



# SHADOWRUN

## ÄTHEROLOGIE

### IMPRESSUM

**Texte:** Adam Large

**Illustrationen:** Kat Hardy

**Layout:** Matt Heerdt

**Chefredaktion:** Jason M. Hardy

**Entwicklung:** Peter M. Andrew, Jr.

**Künstlerische Leitung:** Brent Evans, Kat Hardy

**Deutsche Chefredaktion:** Tobias Hamelmann

**Deutsche Übersetzung:** Benjamin Plaga

**Deutsches Lektorat:** Lars Schiele

**Deutsches Layout:** Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2015 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.

Besuchen Sie uns im Internet:

[www.shadowrun5.de](http://www.shadowrun5.de)

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

[www.pegasusdigital.de](http://www.pegasusdigital.de)



Pegasus Press

# JACKPOINT

## VERBINDE MIT JACKPOINT-VPN ...

- ... Identität verschleiert
- ... Verschlüsselung generiert
- ... Verbunden mit Onion-Router

>>>Login: XXXXXXXXXXXXXXXX  
>>>Passwort eingeben: XXXXXXXXXXXXXXXX  
... Biometrischer Scan bestätigt  
Verbunden mit <FEHLER: UNBEKANNTER KNOTEN>

„Eine Tür öffnet sich zwischen der wachenden und der schlafenden Welt. Tritt ein.“

## JACKPOINT-STATISTIK

Interaktionsfrequenz: -4 %  
Einträge pro Stunde: -12 %  
Heutige Content-Qualität  
(Signal:Rauschen): 4:5

## NEWS-TICKER

- Es gibt Wege, die nur wenige beschreiten, obwohl sie nach uns allen rufen, aber es hat seine Gründe, warum sie so selten betreten werden. Ich habe einen alten Partner dazu überreden können, ein paar von ihnen zu beschreiben. Wer von euch auf diesen Wegen wandeln kann, sollte dies mit Vorsicht tun.
- Glitch

## DEIN JACKPOINT

- Du hast 3 neue private Nachrichten.
- Dein interner Q-Wert beträgt 49 (um 3 Punkte gesunken).
- Du hast 18 neue Antworten auf deine JackPoint-Einträge.
- Du hast 2 neue Freundschaftsanfragen; 3 Freunde haben dich entfreundet.

## ENGSTER FREUNDESKREIS

Du bist für deine beiden engsten Kontaktstufen sichtbar. Deine vertraulichen Einträge wurden sechsmal angesehen. Zeit: 4. November 2076, 13:13

## WILLKOMMEN ZURÜCK IM JACKPOINT, CHUMMER.

Letzter Login vor 76 Stunden, 11 Minuten und 57 Sekunden.

## AKTUELLE HINWEISE

Zugegeben, ich habe förmlich darum gebettelt. Seit ich Magister zum letzten Mal getroffen habe, ist er in der Welt ein gutes Stückchen aufgestiegen – und sein Ego ist dadurch, dass er an einigen Spezialprojekten der Draco Foundation beteiligt war, auch nicht gerade geschrumpft. Ich habe einen Deal mit ihm abgeschlossen: Er bekommt Informationen, und im Gegenzug übersetzt und ordnet er sie. Ich hätte dafür natürlich auch einige Leute hier fragen können, aber dafür ist ein gewisses Fachwissen nötig, und Magister war dafür am besten geeignet. Wenn ihr glaubt, dass ich euch damit beleidigen wollte oder euch nicht schätze: Das stimmt. —Glitch

## NEUE DATEIEN

- Es gibt viele seltsame Dinge in den Schatten. Stellt euch ihnen entgegen, indem ihr stärker, schneller und seltsamer seid. [\[Das neue Kompendium\]](#)
- Alles kann gefährlich werden. Alles kann erwachen. Auch Steine. [\[Parageologie\]](#)

## TOP-NEWS

- Die Streitkräfte der Sioux-Nation wurden in Alarmbereitschaft versetzt, nachdem in der letzten Nacht ein nicht identifiziertes Flugzeug die Nordgrenze der Sioux-Nation überquert hatte. Bis jetzt gibt es dazu keinen Kommentar von offizieller Stelle, auch wenn die UCAS-Regierung die anhaltende Alarmbereitschaft als unnötige Provokation kritisierte. [\[Link\]](#)
- Kevin Jennings, ein Shiawase-Angestellter, wurde heute Morgen von Lone-Star-Beamten verhaftet, weil er versuchte, eine Feuerwaffe in direkter Nähe zu einer öffentlichen Schule zu verkaufen. Die Staatsanwaltschaft hat bis jetzt noch keinen Kommentar zu dem Vorfall abgegeben, da die Ermittlungen der US-Marshals zu dem Fall noch laufen. [\[Link\]](#)
- Nach „Old McDonald Had A Farm“ ist jetzt auch „Ring Around the Rosy“ auf der Liste verbotener Lieder des Fairview-Schulbezirks in Ohio gelandet, nachdem Rosy McDonalds Familie mit einer weiteren Diskriminierungsklage gedroht hatte. Das kleine Menschenkind war von seinen orkischen Klassenkameraden wiederholt mit diesem Lied gehänselt worden. [\[Link\]](#)

## GEPOSTET VON: MAGISTER

Als Big D die ganzen Nuyen für das Studium gefährlicher astraler Phänomene auslobte, wurde mir klar, dass ich meinen Hut in den Ring werfen wollte. Nicht, weil ich so gut war, sondern weil ich den Vorteil hatte, auf den Denver-Nexus zugreifen zu können. Ich war ziemlich zuversichtlich, dass ich die nötigen Verbindungen hatte, um jede Information zu finden, die ich brauchte. Mit den Konzernen Schritt zu halten war nicht leicht, aber ich darf sagen, dass es gut investierte Zeit war, die vier Millionen einzusammeln. Ich habe mir sogar einen wissenschaftlichen Namen für die Studie ausgedacht: Ätherologie.

- Betrüger!
- Elijah
  
- Und du behältst die Bewegungen der Atlantean Foundation nicht im Auge, um ihr zuvorzukommen?
- Winterhawk

Eins führte zum anderen, und die Draco Foundation bot mir weitere Jobs an, im Wesentlichen das Studium verschiedener rätselhafter Artefakte und Nachrichtenartikel, von denen einige aus der Zeit vor dem Erwachen stammten. Dann bot Glitch mir bei einem Informationsaustausch die Tagebücher eines gewissen Dr. Gordon an. Ich war überrascht, denn ich kannte den Namen – Dr. Gordon war ein früherer Pionier der Kartierung der Astralebenen. Ich fragte Glitch, wieso diese Arbeiten überhaupt noch existieren, da sie angeblich in dem Feuer zerstört worden waren, das den Doc getötet hatte. Nun, anscheinend war Dr. Gordon paranoid genug, eine Kopie an einem anderen Ort zu verstecken. Sie wurde erst kürzlich von Runnern entdeckt, die den Ort als Safehouse nutzten.

Die Tagebücher sind chaotisch. Viele Stellen sind kryptisch, andere Stellen bestehen nur aus dem irren Stammeln eines Wahnsinnigen. Ich bedachte Glitch mit ein paar sehr blumigen Kraftausdrücken bezüglich der Qualität der Daten, aber ich machte weiter, füllte die Lücken in den Aufzeichnungen mit meinem eigenen Wissen und von der Spiritech Corporation beschafften Referenzen – Spiritech hatte sich an einer eigenen „Kartierung“ der Metaebenen versucht. Ich bin durch das Lesen von Dr. Gordons Arbeiten noch nicht wahnsinnig geworden. Das bedeutet vermutlich, dass ich Fortschritte mache.

In der magischen Welt taucht immer wieder seltsames Zeug auf, wie zum Beispiel die Dendra-Schaubilder, die Karte des Piri Reis, die Orichalkumseiten des Gaf-Manuskripts und so weiter. Das meiste davon wurde von irgendwelchen Organisationen wie der Draco Foundation oder der Atlantean Foundation versteckt, die von der Möglichkeit mächtiger Magie und der Wiederentdeckung verloren gegangenen Wissens fasziniert sind. Die verstecken solches Zeug dann so lange vor allen anderen, bis sie herausgefunden haben, wozu es dient. Aber Dr. Gordons Theorie werden sie nicht verstecken können, sofern ich sie irgendwann verifizieren kann.

Lasst mich kurz auf ein paar Details zu sprechen kommen, die ich mittlerweile als wahr akzeptiert habe. Die thaumaturgische Mainstream-Forschung besagt, dass der Vorbeiflug des Halleyschen Kometen im Jahr 2061 für kurze Zeit einen Anstieg des Mananiveaus verursachte, was zu mehreren mit Magie in Verbindung stehenden Ereignissen führte. Dr. Gordon stellte die Theorie auf, dass dies nicht das erste Mal war,

dass so etwas passierte. 1910 flog der Halleysche Komet sogar noch näher an der Erde vorbei, und der Erde am nächsten war er 1835, als er den Planeten in einer Entfernung von weniger als 0,5 AE passierte. In diesen beiden Jahren ereignete sich außerdem ein dazu passendes Kreuz-Sonnenstreifer-Ereignis, das so nah und so hell war, dass man es bei Tag sehen konnte.

Aber zurück zu Dr. Gordon. Er nahm an, dass das Magieniveau während dieser beiden Ereignisse – auch wenn es nach heutigem Standard nicht hoch war – gerade ausreichend stark genug für etwas ausschlug, das die Leute dieser Zeit „Traumwandeln“ nannten – etwas, das wir mit planaren/astralen Reisen in Verbindung bringen können. Hier würden die meisten Magier spotten und sagen, dass das ohne viel Lernen und Vorbereitung unmöglich sei, besonders da man mit dem Wächter der Schwelle fertigwerden muss. Dr. Gordon allerdings behauptet, dass es in jenen Jahren möglich war, eine Reise zu den Metaebenen zu unternehmen: Vielleicht habe man nicht zu den elementaren Metaebenen oder der Ebene der Feen reisen können, aber zu den Metaebenen des Menschen. Dr. Gordon dachte, dass man zu dieser Metaebene sicherlich eine Brücke habe schlagen können. Und der Wächter der Schwelle? Wer weiß, vielleicht schlief er noch und wartete auf die nächste Welt.

Warum erzähle ich euch diese fantastische Geschichte? Weil ich versucht habe, einige von Dr. Gordons Ideen und Andeutungen wegzu erklären, und das nicht ganz geschafft habe. Gordon glaubte fest daran, dass Menschen zu den Metaebenen reisen können, ohne mit dem Wächter der Schwelle fertigwerden zu müssen, und zwar nicht zufällig wie etwa durch ein astrales Tor. Und selbst wenn ich seine Arbeiten außer Acht lasse, gibt es immer noch Gerüchte über verschiedene Artefakte, die nach Navigationsinstrumenten benannt sind: Sextant, Kompass, Karte und so weiter. Außerdem ist da das Offensichtliche in der Matrix, bei dem sich die Konzerne nicht die Mühe gemacht haben, es zu verstecken – das *Al Azif*. Dieses Buch ist zu fantastisch, als dass man glauben könnte, dass es wirklich existiert. Dunkelzahn vermachte dieses Buch in seinem Testament Dr. Daniel Gordon, damit er damit die Astralebenen kartieren möge. Dr. Gordons Beschreibung des Buches macht auf mich den Eindruck, dass es teilweise verbrannt ist, und er hatte Mühe, es aus dem Arabischen zu übersetzen. Die einzige andere Erwähnung dieses Buches stammt von dem Schriftsteller H. P. Lovecraft. Als er gefragt wurde, wie er auf den Namen des Buches gekommen sei, sagte er bemerkenswerterweise, der Name sei ihm in einem Traum erschienen – im Jahre 1910.

## DAS ASTRALMEER

Das Astralmeer ist riesig – manche sagen, es sei unendlich groß. Der menschliche Blick auf den Astralraum ist infantil, wie der eines Kindes, das am Strand steht und glaubt, der Ozean sei das Ende von allem. Dieser Glaube basiert auf einer irrigerweise vermuteten Dreidimensionalität der Gaiasphäre. Das Astralmeer ist die Schwelle, die man vom Astralraum her überqueren kann. Man könnte durch das Astralmeer von der Gaiasphäre zur Lunarsphäre hinübertreten, ohne mit der riesigen Leere zwischen den beiden Sphären fertigwerden zu müssen. Sofern es auf irgendeinem anderen Planeten eine hinreichend große Biosphäre gäbe, könnte man – vorausgesetzt, man hat die passenden Navigationswerkzeuge – dort-



hin reisen. Die Übersetzung des Buches hat mir Formeln an die Hand gegeben, mit denen ich die nötigen Werkzeuge konstruieren konnte, die mich zur Astralebene begleiten.

Der Schritt von der Astralebene zum Astralmeer erfordert mentale Vorbereitung und Perspektive – es ist weniger Vorbereitung, als dem Wächter der Schwelle gegenüberzutreten, aber man geht ein höheres Risiko ein.

## ASTRALE NAVIGATION

Wie Dr. Gordon zu diesen Orten reisen konnte, ohne getötet zu werden, ist ein Geheimnis. Die einfachste Lösung ist, dass er sie einfach in dem Buch beschrieben fand und diese Beschreibung als seine eigenen Notizen ausgegeben hat. Ich vermute allerdings, dass die Sache anders liegt. Es kann sein, dass ein Artefakt zu dem Buch gehörte, das ihm bei der Reise geholfen hat – etwas Ähnliches wie der Schattenumhang vielleicht. Es ist auch möglich, dass er gemäß den Instruktionen in dem Buch seine eigenen Geräte hergestellt hat, denn es ist unmöglich, ohne Hilfe von außen so zu den tiefen Metaebenen zu reisen, wie er es beschreibt, ohne dass man getötet wird.

Zu dieser Zeit hatte er keinen Zugriff auf die Karte des Piri Reis oder den Sextanten der Welten. Ich nehme an, dass er selbst eine Version des Sextanten angefertigt hat. Navigationskarten müssen sich zur Anwendung mit dem Sextanten im Buch befinden. Die einzige zusätzliche Erklärung, die ich fand, ist Zheng He. Zheng He stammt aus der falschen Zeitperiode und vom falschen Ort, aber er war ein großer Flottenadmiral während der Ming-Dynastie. Vielleicht gibt es irgendein anderes unbenanntes Artefakt, das er nicht bauen musste. Zheng He unternahm sieben Reisen, von denen er Schätze aus Afrika mitbrachte, und angeblich schaffte er es bis nach Amerika, bevor seine Flotte aufgelöst wurde.

Bei meinen Bemühungen, die Fakten zu überprüfen, bin ich durch ein astrales Tor zur Metaebene des Menschen gereist und habe die Dinge genau so gesehen, wie Gordon sie beschrieben hat. Das führt allerdings zu einer weiteren Frage: Ist die Metaebene, zu der ich gereist bin, tatsächlich der Ort, den Dr. Gordon erwähnt hat, oder wurde die Existenz der Metaebene durch das beeinflusst, was ich gelesen hatte? Wurde sie dadurch zu dem, was Dr. Gordon als „Blasen-Metaebene“ bezeichnet? Die Geister, mit denen ich sprach, gaben mir nur kryptische Antworten. Heute glaube ich, dass diese Orte existieren und dass man sie erreichen kann, ohne durch das Astralmeer reisen zu müssen. Ich kann allerdings nicht Dr. Gordons Weg nachgehen, um seine Reise zu verifizieren. Das wäre nur möglich, wenn ich das Ritual kannte – und es wäre wahrscheinlich ein bisschen wahnsinnig.

Die Schwelle befindet sich gerade außerhalb des Augenwinkels auf der Astralebene. Ich weiß, dass sie da ist, und kann ihre Vibration fühlen, das dezente Trommeln hören. Es ist, als ob – wenn ich auf die schattige Ebene der Existenz drücke – sie platzen und mich in einem astralen Ozean ertränken würde. Ich brauchte zwei Ritualversuche, und beim zweiten musste Garuda auf der anderen Seite auf mich warten. Mit einem geistigen Sprung nach links und einem Schritt nach rechts war ich da. Meine erste Beobachtung der Schwelle erfüllte mich mit Ehrfurcht und Erstaunen, als die Stille innerhalb eines Augenblicks zu einem stürmischen Tosen wurde. Astrale Kreaturen ohne bekannte Herkunftsebene, die am Rand unserer Gaiaspäre

existieren, klammerten sich an einen riesigen weißen Wasserfall aus astralen Energien fest. Es war, als ob man ein Gezeitenbecken beobachtet, das Leben von Kreaturen in einem einzigartigen Ökosystem. Ich erstarrte vor Ehrfurcht angesichts eines riesigen Krustentiers, dessen Panzer durch astrale Konstrukte und Eindrücke metamenschlichen Ursprungs von der Größe einer Stadt getarnt war. Diese Monstrosität klammerte sich an den Vorsprung, während endlose Energien wie ein Wasserfall über sie hinwegströmten. Der Rand war ein kakophonisches Chaos aus Licht und Geräuschen. Ich konnte nicht sagen, ob das, was ich sah, lebendig war, oder ob mein Geist einfach Pareidolien an der Schwelle sah. Wenn Größe für die Bewohner des Astralmeers überhaupt etwas bedeutet, dann ist es kein Wunder, dass Drachen nicht auf diesem Weg reisen. Garuda, mein Feuersalamander, blieb vorsichtig an meiner Seite, als ich mich dem Wasserfall näherte. Als ich hindurchging, war da nichts. Es war ruhig. Das Astralmeer war eine riesige weiße Wüste mit einem Himmel voller unbekannter Sternbilder. Die Schwelle, durch die ich geschritten war, war verschwunden, und nur endlose Wüste war noch übrig. Es gab zwar Licht und Schatten, aber keine Sonne, keinen Tag, keine Nacht.

Mithilfe des Sextanten fand ich mich zurecht und begann loszumarschieren. Ohne Führer oder Navigationswerkzeuge könnte man sich hier für immer verirren. Meine astrale Gestalt war schwerer und konnte nicht mit der geistigen Geschwindigkeit reisen, von der ich gedacht hatte, sie aufrechterhalten zu können. Es scheint, dass diese Gestalt hier in ihrer Erscheinung und ihren Fähigkeiten meiner physischen Gestalt ähnelt. Das machte die Sache schwieriger. Das Buch erwähnt weder diese Tatsache noch einen der vielen Fallstricke des Astralmeers, aber andererseits ist dies auch ein Weg, den nur wenige beschreiten. Wenn jemand durch diese Gefahren stürbe, wer hätte davon berichten sollen? Es wurde mental immer anstrengender, auf diesem Weg fortzuschreiten, also kletterte ich auf Garudas Rücken, und er konnte sich viel schneller über die Dünen bewegen. Auch andere müssen diesen Weg genommen haben, denn es gibt etwas, das ich für Eindrücke in der Landschaft halte – Spuren, die irgendwo in der Entfernung verschwinden. Es mag ein Phantom gewesen sein, aber einmal dachte ich, dass ich am Horizont ein Segelschiff gesehen hätte.

Ich weiß nicht, wie lange wir unter dem sich nie verändernden Himmel auf unserem Kurs wanderten, aber schließlich erreichte ich die erste Metaebene. Ich dachte, ich müsse eine weitere Schwelle überqueren, aber es scheint, dass es Schwellen nur für die physische Ebene gibt. Die Metaebenen haben einen anderen Übergang ins Astralmeer, und manche sind wirklich wie die Küste eines neuen Landes.

## DIE METAEBENEN

### AUSZÜGE AUS DR. GORDONS SCHRIFTEN

Was sind die Metaebenen? Sind sie die Manifestationen der Glaubensvorstellungen der Menschheit oder Türen in andere Welten? Wenn sie Manifestationen sind, hören sie dann auf zu existieren, wenn ein Glaube zu existieren aufhört? Wie kann es sein, dass zwei Zauberer verschiedener Traditionen zur selben Metaebene reisen und sie vollkommen unterschiedlich wahr-

nehmen? Wenn ein Magier zu Welten reisen kann, die ihm durch seine Tradition bekannt sind, was ist dann mit unbekanntem Welten? Wie würde er wissen, dass sie existieren, wo es doch nicht möglich ist, von Punkt A nach Punkt C zu reisen und dabei Punkt B zu sehen? Mir, Dr. Gordon, wurde ein ziemlich dicker Foliant hinterlassen. Dieser Foliant hat mir Visionen vermittelt, Visionen von Metaebenen, die vor mir auf einem unendlichen Meer liegen. Dahinter, noch tiefer im Äther, befinden sich weitere Welten, die es zu entdecken gilt. Es ist unglaublich.

- ◆ Das geht jetzt noch etwa vier Megapulse damit weiter, dass er über Welten hinter unserer und über die physischen Versionen von Elementen in unserem Universum fantasiert. Danach geht es in dem Buch richtig den Bach runter, mit geheimnisvollen Passagen über Dinge wie Unsterblichkeit und das Zurückbringen der Toten. Er ist schlimmer als Plan 9. Lest das, was ich hier zusammengestellt habe, mit der gebotenen Skepsis.
- ◆ Magister

## DIE EBENE DER FEEN

Die Ebene der Feen ist ein endloses Tal, das sich fortwährend an der Schwelle zum Herbst befindet. Hier findet man nur wenige einheimische Animi- oder Animae-Geister. Die Wolken bewegen sich nicht, und doch weht eine beständige kalte Brise. Die hiesigen Feenbewohner leben ein einfaches Leben. Hütten, Erdlöcher und Höhlen werden von einer Heerschar von Heinzelmännchen, Klopfern, Kappas und anderen Feen bewohnt. Wichtig ist, dass die Feen zwar humanoid aussehen,



## DR. GORDONS METAPLANARE TERMINOLOGIE

INTERPRETIERT VON MAGISTER

### GEBROCHENE METAEBENE

Eine gebrochene Metaebene entsteht, wenn eine Metaebene vom Rest der Ebene durch das Kreuzen einer anderen Metaebene oder der physischen Ebene abgelenkt wird. Diese Brechung kann die Metaebene entweder in jeder Ebene schwer zu finden machen – wie es beim Seelie-Hof der Fall ist –, oder sie wird zu einer astralen Passage in beide Ebenen. Das Reisen von der gebrochenen Ebene zu der kreuzenden Metaebene oder den kreuzenden Metaebenen ist leicht, und in einigen Fällen kann es zu unbeabsichtigten Übertritten kommen.

### HYPERMETAEBENE

Hier liegt der Grund der Verwirrung – gibt es nun eine Metaebene des Menschen oder unendlich viele Ebenen, die den verschiedenen Religionen und magischen Glaubensrichtungen entsprechen? Avalon, Guinee oder das Land von Wasser, Erde und Himmel sind nur einige Beispiele für bekannte Ebenen. Dr. Gordon vermutet, dass es sich hierbei um „Hypermetaebenen“ handelt, die sich innerhalb der größeren Metaebene gebildet haben. Die meisten Reisenden, die am Wächter der Schwelle vorbeigehen, sehen und bereisen nur die Metaebene, die für sie „vorgesehen“ ist. Nur ein fähiger Navigator, der beispielsweise zur Ebene des Menschen reist, kann dann das Astralmeer oder andere Hindernisse überwinden, die zwischen ihm und diesen anderen metaplanaren Verkörperungen des Menschen stehen. Diese „Inseln“ erfahren gewöhnlich weniger Wechselwirkungen mit dem Rest der Metaebene und können ihre eigenen physischen Eigenschaften ausbilden. Außerdem sind sie beständiger als Blasen-Metaebenen. Es gibt ähnliche Formationen in der Feen- und der Schatten-Metaebene, also darf man wohl annehmen, dass „Hypermetaebenen“ in jeder Metaebene existieren können. Wie lange solch eine Hypermetaebene halten kann, ist aufgrund der kurzen Lebensspanne von uns Menschen unbestimmbar. Es genügt wohl zu sagen, dass es Tausende bis Zehntausende von Jahren sein können, sogar ohne dass sich Metamenschen daran erinnern, dass der entsprechende Ort überhaupt existiert. Das hört sich – angesichts der Tatsache, dass es Drachen gibt – wahrscheinlich egozentrisch an.

- ◆ Hört sich eher nach Quantenmechanik als nach Magie an.
- ◆ Clockwork

### BLASEN-METAEBENE

Eine weitere Hypothese ist, dass es kurzlebige Metaebenen gibt, die wie Blasen von einer existierenden Metaebene aufsteigen. Die Blasen-Metaebenen existieren nur für einen begrenzten Zeitraum, und es gibt keine bekannte Art, auf die man zu ihnen hin oder von ihnen weg navigieren kann. Man nimmt an, dass sie durch außergewöhnliche Mächte erschaffen werden und dass die Metaebene für den Astralreisenden konstruiert wird, nachdem er als Folge einer metaplanaren Queste zum Wächter der Schwelle gegangen ist. Ihre Lebensspanne beginnt und endet mit dem Besuch des Reisenden.

