischen Hilfstruppen...stimmt.... Melarythor 0, wegen offizieller Ächtung nicht zugelassen...hmm...richtig... sowie 1 Schreiber der...Oh nein, nein, nein. Nein, mein Junge, deine Hochachtung gegenüber unserem Haus in allen Ehren, aber das ist leider nicht richtig. Eine eigenständige Zählung gibt es für uns leider nicht. Du musst uns unter „Alantinos, sonstige“ eintragen, sonst kommt alles durcheinander. Also, sei so gut und schreib das alles noch mal richtig ab, ja?“
- Philodetes ce Hszin-Kha, zu seinem Schüler, anlässlich der Überprüfung eines 300-seitigen Schriftführerprotokolls, neuzeitlich -

Die Macht des Imperiums beruht auf der Macht der Optimatenhäuser. Große Häuser wie Tharamnos, Phraisopos oder Illacrion sind in vielen Horasiaten und Provinzen des Imperiums unumschränkte Herrscher, und auch wenn in den vergangenen Jahrtausenden immer wieder mächtige Häuser untergegangen sind oder entmachtet wurden, hat sich zumindest die Erinnerung an sie erhalten.

Es gibt daneben aber noch weitere, kleinere bzw. winzige „Häuser“, die, so man sie erwähnt, selbst bei einem gebildeten Optimaten ein Schulterzucken auslösen, denn weder haben diese Häuser in der Geschichte des Imperiums je eine besondere Rolle gespielt, noch sind diese oft als Ableger eines Hauses hervorgegangenen optimatischen Traditionen jemals aus dem Schatten ihrer Gründer oder gar der anderen Häuser hervorgetreten. Zumeist handelte es sich um ehemals spezielle Arbeitsgruppen, die sich mit der Lösung bestimmter Probleme, beispielsweise dem Aufrechterhalten einer gewissen Ordnung in unzugänglichen Provinzen oder solchen mit wenig kooperativer Bevölkerung, beschäftigen sollten, aber auch um extreme Außenseiter eines Hauses, die mit dessen Politik nicht mehr einverstanden waren. Diese Gruppen begannen dann im Laufe der Zeit, sich zumindest im Rahmen ihrer magischen Begabungen und Kenntnisse von ihren Mutterhäusern abzunabeln. Die meisten davon waren und sind jedoch in vielen Bereichen völlig abhängig von ihrem Mutterhaus geblieben, was dazu geführt hat, dass sie bei der Aufzählung imperialer Häuser höchstens als eine besondere „Untergruppe“ des jeweiligen Hauses aufgeführt werden. Der Rest dagegen existiert mehr oder weniger als eine Gemeinschaft von Zauberwirkern mit optimatischer Tradition, die jedoch in den Annalen des Imperiums unter dem Begriff „Haus“ als solches nicht auftauchen.

Im Folgenden werden nun einige kleine Häuser (im Stil von **Myranische Mysterien**) vorgestellt, die sich vor allem dadurch auszeichnen, dass sich ihr Stil und damit ihre Individualität derart verselbstständigt haben, so dass sie als eigenständige Gruppe zu werten sind. Und einige unter ihnen könnten vielleicht eines Tages, in ferner Zukunft, den Sprung in den Rang eines echten Optimatenhauses schaffen – oder vorher zerstört werden...

Das Haus Shinthon (sehr kleines Haus)

Symbolik: Schlange, geringelt um rotes Herz auf grünem Grund

Die Shinthon sind ein relativ junger Ableger des Hauses Phraisopos, können aber immerhin schon auf eine Geschichte von etwa 900 Jahren zurückblicken. Damals waren die im Archipel von Shindrabar ansässigen Mitglieder des

Hauses Phraisopos sehr an der Erforschung von Schlangen- und Gegengiften interessiert – zu rein medizinischen Zwecken, versteht sich. Der dafür begründete Arbeitskreis versuchte deshalb besonders, zu den

Schlangenpriestern und asketischen Eremiten Kontakte aufzubauen, um von ihnen etwas über Art und Klassifizierung der Schlangen und Gegenmittel zu erlernen. Zu dieser Zeit war allerdings schon der Einfluss des Imperiums auf Shindrabar derart geschwunden, dass die nachfolgenden Kämpfe um den Posten des Horas, die Zerstörung Sidor Sindaras und schließlich die mit der Jagd der Sukamarya beginnende Unabhängigkeit Shindrabars zu einem Abriss der Verbindung mit dem Mutterhaus führten. Während einige der Forscher sich schließlich mit dem Glauben der Shindrabarim identifizierten und in die Reihen der Gläubigen eingliederten, beschloss ein anderer Teil, weiterhin an der optimistischen Tradition festzuhalten und die gesammelten Ergebnisse entsprechend zu verarbeiten. So entstand das Haus Shinthon, das zwar offiziell noch immer zu den Phraisopos zählt und auch wirtschaftlich von ihnen abhängig ist, aber intern so gut wie keine Verbindung mehr zu diesen besitzt. Erst vor kurzem ist mit der Einsetzung eines eigenen Vertreters am Sternepfeiler zudem ein weiterer Schritt Richtung Unabhängigkeit getan – und hat so manchen Phraisopos verstimmt...

Der Shinthon-Stil: Eine seltsame Mischung aus optimatischem Gebaren und shindrabarischer Mystik, verbunden mit einer hohen Kenntnis diverser Gifte – so könnte man die Vertreter des Hauses Shinthon beschreiben. Ihr Auftreten in ihren bodenlangen, aus Schlangenleder(!) gemachten Tunika erinnert zwar noch „irgendwie“ an die Phraisopos, das aufmerksame, doch irgendwie kühle Auftreten dagegen scheint dagegen eher dem Verhalten einer Schlange zu entsprechen, die sich jeden Moment auf ihr Opfer stürzen kann. Auch ihre Angewohnheit, ihrem Gegenüber die ganze Zeit über in die Augen zu starren, ohne überhaupt zu blinzeln, und dabei ab und zu leise Zischlaute zu produzieren, hat schon manchem einen Schauer über den Rücken laufen lassen. Dass sich viele Shinthon darüber hinaus noch kahl scheren lassen und ihren Körper mit diversen

Tätowierungen verzieren, fällt in der Masse der Shindrabarim dagegen kaum noch auf.

Die Shinthon sind nicht übermäßig an weltlicher Macht oder Einfluss interessiert, sondern vertiefen sich eher in die Erlangung wissenschaftlicher Erkenntnisse und die Erforschung unterschiedlichster Schlangenarten. Dass sie zu den Schlangepriestern als eine der wenigen Gruppen des Imperiums gute, wenn auch etwas zwielfichtige Kontakte besitzen, hat wohl ebenfalls dazu geführt, dass sie sich inzwischen den Status einer Art halb-offiziellen Hauses erkämpft (bzw. erschlängelt) haben. Allerdings geht ihr Einfluss kaum über ihre wenigen Forschungsstätten, die in ihrer Bauweise, wenn auch meist ohne Gold- und Silberüberzug, den Tempelklöstern der Shindrabar frappant ähneln, hinaus, sowie über ein paar kleine Dörfer, deren Bevölkerung die Optimaten mit dem wichtigsten zum Leben versorgt. Die Bezahlung wiederum erfolgt aus dem Verkauf von Heil- und Giftkräutern im imperialen Handel sowie den unterschiedlichen Schlangengiften. Das bringt natürlich eine gewisse Konkurrenz zu den Schlangepriestern mit sich, aber da der Hauptabnehmer der Shinthon sowieso die Phraisopos sind (schon allein, weil sie alle anderen Interessenten vergraulen), kommt es nur selten zu Reibereien. Natürlich sind die Shinthon auch an der Geschichte und den Erkenntnissen der Shindra interessiert, beschränken sich aber auch hier eher auf die wissenschaftlichen Aspekte. Die Religiosität der Shinthon ist dagegen, beinahe trotzig, noch immer auf die Götter der Oktade gerichtet, wenn auch durch die kulturellen Einflüsse natürlich etwas durchmischt, so dass die Mitglieder der Oktade sich schon lange ihre Stellung mit den „minderen“ Göttern Shindrabars teilen.

Ein Magus des Hauses Shinthon wird außerhalb Shindrabars wohl kaum anzutreffen sein, allerhöchstens, um die Berichte einer neuen Schlangenart, eines neuen Heilmittels gegen Schlangenbisse

oder dergleichen zu überprüfen. Aber auch Versuche, sich wirtschaftlich von den Phraisopos zu lösen, durch den Abschluss geheimer Handelsverträge mit interessierten Abnehmern, sind mögliche Ziele. Und dann gibt es da noch das

Gerücht, einige Magi der Shinthon würden speziell zu Attentätern ausgebildet, die auf hochrangige Mitglieder feindlicher Häuser angesetzt würden...

Profil: Humus, Wasser je +3, Belyabel, Undhabal je +1; Untersuche, Kontrolliere je +1; Die Domäne Humus kann erleichtert gesteigert werden (mit Wichtungsfaktor x4 statt x5).

Ausbildung:

Domänen: Humus +6, Wasser, Luft je +3, Erz +2; Undhabal +3, Balburri, Balathandis, Belyabel je +2

Instruktionen (18 Punkte), *Matrizen* (50 Punkte) nach Mentor

Talentboni: 3 WKF je +2, Dolche +1, Stumpf Hieb Waffen +1, Blasrohr +2;

Selbstbeherrschung +4, Sinnesschärfe +4; Etikette +2, Lehren +3, Überzeugen +2, Menschenkenntnis+1, Geschichtswissen +5, Magiekunde +6, Pflanzenkunde(Shindrabar) +4, Philosophie +2, Rechnen +7, Sternkunde +4, Tierkunde(Shindrabar) +6; Lesen/Schreiben +5, Muttersprache Shindrabarisch, Zweitsprachen Hieroimperial und Gemeinimperial, Altimperial +3; Alchimie +6, Fesseln/Entfesseln +2, Heilkunde Gift +6, Heilkunde Krankheiten +4, , Heilkunde Seele, +2, Heilkunde Wunden +4

Vor-/Nachteile: SO (Shindrabar)+1, Optimat, Resistenz gegen Schlangengifte, Verpflichtungen (dem Haus Shinthon und dem Mentor gegenüber, Rangqueste)

Ausrüstung: Kleidung (1 Satz verbreitet und robust, 1 Satz Schlangenledertunika mit diversen Pythonsymbolen und dem Zeichen Shinthons), Zauberstab, Phugion, Blasrohr mit einem Satz Pfeilen, lederne Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten, Heilkräuter, Phiolen mit Gegengiften gegen diverse Schlangengifte, Empfehlungsschreiben des Mentors, Gürtel mit vielen Taschen, Trinkflasche, Brotbeutel; weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aureal; AV: NA

Wissen: ansehnlich

Ressourcen: gering

Verbindungen: gering

Bekannte Magier des Hauses Shinthon:

Maianarin dyr Shinthon aus Djolopandang ist wohl als Anführerin des

„Hauses“ Shinthon zu verstehen (auch wenn die Phraisopos sie unter dieser Bezeichnung immer noch als eine Art bedauernswerte Spinnerin ansehen) und hat sich in dieser Eigenschaft wie schon ihre Vorgänger darin stark gemacht, den Anspruch als eigenständiges Haus durchzusetzen. Es heißt, es verbände sie eine starke Freundschaft mit Padjang Pandang, dem Fürsten von Djolopandang, mit dem sie zusammen den Traum der Befreiung des Observatoriums von Semparang träumt und damit vielleicht auch eine Stärkung „ihres“ Hauses.

