

Das Wichtigste zum Umbra

Vidare (82)

Das Umbra sieht für jede Person subjektiv unterschiedlich aus. Dieses Phänomen nennen Hermetiker „Vidare“.

Vidare Astral (komplex/intellektueller Blickpunkt): Formen, Archetypen, leuchtende Energien

Vidare Spiritus (geistig/emotionaler Blickpunkt): unverfälscht, lebendig, ursprünglich

Vidare Mortem (melancholischer Blickpunkt): alles ist düster, voller Schatten und Verfall

Spirit 2 – der Blick

Mit **Awareness/Sphären auf Stufe 1** sieht man die **Peripherie**. Blickt (oder geht) man an einem beliebigen Ort mit **Spirit 2** durch das Gauntlet/die Nebel, hängt das Ziel (und damit das Aussehen der Umgebung) davon ab, wohin man genau geht. **Emotionen** und **Gedanken** wirken sich ebenfalls darauf aus, **wohin** man geht/sieht oder sie „**stören**“ zumindest die Wahrnehmung. Dies kann sich in einem verwaschenen oder nebeligem Bild äußern, aber ebenso darin, dass der Betrachter nicht in den Bereich schaut, welchen er sehen möchte. Betritt eine Gruppe Reisender das Umbra, wird jeder es etwas anders wahrnehmen.

Arten ins Umbra zu Reisen (ab S. 86, 474)

- **Portale** durchschreiten – überall hin. Macht technisch dasselbe wie „Seitwärts treten“.
- **Shallowings** finden und nutzen – meist, aber nicht nur, ins Mittlere Umbra. Dabei bleibt man solide. Es ist umstritten, ob man dann ephemere ist oder weiterhin materiell.
- **Astrale Projektion** ab Mind 4 – ins Hohe Umbra
- **Seitwärts Treten** ab Spirit 3 – ins Mittlere Umbra. Dabei erschafft man sich einen Körper aus Ephemere. Geister kann man dennoch nur mit Spirit 2 berühren. Sachen werden ebenfalls ephemere, was verschiedene Auswirkungen hat (S. 475).
- **Abtreten bzw. Agama** – wer stirbt, gelangt ins Niedere Umbra. Schafft man es zurück, haftet einem anschließend ein Stückchen Tod (Jhor) an (88). Normalerweise geht es gleich weiter in die entsprechende Nachwelt/Wiedergeburt. Manchmal bleibt ein Geist aber auch in den Schattenlanden hängen.

Ob man beim Durchschreiten eines Shallowings (oder eines Portals in ein Reich) **körperlich** bleibt, ist ungeklärt (Schrödingers Katze). Denkt man das vielleicht nur? vgl. S. 474

Wie sieht man im Umbra aus?

Im Umbra nimmt der Magus eine **übertriebene, idealisierte Version** seiner selbst an (S. 484). Dies ist u.a. auf Resonanz zurückzuführen. Charakter, magische Präferenzen, Lieblingssphäre, alles spiegelt sich in seinem Äußeren. Man kann darum Wanderer durch reine Beobachtung gut einschätzen, wenn diese nicht aktiv versuchen sich zu verstellen.

Längere Aufenthalte im Umbra bergen besondere Gefahren: die **Entkörperung**. Ungefähr nach 3 Monaten beginnt sich der lebende, materielle Körper des Reisenden in Geist-Essenz aufzulösen (u.a. S. 483) Ein Perc.+Aware-Check kann hier viel über andere verraten (S. 484).

Das Penumbra

Üblicherweise ist das erste, was man auf der anderen Seite findet, das **Penumbra**. Es ist die geistige Reflexion der materiellen Welt, *stets im Zwielficht und voller Nebel*. Die Natur aller Dinge tritt deutlicher an die Oberfläche (wenn auch nicht so extrem wie im Mittleren Umbra). Was genau man sieht, hängt vom jeweiligen Betrachter bzw. seinem Vidare ab. Bei den entsprechenden Umbraebenen finden sich auch kurze Beschreibungen zum Penumbra, wenn man es durch das zugehörige Vidare sieht.

Tagsüber ist der Nebel etwas heller und die Farben sind deutlicher, **nachts** dagegen kommt das meiste Licht vom Mond und die *Schatten werden lebendig*.

Sinneswahrnehmungen sind zugleich gedämpft und lebendiger (89).

Einige Übernatürliche, darunter Magi, nutzen das Penumbra gerne als heimlichen Weg von A nach B in der materiellen Welt. Das funktioniert aber nicht überall (z.B. nicht im Niederen Umbra). Um hier zu bleiben, muss man die Nähe zur materiellen Welt beabsichtigen.

