

Die Qiralythi, das Volk der Schattenweber

Inhalt

1. Die Qiralythi von Mirrorspace auf einen Blick.....	5
1.1 Anatomie & Erscheinung	5
1.2 Gesellschaft & Kultur	5
1.3 Psionische Fähigkeiten.....	5
1.4 Webkunst & Technologie.....	5
2. Physiologie & Erscheinungsbild	6
2.1 Körperbau.....	6
2.2 Augen & Wahrnehmung.....	6
2.3 Chitinpanzerung & Farbvariationen	6
2.4 Psionische Resonanz mit Pilzen.....	7
2.5 Bewegung & Fortbewegung.....	7
2.6 Besondere Merkmale im sozialen Kontext.....	8
3. Mythologie & Religion.....	9
3.1 Mythologie des Spinnenvolkes: Das Weltennetz.....	9
3.2 Religion: Qiralyth, der Zerbrochene Traum.....	10
3.3 Die Splittergötter	11
Tyss'Kalith, der Wahre Spiegel	11
Vorr'Kashiel, der Flüsternde Schleier.....	12
Nyss'Vaelar, die Traumweberin	13
Thyrr'Yloth, der Verschlingende Schatten	14
Ilith'Keshar, die Herrin der Zwischenräume	15
4. Schattenmagie: Reisen durch die Ewige Nacht.....	17
4.1 Natürliche Schattenportale.....	17
4.2 Kristalle der Qiralythi: Schattenschlüssel und Weganker	19
4.3 Zufallsbegegnungen in den Schatten	20
5. Kunst und Handwerk.....	23
5.1 Web- und Netzkunst.....	23
5.2 Pilz-Symbiose: Das atmende Netz	24
5.3 Psionische Fähigkeiten: Das unsichtbare Netz	24
5.4 Handelswaren der Qiralythi.....	25
5.5 Dienstleistungen der Qiralythi.....	26
6. Gesellschaftsstruktur & Machtverhältnisse.....	27
6.1 Ältestenräte und Gilden	27
6.2 Die Weberpriester: Stimmen des Zersplitterten Traums.....	29
6.3 Bedeutung der Splittergötter	31

6.4 Kolonien und lokale Traditionen: Vielfalt im Netz der Schatten.....	34
6.5 Psionische Clansstruktur: Das Netz der Gemeinschaft.....	37
6.6 Schattengänger und Netzläufer: Außenseiter und Wandernde.....	39
6.7 Konfliktbewältigung und Entscheidungsfindung: Harmonie im Netz.....	41
7. Kolonien der Qiralythi.....	44
7.1 Üblich, aber nicht gewöhnlich: Häufige Orte in Kolonien.....	44
Orte, die in jeder Qiralythi-Siedlung zu finden sind.....	44
Orte in Qiralythi-Siedlungen mit Bezug zu Besuchern.....	45
7.2 Vethrak'Thal, die Stadt der Schatten (fliegende Insel auf Titania).....	46
7.3 Araxion, das Flüsternde Netz (Handel & Spionage, Innerer Gürtel).....	47
7.4 Shyr'Quessir, das Flüstern der Quuzeln (Waldkolonie auf Meloddy).....	48
7.5 Ilith'Veyn, der Atem der Schatten (Waldkolonie auf Melodya).....	49
7.6 Nythal'Vorr, das Weisheitsnetz (älteste Waldkolonie Melodyas).....	50
7.7 Nyrrash'Veil, das Herz der Schatten (Asteroidenkolonie in den Backwaters).....	52
7.8 S'Zaryth, der Schlafende Faden (Asteroidenkolonie in den Backwaters).....	53
7.9 Thyss'Vorrek, der Schild im Schatten (Asteroidenkolonie in den Backwaters).....	55
8. Befreundete und neutrale Völkern & Kulturen.....	57
8.1 Mirranisches Imperium.....	57
8.2 Die Kragoros auf Titania.....	60
8.3 Elfen von Melodya.....	61
8.4 Nachbarn im Äußeren Gürtel.....	63
Illithiden.....	63
Betrachter.....	65
Orks und andere Humanoide.....	66
Minotauren.....	68
9. Feinde & Bedrohungen.....	68
9.1 Nyx-Kulte & Schattenfanatiker.....	68
9.2 Thyr'Ralakk, der Schattenverschlinger.....	69
9.3 Imperiale Schattenjäger & Geheimpolizei.....	69
9.4 Vorr'Ghaleth, der Zerfallene.....	70
9.5 Plünderer & Piraten.....	70
10. Spielmechanische Werte (AD&D 2e).....	71
10.1 Allgemeine Eigenschaften.....	71
10.2. Attributmodifikationen.....	71
10.3. Psionische Fähigkeiten.....	71
10.4. Kampfwerte.....	72
10.5. Besondere Fähigkeiten & Rassenfähigkeiten.....	72

