

Das Inrah-Projekt:

In mehreren DSA-Publikationen gibt es Hinweise auf die Inrah-Karten, die sowohl zum Spiel als auch zum Weissagen verwendet werden und die auch den Anstoss zu einem verbreiteten Brettspiel gegeben haben. Leider findet sich nirgendwo eine genaue Beschreibung dieser Karten und der Art, wie man sie in Aventurien verwendet (wobei natürlich vor allem die Zwecke der Prophezeiung interessant wären).

Wir haben seit einer gewissen Zeit versucht, diese Lücke zu schliessen und eine vollständige Beschreibung zusammenzustellen - mit dem ehrgeizigen Ziel, diese als Spielhilfe zu veröffentlichen, entweder über die offizielle Redaktion (sollte sie Interesse haben), Verlegung zum Selbstkostenpreis, zumindest aber hier über das Netz. Diese Beschreibung soll im Idealfall folgendes enthalten:

(„Idealfall“ gibt es noch nicht, Tobi)

1. Eine Beschreibung jeder einzelnen Karte und ihrer Deutungsmöglichkeiten.
2. Eine Beschreibung der gebräuchlichsten Legarten
3. Eine Beschreibung zu Ursprung, Überlieferung und Verbreitung der Inrah-Karten
4. Betrachtungen zur magietheoretischen bzw. theologisch/kosmologischen Erklärung und Einordnung des Wahrsagens mittels Karten
5. Ausführliche Regeln über den Einsatz der Karten im Spiel
6. Einen vollständigen Satz Inrah-Karten

Denkbar wären ausserdem:

1. Spielregeln zu den wichtigsten aventurischen Kartenspielen
2. Eine Beschreibung des Inrah-Brettspieles
3. Ähnliche (wenn auch deutlich kürzere) Zusammenstellungen zu anderen aventurischen
4. Methoden der Prophezeiung, also z.B.:
 - Astrologie
 - Handlesen
 - Kristallkugeln
 - Namensdeutung
 - Runenwerfen
 - Teesatzlesen
 - Traumdeutung
 - Vogelflugdeutung
 - Zahlenmystik

Man merkt, dass dies ein immenses Vorhaben darstellt, das wir so niemals alleine bewältigen können (nebenbei besteht Gefahr, dass bei zu wenigen Autoren alles ein wenig einförmig wird). Wir bitten daher dringend alle, die Lust und Interesse haben, ihre Gedanken, Ideen und gestalterischen Fähigkeiten in dieses Projekt einfließen zu lassen (und seien es auch nur einzelne Ideen und Anregungen), sich zu melden. Zu so gut wie allen og. Überschriften wird noch Material gebraucht - um die Wahrheit zu sagen: es existieren zwar zu fast allen Themen ein paar Rahmenideen, ausgearbeitetes Material gibt es bislang aber nur zu Punkt eins. **(und mittlerweile auch Punkt zwei, Tobi)**

Im Folgenden findet Ihr sämtliches bisher vorhandene Material. Es ist durchaus erwünscht, dass Ihr Euch den Text rauskopiert oder ausdruckt, um damit weiterzuarbeiten (es sind daran sicherlich auch noch jede Menge Korrekturen nötig). Alles neue Material, das entsteht (hoffentlich durch intensive Mitarbeit von DSA-Spielern überall), soll dann ebenfalls im Netz bereitgestellt werden (nebst Kontakt-Links zu den respektiven Autoren), damit jeder den Fortgang verfolgen, Feedback geben und sich Anregungen holen kann. Sollten einzelne problematische Punkte eine Diskussion im grösseren Kreis

erfordern, steht die aktive Newsgroup `znetz.freizeit.rollenspiele.dsa` zur Verfügung, die sich ja der Diskussion von DSA-relevanten Themen verschrieben hat.

Wer mitarbeiten will, sollte sich am besten gleich mal unverbindlich melden und uns sagen, für welchen Bereich er sich interessiert, damit wir die Arbeit koordinieren können (es sollen sich ja nicht alle Leute aufs selbe Thema stürzen). Wir antworten umgehend! Hier ist unser E-Mail-Link. (**nicht mehr aktiv, Tobi**) Erwünscht sind natürlich auch allgemeine Anregungen und Kommentare zu diesem Projekt (und überhaupt).

In der Hoffnung auf rege Beteiligung Eure.

(Markus Hattenkofer und Mike Wimmer)

Anmerkungen zur überarbeitenden und erweiterten Version:

Zur Version 2.0:

Als ich das Inrah-Projekt auf der Fanpro-Homepage gefunden und heruntergeladen hatte, bemerkte ich, dass es zwar gut, aber keineswegs vollständig war, und so machte ich mich an die Arbeit...

Die Autoren konnte ich leider nicht mehr erreichen, da ihre Website und E-Mail Adressen schon seit Jahren nicht mehr aktuell waren. So beschloss ich, und wie ich der Einleitung zu entnehmen glaube, auf Wunsch der Autoren, dieses Projekt weiterzuführen.

Das Profanum und die Deutungen sind von mir geschrieben. Das Arcanum stammt von Markus und Mike. Allerdings habe ich einiges geändert, was meinen persönlichen „DSA-Sinn“ gestört hat – vielleicht zu unrecht... Das Beste ist wohl, wenn ihr die beiden Versionen vergleicht und eure eigene zusammensellt.

Im übrigen nehme ich gerne Kritik entgegen, so diese konstruktiv ist.

Vielleicht hat sonst noch jemand an dem Projekt gearbeitet und möchte sich austauschen...

Da ich künstlerisch gänzlich unbegabt bin, würde ich mich sehr über eure gezeichneten Kartenentwürfe freuen. Einfach einscannen und mailen!

Vielen Dank!

29.12.01 Tobias Rosenberger (tobirose@hotmail.com)

Anmerkung zur Version 2.2:

Aves ist jetzt nicht mehr „an den Mast gefesselt“, da dies ja eigentlich eine Satinav-Metapher ist und mit *Aves* nichts zu tun hat.

Anmerkung zur Version 2.3:

Die Bedeutungen von *Boron*, *Firun*, *Ingrimm* und einiger Profanumkarten wurden etwas korrigiert und präzisiert. Unter anderem wurde auch das Geschlechtergleichgewicht hergestellt. Ausserdem gehören *Satinav/Los* sowie *Sumu* (früher *Satuaria*) nun zu den Desanimiaten. Ihre Plätze nehmen nun *Satuaria* (früher *Sumu*) und *Mada* (ehemals: *Das Madamal*) ein. Der *Lindwurm* musste weggelassen werden.

Die Harpyie, *Eis7* und *Feuer5* haben nun neue Motiv und Bedeutungen.

Anmerkung zur Version 2.4:

Mit *Satuaria* bei den Transalveranern ist vermutlich niemand recht zufrieden, ist sie doch kein Abkömmling der zwölf Alveraner. Ausserdem dürfte sie, falls beim Volk überhaupt bekannt, als „Hexengöttin“ nicht den besten Ruf geniessen. Als Alternative würde sich *Mokoscha* als Tochter von Hesinde und Phex anbieten, doch die ist nur bei den Norbarden und im Bornland bekannt. Mein Vorschlag ist der, dass im mittelländischen Set *Satuaria* und im bornländisch-norbardischen Set *Mokoscha* verwendet wird. Falls jemand eine halbgöttliche Alternative für die 24. Karte findet, bitte mir mailen! Danke.

Sumu als „desanimate“ Karte heisst nun *Sumus Leib*, da die Karte ja nicht die Gott-Riesin selber, sondern vielmehr Dere darstellt.

Der einleitenden Text zum Inrah wurde grundsätzlich überarbeitet, ohne der vorherigen Version von Markus und Mike zu widersprechen.

Anpassungen an die „offiziellen Inrah-Karten“:

Hier rächt es sich, dass ich kein Spielmeister bin und somit keinen Zugang zu Abenteuerinformationen habe. ;-) Glücklicherweise wurde ich darauf aufmerksam gemacht, dass offenbar doch ein paar „offizielle“ Inrah-Kartenbeschreibungen (namentlich in den Abenteuern: *Zyklopenfeuer*, *Rohals Versprechen* und *Staub und Sterne*) existieren, welche natürlich mit meinen Karten nicht übereinstimmen. Aus diesem Grund habe ich meine Karten etwas angepasst, um Kompatibilität zu gewährleisten. Sollte es noch andere Abenteuer geben, in welchen Inrahkarten beschrieben oder erwähnt werden, so schickt mir doch bitte eine e-mail, damit ich meine Kartenbeschreibungen kompatibel machen kann.

Änderungen: *Ingrimm* und *Boron* etwas ergänzt. *Aves* wird wieder gefesselt (gefällt mir nicht: siehe Anmerkung zur Version 2.2). *Die Geweihte* ist nun männlich und *der Blinde* weiblich. *Der Salamander* teilt sich den Platz mit *der Alraune*. Die *Zwei der Luft* wird zu den *Augen des Aaren*. Meine Version von der *Zwei der Luft* (der Traum des einfachen Mannes) ersetzt die *Vier der Luft* (*Der Gelehrte*), die ja mit *Hesinde*, *Nandus* und ein paar andern Karten einigermassen abgedeckt ist. Die *Asse von Erz*, *Luft und Humus*, sowie der *Ritter des Feuers*, *Fürst und Magier der Luft und des Wassers*, sowie *Eis Fünf*, *Humus Zwei* und *Feuer Sieben* werden ergänzt – meine Version bleibt jeweils als alternative Version erhalten. *Eis Sieben* wird neu. Die bisherige *Eis Sieben* wird zu *Eis Drei* (*Der Yeti*), welche raus fällt. Der Yeti geht teilweise im *Oger* auf.

Die „*Erz Neun*“ aus dem Abenteuer *Rohals Versprechen* gibt es natürlich nicht! Wie allen Inrah-Kundigen wissen, sind die profanen Karten nur bis Sieben durchnummeriert... Die Bedeutung, wie sie im Abenteuer beschrieben ist, finden sich in aber in einer alternativen Version zur *Erz Zwei*.

3.01.04 Tobias Rosenberger (tobirose@hotmail.com)

PS: Da ich Schweizer bin, entschuldige ich mich für allfällige „Helvetismen“ und das Fehlen des ß. ;-)

PPS: Es gibt noch KEINEN vollständigen Satz Inrah Karten. Christina Folkers hat mit der wahrhaft herkulischen Aufgabe des Zeichnens begonnen. Ihre bisherigen Entwürfe sind bei Fanpro zum Herunterladen bereit.

Der Aufbau des Inrah-Kartensets

Erscheinungsbild und Einteilung der Karten

Inrahkarten sind rechteckig und etwas weniger als eineinhalb Mal so hoch wie breit. Am unteren Rand befindet sich der sogenannte "Fuss", der durch eine durchgezogene Linie vom Kartenbild abgetrennt ist und den Namen der Karte trägt.

Das Inrah besteht aus einem okkulten und einem weltlichen Teil (dem *Arcanum* und dem *Profanum*). Zum *Boltan* spielen wird nur der profane Teil verwendet. Diese Karten enthalten zum Teil nur die elementaren Symbole in der Anzahl des jeweiligen Kartenwerts und keine Bilder.

Arcanum

Das Arcanum besteht aus 49 Karten, die von 1 bis 48 durchgehend numeriert sind. Die Karte *Der Namenlose* trägt keine Nummer, wird aber doch als 13. Karte des Arcanums betrachtet. Die 48 numerierten Karten zerfallen in vier Dutzende, wobei die ersten beiden Dutzende als *göttlich* und die zweiten beiden Dutzende als *derisch* bezeichnet werden.

Das erste göttliche Duzend (1 bis 12) wird als die *Alveraner* bezeichnet und umfasst die zwölf Götter des Mittelreiches. Die folgenden zwölf Karten (14 bis 25) werden als *Transalveraner* oder Halbgötter bezeichnet.

Die **13. Karte** (Der Namenlose) gehört weder zu den Alveranern noch zu den Transalveranern, wohl aber zum göttlichen Arcanum.

Der zweite Teil des Arcanums, der derische, enthält einen *desanimaten* (Karten 26 bis 37) oder elementaren Teil und einen *animaten* (Karten 38 bis 49) oder weltlichen Teil. Diese Unterscheidungen werden allerdings nur von wenigen Kartenlegern bei ihrer Deutung berücksichtigt. In diesem Teil des Arcanums sind starke Symbole und Archetypen enthalten. Im ursprünglichen *tulamidischen Set* waren diese beiden Dutzenden noch Teil des Profanums, welches aus zwanzig mal vierzehn Karten bestand. Eine weitere Karte war leer und entspricht heute der 13. Karte.

Jeder der 48 Arcanum Karten wird eine Affinität zu einem der sechs Elemente nachgesagt. Ausgenommen die 13. Karte. Diese Affinitäten sind nicht von den Karten abzulesen, man muss sie auswendig kennen (wenngleich die vorherrschenden Farben meist einen guten Hinweis geben). Aufgrund der Affinitäten lassen sich wechselseitige Bezüge innerhalb einer Legung aufspüren und so zusätzliche Erkenntnisse gewinnen.

Das Inrah-Set der *Novadi* umfasst dreizehn mal sechs elementare Karten (78 Karten), zwanzig sogenannte „Charakterkarten“, die in ihrer Bedeutung zum Teil den Arcanum-Karten entsprechen und die 99. Karte (Rastullah).

Profanum

Der profane Teil besteht aus 72 Karten, die jeweils in Zwölferreihen den sechs Elementen zugeordnet sind. Jede dieser Reihen besteht aus *Ass bis 7* und den Karten ***Knappe, Ritter, Wahrsager, Magier und Fürst*** (bzw. deren weiblichen Äquivalenten). Wobei die Letzteren zusammen mit den Assen als sogenannt hohe Karten bezeichnet werden. Die Karten zwei bis sieben gelten als tiefe oder niedere Karten.

Es gibt zwei Möglichkeiten, was die Darstellung auf den Karten des Profanums betrifft. Manche Spiele zeigen bei den Zahlkarten nur regelmässig angeordnete Symbole der Elemente (solche Karten werden mit Vorliebe zum Boltan und Fünfas verwendet), meistens aber zeigen auch die Zahlkarten Bilder (immer in den Wahrsagersets). Diese Bilder haben Bezug zum jeweiligen Element und geben den Karten einen „inoffiziellen“ Namen. Diese Namen werden beim Kartenspiel sogar noch häufiger verwendet als beim prophezeienden Kartenlegen, was nicht verwundert, wenn man bedenkt, dass die meisten Aventurier nicht lesen können. Dies führt dazu, dass regelmässige Boltanspieler eine ganz eigene Sprache entwickeln. Beispielsweise: „Mein *Schmied* wird deinem *Sturm* trotzen!“ „Wenn du jetzt noch einen *Kranken* im Hinterstübchen hast, dann haben wir's beieinander!“ etc.

Im Fuss einer jeder Karte ist die Zahl beziehungsweise der Anfangsbuchstabe der hohen Karten und das Elementarsymbol enthalten.

Die gebräuchlichsten Symbole (und zugeordneten Farben):

Erz, Stein:	Kreis, Raute, Münze oder Erzbarren (grau oder schwarz)
Humus:	Blatt, Herz, Wurzeln, Ähren oder Blüten (braun oder gelb)
Eis, Firn, Schnee:	Sechseck, Stern oder Eisblume (weiss)
Wasser:	Tropfen oder Wellenlinie (grün)
Feuer:	Flamme oder Dreieck (rot)
Luft, Wind:	Spirale oder Pfeil (blau)

In den Bildern der Karten wird üblicherweise kein einheitliches Symbol verwendet, so können etwa in einer Karte Tropfen, ein andermal Schiffe oder Fische die Zahl einer Wasserkarte darstellen.

Die Bilder, sowohl auf den Zahl- als auch auf den Bilderkarten, sind wie die Bilder des Arcanums sehr detailreich überliefert und weisen von Gegend zu Gegend zum Teil erhebliche Unterschiede auf. Besonders die handkolorierten Sätze der fahrenden Gaukler unterscheiden sich stark von den offiziellen Drücken. Das hier beschriebene Set grösstenteils dem im Mittelreich am weitesten verbreite Druckset, dem sogenannte ***Garether-Reiter-Inrah***.

Die Karten im Einzelnen

Jede Karte des Inrah hat eine bestimmte Grundbedeutung, man spricht auch vom Charakter. Je nach der Position einer Karte in der Legung kann sie aber auch etwas Spezielleres meinen. Karten stehen dann oft für konkrete Ratschläge oder Warnungen, für Personen oder Orte. Die folgende Beschreibung der Karten ist also folgendermassen geordnet: Zunächst erfolgt die Beschreibung der überlieferten Darstellungen, das Bild der Karte, dann folgen die verbreitetsten Charakterisierung, allfällige Ratschläge, archetypische Personen, charakteristische Orte und zuletzt (bei den arkanen Karten) die jeweilige elementare Affinität.

Das Arcanum

Das alveranische Dutzend (auch: Das göttliche Duzend, Die zwölf Götter)

1 Praios

Bild: Praios wird als streng blickender Mann dargestellt. Er sitzt auf einem steinernen Thron, an dessen Fuss Praiosblumen spriessen. In der Rechten hält er ein Zepter, in der Linken ein Gesetzbuch mit einem Auge auf dem Einband. Von seinem Kopf gehen Strahlen in alle Richtungen. Zu seinen Füßen kauert ein Greif mit gespreizten Flügeln.

Charakter: Praios steht allgemein für gerechte Abrechnung, Triumph des Gesetzes und der bestehenden Ordnung, Lohn und Strafe werden fällig. Auch für Mut und Gerechtigkeitssinn.

Ratschlag: Praios rät, sich strikt an das Gesetz zu halten, nie zu lügen und im Gehorsam nie schwankend zu werden.

Person: Diese Karte steht oft für einen (Hoch-)Adligen oder hohen Geweihten. Manchmal auch für einen Vorgesetzten oder Auftraggeber.

Ort: Gerichtsort, Fürstenhof, Neu-Gareth (Stadt des Lichts).

Affinität: Feuer

2 Rondra

Bild: Rondra steht in einem Streitwagen, dem zwei Löwinnen vorgespannt sind (eine schwarze und eine rote). Sie trägt eine Brünne und einen Helm mit wehendem Buschen. In der Rechten hält sie drohend ein Schwert, in der Linken die Zügel. Auf der Wiese neben dem Wagen blühen zwölf Schwertlilien. Vom Himmel zucken Blitze.

Charakter: Rondra verheisst Kampf, Streit, Auseinandersetzung aber auch Ehre und Sieg. Die Auseinandersetzung kann auch eine innere sein. Der Gegner ist mindestens ebenbürtig.

Ratschlag: Mut zeigen, die Auseinandersetzung nicht scheuen, dem Gegner offen und mit gleichen Waffen (Mitteln) entgegentreten.

Person: Gegner, meist ein Kämpfer. Jemand, der mit offenen Karten spielt und in bester Überzeugung, uneigennützig für seine Sache kämpft.

Ort: Freies Feld, ehemaliges Schlachtfeld. Perricum.

Affinität: Feuer

3 Efferd

Bild: Efferd taucht mit dem Oberkörper aus dem Wasser. In seinem langen grünen Bart haben sich Muscheln und Schnecken verheddert. Auf dem Kopf trägt er eine Krone aus Korallen und Seerosen. Er schiebt mit der Rechten (in welcher er ein Dreizack hält) eine Flutwelle vor sich her, die eine Stadt (rechts unten) zu überrollen droht. Die Linke hält er schirmend über ein kleines Schiff. Vor dem stürmisch bewölkten Himmel springt ein weisser Delphin.

