

# PORTA NEFASTIA

Eine mittelalterliche Spielwelt für

*GURPS Fantasy*®

von Ingo Heinscher

(Version: 08. Oktober 2006)

## Inhalt

Einführung.....	2	Zwerge, das kleine Volk der	
Die Geschichte der Welt von Porta Nefastia....	3	Zauberschmiede.....	55
Zeittafel.....	3	Danai - die Lichtgestalten.....	56
In grauer Vorzeit.....	4	Kentauren.....	58
Die Rückkehr der Magie ins Diesseits.....	6	Trolle.....	59
Der Teufelskrieg.....	9	Magie und Handwerkskunst.....	60
Danieliter und andere Zauberer.....	10	Preise.....	60
Das Große Manabeben.....	12	Preise für magische Gegenstände und	
Der Wiederaufbau.....	13	Dienstleistungen.....	61
Das Zauberrische Schisma.....	14	Zauberbücher.....	63
Porta Nefastia heute.....	16	Geld und Tauschgeschäfte.....	64
Das Diesseits.....	16	Regeln für Porta Nefastia.....	65
Politische Karte des Diesseits, ca. 1305.....	16	GURPS-Standard-Magie.....	65
Länder des Diesseits.....	17	Mana und Weltentore.....	65
Sprachen des Diesseits.....	31	Karte der Ausbreitung des Manas im	
Legenden des Diesseits.....	36	Diesseits ab 1300.....	66
Die Anderswelt.....	36	Die Tore.....	67
Länder der Anderswelt.....	37	Abweichende Zauberregeln.....	68
Karte der Sprachen der Anderswelt.....	40	Machtrituale.....	71
Sprachen der Anderswelt.....	40	Der Pfad des Aufstiegs.....	72
Legenden der Anderswelt.....	42	Zaubermacht der Danai.....	75
Beseelte Geschöpfe von Porta Nefastia.....	43	Arachmeisterschaft.....	76
Menschen.....	43	Ank-Agu.....	76
Die Toten Götter.....	44	Mana-Apathie.....	77
Drachen.....	50	Charaktere.....	78
Dämonen.....	52	Allgemeines.....	78
Elementargeister.....	53	Einschränkungen.....	79
Arach - Wesen aus dem Orcus.....	54	Fertigkeitentips für Spielercharaktere....	80

# Einführung

Die Welt von Porta Nefastia ist eine Spielwelt, bestehend aus zwei verbundenen „Welten“, für GURPS, 4<sup>th</sup> edition. Auf den ersten Blick mag man die eine der beiden Welten (das Diesseits) für unsere Welt im 14. Jahrhundert halten, und die Unterschiede sind in der Tat nur gering - zumindest zwischen etwa 1200 v. Chr. und 1299 n. Chr. hätte man praktisch gar keine Abweichung feststellen können.

Dennoch ist diese Spielwelt anders als unsere reale Welt - in vielen Details wie auch in der Richtung, in die sie sich entwickelt. Die Landschaft ist auf den ersten Blick ähnlich, in den Details gab es aber auch vor der Toröffnung Unterschiede bei Geländeformationen, Flussläufen und gelegentlich auch bei den Personen.

Wie schon gesagt, handelt es sich eigentlich um zwei Spielwelten, die aber miteinander durch acht Weltentore verbunden sind. Die eine dieser Welten wird allgemein das „Diesseits“ genannt, während die andere „Anderswelt“ heißt. Das Diesseits ist unserer eigenen Welt vor 700 Jahren, wie gesagt, sehr ähnlich, die Anderswelt dagegen unterscheidet sich enorm.

Über diese beiden hinaus gibt es in diesem Spiel keine anderen Welten. Zwei sind schon mehr als genug.

Bei der Recherche von historischen Fakten habe ich versucht, es recht genau zu nehmen, jedoch muss sich die Spielwelt zwangsläufig in Details von der realen Welt um 1300 unterscheiden. In den Fällen, in denen man also Unterschiede feststellt, möge man sich daran erinnern, dass es trotz der engen historischen Vorlage immer noch eine Fantasywelt ist, deren erster Zweck die Unterhaltung und nicht etwa der Geschichts- oder Geografieunterricht sein soll.

Diese Spielwelt entstand im Laufe einer langen Kampagne, die auch weiterhin gespielt wird. Es ist daher durchaus gelegentlich mit Updates in Form von Ergänzungsdokumenten zu rechnen, auch wenn die welterschütterndsten Ereignisse wohl bereits hinter uns liegen. In Zukunft werden sich gewisse Entwicklungen wohl folgerichtig fortsetzen, aber manche Folgen der jüngeren Geschichte sind durchaus als Konstanten geplant - mit einer raschen Auflösung des Zauberischen Schismas ist beispielsweise nicht zu rechnen, und die Toten Götter werden ebenfalls kaum so schnell wieder auftauchen. Auch ist es unwahrscheinlich, dass in näherer Zeit jemand in der Lage und willens sein wird, eines der Weltentore dauerhaft zu schließen.

*GURPS (<http://www.sjgames.com/gurps/>) ist ein eingetragenes Warenzeichen von Steve Jackson Games, und seine Regeln und Bilder sind Eigentum von Steve Jackson Games. Alle Rechte an GURPS sind Steve Jackson Games vorbehalten. Diese Spielhilfe ist die eigene Schöpfung von Ingo Heinscher und wird für die freie Verbreitung veröffentlicht, nicht jedoch für den Wiederverkauf, und zwar unter der Erlaubnis, die in der Steve Jackson Games Online Policy ([http://www.sjgames.com/general/online\\_policy.html](http://www.sjgames.com/general/online_policy.html)) kodifiziert wird.*

*GURPS (<http://www.sjgames.com/gurps/>) is a trademark of Steve Jackson Games, and its rules and art are copyrighted by Steve Jackson Games. All rights are reserved by Steve Jackson Games. This game aid is the original creation of Ingo Heinscher and is released for free distribution, and not for resale, under the permissions granted in the Steve Jackson Games Online Policy. ([http://www.sjgames.com/general/online\\_policy.html](http://www.sjgames.com/general/online_policy.html))*

# Die Geschichte der Welt von Porta Nefastia

Dies ist eine sehr vollständige Erzählung der Geschichte der Welt(en) von Porta Nefastia aus der Sicht einer sehr gut informierten Person. Dafür kommen innerhalb der Spielwelt nicht viele in Frage; wer in den beiden Welten nur spielen und nicht leiten will und auch nicht gut „Firewallen“ (also Spielerwissen von Charakterwissen trennen) kann oder das nicht will, sollte erwägen, nur die folgende Zeittafel zu lesen und die weiteren Texte zur Geschichte nicht weiter zu beachten.

## Zeittafel

<i>Datum in christlicher Schreibweise</i>	<i>Ereignis</i>
ca. 1500 v. Chr.	Abbruch der Verbindung zwischen den zwei Welten.
ca. 1200 v. Chr.	Das Mana sinkt im Diesseits an den meisten Orten unter den wahrnehmbaren Wert. Hier bricht das Zeitalter der Krieger an.
1299 n. Chr.	Die Verbindung wird durch die katholische Kirche auf künstlichem Wege wieder hergestellt.
1301 n. Chr.	In Skandinavien, Deutschland, Frankreich und Iberien kommen fürchterliche Kreaturen durch die von der Kirche geöffneten Weltentore und verheeren weite Landstriche, bis der Papst sie mit Hilfe eines Heeres von mächtigen christlichen Zauberern ungeklärter Herkunft vertreibt. In Tilburg entsteht ein „neuer“ Götterkult, dessen Zauberer die Menschen des nordwestlichen Reiches wirksam vor den Schrecken zu schützen vermögen.
1304 n. Chr.	Das Große Manabeben: Die Zaubermacht erbebt in beiden Welten. Viele Zauberer sterben, alle mit Zauberkraft errichteten Gebäude fallen in sich zusammen, alle Machtsteine bersten, zauberisch erzeugtes Metall löst sich in Nichts auf oder wird zu Erde. Das Mananiveau in der Anderswelt sinkt von „sehr hoch“ auf „hoch“.

## ***In grauer Vorzeit***

Was über die Vorzeit bekannt ist, stammt aus Drachenlegenden und den Tonaufzeichnungen der Bruderschaft. Weniges davon ist zweifelsfrei erwiesen, und die meisten Christen des Diesseits halten diese Geschichten ohnehin für blasphemische Lügen. Dennoch erklären sie vermutlich am besten, wie alles begann.

Seit je her waren die beiden Welten miteinander durch natürliche Tore, Risse zwischen den Welten, verbunden. Die eine Welt, das Diesseits, war von Natur aus ohne jede Magie - zwar mag es vereinzelt Quellen der magischen Kraft im Diesseits gegeben haben, doch waren sie stets schwach und in ihrer Lebensdauer beschränkt. Die dauerhafte magische Energie, „Mana“ genannt, stammt aus der Anderswelt, von wo aus sie stets durch die natürlichen Tore ins Diesseits herüber strahlte.

Die Drachen der Anderswelt waren die Ersten, welche die Energie, die dort alles durchdringt, zu nutzen erlernten. Diese riesigen, mächtigen Geschöpfe von bis zu zwanzig Metern Länge mit ihren massiven Körpern und mit messerscharfem Verstand hatten eine natürliche Begabung für die Zauberei, und so formten sie die Welt nach ihrem Willen. Drachen jedoch sind Einzelgänger, die auf Dauer andere Drachen nur ungern dulden, und so lebten sie weit über das Land beider Welten verstreut und freuten sich ihrer wilden Freiheit und ihrer großen Zaubermacht.

Doch gelegentlich misslang selbst diesen gewaltigen Geschöpfen einer ihrer Zauber, und durch die enorme Kraft, die das Mana in der Anderswelt entfaltet, entstanden dann mitunter seltsame Geschöpfe aus purem Mana, getrieben von niederen, pervertierten Instinkten. Verzernte Spiegelbilder der mächtigen Drachen waren sie, und die Drachen versuchten stets, diese Abscheulichkeiten sofort zu vernichten, wenn sie entstanden. Doch von Zeit zu Zeit entkam ihnen ein besonders mächtiges dieser Zaubergeschöpfe und gewann mit der Zeit genug Macht, um einem Drachen trotzen zu können. Traf ein solches Geschöpf auf einen Drachen oder seinesgleichen, wurde oft gekämpft, und die Erde erbebte.

Im Diesseits lebten die Vorfahren der Menschen, doch sie waren nicht mehr als wilde Tiere mit Händen. Ihre Form war den Abscheulichkeiten zugleich widerlich und anziehend, und oft fiel eines der Zaubergeschöpfe über eine Menschenfrau her. Sofern sie dies überlebte, konnte ein Kind daraus entstehen, das Wesenszüge beider Welten in sich trug. Als dies wieder und wieder geschah, wurden die Menschen über die Äonen schlauer, aber auch verdorbener. Manche erlangten selbst Zaubermacht, aber alle lernten die Welt mit ihren Händen zu formen. Auch kam es vor, dass die Abscheulichkeiten Tiere bestiegen und so ihre zauberische Saat auch in anderen Arten aufging.

Einige Menschen wurden große Zauberer, und einige wenige erlangten schließlich, nach vielen Jahrtausenden, eine Macht, die sich mit der von Drachen messen konnte. Die anderen Menschen verehrten ihre mächtigen Brüder als große Beschützer und Herrscher, und die

Macht der Zauberer wuchs immer mehr. Schließlich sahen ihre Untertanen sie als Herrscher über Leben, Tod und die Welt und verehrten sie als Götter. Mit der vereinten Macht mächtiger Zauberer und ihrer Diener vertrieben die Menschen mehr und mehr Abscheulichkeiten, und manchmal auch Drachen von fruchtbarem Land.

Die Drachen sahen, was geschehen war, und suchten Wege, ihre Welt für sich zu retten. Manche töteten einfach so viele Menschen und Abscheulichkeiten, wie sie konnten, andere unterwarfen sich eigene Menschengruppen als Diener. Viel Zauberei wurde von allen benutzt, und immer neue Abscheulichkeiten entstanden. Diese fürchteten jedoch um ihre erbärmliche Existenz, und einige Mächtige von ihnen vereinten die Geringeren unter sich als Fürsten. Die Menschen in jenen Tagen litten fürchterlich, unter der Knute ihrer Zauberer-Götter ebenso wie unter dem Zorn von Drachen und dem Wahnsinn der Abscheulichkeiten.

Manche Zauberer, die im Diesseits wohnten und fühlten, dass sie durch die Zaubermacht nicht nur großartige Fähigkeiten, sondern auch eine gewaltige Verantwortung geerbt hatten, wollten die Menschen vom Joch der Götter, Drachen und Abscheulichkeiten befreien, und vereinigten sich zur Freien Bruderschaft der Zauberer. Zunächst wollten sie nur den Menschen eine Zuflucht vor den zauberischen Tyrannen erbauen, doch mit der Zeit wurde ihre Macht größer und ihre Absicht umfassender: Sie wollten die Drachen (zu denen sie auch die Abscheulichkeiten zählten) und Götter ein für allemal vernichten. Vieles wurde versucht, und manches zog unter vielen Opfern die Rache der Angegriffenen nach sich. Schließlich fasste die Bruderschaft einen Plan: Sie wollten die natürlichen Tore zwischen Anderswelt und Diesseits auf immer versiegeln und so zumindest eine der beiden Welten von den Göttern und Drachen befreien.

Viele Jahre forschten sie, bevor es ihnen endlich gelang, ihren Plan Stück für Stück zu verwirklichen. Sie versiegelten und zerstörten erst ein Tor, dann mehrere. Das Mana erbebte unter der Gewalt, die dem Fluss der Energien angetan wurde, doch die Bruderschaft fuhr unbeirrt fort. Schließlich war das letzte der Tore verschlossen, und die Verbindung zur Anderswelt bestand nicht mehr. Die Drachen und Götter, die es noch im Diesseits gab, wurden nach und nach von den Zauberern vernichtet, und die Menschen waren frei.

Doch die Bruderschaft erkannte bald, dass diese Errungenschaft einen hohen Preis verlangte: Das Mana, merkten sie nun, wurde schwächer. Anfangs hielten sie es für einen vorübergehenden Effekt, eine Auswirkung der Erschütterungen des Manas, die die Torschließungen nach sich zogen, doch endlich erfassten sie die Wahrheit: Mit geschlossenen Toren würde die Magie bald ganz aus dem Diesseits verschwinden, und die vielen guten Dinge, die Zauberei für Menschen bewirken konnte, würden unerreichbar werden.

Einige Zauberer der Bruderschaft wollten nun unter kontrollierten Bedingungen neue Tore öffnen, um die Macht der Zauberei nicht gänzlich zu verlieren. Doch viele erinnerten sich des Leids, das Drachen und Götter über die Menschen zu bringen vermochten, und

nach vielen Beratungen und auch offenem Streit entschied man sich am Ende dagegen.

Eine kleine Gruppe mächtiger Zauberer jedoch arbeitete nichtsdestotrotz weiter. Sie erschufen mächtige Steine, die als Tore in die Anderswelt dienen konnten, und bereiteten alles vor, um nach dem völligen Verschwinden des Manas aus dem Diesseits die Möglichkeit zu haben, dennoch Tore zu öffnen und die magische Macht erneut in diese Welt zu holen und verteilten ihre künstlichen Torsteine im Geheimen über die ganze Welt. Sie waren sich sicher, wenn die Magie erst tatsächlich vergangen wäre und niemand mehr Heilzauberei benutzen könnte, würde die große Mehrheit der Zauberer der Bruderschaft ihre Arbeit zu würdigen wissen, auch wenn die meisten Zauberer zunächst dagegen wären.

Sie irrten sich. Nicht nur waren selbst nach dem Verschwinden des Manas aus weiten Teilen des Diesseits weiterhin die meisten Brüder gegen eine erneute Öffnung von Toren in die Anderswelt, sondern es entstanden auch neue Gruppierungen, die aus den neuen Verhältnissen ihre Macht bezogen: Wo die Menschen früher von mächtigen Zauberern beherrscht worden waren, traten an deren Stelle nun mächtige Krieger. Auch die Bruderschaft musste sich mit diesen arrangieren, und schon bald war fast all das Wissen um die mächtige Zauberei von einst vergessen - und auch das Wissen um die vorbereiteten Tore. Vage Erinnerungen daran lebten eine Weile in Legenden fort, und die Nachfahren der Bruderschaft blieben über viele Jahrhunderte in Europa einflussreich, doch die große Weisheit von einst war vergessen.

### ***Die Rückkehr der Magie ins Diesseits***

Mehr als zweieinhalb Jahrtausende vergingen. Mächtige Reiche, geschaffen von Kriegen, entstanden und vergingen im Diesseits, während in der Anderswelt der uralte Zyklus von Zaubermacht und Unterdrückung fort bestand, die Drachen dabei aber mehr und mehr durch mächtige Menschengötter zurückgedrängt wurden.

Im Diesseits stießen irgendwann während des letzten Jahrzehntes des dreizehnten Jahrhunderts christliche Mönche in den Alpen auf eine uralte Höhle, bemalt mit seltsamen Bildern - Bildern, die eine Geschichte erzählten und eine Gebrauchsanweisung beschrieben. So manches Bild war über die Jahrtausende verblasst, aber was noch erkennbar war, schien den Mönchen eindeutig: Dies war eine Anweisung, wie man große Wunder zu wirken vermochte, Wunder, wie die Mönche sie sonst nur aus ihren heiligen Schriften kannten. Ein seltsamer, gewaltiger Megalith war unterhalb der Höhle vergraben, zusammen mit einem gewaltigen Schatz von Edelsteinen. Würde man die Edelsteine in der Nähe des Megalithen zerbrechen, würde dies eine Macht in die Welt rufen, die Lahme gehen lassen und Alte wieder jung sein lassen würde. Die Bilder zeigten deutlich, dass es auf der ganzen Welt weitere solcher Megalithe gab, und gaben sogar ungefähr an wo. Jeder dieser Megalithen würde dann einen Teil der Welt mit jener Macht versorgen.

Die Mönche waren unschlüssig, was sie tun sollten, und so schrieben an hohe geistliche Würdenträger um Rat. Papst Bonifatius VIII. erfuhr davon, und er war sehr interessiert. Der Megalith und die Edelsteine wurden zusammen mit Kopien der Höhlenmalereien nach Rom gebracht und dort von vielen Gelehrten und hohen kirchlichen Würdenträgern studiert und untersucht.

Der Papst glaubte den Verheißungen der Höhlenmalereien, auch, weil er selbst schon ein alter Mann war, der nicht sterben wollte, da er nicht an ein Leben nach dem Tod glaubte. Ihm war jedoch klar, dass die heilige Mutter Kirche es sein musste, die über solch gewaltige Wunder die Macht ausübte, und so veranlasste er im Geheimen, dass die Steine, die es in ganz Europa gab, aufgefunden und in kirchliche Besitztümer geschafft wurden.

Als dies mit insgesamt acht Megalithen (den italienischen eingeschlossen) gelungen war, wies der Papst die verschiedenen Klöster an, am Weihnachtstag des Jahres 1299 alle Tore gemäß der Anweisungen zu öffnen. Die Wunder, die in der Folge möglich werden würden, würden, so dachte er, dann natürlich in unmittelbarer Nähe dieser mysteriösen Wunderkraftquellen stattfinden - und so der Kirche große Macht verleihen.

Doch es kam anders. Was die Malereien den Klerikern nicht verraten hatten, war, dass man die Kunst der Wunderwirkung zunächst mühsam erlernen musste. Als die „Kraftquellen“ also geöffnet waren, rätselten die Gelehrten lange und erfolglos, was nun weiter zu tun sei. Zwar hatten einige wenige Menschen mit der Öffnung der Kraftquellen eine seltsame, neue Präsenz gespürt, doch konnte niemand etwas mit dieser Empfindung anfangen.

In der Nähe eines der acht neuen Tore, im Heiligen Römischen Reich in der Landgrafschaft Hessen, stießen nun einige nicht von der Kirche beauftragte junge Menschen auf den Ort, an dem das dortige Tor in einem Wald, in der Erde vergraben, gefunden worden war. Was niemand, besonders nicht die Kirche, zuvor gewusst hatte, war, dass dieser Ort einst ein Zentrum der Bruderschaft gewesen war. Aus diesem Grund fand sich dort nicht nur der Torstein, sondern auch, etwas abseits davon von Erde bedeckt, der alte zauberische Wissensspeicher der Bruderschaft, in Form eines großen Kreises sprechender Steine. Diejenigen unter den vorzeitlichen Zauberern, die die Tore hatten vorbereiten wollen, hatten zudem seltsame, spitze Hüte ganz aus Bronze hinterlassen, die, wenn man sie aufsetzte, die Kenntnis der alten Sprache der Bruderschaft verliehen. Die glücklichen Finder begannen gierig, das Wissen in sich aufzunehmen.

Doch die Öffnung der Tore blieb in der Anderswelt nicht lange unbemerkt. Schon am zweiten Tage nach der Öffnung fand ein Drache das hessische Tor und zwängte sich hindurch, tötete alle Mönche, die es in ihrem Kloster aufgestellt hatten und verheerte mit seinen menschlichen Dienern anschließend die Stadt, um das Umland seinem Reich einzuverleiben. Der Herr dieses Landes, der Landgraf von Hessen, begann einen langen Krieg gegen das Monstrum, der von Fortschritten und Rückschlägen gezeichnet war. Er fand auch die jungen Zauberer und nahm sie in seine Dienste, und schließlich

besiegte er den Drachen im Sommer des Jahres 1300.

Der Drache allerdings war ein geringes Übel verglichen mit dem Schrecken, der jenes Tor durchschritt, das im Baltikum, auf dem Gebiet des Deutschritterordens, gefunden und nach Marienburg gebracht worden war. Diener eines untoten Gottes der Anderswelt namens Gurgur fanden ihre Seite des Tores im Frühsommer des Jahres 1300 und untersuchten das Diesseits, töteten einige Deutschritter und erweckten deren Körper zu einer neuen, sklavischen Existenz. Binnen kurzer Zeit unterwanderten sie den Orden und übernahmen seine Organisation und sein Territorium. Zwar leisteten einige aufrechte Ordensritter noch bis ins folgende Jahr hinein Widerstand, doch vergeblich. Die Zaubermacht der Untoten war zu stark. Nur wenige entkamen ihnen.

Weit harmloser schien dagegen das Auftauchen seltsamer, offenbar mit Zaubermacht gesegneter Gegenstände in der Nähe des damals noch geheimen Tores von Tilburg im Herzogtum Brabant. Eine Gruppe von Händlern erhielt sie für vielerlei Tauschgüter von geheimnisvollen Fremden und machte dabei hohe Gewinne. Hoher Profit, geringes Risiko und wohl auch der Einsatz von Zauberei sorgten jedoch dafür, dass dies kaum jemand merkte und niemand ernsthaft erforschte, woher diese Artefakte eigentlich kamen.

In Rom hatten die vom Papst beauftragten Gelehrten ebenso wie andernorts lange erfolglos gerätselt, wie die neue Kraftquelle zu nutzen sei - doch schließlich kam man hinter die eigentliche Funktion des großen Monolithen, und einige Kleriker durchschritten das Weltentor. Auf der anderen Seite stießen sie auf ein Reich mächtiger Zauberer, der Diener eines Gottes namens „Apetor“ und seines Pantheons. Die klassisch gebildeten Kleriker brauchten nicht lange um zu verstehen, dass „Apetor“ dem „Iuppiter“ der heidnischen römischen Mythologie erstaunlich glich, wenn es auch viele Unterschiede gab. Zunächst waren sie entsetzt, doch als ihnen die zauberischen Wunder der Diener Apetors gezeigt worden waren, erkannten sie auch eine große Gelegenheit. Wenig später verhandelte der Papst mit „Apetor“ persönlich, und auch wenn das Reich dieses Gottes erstaunliches aufzuweisen hatte, kannte niemand seiner Diener die Wunder gotischer Architektur, des Eisens oder auch nur der Schrift. So wurde ein Austausch von Wissen vereinbart, und in den folgenden Monaten bildeten Zauberer des Apetor-Pantheons so manchen begabten Kleriker in ihrer Kunst aus, wobei sie sich häufig als christliche Priester ausgaben.

In der Anderswelt hatte jedoch der mächtige Fürst aller Abscheulichkeiten, Atanar, durch seine Verbündeten, die Diener des untoten Gottes Gurgur, von der Existenz der Tore erfahren und begonnen, die Drachenlande zu erobern, um sich das hessische Tor zu Eigen zu machen. Solche Aktivität erregte die Neugier vieler anderer Götter, und schon bald war für die Weissager der Anderswelt die neuerliche Existenz von Toren in eine andere, reiche und vor allem nur von einem offenbar sehr schwachen Gott beherrschte Welt kein Geheimnis mehr. Im Sommer des Jahres 1301 eroberten oder fanden verschiedenste Götter und Völker der ganzen Anderswelt die vier



verbleibenden Tore und sandten ihre Armeen von Zauberkriegern hindurch.

## ***Der Teufelskrieg***

Die Diener der Götter der Anderswelt wüteten fürchterlich im Diesseits. Am Schlimmsten traf es das Heilige Römische Reich, in dem im Sommer 1301 die meisten Städte zwischen Oder, Rhein und Donau durch Atanars Abscheulichkeiten, die die Christen „Dämonen“ oder „Teufel“ nannten, verwüstet wurden und etliche Herrschergeschlechter im verzweifelten, aber aussichtslosen Abwehrkampf ausstarben. Frankreich wurde von Golemarmeen eines Zaubergottes namens „Untur“ beinahe überrannt, aber weniger schlimm zugerichtet als das Heilige Römische Reich von den Dämonen, und in Kastilien drangen seltsame, menschenähnliche Kreaturen, von den Iberern „Wesen aus dem Orcus“ oder kurz „Orcs“ genannt, ein und verheerten weite Landstriche. Fast ganz Skandinavien wurde von den Dienern eines menschenfressenden Gottes mit dem vage vertraut klingenden Namen „Ade“ unterworfen, und in Irland drang ein „Danai“ genanntes, gnadenloses Volk ein, das in seinen Eigenschaften den Tuatha Danain der irischen Sagenwelt frappant ähnelte und alle Bewohner von der Insel vertrieb. Es war eine Zeit, in der mancher gläubige Christ das Ende der Welt, Armageddon, gekommen sah.

Der Papst und die Kirche in Rom wussten es besser. In aller Eile wurde die Zusammenarbeit mit dem Apetor-Pantheon ausgeweitet und ein gewaltiges Heer von Rittern und Zauberern aufgestellt, das durch große Zahl, diesseitige Kriegskunst und die Zauberei der Anderswelt die feindlichen Heere zurückwerfen sollte. Im Austausch für ihre Hilfe erhielten die Götter des Apetor-Pantheons die Zusage, vom Papst noch zu Lebzeiten heilig gesprochen und ihm im Diesseits beinahe gleichgestellt zu werden und übergroßen Anteil am Reichtum des Diesseits und etwaiger Kriegsbeute zu erhalten.

In Tilburg nahm um diese Zeit ein fremder Zauberer mit dem Herzog von Brabant Kontakt auf. Der Herzog fürchtete die wütenden Dämonen, die sich auf sein Land zu bewegten, und der Zauberer versprach ihm und anderen Fürsten Hilfe, allerdings nicht ohne Gegenleistung: Er solle mächtige Zauberer als Verbündete erhalten, aber dafür einem neuen Gott namens „Kanduging“ die Treue schwören. Der Herzog zögerte lange, doch die Verheerungen durch die Dämonen nahmen immer schlimmere Ausmaße an, und als eine kleine Gruppe von Abscheulichkeiten nahe Brüssel zunächst ein Dorf dem Erdboden gleich machte und dann eine halbe Hundertschaft Brabanter Ritter niedermetzte, war er endlich überzeugt. Wenig später schlossen sich ihm auf sein eigenes Betreiben hin weitere westliche Fürsten des Reiches an, und gemeinsam sammelten sie ein Heer, um die Dämonen zurück zu werfen.

Die „Kanduging-Ritter“ waren recht erfolgreich: Das sorglos gewordene Dämonenheer hatte sich weiträumig aufgespalten und konnte so in mehreren Schlachten vernichtend geschlagen werden. Gerade als Atanars Horden sich sammelten und aus dem Tor bei

Cassel weitere Verstärkung heranführten, erreichte das päpstlich-apetorische Heer das Kriegsgebiet, und Atanar handelte mit Kanduging rasch einen Separatfrieden aus, um den neuen Feind schnell besiegen zu können. Nach einigen Scheingefechten kam es zur Entscheidungsschlacht ganz in der Nähe von Cassel, und es steht außer Frage, dass Atanar knapp gewonnen hätte, wenn nicht im letzten Moment die Kanduging-Ritter entgegen dem Befehl ihres Heerführers, des Herzogs von Brabant, eingegriffen hätten. So aber wurden Atanars Teufel durch das Tor zurückgetrieben.

In den auf die Schlacht am Tor folgenden Verhandlungen zwischen dem Papst, dem König und den Vertretern Kandugings wurde der Pakt von Cassel geschlossen: Die Stadt wurde einem eigens gegründeten Wächterorden übergeben, der sich je zu einem Drittel aus Kanduging-Dienern, christlichen Klerikern und Rittern des Reiches zusammensetzen sollte. Das Recht der Kanduging-Ritter, ihrem neuen Gott zu folgen, wurde ebenfalls verbrieft, doch wurden weitere Enteignungen und Verfolgungen von christlichen Geistlichen auf ihrem Land untersagt. Der König wurde durch diese direkte Einmischung des Papstes im Reich zu einer reinen Galionsfigur und zum Lückenbüsser, aber das Reich bestand immerhin noch.