Djarnatrijan ter Shinthon führt in seiner Stellung als Vertreter des

„Hauses“ Shinthon am Hof des Thearchen ein seltsames Leben: von einem Großteil der Vertreter der anderen Häuser wird er (bewusst?) mehr oder weniger einfach nicht wahrgenommen, und die Mitglieder des Hauses Phraisopos begegnen ihm mit einer Freundlichkeit, die es unzweifelhaft macht, dass sie diesen Schandfleck „ihres“ Hauses am liebsten auf der Stelle beseitigen lassen würden. So hält sich Djarnatrijan am liebsten in den Räumen seines nach außen völlig abgedunkelten kleinen Palastes auf, wo er inmitten eines ganzen Nestes von Vipern und armdicken Pythons haust.

Die Matrizen des Hauses Shinthon

Das Haus Shinthon verfügt für ein derart kleines Haus über ein paar bemerkenswerte Eigenentwicklungen, vielleicht auch deshalb, weil es so gut wie keinen Kontakt mit den Entwicklungsstätten der anderen

Häuser besitzt. Das Haus Phraisopos sorgt zudem meist dafür, dass Kontakte gar nicht erst zustande kommen. So verwundert es auch nicht, wenn einige Eigenkreationen noch immer sehr denen Phraisopos entsprechen, auf deren Grundlage sie

entstanden sind. Daneben sind den Shinthon vor allem noch die (auch den Phraisopos bekannten) Matrizen *Helfende Hand des Humus, Heilendes Herz des Humus, Wellen des Fleisches und Auge des Anatomen* bekannt.

Vergiftetes Blut (9)

Wirkung: Das Opfer dieses Zaubers leidet plötzlich unter Krämpfen und Atembeschwerden, denn seine Organe produzieren auf einmal Körperschädigende Stoffe - Gifte. Die Gifte sind nicht sehr stark, der Körper wird jedoch dadurch sehr geschwächt, so dass der KO-Wert pro SR um 1 Punkt sinkt. Sinkt der KO-Wert auf 0, so wird das Opfer bewusstlos und erleidet pro SR nun 1 SP bis zum Ende des Zaubers.

Domäne/Instruktion:

Humus/Transformiere

Anrufungsprobe: +7

Kontrollprobe:

+5 +MR des Opfers

Kosten: 17 AsP

Reichweite: 7 Schritt

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer:

unvorbereitet (3 KR)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Verbreitung: Eigentlich nur den Shinthon bekannt, bei den Phraisopos existieren ähnliche, wenn auch mehr Krankheitsfördernde Versionen

Sichere Rast (8)

Wirkung: Mit dieser Matrix kann man sich gegen nächtliche Heimsuchungen durch Schlangen schützen. Die Tiere verlassen auf der Stelle die Zone (eventueller Widerstand wird erbarmungslos attackiert) und betreten die Zone bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht mehr

Domäne/Instruktion:

Humus/Banne

Anrufungsprobe: +5

Kontrollprobe: +5

Kosten: 17 AsP

Reichweite: maximal 7 Schritt

Radius

Zielobjekt: eine (unbewegte)

Zone um den Magier herum

oder ein einzelner Raum

Zauberdauer: Kurzritual von 3 SR Dauer

Wirkungsdauer: 1 Tag (bis zum nächsten Sonnenuntergang)

Verbreitung: Ebenfalls vor allem Shinthon, aber die Effektivität des Spruches hat auch zu einer Verbreitung in allen im shindrabarischen Archipel lebenden Häusern geführt.

Schlangenleib (8)

Wirkung: Der Körper des Betroffenen wird überaus gelenkig und beweglich. Regeltechnisch wird er nun so gehandelt, als würde er über den Vorteil: *Schlangemensch* verfügen. Liegt seine GE zu diesem Zeitpunkt unter 14, so müssen für jeden Punkt unter 14, um den seine GE nun erhöht wird, jeweils 3 AsP mehr investiert werden, liegt der Wert gar unter dem, was der Betreffende normalerweise erreichen kann, sogar jeweils 14 AsP.

Verfügt der Betreffende bereits über den Vorteil:

Schlangemensch, so verdoppeln sich seine Boni entsprechend.

Domäne/Instruktion:

Humus/Transformiere

Anrufungsprobe: +6

Kontrollprobe: +6

Kosten: 14 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: Kurzritual von 3 SR Dauer

Wirkungsdauer: 1 Tag (bis zum nächsten Sonnenuntergang)
Verbreitung: Außer bei den Shinthon so gut wie unbekannt.

Schlangenarm (13)

Wirkung: Die Arme des Zaubers ver wandeln sich jeweils in zwei 2 Schritt lange, giftgrüne Schlangen, die mit dem hinteren Rumpf noch mit der Schulter des Magiers verbunden sind. Jeder Schlangenleib besitzt einen MU-Wert von 10 und kann mit einem AT von 8 angreifen, hat jedoch keine PA. Die Schlangenzähne verursachen 1W+2 TP und können bei Durchdringen des RS des Gegners ein Gift verspritzen, dass nochmals W6+2 SP anrichtet. Der RS des Schlangenleibes schützt mit 2, der Leib besitzt 10 LeP. Die Hälfte der SP wird nach Ablauf der Zauberdauer von der LE des Magiers abgezogen. Bei Verlust aller LeP verwandelt sich der Arm des Magiers zurück.

Domäne/Instruktion:

Humus/Kontrolliere

Anrufungsprobe: +9

Kontrollprobe: +7

Kosten: 35 AsP

Reichweite: Selbst

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer:

unvorbereitet (3 KR)

Wirkungsdauer: ein Kampf,

maximal 1 SR

Verbreitung: Der geheimnisvollste und sicher schrecklichste Spruch, den die Shinthon (und nur sie!) beherrschen.

Die Triopta des Hauses Shinthon

Die Optimatenmaske des Hauses Shinthon erinnert nicht nur unzweifelhaft an eine Schlange, sie ist auch meist aus dem

Schädelknochen einer großen Python hergestellt. Außen ist sie mit einer Mischung aus Schlangenleder und grünen Farbstoffen verkleidet, die Seiten sind oft noch von gestärkten Hautlappen umrahmt, so dass das ganze Aussehen meist dem einer Kobra in Angriffsstellung ähnelt. Die Triopta des Adepten gibt 1 Bonuspunkt auf die Instruktion *Untersuche* und *Konzentriere*. Die Triopta des Magiers gibt nochmals 1 Punkt zu den Instruktionen *Untersuche* und *Kontrolliere* und 2 Punkte zu einer hausüblichen Domäne eigener Wahl. Höhere Triopten sollen zudem in der

Lage sein, Giftzähne auszufahren und damit Gegner beißen zu können

Die Stabzauber des Hauses Shinthon

Der Zauberstab besteht meist aus den Knochen einer Königspython und ist zusätzlich noch einmal mit Schlangenleder umwickelt, das Oberteil wird oft von einem Schlangenkopf gekrönt. Mit grünen Farbstoffen aus geheimen Ingredienzien (einige sagen Gifte) werden Symbole in die Lederumwicklung geritzt, die die einzelnen Stabzauber repräsentieren sollen.

Stabzauber 1

Wirkung: Der Stab wird unzerbrechlich und ist nur noch durch starke Magie (und unter Einsatz permanenter AsP) zu zerstören. Die einzigen Veränderungen, die am Stab noch vorgenommen werden können, sind die Einritzungen von Symbolen im Rahmen weiterer Weiheritiale.
Erschaffungskosten: 21 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +3

Stabzauber 2

Wirkung: Durch Berühren eines Lebewesens mit dem Stab kann der Zaubernde erkennen, ob es vergiftet wurde bzw. welches Gift das betreffende Lebewesen quält. Außerdem erhält der Betreffende durch die magische Erkenntnis auch einen besseren Einblick, welche Maßnahmen zur Rettung des Vergifteten ergriffen werden können und wie sie möglichst effektiv anzuwenden sind (Die Proben *Heilkunde Gift* werden um 7 Punkte erleichtert zum Erkennen des Giftes, zur richtigen Diagnose und zur Behandlung)
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +4

Stabzauber 3

Wirkung: Wenn dieser Zauber gelingt, dann kann der Magier in Zukunft seinen Zauberstab in Zukunft in ein 10 Meter langes Seil verwandeln. Dieses Seil kann sich, wenn man es in die Luft wirft, selbstständig um einen Dachvorsprung, einen Haken o.ä. Knoten und sich selbstständig wieder lösen. Zum Verwandeln des Seiles, zum Ver- und Entknoten des Seiles muss der Magier das Seil berühren. Der magische Knoten ist nicht dazu geeignet, Lebewesen einzufangen und zu fesseln. Die Rückverwandlung und das Knotenbinden und -lösen erfordern jeweils den Einsatz von 1 AsP.
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: beliebig
Erschaffungsprobe: KL/IN/GE +4

Stabzauber 4

Wirkung: An die Stirn gehalten, verengen sich die Iris des Magiers zu Schlitzen (CH-1). Wenn er einem Lebewesen nun in die Augen starrt, wird dieses nach misslungener MR-Probe durch den Blick regelrecht hypnotisiert. Solange der Magier den Augenkontakt aufrechterhält, ist sein Opfer nicht mehr in der Lage, sich zu bewegen. Der Magier kann jedoch ebenfalls nur noch erschwert agieren, alle Talentproben werden um 7

Punkte erschwert. Pro Minute muss er zudem eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen, die jeweils um +2 steigen. Das Opfer besitzt nach Ende der Wirkungsdauer keine Erinnerung mehr an das, was in der Umgebung geschehen ist. Wird der Sichtkontakt unterbrochen oder das Opfer irgendwie körperlich verletzt, endet der Starrzustand.
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/MU/CH +5

Stabzauber 5

Wirkung: Der Stab verwandelt sich in eine Schlange, die sich, mit dem Geist des Magiers beseelt, bis maximal CH Millia Entfernung frei bewegen kann. Der Magier fällt derweil in Trance, die wie auch die Beseelung des Stabes, maximal IN Stunden andauern kann. Danach kehrt der Geist zum Körper zurück. Der Stab bleibt allerdings an der Stelle, an der sich die Schlange zurückverwandelte. Jede Stunde, die der Geist des Magiers in der Schlange weilt, kostet ihn 1 AsP.
Erschaffungskosten: 31 (2) AsP
Dauer: 5 Tage
Erschaffungskosten: MU/IN/GE +5

Stabzauber 6

Wirkung: Der Magier und sein Stab werden durch ein geistiges Band verbunden, so dass dem Magier immer die Richtung (Mit einer Maximaldistanz von 49 Millia) bekannt ist, der sich sein Stab befindet. Dieses Aufspüren kostet keine AsP.
Erschaffungskosten: 19 (1) AsP
Dauer: 1 Tag

Erschaffungsprobe:
 MU/IN/KL +6

Stabzauber 7

Wirkung: Wird mit dem Stab ein Lebewesen berührt, so erleidet es eine *Pseudo-Vergiftung*: Der Betroffene erleidet nach Wahl des Magiers für 3W6 KR jeweils 1 SP oder einmalig 1W6+2 SP und der

KO-Wert sinkt für einen Tag um 1 Punkt. Der Stab kann nach 1 SR erneut eingesetzt werden, jede Aktivierung kostet jeweils 4 AsP.
Erschaffungskosten: 37 (3) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe:
 MU/FF/KK +7

Das Haus Azetek (sehr kleines Haus, geächtet)