Charakter: Unvorhergesehene Schicksalswende, Pläne und Befürchtungen werden zunichte gemacht.

Ratschlag: Mit dem Unwahrscheinlichen rechnen, spontan und flexibel sein. Keine langfristigen Pläne schmieden.

Auch: Die See meiden.

Person: Ein Kind oder jemand mit launischem, aufbrausenden Gemüt (Thorwaler).

Ort: Hafen, Ort früherer Katastrophen, Bethana.

Affinität: Wasser

4 Travia

Bild: Eine rundliche, freundlich blickende Frau mit langen blonden Zöpfen und gefalteten Händen steht in einer Türöffnung. Durch ein Fenster blickt man auf eine Feuerstelle über der ein Kessel hängt. Vor dem Haus steht eine Linde. Über dem Dach fliegt ein Schwarm Wildgänse.

Charakter: Gastrecht. Ruhephase, Entwicklungspause, das Vergangene ist nicht abgeschlossen, aber es wird eine Weile ruhen. Danach werden alle Kräfte benötigt.

Ratschlag: Kräfte sammeln, sich Zeit nehmen, die nächsten Schritte in Ruhe und sorgfältig abwägen.

Person: Eine ältere Vertrauensperson, Gastwirt, treuer Ehepartner, Mutter.

Ort: Sicherer Ort, Gasthaus, Heimatstadt. Rommilys.

Affinität: Humus

5 Boron

Bild: Im Vordergrund links sitzt auf einem gebrochenen Rad ein grosser grauer Rabe. Etwas im Hintergrund steht eine dunkel gekleidete Figur mit langem schwarzem Haar. Sie wendet dem Betrachter den Rücken zu. Manchmal ist der Kopf in Richtung Rabe gedreht, doch das Gesicht wird durch die Haare verdeckt. Im Hintergrund steht ein verfallener Tempel aus makellosem weissen Marmor. Zwischen den steinernen Bodenplatten wächst schwarzer Mohn.

Manchmal stellt das Bild nur ein zerbrochenes Rad dar.

Charakter: Boron kündigt das Ende eines bedeutenden Abschnittes an, meist ein recht abruptes, so dass Dinge nicht zu ende geführt werden können. Eine lange Zwangspause steht bevor.

Auch: Schwere Krankheit, Tod.

Ratschlag: Angefangenes wenn möglich schnell zu ende bringen, Vergangenem nicht nachtrauern. Traumbotschaften ernst nehmen.

Person: Ein Kranker oder schon Toter, oft ein Verwandter/Vorfahr.

Ort: Boronsanger, Ruine, Stätte vergangener Macht. Punin und Al'Anfa.

Affinität: Eis

6 Hesinde

Bild: Hesinde wird stets barbrüstig dargestellt. Um den linken Arm windet sich eine Schlange, unter dem rechten trägt sie ein Buch mit einer stilisierten Schlange auf dem Umschlag. In den vier Ecken der Karte finden sich auf dem blauen Hintergrund gelbe Kreise, in denen folgende Symbole zu sehen sind: Hexagramm (links-oben für die Magie), aufwärts fallender Tropfen (rechts-oben für die Kunst), sechsspeichiges Rad (links-unten für die Alchemie) und eine Lotusblüte (rechts-unten für die Wissenschaft). Der Rest der Karte ist mit einem verschlungenen Labyrinth bedeckt.

Charakter: Eine lehrreiche Erfahrung steht bevor, alte Vorstellungen werden revidiert, tiefe Einsichten und Lösungen für Probleme können gefunden werden.

Ratschlag: Aufgeschlossenheit, Ausdauer und Lernwille zeigen.

Person: Weiser Ratgeber, Lehrer.

Ort: Schule/Bibliothek, Kuslik.

Affinität: Luft

7 Firun

Bild: Ein aufgerichteter weisser Firunsbär aus dessen Brust ein Pfeil ragt. Im Hintergrund sieht man eine einsame Firunsföhre (seltener einen mit Firunsföhren bewaldeter Hügelzug) und einen klareren, blauen Himmel.

Charakter: Eine Gefahr, ein riskantes Unternehmen steht bevor, es ist nur soviel zu gewinnen, wie man bereit ist zu riskieren.

Ratschlag: Risiken eingehen und den Ausgang akzeptieren, der Verlierer kann am Ende der Gewinner sein.

Person: Verschlossener, bitterer Mensch. Ein Jäger.

Ort: Wald, Bornland, Bjaldorn.

Affinität: Eis

8 Tsa

Bild: Ein junges (meist sehr dünnes) Mädchen kniet am Boden und betrachtet ein grosses Ei. Sie ist von vier Kirschbäumen umgeben. In manchen Darstellungen verhüllt ein Tuch oder ein Zweig ihre Scham, meist ist sie jedoch völlig nackt. Auf ihrer Schulter sitzt eine Eidechse. Im Hintergrund spannt sich ein breiter Regenbogen über den blauen Himmel.

Charakter: Tsa verheisst Neuanfang: neue Bekanntschaften, neue Geschäfte, neue Liebschaften, neue Ideen.

Ratschlag: Bereitschaft zu Neuem, neuen Ideen nachgehen, aber auch: Dem Neuen Zeit zum Wachsen geben, es nicht sofort zu stark belasten.

Person: Junger Mensch, etwa um die 15, zumeist ein Mädchen.

Auch: Hebamme.

Ort: Frisch gesätes Feld, neu gebautes Haus, Ysilia.

Affinität: Wasser

9 Phex

Bild: Ein junger grinsender Mann mit einem breitrempigen braunen Hut und einem grauen Umhang, welcher sich in Hüfthöhe in graue Nebelfetzen auflöst. Er lehnt sich lässig an den Stamm einer Eibe. Der schwarze Himmel ist mit Sternen (z.T. Edelsteine) übersät, wovon Phex einen zwischen Daumen und Zeigefinger der rechten Hand hält, die Linke ruht am prallen Beutel. Um seine Füße schleicht ein Fuchs.

Charakter: Das grosse Glück ist nahe (nicht immer finanziell), doch es bedarf eines gewagten Kunststückes, um es zu fassen zu bekommen.

Ratschlag: Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex. Vertrau dir selbst und beginne dein Unterfangen mit Witz und Lust am gewagten Spiel.

Person: Ein Händler, Einzelgänger, Spieler und Hasardeur.

Ort: Die Stadt, enge Gassen, finstere Kneipe, Phexcaer.

Affinität: Erz

10 Peraine

Bild: Eine Frau mittleren Alters trägt im rechten Arm ein Bündel Ähren, in der linken eine Sichel. Ihre Kleidung ist bäuerlich-einfach, um den Kopf trägt sie ein braunes Tuch geknotet. Rechts vorne steht ein Storch, den Schnabel im Boden, im Hintergrund sieht man Weizenfelder mit Apfelbäumen über denen die Praiosscheibe untergeht.

Charakter: Diese Karte mahnt zur Besinnung auf die essentiellen Dinge des Lebens: Essen, Trinken, Gesundheit, Freunde, Familie. Daher kann sie auch eine Warnung sein, dass diese Dinge in Gefahr sind.

Ratschlag: Besinnung, ruhiges stetiges Vorankommen. Nicht zu viel verlangen. Bescheidenheit. Leibliches Wohl.

Person: Freund, Verwandter, Bauer. Medicus.

Ort: Dorf, Bauernhof, Svellttal. Zorgan.

Affinität: Humus

11 Ingerimm

Bild: Im sieht man den Eingang einer Höhle, neben welcher eine schwarze Tanne steht. In der Höhle steht ein mächtiger Amboss, auf dem ein nach oben zeigendes rotes Dreieck in einem Kreis zu sehen ist (Feuer). Hinter dem Amboss steht, ohne erkennbare Kleidung, ein bärtiger Mann (oft als Zwerg dargestellt) mit erhobenem Schmiedehammer. In der linken hat er eine Zange, mit der er eine rote Schuppe hält.

Charakter: Gefahr durch Mächte, die man selbst durch zu sorglosen Umgang herbeigerufen hat. Gefährliche Sorglosigkeit auch in anderen Dingen (Liebe, Geld, etc.). Aber auch schöpferische Kraft. Triumph über (Natur-)Gewalten.

Geniale, einzigartige Schöpfung, von unergründlicher und möglicherweise gefährlicher Macht.

Ratschlag: Wachsam bleiben und sich für das kommende Unheil stählen.

Auch: Sich Zeit nehmen um eine Arbeit zu beenden, bevor man eine neue Beginnt. Geduld.

Person: Schmied, Bergmann. Kräftige Person. Zwerg.

Auch: einer der mit dem Feuer spielt (Magier).

Ort: Unterirdischer Raum/Stollen, Verliess, Angbar und Xorlosch.

Affinität: Erz

12 Rahja

Bild: Man sieht von hinten eine auf einem Bett (aus Rosenholz) sitzende, unbekleidete Frau, die einen Handspiegel hält, worin ihr schönes, jugendliches Gesicht zu sehen ist. Mit der anderen Hand bürstet sie ihr langes schwarzes Haar. Im Raum steht eine dunkle Schale, in welcher ein offenes Feuer lodert. Durch eine grosse geschwungene Fensteröffnung sieht man ein ungezügelter, aufsteigendes Pferd. Auf dem Fensterbrett steht ein Becher mit rotem Wein, durch das Fenster wachsen Ranken herein, an denen grosse Trauben hängen.

Charakter: Schönheit, Eitelkeit, Lust und Liebe. Rausch. Warnung vor den Exzess.

Ratschlag: Entspannen und geschehen lassen, was geschieht, im Moment ist daran nichts zu ändern. Geht es um eine Person, so sollte man wagen, was immer man auch mit ihr vorhat.

Person: Begehrtenwerte/r Frau/Mann, Geliebte.

Ort: Schöner Rückzugsort von der Welt, etwas, was man sich nur ausnahmsweise gönnt. Belhanka.

Affinität: Luft

Das transalveranische Dutzend (auch: Das halbgöttliche Duzend, Halbgötter)

14 Horas

Bild: Vor einer roten Scheibe (Praiiosscheibe) ist heraldisch stilisiert ein grauer Adler mit ausgebreiteten Schwingen dargestellt. Unterhalb davon sieht man ein Zepter mit einem Schwert gekreuzt.

Charakter: Horas steht für Macht und deren unerbittliche Durchsetzung. Keine Aussicht auf Gnade.

Ratschlag: Wer seinen Kopf durchsetzen will, sollte sich seiner Stärke sicher sein, er sollte Reserven haben, denn das weitere Vorgehen wird verlustreich sein.

Person: Potentat, mächtiger Herrscher.

Ort: Liebliches Feld, Vinsalt.

Affinität: Erz

15 Ucuri

Bild: Ein goldener Falke mit ausgebreiteten Flügeln in der Mitte des Bildes, dahinter die weisse Silhouette eines Mannes mit ausgebreiteten Armen, von dem gelbe Strahlen in alle Richtungen gehen. Darunter eine grosse, nach oben geöffnete Hand. Der Hintergrund ist blau.

Charakter: Göttliche Sendung, das, was sich ereignet, hat eine weit grössere Tragweite, als man zu erkennen glaubt. Momentan werden die Entscheidungen an höherer Stelle getroffen.

Ratschlag: Hellhörig werden, für die Folgen des eigenen Handelns, unbeirrt dem eingeschlagenen Pfad folgen.

Person: Bote oder niederer Diener eines einflussreichen Herrn.

Ort: Ucuri deutet mehr auf eine Bewegung zwischen zwei Orten von grossem Einfluss hin, manchmal: grosse Strasse.

Affinität: Feuer

16 Simia

Bild: Simia wird als aufrecht stehender Elf dargestellt, über dessen Geschlecht man in den meisten Darstellungen bewusst im Unklaren gelassen wird. Im rechten Arm hält er eine Katze, die er mit der Linken streichelt. Links und rechts von ihm formen zwei Bäume ein Tor durch das man auf einen einzeln stehenden Berg blickt, dessen Gipfel in Wolken verborgen ist.

Charakter: Gelassenheit, Erneuerung, Verbesserung und Handwerk.

Ratschlag: Gelassen werden und das eigene Streben nach seinen wahren Motiven durchleuchten. Vor allem althergebrachtes überdenken und gegebenenfalls verbessern.

Person: Eremit, Handwerker, selten auch: Elf oder Brillantzwerg.

Ort: Entlegene, bergige Region, Salamandersteine.

Affinität: Humus

17 Ifirn

Bild: Ifirn steht am rechten Rand des Bildes in einen weissen Pelz gehüllt. In der linken Hand hält sie einen Pfeil, mit der rechten weist sie in die Tiefe des Bildes. Dort erkennt man graue bergige Wälder, über denen sich ein leuchtend violett-rotes Band durch den schwarzen Himmel schlängelt. Am linken Bildrand ist ein kleiner dunkler Teich, auf welchem ein weisser Schwan schwimmt.

Charakter: Es steht ein dunkler Weg bevor, von dem man leicht abirren kann, doch wer ihm unbeirrt folgt kann am Ende zu grosser Zufriedenheit gelangen.

Ratschlag: Konzentration auf das momentane Vorhaben, andere Dinge vernachlässigen. Der Weg zum Ziel ist viel länger, als man erwartet.

Auch: Gnade, Abwenden oder Abmildern eines harten Schicksals.

Person: Begleiter/Freund, der in harten Zeiten zu einem hält.

Ort: Unbewohnte Wildnis, der hohe Norden. Eestiva.

Affinität: Eis

18 Kor

Bild: Ein dunkelhaariger, bärtiger Mann mit hartem Blick. Sein muskulöser Oberkörper wird nur von zwei gekreuzten beschlagenen Lederriemen bedeckt. In der Rechten (mit vier Finger) hält er ein langes Schwert, an dem Blut klebt, in der Linken eine Kette, an die ein grosser schwarzer Panther (manchmal auch ein Mantikor) gekettet ist. Im Hintergrund sieht man brennende Hütten. Schwarzer Rauch steigt zum blutroten Himmel.

Charakter: Gnadenlosigkeit. Es steht ein schwerer Schlag bevor, dem man standhalten muss, so gut man eben kann. Gänzlich ungeschoren kommt man auf keinen Fall davon.

Ratschlag: Warnung, eine Drohung nicht zu unterschätzen: Sich gegen ein hartes Schicksal wappnen, heisst die Devise.

Person: Ein völlig gefühlloser Gegner, ein Mensch ohne Hass und ohne Mitleid. Söldner, Scharfrichter, Gladiator oder Waffenknecht.

Ort: Finstere Kaschemme, Arena, Fasar.

Affinität: Erz

19 Nandus

Bild: Im Bildvordergrund steht ein Einhorn, dahinter ein junger, schwächlicher Mann (in manchen Darstellungen mit Augengläsern), der mit der einen Hand die Mähne des Tieres streichelt, in der anderen drei Inrahkarten hält: Hesinde, das As der Lüfte und den Narren. Im Hintergrund sieht man links eine Tafel, auf der die ersten drei Buchstaben des Alphabetes zu lesen sind, rechts ein Podest auf dem ein Totenschädel liegt.

Charakter: Nandus hat eine besondere Bedeutung: Erscheint diese Karte in einer Legung, so wird das entsprechende Feld zunächst ausgelassen. Am Ende der Legung wird eine zusätzliche Karte auf Nandus gelegt. Dieser Karte sollte ganz besonderes Gewicht beigemessen werden, sie bildet den Schlüssel zum Verständnis der Legung (daher wird um diese Karte meist auch noch das Kreuz (siehe unten) gelegt).

Generell: Weisheit und Gleichgewicht

Ratschlag: s.o.

Person: Gelehrter, Weiser, Künstler, Lehrer. Ein sanfter, introvertierter Mensch.

Ort: Bibliothek, Labor, Schule, Universität, Methumis

Affinität: Luft

20 Aves

Bild: Ein junger Mann in weiten Hosen und mit Turban ist an den Masten eines fahrenden Segelschiffes gefesselt. Seine Augen sind geschlossen und er lächelt. Auf dem blauen Segel ist in einem orangen Oval ein Paradiesvogel zu sehen.

Charakter: Abenteuerliche Reisen verbunden mit Ungewissem und manchmal mit grossen Gefahren, derer man sich meist nicht bewusst ist.

Ratschlag: Wer den Pfad des Abenteuers wählt, sollte die Augen vor den Gefahren verschliessen und auf sein Glück vertrauen, denn sonst lähmt Unsicherheit und Furcht den Geist.

Person: Glücksritter, fröhlicher, leichtsinniger Mensch. Wanderer.

Ort: Markt/Bazar, Versammlungsplatz.

Affinität: Wasser

21 Marbo

Bild: Eine junge Frau mit langem schwarzem Haaren und bleicher Haut steht in der Bildmitte. Ihr sanftes Gesicht wird von einer Kerze erleuchtet. In den Händen hält sie einen gefüllten Weinkelch. Im Hintergrund ist ein dunkelblaues Meer zu sehen, über dem ein graues Madamal aufgeht. Vor dem Madamal sieht man die fliegende Silhouette einer Taube.

Charakter: Barmherzigkeit, Gnade, zweite Chance. Hilfe durch jemanden, der selbst in Not oder Schwierigkeiten ist.

Ratschlag: Nicht verzweifeln und die neue Chance nutzen. Aber auch: Sich für andere verwenden, auch wenn es Opfer kostet.

Person: Hilfsbereiter, aufopferungsvoller Mensch.

Ort: Ort der Krankenpflege, wohliges Dunkel, Arivor.

Affinität: Eis

22 Levthan

Bild: Ein muskulöser, widderköpfiger Mann (er trägt meist einen Lendenschurz, wohingegen er in älteren Darstellungen nackt mit eregiertem Phallus zu sehen ist). Hinter ihm lodert ein grosses Feuer, um das silhouettenhafte Frauengestalten tanzen.

Charakter: Wilde verzehrende Leidenschaft. Verlust jeglicher Selbstkontrolle. Rausch, Sucht.

Ratschlag: Besonnenheit und Entsagung. Selbstdisziplin.

Person: Sexuell anziehende Person, Objekt der Begierde.

Ort: Bordell, Harem, Chorchop.

Affinität: Feuer.

23 Swafnir

Bild: Ein weisser Pottwal kämpft mit einer gewaltigen Seeschlange. Das, die Kämpfenden umgebende Meer bäumt sich auf. Auf den riesigen Wellen balanciert ein Drachenboot.

Charakter: Das bevorstehende Unternehmen erfordert geradezu übermenschliche Ausdauer und Fleiss. Ein Ende Mühen oder gar ein Lohn sind nicht abzusehen.

Ratschlag: Zäh und ausdauernd zu sein, nicht zu wanken in Dienst für die gute Sache, auch wenn am Ende kein Lohn und Dank stehen sollte.

Person: Sklave.

Ort: Rauhe Küste, Olport.

Affinität: Wasser

24 Eine Karte mit vielen Gesichtern:

Die 24. Karte hat je nach Kulturkreis ein unterschiedliches Motiv. Die in Mittel- und Nordaventurien am verbreitetsten Namen sind Satuarua oder Mokoscha. Beide Karten sind hier beschrieben:

24 Satuarua

(Alternative Namen: Levthans Geliebte, Sumus Tochter, selten Hexengöttin)

Bild: Eine junge Frau, die mit wehenden Haaren auf einem Stock oder Besen reitet. Am Fuss des Bildes sitzt eine grosse Kröte, der gelbe Hintergrund wird von einem die ganze Karte ausfüllenden Ei teilweise verdeckt.