Der Papst zog mit seinem Heer anschließend nach Frankreich und Iberien, wo die dort eingefallenen Andersweltgötter ebenfalls zurückgetrieben werden konnten und ähnliche Wächterorden für die dortigen Tore eingesetzt wurden, die jedoch ausschließlich aus Christen bestanden (obwohl hier wie auch in Cassel durchaus einige Zauberer des Apetor-Pantheons unter den „Christen“ waren).

Die Invasion der Danai kam schließlich in Wales zum Stillstand, und König Edward handelte mit ihnen einen Frieden aus, der beiden Seiten verbot, das Gebiet des jeweils Anderen zu betreten. Skandinavien blieb verloren, und die untoten Deutschritter, zum Schein weiter katholisch, blieben ebenfalls zunächst unbehelligt.

### ***Danieliter und andere Zauberer***

In den folgenden drei Jahren konsolidierten sich die Zauberer in ganz Europa. Der Kanduging-Kult wurde eine reiche und mächtige Gemeinschaft im Diesseits wie in der Anderswelt, und seine Ritter aus dem Diesseits eroberten für ihren Gott große Territorien in der Anderswelt - die Kombination von mächtiger Zauberei mit der Kriegskunst des Diesseits war ein beinahe unschlagbares Erfolgsrezept. Der Papst stiftete für alle Zauberer innerhalb der Kirche den Mönchs- und Nonnenorden der „Danieliter“ (nach dem großen Zauberer des Alten Testaments), der in mehrerer Hinsicht ein Novum war: Die benediktinischen Gebote von Keuschheit und Armut galten nicht für seine Mitglieder (wohl aber das des Gehorsams, welcher auch mit einem magischen Gelübde gesichert wurde), Mönche und Nonnen lebten gemeinsam in den Klöstern und bekamen, von der Kirche unterstützt, Kinder, und die Zauberer-Geistlichen boten ihre Dienste gegen Geld jedem Christen an, der sie bezahlen konnte - wobei tatsächlich keine Prüfung des religiösen Bekenntnisses stattfand. Der Orden wurde im ganzen katholischen Europa, mit

Ausnahme der „feindlichen“ Gebiete, eine mächtige Organisation und suchte sehr gründlich nach jungen Christen mit magischer Begabung, um sie dann auszubilden. Nur wenige Eltern widersetzten sich dem, viele waren naturgemäß sehr glücklich darüber, wenn ihre Kinder die weiße und an den Armen, dem Kopf und dem Rücken weinrote Robe der Danieliter tragen durfte. Die alten kirchlichen Organisationen sahen diese Entwicklung größtenteils mit Sorge, doch fehlten ihnen die Mittel, etwas dagegen zu tun. Der Templerorden unter seinem Großmeister Jaques de Molais erkannte die Zeichen der Zeit sehr schnell und verbündete sich mit den Danielitern, wodurch die meisten Templer mit ausgezeichneten verzauberter Ausrüstung ausgestattet werden konnten. Für die einfachen Menschen entstand so der Eindruck, dass auch Templer zu zaubern verstünden. Es mag sein, dass dies auch gelegentlich den Tatsachen entsprach.

Die Kanduging-Zauberer wählten einen ähnlichen Weg, den relativen Reichtum des Diesseits in ihre Taschen fließen zu lassen, allerdings konnten sie natürlich noch offener ihre eigenen Traditionen verbreiten, wenn auch auf weit kleinerem Gebiet. Kanduging vermutete, dass die Christen und Apetor-Diener früher oder später gegen ihn vorgehen würden, und er hieß seine Gläubigen, sich gut darauf vorzubereiten.

Neben diesen mächtigen Zauberer-Organisationen gab es auch zwei kleinere Gruppen, die die Zauberei unterrichteten: Die Zauberer des Grafen von Luxemburg und die der „Encyclopedia“, der Universität, die sich am Ort des alten Wissensspeichers der Bruderschaft gegründet hatte und praktisch unabhängig war. Vereinzelt wanderten auch abtrünnige Diener des einen oder anderen Anderswelt-Gottes durch das Diesseits oder ließen sich irgendwo nieder, und manchmal bildete jemand talentierte Einheimische in ein paar wenigen Zaubern aus. Die drei Anderswelt-Reiche, welche im Diesseits hatten Fuß fassen können, bauten ihre Macht aus, und viele der Magie geschuldete Neuerungen bescherten Europas Bevölkerung nie gekannten Wohlstand .

In diesen Jahren wurden mit Hilfe der hochentwickelten gotischen Architektur des Diesseits und der zu jener Zeit enorm einfachen zauberischen Herstellung von Stein gewaltige Kathedralen und Tempel errichtet. Ein zauberisch hergestelltes und enorm hartes Material namens „Orikum“ diente als unendlich billiger (viertausend Mark davon (d.h., eine Tonne) kosteten weniger als einen Silberpfennig), und dem Eisen weit überlegener Rohstoff (es war so leicht zu bearbeiten wie Bronze, doch dreimal härter als Eisen, wenn erkaltet) für jede Art von Werkzeug. Heilzauberei war gegen Geld für jedermann zu haben, und die Reichen Europas litten beinahe unter keinem Gebrechen, das ein Danieliter nicht heilen konnte. Verzauberte Felle, auf die man sich setzte und mit denen man dann wundersam fliegen konnte, wurden von den Reichen und Mächtigen, ja selbst von Rittern in der Schlacht benutzt. Machtsteine und andere verzauberte Gegenstände waren seit Jahrtausenden in der Anderswelt hergestellt worden und gingen nur selten verloren, und so waren sie entsprechend billig. Die Segnungen der Anderswelt hatten, verbunden mit der relativ einfachen Wissensverbreitung durch die diesseitige

straffe Organisation der Kirche und die Erfindungen der Schrift und des Papiers, einen enormen Zuwachs des Wohlstands vieler zur Folge. Viele gewöhnliche Handwerker verarmten jedoch, und bei ihnen machte sich Bitterkeit über die Macht und den Einfluss der Kirche breit, die ihnen ihr Handwerk genommen hatte und sie nun nur mit Almosen am Leben hielt. Manche wanderten in die manalosen Länder im Osten aus, wo Zaubermetall sich auflöste und kein Zauber wirkte und die alte Lebensweise weiter bestand.

Drei Jahre dauerte es, bis der Papst nach einem langen formalen Verfahren ein neues Heer aus Rittern und Zauberern aufstellte, um die „Deutschritter“ unter seine und die apetorische Ägide zu zwingen. Er selbst, durch Zauberei auf den Gesundheitszustand eines rüstigen Mittvierzigers verjüngt, führte den Heerzug an, überließ die eigentliche Kriegführung aber einigen Zauberern aus der Dienerschaft Apetors, die als scheinbar christliche Bischöfe bei ihm waren. Zunächst lief alles gut, die Nekromanten zogen sich ständig zurück, ohne eine allzu entschlossene Gegenwehr zu leisten. Schon bald belagerte das päpstliche Heer Marienburg, die Stadt und Festung, in der sich das Tor des Deutschritterordens befand.

### ***Das Große Manabeben***

Am einundzwanzigsten Mai 1304 n. Chr., etwa eine Stunde vor dem Mittag, geschah, womit nur wenige gerechnet hatten: Die durch die plötzliche Öffnung der Tore vier Jahre zuvor angeregten Schwingungen des Manas in beiden Welten erzeugten Spannungen, die sich jetzt gewaltsam auflösten.

Gespeicherte magische Energie entlud sich explosiv - alle Machtsteine und mächtige aktive Verzauberungen in wenig beständigen Materialien (wie Flugfelle) beider Welten, die nicht völlig leer waren, wurden zerstört und nahmen viele ihrer Träger mit in die Vernichtung. Zauberer, die durch diese Wirkung nicht starben, wurden von furchtbaren Krämpfen geschüttelt, und auch daran verendeten manche von ihnen. Die enorme Erschütterung des Manas löste außerdem alle bestehenden zauberischen Eide und Geas auf, veränderte die Wirkungsweise mancher Zauber und, schlimmer noch, ließ das Mananiveau der Anderswelt auf eine zuvor unbekannte Stufe zwischen dem häufigsten Mana des Diesseits und dem bisherigen Niveau der Anderswelt sinken. Außerdem tötete das Beben alle Götter der Anderswelt oder ließ sie zumindest verschwinden - ihr Schicksal ist bisher letztlich ungeklärt.

Doch es kam noch schlimmer. Etwa eine Stunde nach diesem furchtbaren Ereignis stürzten alle mit Zauberkraft errichteten Gebäude in sich zusammen und begruben viele Menschen, darunter viele überlebende Zauberer, unter sich. Viele starben. Mit Zauberei geschaffener Stein wurde wieder zu lockerer Erde, und das allgegenwärtige Orikum und andere magisch erschaffene Metalle lösten sich in beiden Welten in Luft auf. Rüstung, Waffen, Schmuck, Pflüge und Werkzeuge verschwanden einfach oder wurden zu Erde. Wie einst zu der Zeit, als die Bruderschaft die Tore erstmals schloss, veränderte sich die Funktionsweise der Magie subtil und doch

gewaltig.

Die Folgen waren katastrophal. Die zauberischen Schutzwälle, die die Danieliter rund um die Tore in Kastilien, Guyenne und Hessen errichtet hatten, brachen zusammen. Zwar hinderten die drastischen Auswirkungen in beiden Welten die dortigen Götzendiener und Dämonen daran, den Wegfall des Schutzes sofort auszunutzen.

Doch das Beben schlug mitten in der Schlacht von Marienburg zu. Die Wirkung auf die Rüstungen und Waffen der Angreifer hatten die Untoten offenbar vorhergesehen (wobei ungeklärt ist, woher sie bereits im Voraus von diesem Ereignis hatten wissen können), und so konnten sie die nun wehrlosen päpstlichen Truppen entscheidend schlagen. Zwar traf auch sie die Vernichtung ihrer Machtsteine schwer, und viele untote Zauberer verloren durch diesen offenbar nicht vorhergesehenen Aspekt des Bebens ihre Existenz. Dennoch waren die Folgen für die Ritter und Zauberer, die die Plage der Untoten (wenn auch nicht ganz selbstlos) hatten beseitigen wollen, weit schlimmer.

In der Anderswelt wirkte sich das Beben noch weit gravierender aus: Kein einziges Gebäude dort, das über eine Holzhütte hinausging, war nicht mit Zauberkraft errichtet worden, und Metall wurde nirgends aus der Erde gegraben, sondern seit Jahrtausenden mit Zauberei erzeugt - und so stürzten ganze Zivilisationen in sich zusammen. Hunderttausende starben. Nichts in der Anderswelt war mehr wie zuvor.

### ***Der Wiederaufbau***

Es gab noch immer viele Handwerker im Diesseits, die sich der alten, nicht zauberischen Wege des Bauens und des Schmiedens von Eisen erinnerten, und so dauerte es nur wenige Monate, bis die Menschen im Diesseits sich erholten. Der Schutt wurde beiseite geräumt, neue Fachwerkhäuser aus Holz wurden gebaut, Werkzeuge aus Eisen wurden aus ihren Ablagen geholt oder neu geschmiedet. Noch bevor der Winter einbrach, waren die schlimmsten materiellen Folgen des Bebens beseitigt.

Leider waren seine gesellschaftlichen Folgen nicht so leicht abzuschütteln. Viele Christen, besonders Kleriker ohne magische Begabung in den Ländereien, die am Schlimmsten betroffen waren, betrachteten das Beben als Strafe für den Hochmut und den Frevel der Zauberer, und an manchen christlichen Orten wurden überlebende Zauberer regelrecht gejagt. Viele Zauberer, besonders solche aus der Anderswelt, erinnerten sich vieler Opfer, die sie im Namen ihrer „Götter“ hatten bringen müssen und die deren Zauberei sie hatte vergessen lassen, und zogen sich verbittert in die Einsamkeit zurück oder begannen, selbst nach Macht außerhalb jeder Kirche zu streben. Manche beglichen alte Rechnungen und bekämpften einander.

In Italien trat noch im Juni der Ritterorden der Johanniter auf den Plan. Lange hatten sie mit Argwohn die Veränderungen, die in ganz Europa in der Kirche vor sich gingen, begutachtet, und nach dem Beben ließ Großmeister Fulko von Vilaret seine Ordensritter

zuschlagen: Im Handstreich wollten sie die Engelsburg in Rom erobern, die das römische Tor enthielt, und es vernichten, um zumindest in der wichtigsten Stadt der katholischen Christenheit die Zauberei zu tilgen. Doch das Unternehmen misslang, und die römischen Danieliter jagten die Johanniter aus der Stadt. Der König von „Sizilien“ (eigentlich: Süditalien) und Neapel, Karl der Lahme (dem auch Zauberei nicht bei seinem Leiden hatte helfen können), gewährte der nur noch wenige hundert Ritter starken Armee der Johanniter Zuflucht, und da er offen mit ihnen sympathisierte, unterstützte er sie auch im Folgenden. Auf die Seite der Danieliter und der meisten anderen Kardinäle Italiens schlugen sich die norditalienischen Stadtstaaten der Guelfenpartei, was mehr oder weniger zwangsläufig die Städte der Ghibellinenpartei auf die Seite der Johanniter trieb. Die beiden Gruppen trafen in mehreren Schlachten der folgenden Jahre aufeinander, ohne dass eine Entscheidung fiel.

### ***Das Zauberische Schisma***

Der Tod von Papst Bonifaz VIII. in der Schlacht von Marienburg und der erfolglose Versuch des Johanniterordens, die Engelsburg und damit das Weltentor von Rom zu erobern, führten zur Wahl von zwei Gegenpäpsten noch im August 1304: Dem in Florenz sitzenden Bonifacius-Freund Benedikt XI. (mit bürgerlichem Namen Nikolaus Boccasini) und dem Johanniter-Günstling Vigilius II, der in Neapel residiert. Die Stadt Rom ist zwar fest in der Hand der Bonifazischen Partei unter Benedikt, doch fühlt er sich militärisch nicht sicher genug, um dort auch seinen Wohnsitz zu nehmen.

Der König von Frankreich, dem der enorm gewachsene Einfluss der Kirche in seinem Reich ohnehin ein Dorn im Auge war, nutzte die Gelegenheit, um alle Danieliter sowie die mit ihnen verbündeten Templer zu enteignen (was den angenehmen Nebeneffekt hatte, ihn selbst von seinen Schulden zu befreien, die er besonders bei den Templern hatte). Im Oktober 1304 ließ er einen dritten Papst, Clemens V., den ehemaligen Bischof von Bordeaux Bertrand de Got, in Avignon krönen, diesen die Danieliter und die Templer kollektiv der Satansanbetung, der Sodomie und der Gotteslästerung anklagen und sie zur Auflösung ihres Ordens und der Todesstrafe verurteilen. (Auf Gottesurteile wie Feuer - oder Wasserproben wurde aus nachvollziehbaren Gründen verzichtet.) Am Freitag, dem 13. November 1304 ließ er alle Danieliter - und Templerburgen und ihre anderen Einrichtungen in Frankreich stürmen und die so Gefangenen einsperren. So mancher verbliebene Danieliter Frankreichs entkam mit Zauberkraft, doch die meisten französischen Templer wurden gefasst. Zwar fehlte der Verurteilung durch das Zauberische Schisma die Allgemeingültigkeit, und außerhalb Frankreichs fand der ganze Vorgang praktisch keinerlei Nachahmer, doch hatte Philipp von Frankreich damit sein Ziel erreicht, den Einfluss dieser Orden in seinem Königreich dauerhaft zu brechen und sich selbst zu bereichern. Clemens V. residierte von nun an in Avignon.

Der Streit, der die Kirche so spaltet, wird allgemein das „Zauberische

Schisma“ genannt, denn im Grunde geht es um die weitere Haltung der Kirche zur Magie und den Weltentoren:

- Für Papst Benedikt XI. ist die Zauberei ein Geschenk Gottes, welches die Heilung vieler Krankheiten ermöglicht und das Leben auf Erden verbessern soll, und die Anderswelt ist ein gewaltiges Gebiet, das zu missionieren er als der Kirche heilige Aufgabe betrachtet. Zauberer sollten seiner Ansicht nach stets Priester sein und den Weg der Danieliter beschreiten.
- Für Papst Vigilius II. ist Zauberei das Werk Satans, und die Anderswelt ein Vorhof zur Hölle selbst, womöglich eine Art materielles Purgatorium (Fegefeuer). Er würde am liebsten alle Tore schließen und so den „Frevel“ ungeschehen machen. Er sieht allerdings auch, dass Zauberei auch Gutes bewirken kann und sucht durchaus nach Wegen, dies auch nach Schließung der Tore zu ermöglichen. Unter der alleinigen Kontrolle seiner Kirche, versteht sich - und natürlich unter Einhaltung *aller* benediktinischen Regeln.
- Papst Clemens V. schließlich sieht Zauberei sehr nüchtern als eine natürliche Kraft, die man sich zunutze machen sollte. Er ist kein Dogmatiker und würde gut gesicherte Tore durchaus für vernünftig halten - seine eigenen Erfahrungen in Bordeaux haben ihm dazu eine ganz eigene Perspektive verschafft. Allerdings kennt er auch das Risiko, das in der Anderswelt lauert, und würde eine Missionierung daher aus praktischen Gründen eher nicht befürworten. Außerdem hält er es für zwingend erforderlich, den Einfluss von Zauberern innerhalb der Kirche zu beenden - Theologen, nicht Thaumatologen, sollten seiner Ansicht nach die Kirche führen, und Zauberer sollten eher als Handwerker mit einer (teuren) kirchlichen Lizenz denn als Geistliche auftreten.

Keiner der drei hält die Position eines der anderen für akzeptabel, und es ist nicht absehbar, dass das Schisma auf vernünftigem Wege wird aufgelöst werden können. Die militärischen Kräfteverhältnisse machen außerdem einen schnellen Entscheid auf dem Schlachtfeld höchst unwahrscheinlich. In den kommenden Jahren wird das katholische Europa wohl keine Ruhe finden.

## Porta Nefastia heute

Die Ereignisse der vergangenen Jahre haben viele Narben in beiden Welten hinterlassen und sie sehr verändert.

### Das Diesseits

Das Diesseits ist praktisch identisch mit unserem Mittelalter im frühen 14. Jahrhundert. Allerdings haben natürlich die Ereignisse seit 1299 vieles eine ganz andere Wendung nehmen lassen. Auch manche Grenzen haben sich verschoben, teils als direkte Folge der Zauberei, teils durch eine etwas indirektere Auswirkung der Veränderungen seit 1299, die auch jenseits der mit Mana bestrahlten Länder Wirkung zeigen.

Die Bevölkerungsdichte in den vom Mana erfüllten Ländern des Diesseits schwankt zwischen etwa zehn bis fünfzehn (Nord-Iberien, die Alpen, Böhmen) und dreißig bis vierzig (Italien, Frankreich, England) Seelen pro Quadratkilometer. Dabei kann man davon ausgehen, dass beispielsweise in den deutschen Fürstentümern etwa 90% der Ortschaften und Dörfer, die es heute gibt, bereits im frühen 14. Jahrhundert existierten. Entsprechend ist der Abstand zwischen den kleinsten Ortschaften oft nicht höher als drei oder vier Kilometer.

### Politische Karte des Diesseits, ca. 1305





## **Länder des Diesseits**

Das Diesseits ist ebenso seit Jahrtausenden von Kriegerkulturen geprägt wie seit etwa tausend Jahren von der christlichen Kirche, die eigentlich den Frieden predigt. Beides existierte lange in paradoxer Kooperation, oft auch in Personalunion. Viele Bischöfe waren mächtige Kriegsherren, und so mancher ist es noch heute.

Das Mana im Diesseits ist auf die acht Tore zurückzuführen, die Weihnachten 1299 in Europa geöffnet wurden. Diese Tore stehen in Iberien, Guyenne (bei Bordeaux), auf Irland, in Skandinavien, im Deutschordensgebiet bei Marienburg, in Rom, in der brabantischen Stadt Tilburg und in der hessischen Stadt Cassel. Von ihnen strahlt das Mana mit nicht ganz gekläarter Reichweite aus - bis etwa 80 Schritt Entfernung vom jeweiligen Tor herrscht das Mana der Anderswelt, bis etwa die tausendfache Distanz (ca. 72 km) normales Mana, danach bis 720 km (bzw. etwas weniger als 500 römische Landmeilen) eigentlich niedriges Mana - es sei denn, diese Zone überlappt sich mit einer anderen Niedrigmanazone. Da die Tore von der Bruderschaft genau zu diesem Zweck platziert wurden, entsteht so eine Zone normalen Manas, die weite Teile Europas bedeckt (siehe Karte) und nur wenige Niedrigmanalücken kennt.

### ***Die deutschen Fürstentümer***

Das Heilige Römische Reich war ein Wahlkönigtum: Sieben Fürsten (der Markgraf von Brandenburg, der Herzog von Sachsen, der König von Böhmen, der Pfalzgraf am Rhein sowie die Erzbischöfe von Köln, Mainz und Trier) wählten den jeweils neuen König auf Lebenszeit. Sofern dieser dann mit einem Heer nach Rom zog und sich vom Papst krönen ließ, konnte er Kaiser werden. Der Königstitel und die Kaiserwürde waren also nicht erblich. Ohne Wahl wurde man nicht König, und ohne Romzug nicht Kaiser - daher waren die letzten Herrscher des Reiches auch nur Könige.

Seit dem Großen Manabeben (böse Zungen behaupten, sogar schon sehr viel länger, nämlich seit dem Tod des letzten echten Kaisers Friedrich II. im Jahre 1250) sind die Ländereien des ehemaligen Heiligen Römischen Reiches de facto unabhängige Fürstentümer. König Albrecht I. von Habsburg starb durch das Manabeben 1304 unter den Trümmern der mit Zauberkraft errichteten paderborner Hochburg bei Verhandlungen über die dortige Erbfolge, und mit ihm starben auch die wichtigsten Mitglieder seines Beamtenapparates. Die Kurfürsten waren aber zumeist schon im Teufelskrieg ohne Erben gestorben und ihre Ländereien auf Betreiben des Papstes in Bistümer und Erzbistümer umgewandelt worden - an deren Spitze der Papst natürlich verdiente Danieliter setzte. Auch andere Fürstentümer waren hiervon betroffen, und dort, wo dies nicht geschehen war, hatten die Herrschenden sich entweder Kanduging angeschlossen oder die Ländereien im Teufelskrieg erst von den Dämonen mit Kandugings Hilfe zurückerobert; die Ausnahmen hiervon ließen sich an einer Hand abzählen.

Vor dem Großen Manabeben verlief daher eine Grenze durch das

Reich, die das nordwestliche Gebiet, welches vom Gott Kanduging beansprucht wurde, von den restlichen Landen trennte - sie verlief entlang der Weser und des Mains, allerdings mit Ausnahme des Bistums Marburg, das an die Stelle der Landgrafschaft Hessen (wiederum mit Ausnahme Cassels) und der Grafschaft Katzenelnbogen getreten war. Nordwestlich dieser Grenze wurde seit 1301 Kandugings Gebot befolgt, östlich und südlich davon lebten Christen, und fast immer waren die christlichen Lande nördlich der Donau von Bischöfen regiert.

Da diese wiederum aber ebenfalls bei dem Großen Manabebeben starben oder danach nur geringen Drang verspürten, sich als mächtige Zauberer der (zunächst nach dem Beben ja auch papst- und damit kopflosen) Kirche weiter unterzuordnen, zerfiel das Reich faktisch - und bisher hat niemand daran etwas zu ändern versucht. Fürsten kommen und gehen, so mancher Zauberer versucht sich sein eigenes kleines Reich zu gründen, und durch die allerorten ausgestorbenen Adelsgeschlechter sieht sich so mancher Ritter oder gar einfache Krieger ausreichend legitimiert, seinerseits das Gleiche zu tun. Grenzen verschieben sich ständig, Fürstentümer entstehen und zerfallen. Niemand vermag eine zutreffende politische Karte des Gebietes zwischen Oder und Rhein und zwischen der Küste und den Alpen zu zeichnen, denn vor der Fertigstellung wäre sie schon veraltet. Kleinkriege sind allgegenwärtig. Einige wenige ruhende Pole jedoch existieren noch:

### **Grafschaft Luxemburg**

Graf Heinrich VII. von Luxemburg (geboren 1278) ist selbst ein Magier, allerdings nur ein sehr schwach begabter (M0). Er hatte jedoch noch im Jahre 1300 vom Landgrafen von Hessen Abschriften von Teilen des hessischen Wissensspeichers erworben und sich unter seinen Untertanen weitere zauberisch Begabte gesucht, die er ausbilden ließ. Sehr zur Hilfe kam ihm dabei auch ein abtrünniger Kanduging-Diener namens Algorul, der schon 1300 vor seinem Gott ins Diesseits geflohen war und von Heinrich von Luxemburg dankbar aufgenommen wurde - dieser Zauberer (M2) ist Heinrichs wichtigster Berater und Leiter der „Zauberschule von Luxemburg“.

Luxemburg blieb vom Teufelskrieg praktisch vollkommen verschont, und auch wenn das Große Manabebeben viele Zauberer tötete und auch Heinrich und Algorul schwer verletzte, so ist die Grafschaft politisch und wirtschaftlich doch recht stabil und ein wichtiger Machtfaktor in der Region. Heinrich ist über andere Titel (namentlich als Margrave d'Arlon) auch Vasall des französischen Königs, mit dem er auch persönlich seit Kindertagen bekannt ist, und seine Politik orientiert sich seit dem faktischen Zerfall des Reiches fast ausschließlich nach Westen. Frankreichs Auflösung der Orden der Danieliter und der Templer wurde de jure nachvollzogen, doch sind die Mitglieder dieser Orden nicht hingerichtet, sondern in die Dienste des Grafen gezwungen worden, wobei offenbar auch Magie benutzt wurde, um sie gefügig zu machen.

Heinrich ist Christ geblieben, als die meisten seiner Nachbarn sich

Kanduging anschlossen, eine Entscheidung, bei der die Verfügbarkeit eigener Zauberer und die Schilderungen Algoruls über den wahren Kanduging sicher hilfreich waren. Hätte das Reich fortbestanden, wäre er sicher ein aussichtsreicher Kompromisskandidat für die Königswahl gewesen. So aber bleibt er ein mächtiger Graf, dessen Unterstützung Philipp dem Schönen von Frankreich eine Menge wert ist.

### **Bistum Lüttich**

Dieses Bistum ist de facto ein unabhängiges theokratisches Fürstentum. Der jeweilige Bischof wird nominell vom Papst bestimmt, doch die Streitigkeiten um dessen Nachfolge machen dies derzeit unmöglich - die Kirchenoberen des Bistums sind daher dazu übergegangen, ihren Bischof selbst zu wählen und zu weihen (was bisher nur ein mal nötig war) und sich ansonsten aus dem Zauberischen Schisma gänzlich herauszuhalten. Zauberer sind geduldet und zauberische Heiler gern gesehen, jedoch müssen sie einerseits Christen sein und andererseits dürfen sie aus politischen Gründen nicht dem Danieliterorden angehören. So mancher ehemalige tatsächlich christliche Danieliter, der eine Zuflucht suchte, hat sich in Lüttich niedergelassen.

### **Brabant und der Große Tortempel von Tilburg**

Das Herzogtum Brabant zerfiel nach dem Großen Manabebeben und dem Tod des Herzogs Johann in zerstrittene Territorien, deren Grenzen sich ständig verschieben. Das Gebiet ist noch immer weitgehend Kanduging-gläubig, aber nach dem Beben haben viele Menschen den alten christlichen Glauben wieder angenommen (und viele Dorfbewohner hatten eigentlich nie aufgehört, Christen zu sein, auch wenn die Kanduging-Diener mit ihrer mächtigen Zauberei so manchen zu überzeugen vermochten). Es fehlt jedoch an jeglicher organisierter Kirche: Einige sture Diener des Kanduging oder der Angida betreiben kleine Tempel weiter, doch die meisten versuchen stattdessen selbst, „Götter“ oder zumindest Fürsten zu werden. Mindestens ein sehr mächtiger Zauberer hat ein kleines christliches Fürstentum gegründet; über seine Herkunft ist wenig bekannt, doch scheint er kein ehemaliger Kanduging-Diener oder Danieliter zu sein und auch nicht aus der Anderswelt zu stammen. Seine Kenntnisse sind offenbar extrem vielseitig.

In Tilburg jedoch findet sich eine Insel der Stabilität: Der Kanduging-Diener Ragul bewacht mit einigen hundert Getreuen (zumeist Streitern des Kanduging aus der Anderswelt) und der Stadtbevölkerung auf seiner Seite das Tor. Er ist ein fanatischer Gläubiger, der fest davon ausgeht, dass Kanduging und Angida zurückkehren werden, und der es als seine heilige Pflicht ansieht, das Tor für diesen Tag bereit zu halten. Angeblich sollen manche Christen bereits versucht haben, das Tor zu zerstören. Ragul hat daher ein ausgeklügeltes System aus Wachen und zauberischen Fallen ersonnen, um das Weltentor vor Angriffen vom Diesseits aus zu schützen.

## **Lande der Eidgenossen**

Diese Alpentäler waren von je her Teil der Grafschaft Habsburg. 1291 erklärten einige Orte sich zu „freien Kantonen“, und das Geschlecht der Habsburger, dessen Überlebende in Österreich residieren, hatte so manchen Ärger mit ihnen - hätten die Eidgenossen nicht unerwartet Hilfe durch den Teufelskrieg und das Große Manabebeben erhalten, wären sie womöglich längst von den Habsburgern niedergekämpft worden. Durch die chaotische Situation in diesem Teil Europas jedoch sind sie außergewöhnlich freie Menschen. Es gibt eine Handvoll Zauberer, die sich den Eidgenossen angeschlossen haben, jedoch werden sie von diesen immer noch mit Argwohn beobachtet.