Symbolik: Goldene Sonne über Stufenpyramide auf blutrotem Feld

Im Paddir-Dschungel findet man an einigen Stellen ein paar merkwürdige Pyramidenbauten von stufenförmiger Bauweise - so man sie überhaupt lebend findet, denn nur wenige überleben auf dem Weg durch den Wald. Eine Gruppe, der dies gelang, ist das „Haus“ Azetek. Die Bezeichnung Haus ist allerdings eher eine formelle Bezeichnung, denn mit den imperialen Häusern hat diese Gruppe kaum noch etwas zu tun. Die Azetek sind Überlebende des Hauses Celiu-Brajanos, die während des Jahres der Attentate in den Dschungel flohen, da er ihnen weniger gefährlich schien als der Häuserkrieg. In der schützenden Tiefe der Wälder begannen sie, gestützt auf unterworfenen Paddirstämme, sich ein eigenes Reich zu schaffen. Da viele von ihnen treue Anhänger des Brajan und der Oktade waren, wurden die bereits erwähnten Pyramiden zu errichtet, auf denen sie zu ihren Ehren Gottesdienste abhielten. Mit der Zeit begannen diese Gottesdienste, wahrscheinlich in Anlehnung an die Rituale der Paddir, immer blutiger zu werden. So werden heutzutage Feinde der Azetek, besonders Mitglieder feindlicher Paddirstämme, die ihnen lebend in die Hände fallen, zuerst gemästet, um dann auf der Pyramide im Schein der Mittagssonne zu Ehren Brajans geopfert zu werden, indem man ihnen das Herz bei lebendigem Leib herauschneidet und der Sonne entgegenhält, während der Rest des Körpers den unterworfenen Paddir zum

Fressen vorgeworfen wird. Aber auch die Verehrung der anderen Götter vollzieht sich meist in blutigen Ritualen. Trotz ihrer Stellung, in der sie für die unterworfenen Stämme mit den Göttern auf einer Stufe stehen, sind sie jedoch eher eine kleine Macht, die bisher vor allem davon profitiert hat, dass die Paddir sich nie lange genug zusammenraufen konnten, um ihnen gefährlich zu werden. Neue Schüler besorgt sich das Haus neben dem eigenen Nachwuchs schon seit mehreren Jahrhunderten, indem es von Zeit zu Zeit seine Paddirsöldner ausschickt, die in einem Plünderungsfeldzug in die Gebiete Xarxarons vorstoßen und neben geraubten Edelsteinen sowie Metallwerkzeugen und Waffen – denn Verhütten ist gewissermaßen unbekannt und zum Schutz des Waldes sogar untersagt(!) – auch den Nachwuchs aus den Ammenhäusern mitnehmen. Auf diese Weise erhielt man im Imperium auch erstmals Kenntnis von diesem „Haus“, und die Tharamnos sind auf die Kindsräuber und Menschenopferer natürlich überhaupt nicht gut zu sprechen, doch solange diese sich weiterhin bei Gefahr jederzeit in „ihre“ schützenden Wälder zurückziehen können, wird es wohl noch eine Weile dauern, bevor die Tharamnos dieses Problem lösen werden.

Der Azetek-Stil: Die Azetek sind die Boten der Götter, Punkt. So sehen sie sich, und damit wären Arroganz und Überheblichkeit eigentlich Tür und Tor

geöffnet. Die Azetek sind jedoch im Gegenteil gar nicht so sehr daran interessiert, jedem, der ihnen über den Weg läuft, ihre göttliche Bestimmung auf die Nase zu binden. Sie begnügen sich eher mit der stillen Genugtuung eines göttlichen Boten, der selbst für die Unverschämteste Beleidigung seiner damit verbundenen Halb-„Göttlichkeit“ nur ein mitleidiges Lächeln übrig hat. Sie sind weder bekehrungswütig noch auf eitle Bewunderungsreden aus, es genügt ihnen, dass man ihren Befehlen folgt. Und wehe dem, der sich dann weigert... Ungeachtet ihrer Rituale und ihrer göttlichen Berufung, sind sie jedoch durchaus daran interessiert, eines Tages wieder in die Gemeinschaft der imperialen Häuser aufgenommen zu werden, sofern man ihnen dafür die Unterstützung gewährt, den Pardir-Dschungel als das neue Horasiat „Azeteka“ für das Imperium zu erschließen. Ihrer Meinung nach ist es ihre Göttliche Bestimmung, dieses Ziel zu erreichen, und dafür bereiten sie sich auch entsprechend vor: Körperertüchtigung,

Zweikämpfe und Treibjagden, aber auch eine grundlegende Bildung in Wissenschaft, Handwerk und Magie werden allen Mitgliedern des Hauses nahe gelegt.

In ihren meist nur aus Lederschurz und Schmuckweste bestehenden Kleidern, dafür aber mit diversen Schmuckstücken, Ohr- und auch Nasenringen behängt, bieten die Azetek dem überlebenden Dschungelforscher tatsächlich meist einen wahrhaft göttlichen Eindruck. Wenn er dann von ihnen freundlich aufgenommen und verköstigt wird, wird er sich sicherlich eine Zeit lang wie im Paradies fühlen, bevor auch er die Ehre erhält, Brajan geopfert zu werden...

Mitunter macht sich ein Azetek aber auch auf, um die Welt jenseits des Dschungels zu erkunden, vielleicht auch auf eine diplomatische Mission, um dem Haus Aphirdanos und dem Thearchen die besten Wünsche und den Respekt der Nachfahren jenes Hauses zu überbringen, dass einst zu den Einflussreichsten an seinem Sitz gehörte...

Profil: Humus, Erz, Wasser je +2; Belshuga, Ashabel, Belcar je +1; Forme +1; kann eine der genannten elementaren Domänen erleichtert steigern (Mit Wichtungsfaktor x4 statt x5).

Ausbildung:

Domänen: Humus, Erz, Wasser je +5, Bel-Shuga, Ashabel, Belcar je +2

Instruktionen: (18) Punkte und Matrizen (50 Punkte) je nach Mentor

Talentboni: 2 WKF je +2, Bastardstäbe je +1, Dolche +1, Scharfe Hieb Waffen +1, Stumpfe Hieb Waffen +2; Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnesschärfe +2; Etikette+2, Lehren +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Überzeugen +2; Orientierung +3, Wildnisleben +2; Baukunst +2, Geographie +1, Geschichtswissen +5, Götter und Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +4, Philosophie +3, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Staatskunst +1, Sternkunde +4, Tierkunde +4, Volkskunde(Pardir) +2; Lesen/Schreiben +4, Muttersprache Hieroimperial, Zweitsprachen Altimperial und Pardiral; Heilkunde Wunden +2, Helikunde Gift +1, Malen/Zeichnen +4; ein weiteres Handwerkstalent (kein Metallverarbeitendes) +3, dazu ein weiteres Handwerkstalent +2

Vor-/Nachteile: SO (Pardir) +2, MR+2; Optimat, Barbarische Sitten, Prinzipien (religiöser Kodex, Glaube an die eigene göttliche Bestimmung), Verpflichtungen(dem Haus und dem Mentor gegenüber, Adeptenqueste)

Ausrüstung: Kleidung (langer Lendenschurz und Schmuckweste, beides reich verziert, mit den Zeichen der Götter und dem des Hauses Azetek; 2 Satz), Körperschmuck, kurzer Magier-Umhang des Hauses Azetek, Zauberstab, Machete, Ritualdolch, Stirnband, meist verziert mit Vogelfedern, lederne Umhängetasche (aus Pardirleder(!)), Empfehlungsschreiben des Mentors, Arbeitsmesser, Trinkflasche, Brotbeutel; weitere Ausrüstung im Wert von 4 Aural; AV: Tierbegleiter (gezähmte Großkatze oder anderes Tier)

Wissen: ansehnlich

Ressourcen: ansehnlich

Verbindungen: minimal

Bekannte Magier des Hauses Azetek:

Arrashurus an Azetek, nimmt den Rang eines Hohen Priesters mit derselben Selbstverständlichkeit ein, wie den des obersten Führers der unterworfenen Pardirstämme. Im Imperium ist er zumindest dadurch bekannt, dass er bei den letzten Plünderungszügen der Paddir als Oberbefehlshaber der Truppe die Angriffe führte. Die Tharamnos jedenfalls würden es durchaus gern sehen, wenn ihnen jemand seinen Kopf auf einem Silbernen Tablett servieren würde...

Ruahenes to Azetek ist eines der wenigen Mitglieder des „Hauses“ Azetek, das dem heimatlichen Paddirwald den Rücken gekehrt hat und seine Eleven nun auf einer Reise durch das gesamte Imperium unterrichtet, geschützt von einer stattlichen Anzahl von Paddirsoldnern, die jeden zerreißen, der es wagt, den Boten der Götter anzugreifen.

Die Matrizen des Hauses Azetek
Vielleicht liegt es daran, dass die Azetek ehemalige Überlebende der Celiu-Brajanos sind, jedenfalls scheint es, als hätten sie sich damals reichlich aus den verschiedenen Matrizen der anderen Optimatenhäuser eingedeckt, denn trotz geringer Verbindungen zu den anderen Häusern sind ihnen viele Matrizen zumindest der Wirkung nach bekannt. Die Azetek bedienen sich dabei mit derselben Selbstverständlichkeit ihrer magischen Fähigkeiten, um die sie umgebende Natur unter ihre Kontrolle bringen, wie sie sich auch jederzeit unbewehrt mit den Kräften der Natur messen und ihre körperlichen und magischen Fähigkeiten ertüchtigen. So kennen sie sowohl (wenn auch meist unter anderen Namen) *Zähigkeit des Myrmidonen, Seele von Eiche und Stahl, Selomedes Dornenbann, Silberner Schutz, Ashabels Autorität, Herz des Hektagu und Auge des Strategu*.

Die Formende Hand (12)

Wirkung: Mit diesem Zauber wird in Erzen enthaltenes Metall herausgelöst und nach dem Willen des Zaubers in beliebiger Weise geformt. Über die Qualität eines entstehenden Schmuckstückes entscheiden entsprechende Proben auf *Feinmechanik*, über die Qualität einer Eisenwaffe Proben auf die Fertigkeit *Waffenschmied*, bezüglich Anzahl und Aufschlägen entsprechend jeweils den Regeln der Schmiedekunst.

Domäne/Instruktion: Erz/forme

Anrufungsprobe: +6

Kontrollprobe: +5

Kosten: 25 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: max. 10 Stein Erz

Zauberdauer:

Kurzritual von 3 SR

Wirkungsdauer: nach

Herstellung permanent

Verbreitung: bei den verhüttungsunkundigen Azetek weit verbreitet, dient es zur Herstellung von

Schmuckstücken für die Mitglieder des Hauses und zum Anfertigen von Waffen für die Paddirsoldner.

Kinder der Sonne (9)

Wirkung: Eine Umkehrung von *Ashabels Autorität*: das Opfer kann sich nur durch eine um ST des Zaubers erschwerte MR-Probe den Befehlen des majestätischem „Götterboten“ entziehen. Die stärkere Version kann das Opfer sogar dazu bringen, amoralisch oder gegen seinen Selbsterhaltungswillen zu handeln.

Domäne/Instruktion:

Ashabel/Beseele

Anrufungsprobe: +7

Kontrollprobe: +6

+ MR/2xMR des Opfers

Kosten: 14 AsP

Reichweite: 7 Schritt

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: 3 Kampfrunden

Wirkungsdauer: eine SR

Verbreitung: Azetek, aber in ähnlicher Wirkung auch bei den anderen Häusern bekannt.

Fell des Paddir (13)

Wirkung: Der Verzauberte verwandelt sich durch diesen Spruch äußerlich und teilweise auch innerlich in einen Paddir. Er erhält alle typischen Vor- und Nachteile sowie Geisteskräfte dieser Rasse, seine restlichen Werte bleiben dagegen unverändert. Der Zauberspruch muss die Dauer der Wirkung im Voraus festlegen. Bei einem Patzer der Kontrollprobe kann es passieren, dass die Verwandlung dauerhaft ist.