10.6. Klassen- und Stufenbeschränkungen.....	72
10.7. Vor- und Nachteile.....	72
10.8. Beispielhafte Fertigkeitsspezialisierungen.....	73
10.9. Beispielhafte Startausrüstung.....	73
11. Abenteuerideen.....	74
11.1 Mythische plot hooks: Das verlorene Weltnetz.....	74
11.2 Religiöse plot hooks.....	74
11.3 Politische plot hooks: Nicht alle Netze sind sichtbar.....	75
11.4 Abenteuer daheim: Plot hooks rund um Clan und Kolonie.....	76

1. Die Qiralythi von Mirrorspace auf einen Blick

Die Qiralythi sind ein uraltes, spinnenartiges Volk, das in mehreren Regionen der Kristallsphäre heimisch ist. Legenden besagen, dass ihre Vorfahren irgendwo in der Dämmerzone zwischen den Feenwelten und den Pilzbewachsenen Tiefen lebten. Sie stießen auf Kristallfragmente einer zerschlagenen Gottheit, die ihnen die Gabe der Psionik verliehen, die seit diesen mythischen Zeiten tief in der Kultur dieser Rasse verwurzelt ist. Die göttlichen Kristallfragmente von **Qiralyth** zeigten ihnen das „Weltennetz“, auf dem sie lange Zeit durch das Multiversum wanderten und in unzähligen Welten Kolonien begründeten, die meist in Höhlen, Wäldern, Ruinen oder auch Asteroidenfeldern liegen. Dieses Weltennetz ist heute vergessen, aber in ihren Legenden weiterhin sehr lebendig.

Die Qiralythi sind Außenstehenden vor allem für ihre psionischen Fähigkeiten bekannt, ihre tiefe Verbindung zur Schattenwelt und ihre symbiotische Lebensart mit Pilzkolonien. Sie haben mit ihren Seidenfäden unglaubliche Webkünste entwickelt. Andere Völker der Kristallsphäre nennen sie auch **Nythkaris**, eine Kombination der elfischen Wörter für Nacht (Nythal) und Seide (Kariss).

1.1 Anatomie & Erscheinung

Die Qiralythi haben acht Gliedmaßen: vier stämmige, primäre Laufbeine und vier filigranere Greifarme. Ihr Kopf weist große, facettierte Hauptaugen und mehrere kleinere Nebenaugen auf. Einige dieser „Augen“ sind psionische Rezeptoren und sehen nicht im klassischen Sinn. Ihr Chitinpanzer kann je nach Lebensraum unterschiedliche Muster aufweisen, manchmal sind Reflexionen und leichte Biolumineszenz zu erkennen. Oft tragen sie ritualisierte Körperbemalungen aus Pilz-Pigmenten, die ihren Status innerhalb des Clans signalisieren.

1.2 Gesellschaft & Kultur

Clans & Pilz-Symbiose: Jeder Clan hat ein „Mutterbaum-Pilz“-System, das sie mit Nährstoffen und speziellen Substanzen versorgt. Umgekehrt schützt und pflegt der Clan seine Pilzkolonie.

Kristallschreine: Splitter der zerschlagenen Gottheit werden in Schreinen verehrt. Die Kristall-Wächter kümmern sich um diese Splitter, führen Rituale durch und studieren ihre psionische Resonanz.

Netz-Architektur: Die Qiralythi leben in weitläufigen Behausungen, die lebendigen Kunstwerken gleich aus Felsen, Bäumen, Pilzgewebe und ihren eigenen Seidenfäden bestehen.

Kollektive Rituale: Regelmäßig feiern die Clans „Seelen-Netz-Feste“, in denen sie gemeinsam psionisch verschmelzen und Harmonie in ihren Reihen festigen.