## **Herzogtum Österreich**

Dies ist das Land der Familie des letzten Königs. Der derzeitige Herzog von Österreich ist Friedrich von Habsburg, der 1289 geborene zweite Sohn des letzten Königs des Reiches.

Die Ritterschaft Österreichs starb zu großen Teilen im Teufelskrieg wie anderswo auch. Da aber die Dämonen nur bis Wien kamen, bevor sie sich den Kanduging-Rittern im Nordwesten entgegen werfen mussten, haben viele der Söhne dieser Ritter überlebt, und inzwischen ist eine neue Generation von ihnen herangewachsen. Die meisten sind Herzog Friedrich treu ergeben, doch dessen Ambitionen beschränken sich darauf, Österreich gut zu verwalten und die Angriffe anderer Fürsten abzuwehren. Der notorische Mangel an Zauberern, den dieses Land zu beklagen hat, lässt seine außenpolitische Macht weit geringer ausfallen, als es ein so großes Herzogtum eigentlich erwarten lassen würde.

## **Cassel: Torwächterland**

Der „Torwächterorden“, welcher durch den Pakt von Cassel im Jahre 1301 gegründet worden war, wurde durch das Große Manabebeben von 1304 einfach fort gewischt - einzig der christliche Ritter Reinhard von Xanten und der Abt des Casseler Danieliterklosters, Argiolo, überlebten. Nachdem sich Argiolo zunächst von allen Ämtern zurückzog, herrschte Reinhard einige Monate allein über die Stadt, bis ein Zwischenfall Argiolo wieder zur Besinnung brachte. Seitdem haben die beiden den „Torwächterorden“ gewissermaßen neu gegründet und eine große Zahl von Soldaten, Rittern und Zauberern angeworben.

In bzw. bei Cassel findet sich auch die im Volksmund so genannte „Steinkreisburg“, deren eigentlicher Name „Encyclopedia“ (frei nach griechisch: *Εγκυκλοπαιδεια*, „Kreis des Wissens“) lautet. Hier, auf einer Kalksteinnase, die an einem steilen Berghang liegt, fand sich bis zum Frühjahr 1306 der alte Wissensspeicher der Bruderschaft mit vierundzwanzig Monolithen, die die Kenntnisse der vierundzwanzig Zauberschulen murmelten, wenn man sie anblickte. Einige Zauberer vor Ort betrachteten diese Steine mehr oder weniger als ihren persönlichen Besitz und verlangten eine Gebühr für das Lehren der Sprache dieser Steine sowie die Benutzung derselben. Im Februar

1306 jedoch wurden diese Steine von einem fremden Zauberer zerstört, und viel von dem Wissen darin ging verloren. Es existieren zwar einige mehr oder weniger vollständige Abschriften (keine davon in der Steinkreisburg), doch werden diese von ihren Besitzern streng behütet.

Die Zauberer der Steinkreisburg und der Torwächterorden haben ein gutes Verhältnis und unterstützen sich oftmals gegenseitig, auch wenn sie voneinander unabhängig sind.

### ***Das Baltikum – Schlachtfeld untoter Herren***

Das ehemalige Deutschordensgebiet, das ehemalige Herzogtum Pommerellen sowie die nördlichen Territorien Polens und des Großfürstentums Litauen sind verschiedenen, einander bekriegenden Nekromanten anheim gefallen. Die Ausbreitung der Nekromanten nach Osten wurde dabei hauptsächlich durch die Grenze des Manas bestimmt, nach Süden mehr durch die zauberisch-dämonisch beeinflussten Bestien der Wildnis als durch menschliche Kämpfer. Weiter nach Westen jedoch fanden sich immer wieder tapfere Ritter, die sich den Untoten in den Weg zu stellen bereit waren und sie so mehrfach zurückwerfen konnten. Die Streitereien dieser verdorbenen Zauberer untereinander taten ihr übriges.

Das Schicksal der einfachen Menschen in diesem Teil Europas ist sehr unterschiedlich und zumeist davon abhängig, welcher Herr ihr Land gerade erobert hat. Ein Corpus oder ein Gespenst wird selten gut mit den Menschen umgehen, die er beherrscht, doch bei lebenden Nekromanten ist dies durchaus unterschiedlich.

### ***Königreich Polen***

Polens Königskrone war lange Zeit eine Trophäe, die sich fremdländische Herrscher sicherten- doch in den Wirren des Teufelskrieges von 1301 kam ein polnischer Adeliger namens Kasimir (geboren 1276) an die Macht, der nun das Land regiert.

König Kasimirs des Dritten Hauptstadt Krakau wurde im Teufelskrieg dem Erdboden gleichgemacht und später mit Zauberkraft wieder aufgebaut - was nur dazu führte, dass die Stadt beim Großen Manabeben erneut in sich zusammen fiel. Der Wiederaufbau ist seitdem nur schleppend vorangekommen, und der König ist nach Warschau umgezogen, auch um in der Lage zu sein, sich mit seinen Rittern den Untoten in den Weg stellen zu können, sollten diese zu weit nach Süden vordringen.

In Krakau gibt es auch einen Zirkel gut ausgebildeter Alchemisten um den aus Nessau stammenden Juden Isaak Weißenhand, der seine Kenntnisse ursprünglich aus einer lateinischsprachigen Abschrift des Steins der Alchemie von Cassel bezog. Dieses Buch scheint ursprünglich ein Geschenk des letzten Landgrafen von Hessen an den Deutschritterorden gewesen zu sein. Isaak hat inzwischen auch ein eigenes Werk zur Alchemie in hebräischer Sprache verfasst.

Die Wälder Polens, die groß, dicht und urwüchsig sind, werden von wilden Tieren bewohnt, die mitunter offenbar übernatürliche Fähigkeiten besitzen. Wölfe, Bären, Wildschweine und Luchse sind manchmal unnatürlich groß und wild, manchmal sind sie darüber hinaus auch nahezu unverwundbar, zu gewaltigen körperlichen Leistungen imstande oder erstaunlich intelligent. Dieses Phänomen tritt zwar auch andernorts auf, jedoch scheint es in diesem Teil Europas besonders häufig zu sein. Viele Zauberer vermuten, dass diese Tiere Dämonen zu ihren Vorfahren zählen dürfen.

### **Frankreich**

Philipp der Schöne, König von Frankreich (geboren 1268), ist in diesen Tagen auf dem vorläufigen Höhepunkt seiner Macht. Einer der drei Gegenpäpste und damit praktisch die gesamte Kirche Frankreichs steht vollkommen unter seiner Kontrolle, er hat sich durch die Auflösung der Danieliter und der Templer enorm bereichern können und seinen Staatshaushalt vorläufig saniert, und die wenigen hochbegabten Zauberer, die es in Frankreich noch gibt (zumeist junge Danieliternovizen, die den Orden rechtzeitig und mit etwas königlicher Nachhilfe verließen und nun von Büchern lernen, die der König vom Grafen von Luxemburg erhalten hat), sind ihm direkt dienstverpflichtet und landlosen Rittern gleichgestellt.

Allerdings hat das Manabeiben auch viele Teile dieses mächtigen Königreiches verheert. 1301 waren die Diener eines Andersweltgottes namens Untur durch das Tor in Bordeaux geströmt und hatten mit ihren Golemheerscharen nicht nur das zur englischen Krone gehörende Herzogtum Guyenne rund um Bordeaux, sondern auch das restliche Süd- und Nordfrankreich (mit Ausnahme entlegenerer Gebiete im Norden und fernen Osten) systematisch geplündert und so verheert. Der Wiederaufbau fand mit Hilfe der Danieliter statt, und das Manabeiben machte folglich die steinernen Bauten dieser Zeit zunichte. Der Wiederaufbau hat die Wirtschaft des Königreiches schwer belastet, und obwohl es dem König (siehe oben) gut geht, leiden viele seiner Untertanen noch sehr unter der Armut.

Seit dem Manabeiben vom Sommer 1304 wird darüber hinaus immer wieder von Überfällen iberischer Orcs auf Dörfer im Süden Frankreichs berichtet.

### **Italien**

Italien blieb vom Teufelskrieg besonders verschont, und so konnte auch das Große Manabeiben nicht so viel anrichten wie andernorts. Zwar starben auch hier eine Menge Zauberer, doch haben insgesamt mehr überlebt als in den deutschen Fürstentümern oder in Frankreich.

Der Norden steht unter dem Einfluss der mächtigen Stadtstaaten wie Venedig, Genua, Mailand oder Florenz und der vergleichsweise unbedeutender Landadeligen, die sich seit den Zeiten des Kaisers Friedrich Barbarossa in zwei Parteien erbittert bekämpfen. Die Parteien tragen dabei Namen, deren Herkunft heute kaum noch jemand kennt: Auf der einen, traditionell papsttreuen Seite, stehen die

Guelfen (so benannt nach dem einst mächtigen deutschen Adelsgeschlecht der Welfen, welche seinerzeit den Kaiser wieder und wieder bekämpften), auf der anderen Seite die Ghibellinen (so benannt nach der Stammburg des Hauses Hohenstaufen, Burg Waiblingen), die stets auf Seiten des Kaisertums standen. Obwohl es seit beinahe sechzig Jahren keinen Kaiser mehr gibt, haben die Parteien weder ihre Namen geändert noch von ihren ständigen Kleinkriegen abgelassen. Mit dem Zauberischen Schisma haben sich die Guelfenstaaten auf die Seite des Papstes Benedict XI. geschlagen, was der Hauptgrund ist, wieso die Ghibellinenpartei Vigilius II. unterstützt. Der enorme Reichtum der Stadtstaaten und ihre vergleichsweise große Macht leidet unter dem Krieg jedoch jetzt eben so wenig wie in den vergangenen Jahrzehnten.

Die Mitte der italienischen Halbinsel wird vom Kirchenstaat beherrscht, der eigentlich direkt dem Papst untersteht - allerdings ist durch die Schwierigkeiten bei der unangefochtenen Besetzung dieses Amtes dieses Gebiet zweigeteilt, in einen westlichen und einen östlichen Teil, die beide jeweils von einem der beiden italienischen Gegenpäpste beherrscht werden - dieses Land trägt daher die Hauptlast des Krieges, denn es ist Streitpunkt, Schlachtfeld und Opfer von Plünderungen zugleich.

Die Stadt Rom und die sie umgebende normale Manazone ist fest in der Hand der Danieliter, die naturgemäß Papst Benedict XI. unterstützen. Außerhalb dieses Gebietes jedoch wagen sie sich nur selten, und die Neapolitaner und Johanniter haben bisher nicht die Kraft für einen neuerlichen Angriff gefunden. Rom scheint daher vorerst sicher - doch mag dies trügen.

Der Süden schließlich gehört dem „Königreich Sizilien“ unter König Karl dem Lahmen (geboren 1254), das zwar so heißt, jedoch nicht die Insel Sizilien beinhaltet - diese nennt sich unter ihrem König (Friedrich III., geboren 1267) ebenfalls „Königreich Sizilien“, was immer für eine Verwechslung gut ist.

Karls Reich ist die mächtigste Fraktion hinter Papst Vigilius II., der ebenfalls in Neapel residiert. Der König hasst Zauberei, weil die großen Heilkünste der neuen Zauberer zwar so ziemlich jedem in seiner Umgebung (besonders auch einigen seiner Feinde) helfen konnten, sein eigenes Bein aber nicht zu heilen vermocht hatten. An seiner Seite steht Fulko von Vilarct, der Großmeister des Johanniterordens mit einigen hundert Ordensrittern, die sich in einer alten Burg nördlich von Neapel einquartiert haben, die Karl ihnen geschenkt hat. Auch König Jakob II. von Sizilien unterstützt Vigilius, allerdings ausschließlich von See her.

Die Insel Korsika ist Besitz der Republik Genua, einer Stadt, die sich im Zuge des Zauberischen Schismas der Guelfenpartei angeschlossen hat und nun zur See Krieg gegen andere Stadtstaaten und gegen beide Sizilien führt. Der Krieg beschränkt sich jedoch auf Seeräuberei und das italienische Festland, so dass die Insel weitgehend verschont bleibt.

Sardinien schließlich ist ein unabhängiges Königreich, das sich aus dem Streit um das Zauberische Schisma weitgehend heraushält, was

sicher auch mit der relativen Armut dieser Insel zu tun hat.

### ***Iberien***

Die iberische Halbinsel ist viergeteilt. Jedes dieser mittelgroßen Reiche geht mit den Krisen dieser Zeit ganz unterschiedlich um, aber allen gemeinsam ist die traumatische Erfahrung der Orc-Invasion von 1301, als diese seltsamen menschenähnlichen Wesen durch das Tor in Alcorcon ins Diesseits gelangten. Die Grenzen zwischen ihnen haben sich, besonders im Süden, seit 1301 etwas verschoben, aber dies ist vornehmlich auf eine Vereinbarung zurückzuführen, die die entvölkerten Landstriche nach dem Krieg neu zwischen den vier Herrschern aufteilte.

Die Orcs, die ihm Auftrage ihres Gottes Adjula handelten, zerstörten viele Dörfer und Städte und ermordeten viele Tausende, bevor die vier Herrscher der Halbinsel sich verbündeten und die Bedrohung noch vor dem Eintreffen des päpstlich-aperitorischen Heeres weitgehend gebannt werden konnte. Leider sind bei weitem nicht alle „Orcs“ durch das Tor zurückgetrieben worden - viele Sippen versteckten sich in den Wäldern und Bergen Iberiens und haben sich seither in erschreckendem Ausmaß vermehrt. Im Vergleich zu den ehemaligen Heerscharen des Adjula sind sie zwar nicht sehr zahlreich und auch nicht diszipliniert oder besonders gut ausgerüstet, aber die Bauern Iberiens fürchten sich dennoch mit Recht vor ihnen.

Die Danieliter waren auf der iberischen Halbinsel nie so stark wie andernorts. Einzig in Alcorcon sind sie eine von fünf Fraktionen, die das Tor gemeinsam bewachen. Seit dem Manabeben von 1304 gibt es allerdings eine geringe Zahl unabhängiger Zauberer in Iberien, ehemaliger Danieliter, die zumeist als Berater der Herrscher dienen oder abgeschieden für sich leben. Die Orcs, die allgemein große Ehrfurcht vor Zauberern haben, lassen diese Einsiedler für gewöhnlich in Ruhe.

### **Krone von Kastilien**

Dies ist das größte Reich Iberiens. Auf seinem Gebiet findet sich auch das Tor von Alcorcon, durch welches 1301 die „Wesen aus dem Orcus“, („Criaturas del Orcus“ auf kastilisch, im Volksmund allerorts abgekürzt zu „Orcs“) drangen. König Ferdinand (Fernando) IV., geboren 1285, ist ein noch sehr junger Mann, für den seine Mutter, Maria de Molina, in den ersten Jahren die Regentschaft ausübte. Der Junge ist inzwischen längst in dem Alter, in dem er die Regierungsgeschäfte übernehmen könnte, doch die Auswirkungen des Manabebens und die zunehmenden Überfälle wilder Orcs drohen dies weiter zu verzögern: Fernando ist ein Hitzkopf und zieht oft mit Rittern aus, um Orcs zu jagen, so dass die eigentliche Regierungsarbeit weiterhin seiner Mutter obliegt.

In Alcorcon befindet sich das iberische Weltentor. Die Herrscher der iberischen Reiche sind sich seiner Doppelfunktion als Bedrohung und Quelle sagenhafter Kräfte wohl bewusst und haben schon 1301 beschlossen, es nicht zu zerstören, sondern gut zu bewachen. Zu



diesem Zweck entsendet jedes der Reiche Abordnungen von Kriegern nach Alcorcon, was der kleinen Stadt den Wiederaufbau ermöglichte und ihr gutes Geld bringt - viele der entsandten Krieger sind wohlhabende Ritter. Seit 1302 befindet sich auch ein Danieliterkloster innerhalb der Stadtmauern, und der Orden unterstützt die Kämpfer der vier Reiche trotz personeller Verluste nach dem Großen Manabeen noch immer.

Einige überlebende Danieliter Kastiliens haben sich vom Orden abgewandt und leben als Einsiedler - mindestens drei allerdings sind in die Dienste der Krone getreten.

### **Krone von Aragon**

Der König von Aragon, Jakob II., geboren 1267, ist ein geschickter Diplomat und ein ebenso begeisterter wie kluger Stratege. Die ständigen Überfälle der Orcs auf aragonesische und katalanische Dörfer jedoch gehen ihm zunehmend, man kann es nicht anders sagen, auf die Nerven. Er hat daher eine Kopfprämie auf jeden Orc seines Königreiches ausgesetzt - er geht davon aus, damit der Plage Herr zu werden. Er irrt sich.

Aragon stellt etwa ein Fünftel der Soldaten, die in Kastilien das Weltentor gegen weitere Einfälle der Orcs sichern.

### **Königreich Portugal**

König Dionysius von Portugal (geboren 1261) ist ein fähiger und beliebter Herrscher, der den Konflikt mit der Kirche nicht scheut. Seit dem Manabeen ist es ihm auch gelungen, einige wenige Zauberer des Danieliterordens abzuwerben, die nun ihm dienen. Viele davon widmen sich der Verbesserung der Landwirtschaft.

Portugal wurde von den Orc-Überfällen des Jahres 1301 weitgehend verschont, und so ist es ein gesundes, starkes Königreich mit ungefähr einer Million Einwohnern geblieben.

Portugal stellt etwa ein Drittel der Krieger, die das Weltentor in Alcorcon bewachen.

### **Sultanat von Granada**

Der letzte maurische Staat auf iberischem Boden wurde von den Orcs schwer getroffen. Weite Teile des südlichen Landstrichs wurden verheert und geplündert, bevor ein vereinigtes Heer aller iberischen Reiche sie in der Schlacht von Motril zusammentreiben und beinahe ausrotten konnte.

Sultan Mohammad III. (geboren 1275) wurde nach dem Tode seines Vaters (Mohammad II., geboren 1251) 1302 in sein Amt erhoben. Er sieht den wachsenden Einfluss seines südlichen Nachbarn, des Mariniden-Kalifats, mit Argwohn und hat eine große Flotte bauen lassen, mit der er offenbar kriegerische Pläne gegen die Mariniden verfolgt.

Das Sultanat stellt etwa ein Fünftel der Krieger, die das Tor in

Alcorcon auf kastilischem Boden bewachen.

### ***Die britischen Inseln***

Das Mana auf den britischen Inseln ist sehr ungleich verteilt. England, Wales und Cornwall sind fast vollständig in einer Zone normalen Manas, der Rest der britischen Inseln in niedrigem Mana. Eine Ausnahme hiervon ist der Westzipfel von Wales (der niedriges Mana hat) sowie die Gegend um Brefni in Irland, wo durch das dortige Weltentor normales Mana herrscht.

### **England, Wales und Cornwall**

König Edward I., genannt der Langschenkel („the Longshanks“, geboren 1239) ist ein fähiger Herrscher, der seit 1274 regiert. Er eroberte 1282 Wales und führte zwischen 1294 und 1301 Krieg gegen Philipp von Frankreich. Innenpolitisch führte er 1294 eine Besteuerung von Kirchenbesitz ein, und im Gegensatz zu seinem Rivalen, dem König von Frankreich, wurde er nicht durch die Ereignisse des Jahres 1301 gezwungen, dies wieder zurückzunehmen. Er setzte jedoch auch 1295 ein Parlament ein, in dem nicht nur Vertreter des Hochadels und des Klerus saßen, sondern auch solche der Städte und des geringeren Adels. Mit diesem Parlament berät er sich regelmäßig.

1301 wurden die englischen Besitzungen im Osten Irlands von den Danaï angegriffen. Als Edward davon erfuhr, rief er ein großes Heer zusammen und setzte mit zahlreichen Schiffen über, jedoch blieben die Danaïkrieger und ihre Zauberer über Edwards Heer trotz dessen überlegener Ausrüstung stets siegreich und trieben die englischen Ritter zurück. In Wales kam es zu weiteren Kämpfen, doch im Herbst 1301 gelang es Edward schließlich, mit dem König der Danaï, Tegdo, einen Frieden auszuhandeln. Dabei verlor Edward zwar alle von den Danaï eroberten Länder an diese und musste alle Flüchtlinge Irlands und des besetzten Teils von Wales aufnehmen, doch konnte er so zumindest weitere Verluste dauerhaft verhindern.

Edwards Sohn, der ebenfalls Edward heißt (geboren 1284), ist für den König Grund zur Sorge: Gerüchten zufolge macht er sich regelmäßig der Sodomie schuldig (die zeitgenössische Bezeichnung für Homosexualität; die Kirche und weite Teile der Öffentlichkeit sehen so etwas wenig gelassen) und zeigt auch keine große Ambition, sich selbst als militärischen Planer auszubilden.

Seit 1302 gibt es einige wenige Danieliterklöster in England und Wales sowie eines in Cornwall, doch war dieser Orden in Edwards Königreich nicht so einflussreich wie andernorts. Der Versuch, Edward durch Hilfe bei der Rückeroberung Schottlands wieder enger an die Kirche zu binden, scheiterte am niedrigen Mana dieser Region, und Edward ist Zauberei gegenüber entsprechend skeptisch. Dennoch hat er 1304 einen abtrünnigen Danieliter namens Eragilio in seinen Beraterstab aufgenommen.

## **Schottland**

Die Öffnung der Tore kam den Schotten gerade recht. Unter einem Ritter namens William le Walleys (geboren 1270) hatten sie den Aufstand gegen die Engländer geprobt, deren König Edward danach trachtete, auch Schottland zu beherrschen - ein Aufstand, der 1298 brutal niedergeschlagen worden war. Walleys jedoch überlebte und floh zunächst nach Frankreich. Als 1301 die Danai über Irland und Wales hereinbrachen und außerdem die Golems des Andersweltgottes Untur das Herzogtum Guyenne, welches zur englischen Krone gehörte, verheerten, sah er seine Zeit gekommen und kehrte nach Schottland zurück. England war zu abgelenkt, um die im Spätsommer 1301 beginnende erneute Rebellion der Schotten erneut niederzuschlagen, und später war es im Vergleich zu Schottland zu geschwächt für eine Korrektur.

Seit Weihnachten 1302 ist Roibert a Briuis (geboren 1274) nominell König von Schottland, doch führt William le Walleys den Titel eines „Reichsverwesers“ und übt die eigentliche Macht aus. Beide Männer scheinen jedoch gut miteinander aus zu kommen, die Intrigen am Hof in Glasgow halten sich offenbar in Grenzen. Der Danieliterorden hat in Schottland keinerlei Einfluss, doch gibt es einige abtrünnige Zauberer, die sich nach dem Manabeiben in dieses unwirtliche Land zurückgezogen haben.

## **Irland**

Irland wird seit Sommer 1301 von den Danai beherrscht. Die Iren wurden vertrieben, aber nur selten getötet, und flohen zu Hunderttausenden nach Wales. Ihre hinterlassenen Bauten wurden von den Danai weiter benutzt, und die Danai lernten eine Menge über Baukunst und das Schmiedehandwerk von ihnen.

Zauberer, die Irland betreten, werden sofort getötet und die Leichen zurückgeschickt, Nichtzauberer entwaffnet und lebend zurückgesandt.

Mehr über die Danai findet sich im entsprechenden Abschnitt zur Anderswelt zu ihrem Volk und ihrem Land.

## **Skandinavien**

Fast ganz Skandinavien ist in niedrigem Mana, mit Ausnahme Südschwedens und eines schmalen Streifens des südlichsten Teils von Norwegen. Das Tor in Örebro scheint dabei nur wenig südlich der Grenze zu stehen.

Skandinaviens Reiche wurden von den Katastrophen der Jahre seit 1301 sehr unterschiedlich stark getroffen.

## **Königreich Dänemark**

Dänemark ist das einzige überlebende skandinavische Königreich. König Erik VI. (geboren 1274) ist weder ein besonders herausragender noch ein besonders ambitionierter Herrscher, der in erster Linie froh ist, dass sein Reich von den Schrecken, die nördlich und südlich über die Christenheit herfielen, verschont geblieben ist.

Die Danieliter haben einigermaßen Einfluss in Dänemark, auch wenn dieser hauptsächlich verdeckt stattfindet. Ihre wesentlichen Aktivitäten richten sich allerdings ohnehin nach Norden aus, weil sie mehr über die Zustände im Norden Skandinaviens herausfinden wollen. Das Große Manabebeben von 1304 hat den dänischen Teil des Ordens erstaunlich intakt gelassen, nur vereinzelt gibt es Abtrünnige, und diese verstecken sich eher in der Einsamkeit oder sind bei einzelnen Adelligen untergekommen. Der König allerdings hat genug Danieliter an seinem Hof und glaubt nicht, unabhängige Zauberer als Berater zu benötigen.

## **Der Norden**

Was einst Norwegen und Schweden war, wurde 1301 vollständig von einem Andersweltgott namens Aden unterworfen. Dieser muss besonders grausam und verkommen sein, denn er scheint regelmäßig Menschenfleisch zu essen und hat ganz sicher von den norwegischen und schwedischen Königshäusern niemanden übrig gelassen. Vereinzelt sollen Adelige der beiden Länder sich noch immer auf entlegenen Burgen zur Wehr setzen, und die Danieliter haben diesen auch gelegentlich Unterstützung gesandt, doch ist dieser Kampf wohl nur möglich, weil der Norden Skandinaviens nur niedriges Mana kennt. Bekannt ist außerdem, dass die Finnen, eigentlich vom schwedischen König vor langer Zeit unterworfen, im manalosen Teil ihres Landes relativ frei leben können.

Seit dem Manabebeben von 1304 scheinen die Anhänger Adens (zu denen auch riesige Geschöpfe gehören, denen die Skandinavier aus nahe liegenden Gründen den Namen „Trolle“ gegeben haben) untereinander zerstritten zu sein. Leider hat das nur zu einer geringfügigen Verminderung des Drucks auf die letzten freien Burgen und zu keinerlei Verbesserung für die einfachen Menschen in den unterworfenen Gebieten geführt.

Noch weiter im Norden liegt Lappland, ein wildes und unwirtliches Gebiet, dessen Bewohner als nomadisierende Rentierhirten überleben.

## ***Östlich und südlich davon***

Die Welt ist scheinbar unendlich groß, und den Menschen Europas ist nur ein kleiner Teil davon bekannt. An den Rändern der ihnen bekannten Lande liegen einige exotischere Gebiete, meist ohne jedes Mana.

## **Königreich Ungarn**

Das Königreich Ungarn ist seit 1301 ohne König. Papst Bonifacius VII. beanspruchte die Krone tatsächlich für das Papsttum, und die Danieliter sind in Ungarn entsprechend stark vertreten, doch ist die Herrschaft eigentlich ungeklärt. Viele ungarische Adelige kümmerten sich traditionell ohnehin nicht darum, wer unter ihnen König ist.

Ungarns Mananiveau ist zweigeteilt: Der Nordwesten hat normales Mana, doch jenseits einer immateriellen Grenze sinkt das Niveau

schlagartig auf null ab. Dies führt dazu, dass die Danieliter sich nur im ersteren Teil wirklich engagieren können.

### **Großfürstentum Litauen**

Das Großfürstentum Litauen erstreckt sich von der Südgrenze des Landes der Untoten bis etwa 180 römische Landmeilen (270 km) nach Süden und Osten. Das Stammland des baltischen Volkes der Litauer selbst ist dabei inzwischen von den Untoten erobert worden, viele Litauer sind nach Süden geflohen. Die slawische Bevölkerung des Südens nahm diese Flüchtlinge notgedrungen auf.

Dies ist das letzte originär heidnische Reich in Europa - die Litauer widersetzen sich der gewaltsamen Christianisierung schon seit Jahrzehnten erfolgreich. Die Götter, an die sie glauben, haben kein organisiertes Priestertum und weisen eine vage Ähnlichkeit mit den Göttern auf, die im Diesseits und der Anderswelt in verschiedenen Formen und unter verschiedenen Namen verehrt werden. Der Herr ihrer Götter ist „Dievas“, der in etwa Iuppiter oder Zeus entspricht und über den Himmel gebietet. Weitere Götter sind Perkunas, der Donnergott, Velinas, der Totengott, Saulé, der Sonnengott, sowie Zemyna, die „Mutter Erde“. Daneben glaubt die Oberschicht an eine Vielzahl an Geistern und weiteren geringeren Göttern.

Diese Gottheiten sind, wohlgemerkt, alte überlieferte heidnische Gottheiten und haben, sofern sie existieren, nie irgendwo interveniert, auch vor dem Großen Manabeiben nicht. Sie werden auch hauptsächlich von der Oberschicht verehrt: Die meisten Untertanen der litauischen Oberschicht sind orthodoxe Christen.

Herrscher über Litauen, das sich über weite Gebiete erstreckt, ist seit 1292 Großfürst Vyténis, geboren um 1250. Sein 1275 geborener Sohn Gediminas hat es mit der Nachfolge nicht eilig.