- ◆ Dr. Gordons Theorien und Bemühungen, die Metaebenen zu kategorisieren, haben ihm wahrscheinlich geholfen, auf seinem Weg zum Wahnsinn weiterzukommen.
- ◆ Winterhawk





aber nicht dieselben emotionalen Bedürfnisse oder Konzepte wie wir haben. Einige – wie die Domovoi – sind unterwürfig und erwarten, einfache Aufgaben übertragen zu bekommen, wie etwa das Einholen der Ernte, das Mahlen von Mehl oder das Hüten der Schafe. Andere – wie die Leprechauns oder Cluricauns – betreiben Mühlen und Brauereien, die von den Domovoi und anderen Helfergeistern betrieben werden. Während die Cluricauns einen – oft großen – Teil ihrer Produkte selbst verzehren, verkaufen die Leprechauns ihre Produkte gegen Währung, die am Seelie- und Unseelie-Hof geprägt wird.

Ich fragte mich, was ich auf dieser Metaebene finden würde, da es Legenden und Geschichten darüber gibt, dass diese Geister zur physischen Ebene reisen. Mein Besuch wird von den Geistern, die hier ihren Geschäften nachgehen, größtenteils ignoriert. Ich nehme an, dass ich, da ich nicht in das hierarchische Beziehungsgefüge passe und auch keinen Einfluss auf das habe, was sie tun, nicht wichtig genug bin, als dass ich der Mühe wert wäre, beachtet zu werden.

## BROCÉLIANDE

Brocéliande, das Land innerhalb der Metaebene, wird von einer Mischung aus sanften Hügeln, Seen, grasbedeckten Feldern, Dickichten und einem Wald bedeckt, die alle an die Bretagne erinnern. Die hier lebenden Feen werden Korriganen genannt. Es sind zwar größtenteils Picti, aber es gibt auch verschiedene andere Arten wie etwa Domovoi, Lutins, Polvaks und Pixies. Die Korriganen leben in mehreren lose

organisierten Clans oder Stämmen, die sich um eine erweiterte Kernfamilie gruppieren. Diese Korriganendörfer sind so verschieden wie die Feen selbst und reichen von den Steindolmen-Häusern der Picti bis zu den Häusern der Polvaks, die aus verwobenem Dickicht erbaut sind. Alle Korriganen sind von Natur aus neugierig auf die physische Ebene und lieben die Natur. Außerdem verachten sie die Art und Weise, wie der Mensch die Welt behandelt hat. Aus ihrer Sicht ist die Metamenschheit nur eine Besatzungsmacht auf der Erde, die sich die wilden Lande „angeeignet“ und ihre Vorfahren verbannt hat.

Korriganen sind im Allgemeinen sehr ungebärdig und können kindisch und unreif sein. Der Extremfall in dieser Hinsicht sind die Lutins, Verwandte der Picti, die sich selbst gegenüber anderen Feen wie boshafte Rüpel verhalten. Dieses Verhalten hat dazu geführt, dass die Korriganen schon vor einer ganzen Ewigkeit vom Seelie- und Unseelie-Hof verbannt wurden – nicht, dass sie sich um solche Regeln kümmern würden. Ihre Abneigung, mit der mundanen Welt umzugehen, und die Tatsache, dass sie sich gleichzeitig von ihr angezogen fühlen, machen ihnen ernsthaft zu schaffen. Korriganen wurden schon für verschiedenste verbotene Aktivitäten verantwortlich gemacht, die von kindischen „Überfällen“ auf metamenschliche Behausungen – bei denen sie interessante Kinkerlitzchen und Nahrung erbeuten – bis hin zur gefährlicheren Zerstörung von Straßen und Schienen reichen, um Tieren deren Überquerung zu ermöglichen.

Ein weiteres verbindendes Merkmal der Korriganen-Feen ist die rituelle Tätowierung als Teil ihres Übertritts in den Er-

wachsenenstatus. Erwachsene Korrikanen weisen blaue Tätowierungen auf, von denen es heißt, dass sie ihnen Macht und Stärke verleihen. Angesichts einiger Fähigkeiten, die sie angeblich besitzen, mag das sogar stimmen. In der Bretagne scheinen die Korrikanen nicht vom Nebel beeinflusst zu werden und können andere um solche Gefahren herumführen. Es gibt auch Gerüchte, denen zufolge der Nebel eine größere Zahl von Korrikanen verbirgt, die in der Bretagne leben beziehungsweise die Druiden anleiten, die den Nebel kontrollieren. Die Korrikanen im Brocéliande-Wald in Frankreich sind offiziell als autonom anerkannt.

## SEELIE- UND UNSEELIE-HOF

Der Seelie- und der Unseelie-Hof befinden sich irgendwo in der Mitte der Feen-Metaebene. Die Höfe sind die einzigen beiden Großstädte im Feenland, die wenigstens eine entfernte Ähnlichkeit zur metamenschlichen Zivilisation aufweisen. Keiner der beiden Höfe ist nach metamenschlichen Maßstäben vollständig gut oder böse, auch wenn die gewalttätigeren Geister wie zum Beispiel Schwarze Männer und Bogel am Unseelie-Hof leben. Die beiden Höfe waren früher die Zwillingsschwestern der Metaebene, mit Armeen von gepanzerten Vættir und Elvar, die von einer Monarchie in riesigen Marmorpalästen regiert wurden – der eine hell, der andere dunkel. Hunderttausende von Feen leben und arbeiten an den Höfen und in den sie umgebenden Landstrichen.

Alte Legenden erzählen von Schlachten zwischen den Höfen um die Macht über die Metaebene. Bei einer Gelegenheit versuchte der Seelie-Hof, ein Ritual durchzuführen, um den Unseelie-Hof zu verbannen. Zur selben Zeit tat der Unseelie-Hof dasselbe. Was passierte, war eine komplizierte Brechung der Feenebene, die beide Höfe in den Limbus versetzte, was bedeutete, dass keiner der beiden Höfe auf irgendeiner Metaebene existierte. Sie fanden allerdings beide heraus, dass sie an die physische Ebene und an die Feen-Metaebene grenzten. Der Seelie-Hof konnte in die physische Welt in das Land hinüberwechseln, das zu Tír na nÓg wurde, während der Unseelie-Hof in das hinüberwechselte, was als Magh Meall bekannt wurde. Lady Brane Deigh herrscht im Moment über den Seelie-Hof. Hingegen ist zwar bekannt, dass Lord Gwyn über den Unseelie-Hof herrscht, aber Verbindungen mit ihm sind reine Spekulation.

## DIE NÖRDLICHEN INSELN

Die Nördlichen Inseln, auch als Tuatha bekannt, sind eine Hypermetaebene voll saftig grüner Inseln und die legendäre Heimat der Elfen. Burgen und Bergfriede sprenkeln die Inseln. Ihre Bewohner sind die Túatha Dé Danann, elfenähnliche Feen mit leuchtender Haut. Es heißt, dass die Túatha, oder die Hell Leuchtenden Geister, nicht die Urbevölkerung dieser Metaebene sind. Geschichten erzählen von großen Kriegen gegen die Fomoraig und später gegen die Firbolg, die vor einer Ewigkeit geführt wurden und durch einen astralen Riss auch in unsere Ebene hinüberschwappten, als die Fomoraig und Firbolg bei uns Zuflucht suchten. In großen Wolkenschiffen, die je einhunderttausend Mann transportierten, übernahmen die Túatha die Metaebene und töteten jene, die versuchten, zur Erde zu fliehen.

Fomoraig sind dreiäugige Riesen mit einem gefürchteten Blick, der einen Mann verbrennen kann. Ohne ihre Heimat wurden sie über die Metaebenen verstreut. Gerüchten zu-

folge überleben einige von immer noch in den Ländern von Id, während andere am Unseelie-Hof Asyl fanden. Die Firbolg waren nie auf den Nördlichen Inseln heimisch; sie sind Plünderer von innerhalb der Metaebene der Feen. Sie erscheinen als elfenähnliche Feen mit dunkler Haut und dunklen Augen sowie einer deutlicher hervortretenden Nase und hohen kantigen Wangenknochen. Ihre Festung auf der Erde wurde von den Túatha zerstört, aber sie haben immer noch kleinere Außenposten in der Feen-Metaebene.

## ASTRALE PHÄNOMENE

### ASTRALE PASSAGE

Eine astrale Passage ist ein Ort, an dem die Barriere zwischen der astralen und der physischen Ebene so dünn ist, dass selbst Mundane wie durch ein Fenster in die Astralebene schauen können. Astrale Passagen können zweidimensional sein, wie ein Fenster, oder aber dreidimensionale amorphe Felder. Wer sich in diesem Bereich aufhält, sieht so aus wie jemand von der physischen Ebene, der mit astraler Wahrnehmung wahrgenommen wird. Für Mundane ist es ziemlich schräg, ihre eigene Aura, Geister oder die astrale Signatur eines Zaubers zu sehen, nachdem er gewirkt wurde. Wenn man ihnen zusätzlich ein paar Drogen verabreicht, können sie das Ganze wahrscheinlich auch noch schmecken.

### ASTRALER RISS

Ein astraler Riss ist ein verbindender Durchgang von der physischen Ebene zu einer Metaebene. Er kann auch eine Metaebene mit einer oder mehreren anderen Metaebenen verbinden. Einige Risse erscheinen als flacher Spalt im Raum, andere sind ein Gebiet von sichtbarem Kräuseln oder eine Fontäne funkelnder Energie. Unabhängig von ihrem Aussehen ist die Wirkung immer dieselbe. An diesen Orten ist die Barriere zwischen den Ebenen fast verschwunden, wodurch sogar Mundane astral projizieren und zu der entsprechenden Metaebene reisen können. Astrale Risse sind Brücken in beide Richtungen, deshalb können auch Geister der entsprechenden Metaebene in die physische Ebene wechseln. Das war der Fall beim Watergate-Spalt, bevor er geschlossen wurde. Dieser Riss wurde als tiefer astraler Riss bezeichnet. Er stellte eine Verbindung zu den tiefen Metaebenen her. Die einzigen anderen semi-stabilen Risse sind die Nazca-Geoglyphen.

## DIE METAEBENE DER TIERE

Die Metaebene der Tiere ist die Verkörperung des ertümlischen Instinkts. Die Länder ähneln der Erde, aber einige Umgebungen bieten sogar noch extremere Umweltbedingungen oder sind unmöglich zu finden. Hier findet man Säugetiere, Reptilien, Vögel und alle anderen Formen des Tierlebens. Einige der Animusgeister scheinen jene zu sein, die man auch auf der physischen Ebene findet, aber es gibt auch chimärenhafte Hybride wie den Giraffen-Drachen-Luchs oder den Pfau-Tapir-Alligator. Darüber hinaus gibt es noch reine Verkörperungen tierischer Aspekte: zum Beispiel Wendel, eine kugelförmige Masse sich windender, schlangenähnlicher Körper, Fang, eine schattenhafte Wutkreatur mit einem großen, sich immerzu verändernden Maul und einer veränderli-



chen Masse von Zähnen, und Jagd, ein riesiger Schatten mit verschiedenen Raubtieraugen und -ohren und einem Maul, das beim Verfolgen von Beute vor Freude heult. Sogar Teile der Flora sind tierähnlich, in der Art von Anemonen, Venusfliegenfallen oder Korallen, und warten darauf, dass Beute zu ihnen kommt. Tiergeister kennen etwas Ähnliches wie unser Konzept von sozialen Strukturen wie zum Beispiel Stämmen, Rudeln und einer sozialen Hierarchie mit einem dominanten Alphatier, das die Gruppe anführt. Abgesehen von Nestern und Erdhöhlen sind künstliche errichtete Strukturen extrem selten.



## DER HORST

Der Horst ist die Heimat Hunderter Vogelgeister, die in gewaltigen Mammutbäumen leben, die einen der höchsten Berggipfel bedecken. Schwärme von Adlern, Habicht, Eulen und anderen hyperrealistischen Raubvogelgeistern leben höher auf dem Gipfel oberhalb anderer Tiergeister in Gestalt von Krähen, Tauben und Finken. Verstreut leben Clans von fliegenden Tiergeistern verschiedener Gestalt zwischen ihnen auf dem Berg, die sowohl bezüglich ihres Rangs als auch der geographischen Höhe nach oben drängen.

Über all die großen Adler und Donnervögel herrscht der König des Berges, Blitz-über-Wasser, ein Geist von der Größe eines Vogel Rock, der mit vier rot-goldenen Flügeln Stärke und Erhabenheit verkörpert. An seiner Seite sitzt Königin Mystras, der doppelköpfige Adler, genauso groß wie ihr Ehemann und doppelt so weise.

Es gibt hier auch einen Kreis aus verdrehten Ästen von einem Dutzend Bäumen, wo der Rat der Raubvögel residiert und Urteile fällt, zusammen mit den Gilden von Corvus und Strig, die ihren Rat anbieten, und dem Orden der Phönixe, der besagte Urteile vollstreckt. Die Corvus-Gilde, die aus Krähen, Raben und Dohlen besteht, hat sich mit ihrer Gerissenheit für den Rat unentbehrlich gemacht, sehr zum Missfallen der Eulen des Strig und des Ordens der Phönixe, deren Stimmen früher einmal ebenso viel galten.

Andere tierische Bewohner kommen hierher, um vom Rat weise Führung zu erhalten oder Zuflucht unter dem Blätterdach des Waldes zu suchen. Wer jedoch ohne Einladung erscheint, wird zur Nahrung für die verschiedenen Schwärme.

## TANDORA

Dies ist eine hypermetaplanare Insel, die der prähistorischen Erde ähnelt - ein entsetzlicher Ort mit Tiergeistern, die zehn bis dreißig Meter groß sind, mehrere Tonnen wiegen und wie verschiedene Arten von Dinosauriern oder furchterregende, geschuppte oder gefiederte Bestien aussehen.

## METAEBENE DES MENSCHEN

Die Metaebene des Menschen ist riesig und diejenige Metaebene, die der physischen Ebene am nächsten ist. Diese Metaebene ist ein Konglomerat verschiedenster kultureller Landschaften mit unmöglichen Abfolgen historischer und futuristischer Architektur. Sie wird zwar die Metaebene des Menschen genannt, aber nicht alle ihre Bewohner sind humanoid. Die Geister dieser Ebene haben eine emotionale, intellektuelle und vielleicht sogar physische Beziehung zur Metamenschheit, weshalb sie verschiedene Formen und Größen annehmen können, wie zum Beispiel die mauernähnlichen Burghs oder die schwebenden, Laserstrahlen aussendenden Ambiti. Einzigartig an dieser Metaebene sind außerdem die Geister, die zwar hier wohnen, aber nicht von hier stammen. Geister, die als Katzen und Hunde erscheinen, leben in Gemeinschaft mit den einheimischen Geistern. Es gibt auf dieser Metaebene keinen alleinigen Anführer, den Zauberer oder Geister aufsuchen, um Rat oder Hilfe zu erhalten. Einige suchen Herrn Wickwind aus Jinglur auf, der im höchsten Wolkenkratzer dieser Stadt wohnt und verschiedene gesellschaftliche Kontakte auf der ganzen Metaebene hat. Andere finden Herrn Buchbinder in der Bibliothek von Alexandria hilfreicher, wenn es um arkanes Wissen geht. Jeder von ihnen verlangt allerdings eine Bezahlung.

Die Metaebene des Menschen ist außerdem voller hypermetaplanarer Länder wie Avalon, Guinee, Thrüdheim und anderer Länder, von denen man in unserer Welt noch nie gehört hat. Als ich zum ersten Mal zur Küste dieser Metaebene navigierte, fand ich die Länder von Zar und ihre Hauptstadt, Thalarion, die Stadt der Tausend Wunder, deren Palast mit seiner riesigen goldenen Kuppel gerade jenseits des Horizonts zu sehen ist. Als ich mit einigen der Bewohner sprach, erzählten sie mir, dass es noch viele weitere Länder gibt wie zum Beispiel Rinar, Ogrothan, Celephaïs und Zah.

Wie oben erwähnt gibt es auch zugewanderte Geister, die in dieser Metaebene gedeihen. Zum Beispiel lebt hier eine sapiente Rasse von Katzen und Hunden, deren Sprache aus Maunzen und Bellen von jedem gelernt werden kann, der zur Metaebene des Menschen reist. Die Katzen sagen, dass sie keine eigene Metaebene haben, obwohl sie von ei-



## WEITERE ASTRALE PHÄNOMENE

### HINTERGRUNDSTRAHLUNG

Zauberer sprechen ständig von einer Hintergrundstrahlung, die ihre Magie beeinflusst. Selbst in diesem Dokument nehme ich wegen astraler Phänomene auf die Hintergrundstrahlung Bezug. Aber was genau ist Hintergrundstrahlung? Beginnen wir mit den Grundlagen. Das Erste, was ihr verstehen solltet, ist, dass Magie für Zauber und Kräfte aus dem Äther gezogen werden kann, und dass sie überall um uns herum ist und eine Verbindung mit jedwem Leben hat. Dies ist eine verbürgte Tatsache, da Magie nicht außerhalb der Gaiasphäre gewirkt werden kann, was durch Raumstationen bewiesen wird, die Biosphären entstehen lassen, die ihrerseits die Anwendung von Magie erlauben. Wenn ihr jetzt das Leben auf der Erde betrachtet, könnt ihr sehen, dass Mana nicht gleichmäßig verteilt ist, aber auch nie vollkommen abwesend ist. Hintergrundstrahlung ist eine Veränderung des relativen Gleichgewichts und der Verfügbarkeit dieser uns umgebenden Energie. An Orten, die steril sind, ist das Magieniveau niedrig, zum Beispiel an Orten, die Manablasen oder Manahohlräume genannt werden. Per Definition ist jedes Gebiet mit einem Magieniveau, das niedriger ist als gewöhnlich, ein Gebiet mit negativer Hintergrundstrahlung. Orte mit einem Magieniveau, das höher ist als gewöhnlich, gelten als Gebiete mit einer positiven Hintergrundstrahlung.

Das Zweite, was ihr verstehen solltet, ist, dass Mana sehr empfindlich auf den Menschen reagiert. Seine Emotionen und Taten können den Zugriff auf die Magie stören. Von einem Rockkonzert bis hin zu einem gewalttätigen Raubüberfall, von toxischem Müll bis hin zu Smog wird Mana psychoaktiv aufgeladen, was es schwierig zu benutzen macht, wenn eure Magie nicht im Einklang mit ihm ist. Eine positive Hintergrundstrahlung, die durch diese Aufladung beeinflusst wird, nennt man ausgerichtet. Wenn sie auf einem physischen Ort mit einer emotionalen oder psychologischen Bedeutung basiert, ist das ausgerichtete Mana an eine Domäne gebunden. Kathedralen und Klöster sind Domänen, bei denen das durch sie fließende Mana auf eine religiöse Tradition ausgerichtet ist. Eine Giftmüllkippe ist auf toxische Magie ausgerichtet. In Abhängigkeit von Stärke und Beständigkeit des ausgerichteten Anteils des positiven Manas kann es für einen Zauberer schwierig sein, Magie zu wirken. Deshalb ist es so gefährlich, toxische Schamanen auf ihrem eigenen Territorium zu bekämpfen, da diese Umgebung sowohl einen normalen Zauberer beeinträchtigt als auch den toxischen Schamanen stärkt. Wie erwähnt kann sogar ein Rockkonzert Mana zeitweise ausrichten, was es schwierig macht, an diesem Ort Magie zu wirken. Wie die Magie ausgerichtet ist, variiert. Einige Orte funktionieren vielleicht nur mit einer bestimmten Fertigkeit oder einer Fertigungsgruppe, andere vielleicht für eine bestimmte Gruppe von Leuten oder eine oder mehrere Traditionen. Zauberer haben diesen Trick gelernt und erschaffen ihre eigenen Domänen, indem sie das Mana mittels Geomantie auf ihre Tradition ausrichten.

Das Dritte, was es zu verstehen gilt, ist, dass Mana unberechenbar und instabil ist – deshalb auch meine Forschungen über astrale Phänomene. Mana kann in einem Gebiet plötzlich anschwellen und Chaos verursachen, was es schwierig macht, Magie zu praktizieren. Höhere Mananiveaus werden Manaverzerrungen genannt, können aus dem Nichts kommen und unter anderem Manaorkane hervorrufen. Fast alle Verzerrungen sind auf irgendeine Weise ausgerichtet, je nachdem, wo sie ihren Ursprung haben.

### DAOINEANN DRAOIDHEIL

Die Daoineann Draoidheil oder „Stehenden Stürme“ sind heftige Stürme, die mit einem Manaorkan rund um Tír na nÓg zusammenfallen. Es gibt drei von ihnen, die vor der Küste herumwirbeln. Der erste existiert rund um

einen zehn Kilometer langen Küstenstreifen in der Nähe des Giant's Causeway im County Antrim. Der zweite läuft um die Nordküste von Dingle Bay herum, und der dritte befindet sich entlang der südlichen Küstenlinie von Donegal Bay. Die Stürme bewegen sich manchmal ein paar Kilometer weit oder verändern ihre Größe, aber sie sind immer da. Diese Stürme waren die ersten, die ich vor vielen Jahren untersuchte. Man kann sie zwar als Manaorkane betrachten, aber sie haben einige einzigartige Eigenschaften, die ich nirgendwo sonst beobachtet habe. Erstens sind sie, wie ich bereits sagte, permanente Stürme – Miniaturmanifestationen von wirbelnden Wolken, Regen und Gewitter, die einen Durchmesser von ein bis zehn Kilometern haben können. Die zweite einzigartige Eigenschaft ist, dass die magische Domäne nicht so chaotisch ist wie ein normaler Manaorkan. Sie ist vom Wesen her fraktaler, was gefährlicher ist, wenn man nicht versteht, wo die Energie fließt. Ein mundaner Vergleich dafür wäre, mit einem Laser auf eine Discokugel zu schießen, die sowohl aus Spiegeln als auch aus Glas besteht: Man weiß nicht, wo das Laserlicht wieder auftaucht. Wenn man also einen Feuerball durch einen Daoineann Draoidheil hindurch wirft, trifft er vielleicht nicht das beabsichtigte Ziel – sofern er sich überhaupt bildet. Und drittens befindet sich im Auge jedes Sturms eine mächtige Matrix aus Energie, die ich im Folgenden weiter erläutern werde.

Angesichts der inhärenten Gefahren des Wirkens von Magie in einem Manaorkan sollte man denken, dass die Zauberer des Tirs diese Orte meiden würden. Aber ganz im Gegenteil – der Druidenorden von Sonne und Mond führt regelmäßig Rituale durch, um den Manaorkan für seine Zwecke zu bändigen. Ein solches Ritual ist die Errichtung eines astralen Tores zu den Nördlichen Inseln. Es ist nur eine Mutmaßung, aber vielleicht ist an diesen drei Punkten der Astralraum am schwächsten und bildet eine Brücke zu dieser Metaebene. Es kann auch ein Bruch sein, da das Tor nur zu dieser Metaebene führt, aber das erklärt nicht die Stürme. Es verleiht der Legende von Geistern, die in großen Luftschiffen kommen, um Krieg über der Insel zu führen, eine gewisse Glaubwürdigkeit, auch wenn das bedeuten würde, dass diese Orte seit langer Zeit existieren.

Eine weitere Theorie von mir lautet, dass es eine Beziehung zwischen den Daoineann Draoidheil und dem Schleier gibt. Ich habe enorme magische Energie aus diesen Stürmen in den Schleier schießen sehen. Was ich nicht weiß, ist, ob es sich tatsächlich um Ursache und Wirkung handelt – und falls es so ist, welches von den beiden die Ursache und welches die Auswirkung ist.