Charakter: Lebenslust, die Gesellschaft Gleichgesinnter. Ausschweifender Lebenswandel bis zum Exzess.

Ratschlag: Diese Karte ist sehr umstritten, gehört Satuarua als Tochter der Sumu doch nicht zu den Enkeln des Los, wie es die anderen Halbgötter tun. In einfachen, ländlichen Gegenden wird Satuarua oft zum Gefolge der Peraine, Tsa oder der Rahja gezählt und deshalb durchaus geschätzt. Manchmal wird die Göttin auch als „Levthans Geliebte“ bezeichnet.

Die Karte wird als Aufforderung zu mehr Sinnlichkeit und Lebensfreude verstanden. Es ist der Aufruf seinem Herzen zu folgen und nicht den strengen Geboten der Frau Travia...

Strenggläubige Praiosdiener und auch manche (weiss) Magier sehen in der Karte allerdings die Gefahr vom Pfad der Tugend abzukommen, ja sogar mit dämonischen Mächten in Berührung zu kommen.

Person: Junge, sinnenfrohe Frau, Hexe, leidenschaftliche Frau

Ort: Waldlichtung, Hexentanzplatz, *seltener:* kleines Dorf, Selem.
Affinität: Humus

24 Mokoscha

(Diese Karte trägt manchmal auch den Namen Norbardengöttin und Phexens Tochter/Kind)

Bild: Eine Frau in norbardischer Tracht steht vor einem vollgeladenen Karren. Im Hintergrund ist eine blumenübersäte Frühlingswiese und einen Bienenstock.

Charakter: Fleiss, Ehrlichkeit, Reiselust

Ratschlag: Diese Karte wird im Norden und vor allem im Bornland häufig anstelle von Satuaria verwendet. Bei den norbardischen Kartenlegern ist sie gar die höchste Karte.

Wird eigentlich immer als Aufforderung zur ehrlichen Arbeit oder als Bestätigung einer solchen verstanden. „Ohne Fleiss, kein Preis!“ Es kann auch die Aufforderung zur Hilfsbereitschaft sein.

Person: Norbarde, ehrlicher Händler, hart arbeitende Person, Mitglied der Sippe/Familie

Ort: (Handels)strasse, Bornland

Affinität: Humus

25 Mada

Bild: Das Madamal ist als volle Scheibe, in die ein schönes, trauriges Gesicht einer dunkelhaarigen Frau eingeschrieben ist. Das silberne Licht des Himmelskörpers fällt auf eine grosse Wasserfläche, vor der ein Magier in traditionellen Gewändern steht und seinen Zauberstab erhoben hält.

Charakter: Mitleid, Gezogenwerden zu den mysteriösen Mächten, Versuchung durch (dunkle) Magie, ein Wagnis eingehen, das gravierende Konsequenzen haben kann

Ratschlag: Klarheit des Denkens durch meditatives Bewusstsein erwerben. Sich führen lassen im Rhythmus der Mada.

Auch: sich den Konsequenzen einer Handlung bewusst werden.

Person: Launische Frau, eine mutige Person, eine Frevlerin

Ort: Abgelegene magische Kultstätte (Megalithenkreis, Magierturm)..

Affinität: Luft

Die 13.Karte (Der Namenlose oder die Sternenleere)

(Der Namenlose trägt keine Zahl und oft auch keine Bildunterschrift)

Bild: Auf schwarzem Untergrund sieht man einen roten Tropfen, der die ganze Höhe der Karte ausfüllt. In neueren Darstellungen sieht man darauf noch das Zahjad Symbol für den Namenlosen in Schwarz oder Gold. Manchmal (vor allem im alten tulamidischen Set) ist die Karte auch einfach nur schwarz (Sternenleere).

Charakter: Völliges Scheitern, Niederlage, Katastrophe, Untergang. Der Namenlose kündigt mehr an als eine missglückte Unternehmung, es ist ein Unheil, das nicht nur den Fragesteller betrifft, an dem er schuld sein kann, oder das ihm einfach widerfährt.

(Abergläubische und kommerzielle Kartenleger entfernen diese Karte oft generell aus ihrem Satz, trotzdem soll es schon vorgekommen sein, dass die üble Karte dann doch noch in der Legung auftauchte...)

Ratschlag: Sich abfinden und von Null anfangen. Zu den Zwölfen beten!

Person: Jemand der grundlegend böse ist, ihn treibt weder Gier noch Verblendung noch sonstige Motive sondern die reine Lust am Leiden anderer.

Ort: Sündenpfehl, Rauschkrauthölle.

Affinität: keine

Das desanimate Dutzend (Das elementare Duzend)

26 Satinav oder Los

(selten: Zeit)

Bild: Wenn die Karte den Namen Satinav trägt: Eine humanoide Gestalt (nur selten mit den 13 Hörnern abgebildet) ist an den Mast eines seltsam fremd anmutenden Schiffes gekettet. Sie streckt vergeblich die Arme nach dem Steuer aus. Der Blick der lidlosen Augen ist auf den Horizont gerichtet. Das Wasser ist aufgewühlt und der Himmel über dem Schiff stürmisch. Manchmal sind am Himmel die Gesichter zweier Frauen zu sehen.

Wenn die Karte den Namen Los trägt: In der Mitte der Karte fliegt ein goldener Vogel nach rechts. Am linken Bildrand liegen die Bruchstücke einer Eierschale. Am rechten Bildrand liegen ein paar Federn von stumpfer goldener Farbe.

Charakter: Unwandelbarkeit des Zeitenlaufes, Ohnmacht und Einsamkeit. Aber auch Träume, Hoffnungen und Wünsche.

Ratschlag: Die Verfehlungen der Vergangenheit zu erkennen und sie nach bestem Vermögen auszubessern, damit sich die Zukunft zum Guten verändert.

Person: Keine (ganz selten jedoch deutet diese Karte auf Riesen, Zyklopen u.ä. Nichtmenschen hin).

Ort: Grosses Gebirge, Rashtulswall. Selten auch das offene Meer.

Affinität: Erz

27 Sumus Leib

(Diese Karte trägt selten den Namen: Sumu oder Dere-Riesin)

Bild: Wird häufig als liegend, schwangere Frau mit einem Ei im Bauch dargestellt. Ihre Augen sind geschlossen. Aus ihrer grün-braunen Haut spriessen Pflanzen.

Charakter: Freude an der Natur, Achtung von Flora und Fauna, Umgang mit den Kräften der Natur.

Ratschlag: Sich mit Gleichgesinnten umgeben, Lernen von der Natur „Das Glück ist schon da, es muss nur immer neu entdeckt werden.“, Schützen und Bewahren alles Erdgeborenen

Person: Eine Mutter.

Ort: Waldlichtung, unberührte Orte der Natur, Orte von Druiden und Hexen

Affinität: Humus

28 Die Sterne

Bild: Sechs grosse fünfzackige Sterne stehen am Nachthimmel, einer über zweien über dreien. Ein Mann auf den Zinnen eines Turmes betrachtet sie durch ein Teleskop, er trägt ein weisses Gewand und einen spitzen Hut.

Charakter: Vorausschau, Regelmässige Entwicklung, Zyklus, es sind demnächst keine Überraschungen zu erwarten. Schicksal. Auch: die Kraft der Sphären.

Ratschlag: Langfristig Planen. Mit Voraussicht lässt sich viel erreichen.

Person: Vorausplanender, berechnender Mensch (auch: Zwerg). Sterndeuter.

Ort: Baustelle, Bank. Auch: Orte der Kraft

Affinität: Luft

29 Das schwarze Auge

Bild: Ein dunkler fensterloser Turm ragt aus dem Wasser. Knapp unterhalb der Zinnen hat er anstelle eines Fensters ein schwarzes Auge. Aus den dunklen Wolken zucken Blitze.

Charakter: Eine der dunkelsten Karten des Inrah. Tiefe Einsichten sind möglich, Wissen, das grosse Macht verspricht, kann gewonnen werden. Doch das Wissen trägt die Gefahr der Verführung zu Missbrauch und mangelnden Demut mit sich.

Ratschlag: Dem Wissensdurst Grenzen setzen, um die Götter nicht zu erzürnen.

Person: Übersteigert wissensdurstiger Mensch, Genie, Wahnsinniger.

Ort: Verfluchter Ort, Hexenkreis.

Affinität: Erz

30 Der Basilisk

(Diese Karte trägt manchmal auch den Namen Basiliskenkönig)

Bild: Ein Basilisk (Drachenzug mit Krone) in einer hügeligen Landschaft. Um ihn ist die Erde schwarz und alle Pflanzen tot.

Charakter: Man fügt anderen unbeabsichtigt/unwissentlich grosses Leid zu. Man neigt zu Alleingängen.

Auch: Jemand versucht einem böswillig Schaden zuzufügen.

Ratschlag: Sich die Bedürfnisse und Nöte anderer bewusst machen, Rat und Hilfe annehmen.

Person: Einzelgänger, Eremit, Druiden.

Ort: Einsiedelei, abgelegene Siedlung.

Affinität: Eis

31 Der Oger

(Diese Karte trägt manchmal auch den Namen Menschenfresser)

Bild: Ein braunhäutiger Oger, mit einem Schurz bekleidet, in der Linken eine grosse, rohe Keule, in der Rechten eine junge Frau. Der Hintergrund besteht aus grünem Dickicht.

Charakter: Die rohe Gewalt und die niedrigsten Triebe dominieren. Keine Chance für Wissen, Intelligenz, Feinfühligkeit.

Auch: Eine gewaltsame Bedrohung (durch ein wildes Tier oder Monster).

Ratschlag: Der Oger muss mit roher Kraft und Rücksichtslosigkeit überwunden werden, danach kann das Subtile neu erblühen.

Auch: Sich schützen. Bedrohten Personen zu Hilfe eilen. Hier sind Helden gefragt.

Person: Ein Rohling, Immanrowdie.

Auch: Ein Monster oder wildes Tier. Ein gewaltsamer Mensch.

Ort: Kneipe, Immanfeld. Orkland, Ort roher Gewalt.

Affinität: Feuer

32 Das Brot

Bild: Um einen Tisch stehen Mann und Frau und zwei Kinder mit gefalteten Händen. Auf dem Tisch liegt ein grosser Laib Brot. Das ganze ist in einem einfachen Bauernhaus. Durch das Fenster sieht man ein Weizenfeld.

Charakter: Steht für Nahrung und die Frucht der eigenen Arbeit.

Auch: Geschenk der Götter und Frömmigkeit.

Ratschlag: Dankbarkeit zeigen, für das was man hat. Bescheidenheit. Erntedank.

Person: Leibeigener, Bauer, Müller, Bäcker.

Ort: Ruhige, ländliche Gegend.

Affinität: Humus

33 Der Bulle

Bild: Ein grosser roter Stier steckt mit dem Hinterleib in einem Sumpf. Das Maul ist geöffnet und voll Schaum. Am Rand des Sumpfes (vorne links) lauern zwei Wölfe.

Charakter: Es stehen Schwierigkeiten bevor. Es wird schwer, materielle Dinge zu retten. Verlust des Vermögens.

Auch: Der Starke zeigt Schwäche, welche von den schwächeren ausgenutzt wird. Niedergang von etwas altem und/oder mächtigen.

Ratschlag: Sich geistig von allem Materiellen trennen und an den geistigen Werten festhalten.

Auch: Seine Position überprüfen.

Person: Armer, Bettler, Gefallener.

Ort: Ort niedergegangener Grösse, Ruine.

Affinität: Feuer

34 Der Salamander / Die Alraune

Diese Karte hat verschieden Symbole und Bedeutungen. Die beiden Häufigsten *Salamander* und *Alraune* sind hier beschrieben:

Der Salamander:

Bild: Ein schwarzer Salamander füllt das ganze Bild aus. Manchmal beisst sich das Amphibium in den eigenen Schwanz.

Charakter: Die Karte steht für einen Konflikt oder einen Kampf, der im Geiste ausgetragen wird. Selten auch für Alchemie und alchemistische Transformationen.

Ratschlag: Sich der Natur des Konflikts bewusst werden und ihn lösen. Etwas an seiner Wurzel anpacken. Veränderung von Innen.

Person: Ein Zweifler, ein nachdenklicher, introvertierter Mensch; selten: ein geistig Verwirrter

Ort: eine einsame Kammer selten: eine alchemistisches Labor

Affinität: Wasser

Die Alraune:

Bild: Eine Alraune liegt auf einem Tisch, dahinter sieht man einen Hügel, auf dem ein Galgen steht, dessen Silhouette sich gegen das volle Madamal zu sehen ist.

Charakter: Profit ziehen aus dem Unglück anderer, an welchem man aber keine Schuld trägt. Möglicherweise eine Erbschaft.

Ratschlag: Wer die Gelegenheit ergreift, richtet damit meist keinen weiteren Schaden an. Wenn es möglich ist, sollte man es unauffällig machen und ggf. den Opfern Hilfe oder Trost zukommen lassen.

Person: Schmarotzer, Totengräber; auch: Alchemist, Kräuterkundige

Ort: Stadt mit Stapelrecht (=Durchreisende müssen Waren zu Fixpreisen anbieten), Handelsposten.

Affinität: Wasser

35 Die Harpye

Bild: Vor einem Bergmassiv fliegt eine Harpye (eine Frau mit dem Unterleib und den Flügeln eines Vogels). Ihr Gesicht ist schmerzverzerrt. In ihren Augen funkelt der Wahnsinn. Der Himmel über den Bergen ist vom Licht der aufgehenden Praiosscheibe gerötet.

Charakter: Diese Karte deutet auf Ereignisse hin, die sowohl eine gute Seite haben, aber auch sich plötzlich (ohne Grund) zum Schlechten oder Bösen wenden und umgekehrt oder gar einen gänzlich unerwarteten wertneutralen Verlauf nehmen können. Häufig sind entsprechende Ereignisse auch mit Qualen verbunden. Selten deutet die Karte auch auf drohenden Wahnsinn hin.

Ratschlag: Nichts ist wie es scheint. Man sollte auf schnelle, plötzliche Veränderungen in der nächsten Zeit/im Leben gefasst sein und gegen Verführung zum Bösen ankämpfen.

Person: Ein Genie oder Wahnsinniger oder einer der beides in sich vereint. Visionär. Magier.

Ort: hohe, windige Orte, meist abgelegen, Magierturm, ein einsames Labor oder Studierzimmer

Affinität: Luft

36 Das Neunauge

Bild: Ein Elf kniet bei einem Teich und taucht eine Hand ins Wasser. Im Wasser schwimmt ein zu einem S gekrümmter langer dünner Fisch, auf dessen Leib man neun grosse Augen erkennt.

Charakter: Erwachen der sinnlichen Eigenschaften, Vertrauen auf das "innere Auge", intuitives Handeln.

Auch: Pubertät. Erwachen des sexuellen Verlangens.

Ratschlag: Den Ratschlag der Vernunft nicht zu ernst nehmen, auf die Intuition vertrauen.

Person: Person, die auf ihre Intuition vertraut, meistens eine Frau, auch Hexe oder Elf.

Auch: ein Junge in der Pubertät.

Ort: Nebelige Aue, Moor.

Affinität: Wasser

37 Der Erzdämon

(Neuerdings auch: Der Dämonenmeister oder Borbarad)

Bild: Aus einem Heptagramm strömt Rauch, welcher sich zu einem dämonischen Oberkörper verdichtet. Der Dämon hat lederne Schwingen, lange Zähne und eine rohe graue Krone auf dem gehörnten Haupt. In den Klauen hält er ein krummes, geflammtes Schwert. Ausserhalb des Kreises stehen links und rechts zwei bärtige Magier in schwarzen Roben, die Arme schützend vor das Gesicht gehoben.

Auf neueren Karten ist manchmal auch das Zeichen Borbarads abgebildet.

Charakter: „Dammbruch“, eine grosse (oft magische) Macht sucht sich seine Bahn. Achtlosigkeit führt zu einem Wegfall der Eindämmung.

Ratschlag: Grösste Vorsicht und Schadensbegrenzung, kein Spiel mit dem Feuer. Vielleicht Rettung nur noch durch göttlichen Eingriff möglich.

Person: Latent Magiebegabter, Kobold.

Ort: Dämonenbrache, gorische Wüste...

Affinität: Eis

Das animate Dutzend (Das derische Duzend, Das menschliche Duzend)

38 Der Kaiser

(im Süden auch: der Sultan, der Kalif oder der Patriarch)

Bild: Ein Mann sitzt auf einem goldenen (gelben) Thron, welcher von vier Männern getragen wird (einer in Rüstung, einer mit bäuerlichem Hut, einer mit der Kappe der Praiospriester und einer mit spitzem Magierhut). Auf seinem Kopf die Kaiserkrone, in einer Hand das Zepter, das Reichsschwert quer über die Knie gelegt.

In anderen Versionen trägt der Herrscher andere Insignien der Macht.

Charakter: Äusserste Versuchung, Ambitionen, Hochmut, Neid und Verrat.

Ratschlag: Demut, Anerkennen der göttergegebenen Weltordnung. Nicht verändern wollen, was die Götter gefügt haben.

Person: Neider, Verschwörer, Adeliger (bis hinauf zum Kaiser).

Ort: Palast, Thronsaal.

Affinität: Eis

39 Die Kaiserin

Bild: Die Kaiserin sitzt auf einem ähnlichen Thron wie der Kaiser. Der Thron ist rankenbewachsen. Auf der Armlehne steht ein Kelch, einen zweiten hält die Frau in der rechten Hand. In der linken Hand hält sie einen Schlüssel. Der Hintergrund ist nachtschwarz mit roten Sternen übersät.

Manchmal steht eine Gans neben dem Thron.

(In der aranischen Version ist diese Karte die 38. In der novadischen Version heisst die Karte: *Die Kurtisane* und ist recht freizügig...)

Charakter: Ein unerwarteter aber erstaunlich mächtiger Einfluss taucht plötzlich auf. Schwach geglaubtes erweist sich als stark. Durchbruch unterdrückter Triebe oder verdrängter Erinnerungen. Manchmal auch: Treuebruch eines Verbündeten.

Ratschlag: Sehr vorsichtig zu Werke gehen, keine Einflüsse unterschätzen, sich niemandes zu sicher sein. Hilfe annehmen.

Person: Unsicherer Verbündeter. Frau eines mächtigen Mannes. Oder Mann einer mächtigen Frau.

Ort: Kleines Lehen, Aranien, Zorgan.

Affinität: Humus

40 Das Heer

Bild: Eine Reihe Speerträger mit grossen Schilden zieht von rechts nach links durch das Bild. Im Hintergrund sieht man graue Häuserfronten, aus deren Fenster Leute winken. Im Vordergrund sieht man ein paar winkende Kinder.

Charakter: Ein Ereignis, das grosse Aufmerksamkeit erregt, steht bevor. Eine Angelegenheit könnte einem aus den Händen genommen werden.

Ratschlag: Man sollte vorsichtig sein, dass nur das Erwünschte an die Öffentlichkeit dringt, denn die Masse hat eine sehr eigene und schwer zu regulierende Dynamik.

Person: Guter Redner, Volksverführer, Mwadliyat.

Ort: Versammlungsplatz, Wahlort.