Domäne/Instruktion:

Humus/Kontrolliere

Anrufungsprobe: +8

Kontrollprobe: +8

Kosten: 13 AsP pro Stunde

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: Ritual von ca. 1 Stunde Dauer

Wirkungsdauer: je nach AsP

Verbreitung: Azetek, sicherlich eine ihrer bemerkenswertesten Formeln überhaupt und deshalb auch nur wenigen bekannt.

Die Triopta des Hauses Azetek
Die äußere Form der Triopta erinnert meist an einen Adler und wird bisweilen zum Helm erweitert, mitunter werden aber auch die Schädel geopferter Pardiir als Gussform für die Maske verwendet. Von außen wird eine Legierung aus Arkanium und Silber aufgetragen und bei höheren Triopten meist noch durch Edelsteine weiter ausgeschmückt. Die Triopta des Adepten gibt einen Bonuspunkt auf die Quelle *Humus* und Die Instruktion *Forme*. Die Triopta des Magus verbessert das Verständnis von *Humus* und der Instruktion *Forme* um je einen weiteren Punkt und gibt zudem 2 Bonuspunkte auf die Quelle *Erz* und die Instruktion *Kontrolliere*.

Die Stabzauber des Hauses Azetek
Der etwas mehr als einen Meter lange, azetekische Stab stellt sich als reichverziertes, mit Arkanium-, Silber- und Illuminiumeinlegierungen umfasstes Konstrukt dar, was aber nicht darüber hinwegtäuschen sollte, dass zu seiner Herstellung die härtesten Hölzer und Materialien des Urwaldes genutzt wurden. Einige Stäbe werden am oberen Knauf meist noch mit einer kurzen Klinge aus Bronze und Mindorium ausgestattet, die im Kampf zwar keinen Vorteil bringen, aber bei Opferungen dazu verwendet werden, sie dem Opfer rituell in den Leib zu stoßen, bevor der Hohepriester ihm das Herz herauschneidet. Im Kampf wird der Stab, wenn nicht verwandelt, wie eine improvisierte stumpfe Hiebwaaffe genutzt

Stabzauber 1

Wirkung: Auf Wunsch des Magiers verwandelt sich der Stab in einen Pardiirspeer mit den dafür vorgesehenen Werten. Gewicht und Durchmesser bleiben unverändert. Der Einsatz dieses Zaubers kostet für Verwandlung und Rückverwandlung jeweils 3 AsP. Solange der Stab verwandelt ist, können mit ihm keine weiteren Stabzauber ausgeführt werden.
Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: MU/KL/IN +1

Stabzauber 2

Wirkung: Der Zauberstab kann an einem Punkt fixiert werden. Er ist danach nur noch mit großem Kraftaufwand (KK- Probe +10 + zusätzlich investierte AsP) oder von seinem Besitzer zu bewegen. Der Stab muss mit einem Ende den Boden berühren und kann sich sowohl in der Senkrechten wie auch der Waagerechten befinden.
Erschaffungskosten: 19 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +2

Stabzauber 3

Wirkung: Auf Wunsch des Magiers bildet sich an der Spitze des Stabes eine helle, Rotleuchtende Flamme; die Reichweite beträgt etwa 10 Schritt; der Einsatz des Lichts kostet 2 AsP pro SR.
Erschaffungskosten: 19 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: KL/IN/FF +3

Stabzauber 4

Wirkung: Der Zauberstab zeigt nach Einsatz dieser Fertigkeit immer auf den Ort, an dem er geweiht wurde. Im Dschungel ist diese Fertigkeit durchaus geeignet, die Orientierung nicht zu verlieren und immer den Weg nach Hause zu finden. Der Einsatz kostet 2 AsP
Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Dauer: 5 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +4

Stabzauber 5

Wirkung: Es entsteht ein besonderes magisches Band zwischen dem Magier und seinem Stab. Dadurch muss er in Zukunft für alle Zauber 1

AsP weniger bezahlen und kann bei Zaubern, bei denen das Ziel berührt werden muss, statt der Hand die Spitze seines Stabes benutzen.
Erschaffungskosten: 27 (2)
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +5

Stabzauber 6

Wirkung: Eine nicht-metallene, nicht-magische Waffe oder Rüstung, die der Magier mit dem Stab 5 KR lang berührt, wird für 1 SR fester und widerstandsfähiger (BF-3, TP+1/RS+1), danach wird das Material jedoch spröde, die Auswirkungen kehren sich ins Gegenteil um. Der Einsatz kostet 1 AsP.
Erschaffungskosten: 27 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/KO/KK +6

Stabzauber 7

Wirkung: Der Magier lässt eine Lichtkugel aus dem Stab schießen. Diese strahlt ein derart gleißendes Licht aus, dass alle Lebewesen in einem Radius von 7 Schritt vollständig geblendet werden und für die nächsten 15 KR

nicht mehr in der Lage sind, irgendetwas zu attackieren (wohl aber noch sich mit ihrem halben PA-Wert gegen Angriffe verteidigen können. Wesen mit dem Vor-/Nachteil

Lichtscheu/-empfindlich oder *Dämmerungs-/Nachtsicht* können danach sogar noch für Stunden bzw. Tage geblendet sein. Der Zaubernde selbst ist gegen die Wirkung gefeit.

Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/CH/KK +7

Das Haus Vinsharis (winziges Haus)

Symbolik: Silberne Feder in goldenem Windrosenkreis auf grünem Feld

In den Bergen von Alamar, zwischen grauen und roten Felsen, auf kärgstem Böden und in großen Höhen hat sich eine Gemeinschaft etabliert, die nur noch wenig an das hier früher herrschende Haus Illacriion erinnert – das Haus Vinsharis, wie sich die meist in Gedanken verlorenen Einsiedler nennen, die sich in einer ehemaligen imperialen Bergfestung wortwörtlich eingenistet und ihren Bedürfnissen entsprechend ausgestaltet haben – und die sind nicht unbedingt übermäßig groß. Denn das einzige Bedürfnis, das die Vinsharis wirklich haben, ist die Freiheit des Himmels. Einst ein kleiner Arbeitskreis des Hauses Illacriion, der Pläne zum Schutz der Provinz gegen Überfälle der Ashariel entwickeln sollte, wurden sie beim allmählichen Rückzug der Illacriion aus diesem Gebiet gewissermaßen vergessen. In den nachfolgenden Jahrhunderten entwickelte sich eine immer größere Bewunderung sowohl für die Gabe der Flugfähigkeit der Ashariel als auch für die philosophischen Einsichten der älteren Mitglieder ihres Volkes. Die Vinsharis begannen sich deshalb immer mehr an ihre Lebensweise anzupassen und die für den Flug fehlenden körperlichen Extremitäten ersetzten sie durch die Fähigkeit der Magie. An Macht und Einfluss waren und sind sie kaum interessiert, und die Bezeichnung als Haus sowie die etwas einfache, aber immer noch an optimistische Tradition erinnernde Ausbildung der Eleven wird eher aus Gewohnheit und Tradition beibehalten. Mit den Ashariel kommt es entgegen anderen Berichten jedoch durchaus manchmal zu Konfrontationen, allerdings liefern sich die jungen Vogelmenschen mit

den fliegenden Magiern eher sportliche Wettkämpfe denn wirkliche Auseinandersetzungen, denn die Vinsharis sind, da sie ebenso wie die Ashariel mechanischen und sonstigen Flugmaschinen mehr als kritisch „gegenüberschweben“, von diesen gewissermaßen als gleichwertig akzeptiert. **Der Vinsharisstil:** Luftküsse sind sie alle irgendwie; Und die Lehrmeister sind (fast) machtlos, wenn ihre Schüler lieber eine Runde vor dem Fenster drehen als sich etwas über Aerodynamik und Windverhältnisse anzuhören – schließlich haben sie es als Schüler auch nicht anders gemacht. Dass die Bildung dadurch im Theoretischen etwas weniger stark ausfällt, ist klar, stellt aber kaum ein Thema dar, denn wer es das erste Mal es schafft, sich vom Boden abzustoßen, um dann für ein paar Sekunden in der Luft zu schweben, wird danach meist mit Feuereifer immer weiter trainieren. Die Vinsharis dürften sich sicherlich die größten Kenner elementarer Luftmagie in optimistischer Tradition nennen, wenn ihnen dies in irgendeiner Weise mehr Befriedigung als das Spiel mit den Wolken brächte. Zumindest in dieser Hinsicht ähneln sie noch dem Haus Illacriion, dem sie, wenn überhaupt, zugezählt werden – und sei es nur, weil ein Vinsharis irgendwo Unheil angerichtet hat. Die Kleidung und Ausrüstung eines Vinsharis muss vor allem eins sein: Leicht, aber gleichzeitig warm genug, um in der Luft nicht zu frieren. Darüber hinaus nehmen Vinsharis nur das Nötigste mit, wenn es auf Reisen geht – und es geht durchaus oft auf Reisen, denn auch in ihrer Mentalität versuchen die Vinsharis dem

asharielitischen Vorbild nachzueifern: ungestüm und wild in der Jugend, ruhig und philosophierend im Alter. Und bisher ist noch jeder Vinsharis, der pfeilgerade in die Welt zog, um Abenteuer zu erleben und „alle Winde kennen zu lernen“, früher

oder später, meist zusammen mit einem neuen Schüler, in den heimatlichen Hort zurückgekehrt, um als Lehrer der nächsten Generation seinen Lebensabend in Ruhe und Glück zu beschließen.

Profil: Luft+4, Feuer +2, Xetobal +1, Besele +2, Kontrolliere +2; kann die Domäne Luft erleichtert steigern (mit Wichtungsfaktor x3 anstatt x5)

Ausbildung:

Domänen: Luft +6, Feuer, Kraft je +2, Eis, Wasser +1; Xetobal +4, Balathandis +4, Belyabel +4

Instruktionen (18 Punkte) und *Matrizen* (50 Punkte) je nach Mentor

Talentboni: 2WKF +2, Dolche +1, Stäbe +2; Fliegen (*Verzauberung*) +7,

Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +1, Sinnesschärfe +4; Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Überzeugen +2; Orientierung +5, Wildnisleben +4, Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Philosophie (Ashariel) +5, Rechnen +4, Schätzen +1, Sternkunde +5, Tierkunde +2, Volkskunde +2; Lesen/Schreiben +4, Muttersprache Hieroimperial, Zweitsprachen Asharielitisch und Altimperial, Heilkunde Wunden +1, Heilkunde Gift +1, Malen/Zeichnen +4; Musizieren +2

Vor-/Nachteile: MR+2, Optimat, Prinzipien („Die Leichtigkeit alles Seins“), Vorurteile (mit Hilfsmitteln fliegende Lebewesen; mindestens 5), Jähzorn mindestens 5, Verpflichtungen (dem Mentor gegenüber, Adeptenqueste)

Ausrüstung: Kleidung (Leicht, mit warmen Daunen gefüttert; 2 Satz), Magiercalar des Hauses Vinsharis mit Federn besetzt und dem Zeichen des Hauses Vinsharis, Zauberstab, Stirnband, Phugion, einfache Umhängetasche mit Federkielen und Malwerkzeugen sowie Skripten (Wind- und Wettermessungen, Gedichtfragmente, Zeichnungen verschiedener Vogelarten), Empfehlungsschreiben des Mentors; weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aural; AV:NA

Wissen: hinlänglich

Ressourcen: minimal

Verbindungen: minimal

Bekannte Zauber des Hauses Vinsharis:

Aegidius an Vinsharis, ist mit fast 70 Jahren das derzeit älteste Mitglied des Hauses, aber bei weitem nicht das ruhigste. Der weißhaarige Greis hat sich bis ins hohe Alter seinen Humor und sein etwas stürmisches Gemüt beibehalten. Trotzdem steht er mit beiden Beinen fest in der Luft – im wahrsten Sinne des Wortes, denn seit seinem 65. Geburtstag hat er den Erdboden nicht mehr betreten und selbst zum Schlafen zieht er sich nur in seine unter dem Ast eines größeren Baumes geknüpften Hängematte zurück.