Die litauischen Ritter sehen sich schon seit 1300 den Angriffen der Nekromanten ausgesetzt, wobei sie die Wandlung des Deutschen Ordens zunächst nicht bemerkten und später lediglich annahmen, der zuvor schon gnadenlose Feind habe sein wahres Gesicht enthüllt. Die dünne Besiedlung des Großfürstentums Litauen macht es schwer, das ganze Land zu verteidigen, und die Litauer besaßen bis vor kurzem keinerlei Zauberer, wodurch sie deutlich im Nachteil waren. Mit dem Bürgerkrieg zwischen den Nekromanten allerdings sind einige lebende Zauberer nach Süden geflohen und haben sich Fürst Vyténis als Hilfe angeboten - sie wurden misstrauisch beäugt, aber werden an seinem Hof inzwischen geduldet. Ihr Wert und ihre Loyalität werden sich erst noch erweisen müssen.

### **Die russischen Fürstentümer**

Die russischen Fürstentümer und die Republik Nowgorod stehen seit Jahrzehnten unter der Knute der Mongolen, die in Gestalt des Khanates der Goldenen Horde regelmäßigen Tribut fordern und auch erhalten.

Der weitaus größte Teil dieser Ländereien ist ohne jedes Mana, und so

haben die Ereignisse im Westen in Russland nicht viel verändert, weder zum Besseren noch zum Schlechteren. Da die orthodoxe Kirche hier die geistliche Autorität ist, beeinflusst auch das Zauberische Schisma die Menschen nicht.

### **Das Khanat der Goldenen Horde**

Khan Tokta (geboren ca. 1260) von der Goldenen Horde (der „Altin Urda“) herrscht über eines der mächtigsten Reiche Westasiens. Durch sein Land muss ziehen, wer mit China Handel treiben will, und sein Hof in Sarai (in der Nähe von Astrachan) ist voller gebildeter Menschen aus der ganzen bekannten Welt. Es herrscht tatsächlich Religionsfreiheit.

Die meisten „Mongolen“ sind eigentlich Türken verschiedenster Stämme, nur die Oberschicht ist rein mongolisch. Entsprechend sind sowohl türkisch als auch mongolisch nützliche Sprachen in diesem Teil der Welt.

Im gesamten Khanat gibt es kein Mana.

### **Die Länder der Mauren**

Die Mauren beherrschen ganz Nordafrika und den Nahen Osten, jedoch sind sie untereinander zerstritten. Da bis auf das nördliche Marinidenkalifat und Teile des Hapsiden-Kalifates keines ihrer Länder Mana kennt und sie sich wenig für die Streitigkeiten der Christen interessieren, haben die europäischen Ereignisse seit 1299 sie praktisch nicht betroffen.

### **Byzanz**

Das Kaiserreich von Byzanz ist der letzte, nur noch regional mächtige Rest des einstigen Römischen Imperiums, in dessen Tradition die meisten europäischen Reiche stehen. Außerhalb der Manazone gelegen, hat es wenig von den Veränderungen im Westen mitbekommen und erwehrt sich weiter der gelegentlichen Maurenüberfälle. Kaiser Andronikos II., geboren 1260, hat zwar Berichte von seltsamer Zauberei im Westen vernommen, doch schenkt er ihnen keinerlei Glauben.

### **Zypern**

König Heinrich II. von Zypern beansprucht zugleich auch den Titel des Königs von Jerusalem, doch ist dieser Anspruch eher ein Ausdruck von Hilflosigkeit den Mauren gegenüber. Zypern liegt außerhalb des Manas, und ist daher von den Geschehnissen in Europa wenig tangiert. König Heinrich versucht seit Jahren, in Europa einen neuen Kreuzzug anzuregen, aber verständlicherweise hat daran derzeit niemand dort auch nur den Hauch eines Interesses.

Vor ihrem Angriff auf die Engelsburg in Rom hatten die Johanniter jahrelang auf Zypern Unterschlupf gefunden. Großmeister Fulko von Vilaret ist dafür noch heute dankbar und sieht seinen Orden durchaus in Heinrichs Schuld - sollte sich die Angelegenheit in Italien im Sinne

der Johanniter klären, würde Papst Vigilius zweifellos seinen Segen für ein weiteres Vorgehen gegen die Mauren erteilen, und die Johanniter würden gewiss versuchen, das Heilige Land zurückzuerobern.

## **Sprachen des Diesseits**

Im Diesseits werden eine ganze Reihe verschiedener, miteinander verwandter Sprachen gesprochen. Diese lassen sich leicht in Sprachfamilien einordnen - aber sowohl die Sprach- als auch die Sprachfamilienbezeichnungen werden von kaum jemandem verwendet, da eine regelrechte linguistische Wissenschaft nicht wirklich existiert. Stattdessen werden umschreibende Bezeichnungen benutzt, die zum Teil überkommen sind und eigentlich nicht zutreffen, wie beispielsweise der Name „Vulgärlatein“ für verschiedene iberische und italienische Sprachen.

Die Fertigkeit „Linguistik“ existiert allerdings durchaus, ist aber sehr, sehr selten und basiert zumeist auf hoffnungslos veralteten (da imperial-römischen) theoretischen Betrachtungen der Sprachen. Die so gelernte Fertigkeit auf aktuelle Sprachen anzuwenden ist daher grundsätzlich um 5 Punkte erschwert – „moderne“ Linguistik stellt eine einfache Technique dar.

Es ist sicher unvermeidlich, dass manche Sprachen oder Dialekte übersehen wurden oder ihre Relationen zueinander vereinfacht - es ist ein uralter Kontinent mit einer enormen Fülle von Sprachen, und ein vollständiges Kompendium würde vermutlich Bände füllen. Für Spielzwecke sollt diese Liste aber mehr als ausreichen.

### ***Germanische Sprachen***

Die „germanischen Sprachen“ werden so natürlich von niemandem bezeichnet. Sie sind untereinander verwandt und können mit viel Mühe auch untereinander verstanden werden - auch wenn dabei mitunter komische Situationen entstehen.

### **Deutsch**

Diese Sprache, die „Sprache des Volkes“, wird im weitaus größten Teil des ehemaligen Heiligen Römischen Reiches gesprochen und besteht aus einer ganzen Reihe Dialekten, die sich in zwei Gruppen gliedern lassen: Das Niederdeutsche (gesprochen in den Ländern zwischen Rheinmündung und Baltikum entlang der Küste) und das Hochdeutsche (gesprochen südlich davon - die Grenze verläuft ungefähr auf der Höhe der nördlichen Ränder der Mittelgebirge). Für praktische Zwecke besteht aber kein Unterschied zwischen den Dialekten - man hört die Herkunft des Gegenübers, versteht ihn aber dennoch gut. Deutsch ist eine wichtige Handelssprache in den slawischen Gebieten östlich des Reiches und wird in manchen Dörfern Polens ebenfalls gesprochen, da der polnische König viele deutschsprachige Bauern in sein Land geholt hat, damit sie die weiten Wälder urbar machen. Skandinavisch-2 oder Englisch-2.

## **Skandinavisch**

Diese Sprache wird im Königreich Dänemark und in den ehemaligen Königreichen Schweden und Norwegen gesprochen, die heute von dem finsternen Menschenfressergott Aden und seinem Pantheon unterworfen sind, sowie auf einigen Inseln im Atlantik wie beispielsweise Island. Deutsch-2 oder Englisch-2.

## **Englisch**

Dies ist die Sprache des Königreiches England. Versuche, sie in Schottland, Wales oder gar auf der Insel Irland einzuführen, waren bisher nicht sehr erfolgreich, aber die Engländer untereinander benutzen sie lebhaft. Deutsch-2 oder Skandinavisch-2.

## **Gälisch**

Diese Sprache wird von den letzten reinen Kelten Europas gesprochen, was in der Welt von Porta Nefastia im Jahre 1304 ziemlich genau die beiden Länder Schottland und Wales sowie die Bretagne umfasst. Zwar sind die vier existierenden Dialekte schon erkennbar unterschiedlich, doch ähneln sie einander genug, um sie als eine Sprache zu behandeln – sie werden untereinander mit -1 verstanden. Die Dialekte heißen Irisch, Walisisch, Schottisch und Bretonisch (letzteres, wie der Name schon sagt, in der Bretagne in Frankreich gesprochen). Der irische und der walisische Dialekt verschmelzen seit dem Krieg gegen die Danai zusehends, da die Iren von ihrer Insel vertrieben wurden und in Wales Zuflucht fanden.

## **Slawische Sprachen**

Diese Sprachen werden von den Bewohnern des Diesseits unzutreffenderweise unter „Slawisch“ zusammengefasst, aber die drei Regionalformen sind ausgeprägt genug, um sie regeltechnisch zu unterscheiden. Die slawischen Sprachen benutzen im Osten das kyrillische Alphabet, im Westen aber auch das lateinische.

## **Westslawisch**

Diese Sprache spricht man in Polen, westlichen Teilen des Großfürstentums Litauen und bei vielen slawischen Gruppen in den östlichen deutschen Fürstentümern. Ostslawisch-1 und Südslawisch-1.

## **Ostslawisch**

Dies ist die Sprache, die in den russischen Fürstentümern und dem größten Teil des Großfürstentums Litauen gesprochen wird. Westslawisch-1 und Südslawisch-1.

## **Südslawisch**

Südslawisch wird hauptsächlich auf dem Balkan gesprochen. Ostslawisch-1 und Westslawisch-1.



## **Romanische Sprachen**

Die Liste der romanischen Sprachen ist bei weitem die Längste. Vielerorts wird die jeweilige lokale Sprache noch als „Vulgärlatein“ bezeichnet, aber inzwischen eigentlich überall als jeweilige vornehmliche Schriftsprache benutzt. Eine regelrechte Kategorisierung der verschiedenen „Volksprachen“ in Abgrenzung zu Latein hat bisher niemand umfassend unternommen, sondern nur jeweils auf die lokale Sprache bezogen. Alle romanischen Sprachen benutzen lateinische Buchstaben.

### **Latein**

Die alte Sprache des römischen Imperiums, das vor fast tausend Jahren unterging. Es ist noch immer die Sprache der Gelehrten und Kleriker. Rumänisch-1, Italienisch-1, Okzitanisch-2, Französisch-2, Aragonesisch-2, Katalanisch-2, Kastilisch-2, Portugiesisch-2, Sardisch-2 und Apetorisch-2.

### **Rumänisch**

Die Sprache spricht man in den entlegenen Gebieten der Karpaten und generell im südwestlichen Königreich Ungarn. Latein-1, Italienisch-1, Okzitanisch-2, Französisch-2, Aragonesisch-2, Katalanisch-2, Kastilisch-2 und Portugiesisch-2.

### **Italienisch**

Dies ist die im Italien des Jahres 1305 übliche Variante des Vulgärlateins. Die jeweils gesprochenen Dialekte im Norden und Süden sind unterscheidbar, aber untereinander gut verständlich. Latein-1, Rumänisch-1, Okzitanisch-2, Französisch-2, Aragonesisch-2, Katalanisch-2, Kastilisch-2, Portugiesisch-2, Sardisch-2.

### **Okzitanisch**

Diese reiche Sprache wird im südlichen Teil des französischen Königreiches gesprochen. In der zweiten Hälfte des 13. Jahrhunderts wurden in dieser Sprache viele ketzerische Gedanken zu Papier gebracht. Latein-2, Rumänisch-2, Italienisch-2, Französisch-1, Aragonesisch-1, Katalanisch-1, Kastilisch-1, Portugiesisch-2, Sardisch-2.

### **Französisch**

Dies ist die nordfranzösische Sprache, die auch der König von Frankreich spricht. Latein-2, Rumänisch-2, Italienisch-2, Okzitanisch-1, Aragonesisch-1, Katalanisch-1, Kastilisch-1, Portugiesisch-2.

### **Aragonesisch**

Die Sprache des Landstrichs, der unter der Krone von Aragon regiert wird, im südöstlichen Iberien. Latein-2, Rumänisch-2, Italienisch-2, Französisch-1, Okzitanisch-1, Katalanisch-1, Kastilisch-1,

Portugiesisch-2, Sardisch-2.

### **Katalanisch**

Nördlich des Verbreitungsgebietes der aragonesischen Sprache wird katalanisch gesprochen. Dieses Gebiet wird aber von der Krone von Kastilien beherrscht, und kastilisch ist dort ebenfalls bekannt. Latein-2, Rumänisch-2, Italienisch-2, Französisch-1, Okzitanisch-1, Aragonesisch-1, Kastilisch-1, Portugiesisch-2, Sardisch-2.

### **Kastilisch**

Dies ist die Sprache der kastilischen Krone. Sie wird im ganzen mittleren Iberien gesprochen. Latein-2, Rumänisch-2, Italienisch-2, Französisch-1, Okzitanisch-1, Aragonesisch-1, Katalanisch-1, Portugiesisch-2, Sardisch-2.

### **Portugiesisch**

Diese Sprache wird in Galizien und Portugal gesprochen. Latein-2, Rumänisch-2, Italienisch-2, Französisch-2, Okzitanisch-2, Aragonesisch-2, Katalanisch-2, Kastilisch-2, Sardisch-2.

### **Sardisch**

Nur im Königreich Sardinien, auf der gleichnamigen Insel gesprochen. Latein-2, Rumänisch-2, Italienisch-2, Französisch-2, Okzitanisch-2, Aragonesisch-2, Katalanisch-2, Kastilisch-2, Portugiesisch-2.

### ***Finnisch-ungarische Sprachen***

Dies sind zwei Sprachen, die miteinander verwandt sind, sich aber nicht in die anderen Sprachfamilien einordnen lassen.

### **Ungarisch**

Die Sprache des Königreichs Ungarn und damit des Volkes der Magyaren. Finnisch-2.

### **Finnisch**

Eine Sprache, die nur wenige Menschen am Rande der Zivilisation sprechen. Ungarisch-2.

### ***Griechisch***

Griechisch ist eine eigenständige Sprache, die zwar viele Dialekte, aber durch die enorm lange Tradition und Kultur des griechischen Sprachraumes keine eigenen Untersprachen geboren hat. Es handelt sich zwar auch um eine Gelehrtensprache, doch wird sie noch in Byzanz und auf Zypern lebendig gesprochen. Es wird das alte, griechische Alphabet benutzt. Eine entfernte Ähnlichkeit zum Achaisch der Anderswelt existiert. Achaisch -2.

### ***Baltisch***

Dies ist ebenfalls eine eigene Sprachfamilie, die von den Stämmen gesprochen wird, die größtenteils vom Deutschritterorden unterworfen wurden, also Pruzzen, Letten und Esten. Außerdem sprechen die Litauer baltisch, welche ein eigenes Großfürstentum besitzen. Baltisch wird normalerweise nicht geschrieben, wenn aber doch, dann zumeist in lateinischen Buchstaben - bei den Litauern kommt es aber vor, dass kyrillisch benutzt wird.

### ***Türkisch***

Die Turkvölker beherrschen Anatolien und leben in Teilen Syriens sowie im Khanat der Goldenen Horde. Ihre Sprache ist sehr entfernt dem Mongolischen ähnlich, aber dies hat keine regeltechnische Auswirkung.

### ***Mongolisch***

Die Sprache der mächtigen Reiter der östlichen Steppe. Die Mongolen besitzen das gewaltigste Reich der Menschheitsgeschichte, von dem das Khanat der Goldenen Horde nur der westlichste Zipfel ist. Wer so wie Marco Polo (dessen Reisebericht 1298 erschien) mit China zu handeln wünscht, fängt am besten damit an, diese Sprache zu lernen.

### ***Semitische Sprachen***

#### ***Arabisch***

Dies ist die Sprache der Muslime. Sie wird in ganz Nordafrika und in Vorderasien verstanden und ist eine überaus nützliche Verkehrssprache für Händler in diesem Teil der Welt. Arabisch benutzt eine eigene Schrift. Hebräisch-2.

#### ***Hebräisch***

Dies ist die Gelehrtensprache der Juden. Sie wird nur von sehr wenigen Menschen gesprochen, und noch weniger können sie mit „Akzent“ oder besser. Auch Hebräisch benutzt eine eigene Schrift. Arabisch-2.

### ***Die Alte Sprache***

Die „Alte Sprache“ ist die uralte Sprache der Freien Bruderschaft der Zauberer und wird nur von sehr wenigen Gelehrten verstanden. Sie ist aber auf einigen „Tondokumenten“ der Bruderschaft erhalten geblieben, namentlich dem Steinkreis des Wissens bei Cassel. In ganz Europa gibt es Menhire, von denen manche ebenfalls in dieser Sprache erzählen- die Meisten sind jedoch von keinem Kundigen entdeckt worden. Auch mag es irgendwo noch den einen oder anderen der nicht aus Zauberischem Metall gefertigten verzauberten Bronzehüte geben, die das Wissen um die Alte Sprache den heutigen Zauberern überhaupt erst eröffneten. Sie gingen in den Wirren des

Teufelskrieges verloren.

### **Weitere Sprachen des Diesseits**

Weiter im Norden, Osten und Süden werden weitere, in Europa kaum bekannte Sprachen gesprochen, wie Kurdisch, Persisch, Mandarin und Kantonesisch oder die Sprache des legendären Cipangu, doch so weit dringt kaum je ein Mensch aus dem Westen vor.

### **Legenden des Diesseits**

Den Menschen des Diesseits sind viele Geschichten bekannt, die seit Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden erzählt werden. Viele davon beschreiben das Leben mächtiger Krieger, doch oft sind auch Erinnerungen an die Zeit vor der Schließung der Tore durch die Freie Bruderschaft der Zauberer erhalten geblieben – die Zwerge und Drachen waren als Sagengestalten jedermann bekannt, auch wenn so manche Sage, in der sie vorkommen, deutlich jüngeren Datums sein muss.

Man kann davon ausgehen, dass Geschichten wie die von Siegfried von Xanten, Wieland dem Schmied und Beowulf den allermeisten Menschen bekannt sind. Die Gebildeten werden höchstwahrscheinlich auch die Geschichten von Troja, Odysseus' Irrfahrt oder die von Virgil verfasste Geschichte von der Gründung Roms, die Aeneas, kennen, um nur einige Beispiele anzusprechen.

### **Die Anderswelt**

Von den einst mächtigen Zivilisationen der Anderswelt ist seit dem Großen Manabeben nicht mehr viel übrig. Praktisch alle Gebäude sind zu Erde zerfallen, ebenso die meisten Kunstgegenstände, Werkzeuge und Waffen. Allerdings dürften sich unter den gewaltigen Erdhügeln durchaus noch Dinge verbergen, die nicht aus einfachem Metall oder Stein gefertigt wurden und trotzdem Verzauberungen aufweisen – sie warten nur auf einen glücklichen Finder.

Die Bevölkerungsdichte liegt an den meisten Orten in der bekannten Anderswelt bei nicht mehr als zehn Personen pro Quadratkilometer, oft jedoch deutlich niedriger. Selbst zu den Zeiten der Blüte der großen Hochkulturen der Anderswelt waren weite Landstriche reiner Urwald, der weder von Straßen durchschnitten noch von Dörfern oder Ackerflächen unterbrochen war. Oft lagen mehrere Tagesmärsche zwischen den Ortschaften, und wo dies nicht der Fall war, lagen große Zentren der menschlichen Zivilisation, beherrscht von mächtigen, als Götter angebeteten Zauberern und ihren ebenfalls zaubernden Dienern. Mit dem Großen Manabeben sind alle diese Städte in sich zusammengefallen, und viele Menschen sind an Hunger, Kälte und Krankheiten gestorben.

Die Überlebenden der Anderswelt sind zumeist einfache Jäger und Sammler geworden, die sich wann immer möglich einem Zauberer anschließen, der mächtig genug ist, sie vor den nichtmenschlichen Schrecken dieser Welt zu beschützen. Handwerkskunst im

diesseitigen Sinn war beinahe unbekannt, mit wenigen Ausnahmen, und so waren die Menschen in den Jahren nach dem Beben auf ihre eigene Erfindungsgabe ohne jede Vorbildung angewiesen. Es gibt allerdings einige Ausnahmen, Bastionen der Zivilisation in solch einer primitiv gewordenen Welt.

Das Mana in der Anderswelt war schon immer „Sehr Hoch“ im Sinne der GURPS-Magieregeln. Seit dem Großen Manabeben von 1304 jedoch ist es auf „Hoch“ gesunken - was auf die wenigen überlebenden Zauberer natürlich enorm verstörend wirkte und sie außerdem in ihrer Macht im Vergleich zu den einfachen Menschen enorm zurückwarf. Einige wenige Inseln sehr hohen Manas existieren aber noch, oftmals in der Nähe alter oder auch noch aktiver Vulkankegel.

## **Länder der Anderswelt**

Die Anderswelt ist in der groben geographischen Struktur eine recht genaue Kopie des Diesseits. In den Details jedoch gibt es teilweise erhebliche Unterschiede, die auch darauf zurückzuführen sind, dass seit Jahrtausenden Götter, Dämonen und Drachen die Landschaft nach Belieben umgeformt haben. Bei der Beschreibung der Länder der Anderswelt sind die Bezeichnungen für die gleichen Landschaften und Orte im Diesseits in Klammern dahinter angegeben.

### ***Die Drachenlande***

Dies sind die Lande zwischen dem Blauen Fluss (dessen Zwillings im Diesseits der Rhein genannt wird) und dem Braunen Fluss (welcher seinerseits der Oder frappant ähnelt). Durch seine Mitte fließt der Reißende Fluss (Weser) und der Weiße Fluss (Elbe). Vor 1301 herrschten seit Jahrhunderten die Drachen über dieses Gebiet, wobei jeder Drache sein eigenes Revier besaß und sie nur zusammenarbeiteten, indem ihre menschlichen Untertanen Handel trieben oder sie sich für gemeinsame Angriffs- und Verteidigungskriege gegen die benachbarten Götter zusammenfanden - letzteres kam jedoch nur selten vor.

Die Menschen der Drachenlande sind auch nach Maßstäben der Anderswelt vergleichsweise primitiv, und sie beteten ihre jeweiligen Drachen als Götter an – die Drachen verboten ihren Menschen allerdings in den letzten Jahrhunderten, die Zauberei zu erlernen.

Als 1301 die Dämonen und später auch die umliegenden Götterreiche nach dem Land der Drachen griffen, wurden die meisten Drachen getötet und ihre menschlichen Untertanen den jeweiligen Reichen einverleibt. Angesichts der Fortpflanzungsweise der Drachen ist jedoch nicht damit zu rechnen, dass die drachenlose Zeit in diesen Ländern sehr lange dauern wird. Es mag gut sein, dass bereits vereinzelt Gelege geschlüpft sind.

### ***Dämonenreich Atanars***

Vor 1301 umfasste das Dämonenreich des Gottes Atanar, der

wahrscheinlich einfach nur ein sehr mächtiger Dämon war, das gesamte Land zwischen dem Braunen Fluss (Oder) und dem Schwarzen Fluss (Weichsel) bis hinunter zu den Wolfsbergen (Riesengebirge). Nach 1301 breitete Atanar sich erfolgreich nach Westen aus und überrannte ohne Rücksicht auf Verluste einige Drachen, um das Tor zu erobern. Die Unterjochung der menschlichen Bevölkerung fiel besonders leicht, da die Menschen beider Reiche einem Verbot der Zauberei unterlagen. Lediglich die etwas höhere Werkzeugkultur der Menschen der Drachenlande störte, doch war es kein Problem für die Dämonen, ihre eher neolithischen Standards auch in ihrem neuen Gebiet durchzusetzen.

Auch wenn die Lebenslage der meisten Menschen der Drachenlande sich durch die Herrschaft der Dämonen bedeutend verschlechterte, überlebten doch zunächst viele. Als sich jedoch nach dem Manabeben von 1304 der Wahnsinn der Dämonen, nun ungezügelt von ihren Fürsten, eine fürchterliche Bahn brach, zerfleischten die Dämonen sich nicht nur gegenseitig, sondern töteten in ihrem blinden Wahn auch fast alle Menschen ihres Herrschaftsbereiches, sowohl des eroberten Teils der Drachenlande als auch ihres Stammlandes.

Heute scheinen die Dämonenlande öd und leer, mit wenigen Menschen und noch weniger Dämonen darin. Von den bronzenen Pyramiden der Dämonen und den Wällen darum sind nur Erdhaufen geblieben, und die wenigen Reisighütten, die noch stehen, verfallen schnell und werden bald nicht mehr sein als eine Erinnerung.

### ***Die Alten oder Großen Berge***

Dieses Gebirge (die Alpen) ist von je her sehr unwirtlich. Historisch zählte es teils zu den Drachenlanden, und höchstwahrscheinlich haben hier auch vergleichsweise viele Drachen die Angriffe durch Apetors Diener ab dem Spätsommer 1301 überlebt, ebenso wie die in manchen Höhlen versteckt lebenden „Zauberschmiede“, die im Diesseits oft als „Zwerge“ bezeichnet werden. Darüber hinaus jedoch finden sich nur einige wenige menschliche Siedlungen in den Tälern des Gebirges, und diese sprechen meist einen drachenländischen Dialekt.

### ***Die apetorische Halbinsel***

Die apetorische Halbinsel (Italien) war vor dem Manabeben ein Zentrum der Hochkultur in der Anderswelt. Die Großen Tempel der apetorischen Götter (in der Nähe der Stelle, an der im Diesseits Florenz steht) waren über tausend Jahre alt und von (für bronzezeitliche Maßstäbe) beeindruckender Architektur, nicht unähnlich den Bauten der Mykener im Diesseits. Die Kulte der apetorischen Götter beherrschten das Land sicher und meist zum Wohle aller, verlangten allerdings ihren Preis dafür, der auch Menschenopfer einschloss. Magisch Begabte wurden mit hoher Wahrscheinlichkeit gefunden und ausgebildet, und wer krank war, konnte mit Heilung rechnen, sofern er oder sein Herr es bezahlen konnten. Zwar gab es Sklaverei und Menschenopfer, aber darin unterschied sich das Land Apetors nicht von irgend einem anderen in der Anderswelt.

Mit dem Großen Manabebeben von 1304 brach diese gesamte gewaltige Zivilisation in sich zusammen. Nicht nur alle Gebäude lösten sich in Erde auf, sondern auch die meisten Zauberer starben. Die gesamte Infrastruktur, die massiv auf der Anwendung von Zauberei beruht hatte, zerfiel mit einem Mal. Die Zauberer, die am Leben blieben, gingen hier wie andernorts auch ihren eigenen Interessen nach und schwangen sich zu regionalen Herrschern auf oder versuchten, die zerfallenden Ordnung wenigstens teilweise aufrechtzuerhalten, was auf das gleiche hinauslief. Die Menschen sind allgemein auf ein spätsteinzeitliches Niveau zurückgefallen.

### ***Achan - Land des Sa'has***

Achan (der Balkan) ist in vielem ein Spiegelbild der apetorischen Halbinsel, jedoch gab es eine kleine Kaste innerhalb von Sa'has' Zauberern, die eine eigene, von rechts nach links geschriebene Silbenschrift auf Tontafeln schrieben. Diese ermöglichte die zuverlässige Übermittlung von Nachrichten auch nach dem Manabebeben, so dass die Splitter des Sa'has-Reiches insgesamt größer sind als auf der Halbinsel Apetors - also sind die sich bekämpfenden Gruppen etwas mächtiger.

Sa'has war dafür bekannt, schon seit Jahrtausenden mit alchemistischen Züchtungen experimentiert zu haben. Besonders populär wurden seine schweren Pferdemenchen, die Kentauren. Es soll jedoch noch weitere davon geben. Behauptungen, wonach die meisten dieser Schöpfungen gar nicht Sa'has' Werk seien, sondern von einem lange besiegten Vorläufergott erschaffen wurden, werden fast überall im Lande nur belächelt.

### ***Danaian***

Dies ist die Insel, deren Zwillings im Diesseits „Irland“ heißt. Hier leben die Danai, die durch ihre Basis im Diesseits das Beben halbwegs gut verkraftet haben und ihre Zivilisation allmählich wieder aufbauen. Da sie nie ganz so abhängig von mächtiger Bauzauberei waren wie andere Völker, haben sie sich inzwischen recht gut angepasst. Mehr zu den Danai findet sich im entsprechenden Abschnitt.

### ***Adenland***

Adenland (Skandinavien) ist ein wildes Land, in dem die Menschen einem fürchterlichen Gott verpflichtet sind. Die wenigen Siedlungen in den wilden und urwüchsigen Wäldern sind meist sehr isoliert. Magie wurde wohl vor dem Manabebeben durchaus für den Häuserbau verwendet, doch große Städte wie auf der apetorischen Halbinsel suchte man hier vergebens. Dies war sicher ein Grund, warum die Folgen des Bebens hier nicht so schlimm waren wie anderswo. Dennoch, auch die grausamen Götter dieses Landstrichs sind seit dem Großen Manabebeben verschollen.