Affinität: Erz

41 Der Geweihte

Bild: Ein Mann in roten Robe steht mit ernster Mine auf einem Podest, das von Menschen umringt ist. Die rechte Hand hat er drohend erhoben, unter dem linken Arm trägt er ein Buch.

Charakter: Etwas Wichtiges droht in Vergessenheit zu geraten oder der öffentlichen Aufmerksamkeit zu entgehen. Dadurch können dunkle Machenschaften leichter vor sich gehen.

Ratschlag: Die Öffentlichkeit suchen, den Druck der öffentlichen Meinung nutzen. Das Gute im Menschen wachrütteln.

Person: Tugendhafter Mensch, Moralist, Geweihter.

Ort: Reichenviertel, Tempel.

Affinität: Feuer

42 Der Rattenfänger

Bild: Ein buckliger Mann tritt durch ein Stadttor. Er trägt einen roten Hut mit einer langen, blauen Feder. Am Gürtel hängt eine bauchige Flöte. Er trägt ein grosses Netz, in dem eine Ratte gefangen ist. Dem Mann folgen Scharen von Ratten durch die schwarze Nacht.

Charakter: Verblendung und Verführung der Menschen. Die Macht der Propaganda. Jemand versucht das Volk aufzuwiegen.

Ratschlag: Sich von marktschreierischen Argumentationen nicht verführen lassen. Damit rechnen, dass der Gegner es versteht, sich den Rückhalt der öffentlichen Meinung zu verschaffen. Keine Scheu vor unpopulärem Handeln.

Person: Ein Aufwiegler, Prediger, Marktschreier.

Ort: Markt, Ausruf- oder Henkplatz.

Affinität: Eis

43 Der Alchemist

(Diese Karte trägt manchmal den Namen: Forscher)

Bild: Ein junger Mann steht hinter einem Tisch und hält einen Kolben mit roter Flüssigkeit zur Betrachtung gegen das Licht. Auf dem Tisch liegt ein Schädel, eine Schlange und ein Buch. Ein Kerzenleuchter ist auf das offene Buch gekippt, so dass die Seiten Feuer gefangen haben. Unter dem Tisch auf dem Boden liegt eine dämonische Maske und daneben die Kappe des Narren.

Charakter: Die hesindegefällige Suche nach Erkenntnissen aber auch die Gefahr der Überbewertung von Logik, Analyse und Wissenschaftlichkeit (brennendes Buch). Das Bewegen am Rande der Häresie (Maske) und der Narretei (Kappe).

Ratschlag: Strebe nach Ergebnis aber handle dabei vorsichtig und göttergefällig.

Person: Ein Forscher, Hesindegeweihter. Aber auch jemand der unwissentlich andere ins Unglück stürzt.

Ort: Schule, Bibliothek, Labor.

Affinität: Feuer

44 Die Noionitin

Bild: Eine Mohafrau im schlichten, weissen Gewand der Noioniten hält in der Linken eine brennende Kerze und legt die Rechte sanft auf den Kopf eines Mannes in zerrissenen Kleidern, der zu ihren Füßen kniet und sich eine Maske (ähnlich der des Alchemisten) mit beiden Händen vors Gesicht hält. Im Hintergrund sieht man einen langen Gang, von dem Türen mit vergitterten Fenstern abgehen.

Charakter: Einfühlungsvermögen und Geduld siegen über die dämonischen Mächte des Bösen, des Wahnsinns und der Abkehr von den Göttern. Der vermeintliche Gegner ist selbst nur ein Opfer einer Verblendung oder eines anderen schlechten Einflusses.

Ratschlag: Taktvolles, langsames, verständnisvolles und vor allem einfühlsames Vorgehen ist erforderlich.

Person: Ein Verblendeter, jemand der unter schlechtem Einfluss steht, ein treuer Diener eines schlechten Herren.

Ort: Gefängnis, Verliess, Anstalt.

Affinität: Luft

45 Die Spielerin

Bild: Eine junge Frau mit weitem Hut (ähnlich dem des Phex) steht hinter einem Tisch. Sie hält in der Linken einen Würfelbecher, mit der Rechten umfasst sie ein Amulett, das um ihren Hals hängt. Vor ihr auf dem Tisch liegt ein hoher Stapel Münzen. An ihrem Handgelenken sieht man zerrissene Fesseln.

Charakter: Eine zukünftige Herausforderung, kann nur mit einer gehörigen Portion Glück gelingen. Diese Karte wird oft so interpretiert, dass dieses Glück wahrscheinlich ausbleiben wird.

Ratschlag: Dies ist die Gegenkarte zu Aves: Man sollte sich die Risiken und Gefahren bewusst machen und mit Vorsicht abwägen, auf welche Spiele man sich einlässt. Das Glück ist hier ein unzuverlässiger Verbündeter.

Person: Eine professionelle Spielerin, die ihre Chancen sehr genau kalkuliert, Verluste einrechnen und unnötige Risiken vermeidet. Geschäftsfrau, reicher Mensch.

Ort: Stätte des Wohlstandes inmitten von Armut oder Wildnis, Kontor eines Monopolisten, Trallop.

Affinität: Erz

46 Die Tänzerin

Bild: Eine junge, dunkelhaarige Frau beim Schleiertanz. Sie ist von schönem Körperbau (weniger elfenhaft mager, als tulamidisch wohlgerundet) und befindet sich in der Endphase des Tanzes (wieviel noch verhüllt ist, variiert von Darstellung zu Darstellung. In jedem Falle aber ihr Gesicht). Im Hintergrund sieht man ein halbes Dutzend Männer und eine Frau auf dem Boden sitzen und die Tänzerin mit weit offenen Augen fasziniert betrachten. Nur der Trommler, hat den Blick auf sein Instrument gerichtet.

Charakter: Diese Karte steht für eine Begegnung, die das Leben gründlich verändern wird. Zumeist wird es die Frau/der Mann fürs Leben sein.

Auch: Jemand, der einen ein Leben lang faszinieren wird, eine Begierde, die einen bis zuletzt verfolgen wird. Selten ist hierbei auch eine Idee oder (noch seltener) ein Gegenstand gemeint. (Ist diese Karte in Nachbarschaft zu *Den Liebenden*, so ist auf jeden Fall eine starke (ewige) Liebesbeziehung gemeint.)

Ratschlag: „Dem Liebeskranken ist nicht gut raten“, sagt der Volksmund. Man kann ihm (sinnloserweise) nahelegen, nicht alles andere über seiner neuen Leidenschaft zu vergessen und zu vernachlässigen.

Person: Der Mann/die Frau fürs Leben (gemeint ist fast immer jemand, dem man bislang noch nicht begegnet ist oder zumindest jemand, den man bisher völlig verkannt hat).

Ort: Romantischer Ort (Obsthain, Strand und dergleichen).

Affinität: Wasser

47 Die Blinde

Bild: Eine abgerissene Gestalt mit einer Binde über den Augen tastet sich mit einem Stock über eine Brücke.

In einer anderen weit verbreiteten Version geht die Frau einer Strasse entlang an deren linken Seite eine Quelle sprudelt, während auf der rechten Seite ein Wolf lauert.

Charakter: Die Karte warnt vor dem Offensichtlichen. *oder* Etwas nicht wahrnehmen, mit Blindheit geschlagen sein. Eine Entscheidung treffen müssen, ohne dass man sich zuvor ein genaues Bild von der Situation machen konnte.

Ratschlag: Bevor man eine wichtige Entscheidung trifft, den Rat eines guten Freundes einholen. Kritische Distanz gewinnen. Perspektive wechseln.

Person: ein „blinder“ Mensch (im übertragenen Sinne), Eiferer

Ort: dunkler Ort, Keller

Affinität: Humus

48 Die Liebenden

Bild: Ein nacktes Paar steht eng umschlungen vor einer Linde. Es ist umgeben von einem Rosenbusch. Hinter dem Baum geht rot die Praiosscheibe auf, doch am Himmel sieht man noch die weisse Scheibe der vollen Mada.

Charakter: Diese Karte verheisst generell weniger Liebesglück (obwohl es von geschäftstüchtigen Weissagern oft so gedeutet wird), als im Gegenteil Trennung: Trennung von lieben Menschen, Dingen, Vorstellungen und Gewohnheiten. Trost dabei ist, dass die Trennung auch irgendwann wieder zu Ende sein wird.

Auch (besonders in der tulamidischen Tradition): Starke Liebe, die aus verschiedensten Gründen nicht gelebt werden kann (darf). (Wir in Nachbarschaft zu *Rahja* oft als Aufforderung zum Ehe- und/oder Treuebruch interpretiert)

Ratschlag: Sich lösen von Dingen, die zu wichtig zu werden beginnen, sich darauf vorbereiten, dass man sie jetzt nicht halten können wird.

In der tulamidischen Tradition: Die (verbotene) Liebe über die Ehetreue stellen.

Person: Eng Vertrauter, Partner, Ehegatte, engster Freund.

Ort: Scheideweg, Weggabelung.

Affinität: Wasser

49 Der Narr

Bild: Ein junger Mann mit glockenbehängter Narrenkappe und buntem Gewand läuft auf einem umgestürzten Baumstamm über eine Schlucht. Dabei scheint er die Gefahr gar nicht zu bemerken, weil er einem Vogel nachblickt, der gegen die sinkende Praiosscheibe verschwindet.

Charakter: Man befindet sich in einer Aussenseiterposition und wird von niemandem verstanden und das, obwohl man im Recht ist bzw. die Wahrheit kennt.

Ratschlag: Andere zu überzeugen ist im Moment wenig aussichtsreich. Man darf sich davon nicht abbringen lassen und muss warten, bis die Zeit reift.

Person: Aussenseiter, Ausgestossener, jemand, der als Idiot/Dorftrottel verschrien ist.

Ort: Hier und Jetzt.

Affinität: Luft

Das Profanum

Generell kann man sagen, dass jedes Element sich mit einem bestimmten Thema befasst:

Erz, Stein: Materielles und Vermögensdinge

Humus: (Spirituelle) Entwicklung, Wachstum und Gedeihen

Eis, Firn, Schnee: Gefahren, Ängste und Bedrohung

Wasser: Familie, Freundschaft, Liebe und Lust

Feuer: Gesellschaft, Leidenschaft und Gesundheit

Luft, Wind: Gedanken, Ideen, Ideologien, Visionen und Träume

Dies ist übrigens auch die offizielle Reihenfolge der Elemente bei den Kartenspielen von niedrig zu hoch. (Der überlieferte Merkvers dazu lautet: **E**slam ist **H**err über **e**in **w**eites, **f**ruchtbares **L**and).

Das Duzend des Erzes

In den südlichen Inrah-Versionen tauchen höchst selten Zwerge auf. Meist werden sie als Dschinne dargestellt. Die Bedeutungen sind allerdings die gleichen.

Ass des Erzes

Wird im Norden eher archaisch martialisch dargestellt.

Bild: Ein mittelländisches Schwert.

Im tulamidisch/novadischen Set: Eine gewaltige Hand greift in einen Haufen Goldmünzen, Diamanten und Geschmeide. Die Fingernägel der Hand sind gelblich und spitz zulaufend. Die Münzen zeigen manchmal einen grinsenden Fuchskopf.

Charakter: Ein Auftrag, eine Pflicht und/oder eine grosse Gelegenheit. Auch die Aussicht auf einen grossen Schatz.

Im tulamidisch/novadischen Set: Umstrittene Deutung. Während reiche Händler, Adelige und manche Priester (auch Zwerge) diese Karte oft als Erfüllung der gesteckten Ziele, das Abschliessen eines grossen Geschäftes (Verbunden mit einer grosszügigen Opfergabe an Phex) und gerechter Lohn deuten, so sehen einfachere Leute in ihr die Warnung vor den Verlockungen Tasfarels.

Ratschlag: Den Auftrag ausführen und den (gerechten) Lohn erhalten.

Im tulamidisch/novadischen Set: Hüte dich vor dem alleinigen Streben nach Reichtum und vor dem Geiz. Sei mildtätig ODER freue dich deines Gewinnes, gib aber dem göttlichen Fuchs seinen Anteil.

Person: Ein Ritter, ein Adelige, ein Krieger oder ein (rondragefälliger) Abenteurer

Im tulamidisch/novadischen Set: reicher Händler, Adelige, hoher Priester.

Ort: Burg, Schlachtfeld

Im tulamidisch/novadischen Set: Reichenviertel, Zwergenschatzkammer, Drachenhort.

Fürst des Erzes

(volkstümliche Namen: Zwergenfürst, Bergkönig)

Bild: Eine gewaltige Halle unter einem Berg. Glitzernde Metalladern durchziehen den Fels. Die Halle ist von Fackeln erleuchtet. Auf einem steinernen Thron sitzt ein Zwerg mit einer goldenen Krone. Sein langer grauer Bart reicht bis zum Boden. Anstelle eines Zepters hält er eine kleine Spitzhacke in der Hand.

Charakter: Ein reicher mächtiger Mann (oder Frau). Meisterschaft über das Element. Alter und Geduld.

Ratschlag: Zwergische Geduld. Ein Lebenswerk beginnen oder vollenden.

Person: generell Zwerge aber auch Bergarbeiter

Ort: Höhlen, Stollen, unter der Erde

Magier des Erzes

Bild: Ein Zwerg (Geode) oder ein alter grauhaariger Mensch mit einer Laterne klopft prüfend an eine Felsmauer. Er ist umgeben von Kindern, die ihn erwartungsvoll anschauen. Eine humanoide Gestalt aus Eisen und Stein stützt die Decke über den Versammelten ab.

Charakter: Lehre von den Steinen. Einsatz gewaltiger Mächte zum Schutz (anderer).

Ratschlag: Prüfen. Seine Kraft zum Schutz einsetzen. Verantwortung wahrnehmen.

Person: Mineraloge, Geode

Ort: Ein geschützter Ort, der unter dem Boden liegt.

Wahrsagerin des Erzes

Bild: Eine buntgekleidete alte Frau wirft ein Orakel, das aus bunten Halbedelsteinen besteht. Am nächtlichen Himmel sind unzählige Sterne zu sehen. Ein kleines Feuer erhellt die Szene. Im Schatten beobachtet ein Fuchs die Szene.

Charakter: Kleine Betrügerei. Jemanden austricksen, um Geld zu erhalten. Die Karte steht auch für den gewinnbringenden Einsatz des Inrah (so auch für Boltan).

Viele kommerzielle Kartenleger entfernen diese Karte aus dem Spiel, taucht sie doch bei ihnen recht häufig auf...

Ratschlag: Vorsicht man ist Opfer eines Trickbetruges geworden oder wird es in nächster Zukunft werden, wenn man sich nicht vorsieht.

Person: kleiner Betrüger, Gauner, Scharlatan

Ort: Marktplatz

Ritter des Erzes

Bild: Ein vollgepanzter Ritter (manchmal auch ein Troll¹) galoppiert auf einem muskulösen Pferd. In der einen Hand hält er eine eiserne Kriegslanze. In der anderen Hand hält er einen Schild mit dem Zeichen des Erzes.

Charakter: Nicht zu stoppende Gewalt vom Ausmass eines Erdrutsches. Kann auch ein Kriegsheer bedeuten (insbesondere wenn in Nachbarschaft zum *Heer*). (In Nachbarschaft zum *Bullen* kann das bedeuten, dass das Schwachgegläubte sich wiedererhebt und zu alter Stärke und Wildheit zurückfindet)

Ratschlag: Der anrollenden Gefahr aus dem Weg gehen. Abwarten bis die Gefahr vorübergezogen ist.

Person: Ein engstirniger Mensch. Eine jähzornige Person.

Ort: ein Schlachtfeld, Ort einer Konfrontation gewaltigen Ausmasses

Knappin des Erzes

Bild: Ein dickes Mädchen mit verwöhnten Gesichtszügen und einer dicken Geldbörse schreitet neben einer Ritterin einher. Hinter ihr schleppt ein Moha-Sklave eine schwere Eisenrüstung und ein Schwert.

Charakter: Ein Kind reicher Eltern, das aufgrund seiner Herkunft eine gute Ausbildung erhält oder ein hohes Amt erkaufen kann. Auch das Erben eines Titels oder das Übernehmen eines Geschäftes.

Ratschlag: Solche Personen meiden oder ausnutzen.

Person: Kind reicher und/oder adeliger Eltern. Verzogener Balg.

Ort: eine elitäre Schule, ein Übungsplatz

Sieben des Erzes

(volkstümliche Namen: Phexens Garten, Die Versuchung)

Bild: Ein kleiner Blumengarten umgeben von einer hohen grauen Mauer. Die Praiosscheibe steht hoch am Himmel. Die sieben Blumen haben anstelle der Blüten Münzen und Edelsteine. Eine Frau in dunkler Diebeskleidung ist halb über die Mauer geklettert und blickt sehnsüchtig (oder gierig) auf den Reichtum.

Charakter: Eine gewaltige materielle Versuchung (Garten). Ein Verbot (Mauer). Der Versuch das Gesetz (Praiosscheibe) zu umgehen (Diebin). Vielleicht auch nur der Gedanke daran.

Ratschlag: Hüte dich vor dem Gesetzesbruch (zumindest solange das wachende Auge des Herrn Praios auf dich herabsieht. Auch die Versuchung.

Person: Ein Dieb.

Ort: Überall dort wo es Reichtum gibt.

¹ Das Motiv hat allerdings keinen Zusammenhang mit einem echten Troll. Es dient hier nur zur Versinnbildlichung des Erzes und als „exotisches“ Motiv.

Sechs des Erzes

(volkstümliche Namen: Die Schmiedin)

Bild: Eine kräftige Frau (selten eine Zwergin) mit kurzen roten Haaren bearbeitet mit einem Hammer ein glühendes Stück Metall auf dem Amboss. Desweiteren sieht man eine Esse, ein Becken Wasser und ein Tisch mit sechs verschiedenen Metallbarren, je mit ihrem alchemistischen Symbol: Eisen, Blei Zink, Kupfer, Silber und Gold.

Charakter: Eine einfache aber vielseitige Handwerkerin. Solide Arbeit.

Ratschlag: Sich auf seine Begabungen und Talente besinnen und diese einsetzen. Die richtigen Materialien verwenden.

Person: Schmiedin, Handwerkerin

Ort: Werkstatt, Schmiede

Fünf des Erzes

(volkstümliche Namen: Das brennende Haus, Der Zauderer)

Bild: Ein Haus steht in Flammen. In einem Fenster sieht man eine schreiende Frau mit einem Kleinkind im Arm. Durch ein anderes Fenster sieht man zwei Gold-, zwei Silber- und eine Kupfermünze in der Luft schweben. Vor dem Haus steht ein zögernder Mann, der seine Arme nach beiden Fenstern ausstreckt.

Charakter: Sich nicht entscheiden können zwischen materiellen und ideellen Dingen. Die Gefahr beides zu verlieren.

Ratschlag: Entscheide dich schnell und entscheide richtig!

Person: Zauderer.

Ort: Orte, wo schnelle Entscheidungen gefällt werden.

Vier des Erzes

(volkstümliche Namen: Mildtätigkeit, Die Gabe)

Bild: Ein einfach gekleideter Mann beugt sich zu einem sitzenden Bettler herunter und gibt ihm vier Münzen in die Hand. Eine gutgekleidete Kauffrau mit prallem Beutel geht an den beiden Vorbei, ohne sie eines Blickes zu würdigen. Es ist Winter.

Charakter: Mildtätigkeit Wärme und Mitgefühl, aber auch Geiz und Herzlosigkeit.