### MANAORKAN

Manaorkane sind gewaltsame, unberechenbare Störungen magischer Energie. Sie bewegen sich in scheinbar zufälligen Mustern durch die physische und Astralebene und hinterlassen auf ihrem Weg Chaos und Zerstörung. Sie entstehen an Orten mit einem Mananiveau, das höher oder niedriger ist als normal. Auf der Astralebene sieht ein Manaorkan wie eine leuchtende wirbelnde Wolke aus, während er auf der physischen Ebene ein Erscheinungsbild annimmt, das zur Domäne seiner Entstehung passt, und wie eine Sturmwolke, ein Sandsturm oder ein Tornado aussehen kann. Das von einem Manaorkan betroffene Gebiet kann einen Durchmesser von einem bis mehreren Kilometern haben. Das häufigste Merkmal von Manaorkanen ist die spontane Manifestation elementarer Energien. Ein anderes, weniger verbreitetes Merkmal sind illusionäre Effekte. Die berühmtesten Manaorkane sind die Maya-Wolke, die häufig auftretenden Orkane rund um Sydney und die Daoineann Draoidheil. Manaorkane sind meist kurze, heftige Phänomene, die sich nach ein paar Stunden wieder legen.





ner Metaebene der Tiere stammen sollten, und vermitteln stattdessen einen falschen Eindruck der Domestizierung, um an Nahrung und Obdach zu kommen. Sie sagen, sie hätten Artgenossen auf der Erde, aber ich habe nie einen von ihnen gesehen oder getroffen. Die Hunde haben eine ähnliche Geschichte, obwohl sich die meisten verpflichtet fühlen, die anderen Bewohner der Metaebene zu beschützen. Außerdem gibt es noch weitere Kreaturen, darunter eine pelzige eichhörnchenähnliche Kreatur, die Woog genannt wird, und gewaltige, menschengroße Albinofrösche. Von keiner der beiden Arten gibt es eine passende Version auf der Erde, und sie passen auch zu keinem Aspekt des Menschen. Es könnte sich bei ihnen um Vagabunden oder Eindringlinge aus anderen Metaebenen handeln.

- ◆ Wunderbar. Er hat sich in den großartigen Doctor Doolittle verwandelt und kann mit Tieren sprechen. Ich frage mich, ob er Parsel spricht?
- ◆ Slamm-0!
- ◆ Wer Tiergeister herbeirufen kann, kann auch mit ihnen kommunizieren. Das ist für Anhänger einer schamanischen Tradition nicht überraschend.
- ◆ Mika

Man hat gefragt, ob dies die Metaebene des Menschen ist, ob es der Himmel oder die Hölle ist, oder ob die Ahnengeister wirklich zu diesem Ort reisen. Ich werde mich hier nicht in eine

religiöse Debatte verwickeln lassen; ich kann allerdings sagen, dass der Glaube eine Rolle bei der Bildung und der Sicht der Hypermetaebenen und besonders der Blasen-Metaebenen spielt. Was euer Hirn vielleicht beim Denken schmerzen lässt: Wenn jede Kultur und Religion ihre eigene Hypermetaebene hat, was passiert dann mit diesen Hypermetaebenen, wenn die entsprechende Kultur oder Religion verschwindet?

Eine weitere interessante Geisterart auf der Metaebene des Menschen sind die Eidolons, die Wissen und Erscheinungsbild von einst lebenden Personen haben. Wie sie dieses Wissen oder Aussehen erlangt haben, ist mir unbegreiflich. Ich vermute, es handelt sich um jene der ursprünglichen „Traumgänger“, die irgendwie auf der Astralebene geblieben sind, oder aber es sind Freie Geister, die es geschafft haben, zwischen verschiedenen Perioden des Erwachens zur Erde zu reisen. Jedenfalls gibt es sie.

- ◆ Hast du Elvis gesehen? Wie geht's ihm?
- ◆ Slamm-0!
- ◆ Wen?
- ◆ Turbo Bunny
- ◆ Bin ich der Einzige, der alte Trids schaut?
- ◆ Slamm-0!
- ◆ Du bist der Einzige, der es zugibt.
- ◆ Netcat



## CELEPHAÏS

Celephaïs befindet sich im Tal von Ooth-Nargai neben dem Astralmeer. Das Vergehen der Zeit hat auf seine Bewohner und die türkisfarbenen Tempel von Nath-Horthath nicht denselben Einfluss wie auf den Rest der Metaebene. Die Priester und Herrscher im Rest der Ebene leben zwar außerordentlich lange oder werden zyklisch wiedergeboren, aber für Celephaïs vergeht die Zeit einfach langsamer. An diesem Ort erwähnt man große Traumschiffe, die für das Reisen auf der Ebene des Menschen über das Astralmeer gebaut werden. Mit diesen Schiffen konnten die Bewohner der Metaebene alle Königreiche der Metaebene bereisen und mit ihnen Handel treiben. Man nimmt an, dass die Idee zu Sonnenbarken auf der Erde, die die Reise zur Metaebene erlauben, von den großen Traumschiffen inspiriert wurde. König Kuranos von Celephaïs ist ein höflicher Gentleman mit einem englischen Akzent. Er scheint Wissen über die physische Ebene im Bereich von England zu haben, aber er spricht über zwei Jahrhunderte alte Ereignisse, als wären sie gerade erst passiert. Es gibt keine Aufzeichnungen über solch einen Mann in England, aber Celephaïs hat ein paar Gebäude und Straßen, die denen von Cornwall auf Bildern aus dem 19. Jahrhundert ähneln.

## HUDSON VALLEY

[alias West-New-Yorker Metaplanarer Nexus alias „Verbrannter Bezirk“ alias „Übersinnlicher Highway“]

Das Hudson Valley ist sowohl auf der physischen Ebene der Erde als auch auf den Metaebenen eine einzigartige Zone. Man könnte es zwar – wie den Seelie-Hof oder das Land von Zah – als gebrochene Metaebene definieren, aber es hat mehr von einem Kaleidoskop oder Nexus, wo das Astralmeer am flachsten und teilweise sogar nichtexistent ist, was ein leichtes Reisen zu mehreren Hypermetaebenen des Menschen sowie zu den Elementarebenen, zur Tier- und zur Pflanzenmetaebene erlaubt, einfach indem man dem Tal der „Länge“ nach folgt. Ich kann über dieses Phänomen nur spekulieren. Vielleicht ist es das Ergebnis der Bildung vieler Hypermetaebenen an genau dieser Stelle. Vielleicht existierte es schon vor der Sechsten Welt als metaplanare Spalte, um die sich die Hypermetaebenen sammelten. Vielleicht ähnelt es sogar den Bewohnern von Asgard, die schon vor dem Menschen Kolonien in diesem Tal gegründet haben könnten und den Astralraum allein durch ihre Anwesenheit durchlässig gemacht hätten.

Es gibt viele Reisende im Hudson Valley, das aktuell wie das Amerika des 19. Jahrhunderts erscheint. Sie reisen aus unterschiedlichen Gründen, je nach Wesen des entsprechenden Geistes, aber viele dieser Geister stammen von den Hypermetaebenen des Menschen und handeln mit Waren und Informationen. Herdgeister haben im ganzen Tal Unterkünfte für müde Reisende gebaut. Die berühmteste ist das Pertwee Inn. Es befindet sich an der Ecke Firth und Bastille in Penn Yan, an der Ecke A Street und Pile im Städtchen Kent und am Ende eines Feldwegs auf einem Hügel in einem kleinen Dorf. Es ist dasselbe Gebäude, das auf drei verschiedenen Hypermetaebenen liegt, und die Gäste landen eventuell in einer ganz anderen Stadt/Ebene, einfach nur weil sie einen falschen Ausgang nehmen. Im Dorf Penn Yan gibt es einen Rat von sieben Ältesten – Bewohnern verschiedener Metaebenen, die eine gewisse Autorität über das Hudson Valley ausüben.

## ID

Unter der Metaebene des Menschen befinden sich die dunkleren und urwüchsigeren Aspekte der Menschheit, verkörpert von ghulähnlichen Kreaturen und Riesen, die in einer „Untergrundwelt“ leben. Diese Welt ist ein Mischmasch aus Friedhöfen, Katakomben, Befestigungsanlagen und verfallenen Städten. Gewalt, Furcht und die selbsterstörerischen Verhaltensweisen des Menschen herrschen an diesem Ort vor, der allgemein als Id bekannt ist. Piraten und Schmuggler riskieren die Reise nach Id wegen irdischer Reichtümer und Materialien, die in anderen Teilen der Metaebene illegal sind. Man nimmt an, dass dies der Ort ist, an dem Blutbad- und Qualgeister sowie Sendboten wohnen können. Es gibt keinen einzelnen Herrscher über Id, sondern viele Warlords, von denen jeder versucht, nicht zu hoch aufzusteigen, um nicht von den anderen attackiert zu werden. „Warlord“ ist ein passender Begriff, denn die Warlords Dachi und Bragus, mächtige Qualgeister, überfallen und plündern die Länder von Id auf roten und weißen Pferden, während der Warlord Perchal, ein Sendbote, die vielen Flüsse von Id auf einem Schiff mit schwarzen Segeln befährt. Die Shantor-Mine, die einst der verstorbene Warlord Shantor besetzt hielt, war früher eine Katakombe, die von den Lethwellian-Priestern gebaut wurde, um die Mitglieder des Königshauses und die Reichen in dreihundert Kammern entlang einer Wendeltreppe mit sechshundert Stufen aufzunehmen. Seitdem ist sie wegen der Edelsteine, die für die Toten dort gesammelt lagen, mehrfach überfallen worden. Es gibt Geschichten über Prozessionen untoter Priester in gelben Roben, über Geister, die in die Metaebene aufsteigen und das einsammeln, was gestohlen wurde. Wie auf dem Rest der Metaebene des Menschen gibt es auch hier dunkle Hypermetaebenen, die die metamenschlichen Ängste verkörpern. Orte wie Carcean, Kadath und Miggon kann man von Id aus erreichen.

### MR. DARKE

Die Draco Foundation hat eine große Akte über Mr. Darke, und sie ist längst noch nicht geschlossen. Dies ist interessant, vor allem wenn man bedenkt, dass der Typ seit über einem Jahrzehnt als tot gilt. Ich erwähne ihn hier, weil er relevant für die Geister ist, die sich auf der Hypermetaebene von Id verstecken. Falls ihr noch nicht von ihm gehört habt: Er ist ein Psychopath, der hinter den Kulissen Chaos aus menschlichem Leid erschuf. Gott allein weiß, was seine Agenda war. Gerüchte über Mr. Darke gehen mit Berichten über Harzkröten und Krabblern Hand in Hand. Die Draco Foundation glaubt, dass Mr. Darke solche Kreaturen beschwören kann, und versucht, formelhafte Details zu erlangen, bevor es zu einem Ereignis wie der Invae-Invasion von Chicago kommen kann. Es gibt so gut wie keine harten Fakten bezüglich des Aufenthaltsorts von Mr. Darke. Tatsächlich gibt es noch nicht mal einen handfesten Beweis dafür, dass er immer noch existiert, und falls ja, in welcher Form. Ermittler der Draco Foundation versuchen herauszufinden, ob er irgendwelche Tagebücher geführt hat, die ein wenig Licht auf die dunklen Künste werfen könnten, die er erlernt hat. Andere haben sich den Codex Nuttall aus dem 14. Jahrhundert angeschaut und Glyphen gefunden, die Krabblern ähneln und mit einem unbekanntem Gott in Verbindung gebracht werden.





Abgesehen von Harzkröten gibt es hier noch Krabbler - kindsgröße, schabenähnliche Kreaturen mit biegsamen Fühlern anstatt Beinen. Sie sind selten, verstecken sich aber häufig hier. Sie sind keine echten Invae, sondern etwas noch Teuflischeres.

- ◆ Das hört sich zwar alles nach makabren Geschichten an, aber denkt an den geistigen Zustand des Reisenden und die Quelle seines Wissens.
- ◆ Man-of-Many-Names

## MIGGON

Als Hypermetaebene scheint sich dieses Land aus den globalen Ängsten vor Atomwaffen manifestiert zu haben. Es ist die Erde einer früheren Zeitperiode, die durch einen Nuklearkrieg verwüstet wurde. Der Himmel ist dunstig, es riecht verbrannt, und ein beständiger Ascheregen fällt vom Himmel. Die skeletthaften Gerüste von Gebäuden ragen aus Trümmerfeldern. Auf dieser Ebene leben die Stämme der Yaggil und Yasmal. Ihre Mitglieder bestehen aus einem Mischmasch aus Ethnien und versuchen, zu überleben und Enklaven gegen mutierte und toxische Animi zu bauen. Andere Bewohner sind die umherwandernden Kr'u'Ba, felsähnliche Kreaturen, die vor Strahlung heiß glühen. Womöglich sind die Kr'u'Ba Ausgestoßene und stammen von der elementaren Ebene des Feuers.

## CARCEAN

Diese Hypermetaebene hat sich aus der globalen Furcht vor VITAS manifestiert, baut aber eventuell auch auf einer schon vorher existierenden Hypermetaebene auf, die auf der Furcht vor Seuchen basierte. Sie hat ein moderneres Erscheinungsbild, auch wenn sie derzeit größtenteils verlassen ist. Pestilenz- und Seuchengeister beherrschen diese Ebene, die aber auch von anderen Geistern sowie von Ghulen und Vampiren (also MMVV-Infizierten) bewohnt wird.

## KADATH

Man nimmt an, dass die Ruinen von Kadath schon lange verlassen waren, bevor der Mensch auf der Bildfläche erschien. Sie liegen in einem Gebirgspass und bilden einen Zugang zur Ebene von Id. Die Ruinen bestehen aus Steinblöcken von unglaublicher Größe mit Eingängen, die zehn Meter hoch sind. Es ist eine leere Stadt, wenn man von Paaren von Hippogreif-Statuen absieht, die auf dreißig Säulen in der ganzen Stadt verteilt hocken und dreimal so groß sind wie die bekannten Hippogreife der Sechsten Welt. Als ich vor den Toren stand, fühlte ich eine Vorahnung in mir aufwallen. Sie klang lange genug nach, dass selbst die Ghule, die mir folgten, nicht bleiben mochten. Die Existenz von Kadath führt zu vielen Fragen, auf die es keine Antwort gibt.

## DIE METAEBENE DER PFLANZEN

Auf dieser Metaebene gibt es riesige grüne Ozeane voller Algen, Tang und Korallen. Auf den großen Korallenriffen, die sich über die Wasseroberfläche erheben, haben sich Inseln gebildet, die mit Gras und Hainen baumähnlichen Lebens gefüllt sind. Ältere Inseln verschmelzen mit verrottendem Pflanzenleben und bilden dadurch größere Inseln, auf denen Bäume wachsen, die dann den Wuchs von noch mehr Pflanzenleben ermöglichen. Die Metaebene der Pflanzen ist gerüstartig aufgebaut und enthält zahllose Schichten von pflanzenähnlichen Bewohnern. Es ist eine grüne Metaebene, aber in diese Hauptfarbe mischen sich Myriaden anderer Farben. Die meisten Bewohner dieser Metaebene sind zwar zufrieden damit, an einem Ort zu bleiben, in der Sonne zu baden und über philosophische Fragen nachzudenken, aber es gibt auch mobilere Bewohner wie die Braktee, die vorüberwehende Brisen einfängt und den Schleim jagt, der sich durch das Unterholz schleppt, um mit der Bewegung der Sonne Schritt zu halten. Ich war zufrieden damit, stundenlang mehrere wunderschöne Geister zu zeichnen, die hier leben. Außerdem gibt es noch Strubbelkopfröhrlinge, Moskitogräser und Boscage sowie Kami und Manitus der Metaebene, die sich um ihre Brüder und Kinder kümmern.

## DIE FRIEDLICHEN GÄRTEN

Diese gebrochene Metaebene enthält gepflegte Hecken und Rasenflächen mit schattigen Steinpfaden. Kleine Seen und Teiche sind astrale Passagen zu Orten auf der Metaebene des Menschen und auf der physischen Ebene. Träumer können versuchen, durch diese stillen Wasser zu brechen, um den Garten zu erreichen. Die Pfade mäandern an verschiedenen entspannenden Orten im Garten vorbei, an denen sich ein Reisender ausruhen kann.

## LAUB

Diese Hypermetaebene besteht aus einem dichten dunklen Wald, der die alten Glaubensvorstellungen über die Natur widerspiegelt. Die dichten Gebüsche, riesigen Mammutbäume und verschiedene andere Geister bilden eine lebende Palisade, um sowohl Magiern den Zutritt zu verwehren als auch die Laubgeister am Verlassen zu hindern. Ich habe mehrmals versucht, einen Weg in diese Wälder zu finden, ohne auf Gewalt zurückgreifen zu müssen. Schließlich war ich gezwungen, eine Schreckensfratze zu erschaffen, vor der die Geister der Palisade zurückwichen. Sobald man diese lebendige Mauer überquert und sich im Wald selbst befindet, wird die Metaebene von einem phosphoreszierenden Licht erleuchtet und hat den erdigen Geruch von biologischem Material, das dem Zersetzungsprozess ausgesetzt ist. Innerhalb von Laub gibt es winzige, pilzähnliche Schrate und haarige Wealds – Humanoide, die eine primitive Existenz auf dieser dunklen Metaebene führen. Diese Geister scheinen nicht die furchterregenden oder boshafte Kreaturen zu sein, die der Rest der Metaebene fürchtet, es mag also noch andere Geister tiefer im Herzen des Waldes geben.

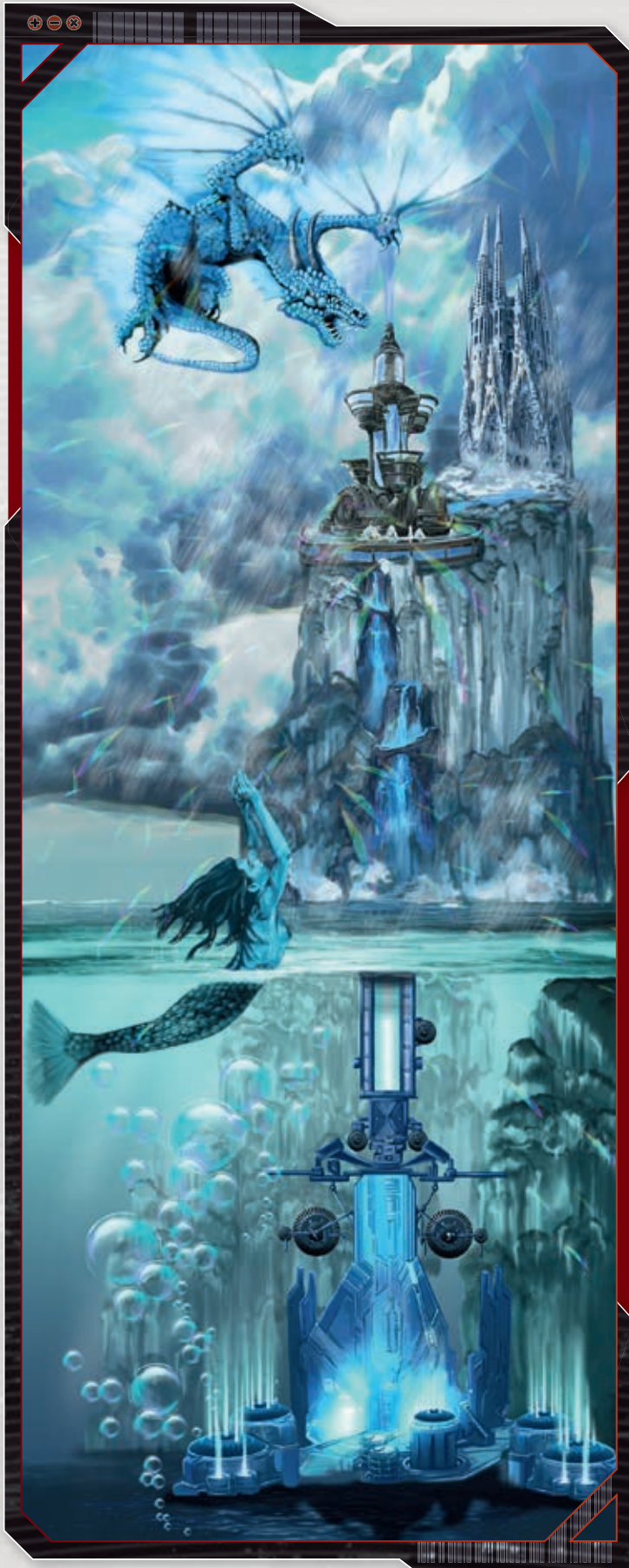
## UND NOCH MEHR ASTRALE PHÄNOMENE

### DER NEBEL

Am 21. Juni 2023 bildete sich der Nebel in der französischen Bretagne. Es handelt sich hierbei um einen dichten und die Sicht ungewöhnlich stark einschränkenden Nebel. Der Nebel wird nicht vom umgebenden Wetter beeinflusst und kann auch an heißen Sommertagen oder windigen und regnerischen Tagen erscheinen. Er macht das Reisen auf den Straßen selbst mit Radar schwierig, da er falsche Messwerte verursacht. Wer dem Nebel für längere Zeit ausgesetzt ist, fühlt sich paranoid und unbehaglich. Der Nebel hat außerdem eine astrale Signatur, die sogar astrales Reisen durch ihn erschwert. Er verzerrt dazu noch die Magie, was zu einer hohen Hintergrundstrahlung führt, und ist dadurch für mehrere Erwachte Tierarten attraktiv. Auf dem Höhepunkt seiner Ausdehnung erstreckte er sich über die gesamte Halbinsel und bedeckte etwa 4.000 Quadratkilometer Fläche. Nach ein paar Wochen begann das Verschwinden. Nicht nur Leute, die in den Nebel gingen, sondern sogar ganze Städte verschwanden im Entstehen und Vergehen des Nebels. Die Regierung evakuierte bedrohte Gebiete, während Druiden, Schamanen und jede andere magische Gruppe, die die Regierung herbeirufen konnte, herauszufinden versuchten, wie man den Nebel bekämpfen konnte. Erst am 31. Oktober 2028 – fünf Jahre, nachdem sich der Nebel gebildet hatte – schafften es die Neuen Druiden der Bretagne (Aznevezenti drouizel Breizh), den Nebel einzudämmen und aufzulösen. Das Ritual war zwar größtenteils erfolgreich, aber einzelne Flecken des Nebels tauchen immer wieder auf. Ein semipermanentes Stück Nebel befindet sich in der Nähe von Carnac, und zwar speziell in dem Gebiet, das die Menhire umgibt. Er wird von den Druiden regelmäßig entfernt, bildet sich aber nach ein paar Wochen oder Monaten neu. Wegen der Bedrohung durch den Nebel erhielt die Bretagne den Status einer autonomen Region.

- ◉ Vermeide bösen Nebel, der Leute frisst. Check.
- ◉ Slamm-0!
- ◉ Der Nebel könnte Teil einer druidischen Verschwörung sein, um durch die Erschaffung einer Bedrohung territoriale Autonomie zu erlangen. Besser als die SOX, weil er kontrollierbar ist.
- ◉ Plan 9
- ◉ Moment, willst du uns erzählen, die SOX sei geplant gewesen?
- ◉ Bull
- ◉ Nicht ganz, aber die Entstehung der SOX zwang viele Konzerne, ihre Einrichtungen zu evakuieren. Es gibt da genug Paydata und Technologie, die einen AA-Konzern zum AAA machen würden, wenn er sie einsammeln könnte.
- ◉ Plan 9





## DIE ELEMENTAREBENE DES WASSERS

Die Metaebene des Wassers beherbergt drei physische Welten. Die erste ist ein tiefer Ozean, in dem es vor Tier- und Pflanzenleben nur so wimmelt, von den winzigen Limnen, deren pinkfarbene Körper Geysire umschwärmen, bis hin zu den gewaltigen Balnealen, die groß genug sind, um auf ihren Rücken Städte aus Eis zu tragen. Aus dem Ozean steigen permanente Geysire auf, die große Eismassen tragen. Diese Eisfelder, die auf den Geysiren im Gleichgewicht sind, enthalten Städte, die aus dem Eis geschnitzt und gebaut wurden. Aus großen Öffnungen über den Eismassen steigt Dampf zu den darüber liegenden Wolken auf. Die Wolken selbst bilden weitere Städte aus kondensiertem Dampf, die auf den Winden schweben und an die Öffnungen gebunden sind. Aus den Wolkenstädten fallen Schneepartikel, die dabei helfen, den ewigen Kreislauf dieser Welt aufrechtzuerhalten. Der Himmel ist voller leuchtender Regenbogen, da das allgegenwärtige Licht zerstreut und reflektiert wird.