Chrysedor te Vinsharis sorgt derzeit im Imperium für Aufruhr bei den Aerialtruppen. Er plädiert für eine

Abschaffung aller Flugmaschinen und der schwebenden Zitadelle. Zwar nimmt ihn kaum einer ernst, aber allmählich wird sein ewiges Gemecker lästig, und selbst einige Mitglieder Illacrions denken darüber nach, ihm die Flügel zu stützen...

Die Matrizen des Hauses Vinsharis
Die Kenntnisse der Vinsharis halten sich in Grenzen, aber im Bereich elementarer Luftmatrizen macht ihnen keiner was vor. Jede Art von Schweb-, Gleit-, Schwerelos- und Flugeffekten sind ihnen bekannt, und auch die Beherrschung von Wind und Sturm gehören durchaus zu ihrem Repertoire. Die Kenntnis von *Sturm* und *Federfall* (allerdings mittels der Kombination *Luft/Besele* mit ansonsten identischen Werten) gehört damit natürlich

für sie zum kleinen Einmaleins der Luftzauberei. Die Unbeschwertheit Xetobals ist gerade in früheren Jahren ein Ausdruck asharielitischer Lebensweise und sorgt

mitunter für Reibereien aus reinem Spaß an der Freud, während Balathandis Weisheit erst in späteren Jahren in die Köpfe Einzug hält.

Götterwind (7)

Wirkung: Der Verzauberte wird von einem Gefühl ungeheurer Stärke und Zuversicht erfüllt und stürzt sich todesmutig und -verachtend (und absolut leichtsinnig) in jedes Gefecht und jeden Kampf. Der MU-Wert steigt um 2 Punkte, Proben auf alle schlechten Eigenschaften, die mit Ängsten zu tun haben, sind um 3 Punkte erschwert.

Domäne/Instruktion:

Xetobal/Verstärke

Anrufungsprobe: +6

Kontrollprobe: +4 + MR des zu Verzaubernden

Kosten: 13 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: 3 Kampfrunden

Wirkungsdauer: eine Spielrunde

Verbreitung: Vinsharis, auch anderen Häusern sind vergleichbare Formeln bekannt, werden aber selten gelernt (und auch die Vinsharis lassen bei ihrer Anwendung meist Vorsicht walten.)

Vakuum (5)

Wirkung: Die Luft innerhalb eines bestimmten Bereiches verschwindet schlagartig. Alle Lebewesen, die sich innerhalb dieser Zone befinden, erleiden W3 SP pro KR. Außerdem werden alle Flammen gelöscht und beim Wiedereintritt der Luft treten heftige Winde auf.

Domäne/Instruktion:

Luft/Banne

Anrufungsprobe: +4

Kontrollprobe: +2

Kosten: 5 AsP

Reichweite: 7 Schritt

Zielobjekt: quaderförmige

Zone von 10 Raumschritt

Zauberdauer: 1 Kampfrunde

Wirkungsdauer: 3 KR, danach

strömt die Luft wieder auf natürlich Weise ein

Verbreitung: Vinsharis, Es soll auch Matrizen geben, die die Luft verdicken oder in Giftige Gase umwandeln.

Schwebezustand (9)

Wirkung: Ein Gegenstand bis 50 Unzen Gewicht erhebt sich in die Luft und bewegt sich nach dem Willen des Zaubernden. Ein Schlüssel kann bei erneuter erfolgreicher Kontrollprobe + 7 auch über einige Entfernung in ein Schloss gesteckt und gedreht werden.

Domäne/Instruktion:

Kraft/beseele

Anrufungsprobe: +7

Kontrollprobe: +6

Kosten: 27 AsP

Reichweite: 21 Schritt

Zielobjekt: Einzelobjekt

Zauberdauer: Kurzritual 2 SR

Wirkungsdauer: 10 KR

Verbreitung: Vinsharis, aber auch anderen Häusern ist die

Kunst der Telekinese

wohlbekannt, namentlich

Alantinos, Quoran und Icemna.

Windleib (13)

Wirkung: Der Zaubernde erhebt sich in die Luft! Es handelt sich dabei nicht um ein echtes Fliegen, eher ein Schwimmen in der Luft. Anders als im Wasser hat man keinen Widerstand, als Antrieb kann man höchstens seinen Atem verwenden und der Zaubernde ist den Bewegungen des Windes vollständig ausgeliefert. Um sich fortzubewegen, muss dem Zaubernden eine Probe auf *Fliegen (Schwimmen +10)* gelingen, bei gewissen „Schwimm-Manövern“ und Windgeschwindigkeiten mit Aufschlägen versehen. Der Zaubernde darf dabei maximal 100 Unzen an Gepäck und Kleidern mit sich tragen.

Domäne/Instruktion:

Wind/Beseele

Anrufungsprobe: +8

Kontrollprobe: +8

Kosten: 28 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: Kurzritual von 3 SR

Wirkungsdauer: 5 SR, das

Ende kommt plötzlich

Verbreitung: DER Zauber des Hauses Vinsharis überhaupt, jedoch sowohl kompliziert als auch gefährlich.

Die Triopta des Hauses Vinsharis
Eine Halbmaske, über und über mit Federn bedeckt, einige extra gefärbt und speziell ausgerichtet, um eine bessere Aerodynamik zu erreichen. Die Linsen der drei Augen bestehen aus Lapislazuli, dem man eine Affinität zur Luft nachsagt. Die Triopta des Adepten gibt 2 Bonuspunkte auf die Domäne *Luft* und einen Punkt auf

die Instruktionen *Beseele*. Die Triopta des Magus verbessert das Verständnis der Luft nochmals um 1 Punkt und gibt zusätzlich noch einen auf die Domäne *Feuer* und jeweils einen auf *Beseele* und *Kontrolliere*. Einige der höheren Triopten besitzen angeblich noch einen Zauber, mit dem die Betreffenden die Sprache der Vögel verstehen.

Die Stabzauber des Hauses

Vinsharis

Ein Schmuckstück ist es gewiss nicht, dieses meist aus Himmelszeder bestehende, mit Federn geschmückte und mit eingravierten Luftsymbolen verzierte Stäbchen von etwa 2 Spann Länge. Trotzdem steht der von den Vinsharis genutzte Zauberstab seinen Verwandten in

den anderen Häusern in nichts nach. Aufgrund seines geringen Gewichts (ca. 5 Uncia) behindert er kaum und kann beispielsweise von seinem Besitzer auch einfach mal zwischen die Zähne genommen werden, falls es unbedingt erforderlich ist, die Hände frei zu haben (beispielsweise in der Luft).

Stabzauber 1

Wirkung: Die Spitze des Stabes erstrahlt in einem gleichmäßigem, blauweißen Licht, etwa so hell wie eine Fackel. Das Licht ist kalt und entzündet nichts, es brennt nur, solange der Magier den Stab berührt. Kosten: 1 AsP pro SR.
Erschaffungskosten: 17 (0) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +1

Stabzauber 2

Wirkung: Wenn der Stab mit diesem Zauber belegt ist, zeigt er nach einem Investieren von 1 AsP immer nach Süden. Das ist sehr nützlich, wenn einen der Wind zu weit abgedrängt und man die Orientierung verloren hat.
Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: KL/KL/IN +2

Stabzauber 3

Wirkung: Ein Objekt oder Wesen (von maximal 100 Stein Gewicht), das mit dem Stab berührt wird, ist plötzlich und für die Dauer von etwa einer Minute etwa doppelt so schwer. Lebewesen können dem Zauber ihre MR (vergleichende Probe mit der CH des Zauberers)

entgegensetzen; ein Einsatz dieses Zaubers kostet 3 AsP.
Erschaffungskosten: 17 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/FF/KO +3

Stabzauber 4

Wirkung: Der Stab wird unzerbrechlich und ist nur noch durch starke Magie (unter Einsatz permanenter AsP) zu zerstören. Die einzigen Veränderungen, die am Stab noch vorgenommen werden können, sind die Gravuren im Rahmen weiterer Weiherituale.
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +4

Stabzauber 5

Wirkung: Über einem Ende des Stabes erscheint eine gleißend rote Lichtkugel von etwa einem halben Spann Durchmesser, die etwa so stark leuchtet wie eine Fackel. Auf einen Gedankenbefehl des Magiers kann eine solche Kugel auch ausgesandt werden – sie fliegt dann mit GS 15 bis zu eine Meile weit, erlischt aber augenblicklich, wenn sie ein Hindernis trifft. Gen Himmel gerichtet, ist diese Signal bei gutem Wetter etwa sieben Millia weit sichtbar.

Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/KO/KK +5

Stabzauber 6

Wirkung: Wenn der Magier den Stab am Ende fasst und herumwirbelt, entsteht eine kleine Windhose, die in einem Umkreis von 7 Schritt leichte Gegenstände wild durch die Luft wirbelt, schwerere kurzzeitig hochreißt und einen normalen Menschen von den Beinen holt. Der Einsatz dieses Zaubers kostet 7 AsP pro 5 KR.
Erschaffungskosten: 23 (1) AsP
Dauer: 5 Tage
Erschaffungsprobe: MU/CH/KK+6

Stabzauber 7

Wirkung: Der Stab kehrt auf einen Gedankenbefehl seines Besitzers jederzeit zu diesem zurück, wenn er von diesem nicht weiter als 7 Millia entfernt ist. Der Stab kommt unfehlbar mit GS 15 zum Zauberer zurückgefliegen, muss jedoch um feste Hindernisse herumfliegen, eventuell hinderliche Fenster durchschlägt er jedoch.
Erschaffungskosten: 27 (1) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +7

Das Haus Onoth (winziges Haus, geächtet)

Symbolik: weißes Stundenglas auf schwarzem Feld mit blutrotem Sand

Das Haus Onachos ist nicht nur eines der kleinsten „großen“ Optimatenhäuser, sondern auch eines der passivsten – ihr

ganzes Leben ist eigentlich nur auf den Tod gerichtet. In dieser Passivität erwarten sie den Untergang des Imperiums, so

scheint es. Es gibt allerdings eine kleine Gemeinschaft, die mit diesem leisen Dahindämmern nicht einverstanden war und ist – das Haus Onoth, das zwar eigentlich nur eine besondere Gruppe des Hauses Onachos darstellt, aber die todessehnsüchtigen Mitglieder als Schwächlinge, die nicht bereit sind, der Wahrheit ins Auge zu sehen, verachten, und sich weitestgehend von ihnen abgesondert haben. Denn die Onoth sind der Meinung, dass kein Wesen das Imperium überleben werde und mit seinem Ende auch jegliches Leben erlöschen wird bzw. muss. Sie sind jedoch (in der Regel...) keine Meuchel- oder Massenmörder, die dem nachzuhelfen versuchen, denn wie gesagt, es erscheint ihnen unvermeidlich. Stattdessen richten sie ihr Augenmerk auf all das, was dem Tod zum Trotz immer noch eine Existenz besitzt, als da wären Totengeister, Untote, Vampire, Phantome, Mumien und schließlich auch die Schöpfer vieler dieser Wesenheiten, Nekromanten. In ihren Augen gilt es, all diesen Perversionen nochmals den Garaus zu machen bzw. ihnen endlich die verdiente Ruhe der Ewigkeit zu schenken, und dabei gehen sie durchaus ziemlich rabiat vor, was ihnen, ungeachtet des Dienstes, den sie der Menschheit damit oftmals erweisen dürften, allgemeine Ächtung eingetragen hat, aber so wenig, wie sie die Untoten scheuen, scheren sie sich um die

Konsequenzen in der Welt der „Noch-Lebenden“.