Ratschlag: Die Ärmsten nicht vergessen, besonders in harten Zeiten.

Person: Eine der drei abgebildeten (meist der Mildtätige).

Ort: Strassenrand, Armenviertel.

Drei des Erzes

(volkstümliche Namen: Das Geschäft, Die Expedition, Der Gewinn)

Bild: Eine lange Karawane aus Packpferden (manchmal Kamele) verschwindet hinter einem Hügel (Düne). Ein Paradiesvogel schwebt über dem Tross. Ein Mann in solider grauer Reisekleidung gibt einer Händlerin (gehüllt in reiche bunte Gewänder) zwei Münzen. Sie gibt ihm dafür eine zurück.

Charakter: Ein Arbeitsverhältnis. (Handels-)Reise. Warnung ausgenutzt zu werden.

Ratschlag: Die eigenen Arbeitsverhältnisse überprüfen und gegebenenfalls Konsequenzen ziehen. Aber auch ein gutes Geschäft abschliessen.

Person: Händler, Kauffrau, Karawanenführer

Ort: Kontor, Beladeplatz

Zwei des Erzes

„Hüt dich vor der Erzen Zwey!“ heisst es im Volksmund und dies nicht zu unrecht. Diese Karte hat sehr viele Gesichter, doch keines ist schön. Hier sind nur zwei näher beschrieben.

Erstes Motiv:

(volkstümliche Namen: Die Reichssteuer, Die Armut)

Bild: Eine Wolke mit einem grinsenden Gesicht und geblähten Backen bläst zwei Münzen fort. Ein armer Bauer rennt verzweifelt dem Geld nach. Im Hintergrund ist ein verfallener Hof auf dem bereits der erste Schnee liegt.

Charakter: Verlust von materieller Habe. Armut. Erdrückende (Steuer-)schulden.

Ratschlag: Abstieg in die Armut oder Leibeigenschaft. Zum Gesetzlosen werden. Selten auch die Chance eines radikalen Neubeginnes.

Person: Arme Leute, Leibeigener Schuldner

Ort: verarmter Landstrich, Armenviertel

Zweites Motiv:

(volkstümliche Namen: Die Last, der Zusammenbruch, der Minenarbeiter)

Bild: Ein Mann, der Kleidung nach ein Minenarbeiter, bricht unter der Last seines schweren Rückentragkorbes zusammen. Aus dem Korb rollen zwei Eisenerzbrocken. Vor dem Mann liegt ein grosser Erzhaufen. In ganz wenigen Darstellungen zeigt das Gesicht des Mannes Erleichterung (s.u.).

Charakter: Diese Karte steht für den körperlichen oder geistigen Zusammenbruch. Eine Last wird zu gross um sie noch (alleine) tragen zu können.

In Kirchlichen Kreisen (besonders Praios, Rondra, Ingrim und Travia) bedeutet die Karte allerdings auch Stolz über eine beendete Arbeit oder eine erfüllte Pflicht.

Ratschlag: Hilfe suchen. Aufhören bevor man Schaden nimmt.

Person: Leibeigener, geschundene Person, ein Schwerarbeiter

Ort: Mine, Manufaktur

Das Dutzend des Humus

Auch hier gibt es regionale Unterschiede, was die Bebilderung betrifft. Auf tulamidischen Karten hat der Wald meist tropischen Charakter oder wird durch eine Oase ersetzt. Der klassische Bauer wird eher durch Ziegenhirten ersetzt, aber auch hier gibt es grosse Unterschiede.

Ass des Humus

Bild: Auf einem grünen Hügel steht ein mächtiger Baum, der viele Früchte trägt.

Im tulamidisch/novadischen Set: Eine gewaltige Hand hält einen braunen Erdhaufen empor, aus welchem ein grüner Keimling spriest. Im Hintergrund sieht man üppige Vegetation (südlicher Regenwald oder eine Oase).

Charakter: Innere Ruhe.

Im tulamidisch/novadischen Set: Das Potential von etwas oder jemandem beginnt sich zu entfalten. Etwas Neues entsteht, oder etwas Altes erneuert sich. Keimen im übertragenen Sinn. Eine sehr positive Karte.

Ratschlag: Mahnung zur inneren Ruhe.

Im tulamidisch/novadischen Set: Das Potential nutzen. Den Neuanfang wagen. Die Kraft der Natur nutzen.

Person: Ein ruhiger Mensch. Ein Priester oder Eremit.

Im tulamidisch/novadischen Set: Ein Neugeborener. Manchmal auch die noch ungeborene Leibesfrucht.

Ort: alle Orte, an welchem der Humus überwiegt, (Regen-)wälder.

Fürstin des Humus

(volkstümliche Namen: Die Bauernkönigin)

Bild: Eine Bäuerin in einfacher Kleidung und einem umgehängten Sähbeutel arbeitet auf einem Acker. Sie trägt eine Krone aus Holz und seine Hacke gleicht einem Zepter. Auf dem bereits bestellten Teil des Ackers beginnen die Samen bereits zu keimen. Im Hintergrund sieht man noch nicht abgeerntete Weizenfelder.

Charakter: Sähen, Wachsen und Ernten. „Die wichtigste Person im Staate ist nicht der Kaiser sondern die Bäuerin!“

Ratschlag: Etwas geduldig planen und durchführen. Sich Zeit lassen. Sich auf das Einfache besinnen.

Person: Eine Bäuerin. Eine Gärtnerin.

Ort: Felder, Gärten.

Magier des Humus

Bild: Ein alter Mann in einer einfachen braunen Robe unter dem nächtlichen Sternenhimmel. (Sternzeichen: Peraine) Er ist von dichtem Wald umgeben. Vom Torso an abwärts hat sich der Mann in einen Baum verwandelt.

Charakter: Das Einswerden mit der Umgebung. Sich anpassen.

Ratschlag: Auf seine Umgebung eingehen. Sich andere Meinungen anhören und versuchen zu verstehen. Sich selbst finden.

Person: Druide selten Waldelf, aber auch ein guter (vertrauter) Zuhörer

Ort: dichter Wald

Wahrsagerin des Humus

Bild: Eine in warmes Orange gekleidete Frau sitzt auf einem Baumstrunk. Um sie herum sind abgeerntete Felder und leere Obstbäume zu sehen. Gedankenverloren lässt sie Weizenkörner von einer Hand in die andere rieseln. Um sie herum liegen verstreute Orakelknöchelchen. Eine Krähe beobachtet die Frau. Am Himmel fliegen Schwalben gegen Praios.

Charakter: Gedanken an die Zukunft. Wird der Vorrat für den Winter reichen? Wird jemand sterben? Alles in allem eine sehr nachdenkliche Karte.

Ratschlag: Sich einen Vorrat anlegen. Sich finanziell absichern. Vorsorgen.

Person: Eine Grüblerin. Eine vorausschauende Person.

Ort: Kornspeicher, Bank

Ritterin des Humus

Bild: Eine Goblinfrau oder eine Koboldin stürmt auf einer Wildsau reitend aus einem Gebüsch. Ihr folgen Kröten, Würmer, Schlangen und Echsen, sowie andere Waldtiere.

Charakter: Das Triebhafte, Animalische im Menschen. Verlust der Kontrolle.

Ratschlag: Sich beherrschen, meditieren und sich in rationalem Denken üben. (Viele Hexen sehen in dieser Karte allerdings eher eine Aufforderung zum leidenschaftlichen, gefühlsgesteuerten Lebenswandel)

Person: Ein triebhafter Mensch, ein leidenschaftlicher Mensch, eine Hexe

Ort: Tanzplätze

Knappe des Humus

Bild: Im Hintergrund des Bildes sieht man einen Ritter in voller Rüstung mit einem Morgenstern gegen einen Drachen (oder Basilisken) kämpfen. Im Vordergrund steht sein Knappe, der dabei ist, mit seinem Schwert ein Küken in dessen Nest zurückzulegen. Der Nestling hockt dabei auf dem Knauf des Schwertes, während der junge Mann die Klinge in der blossen Hand hält. Die Hand bluten. Dort wo das Blut auf die Erde gefallen ist, beginnen Pflanzen zu spriessen.

Charakter: Mitleid mit den Kleinen und den Schwachen. Selbstopfer. Praios- oder rondragefällige Deutungen besagen allerdings eher: Vernachlässigung der Pflicht. Ablenkung von wichtigen Aufgaben.

Ratschlag: Je nach Deutung: Der Schutz der Schwachen über den Schutz der Starken setzen ODER seine grossen Verpflichtungen nicht zu Gunsten kleinerer (unwichtigeren) Verpflichtungen vernachlässigen.

Person: Ein Mensch mit einem starken Willen und einem grossen Herz, ein Beschützer, Mitglied einer Leibgarde ODER Taugenichts, Trödler, Träumer im negativen Sinn oder gar Treuebrecher und Pflichtvernachlässiger

Ort: Überall wo Unrecht herrscht

Sieben des Humus

(volkstümliche Namen: Die Früchte, Der Fruchtekorb, Die Ernte, Die Vielfalt)

Bild: Ein geflochtener Korb füllt das ganze Bild aus. Im Korb liegen sieben unterschiedliche Früchte, die aber alle die gleiche Grösse haben. Häufig: Apfel, Birne, Aprikose, Pflaume, Brombeere, Erdbeere und Himbeere.

Charakter: So unterschiedlich die Früchte in Farbe, Form und Geschmack auch sein mögen, es sind doch alles Früchte. Häufig wird diese Karte jedoch einfach als gute Ernte gedeutet.

Ratschlag: Mehr Toleranz walten lassen. Andere Dinge versuchen. Dinge, die man vielleicht noch nicht kennt. Eine sanfte Aufforderung seinen Lebenswandel zu ändern.

Person: Ein toleranter, vielseitiger Mensch. Jemand, der gerne und oft etwas neues probiert.

Ort: Marktplatz mit grossem Angebot

Sechs des Humus

(volkstümliche Namen: Die Gelehrte, Die Elementaristin, Die Früchte der Hesinde, Hesindes Garten)

Bild: Eine Frau in Gelehrtentracht (oder derjenigen einer Hesindegeweihten) steht in einem arabischen Garten unter einem exotisch anmutender Baum mit sechs Früchten. Die Früchte haben die Farbe der sechs Elemente, manchmal tragen sie sogar das entsprechende Symbol. Neben dem Baum steht ein Springbrunnen, der leckt. Aus den Rissen fliesst Wasser zu den Wurzeln des Baumes. Der Garten ist von hohen, efeubewachsenen Türmen und Minaretten umgeben. Das Madamal ist beinahe voll.

Charakter: Generell: Studium hesindegefälliger Künste

Ratschlag: Sich über etwas informieren. Etwas studieren.

Person: Eine Gelehrte, eine Magierin

Ort: Schulen, Akademien, Bibliotheken aber auch exotische Orte

Fünf des Humus

(volkstümliche Namen: Die Gefährten, Die Abenteurer, Die Freunde)

Bild: Fünf unterschiedliche Abenteurer gehen einer sonnigen Landstrasse entlang. Die Gestalten unterscheiden sich zum Teil sehr stark, je nach Inrah-Set. Jedem der Gefährten ist ein grosses Herz auf der Brust gemalt. Über der Gruppe fliegt ein Paradiesvogel, neben ihnen läuft ein Fuchs manchmal auch eine Löwin her.

Motiv und Bedeutung dieser Karte sind manchmal mit der *Drei des Humus* vertauscht.

Charakter: Treue, Freundschaft

Ratschlag: Man kann sich auf seine Freunde/Gefährten verlassen und wird noch eine lange Reise mit ihnen zusammen unternehmen.

Person: Freunde, Gefährten, Waffenbrüder

Ort: Lagerfeuer, Schankraum, Strasse

Vier des Humus

(volkstümliche Namen: Die Praiosblumen, Der Glaube)

Bild: Vier Praiosblumen auf einem leeren Acker. Sie strecken ihre übergrossen Blüten der Praiosscheibe entgegen. In der Nähe steht ein dichtes Gebüsch, aus dessen Inneren ein grünes Augenpaar auf die Sonnenblumen blickt. (Selten wird auch ein Fuchs abgebildet oder aber eine Ratte (für den Namenlosen). Letztere Darstellung kommt allerdings nur in sehr fanatischen Bannstrahler-Kreisen vor.)

Charakter: Etwas anstreben. Religiosität. (Religiöser) Eifer im Guten wie im schlechten Sinne.

Ratschlag: Sich an Praios Gesetze halten. Ein religiöses Leben erstreben.

Person: Ein gläubiger Mensch, ein Eiferer, manchmal ein Praiospriester oder Bannstrahler

Ort: Orte wo die Praiosscheibe direkt hinstrahlen kann.

Drei des Humus

(volkstümliche Namen: Die Wurzel, Die zerborstene Strasse)

Bild: Es ist das Stück einer (Reichs-)Strasse zu sehen, das von drei gewaltigen Wurzel aufgebrochen wurde. Aus dem aufgebrochenen Stein kommen Eidechsen hervorgekrochen.

Motiv und Bedeutung dieser Karte sind manchmal mit der *Fünf des Humus* vertauscht.

Charakter: Die Vergänglichkeit menschlicher Werke. Die Macht und die „Geduld“ der Vegetation und des Lebens generell.

Ratschlag: Man darf die Beharrlichkeit seiner Feinde nicht unterschätzen. Gerade, wenn man sich in Sicherheit fühlt, könnten sie zuschlagen.

Person: Eine geduldiger Mensch, jemand, der lange voraus planen kann.

Ort: Ein alter Wald

Zwei des Humus

Hier gibt es zwei von einander absolut unabhängige Versionen, von welchen die eine vor allem im Süden verbreitet ist.

Südliche Version:

(volkstümliche Namen: Die Dürre, die Not, Staub)

Bild: Eine verzweifelte Bäuerin in leichter Feldarbeiterkleidung steht auf einem Feld voller verdorrter Hirsepflanzen. Der Wind lässt die trockene Erde (symbolisiert als Zeichen des Humus) aufwirbeln. Am strahlend blauen Himmel zeigt sich nicht ein Wölkchen. Oft sieht man neben dem Feld ein vertrocknetes Flussbett.

Charakter: Bedrohung der Zukunft und/oder eines Lebenswerks. Obwohl viel Mühe in ein Vorhaben investiert wurde, scheitert dieses aufgrund widriger Umstände. In einem bekannten tulamidischen Märchen lässt sich ein Sultan die Karten legen, bevor er seinen neuen Palast bauen lässt. Als die zwei des Humus auftaucht, lässt der Sultan die Wahrsagerin enthaupten. Der Palast fällt dann auch prompt über dem einzigen Sohn des Sultans zusammen.

Ratschlag: Nicht auf Sand bauen. Eventuell von einem Projekt ablassen.

Person: ein von der Not betroffene Person, ein verarmte Person

Ort: Wüste, verdorrte Erde

Nördliche Version:

(volkstümliche Namen: Das Versprechen, Der (Travia-) bund)

Bild: Ein Mann und eine Frau reichen sich gegenseitig ein Herz (oder eine Blume). Im Hintergrund sieht man einen Waldrand und einen Fluss. Auf dem Grasstück zwischen Fluss und Wald weidet eine schwarze Stute. Am Fluss haben sich einige Wildgänse versammelt.

Charakter: Hier geht es um ein Liebesversprechen zwischen zwei Menschen. Die Karte ist nicht so leidenschaftlich wie *die Liebenden*, obwohl das heilige Tier der Rahja nicht fehlt. In neueren Darstellungen ist manchmal eine segnende Travia-Priesterin abgebildet. Die Karte kann auch tiefe Freundschaft bedeuten.

Ratschlag: Seine Freunde nicht vergessen. Sich auf seine Freunde verlassen können. Bereit sein, für einen Traviabund.

Person: Liebende, enger Freund, Bruder oder Schwester

Ort: eher ruhige Orte, Traviatempel

Das Duzend des Eises

In tulamidischen Varianten spielen die Szenen meist auf hohen Berggipfeln oder in einem phantastisch-verzerrten „Nordland“.

Ass des Eises

Bild: Im Hintergrund sieht man schemenhaft eine verschneite ländliche Gegend. Es ist eine neblige Nacht (die Gestirne sind nicht zu sehen). Im Vordergrund sieht man eine grosse Eisblume (oder das Zeichen des elementaren Eises).

Charakter: Diese Karte steht generell für den Winter und ist nicht wertend. Auch wenn der Winter immer gewisse Gefahren in sich birgt, so ist es doch auch eine Zeit der Ruhe und der Besinnung auf das Wesen der Götter und der Welt.

Ratschlag: Ruhig werden und nachdenken. (Viele, häufig einfache, Leute sehen im Auftauchen dieser Karte eine Aufforderung dem strengen Herrn Firun oder noch besser seiner Tochter Ifirn ein kleines Opfer darzubringen.

Person: Ein ruhiger schweigsamer Mensch, ein Jäger

Ort: Eine verschneite Gegend, Orte, wo im ganzen Jahr Schnee liegt (Bergspitzen, der hohe Norden)

Fürst des Eises

(Volkstümlicher Name: Der eisige oder kalte Herr, im Bornland auch: Väterchen Frost)

Bild: In einer Halle aus Schnee sitzt ein Mann in weissen Gewändern auf einem Thron aus Eis. Vor ihm kniet ein Bittsteller, der in Lumpen gekleidet ist. Der Fürst lächelt dem Knienden zu, doch das Lächeln ist grausam und kalt.

Charakter: Machtmissbrauch, ein schlechter grausamer Herrscher beutet seine Untertanen aus. Das Fehlen von Praios Licht und Wärme hat ihn erkalten lassen.

Ratschlag: Solche Leute meiden ODER seine eigene Machtausübung überdenken.

Person: Ein herzloser Mensch, ein grausamer Despot, generell jemand, der seine politische Macht missbraucht

Ort: Höfe von Despoten, Wohnstätten grausamer Menschen

Magier des Eises

Bild: Ein Mann mit kahl rasiertem Schädel wirkt mit den Händen eine Zauberformel. Er trägt eine hellblaue Robe. Das fruchtbare Land um ihn beginnt zu vereisen.

Charakter: Der Feind des Lebens. Zerstörung durch Magie.

Ratschlag: Von solch einem Feind geht grosse Gefahr aus, die mit allen Mitteln gestoppt werden muss.

Person: Ein gewissenloser Schwarzmagier, ein Eisdruide, ein Belshirash-Paktierer

Ort: Entweihte Orte

Wahrsagerin des Eises

Bild: Eine alte Frau mit strengen Gesichtszügen sitzt an einem Tisch und schaut konzentriert in ein Schwarzes Auge, das vor ihr auf dem Tisch fixiert ist. Aus dem Artefakt steigt schwarzer Dunst auf. Ein kleiner Junge steht neben dem Tisch und schaut erwartungsvoll auf die Alte.

Charakter: Die dunkle Vergangenheit droht einem einzuholen ODER jemand hat wichtiges Wissen, will es aber mit niemandem teilen.

Ratschlag: Sich den Problemen der Vergangenheit stellen, um die Zukunft zu meistern.

Person: ein alter Feind ODER eine eifersüchtige Hüterin des Wissens

Ort: Der Ort der Wiederbegegnung; Verbotene Bibliothek

Ritter des Eises

Bild: Ein Mann mittleren Alters mit stark ergrautem schwarzen Haar. Er ist in eine einfache dunkle Lederrüstung gekleidet und trägt ein Bastardschwert quer über den Rücken geschnallt. Der Mann reitet auf einem Eisbären gemächlich durch eine winterliche Gegend. Sein Blick ist streng und suchend.