Wer sieht welche Wege im Penumbra?

Hier kommt es darauf an, durch welches **Vidare** der Reisende das Umbra wahrnimmt.

Vidare Astral → sieht eher Türen, Spiegel, reflektierende Oberflächen oder andere ideenbasierte Tore.

Vidare Spiritus → sieht die oben beschriebenen Pfade durch die Nebel, einladende Haine und andere verlockende landschaftliche Merkmale. Vorsicht vor Fallen!

Vidare Mortem → sieht keine speziellen Wege, aber in der Ferne den Immer-Sturm (Tempest)

Je nachdem stellt sich das Penumbra unterschiedlich dar. Das Vidare sagt aber auch, wo der Magus sich zuhause fühlt.

Navigation im Penumbra

Nach den neuen Regeln ist die Navigation im Penumbra zwar vergleichbar mit der in der materiellen Welt (S. 481), dennoch werden die alten Regeln beibehalten (S. 484):

Bei Tag mit **Wits+Cosmology** oder **Perception+Enigmas**, der Hilfe von Geistern oder einfach mit Glück.

Nachts dagegen kann man die **Hauche** (Airts) der Geister finden oder die **Mondpfade** (Einzelheiten weiter unten). Häufig führen diese zu fernen Reichen, doch sind solche Reisen meist schwierig und gefährlich. Kann man fliegen, findet man vielleicht auch **andere Pfade**, welche sogar zu den *Äther-Weiten* (Innenseite des Horizonts) führen. Ebenso finden sich **Portale** in zahlreiche astrale Bereiche, die oft so gut unter *glühendem Nebel* verborgen sind, dass man sie nicht sieht, bis man schon halb durch ist.

Von dort muss man durch die Nebel seinen Weg in die anderen Bereiche finden, gehend, fliegend, kletternd. Intention, Gemütszustand, Wissen und Emotionen dienen als Kompassnadel.

Um bestimmter Bereiche zu erreichen, benötigt man spezielle Magie. Gedankenmagie für das Hohe Umbra, Geistermagie für das Mittlere und Entropie für das Niedere. Denkt man in abstrakten Konzepten, zieht das bereits ins Hohe Umbra. Folgt man seinem Bauchgefühl, zieht es ins Mittlere und ist man depressiv, kann das in Richtung Niederes Umbra führen.

Orientierung im Generellen

In jedem Bereich des Umbras spielen andere Qualitäten bei der Orientierung eine Rolle. Generell ist es ausschlaggebend, ob man sich mit Cosmology (gibt es bei SC nicht) und ähnlichem auskennt. Den Weg an einen bestimmten Ort zu finden, ist jedenfalls mehr eine Frage des Instinkts, der Einstellung (ich kann das), der Erfahrung und des Glücks als irgendeiner Himmelsrichtung, vgl. schon oben bei Navigation im Penumbra.

Oft hilft es auf den Avatar zu hören. Er kennt sich hier meist besser aus, als der bewusste Geist. Akademisches Wissen ist überwiegend eher hinderlich, nicht hilfreich.

Neue Regeln der **Orientierung** nach S. 481/484:

Methode	Sphäre
Stepping Sideways	Spirit 3 oder 4
Astrale Projektion	Mind 4 oder Mind 5
Astral Sojourn	Mind 4 oder 5/ Spirit 3/Prime 2
Agama Re	Entropy 4/ Life 2/ Spirit 3
Agama Te	Entropy 4/ Life 3/ Spirit 4
Astral Agama	Entropy 5/ Mind 5/ Spirit 3
Klettern	Gewandtheit + Athletik
Region	Würfelpool zur Navigation
Hohes Umbra (generell)	Intelligenz + Kosmologie
Hohes Umbra (Epiphanien)	Intelligenz + Enigma (denk Dir Deinen Weg hindurch)
Mittleres Umbra (Spirit Wilds)	Wahrnehmung + Kosmologie (oder Überleben)
Mittleres Umbra (Reiche)	Gerissenheit + Enigmas (fühle Dir Deinen Weg hindurch)
Niederes Umbra	Gerissenheit + Enigmas (oder Okkult)
Alte Wege/Pfade der Wyck	Wahrnehmung + Enigmas (oder Überleben) plus mind. 2 Punkte Kosmologie, Enigma (Hexen/Schamanentraining)
Weltenbaum	Wahrnehmung + Kosmologie
In den meisten Reichen	Geistige Attribute + Kosmologie (oder Enigmas/Survival)