Der Onoth-Stil: Das Auftreten eines Onoth ist gefühllos und unbarmherzig – zumindest ist es ihr Ideal, sich so zu geben. Wenn sie dann entgegen aller guten Vorsätze doch mal ein Lächeln oder gar Lachen von sich geben, stürzt das einige in tiefste Gewissenskrisen. Es sollen sich schon Onoth darüber umgebracht haben, die Mehrzahl jedoch erlegt sich dann irgendeine Strafe auf, um sich rein zu waschen, beispielsweise, einen Landstrich von allen Untoten zu säubern oder drei Wochen auf alle Annehmlichkeiten des Lebens, wie essen und schlafen, zu verzichten. Dabei sind die Onoth üppigen Festmahlen oder einem Leben in Palästen sowieso eher abgeneigt, schlafen auf Strohsäcken und leben von Trocken Brot, was ihnen meist ein sehr hageres und fast skelettartiges Aussehen gibt. Nebenbei sind sie auch strikt dagegen, Leben in die Welt zu setzen und manche Mitglieder lassen sich sterilisieren oder kastrieren, um keinesfalls durch irgendwelche Gelüste in Versuchung zu kommen.

Trotz dieser Anwandlungen sind die Onoth durchaus professionelle Untoten-, Vampir- und Geisterjäger und kennen sich mit allen Mitteln und Wegen aus, um diese zu vernichten. Einige bekämpfen auch Feuer mit Feuer und nähern sich dabei bedenklich Dya'khols Wirken, um den Nekromanten Paroli zu bieten.

Profil: Humus, Kraft je +3, Undhabal, Belyabel je +1 ODER Dya'Khol +3, Iryabaar +3, Aggari +1, Galkuzul +1,

Beide Ausrichtungen: Banne, Treibe aus je +1; kann die Domäne Humus oder die Domäne Dya'khol erleichtert steigern (mit Wichtungsfaktor x4 statt x5)

Ausbildung:

Domänen: Humus +6, Feuer, Erz je +3, Kälte +2; Undhabal +3, Balburri, Balathandis, Belyabel je +2, ODER Dya'Khol +7, Iryabaar +6, Aggari +4, Galkuzul +4, Naggarach +3

Instruktionen (18 Punkte), *Matrizen* (50 Punkte) nach Mentor

Talentboni: 2 WKF +2, Dolche +1, Stumpfe Hieb Waffen +2; Reiten +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnesschärfe +2; Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Überzeugen +1; Orientierung +2, Wildnisleben +1, Geographie +1, Geschichtswissen +5, Götter und Kulte +3, Heraldik +2, Magiekunde +4, Philosophie +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Schätzen +1, Sternkunde +4, Tierkunde +2, Volkskunde +2; Lesen/Schreiben +4, Muttersprache Hieroimperial, Zweitsprachen Altimperial und Gemeinimperial; Heilkunde

Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Helikunde Seele +1, Helikunde Wunden +1, Malen/Zeichnen +4

Vor-/Nachteile: MR+3; Optimat, Prinzipien („Tod den (Un-)Toten“), Vorurteile gegen Maßlosigkeit und Unkeuschheit (das Ende liegt in den Anfängen) mindestens 5, Verpflichtungen (Dem Haus Onoth und dem Mentor gegenüber, Rangqueste)

Ausrüstung: Kleidung (ein Satz robust und ganz in schwarz, Tunika, Macalar und Kapuzencalar mit dem Zeichen des Hauses Onoth (mitunter schwer von Onachos zu unterscheiden), Zauberstab, Phugion, Lederne Umhängetasche mit Schreibzeug und Skripten (Liste von Orten und Personen, die mit Geistern, Untoten und ähnlichem in Verbindung gebracht werden, manche mit roter Tinte(?) durchgestrichen), Empfehlungsschreiben des Mentors(eher eine Totenurkunde für den schlimmsten Fall), Gürtel mit vielen Taschen, Trinkflasche, Brotbeutel(meist leer); weitere Ausrüstung im Wert von 2 Aural; AV:NA)

Wissen: hinlänglich

Ressourcen: hinlänglich

Verbindungen: gering

Bekannte Zauberer des Hauses Onoth:

Tychenometep kume Onoth, ist das „Sprachrohr“ des „Hauses“, wenn die Onachos sich einmal dazu aufraffen, sich über die Vorgehensweisen „ihres“ Hauses zu beschweren. Dass er stumm ist, sagt bereits viel über das Verhältnis beider „Häuser“ aus, allerdings sprechen seine Taten eine deutliche Sprache, zuletzt, als ein hochrangiges Mitglied der Onachos, dass sich der Nekromantie gewidmet hatte, von ihm einfach geköpft worden war. *Helioiotepe sin Onoth*, die vielleicht beste Vampirjägerin ganz Myranors, hat ihr Leben dem Kampf gegen die blutdürstigen Kreaturen gewidmet. Deshalb verzieht man ihr auch die etwas lasche „Gesinnung“, die sie zeigt, wenn sie die Blutsauger mit einer guten Portion Humor (und jeder Menge Pflöcke) bekämpft.

Die Matrizen des Hauses Onoth

Die Matrizen des Hauses beschäftigen sich vor allem mit der Bannung und Zerstörung Untoter und Totengeister, sei es durch das Auflösen der magischen Struktur bei beschworenen Wesenheiten (bekannt ist beispielsweise die Matrix *Zauberkraft entziehen*, auch wenn eine Ritualdauer von 1 Stunde bei wandelnden Untoten nur wenig effektiv ist...), sei es durch konkreten elementaren Schaden oder sogar das Herbeirufen von elementaren *Genien*, die in den Kampf eingreifen. Im Bereich des dämonischen Zweiges wird vor allem das (schwierige) Austreiben eben dieser Kräfte genutzt, die Kräfte Galkuzuls sind hierbei bei Wasserleichen, die Iryabaars bei Magiermumien und dergleichen von Nutzen. Heilmatrizen werden dagegen in jeder Form abgelehnt, da sie den Überzeugungen der Onoth widersprechen.

Geisterfang (6)

Wirkung: Mit diesem Zauber kann der Magier den Geist in einen magischen Käfig bannen. Solange der Geist sich im Käfig befindet, kann er seine Kräfte außerhalb des Käfigs nicht einsetzen, allerdings auch nicht attackiert werden. Gegen *objektgebundene* Geister hilft der Spruch allerdings nur, wenn der Käfig auch um den Sitz seiner Seele gelegt wird.

Domäne/Instruktion:

Kraft/Fixiere

Anrufungsprobe: +4 + MR des Geistes

Kontrollprobe: +4 + MR des Geistes

Kosten: 13 AsP

Reichweite: 21 Schritt

Zielobjekt: Einzelobjekt

Zauberdauer: 5 KR

Wirkungsdauer: 1 SR, danach erlischt der Käfig

Verbreitung: Onoth, Onachos; zum kurzfristigen Aufhalten eines Geistes sehr beliebt.

Verwesung (9)

Wirkung: Ein magisch erhobener Untoter beginnt plötzlich immer weiter zu verwesen. Ein Leichnam wird

zum Skelett, dann beginnen auch die Knochen sich aufzulösen, bis schließlich nichts mehr als Staub übrig ist. Der Zauber wirkt jedoch nicht bei dämonisch besessenen Untoten.

Domäne/Instruktion:

Humus/Mindere

Anrufungsprobe: +4 + MR des Nekromanten; wird der Untote nicht von diesem kontrolliert, die halbe MR des Untoten

Kontrollprobe: +4 + MR des Nekromanten, siehe

Anrufungsprobe

Kosten: 13 AsP

Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelobjekt
Zauberdauer: 5 KR
Wirkungsdauer: permanent
Verbreitung: Onoth, Onachos

Dämon Weiche (10)

Wirkung: Durch diesen Zauber wird ein einen Untoten kontrollierender Dämon aus dessen Körper exorziert. Der Zaubernerde muss dazu die MR des Dämons mit einem W20 übertreffen, kann sich die Probe jedoch durch Einsatz magischer Kräfte erleichtern: pro 3 AsP wird ein Punkt vom Würfelergebnis abgezogen. Misslingt der Zauber, hat der Magier den Untoten zumindest auf sich aufmerksam (und wütend) gemacht
Domäne/Instruktion:
Dya'Khol/Treibe aus
Anrufungsprobe: +7
Kontrollprobe: +7
Kosten: 7 AsP + zusätzliche
Reichweite: 7 Schritt
Zielobjekt: Einzelobjekt
Zauberdauer: 7 KR
Wirkungsdauer: permanent
Verbreitung: Onoth, auch den Onachos bekannt; der Zauber wird wegen seiner durchaus „kostengünstigen“ Wirkung sehr geschätzt.

Reinigende Aura (12)

Wirkung: Eine Lichtaura aus purer Magie entspringt dem mit ausgestreckten Armen Zaubernerde und durchdringt alles in einem Umkreis von 6 Schritt. Geister, Vampire und Untote jeder Art erleiden durch den Zauber Schaden je nach Entfernung zum Zaubernerde: einen Schritt entfernt 6W+6 TP, in 2 Schritt Entfernung 5W+5 TP, in 3 Schritt Entfernung 4W+4 TP usw. (es wird der Würfel mit der jeweils niedrigsten Augenzahl entfernt). Kein Ziel kann von der Wirkung zweier Schadenszonen gleichzeitig betroffen sein. Normale Lebewesen werden durch das Licht kurzfristig geblendet (3 KR keine Möglichkeit mehr, etwas zu attackieren). Der Zaubernerde ist von den Auswirkungen nicht betroffen.
Domäne/Instruktion:
Kraft/Schade
Anrufungsprobe: +8
Kontrollprobe: +8
Kosten: Alle verbleibenden AsP + 1 AsP permanent
Reichweite: 6 Schritt
Zielobjekt: Zone, 6 Schritt Radius
Zauberdauer: 2 Kampfrunden
Wirkungsdauer: augenblicklich
Verbreitung: Onoth, Onachos; der Notfallzauber überhaupt,

danach ist der Energievorrat verbraucht.

Totentanz (10)

Wirkung: Die Untoten verlieren auf einmal die Kontrolle über ihre Körper. Sie beginnen wild zu zucken und wie wahnsinnig zu tanzen und zu springen. Da ihre Bewegungen rein zufällig sind, sind alle Attacken gegen sie um 7 Punkte erschwert. Pro Untoten bestimmt ein Wurf mit dem W3 pro KR die TP, die sich der Untote durch Verrenken der toten Gliedmaßen oder sogar ihr Abreißen geholt hat.
Domäne/Instruktion:
Iryabaar/Fahre ein
Anrufungsprobe: +6 +höchste MR der Untoten oder des Beschwörers +Anzahl Untoter
Kontrollprobe: +6 + höchste MR der Untoten oder des Beschwörers + Anzahl Untoter
Kosten: 7 AsP pro Toter
Reichweite: 21 Schritt
Zielobjekt: bis zu einem Dutzend Untoter
Zauberdauer: 5 KR
Wirkungsdauer: 20 KR
Verbreitung: Onoth, Onachos; Ein merkwürdiger Zauber, aber manchmal durchaus nützlich, beispielsweise in engen Gräften (Schaden = Meisterentscheid)

Die Triopta des Hauses Onoth

Die Triopten der Onoth sind gewissermaßen gleichzeitig ihre Totenmasken: weißer Lack und das Fehlen jeglichen Schmucks, bis auf drei schwarze Opallinsen für die Augen, zeichnen alle Triopten aus. Dass wie bei einem Totenschädel meist noch eine grinsende Zahnreihe eingearbeitet wird, gibt der Maske auch keine erheiternde Wirkung mehr.