Charakter: Ein kalter Jäger, der sein ganzes Leben in den Dienst der Verfolgung gestellt hat.

Ratschlag: Sich diesem Jäger stellen, denn er wird keine Ruhen lassen, bis er gefunden hat, was/wen er suchte.

Person: Eine Person, die sich auf dem schmalen Grat zwischen Firun und Belshirash balanciert, ein Inquisitor, ein Bannstrahler

Ort: einsame, eisige Orte

Knappin des Eises

Bild: Eine Schlacht ist im Gange. Die einen Soldaten tragen schwarze Waffenröcke, die anderen goldene. Im Vordergrund sieht man eine Knappin in goldenem Wams, die einen gezackten Dolch zum Stich erhoben hat. Ihr Ritterherr dreht ihr den Rücken zu und erwehrt sich seiner Feinde.

Charakter: Eine Verräterin in den eigenen Reihen. Verrat in der dunkelsten Stunde.

Ratschlag: Verräter enttarnen, und die Gründe für den Verrat herausfinden.

Person: Eine Verräterin

Ort: eine heisse Schlacht

Sieben des Eises

(volkstümliche Namen: Der eingeschneite Tempel)

Bild: Ein eingeschneiter Tempel der Zwölfgötter (meist Peraine oder Travia) vor dem sieben Eiszapfen hängen.

Charakter: Angst und Hoffnung. Eine göttliche Prüfung.

Ratschlag: Angst durch Vertrauen auf die Götter überwinden.

Person: ein Mensch, der sich seiner Angst stellt

Ort: Orte der Prüfung

Sechs des Eises

(volkstümliche Namen: Der Krieg, Das feindliche Heer)

Bild: Der Standort des Betrachters ist erhöht. Man sieht auf ein verschneites Tal, wo sich dunkle Heerscharen (in neueren Ausgaben: Orks) und brennende Häuser gegen das Weiss abheben. Es schneit. Sieben (Schnee-)sterne formen ein Schwert am nächtlichen Himmel. Die Karte hat kaum Farbe, schwarz und weiss dominieren.

Charakter: Diese Karte hat nichts heroisches an sich (wie etwa bei dem *Heer*). Die Karte repräsentiert die ganze Grausamkeit des Kriegs, und das daraus erwachsene Unglück für die einfachen Leute.

Ratschlag: Fliehen. Sich in Sicherheit bringen.

Person: Ein Krieger, Söldner oder einfacher Soldat AUCH ein indirekt vom Krieg Betroffener

Ort: Ein Schlachtfeld, überall, wo ein Heerzug durchgekommen war

Fünf des Eises

Hier gibt es zwei Versionen, von denen die zweite bei nördlichen seefahrenden Nationen deutlich verbreiteter ist als die erste.

Erste Version:

(volkstümliche Namen: Die Trennung, Der Abschied)

Bild: Fünf Personen verlassen eine verschneite Waldlichtung in unterschiedlichen Richtungen. Jeder von ihnen trägt eine Eisblume in der Hand. Auf der Lichtung bleibt ein niedergebranntes Feuer zurück.

Charakter: Die Karte verheisst Trennung und Abschied, was nicht im Zorn geschehen muss, aber durchaus kann.

Ratschlag: Mühe darauf verwenden, dass es nicht zum Bruch zwischen Freunden oder Gefährten kommt.

Person: Jemand, der sich von einer Gruppe oder Familie getrennt hat.

Ort: Orte des Abschieds, je nach Situation auch ein Boronsacker.

Zweite Version:

(volkstümliche Namen: Das gefangene Schiff, das vereiste Schiff)

Bild: Ein Schiff ist in einem Eismeer gefangen. Rund herum ragen bedrohliche Eisberge auf und der Himmel ist milchig trübe.

Charakter: Die Karte verheisst das Ende einer Reise und absoluter Stillstand nach der Bewegung. Nichts geht mehr.

Ratschlag: Wieder in Gang kommen. Verkrustete Strukturen aufbrechen.

Person: Eine sture, „unbewegliche“ Person

Ort: Orte des Stillstands, Boronsacker.

Vier des Eises

(volkstümlicher Name: Der Neid)

Bild: Zwei Edeldamen sitzen (eine blond, die andere brünett) in einem Burgsaal. Durch ein Spitzbogenfenster sieht man, dass es draussen schneit. Beide Frauen tragen das selbe Kleid, den selben Armreif und die selbe Halskette. Die Dame mit den dunklen Haaren schaut neidisch auf den Schmuck der anderen. Diese ist mit Sticken beschäftigt. Die Symbole des Eises sind als grosse Diamanten auf den Armreifen und Halsketten dargestellt.

Charakter: Jemand ist auf den Legenden neidisch – vielleicht grundlos.

Ratschlag: Neid ist oft irrational begründet, und lässt sich nur schwer überwinden.

Person: Eine Neiderin.

Ort: Neid kann überall vorkommen.

Drei des Eises

(volkstümliche Namen: Der Hunger, der Hungerwinter)

Bild: Eine ausgemergelte Frau liegt auf einem abgeernteten Acker. Die Bäume tragen keine Blätter mehr, es liegt aber noch kein Schnee. Am Boden liegen ein paar Getreidekörner, doch die meisten wurden bereits von schwarzen Ratten gefressen. Über der Szene schweben unbarmherzig drei Eissterne in der Luft.

Charakter: ein strenger Winter, eine Hungersnot, ein (Ratten)plage

Ratschlag: Nahrung mit Bedürftigen teilen, Mildtätigkeit, die Gebote der Travia befolgen.

Person: ein Hungernder, ein armer Bettler

Ort: Orte der Entbehrung

Zwei des Eises

(volkstümliche Namen: Der Hass, Die kalten Herzen)

Bild: Man sieht zwei grosse Herzen, die in Eiskristallen eingeschlossen sind. (Das Motiv dieser Karte ist sehr elementar, oft wird auch ein gefrorenes Herz als *Ass des Eises* verwendet.)

Charakter: Gefühlskälte, Eifersucht und Hass. Es sind aber immer zwei Personen gemeint, welche sich diese Gefühle für den jeweils anderen empfinden.

Ratschlag: Diesen Gefühlen entgegenwirken. Die Stärke dieser Gefühle nicht unterschätzen.

Person: Zwei Menschen, die sich hassen.

Ort: Überall, wo Menschen oder Menschenähnliche zusammenleben.

Das Dutzend des Wassers

Die Bilder der Wasserkarten des Mittelreiches unterscheiden sich zum Teil erheblich von denen des tulamidischen Kulturraumes, wo Wasser einen ganz anderen Stellenwert hat als im feuchten Norden. Die Botschaft der Karten ist jedoch weitgehend die Selbe.

Ass des Wassers

Bild: Ein bläulicher, schuppiger Arm ragt aus den Fluten. In der geballten Faust ist ein goldener Dreizack zu sehen. Das Meer ist aufgepeitscht und der Himmel sieht stürmisch aus. (Oft wird der Arm, der zweifellos derjenige des Efferds ist, weggelassen, um die elementare Bedeutung des Wassers zu betonen.

Charakter: Eine Aufwallung von Macht, oft verbunden mit Zorn, Wut und Zerstörung, nie aber mit Bosheit. Die Macht ist von Menschen oder menschenähnlichen Wesen nicht zu lenken.

Ratschlag: Solcher Macht ist man ausgeliefert. Das Dümme wäre, sich ihrer Richtung entgegenzusetzen.

Person: Ein aufbrausender Mensch, jemand mit einer engen Bindung zum Wasser

Ort: Die Meere

Fürst des Wassers

(Volkstümliche Namen: Der Neckerkönig, Der Flussvater)

Bild: Die Karte zeigt einen Unterwassersaal, der reich mit Korallen, Schwämmen und Muscheln geschmückt ist. Kleine bunte Fische schwimmen umher. In der Mitte der Halle steht ein grüner Thron, auf welchem ein Neckermann mit Krone sitzt. Seine Züge sind fremdartig aber freundlich.

Charakter: Eine Person, die Macht und Güte zu vereinen weiss, wenn sie auch rätselhaft sein mag. Eine sehr positive Karte.

Ratschlag: Man sollte von der Güte dieser Person profitieren, ohne sie auszunutzen.

Person: Ein gütiger Herrscher. Ein Gönner.

Ort: Der Palast eines Herrschers. Ein Fluss.

Magier des Wassers

Bild: Ein Mann mit langen Schwarzen Haaren sitzt mit überkreuzten Beinen vor einer goldenen Schale. Aus der Schale steigt eine kleine Wassersäule auf. Der Magier (Scharlatan) ist umgeben von stauenden und lachenden Kinder.

Charakter: Ein eitler Mann benutzt Kräfte, um anzugeben und/oder zu unterhalten. Grosse Dinge könnten sich als Illusion herausstellen.

Ratschlag: Wachsam bleiben. Sich nicht vom Schein trügen lassen.

Person: Ein Scharlatan, Ein Illusionsmagier. Eine eitle Person.

Ort: Jahrmarkt oder festlicher (Masken-)ball.

Wahrsagerin des Wassers

Bild: Eine junge Frau mit blauen Haaren fährt mit ihren Fingerspitzen durch das Wasser (manchmal ist es dunkler Rotwein) in einer silberne Schale. Die Oberfläche des aufgewirbelten Wassers zeigt farbige Schemen aber keine erkennbaren Bilder. Der Gesichtsausdruck der Frau wirkt entrückt und ekstatisch. Oft hat sie einen Raben auf der Schulter.

Charakter: Wahrsagerei durch Ekstase oder Träume. Erinnerungen oder Vorahnung grosser Gefühlen. Leidenschaft.

Ratschlag: Sich treiben lassen. Leidenschaft auf ein Ziel zu konzentrieren. Eine Prophezeiung als solche erkennen.

Person: Eine Hexe. Ein Orakel.

Ort: Ein Orakel. Ein Hexen-Festplatz. Selten ein Boron- oder Rahjatempel.

Ritter des Wassers

Bild: Ein Thorwaler mit rotem Bart und nacktem Oberkörper – selbstverständlich tätowiert – steht am Bug eines Drachenbootes. (Manchmal auch auf einem weissen Pottwal) In der rechten Hand hält er eine Skraja in der linken ein Rundschild. [Dieses Motiv entspricht zwar nicht dem mittelreichischen Bild eines „Ritters“, ist aber weit verbreitet.]

Charakter: Ein Gegner oder Freund, der sehr wild und leidenschaftlich ist – besonders im Kampf. [Viele Rondrageweihete, Ritter und Kriegern sehen diese Karte als Warnung und als Aufforderung zu strengerer Selbstdisziplin an.]

Ratschlag: Im Umgang mit ihm ist auf jeden Fall Vorsicht geboten.

Person: Ein leidenschaftlicher Kämpfer. Ein thorwalscher Pirat.

Ort: An Bord eines Kriegsschiffes.

Knappin des Wassers

Bild: Ein junges Mädchen mit Pagenfrisur hält ihrem Rittmeister eine tönernes Gefäss mit Wasser hin, damit dieser sich waschen kann. Beide lächeln einander zu. (In tulamidischen Darstellungen wäscht das Mädchen ihrem Herrn die Füsse.)

Charakter: Die Karte symbolisiert Treue und Freundschaft zwischen Herr und Untergebenen.

Ratschlag: Die Treue eines „einfachen“ Dieners kann einen nicht unerheblichen Einfluss auf das bevorstehende Geschehen haben. Alle menschlichen Einflüsse (scheinen sie noch so gering) sollten in Planungen einbezogen werden.

Person: Eine treue Dienerin oder Schülerin.

Ort: Orte der Ausbildung, Burgen.

Sieben des Wassers

(Volkstümliche Namen: Das Wrack, Die Seenot)

Bild: In einem weiten Meer treiben Wrackteile eines Schiffes an der Oberfläche. An den Schiffesüberresten klammern sich einige Personen fest. Zwischen den Wrackteilen treiben sieben grüne Platten mit dem Wassersymbol. Im Vordergrund klammert sich eine Kapitänin an ein Stück des Mastes fest. Ihr Gesicht ist gramerfüllt. Sie weint um die Ertrunkenen. Im Hintergrund springen Delphine aus dem Wasser.

Charakter: Verlust von anvertrauten Personen. Eine unvorhersehbare Katastrophe aber auch Hoffnung auf Rettung (Delphine). Grosse Verantwortung.

Ratschlag: Grösste Vorsicht walten lassen, bei Entscheidungen, die Vertraute oder Drittpersonen gefährden könnten.

Person: Jemand, der kürzlich einen Schützling oder Vertrauten verloren hat. Jemand mit grosser Verantwortung.

Ort: Orte von Katastrophen oder Beinahe-Katastrophen

Sechs des Wassers

(Volkstümliche Namen: Die Wolke, Der Regen)

Bild: Eine grosse schwarze Wolke schwebt über einem verdorrten Land. Aus der Wolke fallen sechs übergrosse Wassertropfen.

Charakter: Die Karte steht für den Segen des Regens und für die Fruchtbarkeit. Auch für das Erweichen von verkrusteten Strukturen. Positiver Einfluss. Erlösung.

Ratschlag: Die Gunst der Stunde nutzen.

Person: Ein Kranker, der unerwartete geheilt wird.

Ort: Orte, die eine unerwartete (zeitlich begrenzte) Segnung erfahren haben

Fünf des Wassers

Hier gibt es zwei weit verbreitete Karten unterschiedlicher Bedeutung. Die erste kommt vor allem in den Sets der Wüstenvölker vor, während die zweite eher im Norden und in Hafenstädten verbreitet ist, wo Wasser auch eine Gefahr sein kann. Die letztere scheint übrigens die ursprünglichere Version aus dem oft überschwemmten Gebiet um Thalusa zu sein.

Älterer Version:

(Volkstümliche Namen: Die Überflutung, die Sturmflut)

Bild: Unter einem dunklen Himmel sieht man ein überflutetes Ackerland. Ein Damm zum Meer hin ist von den Wassermassen durchbrochen worden. Zwei grosse Wassertropfen fallen aus einer Gewitterwolke. Drei Tropfen treiben in den dunklen Fluten.

Charakter: Diese Karte steht für grosse Not und wird sehr gefürchtet.

Ratschlag: Versuchen sich Vorzubereiten, wenn es klar ist, woher die Katastrophe kommen könnte. Nothilfe leisten.

Person: Jemand in Not

Ort: Orte am Wasser oder Orte, die von einer Katastrophe betroffen wurden oder werden

Neuere Version:

(Volkstümliche Namen: Die Heimkehr, Das Wiedersehen)

Bild: Eine junge Frau in staubiger Reisekleidung kommt um eine Wegbiegung geritten. Sie hat ihre Hände zu einer Schale geformt, welche mit Wasser gefüllt ist. Ihr kommen ein Mann, eine Frau zwei Jungen und zwei Mädchen entgegen. Sie haben je ein Kelch mit Wasser in der Hand.

Charakter: Diese Karte deutet meistens auf das Ende einer langen Reise hin. Sie symbolisiert glückliches Wiedersehen (insbesondere mit der eigenen Familie).

Ratschlag: Es ist ratsam, sich im Geist auf das Ende einer Reise (auch im übertragenen Sinne) einzustellen. [Viele ältere Leute sehen in dieser Karte den eigenen Tod symbolisiert.]

Person: Ein Familienmitglied, ein enger Freund

Ort: Das Haus der Kindheit, das traute Heim, ein vertrauter Ort, wo man schon lange nicht mehr gewesen ist.

Vier des Wassers

(Volkstümliche Namen: Die Nekerfrauen, Die Flussgeister, Die Verführung, Die Geilheit, Das Harem, Das Tulamidenbad)

Bild: Dem Aussehen nach ein Seemann rennt auf ein grosses Gewässer zu, in welchem vier barbrüstige Neckerfrauen stehen und ihm zuwinken. Der Mann löst sich im Rennen den Gürtel seiner Hose. Sein Hemd hat er sich bereits abgestreift. Der Scham der Frauen ist durch je eine kleine grüne Platte, die mit dem Wassersymbol versehen ist, bedeckt. (Oft wird hier aber auch das alte tulamidische Motiv des Harem-Baderaumes verwendet.)

Charakter: Die Karte wird oft als gefährlich interpretiert. Als Verführung einer armen Seele durch Dämonen oder böse Dschinne. Die ursprüngliche Bedeutung ist jedoch einfach diejenige der Wollust. (Bei den Tulamiden steht die Karte für Verbotene Liebe, welche die einzig wahre sei...)

Ratschlag: Je nach Deuter: Vorsicht vor Verführung durch üble Kräfte ODER das „Augen offenhalten“ nach der Gelegenheit und das Ergreifen derselbigen.

Person: Eine selbstsüchtige Verführerin, selten ist das „Opfer“ der Verführung gemeint ODER eine Geliebte

Ort: Das Haus einer Geliebten, Ein Badehaus, Ein Harem

Drei des Wassers

(Volkstümliche Namen: Der Fluss, Die Flussgabelung, Die drei Ströme)

Bild: Ein gewaltiger Fluss trennt sich in drei kleinere Ströme auf, die in unterschiedliche Richtungen davon fliessen. Über jedem der Teilströme steht ein Symbol des Wassers am Himmel. Die Untergehende Praiosscheibe taucht die Landschaft in ein rötliches Licht.

Charakter: Oft als Trennung interpretiert. Die Karte symbolisiert auch, dass Dinge oder Personen den selben Ursprung haben, sich aber verschieden entwickeln können.

Ratschlag: Ein Aufruf zur Toleranz gegenüber demjenigen, der sein Leben anders lebt als man selbst das tut. Den gemeinsamen Ursprung verschiedener Dinge im Auge behalten.

Person: unterschiedliche Brüder/Schwestern

Ort: Orte der Trennung

Zwei des Wassers

(Volkstümliche Namen: Freundschaft, Der Bund)

Bild: Im Vordergrund des Bildes sind zwei kräftige Arme zu sehen, auf welchem je das Wassersymbol tätowiert ist. Der eine Arm gehört einer Frau, der andere einem Mann (man sieht jedoch nur die Arme). Die beiden schütteln sich die Hände. Im Hintergrund sieht man das Deck und die Takelage eines Schiffes. Die Praiosscheibe steigt rotgolden über dem Meereshorizont auf ist aber nicht immer zu sehen.

Charakter: Die Karte steht für Freundschaft und Kameradschaft, auf die man sich verlassen kann.

Ratschlag: Man sollte sich auf seine treuen Freunde verlassen. In naher Zukunft könnte es zu einer ernsthaften Prüfung des Vertrauens kommen.

Person: Ein treuer Freund.

Ort: Auf einer (See-)Reise.

Das Dutzend des Feuers

Ein sehr ambivalentes Element, kann es doch Wärme spendend und zerstören...

Ass des Feuers

Bild: Eine gewaltige orangerote Flamme vor schwarzem Hintergrund. (Es gibt einige Darstellungen, wo die Flamme ein Gesicht hat. Der Mund ist dann meist übergross gezeichnet.)

Charakter: Diese Karte steht für alle verzehrenden Gefühle, wie Liebe, Hass, Eifersucht, Lust etc.

Ratschlag: Die Karte ist als Warnung zu verstehen. Entweder bezogen auf die eigenen Emotionen oder auf diejenigen eines Feindes.