### ***Weiter fort***

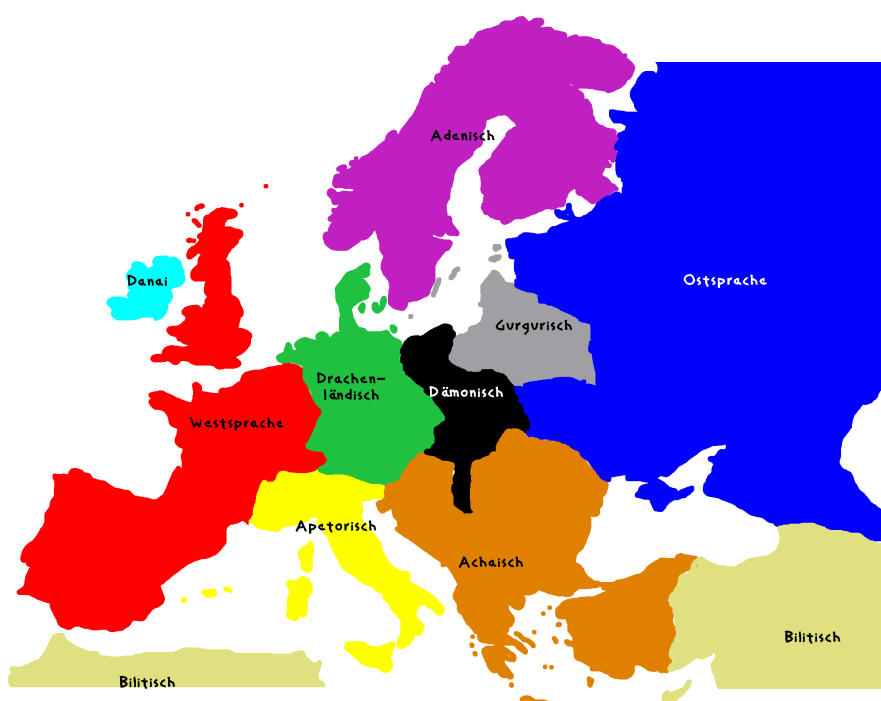
Außerhalb des beschriebenen Gebietes endet das gesicherte Wissen

der Gelehrten über die Anderswelt. Ein entschlossener Seher könnte sicher mehr herausfinden, doch sind Omen in solchen Dingen oft ungenau und Gegenstand der Interpretation.

Sicher scheint nur zu sein, dass südlich der großen Wüste, die an Bi'ls Einflussbereich jenseits der Meeres angrenzt, einst eine gewaltige Macht namens „Arkanium“ existierte, die fliegende Schiffe baute und vor der selbst Götter erzitterten. Wie es dieser Gesellschaft nach dem Großen Manabebeben erging, ist gänzlich unbekannt.

Der ferne Osten der Anderswelt scheint ein von Drachen und Dämonen unterworfenes Gebiet gewesen zu sein, doch ist hier, wieder einmal, nichts genaues bekannt.

## Karte der Sprachen der Anderswelt



## Sprachen der Anderswelt

Fast keine der Sprachen der bekannten Anderswelt kennt eine Schrift. Überlieferung fand vor der Toröffnung praktisch ausschließlich mündlich statt - Aufzeichnungen, sofern sie wirklich wichtig genug waren, gab es fast nur in Form von Schallverzauberungen, wie sie schon die Bruderschaft vor zweieinhalb Jahrtausenden benutzte.

Die Verbreitungsgebiete der Andersweltsprachen spiegeln zugleich die Herrschaftsgebiete der verschiedenen größeren und langlebigeren Machtblöcke in den Jahrhunderten vor der Toröffnung wieder - da dieses Ereignis jedoch enorme Auswirkungen auf eben jene Machtblöcke hatte, verschoben sich die Grenzen vor dem Großen Manabebeben zum Teil erheblich. Nach dem Beben wiederum wurden diese Verschiebungen durch das Verschwinden der Götter größtenteils irrelevant, so dass die Sprachräume der prägende Faktor der Demographie der Anderswelt geblieben sind. Die „Westsprache“ und



die „Ostsprache“ sind sehr weit verbreitete Sprachen, von denen viele regionale Dialekte existieren, deren Verständigung untereinander aber gewöhnlich problemlos ist (nicht mehr als -1 zum Verstehen anderer Dialekte). Legenden zufolge wurden die Länder, in denen diese Sprachen gesprochen wurden, einst von enorm mächtigen Pantheons beherrscht, die aber „vor langer Zeit“ (was ein oder mehrere Jahrhunderte meinen kann) vernichtet und vergessen wurden. Im Westen scheint der Name der entsprechenden Obergottheit „Arguntu“ gelautet zu haben, aber auch Titas wird eine frühere Herrschaft über weite Teile dieser Länder nachgesagt.

### ***Drachisch***

Die Sprache der Drachen ist ihnen angeboren und seit Äonen unverändert. Sie ist von Menschen lernbar, doch klingt dies dann für einen Drachen ungefähr so, wie für uns eine Maus klingt, die Menschensprache piepst: Putzig. Drachenländisch-1.

### ***Drachenländisch***

Eine Art Menschendialekt der hochkomplizierten Drachensprache, mit dem sich die menschlichen Bewohner der Länder zwischen dem Weißen Fluss und dem Blauen Fluss untereinander verständigen. Drachisch-1.

### ***Dämonisch***

Diese Sprache ist eine degenerierte und durch den Wahnsinn der Dämonen seltsam veränderte Form des Drachischen mit vielen Lehnworten aus dem Gurgurischen und der Westsprache. Die Verwandtschaft zum Drachischen ist jedoch zu entfernt, um noch eine Hilfe beim Verständnis sein zu können.

### ***Apetorisch***

Apetorisch ist eine Sprache, die in der Tat entfernte Ähnlichkeit mit Latein aufweist. Sie wird auf der gesamten apetorischen Halbinsel gesprochen, bis hinein in das Große Gebirge. Latein-2, Achaisch-2.

### ***Achaisch, die Sprache des Sa'has***

Diese Sprache ist die im Lande Achan gesprochene Sprache - sie ist entfernt mit dem Griechischen verwandt, besitzt aber auch Berührungspunkte zum Apetorischen. Griechisch-2 und Apetorisch-2.

### ***Gurgurisch***

Die gurgurische Sprache ist eine Mischform aus Dämonisch, Drachenländisch und der Ostsprache, mit einigen apetorischen Lehnworten. Allerdings ist keine dieser Sprachen beim Erlernen des Gurgurischen wirklich hilfreich.

### ***Danai („elbisch“)***

Die Sprache der Danai heißt wie ihr Volk. Sie weist eine gewisse, vage Ähnlichkeit zum Finnischen auf, jedoch ist diese nicht regeltechnisch bedeutsam.

### ***Westsprache***

Diese Sprache sprechen in der Anderswelt fast alle Menschen westlich des Blauen Flusses. Sie ist daher eine nützliche Verkehrssprache. Legenden zufolge war dies die Sprache des mächtigen Gottes Arguntu. Die meisten Orcs sprechen ebenfalls einen Dialekt der Westsprache.

### ***Ostsprache***

Der Name „Ostsprache“ ist nicht ganz zutreffend. Eigentlich handelt es sich um mehrere verwandte Sprachen, nicht ganz unähnlich dem Finnischen und Ungarischen, jedoch zu weit von ihnen fortentwickelt, um noch verständlich zu sein. Untereinander allerdings sind die zahllosen Dialekte der Ostsprache mit -1 bis -2 verständlich.

### ***Adenisch***

Diese Sprache wird nur im hohen Norden gesprochen. Sie ist sehr entfernt mit den germanischen Sprachen des Diesseits verwandt.

### ***Bilitisch***

Bilitisch wird in den südlichen Ländern jenseits des Großen Meeres gesprochen. Sie ist sehr fremdartig und mit keiner anderen Sprache der Anderswelt verwandt.

### ***Andere Sprachen***

Die Anderswelt kennt ebenso wie das Diesseits viele Sprachen, die nur in kleinen Regionen gesprochen werden und keinem Gelehrten bekannt sind. Sie alle aufzulisten ist unmöglich, aber man sollte damit rechnen, Muttersprachlern solcher „unbekannten Sprachen“ in der gesamten Anderswelt zu begegnen.

## **Legenden der Anderswelt**

Viele Jahrtausende der Zauberei und der Herrschaft von Göttern und Drachen haben Geschichten von großen Wundern und gewaltigen Taten geschehen lassen – und viele davon sind durch mündliche Überlieferung noch heute bekannt. Einige wenige davon sollen hier genannt werden.

### ***Die Rache Danus***

Arguntu war ein mächtiger Gott des Westens, vor dem viele Menschen knieten und vor dem selbst mancher Drache in Furcht erbebte. Danu war eine beinahe ebenso mächtige Göttin des Nordens,

deren Volk über die Weisheit der Götter verfügte, da Danu es diese gelehrt hatte. Als Arguntu von diesem Frevel erfuhr, zürnte er Danu und er befahl seinem Diener Zaguras, Danu für ihre Verbrechen zu vernichten. Dieser reiste auf die Insel der Danai und tötete ihre Göttin und deren Genossen mit einer mächtigen Zauberwaffe, dem Silberschwert. Die Danai sahen dies und schworen blutige Rache. In den Jahren, die folgten, fielen sie über die Länder Arguntus her und töteten viele seiner Diener, und schließlich starb auch Arguntu selbst von ihrer Hand.

### ***Die Dreizehn Geschmeide Arguntus***

In der Zeit von Arguntus Aufstieg zur Macht schuf er dreizehn mächtige Geschmeide aus purem Gold. Jedes dieser Artefakte hatte eine ganz eigene Macht, und er verlieh sie seinen treuesten Dienern, großen Helden des Westens, die in seinem Namen die Völker der westlichen Länder regierten. Als die Danai auf ihrem Rachefeldzug über das westliche Land herfielen, gingen die Geschmeide alle verloren. Kein Seher hat ihren Verbleib entschlüsseln können, doch weiß ein jeder, dass sie nicht vernichtet wurden und irgendwo noch darauf warten, von mächtigen Helden erneut gefunden und für ihren Aufstieg zur Göttlichkeit verwendet zu werden.

### ***Beseelte Geschöpfe von Porta Nefastia***

Neben Menschen leben auch noch andere intelligente Lebewesen in den Welten von Porta Nefastia. Sie sind im Folgenden vorgestellt.

Nicht alle der hier vorgestellten Geschöpfe sind als Spielercharaktere geeignet, aber die, bei denen das nicht der Fall ist, sind eigentlich auf den ersten Blick zu erkennen.

## **Menschen**

Menschen sind die zahlreichste Art von Porta Nefastia - viele der anderen Arten sind aus ihnen entstanden (beziehungsweise sind eigentlich Unterarten der Menschen). In beiden Welten sind sie weit verbreitet.

Die meisten Menschen sind nicht weiter besonders: normale Eigenschaften, keine besonderen Vor- oder Nachteile. Sie sind die überwältigende Mehrheit, und sie dienen den Zauberern und Fürsten der beiden Welten als Energiereserve und als einfache Arbeitskräfte und Krieger.

Etwa ein Prozent der Menschen einer Generation besitzt Magiebegabung. Von diesen sind etwa ein Zehntel mit Magiebegabung 1 oder höher gesegnet, davon wiederum ein Zehntel mit Magiebegabung 2 oder höher, und so weiter. In einigen Landstrichen hat allerdings das große Manabeben von 1304 dazu geführt, dass der Anteil der magisch Begabten enorm zurückgegangen ist, besonders da, wo viele Begabte ausgebildet worden sind und wo daher viele in der Nähe von Machtsteinen waren, als das Beben zuschlug.

Ebenfalls etwa ein Prozent jeder Generation besitzt andere individuelle Vorteile, die sich zumeist erst während der Pubertät zeigen und so verschieden sein können wie Telekinese und die Fähigkeit, mit Pflanzen zu sprechen.

## **Die Toten Götter**

Diese Wesen waren fast alle einst Menschen, und wandelten sich im Laufe einer langen Zaubererkarriere derart, dass es ihnen gelang, den Vorteil *Unkillable* zu erwerben. Meistens hatten sie auf dem Weg dahin bereits gewaltige zauberische Macht angesammelt, entweder als hochrangige Diener eines Gottes oder aber als unabhängige Herren entlegener Regionen.

Alle diese Götter hatten Zauberer, die ihnen (meist mit Hilfe mächtiger magischer Eide und Geas) hörig waren. Viele davon waren regelrechte Priester, die sich mit ihrer Zauberei um die Gläubigen kümmerten, aber manche waren eher als „Heilige Fürsten“ oder „Helden ihres Gottes“ zu bezeichnen – mit einem Wort, als „Politiker“.

Die allermeisten Götter gaben sich nämlich nicht mit allzu vielen weltlichen Dingen ab – sowohl das Kriegführen wie auch die Politik überließen sie fast ausnahmslos ihren Dienern. Berichte verlangten sie keine, da sie als extrem mächtige Zauberer auf solche nicht angewiesen waren, jedoch gaben sie von Zeit zu Zeit Anweisungen, von denen nicht immer klar war, welchen Zweck sie verfolgten – wenn es denn einen Zweck gab, der über bloße Unterhaltung des jeweiligen Gottes hinausging. Da ausnahmslos alle Götter irgendeine mehr oder weniger ausgeprägte Form des Wahnsinns auszeichnete, ist es auch gut möglich, dass manche dieser Anweisungen tatsächlich überhaupt keinen Zweck erfüllten.

Durch das Große Manabeben wurden auch alle bekannten Götter der Anderswelt vernichtet - es gibt zwar Gerüchte und Prophezeiungen, wonach sie eines Tages zurückkehren werden, doch ist dies bisher ausgeblieben – zumindest, soweit bekannt ist. Vereinzelt behaupten glühende Anhänger ihrer alten Götter, mit diesen in ihren Gedanken sprechen zu können. Oft handelt es sich dabei um mächtige Zauberer, und so erweist sich eine zauberische Prüfung ihrer Behauptungen als mindestens schwierig.

Praktisch alle Zauberer der Anderswelt waren Diener eines Gottes oder Pantheons. Da deren Philosophie und Herrschaft sowie deren Zauberkenntnisse ihre Zauberer natürlich stark beeinflusst haben, sind die wichtigsten Götter der Anderswelt hier noch einmal aufgelistet.

### ***Gurgur***

„Der Lebendige Gott“ ist ein anderer von ihm selbst gewählter Name, aus dem ein gewisser Trotz spricht, denn Gurgur war, bevor er ein Gott wurde, ein sogenannter Corpus, also ein untoter Nekromant. Wirklich lebendig war er also schon lange nicht mehr, und die Zauberer unter seinen Gefolgsleuten wurden früher oder später ebenfalls zum Corpus. Verdiente Kämpfer ließ er mittels eigens

angefertigter Gespensteramulette (Wraith Items gemäß GURPS Magic) in eine andere Form untoten Lebens aufsteigen.

Gurgur herrschte in der Anderswelt über ein Gebiet, das ungefähr dem diesseitigen Baltikum entspricht. Seine Diener mussten nicht schwer arbeiten, denn einfache Untote verrichteten die meisten Tätigkeiten, die keine Kreativität erforderten. Auch wurde jeder Untertan Gurgurs kostenfrei mit einer exzellenten magischen Heilkunst versorgt. Der Nachteil war, dass ein jeder nicht magisch Begabte seiner Untertanen mit ungefähr fünfzig Jahren plötzlich verstarb und zu einem Untoten im Dienste seines Gottes und seiner Familie gemacht wurde.

Vor dem Großen Manabebeben hatte er den Deutschritterorden von innen heraus übernommen: Der Hochmeister des Ordens, Gottfried von Hohenlohe, war zu einem Gespensterritter gemacht worden, und ein Corpus im Dienste Gurgurs übte die eigentliche Macht im Deutschordensgebiet aus. Nach außen hin gaben sich die Deutschritter weiter als Katholiken, und die allermeisten Untertanen in ihrem Herrschaftsbereich bemerkten nicht, dass sie jeden Sonntag längst einem anderen Gott huldigten. Zwar gab es seltsame, einer neuen Seuche zugeschriebene Todesfälle unter den Alten, und es hatte auch einen fast einjährigen Bürgerkrieg innerhalb des Ordens gegeben, doch mit Politik gaben sich die einfachen Leute nicht ab, und immerhin schien die Seuche unter Kontrolle zu sein.

Das Beben traf die Anhänger Gurgurs nicht so unvorbereitet wie andere Reiche der Anderswelt. Eine wesentliche Folge des Bebens, die Vernichtung aller zauberisch erzeugten Metalle, war ihnen offenbar vorher bekannt, wodurch sie das päpstliche Heer in der Schlacht von Marienburg vernichtend schlagen konnten. Jedoch hatten sie mit den anderen Folgen des Bebens ebenso wenig gerechnet wie jeder andere, und viele Corpi und wohl auch Gurgur selbst wurden vernichtet. Bereits wenige Tage nach dem Beben begannen die durch ihren körperlichen Zustand geistig instabilen überlebenden Corpi, sich gegenseitig zu bekämpfen und sich kleine Reiche in beiden Welten aufzubauen.

Die Mehrzahl der Zauberer in Gurgurs Diensten waren jedoch keine Corpi, sondern normale, sterbliche Zauberer mit einer soliden Ausbildung in Heilung und Nekromantie sowie der Schule der Wasserzauber. Ihr Gott verbot ihnen, die Zauberhalt Aging oder Youth zu lernen oder anzuwenden, also war der einzige Weg, der ihnen für eine über den natürlichen Tod hinaus fortgesetzte Existenz offen stand, ein Corpus oder Gespenst zu werden. Die Philosophie Gurgurs war eine des „Fressen und Gefressen werden“, und wenige unter Gurgurs Herrschaft erzogene Zauberer kennen eine Moral, die über Gehorsam dem Mächtigeren gegenüber hinausgeht.

Das Geheimnis der Schrift war Gurgurs Dienern bis zur Übernahme des Deutschritterordens nicht bekannt, jedoch haben viele seiner Zauberer den Wert dieser Fertigkeit schnell erkannt und sich angeeignet. Sie können dann zumeist Deutsch mit Akzent sprechen und ebenso gut lesen und schreiben. Wenn sie gurgurisch aufschreiben, verwenden sie die lateinische Schrift. Alle Zauber werden natürlich in gurgurisch gesprochen.

## **Apetor**

Im Diesseits, so sagen manche, kannte man diese Gottheit früher unter dem Namen „Jupiter“, oder genauer: „Iuppiter“. Sein Pantheon beherrschte in der Anderswelt die ganze italienische Halbinsel bis in die Alpen hinein sowie eine ganze Reihe von Inseln im Mittelmeer der Anderswelt, manche davon von ihm selbst und seinen Dienergöttern geschaffen.

Die Götter des Pantheons waren: Apetor (Herrschaft, Luft und Wetter), Naputan (Wasser und Wetter), Markor (Licht und Bewegung), Velkon (Feuer, Making&Braking, Verzauberung), Vanis (Gedankenkontrolle, Körperkontrolle und Wissen), Zaroso (Heilung, Pflanzen und Tiere), Pelotis (Heilung und Nekromantie, jedoch von nur geringer Forschungstiefe - Zombies, Gespenster und Corpi/Liches an sich waren ihnen unbekannt, ebenso die Dämonenbeschwörung) und Meros (Körperkontrolle, Schutz&Warnung, allgemein Kampfzauber).

Jeder dieser Götter hatte zugeordnete Schulen, deren Zauber ein Diener des jeweiligen Gottes unterrichten durfte - lernen durfte ein Diener alle Zauber, doch sie weitergeben zu dürfen war ein (für den jeweiligen Teilkult profitables) Privileg.

Man darf nicht den Fehler machen, Apetor mit dem spätrömischen Iuppiter, wie er in der Überlieferung dargestellt wird, zu verwechseln: Apetor verlangte von seinen Anhängern (auch den Zauberern) Menschenopfer zur Demonstration seiner Macht und Prüfung der Treue seiner Diener. Er erwartete bedingungslosen Gehorsam und war ein starker, aber auch grausamer Gott, und finstere Begierden trieben ihn und seine Dienergötter an. Es ist in der Tat möglich, dass die Ähnlichkeit der Namen reiner Zufall ist - oder zumindest könnte die Verbindung zwischen beiden sehr viel indirekter sein, als es die christlichen Kleriker annahmen, die zuerst auf diesen Kult stießen.

Zauberer, die vom Apetor-Pantheon ausgebildet wurden, sind fast immer Analphabeten. Der Wert der Schrift ist ihnen schwer nahe zu bringen. Diejenigen, die zum Schein Danieliter wurden, haben jedoch meist einen Schreiber zugeteilt bekommen, der lästigen Papierkram für sie erledigte. Ihre Zauber sprechen ehemalige Anhänger des Apetor in der Sprache ihres Gottes.

Die Fertigkeit Thaumalogie zählte unter Apetor zu der Art Wissen, für die man höhere Weihen brauchte, sonst wurde sie dem Zauberer nicht gelehrt.

## **Aden**

Aden war ein brutaler Schlächter und wahnsinniger Menschenfresser. Zu seinen Dienern zählten die Trolle, riesige menschenähnliche alchemistische Züchtungen. Über seinen Kult ist jedoch darüber hinaus wenig außerhalb Skandinaviens bekannt, außer, dass er schon seit vielen Jahrhunderten bestand.

## **Untur**

Untur wurde im Diesseits auch der „Golemgott“ genannt, weil seine Heerscharen 1301 mit unzähligen Golems (hebräisch für „Unfertige“, die Geschichte von der Entstehung dieser Bezeichnung ist in den Wirren des Jahres 1301 verloren gegangen) über Guyenne und Frankreich herfielen. Es gibt Geschichten, wonach diese enorme Fülle an Golems darauf zurückzuführen war, dass Untur einst einen gewaltigen Schatz sehr alter und starker Machtsteine gefunden habe, deren Kraft durchaus ausreichte, um Golems zu schaffen.

Da mit dem Manabeben alle Machtsteine und Golems der Anderswelt explodierten, ist von seiner gewaltigen Macht nichts mehr geblieben, und das von ihm in der Anderswelt beherrschte Land ist verwaist. Nur wenige Menschen leben noch dort.

Sollten Zauberdienere Unturs überlebt haben, so wären sie in jedem Fall Analphabeten und zauberisch sehr breit ausgebildet. Untur verlangte wie fast alle Andersweltgötter gelegentlich Menschenopfer, auch von seinen Zaubern, um ihren Gehorsam zu prüfen. Grund für Verbitterung hat ein überlebender und von allen Treuezaubern befreiter Zauberer also allemal. Ihre Zauber sprechen sie üblicherweise in der Westsprache der Anderswelt.

## **Atanar**

Der Dämonengott war im eigentlichen Sinne wahrscheinlich kein „Gott“, sondern nur ein enorm mächtiger Dämon, der wahrscheinlich bei einem gewaltigen fehlgeschlagenen Ritual entstand. Seine Macht war stark genug, die meisten Dämonen der Anderswelt unter seinen Willen zu zwingen - doch als er beim Großen Manabeben starb, verschwand dieser Einfluss, und die Dämonen fielen übereinander her, zunächst in Gruppen unter ihren Fürsten, dann bald schon völlig ohne Zusammenhalt. Heute leben in der Anderswelt nur noch vergleichsweise wenige Dämonen, was auch damit zu tun hat, dass bei Zauberpatzern entstandene Dämonen seit dem Manabeben nur noch etwa 12 Stunden zu leben haben, bevor sie sich wieder auflösen.

## **Adjula**

Adjula war dafür bekannt, besonders gern und viel Gebrauch von Arach zu machen. Alle zwei bis vier Jahre sandte er ein gewaltiges Heer von ihnen gegen einen seiner Nachbarn, meist Titas, ohne jedoch Erfolge zu erzielen. Manche Zauberer des Apetor vermuteten, dass Adjula so lediglich seine enorm vermehrungsfreudigen Arach zahlenmäßig unter Kontrolle halten wollte.

Adjulas Zauberer waren jedoch Menschen, die die Westsprache sprachen und keine Schrift kannten. Selten wurde ein besonders begabter Arach ausgebildet und in Künsten unterwiesen, die sein Leben verlängern.

Neben einer breiten Zauberkunde mit Schwerpunkten bei Empathie und Gedankenkontrolle war Adjula auch für hochentwickelte Alchemie bekannt. Vermutungen, wonach er die Arach so selbst

erschaffen habe, sind allerdings, obwohl häufig und selbst von Arach oft vertreten, schlicht falsch.

### ***Bi'il***

Dieser Gott soll der älteste lebende Gott gewesen sein. Ob dies stimmt, dürfte unmöglich herauszufinden sein, denn sein Herrschaftsgebiet erstreckte sich entlang der südlichen Küsten des Großen Meeres (Mittelmeer), also im „Nordafrika“ der Anderswelt.

Er soll ein Menschenfressergott ähnlich Aden, jedoch schlimmer, gewesen sein - ansonsten ist nur wenig über ihn bekannt, außer, dass ein Gott dieses Namens bereits in den Tagen der Torschließung durch die Bruderschaft jenen Teil der Anderswelt beherrschte.

### ***Kanduging***

Kanduging und seine (ihm untergeordnete) Gemahlin Angida waren bis zur Öffnung der Tore eher unbedeutende Provinzgötter an der Mündung des Flusses, dessen Entsprechung im Diesseits der Rhein genannt wird. Zwar verfügte Kanduging über eine ganze Reihe sehr breit ausgebildeter Verzauberer, darunter wohl auch einige Zwergensippen, doch war er in seinem Wohlstand und seinem Herrschaftsgebiet eher beschränkt und wäre vermutlich früher oder später von seinen Nachbarn getilgt worden, wenn die Toröffnung ihm nicht großen Reichtum und neuartige Kriegskunst eröffnet hätte.

Kanduging war ein vergleichsweise junger Gott, der erst wenige Generationen über seine Untertanen herrschte, nachdem er in einem legendären Kampf einen Drachen seines Landes beraubte und ihn verjagte oder – je nach Version der Legende - tötete. Er verlangte nur selten Menschenopfer und erlegte seinen Dienern nur wenige Regeln auf. Für die Christen des Diesseits recht ungewohnt war der freizügige Umgang mit Sexualität, den er und seine Gemahlin Angida ihren Dienern auferlegten. Vermutlich wollte er so ein möglichst großes Bevölkerungswachstum unter seinen Anhängern anregen.

Die Schattenseite Kandugings allerdings, die von Überlebenden dieses Kultes gern vergessen oder verdrängt wird, waren die oft missbrauchten Befugnisse einzelner Diener dieses Gottes - da es wenige Regeln gab, wurden auch der Machtgier Einzelner wenige Schranken auferlegt, und dies war offenbar durchaus in Kandugings Sinn: Seine höheren Diener sollten in jeder Hinsicht zufrieden sein.

Auch Kandugings und Angidas Zauberer waren in der Anderswelt häufig Analphabeten, doch wurden zwischen 1301 und 1304 eine ganze Reihe von begabten Diesseitsbewohnern ausgebildet, von denen vielleicht ein Zehntel Lesen und Schreiben konnte. Ihre Zauber lernten jedoch alle Kanduging-Diener in der Sprache, die in Kandugings Anderswelt-Reich gesprochen wurde: Drachenländisch.

### ***Lugahn***

Lugahn ist ein besonders Rätsel. Zwar war er wohl ein untoter Gott ähnlich Gurgur, doch scheint er nicht die gleiche Obsession für Corpi



und Zombies gehabt zu haben wie dieser. Tatsächlich spricht jedoch vieles dafür, dass es sich bei ihm und seinen höheren Statthaltern um Gespenster handelte.

Er verlangte besonders viele Menschenopfer, jedoch überlebten manche und erholten sich trotz einer eigenartigen Blässe irgendwann. Wieder andere seiner Opfer wurden offenbar selbst zu hohen Dienern ihres Gottes, auch wenn dies nur selten geschah.

Zauberer Lugahns sind wie fast alle Andersweltzauberer Analphabeten und zaubern in der Ostsprache. Sie meiden oft das Tageslicht und besitzen unheimliche Fähigkeiten, die denen eines Gespenstes teilweise ähneln.

### **Sa'has**

Dieser Apetor ähnliche Gott war ebenfalls sehr alt - allerdings nicht so alt wie Bi'il, obwohl er sich auf einen namenlosen anderen Gott aus der Zeit der Torschließung berief, der ihn vor Äonen zum Gott geweiht habe. Sa'has war ebenso wie sein ganzes Pantheon vergleichsweise human (er verlangte nur einmal im Jahr Menschenopfer, und oft begnadigte er die Opfer auf dem Altar), und die in seinem Pantheon versammelten Götter und Halbgötter sind erstaunlich zahlreich. Die Tatsache, dass es dennoch nur selten Streit innerhalb dieses Pantheons gab, spricht sehr für Sa'has als einen fähigen Politiker.

Seit dem Manabeben ist sein Reich, das sich auf den ganzen Balkan und Teile des Anatoliens der Anderswelt erstreckte, weitgehend ein achaisch sprechender friedlicher Raum geblieben, doch in unterschiedliche Herrschaftsbereiche zersplittert. Sa'has war mit dem Apetor-Pantheon lose verbündet und scheint seit Generationen keinen Krieg gegen Bi'il mehr geführt zu haben, allerdings waren gelegentliche Konflikte mit Lugahn offenbar an der Tagesordnung.

Zauberdienere des Sa'has oder eines seiner Untergötter sprechen ihre Zauber in Achaisch, und ihre Ausbildung hatte fast immer einen Schwerpunkt bei Wissenszaubern, aber auch Alchemie und Heilzauber wurden besonders gelehrt. Einige wenige Eingeweihte kennen ein einfache Silbenschrift, die man von rechts nach links schreibt.

### **Titas**

Titas war ein mächtiger und angeblich sehr alter Gott, der einst den ganzen Westen des Anderswelt-Europas beherrscht haben soll. Seine Anhänger verfügten über große und sehr vielseitige Zauberkräfte, doch waren sie der Kriegskunst, die Kanduging aus dem Diesseits in die Anderswelt brachte, nicht gewachsen und wurden weit nach Nordwesten zurückgedrängt, bis sie nur noch die Anderswelt-Bretagne und einen schmalen Streifen Land südöstlich davon behielten.

Er herrschte über seine Anhänger mit bronzener Faust und verlangte wie beinahe alle Andersweltgötter unbedingten Gehorsam und

regelmäßige Jungfrauenopfer, die die Prozedur allerdings manchmal überlebten und dann schwanger wurden.

Anhänger des Titas waren gut ausgebildet und sprachen ihre Zauber in der Westsprache der Anderswelt.