Das Niedere Umbra/Contrarium

Das **Niedere/Tiefe Umbra** ist die **Unterwelt**, wohin Seelen automatisch nach dem Tod wandern. Der Teil, welcher der sterblichen Welt am nächsten ist, nennt sich **Schattenlande**. Mit dem **Vidare Mortem** sieht man das Penumbra als dunklen Spiegel der materiellen Welt. Ein finsterner Schleier des Verfalls und der Sterblichkeit liegt über allem. Pflanzen wirken faulig, krank oder sogar tot, Glas ist verschmiert oder zerbrochen, der verdorrte Boden ist voll mit weißen Maden. Gebäude sind schief und schräg. Tag und Nacht gibt es hier nicht, nur Dunkelheit und tiefere Dunkelheit. Die wenigen Gesichter, die man zu sehen bekommt, sind leichengleich und tragen häufig die Spuren des individuellen Ablebens. Die penumbralen Nebel sind auch hier vorhanden und wirken sogar noch dichter, vielleicht sogar auf eine höchst beunruhigende Weise *lebendiger*. Der Nebel fühlt sich fast organisch an, wie vaporisiertes Fleisch. Unheimliche Geräusche schallen durch diese finsternen Lande.

Das Gauntlet (bzw. die Nebel) heißt hier Shroud. Zwar kann man genauso hindurchsehen, wie in den anderen Bereichen des Umbras. Doch hindurchzutreten verlangt nach sehr spezieller Magie (Leben/Entropie/Geist) – oder dem Ableben. Man nennt diese Art des Reisens die **Agama-Reise** (S. 478). Hierzu muss man in eine Art klinisch toten Zustand gelangen. Es ist ähnlich einer Astral-Reise und dennoch anders. Es gibt keine silberne Nabelschnur.

Außer dem Agama gibt es nur wenige andere Möglichkeiten, in die Unterwelt zu gelangen. Dies sind lediglich sporadische Shallowings, der Weltenbaum und sehr seltene Portale. Ein Übertritt aus den anderen Umbrae ins Niedere ist nicht möglich! Ein Wechsel vom Niederen in die anderen ist dagegen möglich, aber sehr schwierig (5er Sphären).

Örtlich gesehen kommt man zwar normalerweise dort heraus, wo man einen Übertritt gewagt hat. Bewegt man sich aber fort, hängen die Orte nicht mehr so zusammen, wie auf der materiellen Ebene.

In einer Art Parallelebene zu den Schattenlanden existiert die **See der Schatten**, die später einmal zum „**Sturm**“/Tempest wird (nachdem sie ab dem 3. Großen Mahlstrom von 1605 in ewigem Aufruhr bleibt). Derzeit ist es ein riesiges, sehr dunkles Meer, über welches gelegentlich Stürme hinwegtosen, welche auch in die Eben der Schattenlande hinübergreifen. Die See selber besteht vornehmlich aus **finsternen Phantomen** (Spectres). Das einzige Licht, das dort funktioniert, ist **grünes Spuk-Feuer** (Spectre-Fire). Das Meer fließt in das Labyrinth, in dessen Mitte der **Mahlstrom der Entschaffung** (Oblivion) liegt.

Noch kann man z.B. Stygia über diese See von den Schattenlanden aus erreichen. Besser nochmal Wraith lesen... (ca. S. 71) **Übergänge zwischen den Schattenlanden und der See der Schatten** gibt es zum Teil in permanenter Form – als Flüsse, Seen, etc., zum Teil „brechen“ diese aber auch nur temporär auf, wenn ein Sturm durch die Unterlande fegt.

Große Städte haben oft Gegenstücke in Nekropoli. Die Nekropolis von Venedig ist entsprechend ebenfalls groß. Sie ähnelt dem sterblichen Venedig sehr. Ein besonders wichtiger Haunt ist unter anderem das **Lazzaretto Vecchio**. Die Giovanni arbeiten daran, sich die Nekropolis Venedig zu unterwerfen.

Zwar mag eine Reise in die Unterwelt den Reisenden mit tiefer Selbsterkenntnis belohnen. Doch zugleich beschmutzt die Unterwelt die Psyche des Reisenden. Eine Art unheimliche, dunkle Resonanz – **Jhor** – bleibt an jenen haften, die von dort zurückkehren.

Wen trifft man?

Es ist eine gefährliche Umgebung voller feindlicher Kreaturen. Die Geister hier unterscheiden sich insofern von anderen, dass sie nicht in die anderen Bereiche des Umbras kommen.