Die Triopta des Adepten gibt einen 2 Bonuspunkte auf die Instruktionen *Treibe aus* und einen auf die Instruktion *Banne*. Die Triopta des Magiers gibt nochmals einen Punkt zu der Instruktion *Treibe aus*, 1 Punkt auf *Banne* und 1 Punkt auf eine

hausübliche Domäne eigener Wahl. Höhere Triopten, so heißt es, ließen sich nicht mehr vom Gesicht lösen, und ihre Träger würden weder Hunger noch Schlaf kennen.

Die Stabzauber des Hauses Onoth

Der etwa anderthalb Ellen lange Stab besteht meist aus den Knochen von Tieren oder sogar von (auf natürliche Weise verstorbenen) Menschen, mit dunkler Farbe bemalt und lackiert, seltener aus dem Holz der Neretonie oder gar dem Holz von einem Galgen oder Sarg. Die Zauberer der äußeren Domänen „verzieren“ den oberen Teil ihres Stabes noch damit, indem sie einen Totenschädel in das Holz oder den

Knochen schnitzen, während die Zauberer der elementaren Domänen meist die Nachbildung einer Sanduhr bevorzugen.

Im Kampf wird der Stab, wenn nicht verwandelt, als improvisierte stumpfe Hiebwaaffe verwendet.

Stabzauber 1

Wirkung: Der Stab wird unzerbrechlich und ist nur noch durch starke Magie (und unter Einsatz permanenter AsP) zu zerstören. Die einzigen Veränderungen, die am Stab noch durchgeführt werden können, sind die Gravuren im Rahmen weiterer Weiherituale. *Erschaffungskosten:* 21 (2) AsP *Dauer:* 7 Tage *Erschaffungsprobe:* MU/IN/CH +3

Stabzauber 2

Wirkung: Auf Wunsch des Zauberers erstrahlt von der Spitze des Stabes eine Kugel kalten Lichts; die Reichweite beträgt etwa 7 Schritt; Der Einsatz des Lichts kostet keine AsP *Erschaffungskosten:* 17 (1) AsP *Dauer:* 1 Tag *Erschaffungsprobe:* KL/IN/FF +2

Stabzauber 3

Wirkung: Am Ende des Stabes bildet sich eine Immaterielle Klinge, gebogen wie bei einer Sense. Wenn der Magier mit dem Stab eine Geistererscheinung oder einen Untoten attackiert, richtet die Sensenklinge 1W6+2 SP an, die durch keinen RS gemindert werden. Das Aktivieren kostet 3 AsP, jede Attacke 1 AsP. Gegen Lebende

Wesen, auch Chimären oder ähnliches, wirkt die Sense dagegen nicht. *Erschaffungskosten:* 28 (1) AsP *Dauer:* 7 Tage *Erschaffungsprobe:* MU/FF/KK +7

Stabzauber 4

Wirkung: Mit diesem Zauber beginnt der Stab in der Hand des Magiers zu zittern, sobald sich irgendwo ein Geist oder eine untote Wesenheit in einem Umkreis von 20 Schritt befindet. Das Zittern wird umso stärker, je näher die Wesenheit ist. *Erschaffungskosten:* 19 (1) AsP *Dauer:* 1 Tag *Erschaffungsprobe:* MU/IN/CH +4

Stabzauber 5

Wirkung: Der Magier und sein Stab werden durch ein geistiges Band verbunden, so dass der Magier immer die Richtung (mit einer Maximaldistanz von 49 Millia) bekannt ist, in der sich sein Stab befindet. Dieses Aufspüren kostet keine AsP *Erschaffungskosten:* 21 (1) AsP *Dauer:* 1 Tag *Erschaffungsprobe:* MU/KL/IN +5

Stabzauber 6

Wirkung: Der in den Knochen geschnittene Totenschädel beginnt von nun an, jede volle Stunde mit den Augen rot zu glühen oder leise mit den geschnittenen Zähnen zu klappern. Handelt es sich um eine Sanduhr, so beginnt der nachgebildete Sand in ihr scheinbar von einer Kammer in die andere zu fließen, auch von der unteren Kammer in die obere nach oben(!), wenn sie voll ist. *Erschaffungskosten:* 23 (1) AsP *Dauer:* 5 Tage *Erschaffungsprobe:* MU/KL/KK +6

Stabzauber 7

Wirkung: Wenn der Magier den Stab am Ende fasst und herumwirbelt, entsteht ein Kraftvortex, der einen Geist, Spuk oder eine sonstige Erscheinung mit dem Merkmal *ätherisch* (nicht *objektgebunden*) anzieht (über eine Strecke von 7 Schritt) und auflöst, sofern der Magus dessen MR mit dem W20 übertrifft. Gelingt dies nicht, hat er den Geist zumindest auf sich aufmerksam (und wütend) gemacht. Das Erschaffen des Wirbels kostet 13 AsP. *Erschaffungskosten:* 23 (1) AsP *Dauer:* 3 Tage *Erschaffungsprobe:* MU/KO/KK +7

Das Haus Hszin-Kha (sehr kleines Haus)

Symbolik: Drei Goldene Schriftrollen auf grün-rot-grün geteiltem Feld

In der Geschichte des Imperiums hat es sehr viel mehr kleine und winzigste „Häuser“ gegeben, als man sich vorstellen kann. Aber kaum ein Haus hat so lange überlebt wie das Haus Hszin-Kha. Ihre Entstehung lässt sich bis ins erste Imperium zurückverfolgen. Damals war das Haus Alantinos noch einflussreich und

mächtig, und für seine Diplomaten und Gesandten bekannt. Es gab aber noch einen kleinen Kreis innerhalb des Hauses, dem es explizit die Verwaltung und Archivierung, kurz, den „Pergamentkram“ angetragen hatte. Dies war die Geburtsstunde des Hauses Hszin-Kha, das bis heute vielleicht dafür verantwortlich ist, dass das Imperium

zumindest in organisatorischer Hinsicht noch immer funktioniert. Die Hszin-Kha sind, wie gesagt, Archivare, Bibliothekare, Schreiber, Dokumentenverwalter – kurz, alles was mit dem Erhalt von Aufzeichnungen und der Ordnung in den Schreibstuben des Imperiums zu tun hat, wird, wenn es gut gemacht werden soll, von den Mitgliedern „ihres“ Hauses erledigt. Dafür lassen sie sich aber auch gut bezahlen, oder besser: die Alantinos lassen sich für ihre Dienste gut bezahlen, denn auch, wenn man sie schon seit ewigen Zeiten unter ihrem Namen als „Haus“ kennt, sind sie in gewisser Weise noch immer „nur“ ein Teil der Alantinos. Allerdings könnten die Gegensätze heutzutage nicht größer sein, und nicht umsonst bezeichnet man die Hszin-Kha hinter vorgehaltener Hand als Stubenhocker und Schreibstubentäter, denn die Adeptenqueste eines neuen Adepten des Hauses besteht „meist“ darin, dass sein Mentor ihn beauftragt, ein Magazin mit Aufzeichnungen der letzten zwei Jahrhunderte zu säubern, alles zu überprüfen, es nach einem neuen System richtig zu sortieren und dann dem Mentor verschiedene Fragen über unterschiedlichste Sachverhalte, die aus den Aufzeichnungen hervorgehen, zu beantworten...

Der Hszin-Kha-Stil: Die Welt des Pergaments und die Welt der Ordnung – für einen Hszin-Kha gibt es daneben eigentlich keine anderen Welten. Alles muss richtig geordnet sein und jederzeit Aufschluss geben, was wann wo wie und womit war. Einige Hszin-Kha verlassen „ihre“ Magazine und Bibliotheken ihr Leben lang nicht und kennen sich in ihrer

kleinen Welt im Schlaf aus, egal, welche Information benötigt wird. Die etwas aktiveren Mitglieder sind meist Schreiber auf Versammlungen und Verwalter für die Auflagen- und Abgabenerstellungspläne weit entfernter Provinzen, die sie nie in ihrem Leben zu Gesicht bekommen, aber über die sie jederzeit wissen, wie viel und was sie zu wenig geleistet haben. Ein echter Hszin-Kha kennt keinerlei Müdigkeit oder Faulenzerei, sein ganzes Leben ist der Arbeit und dem Erstellen und Archivieren des nächsten Dokuments gewidmet. Verschwiegenheit über den Inhalt der Dokumente gehören dabei zu einer ehernen Grundregel und nicht einmal die Alantinos haben bis heute viel aus den Mitgliedern „ihres“ Hauses herauskriegen können...

Witze werden über die etwas „bleichen und schwächlich aussehenden“ Gestalten aber nur weit entfernt von jeder Bibliothek gerissen, denn wer einmal gesehen hat, wie ein Hszin-Kha zentnerschwere Steintafeln aus dem ersten Imperium im Archiv von einer Ecke in die andere schleppt, erkennt, dass ohne die Hszin-Kha vielleicht einmal wortwörtlich alles zusammenbrechen könnte. Und so kommt es immer wieder vor, dass einem Honoraten seine Arbeit über den Kopf wächst und er händeringend bei den Alantinos um einen Hszin-Kha bittet, der seine verlotterte Provinz wieder auf Vordermann bringt. Problematisch ist dabei allerdings, dass die Hszin-Kha in ihrem Ordnungsstil meist gewisse Eigenheiten entwickeln, und außer dem Betreffenden niemand sonst imstande ist, den Sinn seiner Ordnung zu durchschauen, und dann braucht man bald wieder einen neuen Hszin-Kha...

Profil: Luft +2, Kraft +1, Balathandis+3, Undhabal +2, Verstärke, Finde je +1; kann eine der genannten Domänen und eine der genannten Instruktionen erleichtert steigern (Wichtungsfaktor x3 statt x5).

Ausbildung:

Domänen: Kraft +6, Luft +4; Balathandis +4, Undhabal, Belcar je +2; Belyabel +1

Instruktionen (18 Punkte) und *Matrizen* (50 Punkte) je nach Mentor

Talentboni: 1 WKf+2, Ausweichen +2, Dolche +1, Stäbe +1; Selbstbeherrschung +3, Sinnesschärfe +3; Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Schriftlicher Ausdruck +4, Überreden +2, Überzeugen +2; Orientierung +2, Geographie +2, Geschichtswissen +5, Götter

und Kulte +2, Heraldik +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +2, Rechnen +6, Rechtskunde +4, Schätzen +1, Staatskunst +5, Sternkunde +2, Tierkunde +2, Volkskunde +4; Sprachen: Muttersprache, Lesen/Schreiben +7, Hieroimperial +8, Altimperial +8, zwei Fremdsprachen +3; Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +5

Vor-/Nachteile: SO+1, MR+2; Optimat, Prinzipien („Ordnung muss sein“) oder schlechte Eigenschaften *Krankhafte Ordentlichkeit* und *Krankhafte Sauberkeit* auf einem Wert von mindestens 7, Verpflichtungen (dem eigenen *und* dem zu verwaltenden Haus und dem Mentor gegenüber, Rangqueste)

Ausrüstung: Kleidung (ein Satz robust und reißfest, ein Satz teuer und stilvoll (selten benutzt)), Magiercalar des Hauses Hszin-Kha mit Zeichen des Hauses, Zauberstab, Stirnreif, Phugion, Lederne Umhängetasche mit Schreib- und Malwerkzeug sowie Skripten (Skizzen und Notizen, Abschriften einzelner Dokumente, Ordnungsschemata, Terminpläne), Abakus, Empfehlungsschreiben des Mentors, Trinkflasche, Brotbeutel, weitere Ausrüstung im Wert von 3 Aureal; AV: NA

Wissen: ansehnlich

Ressourcen: gering

Verbindungen: hinlänglich

Bekannte Zauberer des Hauses Hszin-Kha:

Philodetes ce Hszin-Kha, Oberster Archivar am Hof des Thearchen von Dorinthapolis, 90-jährig, hält die vielleicht größte Macht in den Händen, die das Imperium besitzt: die Archivierung aller aus dem Imperium kommenden Berichte, Ergebnisse, diplomatischen Schreiben, Kriegsdrohungen und Friedenserklärungen. Einige sagen, sein Gedächtnis gleiche einer Bärenfalle, die keine Information mehr hinauslässt.