### **Egui**

Egui war der Meister all jener Menschen, die auf der Insel östlich des Landes der Danai lebten. Er war ein sehr isolationistischer Gott. Über ihn ist praktisch nichts bekannt, außer, dass niemand, der seine Insel betrat, jemals zurückkehrte. Angeblich sprechen die Menschen auf seiner Insel einen Dialekt der Westsprache. Gerüchten zufolge kannten seine Anhänger eine Form der Zauberei, die der der Danai ähnelte, praktizierten aber auch die kontinentale Form der Magie.

### **Midkai**

Über das Midkai-Pantheon in der Anderswelt ist nur bekannt, dass es über den östlichen Teil des Anderswelt-Skandinaviens herrschte und über ein Volk von Rentier-Hirten regierte. Wahrscheinlich waren die Zauberer Midkais besonders gut in der Tierzauberei, doch ist nichts Genaues bekannt. Die dort gesprochene Sprache ist Adenisch, und es scheint durchaus einen regen Handel zwischen den beiden Reichen gegeben zu haben, bevor das Große Manabeben die Welt erschütterte.

### **Drachen**

Drachen sind die ursprünglichen Zauberer. Wenn es sie nicht gegeben hätte, wären die Dämonen nie entstanden, und die Menschen hätten folglich die Zauberei niemals für sich zu entdecken vermocht.

Ihr Aussehen ist im Wesentlichen das eines westlichen mythologischen Drachen: Vier Beine, ein paar Flügel auf dem Rücken, bis zu zwanzig Meter lang, und ein entfernt hundsähnlicher Kopf, der mit einem Hornkranz bewehrt ist und große Nüstern und sehr kluge Augen aufweist. Ihr ganzer Körper ist normalerweise mit dicken ledernen Schuppen bedeckt, deren Farbe von Drache zu Drache stark variiert. Ein Drache wird bis zu zwölf Tonnen schwer, die meisten bringen es auf etwa die Hälfte dieses Gewichts.

Drachen sind fast immer Einzelgänger. Wenn sie mit anderen Drachen zusammenarbeiten, dann aus rein taktischen oder strategischen Gründen. Sie respektieren einander üblicherweise, legen aber Wert auf ihre „Privatsphäre“, was normalerweise heißt, dass sie im Umkreis von mehreren Kilometern keine anderen Drachen wünschen. In Zeiten knapper Ressourcen, der Abwesenheit äußerer Bedrohungen und von Drachen dicht besiedelten Landes bekämpfen Drachen gelegentlich auch ihresgleichen. Dabei sind sie in der Wahl ihrer Methoden nicht wählerisch.

Wenn sich Drachen paaren, was alle paar Jahre vorkommt, bleiben sie eine Weile zusammen - in dieser Zeit wird der Drachenmann von der Drächin auf ihrem Territorium geduldet und beschützt sie nötigenfalls, während sie im Laufe eines halben Jahres zwischen zehn

und zwanzig Eiern legt, die sie, gut versteckt, in ihrer bevorzugten Höhle sechs bis acht Jahre aufbewahrt, bis sie schlüpfen. Geschlüpfte Drachen sind etwa mannsgrößer, dreißig Kilogramm schwer, sofort der Drachensprache mächtig und wenige Stunden nach dem Schlüpfen flügge - sie haben zwar nur wenig Wissen, doch können sie normalerweise sehr gut alleine auf sich aufpassen. Wie die Drachenuutter sie versorgt, ist unterschiedlich - manche Drächinnen erziehen ihren Nachwuchs regelrecht über Jahrzehnte, andere geben den kleinen Drachen gerade mal ein paar Monate, um ihr Gebiet zu verlassen. Früher oder später jedoch ist jeder junge Drache auf sich allein gestellt.

Drachen haben eine enorme Begabung für die Zauberei - viele von ihnen entwickeln sich ihre gesamten Zauber selbst (wobei sie allerdings zu den gleichen Ergebnissen kommen wie andere Zauberer auch), indem sie zunächst mit ihrem Grundwert in Thaumalogie forschen. Je älter ein Drache ist, desto mehr Zauber wird er üblicherweise erforscht haben. Manche Drachen reduzieren auch mit zunehmendem Alter ihre Nachteile.

Bei weitem nicht alle Drachen können Feuer speien, und nicht jeder kann fliegen. Diejenigen, die es vermögen, sind dazu auch nur aufgrund der inhärenten Zauberei ihrer Flügel in der Lage - physikalisch ließe sich diese Gabe nicht erklären. Allerdings wäre dazu in den beiden Welten von Porta Nefastia natürlich sowieso niemand in der Lage.

Das unten stehende Template stellt einen jungen erwachsenen Drachen dar. Er (oder sie) wird etwa dreißig Jahre alt sein. Im Laufe seines weiteren Lebens werden aber alle Eigenschaften weiter anwachsen, wenn auch sehr langsam. Auch die Schadensresistenz der Schuppen nimmt zu, und seine erlernten Fähigkeiten ohnehin. Drachen kennen das Phänomen der Altersschwäche nicht, würden es aber kennen lernen, sofern sie sich lange genug in einer Nullmanazone aufhielten. Die Stärke ist die eines durchschnittlichen Drachen dieser Größe - schwächste Drachen dieser Größe haben ST 61, während Drachen, die ST 115 erreichen, normalerweise SM+6 erhalten. (Faustregel: Der SM eines Drachen ergibt die ST, in dem man  $1,5^{SM}$  rechnet und mit der entsprechenden menschlichen ST, normalerweise 10, multipliziert. Umgekehrt ist der SM gleich Logarithmus des Verhältnisses der Drachen-Stärke zur entsprechenden menschlichen Stärke zur Basis 1,5. Das Gewicht ist normalerweise ca.  $75 \cdot (2,51^{SM})$  in kg. Der Nahrungsmittelbedarf ist  $2^{SM}$  in vielfachem des menschlichen Bedarfs.)

### ***Drachen-Template: Junger Erwachsener (+414 CP)***

ST:+65, Size -50% (+325 CP)

DX:+0

IQ:+0

HT:+5 (+50 CP)

### **Eigenheiten**

SM+5 (12 oder mehr Meter lang, ca. 7,5 Tonnen Gewicht)

### **Vorteile:**

Crushing Striker (Tail): Long/+1 SM +100%, cannot parry -40%  
Clumsy -20%, Weak -50% (5 CP)

Damage Resistance 4 (+20 CP)

Extra Legs, four (+5 CP)

Flight, winged -25%, magical -10% (+26 CP)

Magery 5 (+55 CP)

Claws (Talons) (+8 CP)

Unaging, magical -10% (+14 CP)

Racial Skill: Drachensprache, fließend (+0 CP)

Perk: Kann seine Magiebegabung durch Einsatz von CP wie durch „Lernen“ steigern. (1 CP)

### **Nachteile:**

Horizontal (-10 CP)

Loner, self control 12 (-5 CP)

No Fine Manipulators (-30 CP)

Increased Consumption, 32 Mahlzeiten am Tag bzw. ca. 16 kg Nahrung(-50 CP)

## **Dämonen**

Dämonen oder „Teufel“ sind Wesen aus purem Mana, die ursprünglich nur bei Zauberpatzern entstanden. Im Laufe vieler Jahrtausende haben sie sich fortgepflanzt und teilweise eigene Reiche gegründet.

Seit dem Großen Manabeben von 1304 sind bei Zauberpatzern oder durch den Zauber „Create Demon“ entstandene Dämonen sehr kurzlebige Wesen, die nach zwölf Stunden wieder verschwinden. Dämonen allerdings, die durch die „natürliche“ Fortpflanzung von anderen Dämonen entstanden sind, sind dauerhafte Geschöpfe, und es ist auch möglich, durch einen Verzauberungsprozess permanente Dämonen zu erschaffen.

Dämonen sind individuell sehr verschieden. Die unten angegebenen Eigenschaften sind bei jedem von ihnen vorhanden, allerdings sind manche im Laufe ihrer langen Existenz in die Lage versetzt worden, die Limitations teilweise zu entfernen. Oft haben sie stärkere Versionen der unten aufgeführten Eigenschaften. Eine knappe Mehrheit von ihnen ist vage menschenähnlich - andere gleichen Drachen auf den ersten Blick, und wieder andere sind unvorstellbar bizarr. Viele haben außerdem Alterslosigkeit, Magiebegabung, Flügel und lange Zähne und Klauen. Fast jeder Dämon besitzt außerdem sehr individuelle übernatürliche Fähigkeiten. Im Gegensatz zu dem Dämonen-Template in GURPS Magic haben die Dämonen von Porta Nefastia kein „Fragile (Unnatural)“.

## **Dämonen-Template (+65 CP)**

### **Attribute:**

ST: +4 (+40 CP)

DX: +1 (+20 CP)

HT: +2 (+ 20 CP)

### **Vorteile:**

Damage Resistance 2 (+10 CP)

Resistant, to metabolic hazards (+30 CP)

Resistant, to mind-affecting magic (+30 CP)

Jumper: World, Warp Jump +10%, Maximum Range: Nur aus der Anderswelt ins Diesseits -20%, Trigger: Zauberpatzer am Zielort oder Summon Demon -30%, Temporary Disadvantage: Reprogrammable -10%(für einen Befehl), Uncontrollable -10% (+20 CP)

Warp, Limited Use: One time per day -40%, Trigger: Zauberpatzer am Zielort oder Summon Demon -30%, Uncontrollable -10% (+20 CP)

### **Nachteile:**

Bully (-10 CP)

Callous (-5 CP)

Dependency, Mana: common, every second (-70 CP)

Sadism (-15 CP)

Selfish (-5 CP)

### **Eigenheiten:**

Wird durch den Zauber Pentagramm beeinflusst. Ein Dämon, der stirbt, löst sich ebenso auf wie alle Produkte seines Körpers, wie z.B. Blutspuren oder Exkremete. Auf Dämonenexkrementen wächst nichts, und sie sind für Mensch, Tier und Pflanze bei Einnahme tödlich giftig (*Digestive Agent*, 10 g pro Dosis, per Geschmackssinn mit +4 erkennbar, *Resistance Roll* mit -4, Schaden 1W, *cyclic*: 1 Sekunde. Symptome: Schwarzfärbung des Blutes, dadurch Graufärbung der Haut, ab ½ HP).

## **Elementargeister**

Elementargeister oder „Elementare“ sind Manifestationen eines der zauberischen Elemente Wasser, Erde, Feuer und Luft. Sie können in seltenen Fällen zufällig entstehen, werden aber zumeist von Zauberern für eine bestimmte Aufgabe geschaffen. Seit dem Großen Manabeben sind solcherart geschaffene Elementargeister allerdings flüchtige Lebewesen, die nach zwölf Stunden ihre Existenz beenden. Elementargeister, die sich vor Ende der Wirkungsdauer fortpflanzen, hinterlassen allerdings permanente Nachkommen, und von diesen gibt es erstaunlich viele. Außerdem ist es möglich, mittels eines Verzauberungsprozesses permanente Elementargeister zu erzeugen.

Elementargeister benutzen die Templates aus GURPS Magic. Die

Größeren von ihnen besitzen jedoch zusätzlich den Vorteil „Control“ (aus GURPS Powers) für ihr jeweiliges Element, oft viele Stufen davon. Sie lieben stets ihr eigenes Element in besonderer Reinheit – wer einem Elementaren einen Gefallen tun will, bietet ihm etwas, das das jeweilige Element in hoher Konzentration enthält, also beispielsweise Edelmetalle oder Edelsteine für Erdgeister, einen klaren Gebirgssee für Wassergeister, einen Ort mit guter Höhenluft für Luftgeister oder enorm gutes Brennmaterial für Feuergeister.

## **Arach - Wesen aus dem Orcus**

Die Arach sind alchemistische Züchtungen, die aus Menschen hervorgegangen sind. Vor vielen Jahrhunderten schuf sie ein beinahe vergessener Gott namens „Arguntu“ als perfekte Kriegerrasse. Dies ist ihm erschreckend gut gelungen.

Arachfrauen gebären nach einer Schwangerschaft von zwei Monaten vier bis acht Kinder, die sie zwei Wochen lang stillen. Nach einer Unfruchtbarkeitsphase von vier weiteren Wochen sind sie dann wieder empfängnisbereit. Auf diese Weise kann sich die Zahl der kampffähigen Arach eines Stammes binnen vier Jahren leicht ver Hundertfachen.

Nach zwei Jahren ist ein Arach erwachsen - seine Intelligenz und seine Geschicklichkeit verbessern sich jedoch im Laufe der wenigen Jahre, die ihm dann noch bleiben, durchaus, weil der Arach lernt, seinen enorm schnell gewachsenen Körper und Geist besser zu benutzen.

Die ersten Arach, die das Diesseits 1301 erreichten, kamen durch das Tor in Iberien. Die dortigen Menschen hielten sie aufgrund ihres hässlichen Äußeren und ihrer Furcht einflößenden Kampffähigkeiten für „Wesen aus dem Orcus“ („Criaturas del Orcus“), was sich noch während des Teufelskrieges zu der Kurzform „Orcs“ abschliff - unter diesem Namen sind sie inzwischen im gesamten europäischen Diesseits bekannt und gefürchtet. Da nicht alle von ihnen im Teufelskrieg durchs Tor zurückgetrieben oder ausgerottet werden konnten, bevölkern sie inzwischen auch die entlegeneren Gegenden Europas.

Ein Arach kann mittels der Fertigkeit „Arachmeisterschaft“ (eine Technique der Fertigkeit Intimidate, Grundwert -3) zu einem vollkommen loyalen Diener des Anwenders gemacht werden - dies dauert etwa eine Stunde und erfordert, dass der Anwender eine vom Arach verstandene Sprache spricht und den wehrlosen Arach die ganze Zeit über einschüchtern kann - es ist möglich, beliebig viele Arach gleichzeitig zu „reprogrammieren“, sofern alle vorgenannten Voraussetzungen erfüllt sind. Vorherige „Programmierungen“ gehen dabei verloren. Der Arach hat dagegen keine Möglichkeit der Gegenwehr. Leider ist diese Technik sowie überhaupt die theoretische Möglichkeit der „Reprogrammierung“ nur sehr wenigen Weisen der Anderswelt bekannt – und natürlich den besseren Arach-Anführern.

Die meisten Arach sind ihrem arachischen Stammes- oder Sippenführer gegenüber loyal, aber solche Dinge sind, wie gesagt,

leicht zu ändern, wenn man das Geheimnis kennt.

Arach findet man inzwischen in der gesamten Anderswelt sowie in den entlegeneren Gebieten des Diesseits. Sie meiden zumeist menschliche Siedlungen, überfallen aber manchmal kleinere Gehöfte. Sollte eines (nicht allzu fernen) Tages kein freier Siedlungsraum mehr verfügbar sein, ist jedoch wahrscheinlich, dass sie auch Menschenstädte überfallen könnten - zumal wenn sich ein fähiger Anführer finden sollte.

Arach sehen in Dämmerlicht etwas besser als am Tag, darum sind sie nicht gern tagsüber aktiv - sie haben nachts einen kleinen Vorteil gegenüber gewöhnlichen Menschen.

Eine genauere Beschreibung des Äußeren der Arach entnimmt der geneigte Leser bitte einer bekannten Kinofilmtrilogie.

### ***Arach-Template (-18 CP)***

#### **Attribute:**

ST: +4 (+40 CP)

DX: -2 (-40 CP)

IQ: -2 (-40 CP)

HT: +4 (+40 CP)

#### **Eigenheiten:**

Nachtsicht 2 (natürl. Nachtsicht, wird geblendet, wenn es heller ist)

#### **Vorteile:**

Detect, Zauberer und Danai, vague -50% (+5 CP)

Doesn't Sleep (20 CP)

Night Vision 5, zusätzlich zur Eigenheiten-Nachtsicht 2 (5 CP)

Regeneration, Slow- 1 HP/12h zusätzlich zur norm. Heilung (10 CP)

Racial Skill: Axe/Mace, DX+5 (20 CP)

#### **Nachteile:**

Short Lifespan 3, erwachsen mit 2 Jahren, altern ab 5 (-30 CP)

Bully/Tyrann (-10 CP)

Easy To Read (-10 CP)

Reprogrammable (-10 CP)

Appearance: Ugly/Hässlich (-8 CP)

Increased Consumption 1, sechs Mahlzeiten am Tag (-10 CP)

### **Zwerge, das kleine Volk der Zauberschmiede**

Die „Zwerge“ sind vor vielen tausend Jahren, noch bevor die Bruderschaft die natürlichen Tore zwischen den Welten schloss, von einem vor langer Zeit vernichteten Gott aus Menschen geschaffen

worden, um ihm als willfährige und vor allem wehrlose Verzauberer zu dienen. Im Diesseits starben sie mit der Zeit aus beziehungsweise gingen allmählich in der Gesamtbevölkerung auf, so dass von ihnen dort nur Legenden verblieben sind, doch in der Anderswelt gibt es einige größere Gruppen, von denen manche sich bereits seit Jahrhunderten in unterirdischen Höhlen vor den Göttern verstecken, um nicht von ihnen gefunden und versklavt zu werden. Seit dem Großen Manabeben sind nur noch sehr wenige von ihnen in Gefangenschaft.

Ihre geringe Größe war eine beabsichtigte Eigenschaft, um zu verhindern, dass sie allzu kräftig werden und zu leicht fliehen können, aber merkwürdigerweise hat dies nur teilweise funktioniert: Zwar sind sie durch die kürzeren Beine langsamer als gewöhnliche Menschen, doch sind sie nicht weniger stark. Ihre lange Lebensdauer sollte die Investition in ihre Ausbildung profitabler machen, und ihre enorme Gesundheit hilft bei der Verzauberung kleinerer Gegenstände und verhindert den vorzeitigen Abbruch von Verzauberungsprojekten durch Krankheiten.

Etwas weniger als ein Zehntel aller Zwerge haben überhaupt magische Begabung, und jeder Einzelne davon besitzt diese *ausschließlich* in der Form einer *One-College-Magery* des *Enchantment-Colleges*. Von allen begabten Zwergen haben jedoch fast alle eine Magiebegabung von 2 oder mehr. Dies ist bereits das Ergebnis von Jahrtausenden der sorgfältigen Zucht - es ist unwahrscheinlich, dass sich der Anteil durch weitere Auswahl noch erhöhen ließe.

Die meisten Zwerge findet man in den Anderswelt-Alpen, einige sind auch im dortigen Riesengebirge zu finden. Kleinere Sippen könnten auch Zauberern in die Hände gefallen sein.

### **Zwergen-Template (+19 CP)**

ST:+0 (0 CP)

DX:+0 (0 CP)

IQ:+0 (0 CP)

HT:+2 (20 CP)

#### **Eigenheiten:**

SM-1 (ca 1,20 Meter groß)

#### **Vorteile:**

Extended Lifespan 2: 200/280/360 Jahre (4 CP)

[Möglich: Enchantment-Only Magery, Stufe 0: 4 CP, weitere: 7 CP]

#### **Nachteile:**

Reduced Move: -1 Meter/Sekunde (-5 CP)

### **Danai - die Lichtgestalten**

Das Volk der Danai begann als Kult der Göttin Danu, der ursprünglich im diesseitigen Skandinavien sein Stammland hatte. Diese Göttin und



ihre ebenfalls „göttliche“ Verwandtschaft unterschieden sich insofern von vielen anderen Göttern, als sie trotz ihrer großen Macht einen gewissen rudimentären Respekt für ihre Untertanen behielten. Dies ging immerhin so weit, dass sie die Vorteile ihres enormen Wissens allen ihren Anhängern zuteil werden ließ - wofür sie von anderen Göttern erbittert bekämpft wurde. Viele Jahre wogte der Krieg, doch Danu und ihr Volk verloren schließlich und wurden erbittert gejagt. Die Göttin, ihre Kinder und die meisten aus ihrem Volk flohen nach Irland, wo sie die dortigen, von sonderbarer Magie deformierten einheimischen Götter unterwarfen und die Inseln gegen ihre Feinde befestigten. Jahrhundertlang konnten sie sich so halten und breiteten sich auch durch das auf Irland gelegene natürliche Tor in die Anderswelt aus, obwohl ihre Zauberei dort im Vergleich weniger mächtig war als die der anderen Götter ihrer Zeit. Die Bruderschaft, obgleich zunächst den Danai freundlich gesonnen, führte später erfolgreich Krieg gegen sie, um die natürlichen Weltentore (es waren tatsächlich mehrere) auf Irland schließen zu können. Einige Danai überlebten aber offenbar noch längere Zeit im Diesseits, und zwar sowohl auf den britischen Inseln als auch, von ihrer Göttin lange getrennt, in Skandinavien.

Die Göttin Danu wurde irgendwann nach der Schließung der Weltentore von einem anderen Gott namens Arguntu und seinem Pantheon vernichtet, der daraufhin in einem erbitterten, heiligen Feldzug der Danai seinerseits getilgt wurde. Die Danai lebten weiter in der Tradition ihres Kultes und ihrer Göttin, doch verloren sie im Laufe der Jahrtausende viel Wissen durch Kriege, Flüche anderer Götter, magische Krankheiten und den gewaltsamen Einfluss der Naturgewalten auf ihrer kargen Insel. Die enorm hochentwickelte Kunst der danaianischen Machtrituale ging verloren, und was blieb, war eine fremdartige Form der Zauberkunst, die bei etwa 1% der Danai von Geburt an vorhanden ist und nur von diesen genutzt werden kann. Magiebegabung im drachisch-dämonischen Sinne ist bei ihnen unbekannt - sie wurde vor Urzeiten aus religiösen Gründen aus ihrer Blutlinie getilgt.

Seit dem Tod ihrer Göttin und ihrer Abkömmlinge werden die Danai von einem König regiert, der sich in direkter Linie auf die Abstammung vom großen Heerführer im Heiligen Rachekrieg, Abgan, beruft. Der derzeitige König ist der Achte seit diesem, und jeder seiner Vorgänger regierte im Schnitt nur dreihundert Jahre - obwohl Danai von Geburt an mit der ewigen Jugend gesegnet sind, führen Kriege und wohl auch innenpolitische Konflikte verhältnismäßig schnell zum Tode eines jeden Königs. Die Könige sind übrigens immer Männer - eine Frau als Herrscherin wäre ein blasphemischer Versuch, die Heilige Danu nachzuahmen – oder zumindest begründen die männlichen Könige dies so.

Heute sind die Danai ein gespaltenes Volk: Viele, besonders im Diesseits lebende Elben wünschen sich eine weniger kriegerische und „menschenfreundlichere“ Gesellschaft, während eine große Mehrheit, zu der auch der König zählt, die „alten Wege“ nicht verlassen will und den sterblichen Menschen nicht traut, sie sogar hasst. Da der gegenwärtige König, Tegdo, kein sehr weiser und auch nicht ganz

geistig gesunder Mann ist, liegt ein Bürgerkrieg oder eine Spaltung dieses Volkes in der Luft.

Gerüchten zufolge gibt es in Schweden ein Volk, das den Danai sehr ähnelt und auch eine sehr ähnliche Form der Magie benutzt, jedoch in den tiefen Wäldern verborgen lebt und jeden Kontakt mit Menschen oder Trollen meidet. Ob es sich dabei um aus der Anderswelt eingewanderte oder durch die Jahrtausende im Diesseits überlebt habende Danai handelt, ist schwer zu sagen, denn bisher hat noch kein Mensch mit ihnen sprechen können - sofern sie überhaupt existieren. Eine Legende, wonach diese skandinavischen Elben sich einst von ihrer Göttin losgesagt hatten und später einem mythischen Helden auf unbekanntem Weg in die Anderswelt folgten, ist unter finnischen Adeligen verbreitet. Auch hierbei könnte es sich aber natürlich um reine Erfindung handeln.

### ***Danai-Template (+39 CP)***

ST:+0 (0 CP)

DX:+0 (0 CP)

IQ:+0 (0 CP)

HT:+0 (0 CP)

#### **Eigenheiten:**

zugespitzte Ohren

#### **Vorteile:**

Aussehen: attraktiv (4 CP)

Unaging, Magie-abhängig, -10% (14 CP)

Detect, common: managesegnete Wesen: Magiebegabte und mit Magie oder Alchemie Veränderte und Geschöpfe ganz aus Mana, magie-abhängig -10% (18 CP)

Less Sleep 4, nur 4 Stunden Schlaf pro Nacht (8 CP)

Temperature Tolerance 10, fühlt sich wohl zwischen -30° und +50° Celsius (10 CP)

[Möglich: Modular Abilities, Cosmic Power, Physical Enhancement, magie-abhängig, preparation required 1 minute, 16 für die erste Stufe, 15 CP für weitere, die auch „erlernt“ werden können, indem der Danai die „Essenz“ dafür aufbringt. Die erste Stufe enthält ausserdem den Perk „Kann Danai-Magie lernen“; dieser könnte in seltenen Fällen auch einzeln auftreten]

#### **Nachteile:**

Magic Susceptibility 5 (-15 CP)

## **Kentauren**

Diese Geschöpfe sind die seit vielen Jahrtausenden bekannten alchemistischen Züchtungen des östlichen Gottes Sa'has (oder eines seiner Vorgänger mit ähnlichem Namen), der in der Anderswelt den

Balkan und den Peleponnes beherrscht. Sie dienten ihm bis zum Großen Manabeben als Krieger und vereinzelt auch als Zauberer, zogen aber nach dem vermeintlichen Tod ihres Gottes und seines Pantheons nordwärts, um Konflikten mit den dortigen Menschen aus dem Weg zu gehen. Sie lebten schon immer zumeist als Hirten. Manche trauern den Toten Göttern sehr nach, andere sind froh um ihre neu gewonnene Freiheit.

### **Kentauren-Template (+82 CP)**

ST:+8 (Größe, -10%, 72 CP)

DX:+0 (0 CP)

IQ:-1 (-20 CP)

HT:+2 (+20 CP)

Perception +1 (+5 CP)

#### **Eigenheiten:**

SM+1

#### **Vorteile:**

Claws (Hooves) (3 CP)

Enhanced Move 1, running (+20 CP)

Extra Legs, four legs, (+5 CP)

Fearlessness 1 (+2 CP)

#### **Nachteile:**

Impulsiveness, self control 12 (-10 CP)

Overconfidence, self control 12 (-5 CP)

Increased Consumption 1, sechs Mahlzeiten am Tag (-10 CP)

## **Trolle**

Diese alchemistischen Züchtungen sind viele tausend Jahre alt. Wer sie geschaffen hat, ist nicht ganz klar, aber es heißt, dass sie einst einem Feind Adens folgten, den Aden später vernichtete und dessen Diener er dann übernahm. Ob dieser Feind allerdings der Schöpfer der Trolle war oder sie selbst nur unterworfen hatte, ist gänzlich unklar.

Trolle sind im Adenland der Anderswelt weit verbreitet. Dumm und enorm stark, taugten sie in erster Linie als Schwerarbeiter und Sturmtruppen Adens. Heute folgen sie dem, der ihnen zu Essen gibt und sie zu handhaben weiß. Leider ist ihr Verstand häufig eher rudimentär. Ihre enorme Hässlichkeit stößt sie selbst ebenfalls ab - sie finden gewöhnliche Menschen schöner als ihresgleichen.

Trolle sind ausgewachsen etwa vier Schritt groß und meist von graubrauner Hautfarbe. Sie neigen zur Tollpatschigkeit, sind aber enorm stark. Sie zu „zähmen“ ist nicht ganz leicht. Theoretisch müsste es möglich sein, ihnen eine gewisse Kultiviertheit beizubringen, aber das hat bisher noch nie jemand versucht. Manche Trolle sind durchaus

klüger als der Durchschnitt, einige wenige sogar erheblich (bis zu IQ 10 kommt durchaus hin und wieder vor). Leider gilt diese Varianz durchaus auch nach unten: Manche Trolle werden ihr Leben lang nicht klüger als ein Hund.

Trolle mögen die Sonne nicht, da sie lichtempfindliche Augen haben. Sie erleiden am Tag Abzüge durch die Helligkeit wie andere durch Dunkelheit. Daher meiden sie oft das Tageslicht.

### ***Troll-Template***

ST +15, Size -20% (+120 CP)

DX -1 (-20 CP)

IQ -3 (-60 CP)

HT +2 (+20 CP)

### **Eigenheiten:**

Nachtsicht 6 (natürl. Nachtsicht, wird geblendet, wenn hell), SM +2

### **Vorteile**

Damage Resistance 3, tough skin -40% (9 CP)

### **Nachteile**

Appearance: Monstrous (-20 CP)

Bad Temper (-10 CP)

Berserk (-10 CP)

Bestial (-10 CP)

### ***Magie und Handwerkskunst***

Im Wesentlichen gelten die Standardannahmen für GURPS Tech Level 3. Einige Besonderheiten sind jedoch zu beachten - beispielsweise sind Plattenpanzerungen schlicht noch nicht entwickelt, höchstens in Form eines Plattenrocks (siehe in GURPS Low Tech „Coat of Plates“).

### **Preise**

Für die meisten Gegenstände von TL3 gelten die normalen Preise aus dem GURPS Basic Set. Dabei gilt stets: 1 \$ entspricht einem Silberpfennig. Nicht erhältlich sind Vollplattenpanzer (da diese noch nicht erfunden sind) und jegliches Gerät, das auf der Anwendung von Schießpulver basiert: Schießpulver und andere nichtalchemistische Explosivstoffe werden durch Mana gehemmt und funktionieren daher nicht.