Manche sind nur Endlosschleifen eines Moments aus ihrem Leben, andere sind Schatten mit eigenem Willen und undurchsichtigen Zielen. Und es gibt finstere Phantome, die nur aus den schlimmsten Seiten einer Person entstanden sind. Seltsame Monster kauern überall in den Schatten.

Übernatürliche Wesen benötigen durchweg besondere Disziplinen, Gaben etc. um hierher zu gelangen.

Das Mittlere Umbra

Das **Mittlere Umbra** ist grundsätzlich das wilde Reich der Natur und der Geister.

Sieht man das **Penumbra hier durch das Vidare Spiritus**, so werden manche von Menschen errichtete, neuere Dinge verschwinden. Im Unterschied zum Niederen Umbra hat *nicht jeder Ort eine direkte Entsprechung*. Anstelle eines Hauses sieht man vielleicht den Wald, der vorher dort war oder einen Galgen, der dort einmal stand. Meist sieht man hier eher Erinnerungen und die spirituelle Essenz der Dinge. Silberne Brisen streichen durch die weiten Himmel zwischen den Reichen und die Natur wirkt riesenhaft. Die Erhabenheit des Menschen hat hier keinen Wert, er ist nur ein weiteres Glied in der Nahrungskette, und bei weitem nicht so weit an deren Spitze, wie er es gerne hätte. Wird der Wind stärker und dunkler, werden dies auch die Nebel, welche er brodeln lässt. Echte **Umbrastürme** haben die Kraft die Realität selbst durcheinander zu würfeln. Es empfiehlt sich, vor solchen Stürmen schnellstens Zuflucht zu suchen.

Durch die oft fehlenden Entsprechungen, die lumineszierenden Nebel und die fluktuierende Landschaft ist die **Orientierung hier besonders knifflig** und man kann sich leicht verirren. Die Wege durch das Mittlere Umbra sind zudem wesentlich undeutlicher als jene im Hohen Umbra, wo man einfach einen Durchgang oder ein Portal findet. **Pfade** können komplett unterschiedlich aussehen: *Tunnel im Nebel, silbern glühende Pfade, Höhlen durch Riesenbäume, Bäche oder Flüsse, das knöcherne Rückgrat eines lange toten Giganten*. In dieser stark von Geistern bevölkerten Umgebung werden Pfade auch **Hauche (Airt)** genannt. Geister haben fast nie Probleme sie zu finden. Sterblichen stellen sie sich anhand subtiler Hinweise und Omen dar, z.B. ein Steinmuster, bestimmte Pflanzen, der Ruf eines Raben. Schamanen und Hexen sind besonders begabt darin solche Zeichen richtig zu finden und zu deuten. Die von **Lunen** (Geistern des Mondlichts, Kinder von Luna) geschützten **Mondpfade** sind dagegen nur nachts sichtbar, wenn sie silbern glühen. Dann findet man sie recht leicht. Sie bieten einigen Schutz gegen böswillige Geister. Um sie als Magus allerdings nutzen zu dürfen, **muss man mit den Lunen verhandeln**. Lunen verlangen Respekt und nicht alle sind lieb und wohlwollend. Einige sind auch Trickster, wie das Feenlicht über dem Moor, welches den Wanderer ins Verderben lockt. Außerdem nutzen auch Werwölfe diese Wege und empfinden sie als heilig. Magi werden dort nicht willkommen geheißen. Mondpfade werden von vielen gefährlichen Geistern gemieden und führen bis in die tieferen Bereiche des Hohen Umbras (Vulgate).

Noch geheimnisvoller sind die **Wege der Wyck**, welche ein streng gehütetes Geheimnis der Verbena Hexen sind. Sie sind die Wächter dieser Wege und niemand außer ihnen findet sie. Diese Wege sind nahezu vernunftbegabt und lassen sich auch von niemandem sonst finden. Eine Verbena kann sie mit Corr. 1 ausmachen, wenn ein Weg in der Nähe ist. Ob er an ein sinnvolles Ziel führt, ist eine andere Frage.

Ähnlich wie das Hohe Umbra ist auch das Mittlere Umbra voller autonomer physischer Realitäten, **einzelner Reiche** mit eigenen Regeln und einem meist unsichtbaren **Pericarp**. Im Gegensatz zu den Reichen des Hohen Umbras stützen sich die **Reiche im Mittleren Umbra** aber nicht auf das Bewusstsein und die Gedanken der Menschen, sondern existieren unabhängig davon. Hier findet man Waldreiche, uralte Städte, verwüstete Einöden und stinkende Industrieanlagen. Reiche aus **Legenden** werden hier lebendig, Hy-Brasil, Dystopia, Olympus und Ku-Lun. Auch so manches **Reich des Nachlebens** findet sich hier – etwa Valhalla und die elysischen Felder. Wie im Hohen Umbra gibt es auch hier **Himmel und Höllen**, allerdings weniger die konzeptionellen Versionen wie im Hohen Umbra, sondern mehr ursprüngliche Versionen, welche auf die uralten Ängste und Hoffnungen hinter solchen Entwürfen zurückgehen.