1.3 Psionische Fähigkeiten

Schwarm-Telepathie und Traumweben sind weit verbreitete Grundfertigkeiten, die ihnen eine enge, empathische Gemeinschaft ermöglichen. Besonders begabte Priester oder Schamanen praktizieren eine Art Zukunfts-Tastung und meistern die gefährlichen Schattengänge, die es ihnen ermöglichen, weite Entfernungen zwischen zwei Orten „abzukürzen“

1.4 Webkunst & Technologie

Biolumineszierende Netze schmücken die Gänge ihrer Siedlungen und dienen zur Kommunikation über Farb- und Lichtimpulse. Resonanz-Netze leiten Signale über weite Strecken, Netzgolems werden mit Hilfe von speziellen Pilzen und psionischer Energie erschaffen, um einfache Aufgaben in der Kolonie zu übernehmen. Ihre Geschichte, Gesetze und Legenden sind in dichten Netz-Mustern festgehalten, die nur von Qiralythi-„Lesern“ verstanden werden können und Seiden-Codex genannt werden.

2. Physiologie & Erscheinungsbild

Die Qiralythi sind eine spinnenartige Rasse von beunruhigender Eleganz. Ihre Körper sind perfekt an die Dunkelheit und die mentale Resonanz des Schattens angepasst. Sie vereinen in ihrer Erscheinung die fremdartige Schönheit einer Spinne mit einer unverkennbar psionischen Aura, die selbst erfahrene Psioniker irritiert.

Körpergröße: 1,20 – 1,80 m (je nach Alter und Lebensraum)

Körperlänge: 2 – 3 m inklusive der Gliedmaßen

Gewicht: 80 – 140 kg

2.1 Körperbau

Die Qiralythi besitzen einen kompakten Körper, der aus zwei Hauptsegmenten besteht:

Cephalothorax (Kopf-Brust-Abschnitt)

Die Qiralythi haben acht Gliedmaßen: vier stämmige, primäre Laufbeine und vier filigranere Greifarme. Die Laufbeine sind kräftig und stabil, mit scharfen Klauen, die das Klettern an Wänden und Decken ermöglichen. Die filigranen Greifarme sind unglaublich geschickt und werden zum Netzweben, Werkzeuggebrauch und bei psionischen Ritualen eingesetzt. Die Panzerung des Cephalothorax ist von einer schwarzen bis dunkelgrauen Chitinstruktur umgeben, die leicht schimmert und im Dunkeln fast unsichtbar wirkt.

Abdomen (Hinterleib)

Hier befinden sich die Netzspinner-Drüsen, die feine Seidenfäden produzieren können, zum Jagen, Bauen und Kommunizieren. Die Seide ist von außergewöhnlicher Festigkeit und kann je nach Bedarf mit psionischer Energie angereichert werden.

2.2 Augen & Wahrnehmung

Der Kopf der Qiralythi ist mit insgesamt acht Augenpaaren ausgestattet, die jeweils auf unterschiedliche Wahrnehmungsbereiche spezialisiert sind. Zwei große, facettierte Hauptaugen dominieren das Gesichtsfeld und ermöglichen eine außergewöhnliche Nachtsicht von bis zu 36 Metern. Diese Augen sind jedoch empfindlich gegenüber plötzlichen Lichtwechseln – bei einer unerwarteten Lichteinwirkung erleiden die Qiralythi für 1W4 Runden einen Malus von -2 auf Angriffswürfe und Wahrnehmungsproben.

Neben den Hauptaugen verfügen die Qiralythi über vier kleinere Nebenaugen, die ihnen eine Infravision von bis zu 18 Metern verleihen und so Wärmequellen in absoluter Dunkelheit zuverlässig sichtbar machen. Die letzten beiden Augenpaare sind psionischer Natur: Sie dienen nicht dem Sehen im herkömmlichen Sinne, sondern erfassen mentale Resonanzen und emotionale Regungen anderer Wesen. Diese psionischen Augen sind biolumineszent und beginnen bei aktiver Nutzung schwach zu leuchten: Ein sanftes, flackerndes Glimmen, das wie ein Echo ihrer Gedanken wirkt.

2.3 Chitinpanzerung & Farbvariationen

Der Körper der Qiralythi wird von einem widerstandsfähigen Chitinpanzer geschützt, der sowohl hart als auch elastisch ist. Diese natürliche Panzerung bietet ihnen einen soliden Schutz vor physischen Angriffen und verleiht ihnen im Kampf eine Rüstungsklasse von 7, wenn sie keine zusätzliche Rüstung tragen. Insbesondere gegen Schnitt- und Stichwaffen zeigt sich die Effektivität ihres Panzers: Solche Angriffe verursachen pro Treffer einen Schadenspunkt weniger als gewöhnlich.