### ***Panzerungen anderer Qualität***

Die Regeln für Klingengewaffen niedrigerer oder hoher Qualität gelten auch für Rüstungen. Dies heißt konkret:

- Billige Panzerung: -1 DR, der Preis ist 40% des gewöhnlichen Listenpreises.
- Gute Panzerung: Alle Spieldaten wie im Basic Set oder Low Tech (für 3e)
- Feine Panzerung: DR+1, der Preis ist 4mal so hoch wie der Listenpreis
- Sehr feine Panzerung: DR+2, der Preis ist 20mal so hoch wie der Listenpreis

Hierbei handelt es sich um das Ergebnis gewöhnlicher, jedoch qualitativ sehr hochwertiger Handwerksarbeit. Verzauberungen sind natürlich zusätzlich möglich. Es ist auch möglich, eine leichtere Panzerung zu erhalten - DR und Gewicht verhalten sich proportional, das heißt, eine Rüstung mit halbem Gewicht hat auch nur den halben DR (abgerundet) etc. Rüstungen müssen immer auf Bestellung gekauft werden, das heißt, erst wird bestellt und bezahlt, dann erst wird die Rüstung hergestellt, was zum Teil sehr lange dauern kann.

## Preise für magische Gegenstände und Dienstleistungen

Die Preise für Zauberei sind spätestens seit dem Großen Manabeiben enorm. Magier sind selten, und hochbegabte Magier, die verzauberte Gegenstände herstellen können, sind noch seltener.

Grundsätzlich gilt, dass der Marktwert eines Zaubers ungefähr mit dem Niveau der Magiebegabung, das dafür erforderlich ist, korreliert. Lange Ausbildungserfordernisse heben den Status des Zauberers normalerweise wieder um eine Stufe an, allerdings nicht über 3 hinaus. Es gibt allerdings mächtige Zauberer, die zu lokalen Herren werden und so ihren Status weiter erhöhen.

### **Tabelle: übliche Einkommen von Zauberern**

Die unten stehende Tabelle zeigt typische Einkommen von Zauberern mit einer bestimmten Ausbildung *und* Begabung: Ein Zauberer, der Magiebegabung 3 hat, aber nur Magiebegabung-0-Zauber kann, wird nicht wesentlich mehr verdienen als ein Magiebegabung-0-Zauberer. Lange Voraussetzungsketten verteuern insbesondere M0-Zauber gegenüber den Angaben der Tabelle auf bis zu das Doppelte.

<i>Erforderliche Magiebegabung für den Zauber</i>	<i>Üblicher Status des Zauberers, der ihn zaubern kann</i>	<i>Gewöhnliches Monatseinkommen eines solchen Zauberers</i>	<i>Stundenlohn bei 10 Stunden am Tag und 20 Arbeitstagen pro Monat</i>	<i>Tageslohn</i>	<i>Beispiele für Zauberer, die dieser Gruppe entsprechen</i>
0	0	800	4	40	Dorfzauberer, Zauberhandwerker, Zauberwache
1	1	1.600	8	80	einfache Heiler Kampfzauber

<i><b>Erforderliche Magiebegabung für den Zauber</b></i>	<i><b>Üblicher Status des Zauberers, der ihn zaubern kann</b></i>	<i><b>Gewöhnliches Monatseinkommen eines solchen Zauberers</b></i>	<i><b>Stundenlohn bei 10 Stunden am Tag und 20 Arbeitstagen pro Monat</b></i>	<i><b>Tageslohn</b></i>	<i><b>Beispiele für Zauberer, die dieser Gruppe entsprechen</b></i>
					er, Seher
2	2	3.000	15	150	Mächtige Schlachtmagier, Verzauberer
3+	3	12.000	60	600	Mächtige Hofzauberer, die Zauber wie Alterung stoppen, Verjüngung und Tote erwecken beherrschen.

Aus dieser Auflistung folgt, dass die Preise für magische Gegenstände sehr hoch sind: Ein Gegenstand wird üblicherweise 150 Silberpfennige pro Punkt Energie kosten, schlampige Verzauberungen sind allerdings schon für ca. 2,5 Silberpfennige pro Punkt Energie zu haben.

Magische Gegenstände sind seit dem Großen Manabeiben immer Auftragsarbeiten: Man besucht einen geeigneten Zauberer, bezahlt im Voraus und erhält mitunter erst nach Jahren den bestellten Gegenstand. Dennoch können Verzauberer nicht über schlecht laufende Geschäfte klagen.

Aufgrund der langen Ausbildung, die ein Verzauberer benötigt, der Seltenheit von entsprechend begabten Zauberern und der Neigung vieler Zauberer zur Einsamkeit sind selbst in Zeiten von Zauberbüchern viele Verzauberungen nur von einem oder zwei Verzauberern in einem ganzen Land wie Frankreich zu erhalten. Die Auftragsabgabe kann daher mitunter lange Reisen erfordern.

**Tabelle: Kosten für Machtsteine**

<i><b>Maximalladung des Steins</b></i>	<i><b>Mindestmaterialkosten</b></i>	<i><b>Arbeitskosten</b></i>	<i><b>Gesamtpreis inkl. Zerstörungswahrscheinlichkeit</b></i>
1	50	50	101
2	120	100	225
3	210	150	372
4	320	200	545

<i>Maximal- ladung des Steins</i>	<i>Mindest- Materialkosten</i>	<i>Arbeitskosten</i>	<i>Gesamtpreis inkl. Zerstörungs- wahrschein- lichkeit</i>
5	450	250	744
6	600	300	971
7	770	350	1228
8	960	400	1515
9	1170	450	1834
10	1400	500	2188
15	2850	750	4522
20	4800	1000	7976
25	7250	1250	12819
30	10200	1500	19371
50	27000	2500	71248

## Zauberbücher

Bücher, die Wissen über Zauber enthalten, sind nicht ganz einfach zu bekommen und stammen zumeist direkt oder indirekt von den Steinen des Wissensspeichers der Steinkreisburg ab, sind also Abschriften dieser Steine auf Deutsch, Latein oder Alter Sprache.

Solche Abschriften wurden in mehreren „Wellen“ erstellt: Eine erste „Auflage“ wurde von den Schreibern des Landgrafen von Hessen zwischen 1300 und 1301 erstellt - viele dieser Bücher wurden im Teufelskrieg vernichtet. Ein Teil davon wurde von Geistlichen erstellt und bis Rom verschickt, es ist also möglich, dass einige wenige Abschriften davon in Italien zu finden sind. Die zweite „Auflage“ wurde ab Herbst 1301 von den Danielitern und den Kanduging-Anhängern erstellt - beide schrieben gegen eine Gebühr alle 24 Steine ab und brachten diese Gesamtausgabe jeweils zu den jeweiligen Zentren ihrer Kulte im Diesseits, wo durchaus weitere Kopien angefertigt worden sein können. Eine dritte „Auflage“ schließlich wurde ab Herbst 1304 von den Zauberern der Steinkreisburg selbst erstellt und an eine Hand voll Zauberfürsten der Umgebung verkauft – einige dieser Bücher der dritten „Auflage“ sind jedoch sehr eilig geschrieben und enthalten anstelle vieler, insbesondere Sehr Schwerer Zauber nur bedeutungsloses Gekritzel.

Generell wiegt ein Buch pro Zauber, der darin enthalten ist, etwa eine Mark (ein halbes Pfund). Sehr schwere Zauber verbrauchen doppelt so viel Platz die Fertigkeiten Thaumalogie und Alchemie jeweils vier Mark (ein Kilogramm). Die reinen Herstellungskosten belaufen sich auf 75 Silberpfennige für ein Buch mit einem einzelnen Zauber, oder eben entsprechend proportional mehr für Bücher mit mehr Zaubern

(55 Silberpfennige davon sind Arbeitskosten für den Kopisten, der Rest sind Materialkosten; ein Kopist schreibt etwa 3 Tage an einem Zauber). Auf dem freien Markt erzielen Zauberbücher aber durchaus das Zehnfache dieses Preises.

### ***Geld und Tauschgeschäfte***

In den beiden Welten ist fast überall Silber das bevorzugte Tauschmittel. Dabei gilt, dass ein Gramm Silber einem GURPS-\$ entspricht - allerdings ist es üblich, Münzen zu prägen, die etwa zwei Gramm wiegen und zur Hälfte aus Zinn bestehen. Der Wert solcher „Silberpfennige“ ist aber der Gleiche wie bei einem Gramm reinen Silbers.

Die nächstgrößere Einheit ist normalerweise die Mark Silber, die etwa 250 Gramm wiegt (historisch korrekt wären etwa 230 Gramm; dies ist eine Vereinfachung zu Spielzwecken). Bei Beträgen, wo dies Sinn ergibt, wird auch die Mark Gold benutzt, die das gleiche Gewicht, aber den 20fachen Wert aufweist. In England wird anstelle der Mark das Pfund benutzt, welches das doppelte Gewicht hat. In Frankreich ist anstelle des Silberpfennigs der „Ecu“ üblich, welcher aber den gleichen Wert hat wie ein Silberpfennig. „Ecu d'or“ oder „Groschen“ sind Goldpfennige von 20fachem Wert. Grundsätzlich sind dies Edelmetallgewichte, die für ihren Edelmetallgehalt geschätzt sind, nicht für das Wappen des jeweiligen Landesherrn.

Für größere Transaktionen sind im Diesseits Schuldbriefe bekannt.



## Regeln für Porta Nefastia

Für die Welt von Porta Nefastia gelten abweichend von den üblichen GURPS-Regeln einige Sonderregeln, die hier kurz zusammengefasst sind. Insbesondere die Magie unterscheidet sich in Details von der, die im GURPS Basic Set und in GURPS Magic zu finden ist.

### ***GURPS-Standard-Magie***

Die allermeisten Zauberer von Porta Nefastia, die Toten Götter eingeschlossen, haben seit je her die GURPS-Zauberei benutzt, die sich im Basic Set und in GURPS Magic findet: Man erlernt Zaubersprüche als separate Fertigkeiten.

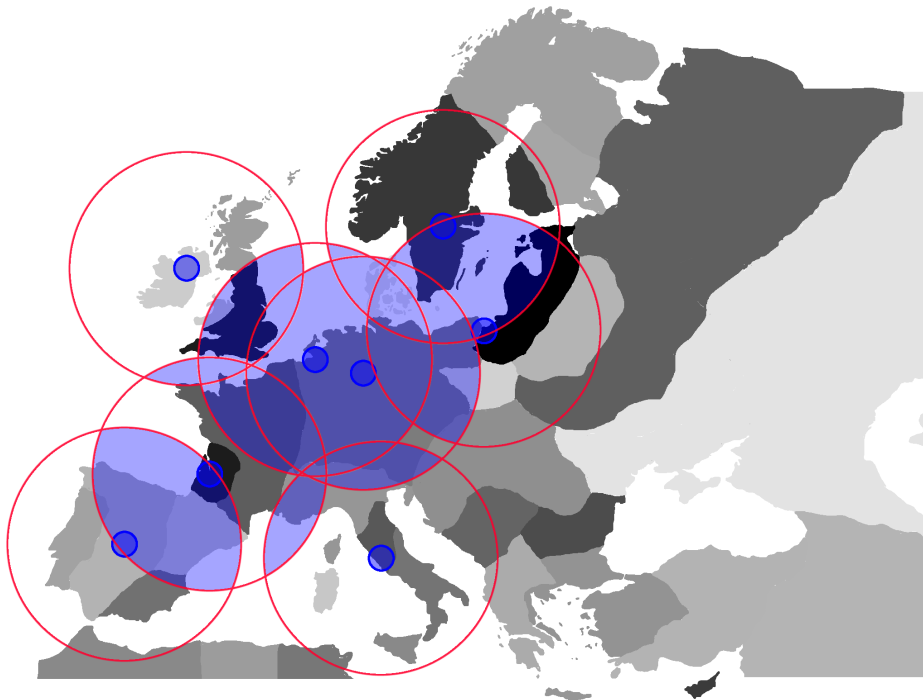
Den meisten Zauberern ist dabei die gesamte Palette an Zaubern aus GURPS Magic irgendwie zugänglich, mit drei wesentlichen Einschränkungen:

- Die Schule der Technologiezauber existiert nicht. Wenn einzelne Zauber dieser Schule bereits erforscht wurden, dann von kleinen, sehr elitären Gruppen von Zauberern.
- Die Schule der Torzauber ist nur einem sehr exklusiven Kreis von Zauberern zugänglich, der wiedererstandenen Bruderschaft, zu der insgesamt sechs Zauberer und ein Drache gehören (siehe auf Seite 17 den Abschnitt „Die deutschen Fürstentümer“). Manche der Zauberer, die die Tore bewachen, haben aber mit dem Erforschen mancher Zauber dieser Schule begonnen.
- Zauber, die logischerweise die Kenntnis von Schriftzeichen oder Landkarten in irgendeiner Form voraussetzen, sind bisher nicht erforscht, da in der Anderswelt und zu Zeiten der Bruderschaft die Kunst des Schreibens entweder nie erforscht oder vergessen worden war. Zwar gibt es einige wenige Anderswelt-Schriften, doch waren sie nie verbreitet genug, um die Erforschung neuer Zauber zu inspirieren.

### **Mana und Weltentore**

In der Anderswelt herrscht seit dem Großen Manabeben fast überall Hohes Mana (davor war es schon immer Sehr Hoch, und wie man sich denken kann, war dieses Sinken des Mananiveaus für sich schon eine Katastrophe für die dortigen Zauberer). Einige wenige Flecken jedoch kennen auch nach dem Manabeben sehr hohes Mana - diese finden sich oft in der Nähe von erloschenen oder aktiven Vulkanen. Mittels Zauberkraft geschaffene Vulkane scheinen jedoch nicht die gleiche Wirkung zu haben wie natürliche. Der Grund hierfür ist niemandem bekannt, und jede Vermutung hierzu ist so gut wie jede andere.

## Karte der Ausbreitung des Manas im Diesseits ab 1300



Im Diesseits dagegen existiert von Natur aus praktisch keinerlei Mana – es sei denn, dass es durch ein Tor zwischen den beiden Welten herüberstrahlt. Ausnahmen gibt es an vereinzelten, kleinen Flecken, an denen aus ungeklärter Ursache von Natur aus niedriges Mana herrscht. Das „Strahlen“ des Manas wirkt sich folgendermaßen aus: Bis zu einer Entfernung von etwa 80 Schritten (genauer gesagt: 72 Meter) von einem Tor der Größe  $SM+2$  herrscht das gleiche Mananiveau wie in der Anderswelt (vor dem Großen Manabeiben: sehr hohes Mana, danach: hohes Mana). In einer Entfernung zwischen etwa 80 und 80.000 Schritten (also bis zu einer Entfernung von etwa 72 km vom Tor) herrscht ein um eine Stufe (vor dem Großen Manabeiben: Zwei Stufen, „hohes Mana“ existierte damals noch nicht) niedrigeres Mananiveau als in der Anderswelt, also meist normales Mana. Ab 80.000 Schritten bis zu einer Entfernung von etwa 800.000 Schritt (720 km) herrscht niedriges Mana. Sollten sich dadurch zwei Manazonen überlagern, so addieren sie sich: Aus zwei bis acht Stufen niedrigem Mana wird normales Mana, aus neun bis sechzehn Stufen niedrigem Mana wird hohes Mana.

Die Torgröße hat allerdings einen Einfluss auf die Entfernung, bis zu der das Mana strahlt. Die Formeln für die Entfernung in Metern sind

$$(2^{SM \text{ des Tores} + 1}) * 9$$

für hohes,

$$(2^{SM \text{ des Tores} + 1}) * 9.000$$

für normales und

$$(2^{(SM\ des\ Torres+1)}) * 90.000$$

für niedriges Mana.

Ein einen Schritt durchmessendes Tor (SM-1) hätte also Werte von 9/9.000/90.000 Schritt. Derzeit existieren jedoch nur die acht von der Bruderschaft vorbereiteten Tore, die alle SM+2 haben (und somit die oben genannten Werte von 72/72.000/720.000).

Das ursprüngliche Öffnen der Tore wurde mittels Manasteinen, die von den Toröffnern bei den Toren hinterlegt wurden, bewerkstelligt. Das Zerschneiden einer genügend großen Anzahl von Manasteinen erhöht das lokale Mananiveau (im Umkreis von wenigen Metern) für etwa einen Herzschlag um einmal niedriges Mana. Im Überschneidungsbereich von acht niedrigen Manastufen würde man so für eine Sekunde auf normales Mananiveau kommen, in Nullmana aber schon auf niedriges.

Das Land nimmt mit der Zeit das Mana in sich auf. Sollten alle auf das Land einwirkenden Tore geschlossen werden, so hält das Land selbst ein um eine Stufe niedrigeres Mananiveau, und zwar für einen Zeitraum, der etwa einem Zehntel der Zeitspanne entspricht, die das Land dem Mana der Anderswelt ausgesetzt war, höchstens jedoch etwas mehr als 300 Jahre.

## Die Tore

Die acht von der Bruderschaft vor langer Zeit aufgestellten Tore sehen aus wie gewöhnliche Menhire, wie sie die Bruderschaft auch für viele andere Zwecke einsetzte. Sie sind etwa drei Meter hoch und anderthalb bis zwei Meter dick und stehen normalerweise aufrecht. Wenn sie aktiv sind, ist ihre ganze Oberfläche mit Ausnahme der Standfläche unten und einer etwa einen halben Schritt hohen „Kappe“ oben nicht fest, sondern das Tor selbst, das heißt, wer es berührt, greift hindurch, obwohl der Menhir dabei vollkommen normal aussieht. Wer das Tor durchschreitet, kommt in der Anderswelt heraus, wo dort natürlich kein Stein steht, sondern wo lediglich die Luft etwas flimmert. Der das Tor Durchschreitende wird dabei um 180° gedreht.

Die Steine sind ganz einfach als Gates nach GURPS Magic verzaubert. Ihre Macht ist dabei 20, und ihre Öffnungsbedingungen sind: Wenn das Mananiveau vorher null war, aber jetzt ansteigt (das Tor also als magischer Gegenstand aktiv wird), öffnet es sich. Wenn es mit dem Zauber „Control Gate“ geschlossen wird, bleibt es verschlossen, bis die erste Bedingung eintritt oder jemand es mit Control Gate wieder öffnet.

Einige wenige Weise wissen um neun weitere Tore, die die Bruderschaft vor so langer Zeit an verschiedenen Orten der Welt aufgestellt hat und von deren genauem Verbleib nur kryptische Beschreibungen erzählen. Von diesen wurde das „auf dem Berg der Götter im Lande Achawa“ gelegene Tor bereits aus unbekanntem Grund zerstört, nachdem unbekannte Zauberer es auf dem Berg Olymp im Kaiserreich von Byzanz lokalisiert hatten. Die anderen acht Tore befinden sich angeblich „im Schwarzen Land am Fluss Iteru,

zwischen den Pranken des Löwen“, „oben am Fluss Ikeru, jenseits der Länder des Gottes Audhere“, „im Lande Sseb'ah östlich des Blutmeeres“, „in der Ersten Stadt, zwischen den Zwei Flüssen“, „weiter oben zwischen den Zwei Flüssen“, „im Land Hond, jenseits des Ostens“, „im Land der Drachen, östlich der großen Wüste im Osten“ sowie „im Land, in dem die Götter Blut trinken, jenseits aller Ozeane“.

Es ist aber nicht auszuschließen, dass es darüber hinaus noch weitere ungeöffnete und vergessene Tore gibt.

## **Abweichende Zauberregeln**

Abweichend von den Regeln in GURPS Magic 3<sup>rd</sup> edition, 1<sup>st</sup> printing (für GURPS 4<sup>th</sup> edition) gelten seit dem Großen Manabeben von 1304 folgende Besonderheiten der Zauberei von Porta Nefastia.

### ***Erschaffens- und Veredelungszauber***

Jegliche Zauber, die etwas dauerhaft erschaffen oder veredeln, haben stattdessen eine bestimmte Wirkungsdauer (meist eine Stunde) und müssen aufrechterhalten werden. Erschaffene oder veredelte Materialien, die während der Wirkungsdauer von einem lebenden Wesen aufgenommen werden (wie z.B. Wasser oder Nahrung) verhalten sich wie gewöhnliche permanente Materialien. Will man etwas tatsächlich dauerhaft erschaffen oder veredeln, so ist dies möglich, jedoch sind die Verzauberungsregeln anzuwenden und es ist ein Verzauberungskostenmodifikator anzuwenden, üblicherweise x100.

Die folgenden Zauber haben folglich andere, hier angegebene Wirkungsdauern und Verzauberungskostenmodifikatoren (die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, weitere Zauber können nötigenfalls noch ergänzt werden):

### **Create Earth**

Wirkungsdauer 1 Stunde, halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das Erschaffen permanenter Erde: x100

### **Earth To Stone**

Wirkungsdauer 1 Stunde, halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das permanente Verwandeln von Erde zu Stein oder Stein zu Metall: x100

### **Essential Earth**

Wirkungsdauer 1 Stunde, halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das Erschaffen permanenter essentieller Erde: x5000 (dies macht Orichalcum, welches im Diesseits als Orikum und in der Anderswelt unter verschiedenen Namen bekannt ist, und Adamantium etwa 30 mal so teuer wie

gewöhnlichere Materialien, was der Beschreibung dieser Materialien in GURPS Fantasy 4<sup>th</sup> Edition entspricht.)

### **Create Elemental**

Wirkungsdauer 1 Stunde, halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das Erschaffen eines permanenten Elementars: x100. Sollte der Elementar sich während der Wirkungsdauer fortpflanzen, sind die Nachkommen in jedem Fall permanent.

### **Copy**

Dieser Zauber ist bisher nicht erforscht. Sollte er jedoch erforscht werden, würden folgende Korrekturdaten gelten: Wirkungsdauer 1 Stunde, halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das Erschaffen einer permanenten Kopie: x100

### **Create Water**

Wirkungsdauer 1 Stunde, halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das Erschaffen permanenten Wassers: x100

### **Create Ice**

Wirkungsdauer 1 Stunde, halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das Erschaffen permanentem Eis: x100

### **Create Food**

Wirkungsdauer 1 Stunde, halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das Erschaffen permanenter Nahrung: x100

### **Create Air**

Wirkungsdauer 1 Stunde, halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das Erschaffen permanenter Luft: x100

### **Essential Wood**

Wirkungsdauer 1 Stunde, halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das permanente Veredeln von Holz zu essentielltem Holz: x100

### **Zombie**

Wirkungsdauer 12 Stunden oder bis zum nächsten Sonnenaufgang (was immer kürzer ist), halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das Erschaffen permanenter

Zombies: x25

### **Mass Zombie**

Wirkungsdauer 12 Stunden oder bis zum nächsten Sonnenaufgang (was immer kürzer ist), halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Verzauberungskostenmodifikator für das Erschaffen permanenter Zombiehorden: x25

### **Timeout**

Wirkungsdauer 10 Stunden, halbe Kosten zum Aufrechterhalten. Aufgrund der von diesem Zauber erzeugten Manaverwirbelung ist es unmöglich, in einer Timeout-Zone Verzauberungen zu wirken oder neue Zauber zu erforschen. Das Mananiveau in der Timeoutzone ist normalerweise um eine Stufe niedriger als in der umgebenden „Normalzeit“, es sei denn, die Zone befindet sich auf einer Manaquelle (wie einem natürlichen Vulkan der Anderswelt).

### **Andere Zauber**

#### **Enlarge**

Der Zauber „Enlarge“ kann nur eine SM-Veränderung von maximal der Höhe der Magiebegabung des Zaubernden bewirken. Ein Magiebegabung-4-Zauberer kann also einen Menschen auf SM+4 vergrößern oder einen Zwerg auf SM+3.

#### **Zeitreisezauber**

Die Zauber „Timeport“, „Timport Other“ und Gate mit Timeport-Komponente haben einen entscheidenden Nachteil: Sie funktionieren nur in eine Richtung: Nach vorne. Man kann damit in die Zukunft reisen (sofern während der ganzen Zeit bis dahin Mana am Zauberort existiert), doch nicht in die Vergangenheit.

#### **Heilzauber**

Bei denjenigen Heilzubern, die dauerhafte Leiden beheben können, wie amputierte oder verkrüppelte Gliedmaßen und ähnliches, gilt, dass, wenn der Patient die Verletzung schon vor langer Zeit erlitten hat, er gewöhnlich eine gewisse Essenz aufbringen muss, um die Heilung zu ermöglichen. (Mit anderen Worten, wer Charakterpunkte dafür erhalten hat, dass er verkrüppelt ist, muss zunächst diese CP wieder aufbringen). Kann oder will er dies nicht, gilt der Zauber unabhängig vom Würfelwurf als gescheitert.

#### **Wissenszauber**

Im Diesseits können solche Zauber, die Wissen aus der Vergangenheit offenbaren, nicht weiter zurück blicken als bis Weihnachten 1299. Ohne Mana, welches die Informationen auf subtile Weise erhält, sind alle älteren Informationen unwiederbringlich verloren.

Weissagung (Divination) neigt außerdem gelegentlich dazu, auch auf einfache Ja-Nein-Fragen sehr schwammige Antworten zu geben, besonders, wenn diese von kosmischer Bedeutung sind. So hat beispielsweise noch kein Weissager eine zufriedenstellende Antwort über das Schicksal der Toten Götter erhalten oder darüber, ob es den Christengott tatsächlich gibt.

## Flüche

Flüche, die eine permanente Schädigung zur Folge haben (wie etwa Strike Barren), sind nach einem Aufenthalt des Opfers in einer Nullmanazone nicht mehr durch Remove Curse oder ähnliches aufhebbar, sondern nur noch durch echte Heilung, sofern Heilung dem Fluch angemessen ist – andernfalls werden sie so unumkehrbar.

## Neue Zauber

Die folgenden Zauber gibt es in der Welt von Porta Nefastia zusätzlich zu den genannten aus GURPS Magic:

### Create Demon

Erschafft einen Dämon, wobei jegliche Fähigkeiten zulässig sind. Der neue Dämon muss die Eigenschaften des Dämonen-Templates besitzen und darf nicht *Slave Mentality* oder *Reprogrammable* haben. Der neue Dämon kann mit einem *Quick Contest* zwischen der Zauberfertigkeit mit *Create Demon* und dem Willen des neuen Dämons kontrolliert werden, um ihm einen einzelnen Befehl zu erteilen. Nach Ausführung dieses Befehls ist der Dämon frei zu tun, was er will.

- Kosten: 1 pro 5 Charakterpunkte des Dämons. Keine Obergrenze.
- Wirkungsdauer: 12 Stunden. Sollte sich der Dämon bis dahin fortpflanzen, ist der Nachkomme automatisch permanent. Die Dauer einer Schwangerschaft eines weiblichen Dämonen ist vollkommen zufällig. Manche tragen durchaus binnen zwölf Stunden aus.
- Zeit zu zaubern: So viele Sekunden wie der Dämon Charakterpunkte hat.
- Voraussetzungen: Magery 2 und *Summon Demon*.
- Gegenstand: Ein Dämon kann für 100fache Kosten permanent erschaffen werden. Sonstige Regeln bleiben gleich.
- Verbreitung: Dieser Zauber wurde ursprünglich von den Dämonen selbst entwickelt und ist außer ihnen noch einigen Nekromanten aus der ehemaligen Gefolgschaft des Gurgur bekannt. Seit dem Großen Manabeiben ist seine Wirkungsdauer beschränkt.

## **Machtrituale**

Machtrituale sind eine gänzlich andere Form der Magie, die, wie der Name schon sagt, auf der Ausführung langwieriger Rituale beruht. Die Kenntnis dieser Kunst ist extrem selten, und die allermeisten Kundigen kennen nur Bruchstücke der ganzen Wahrheit. Oft verwenden unterschiedliche Traditionen diese Form der Magie sehr verschieden und unter den abenteuerlichsten Annahmen darüber, welche Rituale und Ritualkomponenten jeweils erforderlich sind. Die Kenntnis der Machtritualmagie ist ein streng gehütetes Geheimnis, dass die Toten Götter nur ihren höchsten Dienern zuteil werden ließen.

Regeltechnisch sind Machtrituale eine Spezialanwendung der Fertigkeit „Ritual Magic“, die wie die Magie aus Kapitel 5 von *GURPS Thaumatology* funktioniert (für Details siehe dort). Einziger Unterschied ist, dass zusätzliche Zeit unmittelbar während eines Rituals aufgebracht werden kann (doppelte Zauberzeit bringt jeweils +1). Unterbrechungen sind möglich, solange der das Ritual Wirkende zwischendurch nichts anderes zaubert und nicht mehr als ein Tag verstreicht. Auch diese Magieform basiert auf dem Vorhandensein von Mana, jedoch hat ein niedriges Mananiveau keine negativen Auswirkungen, so lange überhaupt Mana vorhanden ist. Magiebegabung hat keinerlei Einfluss auf Machtrituale, als Basis für die beteiligten Fertigkeiten zählt einzig und allein IQ, und weitere die Rituale beeinflussende Vorteile sind nicht bekannt. Das bedeutet natürlich auch, dass jeder Mensch diese Rituale anwenden kann, wenn er über die nötigen Fertigkeiten verfügt.

Für das Opfern eines intelligenten Lebewesens wie eines Menschen erhält ein Ritualzaubernder in dieser Spielwelt +5 auf sein Ritual. Opfert man einen Menschen mit einem übernatürlichen Vorteil (wie Magiebegabung), erhält man stattdessen +6, opfert man gar einen ausgewachsenen Drachen, erhält man +7. Dämonen oder Elementargeister zu opfern hat keinerlei Einfluss auf das Ritual.