Die Natur dominiert in allen Reichen, welche nicht vom Wurm verwüstet sind. Wälder sind endlos, Berge gigantisch, Wüsten unermesslich, Küsten erstrecken sich majestätisch. Immer mehr finden sich nun aber auch Orte, wo der Mensch die Natur zurückgedrängt hat. Sie wirken wie hässliche Wunden auf der makellosen Haut der Natur.

Zwischen den einzelnen Reichen führen auch hier verschiedene Arten von Wegen umher. Einen besonders starken Einfluss auf die Hierarchie der Geister und die Reiche des Mittleren Umbras haben die drei **Geister der Trias**, also Weber (Ordnung), Wurm (Zerfall) und Wyld (Chaos).

Auch im Mittleren Umbra finden sich weit aufragende Wipfel, ähnlich den Türmen des Hohen Umbra. Sie müssen jedoch wahrlich erklommen werden, wenn man nicht zu fliegen vermag. Hinter ihnen gelangt man zu den Ätherischen Weiten, der Domäne des Donnervogels. Weit oben schweben Wolkenreiche und Planeten. Technik versagt hier. In diesen Höhen tauchen immer wieder Windhosen auf, sogenannte Ankerköpfe, und verbinden die Ätherischen Weiten mit Welten jenseits des Horizonts, mit Schimmerreichen (Shade R.), mit Scherbenreichen (Shard R.) und mit dem Tiefen Umbra selbst. Wer dort hindurch will, muss ein gutes Timing haben. Andernfalls könnten schlimme Dinge geschehen...

Das Mittlere Umbra ist mit dem Hohen und Niederen Umbra über ein feines Gewebe verbunden, eine Art metaphysisches Spinnennetz (92, Pattern Web). Diese Gewebe als Weg zu benutzen ist möglich, aber mutig – oder verrückt.

Wen trifft man?

Naturgeister, erhabene wie verderbte, finden sich hier. Majestätische Tiergeister, verseuchte Teiche ephemerer Essenz, Werwölfe, Totem-Geister und nicht zuletzt so manchen Menschen, der sich hierher verirrt hat und nun auf eine Weise Unsterblichkeit gefunden hat.

Das Hohe Umbra

Dagegen ist das **Hohe Umbra** die Welt der Gedanken. Daher kann sich dort jeder streuende Gedanke auf oft sprichwörtliche Weise manifestieren. Hier mag es Portale regnen und Dinge fliegen, die sonst eher erdverhaftet sind (Schlösser, Schweine oder Flüsse).

Durch das **Vidare Astral gesehen ist das Penumbra** hier eine glitzernde, ultra-klare Reflektion der sterblichen Welt (94). Dinge werden oft zu Symbolen, z.B. könnte der Dogensitz sich als Thron aus geschliffenen Leibern darstellen.

Ein generelles Problem des **Reisens im Hohen Umbra** ist, dass man sich auf sein Ziel konzentrieren muss, um es zu finden. Gelingt dies, **findet man ein Portal**, das zum Ziel führt. Doch man wird hier sehr schnell abgelenkt, was dazu führen kann, dass man sich hoffnungslos verirrt.

Portale (Türen, reflektierende Oberflächen, Spiegel, Fenster) führen fort von der Reflektion der materiellen Welt und in die höheren Bereiche. Gelegentlich werden für die Benutzung Passwörter oder bestimmte Schlüssel benötigt.

Üblicherweise führen diese Portale ins **Vulgate**, wo sich gängige bzw. verhältnismäßig einfache Konzepte befinden (Erfindungen, Reisen, Kriegskunst, Liebe). Diese Ideen und Konzepte formen eigene Reiche, die sich ständig überschneiden und von Übergängen wimmeln.

Portale zwischen Reichen beruhen üblicherweise auf konzeptioneller Verbundenheit. So mag man ein Portal zum Himmel finden, nachdem man durch die Hölle gegangen ist.