Die Metaebene des Wassers hat ein starres Kastensystem, wobei sich die Angehörigen der niedrigsten Kaste im Ozean und die Angehörigen der höchsten Kaste in den Wolken befinden. Im Ozean befinden sich die immerfort veränderlichen Gestalten der Undinen, ozeanischer Wassergeister. Sie sind Durchreisende und folgen den Strömungen, wo immer diese sie auch hintragen. Es handelt sich um sorglose Geister, die lieber mit den springenden Regengeistern schwimmen und Triller aus den Tiefen des Ozeans sammeln. Im Ozean leben außer den Undinen noch die Vadosen, die die Strömungen bewirtschaften und schimmernde Maschinen unter der Wasseroberfläche weben, die die Geysire erschaffen, die die großen Eisstädte in der Höhe halten. Jede Stadt steht auf mindestens dreien solcher Säulen aus fast kilometerdickem Eis, das sich im Laufe der Zeit durch die niedrigen Temperaturen gebildet hat. Hier, in vollkommen weißen Gebäuden und durchscheinenden Türmen, wohnt die Mittelschicht. Die Firne und Neven sind Eisgeister, die hier leben; Firne sind untersetzte, blau gefärbte Kreaturen, während die Neven groß und durchscheinend sind. Einige betreiben die rechnenden Dampfmaschinen, wie zum Beispiel Bergy Stelzer, ein fröhlicher Wassergeist, der ein Talent für das Formen der richtigen Getriebe hat. Andere Geister pflegen die watschelnden, domestizierten Ogiven, die die Städte ernähren.

Aus den Dampfmaschinen stammen die nebligen Städte, Heimat der königlichen Brumen und der Oberschicht. Die Brumen sind geisterhafte Kreaturen, die den größten Teil ihrer Zeit in innerer Einkehr verbringen. Das bedeutet auch, dass sie gelegentlich geistesabwesend sind und sich von den Winden umhertreiben lassen, während sie beobachten, wie die vielflügeligen Esker von Wolke zu Wolke flattern. Das ist gefährlich für die Brumen, wenn sie nicht von Neven oder Firnen begleitet werden, denn das größte Raubtier hier ist die drachenartige Jökulhlaup. Jökulhlaup hat riesige dampfförmige Flügel und eisige Zähne, die sie zeigt, während sie auf der Suche nach Nahrung über die Elementarebene gleitet.



## ELEMENTARPOL DES WASSERS

Weit im astralen Norden der Elementarebene des Wassers befindet sich eine riesige Wassersäule, die von einem Eiszyylinder überkront ist. Sie rotiert langsam mit den Winden, die das Astralmeer von der Elementarebene der Luft her überqueren. Auf dem Eiszyylinder befinden sich eine Zitadelle, in der Diplomaten und Botschafter beherbergt werden, sowie ein aquatisches Verlies für Gefangene. Von der Zitadelle aus kann man am Horizont gerade noch die Struktur sehen, die als Kristallbrunnen bekannt ist. Sjörrå - gastfreundliche Geister, die Ähnlichkeit, mit Meerjungfrauen haben - schwimmen in diesen kalten Gewässern.

## REGEN

Regen ist eine nebulöse Hypermetaebene, auf der ständige Schauer auf festen Boden fallen. Ihre Bewohner sind winzige Wassertropfen, und ihre Sprache besteht aus den verschiedenen Geräuschen, die ertönen, wenn ihre Gestalten auf dem Boden auftreffen. Wenn diese Kreaturen mit Außenseitern interagieren, sprechen und bewegen sie sich gewöhnlich als Kollektiv.

## KÜSTE

Küste ist eine Hypermetaebene, die aus einem endlosen Strand besteht, an dem sich ständig die Wellen brechen. Die Geister bewegen sich als Einheit, und ihr krachender Tanz, wenn sie sich am Strand brechen, und ihr Zischen, wenn sie wieder zurückweichen, sind ihre Art der Kommunikation.

## DIE METAEBENE DER ERDE

Die Metaebene der Erde ist eine feste, fast statische Landschaft mit sporadisch auftretenden geometrischen Formen und Kristallformationen. Es gibt keinen blauen Himmel wie auf der Erde, nur die kalte Schwärze des Weltraums, die schwach von fernen Sonnen und galaktischem Gas erleuchtet wird. Ein Staubring, der durch piezoelektrischen Druck hell leuchtet, umkreist die Ebene. Die Metaebene der Erde ist entropisch. Die meisten Dinge auf ihr wachsen und verkümmern in geologischer Geschwindigkeit. Die Geisteshaltung der hier lebenden Geister passt zu diesem Tempo. Die Bewohner dieser Metaebene treffen ihre Entscheidungen nicht überhastet, und sie sprechen wohlüberlegt, als hätten sie alle Zeit des Metaversums. Das heißt aber nicht, dass sie langsam sind; es ist nur so, dass sie eine andere Ansicht davon haben, wie Dinge in ein größeres Muster fließen sollten. Über die Landschaft erstrecken sich große Städte in allen Farben des Spektrums; einige von ihnen funkeln im Licht wie ein riesiger Edelstein.

Mitten in der Stadt Amphibolit, der ältesten Stadt auf der Metaebene, befindet sich ein Turm aus Quarz, der im Laufe der Äonen durch hingebungsvolle Arbeiter auf eine Höhe von über einem Kilometer gewachsen ist. Ganz oben residiert ein Rat aus Gnomen - die Erdgeisterart -, die aus dieser Höhe mit riesigen Kristallfernrohren den astralen Himmel absuchen, um Einsicht in zukünftige Ereignisse zu erlangen. Der größte Teil der Fauna bewegt sich zwar langsam - wie der winzige weiße Argil in seiner geodätischen Schale und der prachtvolle sich bewegende Hügel der Mergel -, aber sie alle fürchten den



sich schnell bewegendem Bolus, eine veränderliche Sandgestalt, die um die meisten Hindernisse herumgleitet, um ihre Beute zu zermahlen.

Ein Teil der Flora und Fauna bewegt sich so langsam, dass man es praktisch nicht wahrnimmt. Der winzige weiße Argil in seiner geodätischen Schale rollt mit konstanter Geschwindigkeit langsam dahin, immer auf der Suche nach der nächsten Obsidianscherbe, die er zermahlen kann. Der größere Mergel bewegt sich unter der Erde so, dass er wie ein langsam wachsender Hügel aussieht. Keiner von ihnen jedoch kann dem Bolus entkommen; das Zischen dieser Bestie wird von ihrem veränderlichen sandähnlichen Körper verursacht, während sie sich parallel zum Boden bewegt. Argils sterben unter dem erodierenden Biss des Bolus schnell, aber es braucht schon ein Rudel von ihnen, um zu versuchen, einen Mergel zu zermürben.

## LAND VON KAOL

Das Land von Kaol liegt hoch in den Bergen. Die Kaoline ähneln großen blassen Statuen, und einige weisen eine unheimliche Ähnlichkeit mit der Metamenschheit auf. Sie haben pyramidale Arkologien erbaut, die größer als die Berge selbst sind. Zeitmesser aus Quarz und piezoelektrische Lampen in den Städten deuten auf eine industrialisierte Zivilisation hin. Ein religiöser Orden von Kaolinen schlägt auf spezielle Steine, die in der ganzen Stadt zu hören sind, entweder um zur Ordnung zu rufen oder um die Isostasie zu feiern – dann wird das Gleichgewicht wiederhergestellt.

## LAND VON KØKKENMØDDING UND DRUMLIN

Køkkenmødding und Drumlin sind benachbarte Länder auf einer fetten Lehmebene. Sie erscheinen als klotzige Felsen, die zu humanoiden Gestalten aufgestapelt sind, wobei die Drumlins eine glattere Form haben. Ihre Städte bestehen aus kleinen kreisförmigen Hütten innerhalb eines größeren Steinrings. Sie sind Kristallzüchter, keine Kämpfer. Sie fürchten die räuberischen Gabbros, die das Land beherrschen. Gabbros sind einerseits so geschickt, dass sie sich durch das Gelände bewegen können, ohne auch nur einen Stein anzustoßen, andererseits aber groß und stark genug, um einen Køkkenmødding ganz zu verschlingen.

## DIE TONARTIGEN LANDE DES OSTENS

Diese Länder sind die Heimat der Gnome, winziger Humanoider aus Ton. Die Städte, die sich hier befinden, wirken wie Sandburgen, die von einem Ozean aus Schlamm erbaut wurden. Die Gnome sind Handwerker und Künstler, die Jahre damit verbringen können, komplizierte Muster in einen Stein zu gravieren. Auf Meeren aus Schlamm bereist der berühmte Kapitän Akrose auf seinem Eisenfrachter, der *Trilobit*, die Ebene auf der Suche nach Schätzen. Verglichen mit anderen Erdgeistern ist er beim Fällen von Entscheidungen schnell wie eine Lawine.

## DIE STADT AMPHIBOLIT

Amphibolit, die älteste Stadt der Metaebene, besteht aus Steinblöcken, die rechteckig geformte Gebäude verschiedener Höhen mit einem zentralen Turm aus Quarz bilden, der im Laufe der Äonen durch sorgfältige Züchtung und Formung auf über einen Kilometer Höhe angewachsen ist. Die Stadt erstreckt sich über einhundert Meter weit nach unten in einen Canyon, mit terrassierten Gebäuden und überwältigenden Brücken bis zum Grund des Canyons. Gnome, Køkkenmøddings, Kaoline und andere Erdgeister bewohnen die Stadt. Im Zentralturm kartiert eine ätherologische Gruppe die Bewegungen des Himmels und der anderen Metaebenen mittels mystisch hergestellter Kristalllinsen. Es heißt, die Stadt sei das Sandkorn gewesen, um das sich die gesamte Metaebene gebildet habe.

## SÜDPOL DER ERDE

An diesem Ort wird die Elementarebene der Erde durch die hohen Temperaturen der Metaebene des Feuers gekocht, zu metallischen Ebenen geschmiedet und abgekühlt. Hier herrschen sanfte Hügel aus Eisen, Kupfer und anderen Elementen vor, die von oxidierenden Stoffen befreit wurden. Ein stark magnetischer Dorn ragt als Südpol aus der Landschaft hervor. Dieser Ort brachte die Hypermetaebene namens Falle hervor, wo der Südpol in einen riesigen Uhrwerkmond umgearbeitet wird, der den Pol umkreist, und wo zahnradartige Arbeitergeister und roboterhaft aussehende Erdgeister zusammenarbeiten, um einen noch unbekannteren Plan auszuführen. Noch verstörender ist die ewig dunkle Seite von Falle, wo sich monströse Konstruktionen im aufflackernden Licht einer Schmelde oder eines Gewitters für einen kurzen Augenblick schemenhaft abzeichnen.

## METAEBENE DES FEUERS

Die Metaebene des Feuers ist ein dynamisches Land aus Hitze und Licht. Alles wird in einem endlosen Kreislauf verzehrt, neu hervorgebracht und erneut verzehrt. Diese Metaebene ist ständig in Bewegung; Vulkane brechen aus, Landmassen prallen aufeinander, und Meere kochen. Die Metaebene leuchtet permanent vor Energie. Festes Land ist selten und schwimmt auf Flüssen aus Feuer. Selbst der Himmel wird zum größten Teil von einer riesigen gelben Sonne ausgefüllt.

Die Bewohner dieser Ebene leben von Material, das oxidiert oder unter Druck zerquetscht wird. Ihre Mentalität ist genauso – sie können Diskussionen oder Entscheidungen in einem Wimpernschlag ändern. Sie sind nicht irrational, ganz im Gegenteil. Ihre Logik folgt einfach dem Weg des geringsten Widerstandes, solange es noch Brennstoff zu verfeuern gibt. Die zigeunerhaften Glutgeister bereisen die sich stetig verändernde Landschaft, spielen leidenschaftlich ihre ätherische Musik oder bewegen ihre flackernden Flammengestalten zum klimpernden Takt der Metaebene. Eher stationär sind die zyklonalen Großfeuer der kaiserlichen Empyreen, die Basaltstädte erbaut haben, die auf den Magmaströmungen schwimmen und sich mit ihnen verlagern. Wer die Empyreen gerade führt, ändert sich schnell. Um ihre Gunst zu erhalten, muss ein Zauberer mehrere dieser königlichen Geister umwerben.







## NOCH EIN ASTRALES PHÄNOMEN

### DER SCHLEIER

Der Schleier ist zwar ein künstlich erschaffenes Phänomen, aber er ist nicht das einzige seiner Art. Auf natürliche Weise entstand ein Schleier kurz nach den Eurokriegen rund um den Haparanda Skärgård. Ein Schleier sieht aus wie ein Band heftigen Regens, das etwa zwanzig Meter hoch ist, in dem der Regen nach oben fällt und an dessen Rändern sich eine große Dünung bildet. Die Oberkante ist von niedrig hängenden Wolken bedeckt, die innerhalb der Grenzen des Phänomens umherwirbeln. Sowohl die Wolken als auch der Regen behindern die Sicht. Der Schleier umgibt Tír na nÓg auf allen Seiten in einer Entfernung von zwölf bis achtzehn Metern, mit einer durchschnittlichen Dicke von sechshundert Metern. Die Haparanda-Zone ist deutlich kleiner, aber mit einer ähnlichen Entfernung und Dicke. Lebewesen werden verwirrt, wenn sie den Schleier betreten, finden sich nicht mehr zurecht und verlassen den Schleier häufig in der Nähe ihres Eintrittspunktes wieder. Schiffe auf Autopilot werden nur von der kabbeligen See und dem Wind innerhalb des Schleiers beeinflusst, können aber leicht hindurchnavigieren. Im Tír allerdings gibt es zusätzliche Sensoren und Maßnahmen der elektronischen Kriegsführung, um unerwünschte Besucher fernzuhalten – ganz egal, wie sie

herkommen. Ich werde hier keine Details über die Sicherheitsprozeduren des Tírs preisgeben, weil sie erstens kein Teil des astralen Phänomens sind, und weil das zweitens unerwünschte Aufmerksamkeit auf mich ziehen könnte.

Von der Haparanda-Zone gehen gelegentlich Stürme oder abnormal hohe Wellen aus, die auf dem nahen Festland Schaden anrichten können. Satellitenbilder vom Schleier über Haparanda und Tír na nÓg zeigen, dass sich beide gleichmäßig im Uhrzeigersinn drehen, aber dass der Haparanda-Schleier leicht dezentriert läuft und eine Unwucht von fünfzehn bis zwanzig Metern hat. Das könnte die Entstehung von Stürmen erklären. Seit dem Vorbeiflug des Kometen zeigt auch der Schleier von Tír na nÓg eine leichte Unwucht von drei bis fünf Metern mit gelegentlichen Unterbrechungen in der Barriere.

- ◆ Da steht, dass der Schleier rituell erschaffen werden kann. Ich frage mich, was die Voraussetzungen dafür sind. Muss er sich über Wasser befinden?
- ◆ Winterhawk
- ◆ Was, willst du deinen Swimmingpool abschotten?
- ◆ Slamm-0!



## DIE ALTEN HÄTTEN WARNSCHILDER AUFSTELLEN SOLLEN

### GEPOSTET VON: ARETE

Bei all den Aktivitäten im Hinblick auf Artefakte in letzter Zeit – und weil Magister Dr. Gordons angebliches AI Azif erwähnt hat – würde ich gerne alle Erwachten darauf hinweisen, dass Artefakte keine Werkzeuge sind, im Gegensatz zum Beispiel zu Foki. Einige ihrer Kräfte haben ihren Preis. Die antiken Zivilisationen, die sie hergestellt haben, haben ihnen keine hilfreichen Warnhinweise wie zum Beispiel „Achtung: Bei Gebrauch kann Seele verloren gehen“ beigelegt – ganz zu schweigen von Bedienungsanleitungen. Ein perfektes Beispiel dafür ist Timmys Uhr.

Timmys Uhr ist eine deutsche Standuhr, die vermutlich im 15. oder 16. Jahrhundert gebaut wurde. Sie scheint zwar in der Lage zu sein, die Zeit anzuzeigen, aber hinter dem Pendel befindet sich eine Fülle von Getrieben, ähnlich dem Mechanismus von Antikythera. Unter dem Pendel befindet sich eine Kugel, in die eine Karte der Erde eingraviert ist. Wir nehmen an, dass dieses Gerät im Hinblick auf magische Ereignisse das Äquivalent des Kanarienvogels im Kohlebergwerk ist. Jedes Mal, wenn ein großes magisches Ereignis stattfindet, lässt dieses Gerät das Pendel auf die Kugel fallen und hinterlässt eine Markierung auf dem Globus an der Stelle, an der das Ereignis stattfand. Dadurch wird die Uhr allerdings auch so lange funktionsunfähig, bis sie jemand repariert. Timmys Uhr hat treffsicher den Großen Geistertanz, die Öffnung des DeeCee-Spaltes und die Cermak-Explosion in Chicago aufgezeichnet. Berichten zufolge hat sie auch Ereignisse in der Vergangenheit aufgezeichnet, obwohl sie nur einen einzigen Globus enthält, weshalb wir nicht sicher sind, wie dieses Artefakt in der Abwesenheit von Magie funktioniert oder – um ehrlich zu sein – wie all diese Getriebe in Bezug auf Magie überhaupt funktionieren.

Wir nennen sie Timmys Uhr nach Professor Tim Childs, der 2013 der Kurator der Uhr an der Boston University war, wo sie aufbewahrt wurde. Am Tag des Großen Geistertanzes schlug die Uhr, wie sie es niemals zuvor getan hatte, und hinterließ eine Markierung auf dem Globus – ungefähr dort, wo Howling Coyote das Ritual durchführte. Professor Childs war ein früherer Thaumaturg von der örtlichen Freimaurerloge. Er versuchte, die Uhr wieder instand zu setzen – er ersetzte Getriebe, justierte Federn neu und so weiter. In seinem Tagebuch beschrieb er die magischen Zeichen und Symbole, die er auf einigen der Getriebe gefunden hatte. Er arbeitete alle Teile durch, die er katalogisiert hatte, und fand heraus, dass einige von ihnen aus einer Zeit von vor dem in verschiedenen Schriften genannten 15. Jahrhundert stammten. Als er alles wie dokumentiert wieder zusammengebaut hatte, fand er heraus, dass die Uhr nicht nur nicht funktionierte, sondern es sah auch so aus, als würde ein Teil fehlen. Das Reparieren der Uhr führte zu einer Art Wahnsinn – als er die Uhr schließlich repariert hatte, indem er das neue Getriebe hinzufügte, wurde sein Langzeitgedächtnis geschädigt. Er konnte sich an kaum

etwas von vor dem Tag erinnern, an dem er die Uhr zum ersten Mal repariert hatte. Das war aber zu vernachlässigen. Wesentlich schlimmer waren die Nachtangst, die kindliche Regression und die Obsession für Astrologie, die er danach entwickelte. Die Loge nahm sich seiner an, und er konnte die Uhr nach den drei genannten Ereignissen ohne große Probleme wieder zum Laufen bekommen, aber er starb 2069. Timmys Uhr hielt 2070 ein weiteres Mal an, mit einer Markierung in der Mojave-Wüste. Niemand hat bis jetzt versucht, die Uhr zu reparieren, weil jeder befürchtet, nach einer Reparatur dasselbe Schicksal erleiden zu müssen wie Timmy.

Ein weiteres Beispiel ist Gagnons Panoptikum. In denselben Schriften, die Geschichten von Penticlese erzählten, hatten die Etrusker einen weiteren, später lebenden Verzauberer namens Gagnon genannt. Gagnon war ein mythischer Schmied, der viele wundersame Artefakte herstellte. Er hat insgesamt zwölf Artefakte hergestellt, von denen eines Gagnons Panoptikum war. Wenn es aktiv ist, kann das Panoptikum jedes der anderen elf Artefakte finden, sofern sie sich in der Nähe befinden. Die Legende besagt, dass Gagnon mit dem Panoptikum in der Lage war, die Warlords und Schurken rund um das Mittelmeer aufzuspüren, die sein Dorf zerstört und all seine Werke geraubt hatten. Das Panoptikum sieht wie ein ziemlich großer Zylinder mit verschiedenen Löchern und eingesetzten Edelsteinen aus; es wurde vor mehr als zehn Jahren auf Korsika gefunden.

Weil von den anderen elf Artefakten nicht viel bekannt war, ist das Panoptikum schon mehrmals gestohlen worden, um damit nach anderen Artefakten zu suchen, weil man an die Möglichkeit glaubte, dass der Sextant der Welten und Shantayas Kompass ebenfalls das Werk von Gagnons Händen seien. Dies war allerdings nicht der Fall. Ich selbst habe das Panoptikum vor ein paar Jahren für eine Ausgrabung beschafft. Was in keinem der Texte erwähnt wurde, ist, dass der Gebrauch des Panoptikums Blindheit verursacht – sowohl astral als auch physisch –, weil das „geistige Auge“ des Zauberers sich allein auf Gagnons Artefakte konzentriert. Diese Information wäre für illegale Gräber nützlich gewesen. Immerhin verschwand die Blindheit nach ein paar Monaten.

Noch schlimmer ist, dass einige dieser Artefakte ihre eigene Persönlichkeit entwickelt haben, weil sie von metaplanaren Kreaturen bewohnt worden sind oder eine direkte Verbindung mit einer Kreatur der tiefen Metaebenen entwickelt haben. Magister erwähnt das Buch von Gaf. Tatsächlich gibt es vier Bücher, eines für jeden Bruder der Schatten. Gaf, Tak, Dru und Obe waren mythische Dämonen, die von Akolythen angebetet wurden, denen sie Gaben der Macht und Stärke schenkten. Der Preis dafür war die grausame Opferung der Nachbarn der Akolythen.

Um es zusammenzufassen: Forscht so viel wie möglich über ein Artefakt nach, bevor ihr es verwendet, und sorgt dafür, dass euch jemand helfen kann, wenn etwas schiefgeht.



Ein Teil der Flora und Fauna hat sehr kurze Lebensspannen, wie zum Beispiel die Stäubchen, die nur für ein paar Sekunden leben, sich fortpflanzen, sterben und nur mit einem Lichtblitz ihre Existenz anzeigen. Rot-orangefarbene, echsenähnliche Salamander schwimmen in Ozeanen aus geschmolzener Materie und fressen kristallene Krustentiere, während umherspringende Bälle aus verdichtetem Gas die glühenden Früchte des Zunderbaums einäschern. Sati und Phlogistons jagen einander als Raubtier und Beute. Nichts auf dieser Metaebene ist von Dauer, auch wenn einige Dinge länger brauchen, um verwandelt zu werden.

## DIE ASCHEÖDE

Dieses Gebiet hat wahrscheinlich einen Durchmesser von mehreren Hundert Kilometern und ist knietief mit lockerem schwarzem Ruß bedeckt. Die Winde, die von den verschiedenen thermalen Dynamiken hervorgerufen werden, scheinen sich hier gegenseitig aufzuheben, wodurch sie die schweren Partikel wie einen schwarzen Regen über dem Land niederlassen. Phlogiston-Herden waten durch die Ascheöde und saugen jeglichen Metallkalk ein, der hineingeweht wurde. Räuberische Sati lauern den Phlogistons auf; über der Asche sind nur ihre spitzen Ohren sichtbar, mit denen sie auf Bewegungsgeräusche lauschen. Wenn das Sati Erfolg hat, schlägt es rotglühende Klauen von einem halben Meter Länge in den Bauch seiner Beute, um die Innereien herauszuholen und zu verzehren.

## DER ZUNDERHAIN

Diese Wälder aus verknoteten, zehn Meter hohen Bäumen bestehen aus einem dichten Material, dessen Farbe von braun bis schwarz reicht. Die Bäume halten den Wind ab und fangen kein Feuer – eine Erholung vom Rest der Metaebene. Jeder Zweig trägt eine bis zwei leuchtende Früchte. Die Früchte des Zunderbaums sind schwer und fühlen sich heiß an. Sie wachsen durch Kernfusion und verzehren den Baum, der sie hervorgebracht hat, über Zehntausende von Jahren langsam mit nuklearer Energie. Wenn eine Zunderfrucht bereit ist, fällt sie zu Boden und schmilzt das Gelände, während sie in die Tiefe sinkt. Dann steigt mit einer gewaltigen Explosion eine dichte Flüssigkeit in den Himmel, die sich zu einem neuen Zunderbaum verfestigt, der sich weiter verdichtet und neue Früchte hervorbringt.

## MUSPELLHEIM

Die Bewohner dieser Hypermetaebene sind die Jotunn, sechs Meter große humanoide Riesen, die in Steinfestungen leben, die von einem Land umgeben sind, das durch Vulkane und Lavafelder andauernd Feuer fängt. Die Ebene ähnelt mehr einer höllischen Erde als der Elementarebene des Feuers. Die Jotunn werden von Surt regiert, dessen Schwert bis heute so hell glüht wie an dem Tag, an dem es geschmiedet wurde.