Person: Eine Person, die von ihren Emotionen verzehrt wird. Selten: ein Levthanspriester

Ort: Kultplätze, Hexenwiesen

Fürstin des Feuers

(Volkstümliche Namen: Die grosszügige Herrin, Die fette Gans, Die Bärin)

Bild: Die Szene stellt eine grosse, dunkle Halle dar, in welcher eine dicke, vollbusige Frau auf einem hölzernen Thron sitzt. Ihre Wangen sind von Wein und Wärme gerötet. Lachend prostet sie dem Betrachter mit einem Trinkhorn oder Pokal zu und macht eine einladende Geste.

Hinter der Fürstin brennt ein gewaltiges Feuer in einem gemauerten Kamin, welches die Szenerie in ein warmes Licht taucht. Neben dem Feuer lehnte eine grosse, zweiblättrige Axt an der Wand.

Charakter: Die Karte zeigt eine sehr menschliche Fürstin. Ihr Gemüt ist einfach und fröhlich, ihre Motive ehrlich. Häufig wird die Frau gar nicht als „Fürstin“ wahrgenommen, was zu gefährlichen Fehleinschätzungen führen kann...

Ratschlag: Solche Herrinnen sollte man nicht erzürnen. Spontane Einladungen sollte man in der nächsten Zukunft auf keinen Fall ablehnen.

Person: Eine reiche aber grosszügige Person. Ein einfaches, fröhliches Gemüt.

Ort: Die Festhalle einer Fürstin oder einer reichen Kauffrau.

Magier des Feuers

Bild: Ein Mann in roter Robe und kahl geschorenem Kopf beugt sich über einen verwundeten Krieger, der den Magier ängstlich ansieht. Die Hände des Magiers glühen rot und sein Gesicht ist mit Schweiss bedeckt.

Charakter: Hier werden die magischen Kräfte zum Guten (Heilen) verwendet, und doch sieht der Magier zum fürchten aus. Der Mann gleicht eher einem Krieger als einem Heiler. Die Karte deutet auf die Ambivalenz der (magischen) Macht hin.

Ratschlag: Sich der Zweischneidigkeit der Macht (der Magie) im Klaren sein. Richtiges Mass und richtige Handhabung sind angebracht.

Person: Ein Kampf- oder Heilmagier

Ort: Ein Schlachtfeld

Wahrsagerin des Feuers

Bild: Eine alte, blinde Frau „starrt“ mit ihren milchigen Augen in die Flammen eines Lagerfeuers. Sie scheint etwas zu murmeln. Ihre Hände machen magische Gesten. Um die Frau haben sich zahlreiche Leute versammelt.

In vielen tulamidischen Versionen ist die Frau vor dem Feuer jung und schön. Sie tanzt verführerisch und lächelt dem Betrachter über das Feuer hinweg zu.

Charakter: Etwas Altes und schwer Begreifliches ist am Werk. Die Karte wirkt besonders auf Geweihte und Gildenmagier bedrohend und wird als eher negativ betrachtet. Ein übles Vorzeichen. (In „ursprünglicheren“ Gesellschaften gilt diese Karte als göttliche Warnung, die auf keinen Fall missachtet werden darf.)

In der tulamidischen Version hat die Karte die Bedeutung von jugendlichem Ungestüm, Veränderung und Umwälzungen und die Vorahnung davon. In eher „profaneren“ Jahrmarktsdeutungen auch (lange anhaltendes) Liebesglück und Ehe.

Ratschlag: Es ist auf jeden Fall zur grössten Vorsicht geraten. Grosse Kräfte werden auf das Schicksal des Kartenlegers Einfluss nehmen.

Oder: Sich auf grosse Umwälzungen vorbereiten. Sich ändern oder andere zur Änderung bewegen.

Person: Eine (nivesische) Schamanin, eine Hexe oder die Person, die man innig liebt. Manchmal wird die Frau auch als Vermenschlichung der Zukunft oder des Schicksals angesehen, was natürlich reinste Blasphemie ist!

Ort: Ein Versammlungsplatz, eine Stammesversammlung, Orte der Veränderung und/oder Erneuerung oder aber Ort wo man Liebesschwüre leistet und Traviabünde schliesst

Ritter des Feuers

Bild: Ein weiss verschleierter Reiter auf einem roten Pferd stürmt khunchomerschwingend einem Sandlöwen entgegen. Der Sandlöwe bedroht eine verschleierte Frau, die ein Kleinkind im Arm trägt. Im Hintergrund sieht man die Wüste und eine übergrosse Praiosscheibe deren Strahlen stilisierte Flammen darstellen.

Im Norden häufiger: Ein Mann mit entschlossenem Gesicht reitet auf einem schwarzen Pferd unter der segenden Mittagshitze ins Unbekannte. Er trägt eine schwere Kettenrüstung und ein Schwert.

Charakter: Der klassische Held, der gegen seine eigene Furcht ankämpft und die Hilflosen beschützt. Auch: Rastlos; getrieben von einer inneren Kraft; ständige Suche

Ratschlag: Seine Furcht bekämpfen. Eine Aufforderung zu einer heldenhaften Tat.

In der nordischen Version: Man sollte sich bewusst werden, WAS man sucht, das kann die Suche doch erheblich erleichtern und vielleicht verkürzen.

Person: Einen (wage-)mutigen Krieger. Eine furchtlose Person. Ein Ritter. Auch: ein Suchender/Getriebener

Ort: Die Wüste Khom.

Knappin des Feuers

Bild: In einem Ballsaal, der von grossen Feuerschalen erleuchtet wird, tanzen Ritter und Höflinge. Eine Pagin mit rotem Haar führt widerwillig einen dicken Adligen aufs Tanzparkett. Ihre Rittmeisterin schaut ihr dabei belustigt zu. (Bei manchen Darstellungen tragen die übrigen Tanzenden Gesichtslarven.)

Charakter: Die Karte symbolisiert Etikette, Manieren und guten Umgang, sowie das „sich-Verstellen“ bei Hofe.

Ratschlag: Vorsicht beim Umgang mit Adligen. Gute Mine zum bösen Spiel machen. Immer höflich Lächeln – selbst wenn man selber dabei tötet.

Person: Eine Adelige, jemand mit guten Manieren, eine Sittenlehrerin

Ort: Ein Hof eines Adligen.

Sieben des Feuers

Auch hier gibt es mehrere verschiedene Versionen. Generell steht aber die Sieben des Feuers für das Erfüllen einer grossen Tat, bestehe diese nun in einer handwerklichen oder kriegerischen Leistung.

Verbreitete Handwerker-Version:

(Volkstümliche Namen: Der Schmied, Die Schmiede, Die Esse, Ingrimms Leidenschaft)

Bild: Ein Zwergenschmied hämmert wie besessen auf ein Stück Metall ein. Sein Amboss steht direkt neben der Esse in welcher sechs grosse Flammen tanzen. Die Siebte Flamme schwebt über dem Kopf des Schmiedes. Im Hintergrund sieht man eine Höhle (meist die Selbe wie bei der Ingrim-Karte), die mit Meisterwerke der Schmiedekunst angefüllt ist. (Manchmal ist sie auch noch völlig leer und versinnbildlicht den Anfang eines kreativen Prozesses.)

Charakter: Die Karte symbolisiert Leidenschaft, Passion und Besessenheit von einer Arbeit oder Aufgabe. Ein kreativer Prozess. (Sie erinnert stark an den zwergischen Ingramosch-Mythos)

Ratschlag: In der Arbeit innehalten und wieder einmal ausruhen. Zur Besinnung kommen.

Person: ein passionierter Handwerker

Ort: Werkstätten

Verbreitete Krieger- Version:

(Volkstümliche Namen: Die Heldentat, das Duell)

Bild: Eine Kriegerin (oder was je nach Herkunft der Karte als das Ideal des kämpfenden Helden angesehen wird) steht breitbeinig vor einem Monster (oft ein Drache). Im Hintergrund lodern sieben Flammen auf.

Charakter: Diese Karte steht für eine Heldentat, ein Duell oder eine Auseinandersetzung zwischen zwei sich widersprechenden Kräften.

Ratschlag: Diese Auseinandersetzung lässt sich nicht umgehen, höchstens aufschieben. Man sollte also darauf vorbereiten und seine Kräfte richtig einsetzen. Eventuell Hilfe organisieren.

Person: ein Held

Ort: Ort einer grossen Heldentat und/oder Auseinandersetzung

Sechs des Feuers

(Volkstümliche Namen: Der Brand)

Bild: Ein Kornspeicher steht in Flammen. Vom Brand bis zum nahen Fluss hat sich eine Löschkette aus Männern und Frauen gebildet, die sich Eimer mit Wasser weiterreichen. Am nächtlichen Himmel stehen sechs rote Dreiecke.

Charakter: Diese Karte drückt in erster Linie die zerstörerische Kraft des Feuers aus. Die zweite Aussage ist jene, dass ein grosses Unglück Menschen einen kann.

Ratschlag: Sich gegenseitig Hilfe leisten, insbesondere in schweren Zeiten.

Person: Ein Helfer

Ort: Orte, wo harte Zeiten angebrochen sind, Katastrophenplätze

Fünf des Feuers

(Volkstümliche Namen: Die Kerzen, Das Leben)

Bild: Fünf Kerzen stehen in einer Reihe (bei der maraskanischen Variante bilden die Kerzen einen Kreis) auf einem hölzernen Tisch. Die erste ist noch neu. Die zweite wird gerade mit einem glimmenden Span entzündet. Die dritte brennt hell. Die vierte ist beinahe heruntergebrannt. Die fünfte ist erloschen. (Manchmal sitzt eine Eidechse bei der ersten und ein Rabe bei der letzten Kerze.)

Charakter: Die Karte steht für die Gesamtheit des Lebens, für mehrere Generationen oder für Familiengeschichte. Sie wird nie als Anfang oder Ende von etwas angesehen, da sie beides in sich vereint. Kaum eine andere Karte ist so „neutral“ wie diese.

Ratschlag: Achte die vergangenen und die kommenden Generationen! Ein Werk fortsetzen.

Person: Verwandte, Eltern, Grosseltern, Töchter, Söhne, Enkelkinder

Ort: Ein Heim, ein Familiensitz, Orte wo Generationen zusammenleben.

Vier des Feuers

(Volkstümliche Namen: Der Kranke, Der Siechende, Die Heilerin, Die (bittere) Medizin)

Bild: Ein junger Mann liegt krank im Bett. Eine Perainegeweihte (ein Medicus, ein Kräuterweiblein) beugt sich über den Patienten und flösst ihm behutsam einen dampfenden Trank ein. Neben dem Bett steht eine Feuerstelle über welcher ein kupferner Kessel mit der Medizin kocht. Vier Flammen züngeln unter dem Kessel.

Charakter: In diesem Bild geht es vor allem um den Kessel mit der Medizin, die durch die „Kraft des Feuers“ seine Heilwirkung entfalten kann.

Ratschlag: im alltäglichen Gebrauch: die Heilung eines Kranken ODER Sich seines Potentials bewusst werden. Kräfte entfalten.

Person: Eine Heilerin, eine Alchemistin

Ort: Perainetempel, Krankenzimmer

Drei des Feuers

(Volkstümliche Namen: Die Macht, Die Drei)

Bild: Der Kaiser, der Bote des Lichts [je nach Region auch einer andern Kirche angehörend. Dient als guter Indikator für die Herkunft des Kartensets...] und eine Gildenvorsteherin stehen sich gegenüber. Sie bilden ein gleichseitiges Dreieck. Der Kaiser hält das Reichsschwert in der Rechten, der Priester ein Gesetzbuch und die Magierin (in weiss) ein Zauberstab. Jeder hält eine Flamme in der linken Hand.

Charakter: Die Karte symbolisiert weltliche Macht.

Ratschlag: Es ist gut einen mächtigen Gönner zu haben, sollte man sich mit mächtigen Leuten anlegen.

Person: Eine Person mit Einfluss und weltlicher Macht.

Ort: Zentren der Macht

Zwei des Feuers

(Volkstümliche Namen: Das Spiel, Die zwei Spieler)

Bild: Ein Mann und eine Frau sitzen sich gegenüber und spielen das tulamidische Kamelspiel. Der Mann hat die weissen Steine die Frau die schwarzen. Die beiden haben verbissene Gesichtszüge. Die Spielsituation zeigt ein Patt. Hinter beiden ragt je eine grosse Flamme auf. Die Flammen haben zwar die selbe Form aber nicht den selben Farbton.

Charakter: Symbolisiert den Kampf zwischen dem Unterschiedlichen, das sich doch ähnelt.

Ratschlag: Sich nicht in (fremde) Machtkämpfe verstricken lassen. Das Akzeptieren von Gegensätzen und die Suche nach Ergänzung.

Person: Ein Konkurrent, ein Gegenspieler

Ort: Das politische Parkett, ein Schlachtfeld, Orte des Gegensatzes

Das Dutzend der Luft

Weil am wenigsten greifbar, ist die Luft wohl das rätselhafteste Element von den sechsen. Es ist der Stoff, den man zum Leben braucht und Teil der Träume und Visionen...

Ass der Luft

Bild: Das elementare Symbol der Luft füllt die ganze Karte aus. Es ist mit blauer Farbe auf einen weissen, wolkeigen Hintergrund geschrieben.

Charakter: Die Karte drückt die Gesamtheit des sechsten Elements aus. Vom lebensspendenden Hauch, über das erotische Parfüm einer Kurtisane und die sanfte Meeresbrise bis zum zerstörerischen Wirbelsturm. Auch: Triumph und Sieg.

Ratschlag: Ist nur im Kontext mit andern Karten zu deuten. Auf jeden Fall findet eine Verstärkung und eine Vergeistigung der benachbarten Karten statt. Auch: Sieg über eine benachbarte Karte oder die Überwindung dieser.

Person: Jemand, der mit dem Element in enger Verbindung steht. Ein Mystiker

Ort: Hohe, luftige Orte, Bergspitzen, das offene Land oder Meer

Fürst der Luft

(Volkstümliche Namen: Der leere Thron, Rastullahs Thron, die 99. Karte)

Bild: Das Bild zeigt eine lichtdurchflutete Halle mit hohen Fenstern. Die ganze Architektur wirkt leicht und unwirklich. In der Mitte der Halle steht ein fein gearbeiteter Thron aus Diamant. Der Thron ist leer.

Charakter: Dies ist eine Karte, bei deren Deutung sich die Geister wie bei kaum einer andern scheiden. Im novadischen Set ist dies die 99. Karte, welche Rastullah symbolisiert. Die eigentliche Bedeutung scheint jedoch um einiges älter zu sein als der Rastullah Glaube. Sie könnte dafür stehen, dass der Mensch keinen Herrscher braucht oder dass er sein eigener Herrscher ist. Adelige und Kirchenangehörige sehen in dieser Karte meist die Gelegenheit oder Aufforderung den „leeren“ Thron zu besetzen. Das Volk braucht schliesslich Führung. Die Karte kann aber auch auf ein Machtvakuum, vielleicht sogar auf einen Bürgerkrieg hindeuten.

Ratschlag: Je nach Weltvorstellung des Deuters...

Person: Ein gottesfürchtiger Mann, ein Heiliger (Novadis), Niemand, der Deuter selbst

Ort: Ein Ort jenseits der Vorstellung, die Seele, im Traum

Aranisch/tulamidische Version:

Diese Version ist vor allem in Aranien und in den tulamidischen Ländern verbreitet, jedoch kaum im Norden und nie in einem Novadie-Set.

(Volkstümliche Namen: Der Meister der Dschinne)

Bild: Eine eher neuere Darstellung, die im Süden sehr beliebt ist zeigt einen sehr androgynen Mensch auf einem gläsernen Thron. Der Thron steht in einer reich verzierten Palasthalle. Um den Thron schweben dienstbare Dschinne.

Charakter: Grosser Einfluss und Macht (auch arkane).

Ratschlag: Diese Person wenn möglich zum Freund aber sicher nicht zum Feind haben.

Person: Eine mächtige Person, ein Herrscher, eine mächtige Magierin

Ort: Ein Ort, wo Dinge grosser Tragweite entschieden werden

Magier der Luft

Bild: Ein geckenhaft gekleideter Magier mit langem geölten Schnurrbart lächelt überheblich. Er hat einen kleinen juwelenbesetzten Zauberstab in den Gürtel gesteckt, von welchem ein sanftes Leuchten ausgeht. Die Hände des Magiers vollführen komplizierte Gesten. Um den Magier herum stehen Palmen im Schnee. Fische schwimmen durch die Luft und eine transzendente Schatztruhe lockt mit Katzensgold. Neben dem Mann steht ein Fürst der bewundernd zum Magier aufsieht.

In der novadischen Version taucht diese Karte als *der Dschinnenmeister* auf und stellt einen Magier mit weissem Turban dar, der auf einem fliegenden Teppich über eine Oase fliegt. Der Teppich wird von Luftdschinnen getragen. In diesem Fall ist die Macht des Magiers durchaus substantiell!

Charakter: Der Magier ist offensichtlich ein Illusionist. Er ist wohlhabend, einflussreich und gefährlich. (Im Gegensatz zum Magier des Wassers.) Er ist ein guter Intrigant und perfekter Blender. Er nutzt seine Kunst dazu, Macht und Einfluss zu gewinnen.

Novadische Version: Ebenso gefährliche wie in der anderen Version, aber direkter und ohne Ränkespiel.

Ratschlag: Ein Gegner, der aus dem Verborgenen agiert. Und heimlich alle Fäden in der Hand hält. Es ist grosse Vorsicht (oder besser Hellsicht) geboten.

Novadische Version: Auch hier ist Vorsicht geboten.

Person: Ein Illusionist, ein Intrigant, ein einflussreicher Ratgeber

Novadische Version: Ein mächtiger, einflussreicher Mann. Ein Vertrauter. Ein arroganter Magier.

Ort: Ein Fürstenhof

Wahrsagerin der Luft

Bild: Eine junge Frau mit langem haselnussbraunem Haar liegt mit geschlossenen Augen auf einer Bank aus weissem Marmor. In manchen Darstellungen ist die Frau nackt, häufig trägt sie jedoch türkisblaue Schleier aus feiner Seide und goldene Arm- und Beinreife. Ihr Gesicht ist zu einem rätselhaften Lächeln verzogen. Neben ihr steht eine Rauchpfanne, von welcher grünliche Dämpfe aufsteigen.

Charakter: Die Karte steht für Visionen und für Rausch. Sie kann bedeuten, dass die ganze Legung sich als Täuschung herausstellt...

Ratschlag: Sich nicht benebeln lassen. Segen und Gefahr des Rausches erkennen.

Person: Eine Mystikerin, eine Träumerin, eine Süchtige

Ort: Borontempel des Südens, Al'Anfa

Ritter der Luft

(Volkstümliche Namen: Der Dschinn, Der Lampengeist)

Bild: Ein gewaltiger Dschinn mit heller Haut und rotem Haar hebt drohend einen Doppelkunchomer. Sein Unterleib besteht aus hellem Rauch, welcher aus einer kleinen Öllampe strömt. Im Hintergrund ist der Innenhof eines Sultanpalastes oder Wüste zu sehen.

Charakter: Die Karte steht für einen (übernatürlichen) Beschützer. Einen Leibwächter oder treuen Waffenknecht. (Eigentlich nie für einen Gegner...)

Ratschlag: Sich auf die Treue seiner Gefolgsleute (Soldaten) verlassen können.