Manche Reiche des Mittleren Umbra befinden sich in einer Art Flux-Zustand zwischen Vulgate und Mittlerem Umbra, was sich auf Fauna und Flora auswirkt. Dieser Flux-Zustand erscheint wie ein dichter Nebel voll glühender Muster und Mondpfade. Auch wenn Reiche von Außen begrenzt aussehen durch ihr eigenes kleines Gauntlet, Pericarp genannt, ist das von Innen nicht unbedingt so. Die Größe im Inneren ist unabhängig von der Begrenzung, das Pericarp ist in der Regel nicht sichtbar. Doch hier gibt es Ausnahmen, in manchen Reichen kann man das Ende der Welt tatsächlich erreichen.

Tore im Vulgate können zu einer Menge Orte führen (Dystopia, Radiance, Grand Hallway, mythische Reiche), *nicht* jedoch zu den Äther-Weiten, welche in (allen!) höheren Umbra-Regionen thronen.

Hier finden sich auch die verschiedensten Vorstellungen der Hölle und anderer Nachwelten. Viele dieser Umgebungen sind escheresque und verstörend. Eine Wüste voll spiegelndem Sand, der dem Betrachter zeigt, wie andere ihn sehen. Die Sinneswahrnehmungen eines Besuchers können sich voneinander lösen. Oder er sieht sich selbst plötzlich von Außen, erkennt, wie seine Haut sich ablöst und die Muskeln und Knochen unter seiner Illusion von sich selbst zum Vorschein kommen...

In der gleichen Ebene und zum Teil auch noch höher sind die **Höfe der Umbrood**, die nach den Vorstellungen des jeweiligen Herrschers geformt sind. Dazwischen finden sich gelegentlich in die Unendlichkeit hinauftragende **Türme** – verbildlichte Aufstiege in höhere Bewusstseinsebenen. Sie sehen sehr unterschiedlich aus, mal wie riesenhafte Berge, mal wie unendlich hohe Minarette oder gläserne Kathedralen, mal wie riesige Bohnenstangen, dann wie Treppen in den Himmel selbst. Allerdings kann man sie nicht erklettern oder hinauf fliegen. Um nach oben zu gelangen, muss man immer abstraktere Konzepte und Prinzipien verarbeiten. Nur transzendente Wesen schaffen es nach ganz oben.

In den höheren Regionen werden die Konzepte immer abstrakter und komplizierter.

Weit oben finden sich schließlich die **Epiphanien**.

Wen trifft man?

Engel und Dämonen, Archetypen und Götter, personifizierte Ideen und geometrische Formen mit eigenem Bewusstsein. Man sieht nackte astrale Reisende mit silbernen Nabelschnüren, funkelnde Wolken atemberaubender Fraktale und Kreaturen aus Legenden, Träumen und Alpträumen.

Domänen

Domänen (Glens/Blights) sind besondere Orte, z.B. Noden, die durch alle drei Schichten des Penumbra strahlen (89).

Regio

Eine Regio ist ein Ort, an welchem die Energien des Umbras in die materielle Welt sickern, die Nebel (das Gauntlet) aber weiterhin stark bleiben.



Zonen

Zonen sind Bereiche, die wie Wolken durch das Umbra umherziehen und nicht an die Unterteilungen gebunden sind. Wie die See der Schatten/der Sturm existieren sie in einer Art parallelen Ebene, getrennt, doch erreichbar.

1. Maya

Das Reich der Träume, auch Maya, erreichen wir leicht, indem wir schlafen. Allerdings ist es nicht so leicht sich bewusst zu machen, dass man schläft. Noch schwerer ist es, die Kontrolle über sich und seine Umgebung im Traum zu erlangen. Angeblich erstrecken sich einige Traumreiche bis in die mythischen Reiche des Mittleren und die Nachwelten und Höfe des Hohen Umbra. Meistens existieren diese aber tatsächlich in ihrer eigenen Zone.

Durch Seitwärts Treten hierher zu gelangen, ist schon ungewöhnlich. Normalerweise geht das nicht, aber manche Schamanen lernen es tatsächlich mit obskuren Methoden. Geübten Astralreisenden ist es möglich, sich in die Traumzone oder direkt in einen Traum zu projizieren. Aber auch das ist eine sehr spezielle Technik.

Feen unterscheiden zwischen Nahem und Fernen Traum. Das ist vom Prinzip her vergleichbar mit dem Penumbra und Mittlerem Umbra der Magier. Im Nahen Traum sehen Feen ihre Magie und ihre Vision der Realität. Der Ferne Traum ist ein Ort, den sie bereisen können.