## METAEBENE DER LUFT

Auf dieser Metaebene gibt es nichts Festes. Sie ist eine wirbelnde Masse aus farbigen Gasen, die sich in verschiedene Richtungen bewegen, wie ein planetarer Gasriese. Die definierenden Kanten liegen an den Stellen, an denen sich diese Metaebene anderen Metaebenen nähert. Es gibt vier Pole: den kalten Elementarpol im Norden nahe dem Kristallbrunnen, den heißen Pol im Süden, den trockenen Pol im Osten und den nassen Pol im Westen, wobei die Richtungen auf dem astralen Kompass basieren. Durch die verschiedenen Temperaturen und Feuchtigkeitsgrade bilden sich Winde und wirbeln in verschiedene Richtungen. Wirbelnde, rauchige Formen von vage menschlicher Gestalt werden Sylphen genannt. Sylphen beugen die Winde ihrem Willen, um Zitadellenwirbel aus dichter Luft zu formen, die sich entlang der Metaebenen bewegen. Sie verweilen weder in Gedanken noch an einem Ort, und sie brüten auch nicht über das, was in der Vergangenheit geschehen ist. Sie werden manchmal als allgegenwärtig angesehen, aber ihr Reden kann schwer zu verstehen sein, denn die Gedankengänge hinter ihren Worten sind den Metamenschen fremd.

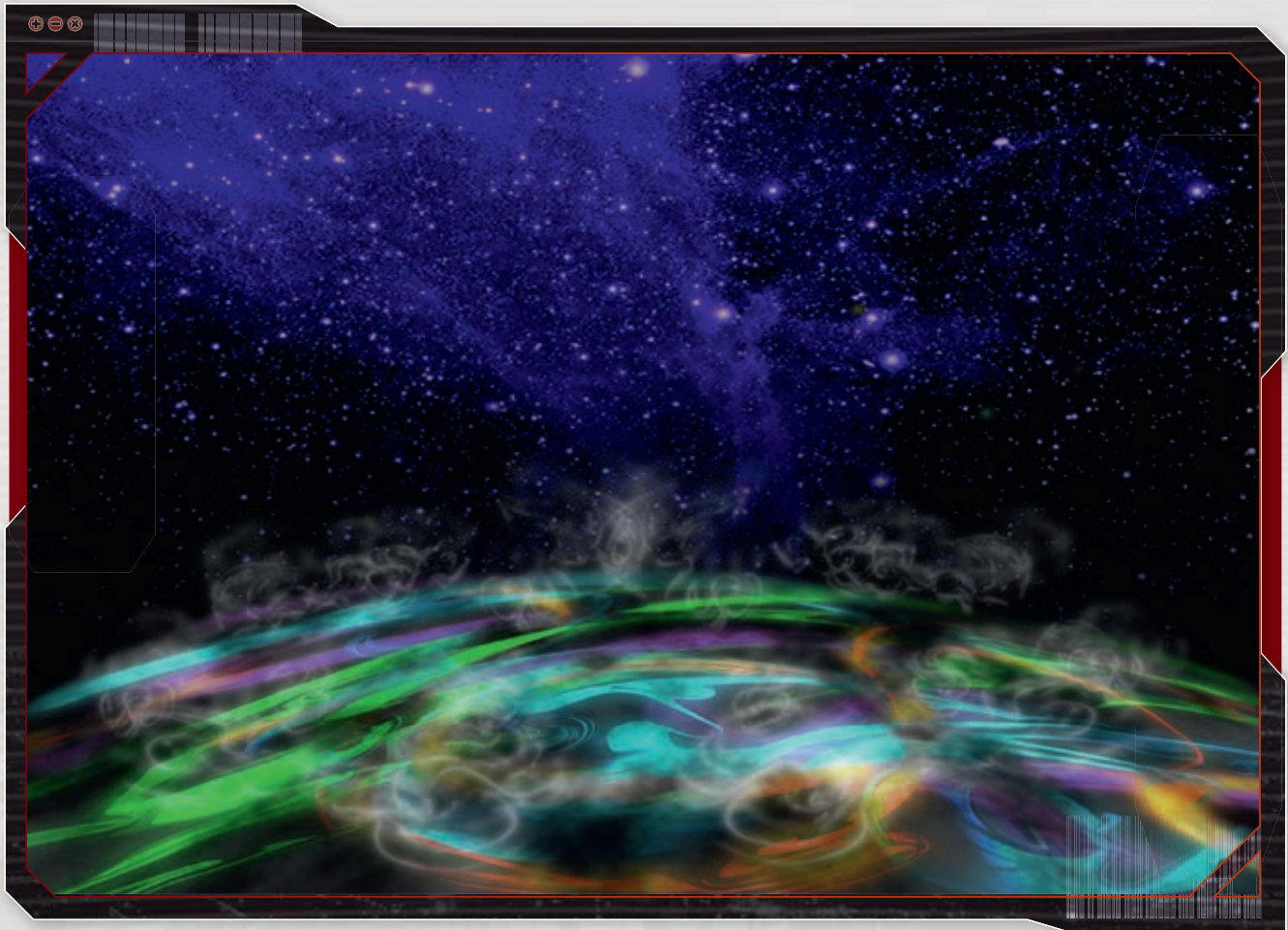
Faunageister wie die kleinen Welkins tanzen in den dichten trüben Tiefen und saugen Kondensstreifen ab, während Hauchgeister von Lufttasche zu Lufttasche immer höher flattern. Keiner von ihnen ist aber dem raubtierhaften Zephyr ebenbürtig. Er schneidet durch die Atmosphäre und tötet mit seinen ätzenden Zähnen. Eine der großen Gefahren beim Bereisen dieser Metaebene ist die Begegnung mit einem unbemerkten Samum. Reisende merken erst, dass sie von einem Samum verschlungen worden sind, wenn sein Atem ihren Geist mit Verzweiflung und dunklen Gedanken vergiftet. Woanders in der Metaebene bauen Bewohner wie die Prana und Vayu suprafluide Schnellstraßen, die die sich ständig verändernden Sprawls der Bewohner, die Pole und ein zentrales Oktaeder miteinander verbinden.

## DAS OKTAEDER

Die Metaebene der Luft ist riesig und besteht aus wirbelnden Strömen von Farben. Wie ihre Bewohner kann sich auch die Ebene in jede Richtung bewegen, manchmal sogar in alle gleichzeitig. Einige Geister sind in Gedanken über hochfliegende Ideale versunken, andere konzentrieren sich mehr eine bestimmte Richtung, aber all dies hängt davon ab, in welche Richtung der Wind gerade bläst. Mit dieser Geisteshaltung herrscht Königin Candelia, ein stationärer Wirbelwind, der häufig wie ein Drache oder ein Löwe oder wie eine Mischung aus beiden aussieht, über das Oktaeder. Eine Armee von Punkah-Eunuchen dient der Königin und verwaltet ihren Palast. Ihre Gedanken sind zwar beständiger als die anderer Geister, aber ihre Stimmung kann sich rasch verändern. Lord Vendaval unterstützt Königin Candelias Herrschaft mit einer Militärpräsenz aus vielen Geistern. Die einzige Macht, der sich Candelia beugt, ist Seufzer-auf-dem-Wind, der große Vermittler im Norden.

Geister aus dieser Metaebene haben oft nur ein vages Erscheinungsbild, das von den wirbelnden rauchförmigen Sylphen, die den Wind ihrem Willen beugen, bis zum Hitzeschimmer der Khamsin-Krieger oder den raubtierhaften Zephyren mit ihrem schnellen Flug und ihren ätzenden Zähnen reicht. Andere Geister erscheinen fester, wie zum Beispiel die kältere Nebelgestalt der Mistral-Soldaten oder die aufgedunsenen wolkenähnlichen Punkahs, die zum Dienst verpflichtet sind.





## DER SÜDPOL DER LUFT

Der Südpol ist durch eine zweite Sonne gekennzeichnet, einem Leuchten von der Elementarebene des Feuers. Die schimmernde Stadt Tramontane wird von den gewalttätigen Khamsin beherrscht. Mit wirbelnden Klingen, die wahres Feuer enthalten, reiten die Khamsin-Scharmützer auf mächtigen Errhins über die Ebene, beschützen sie und empfinden keine Sympathie für Zauberer, die versuchen, sie zu beschwören. Herden wilder Errhins streifen über die südliche Hälfte der Metaebene, und die Bewohner gehen ihnen aus dem Weg, wenn sie hören, wie sie herandonnern.

## DER OSTPOL DER LUFT

Der Ostpol wird von einer schwebenden Insel aus Eluvium und wahrer Erde markiert, die von der Elementarebene der Erde hereingeblasen wird. Auf beiden Seiten erbaut ist die Stadt Foehn. Die Geister hier sind sanft und entspannt und züchten Herden von Bisen auf Flatusfeldern, die auf der Insel wachsen. Staubteufel sind ein gelegentliches Ärgernis, weil sie sich Nahrung von Tischen schnappen und mit ihrer Beute davonfliegen.

## DER NORDPOL DER LUFT

Neben dem Kristallbrunnen befinden sich hier Silap Inuas – gefährliche Bestien, die die Vermischung der Elemente Luft und Wasser zu ihrem Vorteil nutzen, um mit verwirrenden Schneestürmen Reisenden aufzulauern. Die Boreas, die im Norden heimisch sind, jagen Silaps als Großwild. Nik, einer der besten Spurenleser der Boreas, wohnt am Kristallbrunnen, um beim Finden von Zauberern oder Botschaftern zu helfen, die sich verirrt haben.

## CORIOLIS

Diese Hypermetaebene hat einen erdähnlichen Boden mit einem wirbelnden Gifthauch am Himmel. Verschiedene Sturmgeister herrschen auf dieser Metaebene. Tornados, Taifune, Zyklone, Orkangeister, Hurrikane und andere Sturmgeister sind ruhelos geworden, da es niemanden gibt, der sie herausfordert. Sie haben das Land unter sich aufgeteilt und haben hochfliegende Ziele von der Beherrschung der Metaebene, die sie über alle anderen Stürme erheben soll. Bis jetzt ist noch kein Krieg ausgebrochen, denn eine ungesehene Macht lässt immer wieder unechte Gebäude und Wälder auf der Erde wachsen, um die zerstörerischen Geister beschäftigt zu halten.





## MIR IST GERADE NOCH EIN ASTRALES PHÄNOMEN EINGEFALLEN

### FOVEAE

Foveae sind unsichtbare Tornados mit Durchmessern zwischen wenigen Metern bis hin zu einem bis zwei Kilometern. Sie töten Dualwesen und Astralgestalten lautlos, weil in ihrem Zentrum keinerlei Mana vorhanden ist. Im Astralraum erscheinen Foveae als dunkle Wirbel, die die magischen Energien um sich herum verringern. In der physischen Welt kann man sie als Luftverzerrung ähnlich der durch Geister im Astralraum verursachten Verzerrung bemerken. Foveae wurden in Aztlan, in der Nähe Chicagos und in der SOX beobachtet. Sie werden durch starke Unterschiede im Mananiveau verursacht, die entweder durch starke Verschmutzung oder umfangreiche Manamanipulation hervorgerufen werden. Foveae bewegen sich wie Stürme, sind aber schwer vorherzusagen, weil es keine effektive Methode gibt, um all die Manaenergien und -flüsse nachzuhalten. Foveae sind häufig temporäre Phänomene, die verschwinden, wenn das Gleichgewicht der magischen Energien wiederhergestellt wird. Sie bleiben allerdings lange genug an Ort und Stelle, um sowohl auf der physischen als auch auf der Astralebene Schaden anzurichten.

- ◊ Es würde mich angesichts der ganzen Probleme und überstrapazierten Magie nicht überraschen, wenn Los Angeles gelegentlich unter Foveae leiden würde.
- ◊ Winterhawk

## DIE EBENE DES TODES

Dies ist die einzige Metaebene, zu der sich die Lebenden bis zu ihrem Ende nicht begeben können – vorausgesetzt natürlich, man glaubt, dass es sich hier um die letzte Ruhestätte menschlicher Geister und nicht nur um irgendeine metaplanare Variation dieses Motivs handelt. Das Astralmeer endet hier in einem spiegelglatten schwarzen Boden, der die Sterne am Himmel reflektiert. Es gibt viele Hyper- und Blasen-Metaebenen, die sich aus der Ebene des Todes bilden, aber sie sind isoliert und stören die Ästhetik dieser Metaebene nicht. Das Umgebungslicht wird schwächer, während man sich über diese Metaebene bewegt. Das Klicken von Garudaes Nägeln gab ein seltsames Echo von sich, auch wenn es hier nichts Sichtbares gibt, von dem das Geräusch zurückgeworfen werden kann.

## DER SEELENBRUNNEN

Auf dieser Metaebene befindet sich ein jungsteinzeitliches Stonehenge mit einem verwitterten Steindeckel in der Mittel des Steinkreises, der an den Rändern rotes und schwarzes Licht ausstrahlt. Selbst ohne den Deckel zu entfernen, ist da ein Gefühl der Furcht und Qual, das über jene hinwegschwemmt, die sich in der Nähe des Brunnens befinden.



- ◊ Wenn die Lebenden nicht dorthin gehen können, wie kam er dann dorthin? Oder ist das eine weitere Frage, wo ich die Antwort lieber nicht wissen will?
- ◊ Mika

## METAEBENE DER SCHATTEN

Die Grenze zur Metaebene der Schatten ist offensichtlich, da hier das allgegenwärtige Licht von einem unsichtbaren Objekt getilgt wird, sodass nur ein paar seltsame Sternbilder übrig bleiben, an denen man sich orientieren kann. Die Metaebene der Schatten ist eine blasse, gespiegelte Verhöhnung der physischen Welt, mit Gebäuden in gedämpften Farben, die die Landschaft sprenkeln. Das Licht ist hier niemals hell, aber es gibt genug davon, um Schatten zu werfen. Die Ebene wird von vier Monden umkreist - Metaebenen, die durch die Sterne erkennbar sind, die sie verdecken. Große flügelartige Luftschiffe reisen zwischen der Metaebene und ihren Monden hin und her. Nachtschatten, Schatten, Nachtmahre, Wichte und Schwarze Männer anderer Kulturen nennen diese Ebene ihre Heimat. Eine interessante Eigenschaft dieser Metaebene ist, dass die Schwarzen Männer keine Schatten werfen. Ihr Interesse an der Metamenschheit reicht von einfacher bössartiger Manipulation von Metamenschen, um sich zu amüsieren, bis zu einem brennenden Hass auf die Metamenschheit und dem Laben an ihrem Leid und ihren Schmerzen. Schattengeister kümmern sich nicht um andere Geister und nutzen sie genauso aus wie Metamenschen. Sie arbeiten auch nur selten zusammen und nennen als Gründe dafür selbstsüchtige Tendenzen und Wettbewerb, aber es gibt einige, die Opfer als Währung mit anderen tauschen, wenn sie mit ihnen fertig sind. Das Opfer eines Sukkubus kann zum Beispiel zur perfekten Mahlzeit für einen Nachtschatten werden. Viele dieser Schattengeister haben die Kraft Energieentzug (Karma), aber die Emotion, die das Opfer verspüren muss, damit sich der Geist von ihm ernähren kann, ist für jede Klassifikation von Schattengeistern anders. Schattengeister verwenden häufig die Kraft Zwang oder ähnliche Kräfte, um das beabsichtigte Opfer in einen emotionalen oder körperlichen Zustand zu bringen, in dem sie sich von ihm ernähren können. Schatten finden sich in der Sechsten Welt als freie oder wilde Geister und kommen überraschend häufig vor, wenn man bedenkt, dass Zauberer sie nicht beschwören können.

## MONDE ÜBER DER METAEBENE DER SCHATTEN

### DER SCHWARZE MOND

Der größte Mond am Himmel über der Metaebene der Schatten ist der Schwarze Mond. Dieser Mond ist rissig und scheint permanent von seinen drei Brüdern verfinstert zu werden. In die tiefen Spalten sind endlose Treppen eingemeißelt, die zu fensterlosen Kammern und Eingängen in dunkle Labyrinth hinabreichen. Seine Bewohner arbeiten unter der Oberfläche des Mondes und stellen dort infernalische Maschinen her, die gelegentliche Plasmastöße in den Nachthimmel abgeben. Der Schwarze Mond ist die Heimat des Großen Geistes Gaf.

## DIE BÜCHER DES SCHATTENS

Gerüchten zufolge erschienen die Großen Geister Gaf, Tak, Dru und Obe irgendwann auf der Erde und scharten sowohl dort als auch auf der Metaebene der Schatten Anhänger um sich. Während sie auf der Erde waren, schrieben ihre Anhänger Bücher über die Taten dieser Großen Geister: wie man sie nennt, und welche Gaben sie einem verleihen können. Diese Bücher oder Teile davon haben dem Lauf der Zeit und dem Aufstieg und Fall von Kulturen getrotzt und wurden wiederentdeckt. Zwei von ihnen befinden sich in den Händen der Aleph Society.

Das erste Buch, das gefunden wurde, war ein handtellergroßes Buch mit einem Einband aus gehämmertem Orichalkum. Sein Alter ist nicht bekannt, aber man nimmt an, dass es ein Original ist, das 10.000 bis 20.000 Jahre alt ist. In Keilschrift wird es das Buch von Gaf genannt. Das zweite Buch ist jünger und etwa 3.000 bis 3.500 Jahre alt. Es ist offensichtlich eine Kopie in mesoamerikanischen Hieroglyphen auf Holz und enthält einen Teil der Informationen, die das Buch von Gaf enthält. Dieses Exemplar trägt den Titel Buch von Tak.

### DER BLUTMOND

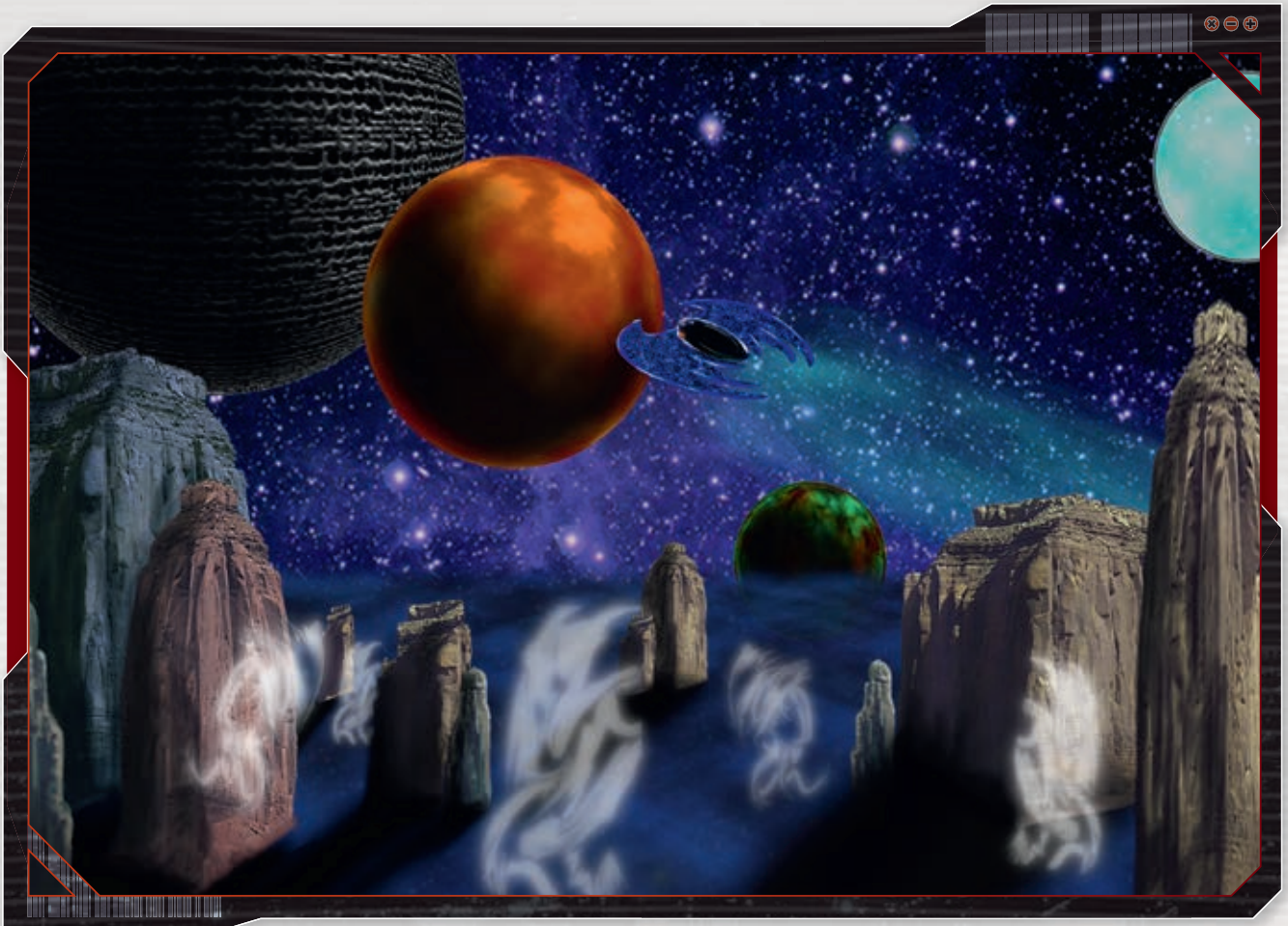
Der zweitgrößte Mond wird Blutmond genannt, da er ein schwaches rotes Leuchten abgibt - wie ein brennendes Holzschicht. Tausend Feuer brennen mit fleischlichen Opfern in Obsidiantempeln, und Kohleflöze glimmen fortwährend in riesigen Flüssen auf der Oberfläche und verleihen dem Mond seine Farbe und einen permanenten Dunstschleier. Seine Bewohner tragen grässliche Masken, während sie durch den erstickenden Rauch zu den Tempeln reisen, wo sie den Äußeren Göttern andere astrale Kreaturen opfern. Der Blutmond ist die Heimat des Großen Geistes Tak.

### DER BLEICHE MOND

Der dritte Mond wird der Bleiche Mond genannt, da seine weiße Oberfläche phosphoreszierend ist und durch das Sternlicht leuchtet. Der Mond ist von einem Meer aus endlosen Knochen bedeckt, dessen Tiefe nicht bekannt ist. Die Städte, die den Mond sprenkeln, sind durch ein Netz aus Schienen miteinander verbunden, was der Mondoberfläche das Aussehen von Nähten in Fleisch verleiht. Dampfbetriebene Fahrzeuge kreischen die Schienen entlang, sodass sie die ungesesehenen Grumms und andere Dinge vermeiden, die in diesem Meer schwimmen. Der Bleiche Mond ist die Heimat des Großen Geistes Dru.

### DER WILDE MOND

Der vierte Mond wird der Wilde Mond genannt, und er ist von allen Monden der kleinste. Sein dichter schwarzer Dschungel verleiht ihm ein nassglänzendes Aussehen. Verglichen mit den anderen Monden ist er primitiv, da es auf ihm nur eine große Stadt gibt, wo Schiffe mit Kreaturen wie den kannibalistischen Ver handeln. Die Bewohner des Wilden Mondes tragen Masken aus schwarzem Teakholz sowie leuchtende, vielfarbig phosphoreszierende Stammesfarben und leben in dunklen Hütten unter dem Blätterdach, das den Boden in andauernder Finsternis hält. Schnapper und der Große Geist Obe nennen diesen Mond ihre Heimat.



- Tolle Geistergeschichte!
- Slamm-0!
- Schade nur, dass die Monster, von denen er erzählt, wirklich existieren.
- Ethernaut

## **DESH'VEROI, LAND DER DÄMONEN**

Das Astralmeer endet an einer ursprünglichen Welt, die aus einer Vielzahl von Landschaften besteht, die langsam miteinander verschmolzen und transformiert werden. Ein verbrannter Waldhang ist zwischen einen industriell aussehenden Stadtblock mit runden Türen und eine Mülldeponie gequetscht, auf der es sogar erdähnlichen Planierdraht gibt. Aus den Rändern zwischen den Abschnitten brodeln grauer Schlamm empor, der vor Hitze zischt, während die Abschnitte fortwährend miteinander kollidieren. Vom Hang gehen Tausende von Landmassen in einer chaotischen Ansammlung aus.

Die Bewohner dieser Flickwerkebene haben kaum natürliche physische Gestalt. Sie sind dichte, körperlose Dämpfe, die aus dem grauen Schlamm aufsteigen und die Landschaft entlangschweben. Es gibt drei Arten von diesen Kreaturen. Eine Art fährt in das Fleisch gestorbener astraler Kreaturen, um körperlich zu werden und die sterblichen Überreste zu beleben. Eine zweite Art kann in Maschinen fahren und das mechanische Monster beleben. Die dritte, subtilere Art kann

in magische Gegenstände fahren und ihre Kräfte manipulieren. Diese Geister werden Shedim, Gremlins und Kobolde genannt - Dämonen ohne eigene Gestalt, die stehlen, was sie können. Sie sind nur armselige Schatten des Lebens ohne eigene Substanz. Das ganze Land selbst besteht aus Stücken anderer Metaebenen, die von den gewaltigen Nephilim, deren Größe und Form ich mir nur vorstellen kann, aus ihrer Existenz gerissen und hier hinzugefügt wurden.