## **Der Pfad des Aufstiegs**

Die noch bekannteste Anwendung dieser Magieform (sofern man angesichts der Seltenheit von „bekannt“ reden kann) ist der „Pfad des Aufstiegs“, eine Gruppe von Ritualen, die es erlauben, den eigenen Körper und Geist so zu verändern, dass man neue Vorteile erwerben kann – normalerweise zeitlich begrenzt. Investiert man jedoch vor Beginn des Rituals „Essenz“ (Charakterpunkte) in ausreichender Menge, so kann bereits eine momentane Wirkungsdauer des Rituals dazu führen, dass der Vorteil dauerhaft erworben wird. Leider führt in einem solchen Fall jedoch ein *kritischer Fehler* beim Ritual zum permanenten Verlust der eingesetzten Essenz.

Es ist möglich, eigene Rituale zu entwickeln, wenn ein (mit dem Aura-Zauber oder auf vergleichbare Weise) ausreichend untersuchtes Beispiel für den fraglichen Vorteil bereits vorliegt. Das Entwickeln des Rituals ist dabei ein kaum Zeit beanspruchender Vorgang, jedoch muss zunächst ein Wurf auf Machtrituale mit dem gleichen Abzug



gelingen, den auch das Ritual hätte. Sollte ein „Beispielvorteilsbesitzer“ jedoch auch übernatürliche oder besonders markante Nachteile haben, so werden diese bei einer Entwicklung eines neuen Rituals mit in das Ritual aufgenommen.

Die Abzüge ermitteln sich aus den Essenzkosten und einem Multiplikator für die Widernatürlichkeit des betreffenden Vorteils, der zwischen 0,1 bei „gewöhnlichen“ Vorteilen wie weltlichen Fertigkeitentalenten und 1,5 bei ausgesprochen exotischen Vorteilen liegt. Das Produkt aus CP und Multiplikator wird abgerundet, um den Abzug auf das Ritual zu ermitteln.

Mittels Machtritualen erworbene Fähigkeiten werden an nach dem Ritual gezeugte Kinder auf kompliziertem, rezessivem Wege vererbt: Es gibt keinerlei Garantie, dass die Kinder zweier mit einem Vorteil ausgestatteter Menschen ebenfalls diesen Vorteil haben. Tatsächlich ist es sogar eher unwahrscheinlich, wenn auch immerhin möglich.

Einige Rituale sind im Folgenden aufgelistet. Viele davon sind aber nur wenigen Menschen bekannt, und selbst die, die sie kennen, haben oftmals falsche Vorstellungen davon, wie genau es ausgeführt werden muss – oft werden bestimmte, zweifellos hilfreiche Opfer für zwingend notwendig gehalten, werden zu hohe oder zu niedrige Ritualdauern verwendet und so weiter. Oft sind auch Vor- und Nachteile zu Paketen verbunden.

Die aufgelisteten Essenzkosten berücksichtigen den -10%-Modifizier für magieabhängige Vorteile. Außerhalb einer mit Mana gefluteten Zone wirken die Vorteile daher nicht, wenn es sich nicht um „natürliche“ Vorteile (wie z.B. das Talent) handelt, die diesen Modifizier nicht besitzen.

### ***Ermitteln der Essenz***

(Pfad des Aufstiegs+11 , 5 Minuten, widerstehen mit *Will*)

Mit diesem Ritual kann die verfügbare Essenz (also die Anzahl an freien Charakterpunkten) eines Zieles ermittelt werden. Das Ritual ist dermaßen einfach, dass es sehr häufig ohne Zeit-, Ort- und Symbolkomponente gewirkt wird. Wird es auf mehr als ein Ziel gewirkt, erfährt der Zaubernde den Durchschnittswert aller Betroffenen.

### ***Ergründen der Gabe***

(Pfad des Aufstiegs-4, 2 Stunden, widerstehen mit *Will*)

Dieses Ritual vermittelt dem Zaubernden die notwendigen Informationen, um eine vorhandene Gruppe übernatürlicher Vor- und Nachteile zu einem neuen Ritual zu entwickeln. Der Zaubernde kann dabei ein Paket an vorhandenen Vor- und Nachteilen von so vielen CP (positiv oder negativ) trennen, wie sein *Margin of Success* beträgt.

### ***Kraft der Zauberer***

(Pfad des Aufstiegs-2, 2 Stunden, widerstehen mit *Will*)

Mit diesem Ritual erhält das Ziel eine *Energy Reserve*: Für je 3 CP erhält man einen Punkt nur für Zauberei zugänglicher FP gemäß *GURPS Powers*. Das Ritual wird zusätzlich für jeweils volle 3 zusätzlichen FP, die im selben Ritual verliehen werden sollen, um einen Punkt erschwert.

### **Gabe der Zauberer**

(Pfad des Aufstiegs-4, 2 Stunden, widerstehen mit *Will*)

Dieses Ritual erlaubt es, die Magiebegabung zu erhöhen. Jede Stufe Erhöhung über das erste hinaus im selben Ritual erzwingt einen Abzug von 2. Magiebegabung der Stufe 0 kostet 5 CP und ist etwas einfacher zu erlangen (-2), Magiebegabung 1 oder mehr kostet 10 CP.

### **Ewige Jugend**

(Pfad des Aufstiegs-6, 2 Stunden, widerstehen mit *Will*)

Dieses Ritual stoppt das Altern des Zieles. Permanenz kostet 14 CP.

### **Askese**

(Pfad des Aufstiegs-10, 2 Stunden, widerstehen mit *Will*)

Dieses Ritual befreit das Ziel von der Notwendigkeit, zu essen oder zu trinken. Permanenz kostet 8 CP.

### **Schlaffreiheit**

(Pfad des Aufstiegs-12, 2 Stunden, widerstehen mit *Will*)

Befreit das Ziel von der Notwendigkeit, zu schlafen. 18 CP.

### **Geringeres Talent**

(Pfad des Aufstiegs-0, 2 Stunden, widerstehen mit *Will*)

Diese Gruppe von Ritualen verleiht dem Ziel eine Stufe eines Talent mit bis zu 6 Fertigkeiten, bis maximal 4 Stufen, wobei jede Stufe nach der Ersten in ein und demselben Ritual einen kumulativen Abzug von -1 auf das Ritual bedeutet.

### **Zweites Gesicht**

(Pfad des Aufstiegs-6, 2 Stunden, widerstehen mit *Will*)

Verleiht die Fähigkeit, in die Zukunft zu sehen, wie mittels des Vorteils *Precognition*. Das Ziel erhält außerdem den Nachteil *Phantom Voices(Disturbing)*. Permanenz dieses Paketes kostet 14 CP.

### **Wandelnde Quelle der Kraft**

(Pfad des Aufstiegs-30, 2 Stunden, widerstehen mit *Will*)

Dieses Ritual verleiht dem Ziel den Vorteil *Mana Enhancer*. Die Permanenz kostet hierbei 50 CP.

### ***Weihe zum Halbgott***

(Pfad des Aufstiegs-18, 2 Stunden, widerstehen mit *Will*)

Mit diesem Ritual erlangt das Ziel den Vorteil *Unkillable 1*.  
Permanenz kostet 45 CP.

### ***Weihe zum Gott***

(Pfad des Aufstiegs-54, 2 Stunden, widerstehen mit *Will*)

Mit diesem Ritual erlangt das Ziel den Vorteil *Unkillable 3*.  
Essenzkosten: 135 CP. *Unkillable 1* und 2, falls beim Ziel vorhanden,  
können aber sowohl auf die Essenz wie auch auf den Ritualabzug  
angerechnet werden.

### ***Zauber Macht der Danai***

Hierbei handelt es sich um den Vorteil *Modular Ability* in der Version  
*Cosmic Powers* und dem *any physical ability Enhancement* mit -10%  
*Magic*-Powermodifier, -20% *Certain Advantages only, Preparation*  
*required 1 minute -20%*, für 15 CP pro Punkt. Hinzu kommt der *Perk*  
"Kann Danai-Magie erlernen", für 1 CP.

Dieser *Perk* ist bei den „Elben“-Zauberern mindestens angeboren, erst  
dann können Stufen von *Modular Abilities* wie oben kann durch  
Investition weiterer CP verbessert werden. Fast alle Danai-Zauberer  
haben bereits bei ihrer Geburt nicht nur den *Perk*, sondern auch eine  
oder mehrere Stufen der *Modular Abilities*.

Die folgenden Vorteile können **nicht** von Danai-Zauberern erzeugt  
werden:

- Jegliche extrinsischen Vorteile (also Dinge wie *Reputation*,  
Geld und dergleichen)
- *Blessed*
- *Destiny*
- *Digital Mind*
- *Gadgeteer*
- *Gizmos*
- *Illuminated*
- *Jumper*
- *Luck*
- *Magery*
- *Magic Resistance*
- *Mana Damper*
- *Mana Enhancer*
- *Psi Static*

- *Racial Memory*
- *Rapier Wit*
- *Serendipity*
- *Snatcher*
- *Static*
- *Talent*
- *True Faith*
- *Wild Talent*

Die Zauberdauer für das „Aktivieren“ einer Fähigkeit ist eine Minute oder die Zeit, die der Spieler am Tisch braucht, seine neue Kraft auszurechnen. Es empfiehlt sich daher, verschiedene „Standardfähigkeiten“ bereits ausgerechnet bereitzulegen, um den Spielfluss nicht unnötig zu verlangsamen. Der Charakter braucht zum Erfinden neuer Effekte aber selten sehr lange.

Auch für diese Spielart der Magie gilt jedoch seit dem Großen Manabeiben, dass so ohne weiteres nichts permanent erschaffen oder veredelt werden kann. „Verzauberungen“ nach Art der gewöhnlichen Zauberei kennen die Elben nicht, allerdings zaubern manche Elbenzauberer mittels eines Fokus, um sich besser konzentrieren zu können - dies entspricht der Verwendung der „Gadget Limitations“ für einen gegebenen Vorteil (nicht für die Modular Abilities selbst), wobei ein Zauberer seine frei definierte Fähigkeit verliert, solange sein für diese verwendeter Fokus abhanden gekommen ist – der Zauberer muss darüber hinaus in einem solchen Fall den Gegenstand (oder das Meiste seiner Überreste) zurückerlangen, bevor er neue Zuteilungen vornehmen kann. Was die Elben aber an gewöhnlichen magischen Gegenständen besitzen, haben sie von anderen Völkern erhandelt.

### ***Arachmeisterschaft***

Grundwert: Intimidate(=Einschüchtern)-3. Mit dieser Technique kann man einen oder mehrere Arach zu seinen loyalen Diener machen, sofern man in der Lage ist, zu den Arach in einer ihnen bekannte Sprache zu sprechen und sie dabei glaubhaft zu bedrohen. Die Arach werden bei einem erfolgreichen Wurf nach einer Stunde kontinuierlicher Anwendung dieser Fertigkeit zu gehorsamen Dienern des neuen Meisters. Ihnen ist es unmöglich, sich dagegen zu wehren.

### ***Ank-Agu***

„Ank-Agu“ oder „Totmetall“ ist eine extrem schwierig herzustellende Legierung aus sehr seltenen Metallen, die in der Lage ist, das Mana in ihrer Umgebung vorübergehend völlig zu lähmen. Das Wort „Ank-Agu“ stammt aus der gurgurischen Sprache, und die genaue Zusammensetzung und Herstellungsweise der Legierung ist auch nur einigen wenigen Weisen unter den ehemaligen Dienern Gurgurs bekannt - viele davon werden sich jedoch hüten, solches Material

herzustellen oder auch nur anzufassen. Da es extrem selten ist, findet man es gelegentlich als Pfeilspitzen besonderer Pfeile oder als Speerspitzen.

Totmetall wirkt durch Berührung - was ein Stück Totmetall berührt, wird im Verhältnis 1 : 5.000 in seinem Mananiveau um drei volle Stufen reduziert. Das bedeutet, dass eine Mark Ank-Agu fünftausend Mark Material auf Mananiveau minus drei bringt, oder zehntausend Mark auf Mananiveau minus zwei oder fünfzehntausend Mark auf Mananiveau minus eins. Dabei zählt zuerst dasjenige Objekt (oder diejenigen Objekte), das in sich abgeschlossen ist und das Totmetall direkt berührt - sollte dann vom fünftausendfachen des Gewichts des Stückes Totmetall noch etwas übrig sein, wird entlang der Gegenstände fortgefahren, die ihrerseits diese Objekte berühren. Der Kontakt mit Gas ist von diesem Effekt nur so lange ausgenommen, wie etwas festes oder flüssiges das Totmetall berührt.

Neben dieser primären Wirkung hat Totmetall aber auch eine Wirkung auf Lebewesen: Wer damit längere Zeit, mindestens einige Monate, manchmal auch ein bis zwei Jahre, ständig im Kontakt bleibt, muss mit Auflösungserscheinungen seiner Knochen, körperlichen Verwachsungen und später auch Vergiftungserscheinungen rechnen – und schließlich, Jahre später, mit einem qualvollen Tod. Wer einmal ausreichend vergiftet wurde, um erste Wirkungen zu verspüren, sollte für den Rest seines Lebens von Totmetall fern bleiben.

Ank-Agu ist eine alchemistisch hergestellte Substanz – jede Anwendung des Rezeptes erzeugt eine „Portion“ von etwas weniger als zehn Gramm. 400 Silberpfennige für die Zutaten, dazu ein stark variierender Preis für die Arbeit des Alchimisten. Der Prozess dauert 28 Tage und ist mit einem gelungenen Wurf auf Alchemie-8 erfolgreich durchzuführen. Frisch hergestelltes Ank-Agu bleibt für etwa fünf Jahre in hohem, zehn Jahre in normalem und fünfzehn Jahre in niedrigem Mana wirksam – danach hat es sich mit Mana vollgesogen und verliert seine antimagische Wirkung schlagartig. Die Giftigkeit bleibt davon jedoch unbeeinflusst.

### ***Mana-Apathie***

In der Anderswelt ist seit Jahrtausenden ein Phänomen bekannt, das als „Mana-Apathie“ bezeichnet wird. Es handelt sich um eine auf magischem Weg ansteckende, aber weitgehend harmlose chronische Erkrankung, an der die allermeisten Zauberer und viele andere Menschen, die schon einmal wissentlich oder unwissentlich unter den Einfluss eines Zaubers gerieten, leiden: Von Zeit zu Zeit, oft mit Abständen von Monaten oder Jahren, versetzt diese Krankheit den Patienten in einen Zustand der geistigen Abwesenheit. Der Patient zeigt dann für die Dauer des Anfalls keinerlei Eigeninitiative und tut lediglich, was man ihm sagt. Solche Anfälle dauern üblicherweise nicht lange, und bisher ist kein einziger Fall bekannt, in dem ein unter einem manaapathischen Anfall Leidender an den Folgen seiner Erkrankung direkt oder indirekt verstorben wäre (gerade in kritischen Situationen enden die Anfälle meist spontan). Dennoch ist dieser Zustand generell höchst unerfreulich, und viele Zauberer der

Anderswelt haben im Laufe der Jahrtausende erfolglos versucht, ein Heilmittel zu finden.

# Charaktere

In der Welt von Porta Nefastia sind sehr vielfältige Charaktere anzutreffen; die Schilderungen der vorangegangenen Kapitel haben vielleicht die eine oder andere Inspiration liefern können. Wer einen Charakter für Porta Nefastia erschafft, muss aber das eine oder andere bedenken.

## Allgemeines

Jeder Charakter muss selbstredend in die Welt passen - seine Lebensgeschichte muss also die Ereignisse der vergangenen Jahre widerspiegeln. Es ist beispielsweise unmöglich, einen christlichen Zauberer von 83 Jahren zu spielen, dessen Zauberkenntnisse 10 Jahre des Lernens erfordert hätten – einfach, weil kein geborener Christ so lange Gelegenheit dazu gehabt haben kann.

Regeltechnisch gelten darüber hinaus die folgenden Annahmen:

### *Attribute*

Für Attribute gilt, dass die Verteilung von Werten eines gegebenen Attributes in der Bevölkerung sich in etwa entlang dieser Richtlinien bewegt:

- 5% der Menschen haben einen Wert von 8 oder weniger.
- 15% haben einen Wert von 9.
- 50% aller Menschen haben genau den Wert 10.
- 15% haben einen Wert von 11.
- 10% haben den Wert 12.
- 4% haben einen Wert von 13.
- 1% haben einen Wert von 14 oder (sehr selten) höher.

### *Lesen und Schreiben*

Lesen und Schreiben ist in Porta Nefastia eine Kunst, die man auf ungewöhnlichem Wege erlernt haben muss. Aus diesem Grund gilt die Regel für kostenlose Muttersprache nur für das gesprochene Wort, Lesen und Schreiben muss extra gelernt und mit CP bezahlt werden.

### *Lernen von Fertigkeiten und Zaubern*

Für das Lernen von Fertigkeiten und Zaubern gilt, dass jeweils der erste CP in einer neuen Fertigkeit, einer neuen Sprache oder einem neuen Zauber sowohl mit CP als auch mit der entsprechenden Anzahl von Stunden Lernzeit gelernt werden muss. Weitere CP jedoch können frei vergeben werden, ohne auf die Lernzeit zu achten.

## **Magiebegabung**

Magiebegabung ist grundsätzlich angeboren und kann auf gewöhnlichem Wege nicht über den angeborenen Wert hinaus gesteigert werden. Angeborene Magiebegabung findet sich in weniger als 1% der menschlichen Bevölkerung beider Welten. Von diesen haben wiederum 90% (also 0,9% der Gesamtbevölkerung) Magiebegabung 0, und nur 10% (0,1% der Gesamtbevölkerung) Magiebegabung 1 oder höher. Von denen, die Magiebegabung 1 oder mehr haben, sind wiederum etwas mehr als 90% (0,09% der Gesamtbevölkerung) genau mit Magiebegabung 1 begabt, und 10% (0,01% der Gesamtbevölkerung) haben Magiebegabung 2 oder höher. Für Magiebegabung 3 gilt das Gleiche, und so weiter. Das bedeutet, M3-Zauberer sind so selten, dass nur ein Mensch von 100.000 solch eine Begabung besitzt. Die deutschen Fürstentümer haben etwa 10 bis 15 Millionen Einwohner, das heißt, dass im gesamten ehemaligen Reichsgebiet (bzw. dem deutschsprachigen Teil davon) nicht mehr als 100 bis 150 solcher hochbegabter Zauberer existieren - allerdings ist diese Zahl aufgrund der Entwicklungen der letzten Jahre weiter gesunken.

## **Magische Vorteile**

Sonstige Vorteile sind unter Menschen durchaus bekannt, allerdings gelten in etwa die gleichen Verteilungszahlen wie für Magiebegabung des gleichen Punktwertes: Magische Vorteile mit mehr als 25 CP Wert sind also beispielsweise eben so selten wie Magiebegabung 3. Es darf nicht vergessen werden, dass alle von Mana abhängigen Vorteile einen Rabatt von 10% erhalten, da sie mittels Magie gehemmt werden können.

## **Zaubern**

Seit dem Großen Manabeben von 1304 wird in der Welt von Porta Nefastia mit den Regeln für Alternate Magical Rituals (Seite 9 in GURPS Magic) gezaubert. Diese ersetzen die Regeln, die die erforderlichen Rituale abhängig vom Fertigkeitswert festlegen.

## **Einschränkungen**

Es werden keinerlei extrinsische Eigenschaften benutzt - kein Wealth, kein Enemy, keine Dependents, Contacts, Reputations oder was auch immer. Stattdessen definiert jeder Spieler eines neuen Charakters frei, wie sein Charakter in der Gesellschaft dasteht. Ob hochadelige Multimillionärin mit drei Wagenladungen voller Edelsteine im Gepäck oder leibeigener armer Schlucker, das ist ganz allein die Entscheidung des Spielers - allerdings gibt es keine Garantie, dass so etwas dann länger als eine halbe Spielsitzung so bleibt. Und natürlich sollte die Geschichte eines Charakters auch irgendwie Sinn ergeben.

Die folgenden Vorteile können von Spielercharakteren nicht gewählt werden:

- Jegliche extrinsischen Vorteile



- *Blessed*
- *Destiny*
- *Digital Mind*
- *Gadgeteer*
- *Gizmos*
- *Illuminated*
- *Jumper*
- *Rapier Wit*
- *Serendipity*
- *Snatcher*
- *True Faith*
- *Wild Talent*

## **Fertigkeitentips für Spielercharaktere**

Die folgenden Listen sind keine Pflichtauswahl - sie sollen lediglich als Inspiration, Entscheidungshilfe und zur Orientierung dienen. Wer Anderes spielen will oder Gleiches, aber mit völlig anderen Werten, der tue das!

Der Zauber „Recover Energy“ ist zwar erforscht, jedoch außerhalb der Steinkreisburg bei Cassel kaum jemandem bekannt, da er in der Anderswelt vor dem Großen Manabeben nicht gebraucht wurde. Er fehlt daher in allen diesen Vorschlägen, obwohl er zweifellos für die meisten Zauberer Sinn ergäbe.

### ***Ritter***

Dies sind die Vertreter der Kriegerkaste des Diesseits, deren Kampfweise vom Pferderücken aus besonders nach dem Großen Manabeben wieder sehr gefragt ist.

#### **Attribute:**

ST:+1 (+10 CP)

DX:+1 (+20 CP)

HT:+1 (+10 CP)

#### **Fertigkeiten:**

Axe/Mace, Broadsword, Riding, Shield, Lance, Armbrust, Savoir-Faire (Etikette), Heraldry (Heraldik), Brawling (Prügeln), Turnierspiele (Regelkenntnis!), Dance (Tanzen), Falconry (Falknerei).

### ***Soldat***

Die meisten Krieger beider Welten sind einfache Männer ohne viele Besonderheiten.

**Attribute:**

ST:+1 (+10 CP)

**Fertigkeiten:**

mehrere Nahkampfwaffen, Schild, Armbrust oder Bogen, Soldier (Soldat), Hiking (Wandern), Running (Rennen).

**Bauer**

Bauern machen über 90% der Bevölkerung beider Welten aus. Ohne sie müssten alle anderen hungern. Bei Bauern der Anderswelt muss natürlich TL 3 durch TL 1 ersetzt werden.

**Fertigkeiten:**

Farming (Bauer) / TL3, First Aid (Erste Hilfe) / TL3, Teamster (Gespann lenken).

**Alchemist**

Reine, nicht zur Zauberei begabte Alchemisten sind selten, jedoch gibt es sie durchaus an manchen Orten.

**Attribute:**

IQ:+2 (+40 CP)

**Fertigkeiten:**

Chemie/TL3, Alchemie

**Zauberhandwerker**

Diese waren vor dem Großen Manabebeben fast immer zugleich Diener oder Mönche von eher bürgerlicher oder bäuerlicher Herkunft. Viele sind es geblieben.

**Attribute:**

IQ:+1 (+20 CP)

**Vorteile:**

Magiebegabung 0 (5 CP)

**Zauber und Fertigkeiten:**

Zusätzlich zu den passenden Handwerksberufen folgende Zauber

- *Erdzauberer*: Seek Earth, Shape Earth, Earth Vision, Seek Pass, Walk Through Earth.
- *Feuerwehrrer*: Ignite Fire, Extinguish Fire, Create Fire, Fireproof, Resist Fire, Shape Fire, Slow Fire.
- *Zauberkoch*: Ignite Fire, Create Fire, Seek Food, Test Food, Cook, Create Food.
- *Zauberarzt*: Sense Life, Body-Reading, Itch, Spasm, Stop Spasm.

- *Dorfzauberer*: Seek Plant, Identify Plant, Heal Plant, Bless Plants, Sense Foes, Sense Emotion, Persuasion, Beast-Soother, Beast Summoning, Beast Speech.
- *Zauberwache*: Keen Vision, Night Vision, Dark Vision, See Invisible, Hawk Vision.

### **Christlicher Zauberkleriker**

Dies ist ein von Geburt an christlicher Priester oder Mönch mit geringem zauberischen Talent, der von den Danielitern in Zauberei ausgebildet wurde, um als Augen und Ohren des Ordens zu dienen. Höher begabte Kleriker wurden meist zusätzlich mit einem der anderen Pakete ausgebildet.

#### **Attribute:**

IQ:+1 (20 CP)

#### **Vorteile:**

Magiebegabung 0 (+5 CP)

#### **Fertigkeiten und Zauber:**

Die Fertigkeiten Literature (klassisch: Virgil, Cicero, Cäsar etc.), Philosophy (klassisch: Plato, Aristoteles, etc.), Public Speaking, Religious Ritual, Theologie, Latein (Akzent, Lesen 3), Griechisch (Akzent, Lesen 3), Apetorisch (gebrochen), dazu die Zauber: Sense Foes, Sense Emotion, Persuasion, Truthsayer, Dream Viewing, Dream Sending, Mind-Reading.

### **Kampfzauberer**

Die Kampfzauberer der Anderswelt waren dort lange Zeit das, was im Diesseits die Ritter waren: Eine einflussreiche Kriegerkaste. Seit dem Großen Manabebeben hat ihre Bedeutung deutlich nachgelassen, und sie stehen oft im Dienste weltlicher Fürsten. So mancher lernt seitdem, wie ein Ritter zu kämpfen, um seinen alten Status zurück zu erlangen.

#### **Attribute:**

IQ:+1 (+20 CP)

DX+1 (+20 CP)

#### **Vorteile:**

Magiebegabung 1 (+15 CP)

#### **Fertigkeiten und Zauber:**

Ausbildung wie Soldat mit Nahkampfwaffe Kampfstab und Speer, dazu die Fertigkeiten Pilot (Contra grav/Fliegender Teppich) und Innate Attack (Beam) und die Zauber Apportation, Missile Shield, Levitation, Lend Energy, Lend Vitality, Minor Healing, Purify Air, Create Air, Stench, Shape Air, Body of Air, Lightning, Shocking Touch, Counterspell, Dispel Magic.

## **Seher**

Seher sind wichtige und nützliche Zauberer, auf die kaum ein Fürst verzichten will. Manche von ihnen haben auf diese Weise großen Einfluss und auch Reichtum angehäuft.

### **Attribute:**

IQ:+2 (+40 CP)

### **Vorteile:**

Magiebegabung 1 (15 CP)

### **Fertigkeiten und Zauber:**

Seek Fire, Seek Air, Seek Earth, Seek Water, Detect Magic, Aura, Sense Mana, Seek Magic, Identify Spell, Analyze Magic, Seeker, Trace, History, Ancient History, Divination(Augury).

## **Heiler/Zaubermedicus**

### **Attribute:**

IQ:+2 (40 CP)

### **Vorteile:**

Magiebegabung 1 (15 CP)

### **Fertigkeiten und Zauber:**

Die Fertigkeiten eines gewöhnlichen Arztes, dazu die Zauber: Lend Energy, Lend Vitality, Minor Healing, Major Healing, Restoration, Keen Vision, Restore Sight, Relieve Sickness, Cure Disease, Remove Contagion, Neutralize Posion, Foolishness, Daze, Sleep, Suspended Animation, Keen Hearing, Restore Hearing.

## **Wunderheiler**

### **Attribute:**

IQ:+2 (+40 CP)

### **Vorteile:**

Magiebegabung 2 (25 CP)

Die Fertigkeiten eines gewöhnlichen Arztes, dazu die Zauber: Lend Energy, Lend Vitality, Minor Healing, Major Healing, Restoration, Regeneration, Foolishness, Daze, Sleep, Healing Slumber.

## **Verzauberer**

### **Attribute:**

IQ+2 (+40 CP)

### **Vorteile:**

Magiebegabung 2 (25 CP)

### **Fertigkeiten und Zauber:**

Oft wie ein Schmied, dazu die Zauber: Seek Earth, Purify Air, Seek Water, Ignite Fire, Sense Foes, Detect Magic, Identify Spell, Analyze Magic, Light, Lend Energy, Share Energy, Sense Danger, Appotation, Enchant, Powerstone, Staff; weitere Zauber je nach Lebenslauf.

### **Zauberfürst**

Diese sind natürlich individuell sehr verschieden. Manche waren hohe Diener eines Andersweltgottes, andere wurden von den Danielitern erst seit 1301 ausgebildet und sind folglich sehr jung und haben im Vergleich weniger Zauber. Allen gemein ist aber die hohe Magiebegabung, die daher sehr auf die diese erfordernden Zauber abgestimmte Ausbildung und eine gewisse Zeit, die sie bereits als Herr ihres eigenen (wahrscheinlich sehr kleinen) Reiches verbracht haben. Von solch mächtigen Zauberern gibt es in ganz Europa aber nur wenige Hundert, und vielleicht drei Dutzend im ehemaligen Heiligen Römischen Reich. Nicht alle haben es schon weit gebracht.

#### **Attribute:**

IQ:+3

#### **Vorteile:**

Magiebegabung 3

sehr, sehr selten finden sich weitere übernatürliche Vorteile wie Energy Reserve (3 CP/Punkt). Einige wenige haben auch rituelle Magie und den Pfad des Aufstiegs in irgendeiner Form erlernt.

#### **Fertigkeiten und Zauber:**

Die Fertigkeiten Alchemie, Administration, Body Sense (Körpersinn), Detect Lies (Lügen erkennen), Diplomacy (Diplomatie), Heraldry (Heraldik), Innate Attack (Zauber werfen; Zwangsspezialisierung wählen), Leadership (Anführen), Thaumatology (Thaumatologie), eine Andersweltsprache, dazu Zauber je nach Ausbildung. Fast immer sind Zauber wie Bless, Teleport, Blink, Oath, Missile Shield, Stone Missile und Deathtouch darunter. Viele sind außerdem in Verzauberungen ausgebildet, manche kennen die höheren Heilzauber. Die meisten beherrschen zusätzlich etwas Meta-Magie.