Person: Ein Leibwächter, ein treuer Krieger

Ort: Die unmittelbare Umgebung des von der Legung Betroffenen

Knappin der Luft

Bild: Ein Mädchen mit Pagenfrisur schaut mit verträumten Blick von den Zinnen einer Burg ins Land. Am klaren Himmel steht das Zeichen der Luft.

Charakter: Die Karte steht für die Träume und Hoffnungen eines jungen Menschen die eigene Zukunft betreffend. Sie mögen realistisch sein oder nicht.

Ratschlag: Nichts ist unmöglich. Man muss sich sein eigenes Glück schmieden, wie die Ambosszwerge zu sagen pflegen. Es ist jedoch ratsam, sich nicht zu sehr in Träumereien zu verlieren. (praisogefällige Menschen sehen diese Karte gar nicht gerne...)

Person: Eine junge Tagträumerinnen

Ort: Ausbildungsstätten

Sieben der Luft

(Volkstümliche Namen: Die Stimmen, Die Verlockungen)

Bild: Eine junge Magierin steht auf einem Felsen und hat die Arme erhoben. Um sie herum fliegen sieben Luftdschinne, die ihre Hände zu Trichtern geformt haben und der Frau etwas zurufen. Jeder Dschinn trägt ein Luftsymbol auf der Stirn.

Charakter: Es ist unklar, was die Dschinne der Magierin sagen. Sind es alte Geheimnisse, verschollene Zauberformeln, verbotenes Wissen, leere Versprechungen oder Lügen?

Ratschlag: Sich nicht von schnellen Versprechen einlullen lassen.

Person: Eine Suchende, die sehr unsorgfältig vorgeht, was aber trotzdem zu Erfolg führen könnte...

Ort: Einsame Orte

Sechs der Luft

(Volkstümliche Namen: Der (wahre) Glaube, Die Probe, Der Abgrund, Das Überwinden)

Bild: Eine Frau streitet über einen Abgrund. Sie geht auf sechs fast durchsichtigen Platten, welche das Luftsymbol tragen. Ihre Hände sind zum Gebet gefaltet. Die Augen hat sie geschlossen.

Charakter: Es geht um Selbstüberwindung. Sei es nun mit Hilfe des Glaubens oder des Intellekts. Eine grosse Prüfung steht bevor.

Ratschlag: Sich auf die bevorstehende Prüfung vorbereiten und sich ganz darauf konzentrieren.

Person: Ein Prüfling

Ort: Ort der Prüfung

Fünf der Luft

(Volkstümliche Namen: Der Alptraum, der Nachtmahr, der Wahnsinn, die geplagte Seele)

Bild: Ein Mann steht im Nachthemd vor einem Dämonen. Der Mann schreit verzweifelt. Der Hintergrund ist verschwommen und der Boden besteht aus Wolken. Ein Luftsymbol ist auf dem Hemd des Mannes, eines ist in die Brust des Dämons geritzt und drei weitere sind auf dem luftigen Boden gezeichnet.

Charakter: Die Karte steht für einen Alptraum oder für eine irreal Bedrohung und Verfolgungswahn. Wenn in Nachbarschaft zur *Noionitin*, dann ist grosse Vorsicht geboten.

Ratschlag: Der betroffenen Person Hilfe leisten oder sie gar der Obhut eines Seelenheilers anvertrauen. Ein solcher Feind ist gefährlicher, als eine in die Enge getriebene Ratte.

Person: Ein Geplagter, Ein Paranoiker, Ein Wahnsinniger

Ort: In einem Alptraum, ein Noionitenkloster

Vier der Luft

(Volkstümliche Namen: Der Traum des einfachen Mannes)

Bild: Ein Mann im Nachthemd steht auf einer grünen Wiese. Neben ihm steht ein Krug voller Gold. Eine schöne Frau steht neben ihm. Im Hintergrund sieht man einen hübschen kleinen Hof mit zahlreichen Tieren. Am wolkenlosen Himmel stehen die vier Symbole der Luft.

Charakter: Diese Karte taucht bei gezinkten Legungen am häufigsten auf. Sie steht für den Traum der einfachen Menschen nach einem glücklichen und erfüllten Leben.

Ratschlag: Der höfliche Mensch tut gut daran nicht über die Träume anderer zu spotten, mögen diese auch unerreichbar erscheinen.

Person: Ein glücklicher Mann, ein Träumer

Ort: Ein Ziel

Drei der Luft

(Volkstümliche Namen: Der Sturm, Das Unwetter)

Bild: Vor einem schwarzen Hintergrund türmen sich drei grosse dunkle Wolken auf. Manchmal haben die Wolken finstere Gesichter. Die Elementarsymbole sind unter oder auf den Wolken gezeichnet. Das Bild wirkt sehr bedrohlich. (In neueren Darstellungen fliegt ein Adler vor den Wolken - als Sinnbild für das Mittelreich.)

Charakter: Die Karte steht für drohendes Unheil.

Ratschlag: Sich in Sicherheit bringen. Andere warnen. Krieger und Geweihten ist es geboten sich der Gefahr entgegenzustellen.

Person: Ein bedrohlicher Mensch. Ein Choleriker.

Ort: Ein ungeschützter Ort

Zwei der Luft

(Volkstümliche Namen: Die Augen des Aaren)

Bild: Ein übergrosses Raubvogelaugenpaar. Manchmal sieht man noch etwas vom Gefieder.

Charakter: Die Karte kann recht bedrohlich wirken. Besonders auf kleinliche Leute mit einem schlechten Gewissen.

Ratschlag: Mahnung, den Blick auf's Ganze nicht zu verlieren. Auch: Übersicht behalten oder verschaffen.

Person: Ein Mahner, ein Praiospriester, ein aussenstehender Beobachter

Ort: Ein Ort von wo aus man beobachten kann (auch bildlich)

Die Legung

Es gibt mehrere Möglichkeiten die Karten zu legen. Je nach Tradition sind die Muster oder nur dessen Namen verschieden. Zwölgöttergläubige legen im Allgemeinen *den Baum* (bestehend aus 12 Karten). In der tulamidischen und maraskanischen Tradition ist *das kleine Rad des Schicksals* (bestehend aus 7 Karten) am verbreitetsten, wenn auch bei weitem nicht die einzige Art der Legung. Novadis benutzen ausschliesslich *das grosse Rad des Schicksals* (bestehend aus 9 Karten). Als Hilfestellung bei „schweren Entscheidungen“ wird in ganz Aventurien *der Stern* (bestehend aus 5 Karten) verwendet.

Auf die zahlreichen anderen Legemuster wird hier nicht eingegangen.

Kartenlegen im Spiel

Ein potentieller Kartenleger sollte seinem Meister früh genug, d.h. vor einer Session sagen, dass er gedenkt die Karten zu legen. Auch die Art des Musters sollte angegeben werden. Der Meister würfelt dann eine verdeckte Probe und legt ein entsprechendes Muster. Je nach Anzahl übriggebliebener Punkte können die Karten eindeutiger oder eher wage ausfallen. Bei verpatzten Proben sollte der Meister versuchen, den Spieler auf eine falsche Fährte zu locken.

Eine Tabelle von Boni und Mali für die Probe befindet sich auf der letzten Seite dieses Dokuments.

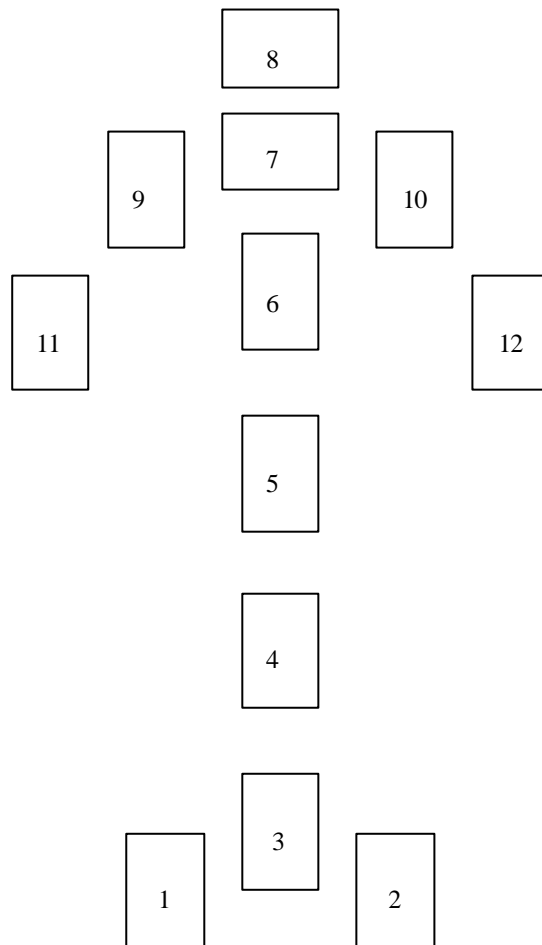
Anmerkung zu DSA4:

Nach den neuen Regeln gilt die Kunst des Prophezeiens als Gabe, die aber wie ein Talent gesteigert werden kann. (AH S.110)

Der Baum

Möglicherweise aus dem Gölidenland stammendes Muster aus zwölf Karten. Wird vor allem von zwölfgöttergläubigen Wahrsagern verwendet. Die Legung und Deutung nimmt einige Zeit in Anspruch und wird praktisch nie von Jahrmarktsdeutern verwendet. In gewissen Landstrichen hat eine solche Legung den Status eines Lebenshoroskopes.

Die Karten werde zuerst nach dem unten abgebildeten Muster gelegt und dann als Gesamtbild gedeutet.



Die Wurzel

Diese drei Karten stehen für die Voraussetzungen unter welcher ein Mensch geboren wird oder ein Unternehmen beginnt.

- Die erste Karte:** Das Göttergeschenk. (Hier wählt man bei einem Lebenshoroskop schon vor der Legung die Karte der Geburtsgottheit.) Die Karte zeigt jene Gottheit, welche dem Betroffenen wohlgesinnt sein sollte, oder welche zufriedengestellt werden sollte.
- Die zweite Karte:** Die Eltern. Repräsentiert den Einfluss der Herkunft. Geht es um ein Unternehmen, dann sind die „geistigen Eltern“ gemeint.
- Die dritte Karte:** Die Geburt. Hat das Kind / das Unternehmen einen guten Start?

Der Stamm

Diese drei Karten stehen für die Entwicklung des Kindes / oder des Unternehmens.

- Die vierte Karte:** Die Kindheit oder die angenehmen Überraschungen eines Unternehmens.
- Die fünfte Karte:** Die Jugend oder die unangenehmen Überraschungen eines Unternehmens.
- Die sechste Karte:** Die Ausbildung. Steht nicht primär für das, was man lernt - auch wenn viele Deuter es so interpretieren - als viel mehr für die Art, wie man etwas lernt und wie gut man etwas lernt. Die persönlichen Konsequenzen, die eine Unternehmung haben kann.

Die Krone oder die Hauptäste

Schlägt den Bogen zwischen Wurzeln und Früchten.

- Die siebte Karte:** Das Leben. Eine Gesamtbilanz.
- Die achte Karte:** Der Tod. Das Abschliessen einer Unternehmung.

Die (Aussen-) Äste

Das, was die Früchte hervorbringt und trägt.

- Die neunte Karte:** Die Hindernisse auf dem Weg zur Vollendung.
- Die zehnte Karte:** Die Vorteile und die Hilfe, die einem zukommen.

Die Früchte

Das was kommen könnte.

- Die elfte Karte:** Die saure Frucht. Das, was misslingen *könnte*.
- Die zwölfte Karte:** Die süsse Frucht. Das, was gelingen *könnte*.

Das Kleine Rad des Schicksals (oder Rurs Weltendiskus)

Eine der ältesten und verbreitetsten Muster in der Inrah-Deutung. Kommt mit hoher Wahrscheinlichkeit aus dem tulamidischen Raum, auch wenn einige maraskanische Gelehrte darauf beharren, dass der Ursprung dieses Musters (wie auch der Inrah-Karten selbst) auf ihrer Insel liegen soll. Diese Art der Legung findet man oft auf den Jahrmärkten.

Bei dieser Art der Legung wird vorher ein sog. Signifikator bestimmt. Eine Karte, welche die von der Deutung betroffene Person, oder dessen Aufgabe repräsentieren soll. Der Signifikator wird in die Mitte des Rades (bzw. des Hexagramms) gelegt.

Die Karten werden verdeckt gelegt und eine nach der anderen umgekehrt und gedeutet.

Das Rad:

Die erste Karte: Das mögliche Ziel

Die zweite Karte: Behinderungen und Schicksalsschläge

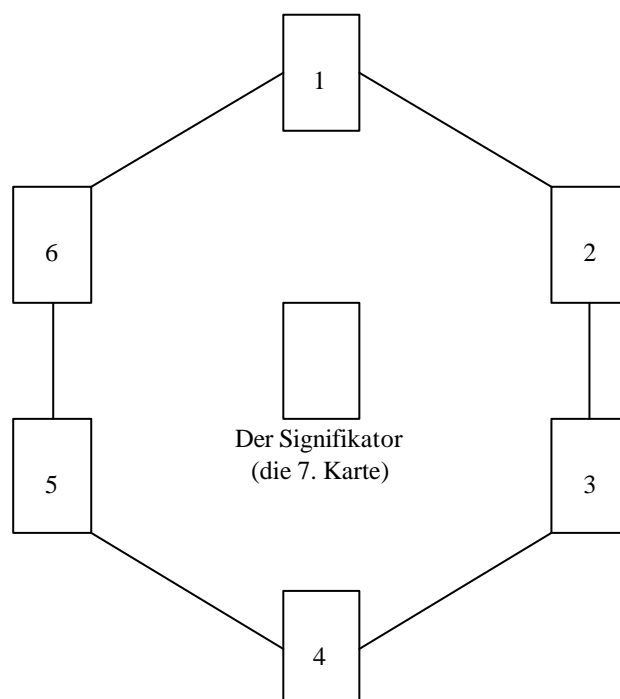
Die dritte Karte: Feinde, Bedrohungen

Die vierte Karte: Das mögliche Verderben oder Gründe, die das Unternehmen zum Scheitern verurteilen können.

Die fünfte Karte: Hilfe, günstige Umstände

Die sechste Karte: Freunde, Vertraute, Geliebte, Familie

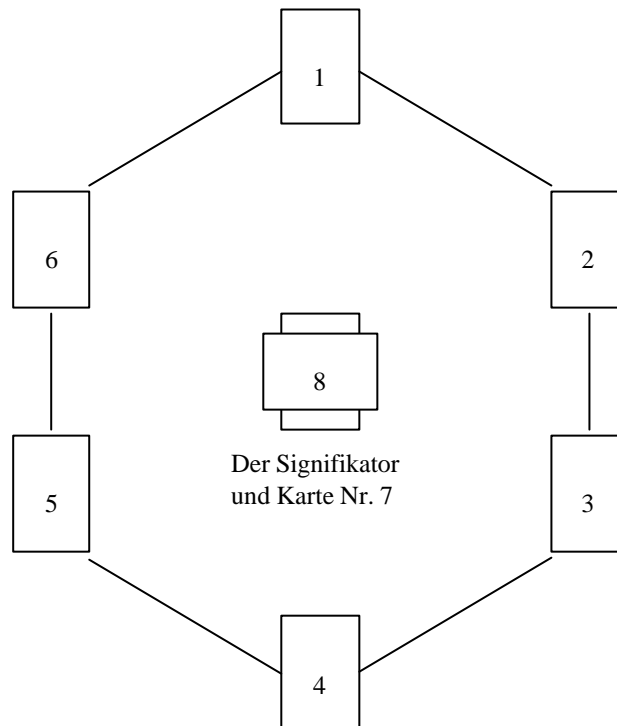
(Die siebte Karte ist der Signifikator selbst. Er wird aber zuerst gelegt.)



Das grosse Rad des Schicksals oder Rastullahs Fenster in die Zukunft

Ein Muster, das heute fast ausschliesslich von Rastullah-Gläubigen gelegt wird. Woher das Muster ursprünglich stammt ist ungewiss. Es ist jedoch vor dem Auftauchen Rastullahs auch unter den Tulamiden weit verbreitet gewesen.

Das grosse Rad unterscheidet sich durch die Anwesenheit der *Nabe* vom kleinen Rad des Schicksals. Bei der Nabe wird die siebte Karte auf den Signifikator gelegt und die achte quer darüber.



Das Rad:

Die erste Karte: Das mögliche Ziel

Die zweite Karte: Behinderungen und Schicksalsschläge

Die dritte Karte: Feinde, Bedrohungen („Rastullahs Zorn“)

Die vierte Karte: Das mögliche Verderben oder Gründe, die das Unternehmen zum Scheitern verurteilen können.

Die fünfte Karte: Hilfe, günstige Umstände. („Rastullahs Gnade“)

Die sechste Karte: Freunde, Vertraute, Geliebte, Familie

Die Nabe:

Die siebte Karte: Die Einflüsse aus der unmittelbaren Nähe. Einflüsse, mit denen man vielleicht nicht gerechnet hat.

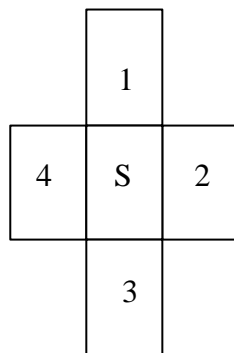
Die achte Karte: Das, was alles zunichte machen könnte.

(Die neunte Karte ist der Signifikator selbst. Er wird aber zuerst gelegt.)

Der Stern

Das Muster des Sterns ist in ganz Aventurien verbreitet und dient der klassischen Zukunftsvoraussage. Die meisten Jahrmarkts Kartenleger verwenden dieses Muster, um die nahe Zukunft über einen Gegenstand, ein Unternehmen oder eine Person zu erfahren – oder von der abergläubischen Bevölkerung ein paar Heller zu erschwindeln.

Auch hier wird ein Signifikator verwendet, der für das Objekt der Frage steht.



Die erste Karte: Das, was förderlich ist.

Die zweite Karte: Das, was schon geschehen ist.

Die dritte Karte: Das, was schlecht ist.

Die vierte Karte: Das, was noch geschehen wird.

(Die fünfte Karte ist der Signifikator. Er wird zuerst gelegt.)

Erschwerungen und Erleichterungen:

Art des Musters:

Modifikator

- Der Baum +6
- Das grosse Rad des Schicksals +4
- Das kleine Rad des Schicksals +2
- Der Stern 0

Art der Frage:

Modifikator

- Kleine Sache (Tagesprognose, Glück im Spiel oder im Bett u.ä.) +1
- Grössere Angelegenheit (Reise, Traviabund, über einen Freund oder Feind u.ä.) +3
- Entscheidende Ereignisse (Queste, Ausgang eines Abenteuers, Politische Ereignisse u.ä.) +6
- Weltbewegende Ereignisse (göttliche Angelegenheiten u.ä.) +12 und mehr!
(gewisse Dinge sollte ein Sterblicher nicht im Voraus wissen...)

Sonstiges:

Modifikator

- Längeres Gebet zu Boron, Hesinde und/oder Nandus -1 bis -2
- Opfer an die oben genannten -3 bis -6 (je nach Opfer, *Meisterentscheid*)
- Deuter ist Geweihter der drei oben-4 genannten (Halb-)Götter
- Deuter ist auf den göttlichen Fingerzeig angewiesen -2 bis -8 (*Meisterentscheid*)
- Der Deuter handelt selbstsüchtig +6