Eine **Demesne** ist eine Art beständiges Reich im Traum, den manche sich einrichten können. Es ist meist ein Rückzugsort, der sich aus den unterbewussten Wünschen (und Ängsten) seines Erschaffers zusammensetzt. Doch Vorsicht, Koma oder Quiet können diesen Ort auch zu einem Gefängnis machen.

Angeblich gibt es im Tiefen Traum zahlreiche beständige Reiche, wie das Land Nod und andere. Dort sollen sich die Herren des Traumes, die Oneira, aufhalten. Da diese Entitäten gleich nebenan von Herrn Wahnsinn wohnen, klingt die Vermutung nicht ganz abwegig, dass sie vielleicht Marauder sind, die ihre Erleuchtung erlangt haben.

2. Mittelreich/Weltenesche/Mount Qaf

Im Herzen der Kreation soll ein Reich liegen, das Teil aller Reiche ist und doch zu keinem gehört. Es ist ein Reich ursprünglichster, unberührter Wildnis. Dieser Vater aller Wälder nennt man auch Eden, Paradies und Mittelreich. In seinem Herzen steht der größte aller Bäume, die Weltenesche (Yggdrasil), welche die Herrlichkeit der Kreation selbst wiedergibt. Nach Außen ist das Mittelreich durch eine nahezu undurchdringliche Regenbogenwand abgeschirmt. Vier Flüsse, die vom Baum in alle Himmelsrichtungen entspringen, teilen das Reich auf. Dort finden sich alle erdenklichen Biome der Erde (Wald, Wüste, Sümpfe, Ebenen, Eis...). Der Baum selbst, welcher über die Wolken hinausragt, hat zahlreiche Namen. In der Krone sitzt ein Protean Hawk und bewacht die unsterblichen Früchte des Baumes. Unter seinen Wurzeln verbirgt sich der riesige Schlangendrake Typhoon – angeblich 7 Meilen lang. Die aus lebendem Holz geschaffene „Halle der Begegnungen“ steht Besuchern offen, die zu einem akzeptablen Zweck herreisen. In einem Eichen und Kiefernwald hängt hier der Riese Forethought (in verschiedenen Sichtweisen auch Odin, Christus, etc.) von einem Ast, sein Blut trieft herab und nährt den Boden.

Angeblich seien Leute bereits den Baum hinaufgeklettert. Doch bedenkt man, wie schwer er zu finden ist und wie unmöglich das Reich zu betreten, scheint diese noch verrücktere Tat

fast ausgeschlossen. Manche Leute bestehen darauf, dass im Zentrum der Dinge nicht die Weltenesche, sondern ein Berg thront, größer als alle irdischen, umgeben von einem Wald/Wüste/Eiswüste etc. Warum der eine dies vorfindet und der andere das, ist nicht mit Sicherheit zu sagen.

3. Spiegelzone

Die Spiegelzone sucht man nicht auf, sie findet einen. Meist in den Anderwelten, gelegentlich aber auch in der materiellen Welt. Dinge verkehren sich ins Gegenteil. Freunde werden zu Feinden, Vertraute zu Verrätern. Man selbst eingeschlossen

Die Spiegelzone ist weniger eine parallele Welt als eine Folge temporärer Spielchen des eigenen Verstandes. Manche sagen, diese Spiegel tauchen auf, weil unser Verstand etwas verarbeiten muss.

Es geht meist damit los, dass man irgendetwas bemerkt, was komplett verkehrt ist. Meist hängen die Widersprüche mit einer Sache zusammen, die noch nicht verarbeitet ist. Man entkommt der Zone nur, indem man die Sache aufarbeitet.

Ungewohnte Umgebung/Akklimatisierung

Da das Umbra für Sterbliche keine gewohnte Umgebung ist, fällt ihnen jedwede Handlung zunächst recht schwer. Sie erhalten eine **+1 Diff.** auf körperliche Aktionen wie im Kampf. Dies legt sich, wenn sie einige Zeit (Tage) im Umbra sind oder regelmäßiger dorthin reisen. **Längerer Aufenthalt** im Umbra kann noch tiefgreifendere Auswirkungen haben (S. 483).

Magie im Umbra

Magie im Umbra ist stets „zufällig“. Die Ausnahme bildet solche auf Technologie-Basis. Diese Art von Magie ist vielerorts vulgär, abgesehen vom Hohen Umbra. In den Äther-Weiten funktioniert sie oft gar nicht.

Reiche haben ihre eigenen Gesetze und es ist keine Generalisierung möglich.

Prim und **Gedankenmagie** funktionieren normal und erhalten oft sogar -1 auf die Diff. Im Kampf funktioniert Gedankenmagie gegen Geister schlecht und fällt meist auf den Magus zurück (S. 418).