Weit jenseits der grauen See gibt es kahle Gebirge aus Obsidian und Onyx. Man nimmt an, dass Desh'Veroi ursprünglich so aussah oder schließlich irgendwann so aussehen wird. Die geflügelten Ghasts - deren tödliche Stille von der Tatsache herrührt, dass sie keine Gesichter, sondern nur eine Reihe gezählter Hörner haben - bewohnen diese Gebirge. Mithilfe widernatürlicher Sinne jagen sie in den Tälern der Gebirge alles, was sie finden.

## **ROGGOTH'SHOTH, DAS LAND JENSEITS DES TODES**

Weit in den Tiefen der tiefen Metaebenen, weiter noch als der Stock und Desh'Veroi, gibt es eine Metaebene, wo das Astralmeer zu einer schwarzen Wüste mit sich langsam bewegenden Dünen unter einem Nachthimmel wird. Einige sagen, dass dies die Metaebene des Fegefeuers sei - und sie könnten recht haben. Hier herrscht eine totenähnliche Stille, und die Metaebene weist fast überhaupt keine ausgeprägten Merkmale auf.



## DER TURM

Der Turm ist eine schwarze Basaltnadel, die etwa zweihundert Meter breit und fünfhundert Meter hoch ist. Es gibt keine Fenster oder Türen außer einer offenen Tempelstruktur auf der Spitze. Grünes Feuer brennt in Kohlenpfannen, die rituelle Symbole umgeben, die in den Boden mit einer unangenehm humanoid geformten Vertiefung geschnitzt sind. Eine Treppe steigt vom Tempel in die Tiefen des Turms hinab. Entlang der Flure hängen metamenschliche Köpfe und Herzen, die Widerhaken in den Alkoven hervorheben. Die halbdurchscheinenden Köpfe flüstern, faseln und schreien unzusammenhängend zu dem widerhallenden Schlagen von Myriaden Herzen. Bestialische Mönche in safrangelben Roben

sind die Wärter dieser körperlosen Gäste. Die Mönche summen Lieder in einer unbekannt Sprache, streicheln Wangen und vergießen seltsame Flüssigkeiten, um die Rhythmen der Herzen zu verändern. Ich kenne diese Leute nicht, und sie nehmen meine Anwesenheit nicht wahr.

## DIE GRUFT

Die Gruft befindet sich draußen in der Wüste. Ganz außen ist eine kreisförmige Steinmauer, die die Dünen in Schach hält. Innerhalb der Mauer befinden sich Steinplatten mit unbekannt Runen in einem Speichenmuster rund um eine Steintür in der Erde, die vier Meter Durchmesser hat. Unter der Tür findet sich ein Netzwerk aus Katakomben, die von einem

## Henrys alter Mantel

*Ich bin müde. Ich bin heute Morgen aufgestanden und habe gefühlt, wie steif meine Gelenke sind. Ich weiß, dass das Ende nah ist. Ich lebe seit drei Monaten in dem Altenheim. Die Pflegekräfte von Helping Hands sind nett gewesen, aber nichts, was sie tun, kann mir wirklich helfen.*

*Das Altenheim sollte nur ein vorübergehender Aufenthalt für ein paar Tage sein, bevor ich weiterziehen sollte, aber dann traf ich Peter und den kleinen Henry. Peter und der kleine Henry waren Henrys Sohn und Enkel, aber ich erkannte sie nicht. Peter sprach behutsam zu mir. Er erklärte mir einiges über die fortschreitende Alzheimer-Krankheit und klang, als hätte er es schon mal erzählt. Der kleine Henry war acht. Er wollte, dass sein Großvater mit ihm spielt, und ich tat ihm den Gefallen. Zugegebenermaßen war ich in einigen der Spiele nicht gut, aber Peter und der kleine Henry freuten sich, dass ich es wenigstens versucht hatte. Sie blieben nur eine Stunde lang, versprachen aber, morgen wiederzukommen. Ich nickte, als sie gingen. Danach spazierte ich herum. Es war ein Ort mit vielen Bewohnern in verschiedenen Stadien des Verfalls. Niemand würde ihn hier belästigen; im Gegenteil, das Personal hatte Schritte unternommen, um sicherzustellen, dass er es bequem hatte und gut ernährt wurde. Also blieb ich.*

*Es wurde erfreulich, Peter und den kleinen Henry zu sehen, wenn sie ein paar Mal pro Woche vorbeikamen. Peter war überrascht, dass ich mich in der zweiten Woche an ihre Namen erinnerte. Ich hatte keine andere Erklärung für ihn, als zu vermuten, dass es das Essen war. Als ich sie näher kennenlernte, begann ich Bedauern zu fühlen, dass ich sie nicht früher gekannt hatte. Peter war freundlich genug, die leeren Stellen zu füllen, bei denen mein Gedächtnis versagte. Henry war ein guter Ingenieur für Federated-Boeing gewesen. Er hatte dort vierzig Jahre lang gearbeitet, bevor er in Rente ging. Er war ein guter Vater und Chemann gewesen, aber seine Frau war vor fünf Jahren gestorben. Ihr Verlust beschleunigte Henrys geistigen Verfall. Ich fühle Traurigkeit, weil ich sie nicht kenne. Nach dem ersten Monat nahm mich Peter auf Fahrten außerhalb des Altenheims mit. Er freute sich, dass sich mein Gedächtnis verbessert hatte. Er vertraute mir an, dass er sich gesorgt hatte, dass ich mich nicht an den kleinen Henry erinnern könnte und dass sein Sohn seinen Großvater nur als Invaliden kennen würde, nicht als den Mann, der Triebwerke in Flugzeuge einbaute, um sie fliegen zu lassen.*

*Zwischen den Besuchen schaute ich in Henrys Leben. Es war ein Durcheinander, zumindest die zweite Hälfte. Die Gedanken des Mannes waren verstreut. Bei seinem Tod bliebe nichts für Peter übrig. Sein Testament schien mehrere Male geändert worden zu sein, und Peter hatte zwar die Vertretungsvollmacht, aber ich glaube nicht, dass er es übers Herz gebracht hatte, die Finanzen seines Vaters zu überprüfen. Ich weiß nicht, warum ich Zorn fühlte, dass andere Henry übervorteilen würden. Ich nahm so viele Veränderungen vor, wie ich konnte.*

*Sieben Uhr morgens, und die Steifheit lässt nicht nach. Ich schaue auf die alten Hände, die Dame mit dem Jungen gespielt haben, und fühle Traurigkeit. Ich werde keine weiteren Spiele mehr spielen können. Ich nehme mir einen Notizblock und schreibe an Peter, danke ihm für die Erinnerungen und bitte den kleinen Henry, nicht zu weinen. Ich räume das Zimmer auf und lege mich aufs Bett. Innerhalb von Augenblicken schüttele ich Henrys alten Körper ab. Ich manifestiere über seinem friedvollen Körper, und meine Gedanken kehren zu ätherischeren Wegen zurück, aber ich bin überrascht ob des emotionalen Bandes, das ich zu Peter und dem kleinen Henry behalte. Ich falle zurück auf die Astralebene, suche nach einer neuen Wohnung und frage mich, wohin sie mich mitnehmen wird ...*



geisterhaft weißen Pilz erleuchtet werden. Die Gänge sind genauso groß wie die Tür oben. Von den Gängen zweigen Räume in erkennbare Schlaf- und Speiseräume ab. Dies sind die guten Zimmer; andere vergisst man besser. Im Herzen des Labyrinths befindet sich eine große Kammer, in der die Bewohner psalmodieren und sich zu einem silbernen Spiegel hin verneigen, dessen Tiefen nur tintige Schwärze und zwei rote Kugeln zeigen. Die Bewohner sind große, gorillaähnliche Kreaturen mit scharfen gebogenen Hörnern auf dem Kopf. Sie sind als Vrygoths bekannt.

### DER ALTE MAGIER PENTICLESE

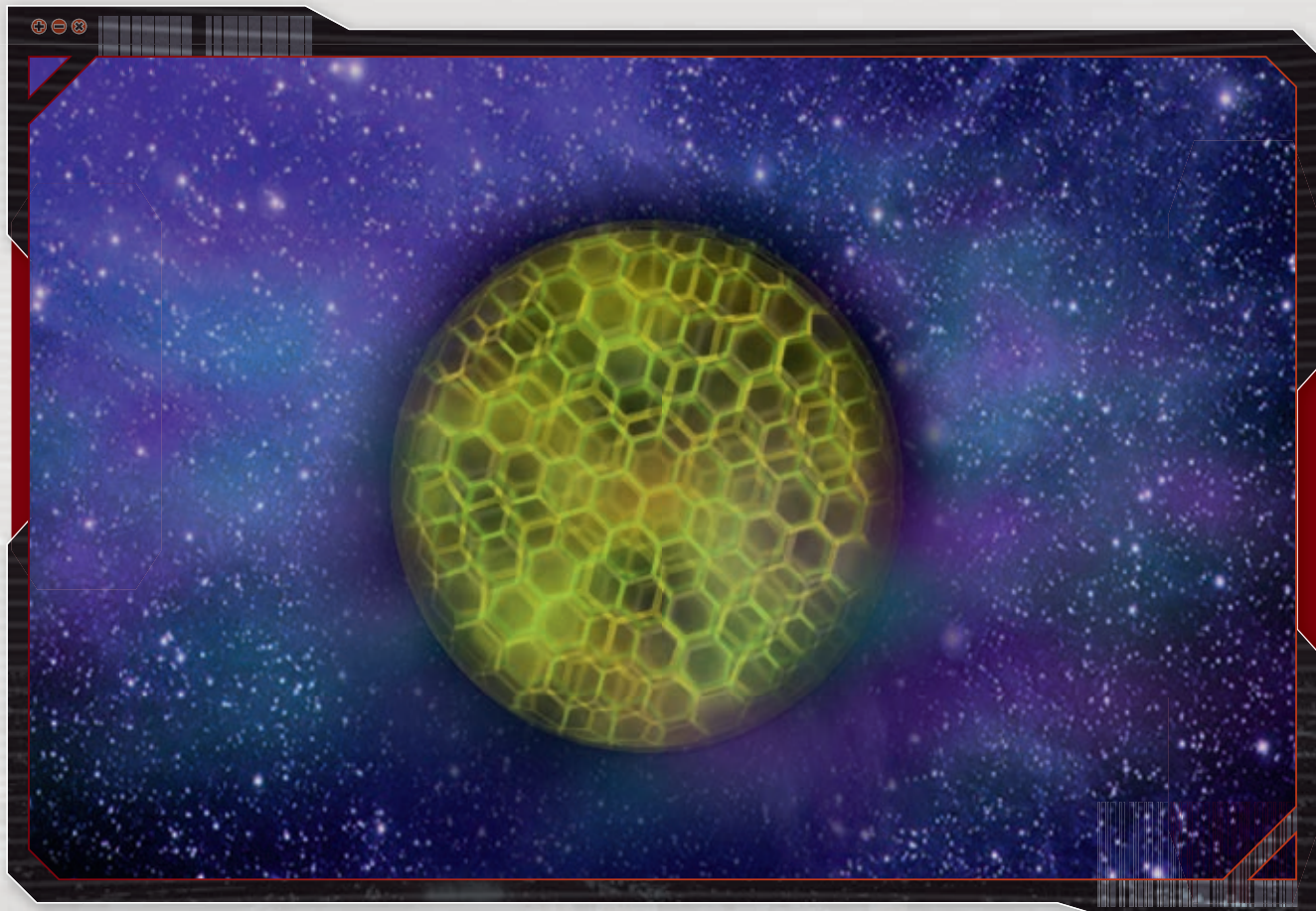
Ich fand in der DF-Datenbank einen Querverweis von Roggoth'shoth zu einem antiken Magier namens Penticlese. Der Legende zufolge erschuf er ein Artefakt, einen Folianten, der eine Brücke zu dieser Metaebene schlagen konnte, um solche Kreaturen herbeizurufen. Zu der Zeit, als etruskische Historiker über ihn schrieben, war Penticlese schon sagenumwoben. Er war ein Magier in uralter Zeit, als die Türen zur Unterwelt offen und der Himmel voller Dämonen war (wenn man diesen Unsinn glauben will). Aus diesen Dokumenten bekam die DF die meisten ihrer Informationen, außerdem gibt es da noch ein paar Tags zu relativ aktuellen Bezügen in Polizeiberichten.

## AZZORLOTH, DIE BRÜCKE ZWISCHEN DEN WELTEN

Als ich weiter hinaus aufs Astralmeer reiste, fand ich meinen Weg durch einen riesigen Abgrund versperrt. Sand aus dem Astralmeer bläst über ihn hinweg und erschafft einen Dunst, der es unmöglich macht, seinen Grund zu erkennen – falls es überhaupt einen Grund gibt. Das dumpfe Zischen des umherwehenden Sandes ist das einzige Geräusch, das ich hören kann. Ich halte für einen Moment an, um die Karten nochmals zu überprüfen. Sie zeigen diesen Riss nicht, und es gibt auch keine Erwähnung einer solchen Gefahr draußen im Astralmeer. Garuda und ich reisten einige Zeit am Rand des Abgrunds entlang und suchten nach einem Ende.

Ich schaue hinüber zur anderen Seite und kann die Entfernung nicht schätzen. Da ist ein Nebel oder eine atmosphärische Trübung, die alle Details verschleiert. Gelegentlich sehe ich, wie sich etwas bewegt, wie der Schatten eines umherschreitenden Tiers, aber nichts klar Umrissenes. Auf die Entfernung, auf die man Schatten sieht, könnte man glauben, dass es eine riesige Bestie von der Größe einer Astralkrabbe ist, aber es könnten auch nur weitere Verzerrungen sein, die von dem sich verlagernden Sand hervorgerufen werden. Dieser Graben erscheint nicht unnatürlich gerade, sondern verändert sich wie der Rand eines abgerissenen Papiers, wenn auch nicht besonders stark.





Ich hätte gern die Städte von Yith erblickt, aber ich sehe nicht, dass der Abgrund irgendwo endet. Nach einer Zeit, die sich wie eine Stunde anfühlt, erhebt sich eine Felszunge von etwa fünfzehn Metern Höhe aus dem Sand. Diese Erhebung aus Stein ist unregelmäßig und hat einen Durchmesser von vielleicht dreißig Metern. Von ihr scheint irgendeine Art von Struktur über den Abgrund hinauszureichen, vielleicht weitere dreißig Meter; mit Garudas Hilfe schaffen wir es bis zur Spitze des Steins. Der zentrale Bereich ist flach, vielleicht zwanzig Meter breit und führt so als Steinbrücke weiter über den Riss. Ich gehe bis zur Kante und sehe, dass sie sehr zerklüftet und zerbrochen ist. Ich schaue in die Ferne und meine, eine ähnliche Felszunge zu sehen. Ich schaue auf die Brücke und den Abgrund und bezweifle, dass ich in dieser Gegend Migo oder irgendeinen anderen tiefen metaplanaren Raum finde, der für dieses Gebiet auf der Karte verzeichnet ist. Als ich wieder hinuntersteige, trete ich auf etwas, das Knochen zu sein scheinen, vergraben im Sand. Ich schaue mich um und finde noch etwa ein Dutzend weitere Knochen. Sie könnten menschlich sein, oder zumindest humanoid. Als ich dies sehe, frage ich mich, was noch alles unter dem Sand verborgen sein mag.

- ◆ Hey, ich habe die ganze Zeit über noch nichts von Plan 9 gehört. Ich hätte gedacht, das hier wäre ein gefundenes Fressen für ihn.
- ◆ Slamm-O!
- ◆ Ich schreibe mit.
- ◆ Plan 9
- ◆ Oh Gott.
- ◆ Bull

## VHORTAS (DER STOCK)

Der Stock ist eine krankhaft gelbe Kugel, die im Astralmeer schwebt. In ihm befinden sich zahlreiche halb durchscheinende Hypermetaebenen, wie die Schalen einer Zwiebel. Jede Hypermetaebene ist eine dicht gepackte Behausung für eine bestimmte Art von Insektengeist. Das andauernde Summen und Zirpen in den dunklen Tunneln macht einen wahnsinnig, weil es auf allen Hypermetaebenen wiederholt. Ich schätze, dass es mindestens dreißig unterschiedliche Hypermetaebenen gibt, die jeweils mit einer Insektenart korrelieren und auf denen es jeweils zahlreiche gebrochene und abgeleitete Hypermetaebenen gibt. Zahllose Arbeiter und Soldaten bewegen sich auf diesen Ebenen und wetteifern um Nahrung, Platz und Vorherrschaft. Sie führen Krieg gegen jeden, auch untereinander. Die Toten werden nicht betrauert; sie werden von dem verzehrt, der sie findet, ob Freund oder Feind. Die ursprüngliche Metaebene, von der sich die Hypermetaebenen manifestiert haben, ist öde und leblos – verzehrt von einem gemeinsamen Vorfahren, den Invae. Man weiß nicht, ob es eine Weiterentwicklung oder eine Entartung war, aber die Invae entwickelten verschiedene Permutationen ihrer selbst, was ihnen wahrscheinlich beim Überleben helfen sollte. Diese Diversität führte wahrscheinlich auch zu den Kriegen zwischen den Insekten. Obwohl sie zersplittert und chaotisch sind und von verschiedenen Königinnen und „Muttergeistern“ beherrscht werden, nennen sich die Bewohner des Stocks immer noch kollektiv Invae und ihre Heimat Vhortas.





## METABELES (DAS NETZ)

Schon bevor man diese Metaebene erreicht, reichen lange ätherische Ranken eines Netzes hinaus ins Astralmeer. Auf Metabeles gibt es erhabene Segel aus Spinnenseide, die die Gebirge unter ihnen zwergenhaft erscheinen lassen. Webspinnen-, Skorpion- und ähnliche Geister bewohnen diese Metaebene. Sie verfügen über eine gerissene und berechnende Intelligenz, die sie einsetzen, um hauchzarte Paläste für ihre Gäste und ausgeklügelte Labyrinth für die Unerwünschten zu weben. Es gibt drei Herrscher auf dieser Metaebene: Fresser der Insekten, Sammlerin der Geheimnisse und Schwindler.

## DIE KRIEGEREBENEN

Dieses leicht bewaldete Land ist von den Chitinpanzern zahlloser Insekten übersät. Dies ist das Schlachtfeld für den großen Kriegergeist Fresser der Insekten und seine Armee von Tsuchigumo-Kriegern. Vor einer Ewigkeit versuchten die Invae, diese Metaebene zu kolonisieren. Sie trafen auf sehr fähige Geister, die ihnen ähnlich und ebenbürtig waren. Fresser der Insekten führte den Gegenangriff gegen die Invae. Die Invae versuchten, sich in dunklen Höhlen zu verstecken, nur um festzustellen, dass Theolyph und sein Stamm hungrig nach Beute waren. Die Invae versuchten, in die Wüste zu entkommen, doch waren sie dort zwischen den Nationen der Walzenspinnen und der Skorpione gefangen, deren Städte sich in den Dünen verstecken. Als sich die Invae zurückzogen,

wurden die Tore, die sie erschufen, mit gewobenen Ringen offen gehalten. Gruben, Labyrinth und Netze sprengeln die Krieger Ebenen, während die Armee des Fressers der Insekten darauf wartet, noch mehr Invae-Eindringlinge zu jagen. Es gibt Gefahren bei dieser Strategie, da gefährlichere Invae hindurchkommen und der Berserkerwahnsinn manchmal einen Krieger ergreift, der zum Jagen allein durch das Tor geht.

## DER PALAST DES GEFLÜSTERS

Hoch oben in den Bergen befindet sich eine große Konstruktion, die zwischen den Berggipfeln hängt. Wenn der Wind weht, vibrieren die Seidenfäden, aus denen sie hauptsächlich besteht, und lassen eine eindringliche Melodie erklingen. Das Gebäude hat durch Äonen windgetragenen Staubs einen Großteil seiner Transparenz eingebüßt. Auf einem Thron aus Schriftrollen sitzt die Kaiserin Neit, Sammlerin der Geheimnisse. Vom Thron strahlen Tausende magischer Fäden aus, die ihr die geflüsterten Worte wiederholen, die der Wind in die Berge geweht hat. Kaum ein Gerücht oder eine Information, die auf diesen Metaebenen weiter erzählt wird, bleibt ihr verborgen. Sie ist von Unterhaltungen schnell gelangweilt und hat noch ein weiteres Hobby: das Sammeln und Erhalten von Relikten und Gegenständen. An jedem Morgen ziehen ihre Diener große Netze in der Hoffnung durchs Astralmeer, ihrer Kaiserin Schmuckstücke zu bringen, um sie bei Laune zu halten. Diese Gegenstände spinnt sie mit speziellen Fäden in Kokons ein, die die Auswirkungen von Zeit und Entropie abwehren.



## DAS HAUS ARACHNE

Der Schwindler ist unter vielen Namen bekannt, unter anderem Anansi und Iktomi. Er hat einen gleich aussehenden Zwilling, Meth, und zusammen leben sie unter dem großen Blätterdach in einem funkelnden Netz, wo sie Rat und Führung geben. Iktomi und Meth reisen zu anderen Metaebenen, anders als Neit und Fresser der Insekten, die darauf warten, dass Dinge zu ihnen kommen. Beide von ihnen werden Schwindler genannt, aber Iktomis Arbeit ist wohlwollender, während Meths Handlungen bössartig sind.

## DAS VERZERLTE NETZ

Diese Hypermetaebene war bis vor Kurzem für lange Zeit verlassen. Meth ist irgendwie seiner Gefangenschaft entkommen, auf seine Heimatebene zurückgekehrt und manipuliert diese nun, um sie seinen Bedürfnissen anzupassen.

## IN ERINNERUNG AN CARLOS

Carlos erwachte schweißbedeckt. Ein schwaches rotes Licht kam durch ein Fenster und verfärbte das natürliche Aussehen des Zimmers. Er konnte sich nicht daran erinnern, wo er war. Elektronische Geräte lagen deaktiviert neben dem Bett. Das Bett war spartanisch und hatte Gitter. Er brauchte ein paar Momente, bis er sich daran erinnerte, dass er sich im Jackson's Community Hospital befand. Er schaute durch ein kleines, kalkverschmutztes Fenster und sah, dass die Sonne gerade unterging. Bald würde es dunkel sein. Er stolperte in dem verbleibenden Licht im Zimmer umher und fand eine Tasche mit Kleidung, sehr wahrscheinlich seine, am Fuß des Bettes. Während Carlos sich anzog, hatte er Zeit, über die letzten paar Tage nachzudenken. Die Seuche war auf jedem Kanal in den Nachrichten gewesen. Als sie Jackson traf, hamsterten die Leute bereits, als ob ein Sturm käme. Das CDC und die Nationalgarde kamen, trennten die Kranken von den Gesunden und deportierten die Kranken an irgendeinen anderen Ort. Das CDC bat Freiwillige, ein Kommandozentrum zu errichten, während es die Gesunden evakuierte. Carlos meldete sich freiwillig, da er Elektroingenieur war und an den kommunalen Gebäuden der Stadt gearbeitet hatte. Nur Stunden, nachdem er alles für das CDC aufgebaut hatte, begann er, sich krank zu fühlen. Seine Frau wollte ihn nicht verlassen, aber er wollte nicht, dass sie inmitten der Gefahr war. Sie kamen überein, dass sie gehen und auf der Ranch ihres Vaters warten sollte. Alles, was danach passierte, schien ihm durch das Fieber verschwommen.

Langsam zog er sich an, während die Sonne aus dem Fenster verschwand. Er öffnete die Tür zum Flur außerhalb des Zimmers und sah das grüne Leuchten der Ausgangsschilder. Er wartete ein paar Augenblicke, während sich seine Augen an das Licht gewöhnten, bevor er ging. Es war ein einziges Durcheinander; Müll und Tragbahnen füllten die Flure. Niemand war da. Es sah aus, als hätte das CDC die ganze Stadt evakuiert. Als er den Flur hinunterging, bemerkte Carlos schwarze Symbole, die auf Zimmertüren gemalt worden waren. Er öffnete eine der Türen und wurde vom Verwesungsgestank des Todes eingehüllt. Glücklicherweise drang das schwache Licht im Flur nicht weit in den Raum. Er nahm an, dass die Klumpen in den Betten Leute waren; er hatte keine Ahnung, ob irgendwer darunter war, den er kannte. Er schloss die Tür und erkannte, dass die Symbole von einer Zahl begleitet wurden. Dieser Raum hatte eine Vier, ein weiterer den Flur hinunter eine Zwei; gegenüber war eine Sieben. Wie viele Leute waren in Jackson gestorben? Carlos hatte ursprünglich gedacht, dass die Seuche schlimm sei, aber nicht tödlich. Vielleicht hatte er sie unterschätzt.