Myredor terr Hszin-Kha, ist mit seiner Rolle als Leiter eines Expeditionstrupps, der den myranischen Kontinent vollständig(!) kartographieren soll, sowohl ein unersetzlicher Antrieb des Unternehmens als auch eine Ausnahmeerscheinung seines sonst so „häuslichen Hauses“, auch wenn die Sklaven und Lasttiere des Trupps über jede hinzukommende Pergamentrolle, die den Wagen füllt, inzwischen nur noch stöhnen können – und falls nur ein

Pergament fehlt, wird es ihnen schlecht ergehen...

Die Matrizen des Hauses Hszin-Kha

Eigentlich sind alle Matrizen, über die nur im Entferntesten Aufzeichnungen bestehen, irgendwann mal auch durch die Hände eines Hszin-Kha gegangen. Aber Verschwiegenheit gehört nun mal zum Handwerk, und so hat man nur in Fällen wirklich „Uninteressanter“ Matrizen mal eine Ausnahme gemacht...

Die Matrix *Die dritte Hand*, deren Erfindung sich die Alantinos rühmen, geht jedenfalls ziemlich sicher auf die Hszin-Kha zurück, und auch andere, der Ordnung und Archivierung dienende Zauber sind ihr Metier, wie beispielsweise *Balathandis Berührung*. Dagegen stehen sie den chaotischen Mächten der äußeren Domänen eher ablehnend gegenüber. Nur in einer Bibliothek, die gerade der Aufbewahrung magischer Texte über dieses Thema dienen, könnte einmal ein Iryabaar- oder Tesephai-Anhänger eingesetzt werden, denn mehr Chaos gäbe es dadurch angeblich auch nicht mehr...

Schriften ferner Lande (7)

Wirkung: Der Sinn und Wortlaut eines Textes wird dem Zaubernenden offenbart. Nach dem Ende der Wirkung bleibt die Erinnerung an den Inhalt, nicht jedoch an die

Bedeutung der Grammatik oder der Schriftzeichen der Sprache.

Domäne/Instruktion:

Balathandis/Verstärker

Anrufungsprobe: +4

Kontrollprobe: +3

Kosten: 19 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelobjekt (ein Pergament, Buch etc.)

Zauberdauer: Kurzritual (3 SR)

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Verbreitung: Hszin-Kha, aber auch andere Häuser kennen diesen Spruch.

Ordner Blick (10)

Wirkung: Der Zaubernde ist in der Lage, in einem total chaotischem System, beispielsweise einer ungeordneten Bibliothek, eine bestimmte Gruppe oder ein bestimmtes Objekt herauszufinden, die dann golden aufzuleuchten beginnen, beispielsweise alle Bücher, die mit Pflanzenkunde etc. zu tun haben.

Domäne/Instruktion:

Luft/Finde

Anrufungsprobe: +7

Kontrollprobe: +6

Kosten: 23 AsP

Reichweite: 49 Schritt Radius

Zielobjekt: Alle Objekte

innerhalb der Reichweite

Zauberdauer: Ritual (1 Stunde)

Wirkungsdauer: 1 Tag

Verbreitung: Die Hszin-Kha nutzen diesen Spruch immer wieder, um Ordnung in das Chaos der imperialen Buchführung zu bringen (und trotzdem hört es niemals auf...)

Leicht gemacht (6)

Wirkung: Armdicke Wälzer, Steintafeln etc. werden mit diesem Zauber auf einmal federleicht; Das Gewicht wird geviertelt, die Wirkung lässt

erst langsam nach. Auf Lebewesen wirkt dieser Zauber dagegen nicht.

Domäne/Instruktion:

Luft/Beseele

Anrufungsprobe: +4

Kontrollprobe: +4

Kosten: 15 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelobjekt

Zauberdauer: Kurzritual (3 SR)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Verbreitung: Dieser Zauber ist sehr weit verbreitet, auch bei der Bewältigung anderer schwerer Lasten, entwickelt wurde er jedoch von den Hszin-Kha.

Ewige Erinnerung (8)

Wirkung: Der Zaubernde kann sich *einen* Sinneseindruck in allen Details auf ewig einprägen, egal, ob es sich dabei um den Blick auf eine Landschaft, einen Text, den Geschmack eines Getränks, den Geruch einer alchemistischen Mixtur oder das ertasten der Oberflächenstrukturen eines Reliefs handelt.

Domäne/Instruktion:

Balathandis/Verstärke

Anrufungsprobe: +6

Kontrollprobe: +5

Kosten: 25 AsP

Reichweite: Selbst

Zielobjekt: Selbst

Zauberdauer:

Kurzritual von 2 SR

Wirkungsdauer: permanent

Verbreitung: Eine Erweiterung von *Balathandis Berührung* auf alle Sinnesorgane.

Versiegeln des Wissens (11)

Wirkung: Die Person, die der Zaubernde berührt, verliert auf der Stelle ein ganz bestimmtes Wissen über eine Sache, ein Ereignis, eine Information etc. nach Wunsch des Zauberers. Der Zaubernde kann den Spruch jedoch nicht auf sich selbst anwenden.

Domäne/Instruktion:

Balathandis/Mindere

Anrufungsprobe: +6

Kontrollprobe: +5 + MR des Betroffenen

Kosten: 26 AsP

Reichweite: Berührung

Zielobjekt: Einzelperson

Zauberdauer: Kurzritual (3 SR)

Wirkungsdauer: permanent (nur noch durch Magie aufzuheben)

Verbreitung: Hszin-Kha, auch, weil der Inhalt einiger Texte Mitglieder ihres Hauses in den Wahnsinn trieb, zu seelenheilerischen Zwecken.

Die Triopta des Hauses Hszin-Kha

Die Halbmaske mit dem metallenen Rand und den großen, bergkristallinen Linsen erinnert geradezu unwiderstehlich an die Lesebrille eines enorm Kurzsichtigen, nach Aussage der Hszin-Kha ist sie jedoch hervorragend dafür geeignet, die Augen gegen Aktenstaub und herumfliegendes Papier zu schützen. Einige sind auch noch mit einem Hellsichtszauber versehen, um selbst kleinste Mikroschriften, die platzsparend auf ein Pergament geschrieben wurden, zu vergrößern und zu entziffern. Die Triopta des Adepten gibt je einen Punkt auf die Quelle von *Luft* und die Instruktion *Finde*. Die Triopta des Magus verbessert das Verständnis von *Luft* um einen Punkt und gibt zusätzlich 1 Punkt auf die Quelle *Kraft* und die Instruktionen *Verstärke*, *Finde* und *Kommuniziere*.

Die Stabzauber des Hauses Hszin-Kha

Der Zauberstab der Hszin-Kha ist stellt in Form und Aussehen ein gutes Mittelding zwischen Praktikabilität und Stil dar. Um bei Vermittlungen und höchstpersönlichen Verwaltungsangelegenheiten nicht unangenehm aufzufallen, ist der etwa 1 Schritt lange Stab meist mit elegant geschwungenen Linien und dezent gesetzten Edelsteinen verziert. Einige sind aber auch so geschliffen und angebracht, dass sie als Linsen verwendet werden können. Böse Zungen behaupten zudem, manche Stäbe hätten auch noch eine Metallspitze am unteren Ende, mit denen die Hszin-Kha Altpapierakten einfach aufpicken und in den Müll werfen würden, angesichts der Korrektheit der Hszin-Kha eine tief greifende Beleidigung...

Stabzauber 1

Wirkung: In den Stab eingelassene Juwelen beginnen zu leuchten, wobei die Farbe des Lichts ihrer eigenen Färbung entspricht. Das kalte Licht richtet sich nach der Anzahl der Edelsteine und entspricht in seiner Leuchtkraft einer schwachen Fackel.
Erschaffungskosten: 11 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: KL/IN/CH +1

Stabzauber 2

Wirkung: Sobald der Magier mit dem Stab auf eine größere Menge Pergamente, Akten, Bücher etc. stößt (und 1 AsP investiert), fällt aller oberflächliche Schmutz – sei es nun Staub oder ein paar kleinere Blut-, Ess- oder sonstige Flecken – von ihnen ab. Angebrannte, aus einer Jauchgrube geholte oder sonst wie beschädigte Blätter kann damit nicht wiederherstellen, aber es genügt, um ein paar kleine Dinge wie Eselsohren oder Risse zu beseitigen. Auch Gerüche, wie bei modernden Pergamenten, verschwinden.
Erschaffungskosten: 17 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: CH/CH/IN +2

Stabzauber 3

Wirkung: Das untere Ende des Stabes formt sich zum persönlichen Siegel des Magiers. Die Berührung mit dem Stab genügt, um den Siegelabdruck, der nur durch magische Kräfte zu entfernen ist, auf jedem nichtmagischen

Untergrund anzubringen, Das Anbringen des Siegels kostet 1 AsP, das Entfernen nichts.
Erschaffungskosten: 21 (0) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: FF/IN/CH +3

Stabzauber 4

Wirkung: Der Stab wird unzerbrechlich und ist nur noch durch starke Magie (und unter Einsatz permanenter AsP) zu zerstören. Die einzigen Veränderungen, die am Stab noch vorgenommen werden können, sind Gravuren im Rahmen weiterer Weiheritiale.
Erschaffungskosten: 27 (2) AsP
Dauer: 7 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +4

Stabzauber 5

Wirkung: Blätter und Pergamente könne an einem Punkt fixiert werden. Sie sind danach nur noch mit einem gewissen Kraftaufwand (KK-Probe + zusätzlich investierte AsP) oder von dem Zaubern den zu bewegen, nicht aber durch natürliche Einflüsse wie Wind usw. Die Pergamente müssen mit einem Ende den Boden (jeder Boden genügt, auch bereits fixierte Pergamente) berühren.
Erschaffungskosten: 21 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: KK/KK/KO +5

Stabzauber 6

Wirkung: Der Magier und sein Stab werden durch ein geistiges Band verbunden, so dass dem Magier immer die Richtung

(mit einer Maximaldistanz von 49 Millia) bekannt ist, in der sich sein Stab befindet. Dieses Aufspüren kostet keine AsP
Erschaffungskosten: 19 (1) AsP
Dauer: 1 Tag
Erschaffungsprobe: MU/IN/KL +6

Stabzauber 7

Wirkung: Der Stab kann ein beliebiges Bild (beispielsweise eine Textseite), einen Ton oder einen Geruch aus seiner Umgebung aufnehmen, speichern und zu einem beliebigen Zeitpunkt *einmal* wiedergeben. Die „Aufzeichnung“ dauert maximal 3 KR und wird von einer neuen Aufzeichnung „überschrieben“.
Erschaffungskosten: 27 (1) AsP
Dauer: 3 Tage
Erschaffungsprobe: MU/IN/CH +7

Autor: Philipp Mählmann

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und MYRANOR sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions. Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel "Das Schwarze Auge" und zur Welt "Myranor". Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Copyright (c) 1997, 2000. Alle Rechte vorbehalten.

Fragen, Anregungen oder (konstruktive) Kritik bitte an: ephillex@freenet.de