Die Farbe und Musterung des Chitinpanzers kann je nach Kolonie und Umgebung variieren. In den Kolonien auf Titania beispielsweise ist der Panzer häufig aschgrau mit blassblauen Reflexionen, wodurch die Qiralythi sich im trüben Licht der stürmischen Himmelslandschaften tarnen können. In den Wäldern von Melodya hingegen zeigen sie oft ein dunkelgrünes Chitingewand, das mit kleinen, biolumineszenten Flecken durchsetzt ist und sie im Halbdunkel der Baumkronen nahezu unsichtbar macht. Die Bewohner des Äußeren Gürtels zeichnen sich wiederum durch tiefschwarze Panzerungen mit einem schwachen rötlichen Schimmer aus – eine Anpassung an die schwankenden Lichtverhältnisse in den Asteroidenfeldern ihrer Heimat.

Zusätzlich zu diesen regionalen Variationen nutzen die Qiralythi spezielle Pigmente aus psionischen Pilzen, um wichtige Statusinformationen auf ihren Körpern sichtbar zu machen. Diese farbigen Markierungen geben Auskunft über den sozialen Rang, den Clan oder die Funktion innerhalb der Kolonie. Schwarz-silberne Linien signalisieren beispielsweise, dass es sich um einen Weberpriester handelt, während blaue Spiralen auf einen Schattengänger hinweisen – jene Reisenden, die zwischen den Kolonien im Netz der Schattengänge unterwegs sind.

2.4 Psionische Resonanz mit Pilzen

Die Qiralythi leben in einer einzigartigen symbiotischen Verbindung mit psionischen Pilzen, die in ihren Kolonien sorgfältig kultiviert und gepflegt werden. Diese Pilze dienen nicht nur als Nahrungsquelle oder Bestandteil ritueller Zeremonien, sondern vor allem als Verstärker für ihre angeborene Psionische Clansverbindung.

Dank dieser Fähigkeit können die Qiralythi innerhalb ihrer Kolonien mit Mitgliedern ihres Clans in einem Umkreis von 5 km pro Charakterstufe kommunizieren: Eine passive, beständige Resonanz, die durch die in den Kolonien wachsenden Pilze noch verstärkt wird. Die Pilze wirken wie biologische Psionik-Relais, die die Qualität der mentalen Verbindung verbessern und das Wahrnehmen feinsten emotionaler Nuancen erleichtern.

Verlässt ein Qiralythi jedoch die psionische Resonanzzone seiner Kolonie, ist diese Verstärkung nicht mehr verfügbar. Die Clansverbindung bleibt weiterhin bestehen, doch die feinen Schattierungen der mentalen Kommunikation gehen verloren. Für komplexe oder taktisch präzise Kommunikation kann der Charakter 2 PSP aufwenden, um sich für 1 Runde pro Stufe gezielt auf bis zu 5 Clanmitglieder gleichzeitig zu fokussieren. (Details im Kapitel Spielmechanik)

2.5 Bewegung & Fortbewegung

Neben dieser außergewöhnlichen Kommunikationsfähigkeit zeichnet sich das Spinnenvolk auch durch eine bemerkenswerte körperliche Agilität aus. Die Qiralythi sind in der Lage, sich an nahezu jeder Oberfläche zu bewegen. Ihre Bewegungsrate beträgt auf ebenem Boden 15, doch an Wänden und sogar an Decken können sie sich mit einer Geschwindigkeit von 12 fortbewegen, ohne dass sie dabei Hilfsmittel benötigen. Ihre kräftigen Laufbeine erlauben es ihnen zudem, aus dem Stand bis zu drei Meter hoch oder fünf Meter weit zu springen – eine Fähigkeit, die ihnen nicht nur in ihren kunstvoll gewebten Kolonien zugutekommt, sondern auch im Kampf oder bei der Flucht aus gefährlichen Situationen.

Die Qiralythi sind extrem agil und passen sich ihrer Umgebung perfekt an.

- **Bewegungsrate:** 15 (auf horizontalen Flächen)
- **Klettern:** 12 (Wände und Decken ohne Hilfsmittel)
- **Sprungfähigkeit:** Aus dem Stand können sie bis zu 3 m hoch oder 5 m weit springen.