Schließlich kam er ins Foyer. Weitere Leichen lagen dort, ansehnlich und verlassen. Einige sahen aus, als hätten sie sich

einfach hinfallen lassen und auf den Tod gewartet. Carlos stieg über die Leichen und stellte fest, dass die Vordertür verschlossen war. Sein Hals zog sich zusammen, seine Augen verengten sich, und alles, was er sehen konnte, waren die Türgriffe, die er mit seinen Händen umfasst hielt. Er rüttelte und zog an ihnen, aber es brachte nichts. Dann drehte er sich um, griff sich einen Stuhl und schlug mit ihm mehrmals auf die Tür ein. Minuten schienen zu vergehen, bevor er genug Glas zerbrochen hatte, um hindurchzukommen. Er brach mit dem Stuhl hindurch und stolperte auf den Parkplatz des Krankenhauses. Er fühlte, wie das Glas sein Gesicht zerkratzte, als er hinausging.

Der Mond erhellte die wolkenlose Nacht. Er schien die einzige Lichtquelle in der Stadt zu sein. Alle waren verschwunden. Er dachte nach, wie weit es bis zur Ranch wäre, wie lange er bis dorthin brauchen würde und ob seine Frau und seine Kinder immer noch da wären, wenn er dort ankäme. Hatten sie warten können? Er musste es herausfinden.

Er eilte die Straße hinunter und schaute in jedes Auto, um zu sehen, ob es offen war. Nach einer halben Stunde überwältigte ihn die Verzweiflung, und er griff sich einen Stein und zerschmetterte das Fenster auf der Fahrerseite eines Autos. Im Auto schloss er die Zündung kurz und nutzte dabei das Wissen, das in der hintersten Reihe einer Automechanik-Klasse auf der Highschool ausgetauscht worden war. Er fuhr aus der Stadt heraus zur Ranch. Im Radio kam nichts außer einem statischen Rauschen.

Er raste die Straße hinunter, wobei er die wenigen Straßensperren und Autos an der Straßenseite kaum wahrnahm. Fast eine Stunde verging, bevor er die Ranch erreichte. Im Haus schien noch Licht zu sein. Er fuhr die Auffahrt hoch, rannte zur Tür, schlug dagegen und rief den Namen seiner Frau. Niemand antwortete. Er erinnerte sich an das Versteck für den Schlüssel und öffnete die Tür. Es schien nicht, als sei das Haus verlassen – es roch sogar, als ob das Abendessen noch im Ofen und fast fertig sei. Er rannte ins Wohnzimmer, als eine Frau kreischte. Es war seine Frau. Sie war hysterisch und richtete eine Waffe auf ihn. Er versuchte, ihr zu sagen, dass er es war, Carlos, aber sie schüttelte nur den Kopf und rannte weg. Sie floh aus dem Wohnzimmer durch die Küche in einen weiteren Flur. Er wollte ihr schon folgen, aber dann sah er eine ausgemergelte Gestalt im Spiegel an der Wand. Sie war bleich, und das wenige Haar, das sie hatte, stand in Büscheln vom Kopf ab. Ihre Hände hatten lange, grobe Finger, die in gebogenen Nägeln endeten. Sie trug seine Kleidung. Er starrte für einen langen Augenblick in ihre intelligenten Augen, bis eine milchige Wolke über ihnen zusammenfloss und ihn erblinden ließ.



## GRÖßERE WESEN IM ASTRALRAUM

Wir dachten, wir seien allmächtige Wesen, fähig, unsere Welt und Orte jenseits davon im Weltraum zu kontrollieren. Dann kam die Sechste Welt und zerschmetterte diese Vorstellung. Wir fanden Geisterkreaturen jenseits des Astralen. Sie waren seltsam und mächtig. Um das zu kompensieren, lernten wir, sie zu kontrollieren und ihnen unseren Willen aufzuzwingen. Dann fanden wir noch mehr Geister, die in unsere Welt kamen - Wesen, die weder herbeigerufen noch gebunden werden können. Wesen, die unsere Existenz bedrohen. Wir bauen hässliche Waffen, die die Astralebene vergiften, verhindern so die Verwendung von Magie und töten diese Geister. Ich frage mich: Wenn es noch andere Geister da draußen gibt, Wesen, die so mächtig sind, dass sie ganze Welten erschaffen können, wie würden wir dann reagieren? Wären wir respektvoll oder sogar ehrfürchtig? Oder würden wir in alte Gewohnheiten zurückfallen und versuchen, sie zu töten oder zu beherrschen?

Im AI Azif werden legendäre Kreaturen beschrieben - Wesen, die zwischen den Welten leben. Sie haben keine bekannte wahre Gestalt. Sie haben viele Namen auf verschiedenen Metaebenen und in unterschiedlichen Traditionen, aber ich bezeichne sie hier mit ihren gebräuchlichen Titeln: der Wächter der Schwelle, das Violette Gas und die Hungrige Leere.

### DER WÄCHTER DER SCHWELLE

Der Wächter sitzt im Raum zwischen unserer physischen Welt und den Metaebenen. Jeder Zauberer, der versucht, die Metaebene durch normale Methoden oder - gelegentlich - höheres Lernen zu erreichen, trifft auf den Wächter. Der Wächter hat keine feste Gestalt, sondern verändert Erscheinung und Haltung von Treffen zu Treffen. Er weiß außerdem alles über einen Astralreisenden: jedes Verbrechen, jedes Geheimnis, jede Tarnidentität, jedes Nummernkonto - alles.

Der Wächter kann seine eigenen Blasen-Metaebenen erschaffen, in denen er den Charakter des Zauberers prüft. Sobald der Zauberer die Herausforderung besteht, kann ihm der Wächter arkanes Wissen vermitteln oder ihm erlauben, weiterzugehen. Ich kann nicht sagen, dass der Wächter wohlwollend ist, denn er hat kein Interesse daran, Insektengeister oder andere Wesen daran zu hindern, zur Erde zu kommen oder von ihr zu entfliehen. Noch kann ich sagen, dass er bössartig ist, da er höhere metamagische Erkenntnisse bereitstellt. Ich habe auch nicht herausgefunden, warum er sich nur mit unserer Gaiasphäre befasst.

### DIE HUNGRIGE LEERE

Die Hungrige Leere ist verglichen mit dem Wächter der Schwelle anscheinend ein geistloses Raubtier. Sie hat eine einzige Metaebene erschaffen. Hier herrscht sie und hier ist sie gefangen, ein Dämonensultan, der im Herzen der Leere auf seinem Mitternachtsthron sitzt. Ich habe die Hungrige Leere vom Astralmeer aus gesehen. Sie ist eine riesige Schwärze am Himmel mit einem einzigen roten „Stern“, der die Metaebene darstellt. Ich habe nicht die Absicht, dorthin zu reisen.

Ich habe gelesen, dass Geister, die durch die Hungrige Leere reisen, vom Dämonensultan gefangen gesetzt und





dann verwandelt werden, während er Stücke von ihnen an die Leere verfüttert. Diese verzerrten Hüllen der Geister tun, was der Sultan will, bauen gewaltige Monumente für ihn und spielen Musik zu seinem Vergnügen.

Ich weiß nicht, wie diese parasitäre Beziehung begann, aber in der Stadt Amphibolit, tief in den Archiven der großen Bibliothek, gibt es eine Geschichte über einen Kult von Anhängern des ersten Dämonensultans und seines Kreuzzugs, um seine eigene Metaebene zu bauen und über sie zu herrschen. Keine Metaebene war stark genug, um ihn zu besiegen, während seine Macht seine Feinde zu Verbündeten verdrehte. Das Große Licht, wie die Hungrige Leere damals genannt wurde, nahm es auf sich, den Dämonensultan aufzuhalten. Es verschlang die Anhänger des Kultes und den Dämonensultan und bildete eine permanente Blasen-Metaebene, aus der sie nicht entkommen konnten. Dies allerdings war das Todesurteil für das Große Licht, weil der Dämonensultan es vergiftete. Es wurde schwächer, verdunkelte sich und wurde zur Hungrigen Leere. Die Dinge wurden noch verdrehter, als einige der Kultisten aus dem Griff des Großen Lichts beziehungsweise der Hungrigen Leere entkamen. Sie fanden Wege, mit ihrem Anführer zu kommunizieren und ihm weitere Informationen darüber zu geben, wie er Dinge für seine Zwecke verzerren und verdrehen konnte.

## DAS VIOLETTE GAS

Weit draußen im Astralmeer, fernab von Azzorloth, befindet sich eine Metaebene, in der es keinerlei materielle Substanz gibt. Sie besteht aus lilafarbenem Gas, das von den Sternen am Himmel beleuchtet wird. Hier, so nimmt man an, befindet sich die Schöpfung dessen, was das Violette Gas genannt wird. Das Violette Gas ist alt und gibt nur selten eine Audienz. Seine Motive sind so kryptisch wie die des Wächters der Schwelle, aber es ist weniger an der Menschheit interessiert. Al Azif nennt den wahren Namen des Violetten Gases, und diesen verwendete ich, um seine Aufmerksamkeit zu erhalten. Es war nervenaufreibend, mich schwebend zwischen den Sternen wiederzufinden, aber die Gestalten des Violetten Gases zu sehen und einige meiner Fragen beantwortet zu bekommen – auch wenn diese Antworten kryptisch gewesen sein mögen –, war die Mühen wert.

## DIE TIEFEN METAEBENEN

Die tiefen Metaebenen können wie jede andere Metaebene durch das Astralmeer erreicht werden, aber je mehr Zeit ich hier verbringe, desto mehr denke ich über die Gefahren dieser Reisemethode nach. In der Ferne habe ich Höhlen und Schlucklöcher im Sand gesehen. Ich bin auch an kleinen Abschnitten von Pflastersteinen und einem Feld aus totem Gras innerhalb des Astralmeers entlanggegangen. Ich frage mich, ob mich niemand behelligt, weil ich wie eine Ameise zwischen Riesen bin. Oder ist es das Amulett von Zheng Hes achter Reise, das irgendwie meine Anwesenheit verbirgt?

Wenn man die tiefen Metaebenen betritt, gibt es einen merklichen Wechsel im Umgebungslicht und den Navigations-„Sternen“, weil neue Lichter am Horizont erscheinen. Dieser Wechsel kann mit den vergänglichen Eigenschaften zusammenhängen, an denen die Geister dieser Metaebenen leiden. Den Karten zufolge scheint es außerdem eine Diskrepanz in Bezug auf die relativen Entfernungen zu geben. Es scheint, als sei ich früher am Endpunkt angekommen, als das Buch beschrieben hat. Es mag sein, dass meine Übersetzung ungenau ist.



## NOCH EIN COOLES ASTRALES PHÄNOMEN

### HOHLRÄUME

An ungefähr denselben Orten, an denen es Foveae gibt, gibt es auch Hohlräume. Hierbei handelt es sich um stationäre Lücken im Astralraum, in denen kein Mana existiert. Die SOX ist – nicht nur – in dieser Hinsicht am gefährlichsten, weil etwa ein Prozent ihrer Fläche aus Hohlräumen besteht.

- Die Hohlräume haben viele Namen, besonders in der SOX. Die Franzosen nennen sie Gouffres, was „Abgrund“ bedeutet, die Deutschen nennen sie Kaulen – der saarländische Begriff für „Löcher“ – oder Nullzonen. „Nix“ ist unter den Glowpunkts gebräuchlich. Und das sind nur die verbreitetsten Ausdrücke.
- Ethernaut

Hohlräume sind noch extremer als Manablasen, in denen wenigstens noch Reste von Magie existieren. In Hohlräumen gibt es so wenig Mana, dass es, selbst wenn welches eingebracht wird, jeden Zusammenhalt verliert und in den Äther diffundiert. Hohlräume sind im Weltraum normal, weil dieser ein einziger großer Hohlraum ist, der von der Biosphäre und den Emotionen der Metamenschheit getrennt ist, aber wegen der Umweltverschmutzung und des verrückten Gebrauchs von Magie sind Hohlräume auch auf der Erde häufiger geworden.

Der größte und wahrscheinlich älteste bekannte Hohlraum ist der von Cattenom. Man nimmt an, dass dieser Hohlraum während des Erwachens kurz nach dem GAU von 2009 entstand. Da es aus dieser Zeit keine Aufzeichnungen oder Messungen gibt, wissen wir nicht, ob er auf seine jetzige Größe anwuchs oder ob es noch andere Mächte gab, die die Bildung des Hohlraums unterstützten. Was wir wissen, ist, dass der Cattenom-Hohlraum etwa sechs Kilometer Durchmesser hat, sein Zentrum über dem Kernkraftwerk liegt und dass er sich seit seiner Entdeckung weder bewegt noch seine Größe verändert hat. Foveae, sehr wahrscheinlich verursacht durch den Crash-Gefechtskopf von 2064, ziehen wie kleine Stürme um den Cattenom-Hohlraum umher. Diese Foveae wandern nicht weit weg, also ist es wahrscheinlich, dass irgendein astrales oder andersartiges Phänomen die Stürme zum Hohlraum hin anzieht.

- Ich habe ihn mal aus einer Entfernung von mehreren Kilometern gesehen, und allein beim Gedanken daran läuft es mir immer noch kalt den Rücken hinunter. Es ist, als würde man in den Abgrund schauen, in einen schwarzen See der Unendlichkeit, der versucht, dich zu absorbieren. An seinen Rändern beugt sich der Astralraum.
- Ethernaut



## UNS IST GERADE NOCH EIN ASTRALES PHÄNOMEN EINGEFALLEN

### DIE MAYA-WOLKE

Die Maya-Wolke war eines der ersten – vielleicht sogar das erste – der großen magischen Mysterien, die am Beginn der Sechsten Welt auftauchten. Tatsächlich mag sie sich schon vor dem Erwachen manifestiert haben, aber damals verstand man wenig von Magie. Zwischen März und Oktober 2011 begannen die unerklärlichen Störungen elektronischer Ausrüstung und Kommunikationseinrichtungen, die Gerüchte über seltsame Dinge, die wie Geister erschienen und wieder verschwanden, und die geologischen Veränderungen, die im Laufe von Tagen statt Jahrzehnten stattfanden. Als das chinesische Militär Mitte Oktober 2011 an der Grenze Tibets aufmarschierte, geschah schließlich etwas auf der Astralebene, und wie eine pyroklastische Wolke rollte eine gewaltige weiße Wand über das tibetische Hochplateau, etwa bis zur Grenze und genau vor die Armee. Es war eine Kuppel mit einem Durchmesser von 75 bis 100 Kilometern, die mehr als 2,5 Millionen Quadratkilometer Fläche bedeckte und eine Höhe von 3.000 Kilometern erreichte. „Maya“ ist ein Wort aus dem Sanskrit und bedeutet „Illusion“. Maya ist das Wesen der Welt, das wir sehen können, aber die Erleuchtung liegt hinter Maya.

- ◊ Illusion am Arsch, das ist auch auf Satellitenbildern ein großer weißer Fleck. Kein Signal kann die Wolke durchdringen, und Leute, die versuchen, hindurchzukommen, sterben entweder oder kehren um.
- ◊ Orbital DK

## REGELN

In diesem Abschnitt finden sich die Regeln für verschiedene astrale Phänomene. Sie ergänzen und erweitern teilweise die Regeln aus dem SR5-Grundregelwerk und dem *Straßengrimoire*.

## ASTRALE PHÄNOMENE

### ASTRALER RISS

Astrale Risse entstehen dort, wo die Barriere zwischen den Metaebenen sehr dünn geworden ist, was die Entstehung einer Brücke zwischen den Metaebenen erlaubt. In solch einem Riss können sowohl Erwachte als auch Mundane astral projizieren und zu dieser Metaebene hinüberwechseln. Nicht initiierte Zauberer können dorthin reisen, ohne vom Wächter der Schwelle (SR5, S. 316) aufgehalten zu werden.

Nicht alle Risse sind stabil. Wenn sich ein Riss schließt, müssen Erwachte einen anderen Weg zurück finden. Erwachte Individuen können ohne Angst vor dem Ende ihrer Existenz auf der Metaebene verbleiben. Mundane aber sind an den astralen Riss gebunden und müssen ihn benutzen, um zu ihrem Körper zurückzukommen. Wenn ihre Körper aus dem Bereich des Risses entfernt werden oder dieser sich schließt, lösen mundane Personen sich innerhalb von [Essenz] Stunden in nichts auf.

## ASTRALE PASSAGE

Astrale Passagen sind Orte, an denen die Barriere zwischen der astralen und der physischen Ebene so dünn ist, dass selbst Mundane wie durch ein Fenster in die Astralebene schauen können. Erwachte Charaktere, die astral wahrnehmen können, können ihre Wahrnehmung zwischen astraler und physischer Wahrnehmung in astralen Passagen mit einer Freien statt einer Einfachen Handlung verlagern. Innerhalb einer astralen Passage kann man sich astrale Gestalten anschauen. Man kann sie aber nur dann berühren, wenn man durch astrale Wahrnehmung oder Projektion zu einem Dualwesen wird. Astrale Passagen sind normalerweise temporär und bleiben nur für ein paar Stunden oder Tage bestehen.

## HINTERGRUNDSTRAHLUNG

Hintergrundstrahlung ist eine Messgröße für die Veränderung des Mananiveaus in einem Gebiet. Sie wird auf einer Skala von -24 bis +24 gemessen, wobei 0 das normale Mananiveau darstellt. Ein negativer Wert bedeutet, dass weniger Mana als üblich für die Magie nutzbar ist (solche Gebiete werden Manablasen oder -hohlräume genannt). Ein positiver Wert bezeichnet Mana, das auf irgendeine Art ausgerichtet und daher schwerer zu kontrollieren ist (solche Gebiete werden Domänen oder Manaverzerrungen genannt). Unabhängig davon, ob der Wert der Hintergrundstrahlung positiv oder negativ ist, wird die absolute Zahl verwendet, um zu bestimmen, wie Hintergrundstrahlung den Einsatz von Magie in dem Gebiet beeinflusst (mit den unten genannten Ausnahmen). Weitere Informationen über Hintergrundstrahlung finden sich im *Straßengrimoire* auf Seite 32.

## MANAORKAN

Manaorkane sind gewaltsame, unberechenbare Manastörungen, die sich auf zufälligen Bahnen umherbewegen und auf ihrem Weg magische Zerstörung und Chaos zurücklassen. Regeln zu Manaorkanen finden sich im *Straßengrimoire* auf Seite 35.

## DER NEBEL

Der Nebel ist dicht genug, um das Sonnenlicht abzublocken. Er kann eine Höhe von 14 Metern erreichen und bildet sich unabhängig davon, ob die vorherrschenden Wetterbedingungen gerade Nebel begünstigen oder nicht. Glücklicherweise kommt er nur in der französischen Bretagne vor. Er hat eine positive Hintergrundstrahlung mit einer Kraftstufe zwischen 3 und 10, die auf Feengeister ausgerichtet ist und die mit der sich verlagernden Hintergrundstrahlung des Phänomens korreliert, was bedeutet, dass die Hintergrundstrahlung von einem Ort zum anderen zwischen 3 und 10 variiert. Der Nebel verschafft einem sowohl auf der physischen als auch auf der Astralebene das Gefühl von Leere. Er stört sowohl die physische Wahrnehmung als auch Wahrnehmungssinne, Signalreichweite und Kommunikation von Lebewesen sowie elektronischen Geräten und Drohnen. Erhöhen Sie das Rauschen um die Kraftstufe des Nebels, und addieren Sie die Kraftstufe des Nebels als Modifikator auf Fernkampfangriffs- und Wahrnehmungsproben. Selbst auf Entfernungen von etwas über 3 Metern werden Gegenstände verschleiert und Geräusche gedämpft. Der Nebel wird von einer ungewöhnlichen Stille und



seltamen Erscheinungen von Licht und Schatten begleitet. Dies beeinflusst Metamenschen auf dieselbe Weise wie der Zauber Verwirrung (SR5, S. 285). Behandeln Sie diesen Zauber, als ob er mit einer Probe auf die örtliche Kraftstufe des Nebels x 2 [Kraftstufe] gewirkt würde. Die Bewegung durch den Nebel wird ebenfalls beeinflusst und verursacht noch mehr Desorientierung. Verwenden Sie die Kraftstufe des Nebels als Magieattribut für den Einsatz der Kraft Bewegung gegen Lebewesen; verwenden Sie die doppelte Kraftstufe gegen Fahrzeuge (s. SR5, S. 395; die Willenskraft des Nebels für diese Zwecke ist 0). Der Nebel ist außerdem nervenzermürend; addieren Sie +2 zum Schwellenwert für Selbstbeherrschungsproben, die im Nebel abgelegt werden. Pro Stunde, die Charaktere in dem Nebel verbringen, müssen sie eine Selbstbeherrschungsprobe (SR5, S. 153) ablegen.

Der Nebel führt außerdem dazu, dass herbeigerufene und gebundene Geister fliehen wollen: Wenn ein Geist in Kontakt mit dem Nebel kommt, verursacht er zu fliehen, selbst wenn er anderen Befehlen folgt. Wenn ein Geist in dem Nebel handeln muss, erhält er einen Würfelpoolmodifikator von -1 auf alle Aktionsproben, selbst wenn er an einen Zauberer gebunden ist. Der Zauberer kann versuchen, den Geist wieder unter seine Kontrolle zu bringen (SR5, S. 300). Misslingt dies, kann der Geist erst wieder für Dienste gerufen werden, wenn sich der Zauberer wieder außerhalb des Nebels befindet oder einen zusätzlichen Dienst aufwendet.

Wenn der Nebel eine Kraftstufe von 6 oder mehr hat, kann er astrale Risse öffnen - sogar tiefe astrale Risse, die ein Reisender erst sieht, wenn es schon zu spät ist. Astrale Risse sind Tore zu Metaebenen, die sogar Mundane nutzen können - wenn auch manchmal unfreiwillig.

## DAOINEANN DRAOIDHEIL

Daoineann Draoidheils sind spezielle Versionen von Manaorkanen. Hierbei handelt es sich um permanente Kombinationen aus Manaorkanen und physischen Stürmen, die auf die druidische Tradition ausgerichtet sind. Die Kraftstufe dieser Orkane liegt zwischen 8 und 12, mit einer äquivalenten positiven Hintergrundstrahlung. Sie haben alle Eigenschaften eines normalen Manaorkans, zerstreuen sich aber nicht und bewegen sich auch nicht von ihrer relativen physischen Position fort. In den Daoineann Draoidheils unterliegen alle Zauber - nicht nur indirekte Kampfzauber (SR5, S. 286) - einer zufälligen Abweichung. Alchemische Erzeugnisse unterliegen dieser Abweichung ebenfalls, sobald sie ausgelöst werden. Falls der Zauber ein spezielles Ziel benötigt, kann der Spielleiter das Ziel auswählen, das dem Ort, an dem der Zauber ausgelöst wird, am nächsten steht.

## FOVEAE

Foveae sind bewegliche Manahohlräume. Sie haben eine Kraftstufe zwischen 7 und 12 mit einer ebenso hohen negativen Hintergrundstrahlung. Astral sehen sie wie ein Tornado mit einer Höhe von annähernd [Kraftstufe] Kilometern aus. Foveae haben eine negative Auswirkung auf Reagenzien. Nachdem eine Fovea durch ein Gebiet gezogen sind, braucht dieses eine Anzahl von Wochen gleich der Hintergrundstrahlung der Fovea, um neue Reagenzien hervorzubringen (SR5, S. 317). Die Abwesenheit von Mana in einer Fovea wirkt sich auf Alchemische Erzeugnisse aus, die dadurch schneller an Wirksamkeit verlieren. Solange sich ein Erzeugnis in einer Fo-

vea befindet, sinkt seine Wirksamkeit um 1 pro halber Stunde statt pro ganzer Stunde. Wenn das Erzeugnis fixiert wurde (SR5, S. 324), sinkt seine Wirksamkeit statt jeden Tag bereits alle 6 Stunden um 1.

Foveae existieren maximal 24 Stunden. Alle 2 Stunden sinkt ihre Kraftstufe um 1. Sobald ihre Kraftstufe unter 4 sinkt, hört die Fovea auf, sich zu bewegen, und wird zu einer Manablase. Diese Manablase ist temporär; das Mananiveau steigt mit derselben Geschwindigkeit (1 Punkt Kraftstufe pro 2 Stunden) auf das Ausgangsniveau zurück.