Zeit und **Kräfte** funktionieren, erhalten aber eine +1 Diff.

Leben und **Materie** sind auf die Dinge dort normalerweise nicht anwendbar, es sei denn, sie stammen aus der materiellen Welt.

Der Gebrauch von **Geistermagie** lässt den Magus hell erstrahlen und es wirkt wie Leben bzw. Materie gegen Geister und ephemere Objekte. Man benötigt übrigens selbst im Umbra

noch Geist 2 um Geister berühren zu können. Obwohl man selber nur ephemer ist. Sonst gleitet man glatt hindurch (S. 485).

Korrespondenz Magie spielt komplett verrückt, solange man sie nicht nur innerhalb eines Reiches (oder einer bestimmten Gegend) anwendet.

Entropie funktioniert in den meisten Umgebungen normal. Im Niederen Umbra sinkt die Diff. um -2, bringt aber in jedem Geist, der nah genug dran ist, das Übelste zum Vorschein...(dazu S. 418)

Im **Niederen Umbra** sind die Regeln noch einmal etwas anders. Entropie verhält sich wie vorbeschrieben. Alles anderen Sphären erhalten +2 Diff. Leben und Prime sind immer vulgär, Kräfte und Materie funktionieren gar nicht. Zeit und Korrespondenz sind unverlässlich in jeder Hinsicht. Nur Gedanken- und Geistermagie funktionieren wie gehabt, wenngleich die erhöhte Diff auch für sie gilt. Und Paradox ist hier ziemlich übel... (S. 485)

Horizont, Fernes Umbra etc.

Dahinter kommt der „**Horizont**“, welcher sich je nach Blickwinkel unterschiedlich darstellt (S. 109ff.).

Im Hohen Umbra sind es die Wolken, in welche die unendlichen Türme hoch oben eintauchen. Im Mittleren Umbra kann man die Barriere als Regen- oder Mondbogen erkennen. Manche sagen auch **Traumschale** zu dieser Grenze, da sie die Träume der Menschen gegen die Träume der äußeren Leere selbst abschirmen soll.

Es ist nicht so leicht diese Barriere zu überwinden. Dahinter erstreckt sich die Unendlichkeit des Raumes – in der man zumindest in dieser Zeit erstaunlicherweise noch atmen kann...

Skyrigger machen sich zur Zeit bereit diese Grenzen zu erkunden.

Bereits jetzt führen zahlreiche Portale in **Umbralreiche**, die dort zwischen den Sternen schweben. Solche Reiche benötigen einige Komponenten, wie Noden, Portale und einen irdischen Aspekt, der sie mit der materiellen Welt verbindet. Ohne letzteren trudeln sie einfach fort in die Tiefe des Umbras oder fallen in sich zusammen. Meist findet man an solchen Portalen subtile Hinweise darauf, wo sie hinführen. Mystische Zeichen, eine alte Steinwand, ein steriles Labor...

Die **Fragmenti** oder Planeten (Shard Realms) werden mit zahlreichen Dingen in Verbindung gebracht, Göttern, Energien, irdischen Phänomenen und eben magischen Sphären. Es soll sich dabei um erdähnliche Reiche handeln, welche von den Gottheiten beherrscht werden, die die jeweilige Sphäre dominieren.

Die **Vada** (Shade Realms) sind eine Art mystischer Schatten der Fragmenti, der vom (physischen wie metaphysischen) Licht der Sonne auf den Horizont geworfen wird. Man nimmt an, die Vada enthalten die Essenz der magischen Sphären in Form wilder Stürme.

Die Vada sind wie das Umbra jener Planeten, welches sich merkwürdigerweise nahe unseres Horizonts findet. Neben den erschaffenen Portalen manifestieren diese Reiche gelegentlich auch natürliche Portale auf der Oberfläche des Horizonts, die voller Energie jener Reiche brodeln.

Sie zu betreten ist riskant. Nur wenige wagen es. Doch einige errichten dort tatsächlich sogar Chantries, etwa Doisstep im Vada der Kräfte.

Manche behaupten, es gäbe einen **weiteren Horizont** dort draußen. (S. 113). Diesen kann man nur an fluktuierenden Ankerpunkten durchqueren. Sie stellen sich als Wolken in schillernden Farben dar und werden von ziemlich mächtigen Wesen bewacht.

Der Raum dahinter ist Heimat für die mächtigsten Nephandi und Marauder. Auf der Plusseite gibt es dort kein Paradox. Und es spielt keine Rolle, welcher Art die Magie ist, technisch oder mystisch, alles funktioniert.