## MAYA-WOLKE

Die Maya-Wolke ist eine weitere spezielle Version eines Manaorkans. Sie hat eine Kraftstufe und eine äquivalente positive Hintergrundstrahlung zwischen 14 und 16. Sie ist unbeweglich, hat eine Kuppelform, ist bis zu 100 Kilometer dick und bedeckt ein Gebiet von 2,5 Millionen Quadratkilometern. Die Hintergrundstrahlung ist auf eine Magie ausgerichtet, die mit bestimmten Artefakten zu tun hat. Wie beim Nebel wird die Kraftstufe der Wolke als negativer Würfelpoolmodifikator auf Wahrnehmungsproben in ihr und durch sie hindurch sowie als Rauschenmodifikator auf Signalreichweiten und Geräte angewendet. Die Maya-Wolke erzeugt ständig Eis, Blitze und Schnee, was das Reisen in ihrer Nähe gefährlich macht. Sie bedeckt außerdem ganze Berge und ist deshalb für sämtlichen Flugverkehr - abgesehen vom Suborbitalverkehr - gefährlich.

## DER SCHLEIER

Der Schleier ist ein permanenter Ring aus aufwühlenden Stürmen mit invertiertem Regen, der aus dem Ozean in die Wolken fällt. Er hat eine Kraftstufe zwischen 12 und 14 mit einer äquivalenten positiven Hintergrundstrahlung, die auf bestimmte Erwachte Elfen eingestimmt ist, die den Sturm steuern können. Der Ring hat einen Durchmesser von fast 600 Kilometern und ist 20 Meter dick. Normale Stürme werden vom Schleier sehr schnell hervorgerufen, was den Luftverkehr erschwert. Der Schleier erhält einen Chaotische-Welt-Zauber mit einer Kraftstufe gleich seiner eigenen aufrecht. Er ist außerdem darauf ausgelegt, jeden Reisenden ohne elektronische oder automatische Navigation vom Durchqueren des Schleiers abzuhalten. Der Reisende wird aufgrund seiner Verwirrung an einem anderen Punkt als beabsichtigt aus dem Schleier herauskommen.

## HOHLRÄUME

Hohlräume sind permanente Punkte, an denen es kein Mananiveau gibt. Wegen der Umweltverschmutzung, Magie und/oder Strahlung, die den Hohlraum erschaffen hat, kann hier kaum etwas überleben. Hohlräume haben eine Kraftstufe zwischen 13 und 20 mit einer äquivalenten negativen Hintergrundstrahlung. Sie können von 500 Quadratmetern Fläche bis zu einem Durchmesser von vier Kilometern reichen. Der Cattenom-Hohlraum ist ein besonders großes Exemplar, da er einen Durchmesser von 6 Kilometern und eine Kraftstufe von 20 hat. Die Grenze eines Hohlrums ist unregelmäßig und kann um bis zu zehn Meter fluktuieren. Hohlräume sind für alle magischen Gegenstände und Erwachten Wesen gefährlich. Allen Reagenzien, die sich in einem Hohlraum befinden, wird sofort jegliches Mana entzogen, und jeder Fokus, der - aktiviert oder nicht - für länger als [Kraftstufe des Fokus] Stunden in einem Hohlraum gelassen wird, ist für immer zerstört.



## NEUE GEISTER

### HARZKRÖTE (DÄMON)

Harzkröten erscheinen als große grau-weiße Klumpen, die einige Ähnlichkeit mit Kröten aufweisen. Sie laufen auf zwei Beinen, wenn es ihnen passt, können aber auch über den Boden springen oder gleiten. Im Stand sind sie bis zu drei Meter hoch. Ihre Haut ist glatt und mit einem Schleim bedeckt, den sie sammeln und von sich schleudern können. Harzkrötenschleim klebt an allem außer an den Geistern, die ihn erschaffen. Harzkröten machen ihre Opfer gerne mit dem Schleim unbeweglich und springen dann auf sie, um sie zu ersticken. Solange ihnen nicht befohlen wird, etwas zu tun, sind Harzkröten träge, liegen einfach herum und halten nach Kreaturen Ausschau, die vorbeikommen und mit denen sie sich amüsieren können. Sie spielen mit ihren Opfern, indem sie diesen dabei zusehen, wie sie versuchen, aus dem klebrigen Schleim zu entkommen, bevor sie ersticken.

HARZKRÖTE											
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M	
KS +7	KS -2	KS	KS +2	KS -1	KS	KS	KS +1	KS	KS	KS	
<b>Initiative</b>		(KS x 2) + 2W6									
<b>Astrale Initiative</b>		(KS x 2) + 3W6									
<b>Bewegung</b>		(KS - 2) x 2 / (KS - 2) x 4									
<b>Fertigkeiten</b>		Askennen, Astralkampf, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung									
<b>Kräfte</b>		Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Bindung (BF, B und S), Materialisierung, Panzer (14), Suche, Verbannungsresistenz, Verschleierung, Verschlingen									
<b>Anmerkung</b>		Harzkröten sind faul und laufen nur, wenn es ihnen befohlen wird. Durch das Leben auf der Metaebene des Menschen haben sie sich so weit akklimatisiert, dass sie auf der physischen Ebene nicht unter Schwund leiden.									



### KRABBLER (DÄMON)

Der Krabblert sieht aus wie ein Insekt und ist etwa einen Meter lang mit etwas, das wie lange, flexible Beine aussieht. Tatsächlich sind diese Beine aber sechs große, mobile Antennen, die aus seinem Kinn ragen. Der Krabblert ist ein gefährlicher Gegner, weil er große Entfernungen überspringen und sich an Wänden festhalten kann, um seine Opfer aus dem Hinterhalt zu überfallen. Er ist zwar kein geistloser Zerstörer wie die Invae, aber mit seinem großen Kopf und Maul kann er fast alles fressen. Das schließt metamenschliches Fleisch mit ein, auch wenn er dies nicht so sehr verzehrt, um seinen Hunger zu stillen, sondern eher, weil er bössartige Folter liebt.

Die Geistergestalt des Krabblers leidet wie jede andere Kreatur der tiefen Metaebenen unter Schwund und benötigt ein vorbereitetes lebendes Gefäß, um diesem Schwund zu entgehen. Die Erschaffung eines Krabblers auf diese Weise ist ein abstoßender Vorgang. Der Krabblert ist ein Parasit und dringt nach Vollendung des Rituals in den Wirt ein. Er fängt klein an, indem er sich im Gehirn des Opfers bildet, und wird dann größer, während er sich von seinem Opfer ernährt. Innerhalb von dreißig Tagen ist der Krabblert zu groß für den Schädel des Opfers und trennt dessen Kopf vom Hals ab. Dann vollendet er die Verwandlung. Verstörend ist, dass er einige der Eigenschaften des Gefäßes - wie etwa Augen- und Haarfarbe - behält. Die wahre Bedrohung durch den Krabblert ist, dass er in die physische Ebene „geboren“ wird, nicht als echte Fleischgestalt. Deshalb kann er sich effektiver in unserer Welt verbergen. Die ersten zwanzig Tage über ist der Krabblert verwundbar, da der Tod seines Gefäßes auch für ihn den sicheren Tod bedeutet. Danach kann er aus eigener Kraft überleben.

KRABBLER											
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M	
KS +4	KS	KS +3	KS +6	KS -1	KS	KS +3	KS -1	KS	KS	KS	
<b>Initiative</b>		(KS x 2) + 6 + 2W6									
<b>Astrale Initiative</b>		(KS x 2) + 6 + 3W6									
<b>Bewegung</b>		KS x 2 / KS x 4									
<b>Fertigkeiten</b>		Askennen, Astralkampf, Laufen, Schleichen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung									
<b>Kräfte</b>		Astrale Gestalt, Astrale Wahrnehmung, Bewegung, Bewohnung (lebende Gefäße), Bewusstsein, Fertigkeit (der Krabblert kann eine Anzahl von Fertigkeiten des Gefäßes gleich seiner Kraftstufe behalten; jede Fertigkeit behält den ursprünglichen Fertigkeitwert des Gefäßes), Fressen, Suche, Verbannungsresistenz, Verschleierung, Verstärkter Panzer (6), Verwirrung									
<b>Schwächen</b>		Schwund (Extrem; nur als Geist)									
<b>Anmerkung</b>		Ein gewachsener Krabblert ist im Gegensatz zu anderen Geistern, die ein Gefäß bewohnen oder besitzen, kein Dualwesen.									



## FREIE GEISTER

Die Grundregeln für Freie Geister finden sich im Straßen-grimoire auf Seite 237.

### BEWEGUNG

Sofern nicht anders angegeben, ist die Gehrate Freier Geister gleich ihrer Geschicklichkeit x 2. Ihre Laufrate ist gleich ihrer Geschicklichkeit x 4. Sie verwenden die Fertigkeit Laufen, um pro Erfolg +2 Meter pro Runde zu sprinten. Sobald sie ein Gefäß bewohnen, verwenden sie die Bewegungsrate und Geschicklichkeit des Gefäßes.



## GHAST (DÄMON)

Ghasts sind bizarre geflügelte Kreaturen, deren Gesichter durch Reihen von Hörnern ersetzt wurden. Wie sie leben, entzieht sich dem metamenschlichen Begreifen. Auf ihrer eigenen Metaebene sind sie lautlose Aasfresser und Boten für größere Geister wie zum Beispiel die Nephilim. Ihre Berührung ist eiskalt und lässt Muskeln versteifen. Die Opfer können sich nicht bewegen, während sie einem Schicksal entgegengetragen, über das man besser nicht nachdenken sollte.

GHAST										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS + 2	KS	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS
<b>Initiative</b>		(KS x 2) + 2 + 2W6								
<b>Astrale Initiative</b>		(KS x 2) + 3W6								
<b>Bewegung</b>		KS x 2 / KS x 4								
<b>Fertigkeiten</b>		Askennen, Astralkampf, Fliegen, Spruchzauberei, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung								
<b>Kräfte</b>		Astrale Gestalt, Bewusstsein, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Umgebungssinn), Lähmende Berührung, Materialisierung, Stille, Unfall, Verbannungsresistenz, Verschwinden								
<b>Schwächen</b>		Schwund (Schwer)								
<b>Anmerkung</b>		Durch die Fertigkeit Fliegen können Ghasts ihre Bewegung um +5 Meter pro Erfolg steigern, wenn sie sich durch die Luft bewegen.								

## VRYGOTH

Vrygoths sind dämonische Geister aus den tiefen Metaebenen. Sie verfügen über geheimes Ritualwissen und geheime Kräfte, mit denen sie sterbliches Leben über die normale Lebensspanne hinaus verlängern können. Vrygoths erscheinen als gorillaähnliche Kreaturen mit Hörnern und Fledermausflügeln. Sie sehen zwar bestialisch aus, sind aber intelligent und leben in einem Zwei-Kasten-System mit einer religiösen und einer Kriegerkaste. Die Angehörigen der religiösen Kaste unterziehen sich Selbstverstümmelungen und fügen sich Narben zu, wenn sie die Safranroben anlegen. Sie lernen die Geheimnisse der Unsterblichkeit von ihrem rotäugigen Gott in der Leere. Solches Wissen wird ihnen durch Pakte zugänglich gemacht, die dem Empfänger einen hohen Preis abverlangen. Die Angehörigen der Kriegerkaste sind genau das: Krieger.

Es gibt Gerüchte über einen Folianten, der Rituale enthält, mit denen man Vrygoths auf die Erde rufen kann. Sie brauchen dafür ein lebendes Gefäß, das sie bewohnen können. Ein Vrygoth in Mischgestalt könnte mit seinen großen Fangzähnen, den verlängerten Armen und Fingernägeln fälschlicherweise für einen Vampir gehalten werden; einigen wachsen sogar fledermausähnliche Flügel. Ein Vrygoth in wahrer Gestalt erscheint normalerweise als Mensch, hat allerdings die Fähigkeit, sich in seine bestialische Gestalt zu verwandeln.

VRYGOTH										
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M
KS + 4	KS	KS	KS + 3	KS	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS
<b>Initiative</b>		(KS x 2) + 2W6								
<b>Astrale Initiative</b>		(KS x 2) + 3W6								
<b>Bewegung</b>		KS x 2 / KS x 4								
<b>Fertigkeiten</b>		Askennen, Astralkampf, Fliegen, Spruchzauberei, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung								
<b>Kräfte</b>		Astrale Gestalt, Auramaskierung, Bewohnung (Lebende Gefäße), Bewusstsein, Energieentzug (Essenz), Energietransfer (Essenz), Gestaltwandel (Metamensch; die metamenschliche Gestalt ist das Gefäß, mit dem der Vrygoth verschmilzt), Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Materialisierung, Natürlicher Zauberspruch (Böse Ahnung), Verbannungsresistenz, Verschwinden								
<b>Schwächen</b>		Schwund (Mittel)								
<b>Anmerkung</b>		Durch die Fertigkeit Fliegen können Vrygoths ihre Bewegung um +10 Meter pro Erfolg steigern, wenn sie sich durch die Luft bewegen.								



## GREMLIN

Gremlins gehören zur selben Gruppe von Geistern wie Shedim und Kobolde. Es sind gestaltlose Geister, die mechanische Geräte in Besitz nehmen können. Sie bevorzugen Geräte mit sich bewegenden Teilen, sodass sie sie beleben können, können allerdings keine Software kontrollieren. Ein Kommlink ist zum Beispiel ein größtenteils elektronisches Gerät, und der Gremlin kann nicht kontrollieren, wie die Software auf dem Kommlink läuft, aber er kann andere Dinge an dem Gerät manipulieren, zum Beispiel Knöpfe, Lüfter oder Touchscreens.

Gremlins versuchen wie ihre Koboldvettern, Metamenschen zu verführen, um von ihnen Karma zu bekommen, auch wenn Gremlins eine größere Gruppe von Opfern „abernten“ können. Sie sind etwa so geduldig wie Kobolde und ködern das Opfer mit dem Versprechen, dass dieses Auto, jene Waffe oder jene Drohne alles ist, was es für den Erfolg braucht, und dass der entsprechende Gegenstand einzigartig und speziell ist. Wenn das Opfer den Gegenstand am meisten braucht, schlägt der Gremlin zu und versucht, dem Opfer im Austausch gegen zusätzliche Hilfe Karma zu entziehen. Gremlins haben einen viel größeren Spielplatz als Kobolde und geben sich zeitweise damit zufrieden, von Gerät zu Gerät zu springen und eine Spur von lahmgelegten Geräten in ihrem Kielwasser zurückzulassen, bis sie das richtige Opfer finden.

GREMLIN											
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M	
KS	KS	KS + 3	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS
<b>Initiative</b>		(KS x 2) + 3 + 2W6									
<b>Astrale Initiative</b>		(KS x 2) + 3W6									
<b>Bewegung</b>		KS x 2 / KS x 4									
<b>Fertigkeiten</b>		Antimagie, Askennen, Astralkampf, Einschüchtern, Spruchzauberei, Überreden, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung									
<b>Kräfte</b>		Astrale Gestalt, Auramaskierung, Begierdenspiegelung, Bewegung, Bewohnung (nur unbelebte mechanische Geräte), Einfluss, Energieentzug (Karma), Natürlicher Zauberspruch (Falsche Erinnerung), Psychokinese (nur bewohntes mechanisches Gerät), Unfall									
<b>Zusätzliche Kräfte</b>		Empathie, Verbannungsresistenz, Zwang									
<b>Schwächen</b>		Schwund (Mittel)									
<b>Anmerkung</b>		Ein Gremlin in astraler Gestalt kann nur manabasierte Kräfte verwenden. Ein Gremlin ist vertrauter mit mechanischen Geräten, deshalb gelten alle Geräte, die er zu bewohnen versucht, als vorbereitet.									



## ANANSI

Die Anansi sind Geister in Gestalt sehr großer Spinnen. Sie leben in Stämmen organisiert im ganzen Netz. Wie die Invae haben sie sich diversifiziert. Nur die Anführer kommunizieren mit der metamenschlichen Welt, der Rest der Stämme wird als des Rates ihrer Anführer unwürdig erachtet. Anansi können zwar ein lebendes Gefäß bewohnen, aber aus religiösen Gründen tun sie es nur in höchster Not. Das Besetzen und die Zerstörung eines Wirtes ist ihrer Ansicht nach die Art und Weise, in der geringere Wesen wie die Invae die Metaebenen heimsuchen. Einige Stämme der Anansi bauen große Städte auf riesigen Netzen, während andere Stämme Tunnel zu einem riesigen Labyrinth verstärken.

Verwandt mit den Anansistämmen sind die Skorpionstämme mit ihrem giftigem Schwanz und ihren Scheren sowie die Walzenspinnen-Stämme, die keine Netze weben und auch keinen giftigen Stachel haben, sondern ein riesiges Maul voller zermalmender Zähne.



ANANSI											
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M	
KS	KS + 2	KS + 2	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS
<b>Initiative</b>		(KS x 2) + 2 + 2W6									
<b>Astrale Initiative</b>		(KS x 2) + 3W6									
<b>Fertigkeiten</b>		Akrobatik, Askennen, Astralkampf, Schleichen, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung									
<b>Kräfte</b>		Astrale Gestalt, Bewegung, Bewusstsein, Bindung (Berührung), Gesteigerte Sinne (Geruch, Infrarotsicht oder Ultraschall), Härting, Suche, Tierbeherrschung (Spinnentiere), Verschleierung									
<b>Zusätzliche Kräfte</b>		Bewohnung (Lebende Gefäße), Gift, Natürliche Waffe (Schaden = (Kraftstufe)K, DK -1), Schutz, Verwirrung									
<b>Schwächen</b>		Allergie (Insektizide, Mittel), Schwund (Mittel)									
<b>Anmerkung</b>		Walzenspinnen- und Skorpiongeister haben dieselben Werte, allerdings ohne Bindung und Härting. Außerdem sind Gift und Natürliche Waffe Kräfte statt Zusätzliche Kräfte.									

## TSUCHIGUMO-KRIEGER

Die Tsuchigumo-Krieger sind humanoider als der Rest der Stämme. Ein Tsuchigumo ist durchschnittlich 3,5 Meter hoch mit einem verlängerten Oberkörper für seine vielen Gliedmaßen, die jeweils in dreifingrigen Händen enden. Tsuchigumo-Krieger haben nicht die zähe chitinartige Haut wie die anderen Geister, weshalb sie zu ihrem Schutz Kleidung herstellen und Unterkünfte errichten.



ANANSI											
K	G	R	S	W	L	I	C	EDG	ESS	M	
KS + 2	KS + 2	KS + 1	KS + 3	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS	KS
<b>Initiative</b>		(KS x 2) + 1 + 2W6									
<b>Astrale Initiative</b>		(KS x 2) + 3W6									
<b>Fertigkeiten</b>		Antimagie, Askennen, Astralkampf, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung									
<b>Kräfte</b>		Astrale Gestalt, Bewusstsein, Bindung (BF), Grauen, Härtung, Natürliche Waffe (Schaden = (Kraftstufe + 2)K, DK - 1)									
<b>Zusätzliche Kräfte</b>		Bewohnung (Lebende Gefäße), Fertigkeit (der Geist kann statt einer zusätzlichen Kraft eine zusätzliche Kampffertigkeit erhalten), Gift, Gifthauch, Magischer Schutz, Verschleierung									
<b>Schwächen</b>		Allergie (Insektizide, Mittel), Schwund (Mittel)									

## GESTALTWANDEL

**Art:** M **Handlung:** Komplex  
**Reichweite:** Selbst **Dauer:** Speziell

Ein Critter mit dieser Kraft kann die Gestalt eines bestimmten Tiers oder Metamenschen annehmen und sich wieder zurück in seine ursprüngliche Gestalt verwandeln. Die Attributswerte des Critters übertragen sich auf die neue Gestalt, genauso wie alle rein internen Deltaware-Implantate; Implantate, die keine Deltaware sind, werden während der Verwandlung automatisch abgestoßen und verursachen (Essenzkosten der Implantate x 10, abgerundet)K Schaden. Der Critter gewinnt den Essenzverlust durch auf diese Weise verlorene Implantate nicht zurück. Rein kosmetische Veränderungen wie Piercings und Tätowierungen gehen ebenfalls verloren, auch wenn dies dem Critter keinen Schaden zufügt. In seiner neuen Gestalt erhält der Critter

Zugang zu allen nicht paranormalen Fähigkeiten der entsprechenden Rasse, einschließlich Panzer, Natürlichen Waffen und Gesteigerten Sinnen, sofern vorhanden. Der Critter behält in seiner neuen Gestalt alle seine ursprünglichen paranormalen Kräfte. Sobald er die Kraft Gestaltwandel einsetzt, bleibt er in seiner neuen Gestalt, bis er sich entscheidet, zurückzuwechseln. Der Critter erleidet nicht den üblichen Modifikator von -2 für das Aufrechterhalten dieser Kraft. Diese Kraft wirkt nur auf die körperliche Gestalt des Critters, nicht auf seine Kleidung oder Ausrüstung; der Wandlungsvorgang zerstört die meisten Stoffe.

## GEISTERKRÄFTE

### ENERGIETRANSFER (ESSENZ)

**Art:** P **Handlung:** Komplex  
**Reichweite:** Berührung **Dauer:** Permanent

Mit dieser Kraft kann der Critter Energie (Essenz, Magie oder Kraftstufe), die er einem Wesen entzogen hat, durch einen Geisterpakt an ein anderes Wesen weitergeben. Wenn der Empfänger nicht selbst die Fähigkeit hat, diese spezielle Energie zu entziehen, kann er die Energie nicht verwenden, um andere Attribute außer dem entsprechenden Attribut (Essenz zu Essenz, Magie zu Magie) zu verstärken, beziehungsweise kann er sie gar nicht verwenden, wenn er das entsprechende Attribut nicht hat (z.B. können Metamenschen keine Kraftstufe von Geistern verwenden). Diese temporäre Verstärkung hält 24 Stunden lang an, bevor sie wieder verschwindet. Wenn das Subjekt nicht selbst die Fähigkeit hat, diese spezielle Energie zu entziehen, kann es davon auch süchtig werden (SR5, S. 416). Der Abhängigkeitswert ist gleich dem Wert der vom Critter übertragenen Energie.

### FERTIGKEIT

Der Geist kann eine Aktionsfertigkeit statt einer Kraft haben. Diese Kraft wird von dem Vermerk begleitet, welche Fertigkeit zur Fertigungsliste des Geistes hinzugefügt werden kann. Die hinzugefügte Fertigkeit kann nicht matrixbezogen sein und darf auch nicht aus der Beschwören-, Verzaubern- oder Tasken-Fertigungsgruppe stammen.

## KORRIGANEN-PAKT

Die Korriganen haben eine Methode des Reisens jenseits des normalen astralen Reisens. Ein Zauberer, der einen Handel mit einem Korriganen abschließt, wird feststellen, dass - egal, wo er sich befindet - der Korrigane ihn finden kann, sowohl physisch als auch astral. Durch den Pakt kann der Korrigane die Hüter des Zauberers mit Leichtigkeit umgehen. Ein Handel mit einem Korriganen ist eine magische Verbindung, ähnlich wie das Band zwischen einem Beschwörer und seinem Geist. Ein Zauberer sollte vorsichtig sein, wenn er Handel mit den Korriganen abschließt, da sie ihn erst in Ruhe lassen werden, wenn der Handel erfüllt ist. Es kommt vor, dass der Korrigane den Zauberer über den Tod hinaus verfolgt, damit dieser seinen Teil des Handels einhält.

## VERSCHWINDEN

**Art:** M **Handlung:** Frei  
**Reichweite:** Selbst **Dauer:** Speziell

Ein Critter mit dieser Kraft kann nach Belieben und ohne eine Spur zu hinterlassen von der physischen und astralen Ebene verschwinden. Sein Verschwinden kann zwar mit Film-, Video- oder Trideokameras gefilmt werden, aber es gibt keinen bekannten Weg, ihn daran zu hindern, denn weder physische noch magische Barrieren können ein Verschwinden verhindern. Niemand weiß, wohin diese Wesen verschwinden, aber Paranaturforscher und Okkultisten vermuten, dass sie sich zu der Metaebene im Astralraum begeben, auf der die Feenwesen heimisch sind. Sie können mit einer Komplexen Handlung auch wieder erscheinen, ohne dabei durch den Astralraum gehen zu müssen. Sie können aber durchaus auch dort erscheinen, wenn sie es wünschen.