2.6 Besondere Merkmale im sozialen Kontext

- Netzschmuck: In festlichen Momenten werden Seidennetze mit Pilzsporen besetzt, die im Dunkeln wie Sternennebel glitzern.
- Geruch: Ein leichter, erdiger Duft umgibt sie, verursacht durch die Pilz-Symbiose.
- Kommunikation: Neben Sprache nutzen sie Schwingungsmuster im Netz und psionische Impulse.

Zusammenfassung: Die Qiralythi sind perfekte Schattenjäger – nicht aufgrund ihrer Aggression, sondern durch ihre Kombination aus Anpassungsfähigkeit, psionischer Feinabstimmung und biologischer Präzision. Ihre Körper sind lebendige Antennen, die die Resonanzen der Ewigen Nacht ebenso wahrnehmen wie den flüchtigen Herzschlag einer ahnungslosen Beute.

3. Mythologie & Religion

Echos des Zerbrochenen Traums

Für die Qiralythi ist Religion kein Glaube – sie ist ein Echo, das durch das Netz ihrer Kultur fließt. Ihre Mythen sind keine Geschichten, sondern Fragmente einer zersplitterten Wahrheit, und ihre Götter sind keine fernen Wesen – sondern Risse im Gewebe der Existenz. Sie verehren, was war, fürchten, was geworden ist, und suchen in jedem Faden eine Antwort auf das, was sie alle antreibt:

„Der Gott ist zerbrochen, doch das Netz hält seine Fragmente. Und wir sind seine Fäden.“

3.1 Mythologie des Spinnenvolkes: Das Weltenetz

„Einst, so erzählen unsere Mütter, waren wir Reisende auf dem großen Weltenetz. Noch ehe die Nebel unsere Pfade trübten, konnten wir über Spinnenfäden die Sterne berühren. Doch das war vor den Zeiten der Zersplitterung, als unser Gott in tausend Kristallscherben brach und sein Licht verlosch...“

Die Qiralythi sehen das Weltenetz nicht mehr so einheitlich wie noch vor einigen Jahrhunderten: Für moderne Qiralythi Gesellschaften ist das Weltenetz nur noch eine alte Sage, die aber als spirituelle Metapher für Einheit und Verbundenheit immer noch den Kern ihrer Kultur bildet. Konservative Clans dagegen bestehen weiterhin vehement darauf, dass es einst wirklich existierte und die Qiralythi seine Überreste wieder zusammenweben werden.

Heute verlassen sich immer mehr Qiralythi auf ihre Webkunst, ihre psionischen Talente und den Handel mit benachbarten Welten, um zu expandieren und zu überleben. Sollte jemals ein realer Beweis für das Weltenetz auftauchen, wäre das eine Sensation, der die Clans in ihren Grundfesten erschüttern würde.

In ihrer Mythologie existiert ein übergeordnetes Netz, das alle Welten und Ebenen verbindet. Ihre Seher und Weisen reisten (psionisch oder körperlich) entlang dieser Fäden, um neue Lebensräume zu entdecken. So gründeten sie überall im Multiversum Kolonien, so auch in Mirrorspace.

Das „Weltenetz“ ist eine zentrale Legende in der Qiralythi-Kultur. Es ist zwar nicht mehr direkt zugänglich, sondern als metaphysische Erklärung für viele Aspekte ihres Lebens:

Verbreitung & Kolonien: Die Qiralythi glauben, ihre Vorfahren hätten sich im „Zeitalter der Götter“ über das Weltenetz in alle Winkel der Schöpfung verbreitet. Außenstehende Gelehrte weisen darauf hin, dass dafür auch schlicht Generationen von Wanderungen, Handel und zufälligen Portalen verantwortlich sein könnten – jedoch selten in der Gegenwart von Qiralythi.

Schamanistische und Priesterliche Rituale: Bestimmte Riten greifen auf die Symbolik des „Weltenetzes“ zurück, um spirituelle Harmonie oder Ahnenkontakte herzustellen. Das könnte bedeuten, dass Schamanen in Trance das „Weltenetz“ sehen. Handfeste Beweise für dessen Existenz gibt es jedoch nicht.

Kulturelle Identität: Das Weltenetz ist ein Mythos, der Zusammenhalt stiftet. „Wir sind alle Teil des selben großen Netzes“ – diese Überzeugung fördert sozialen und moralischen Zusammenhalt der Qiralythi. Konflikte zwischen einzelnen Individuen sind selten und werden fast immer friedlich im Clan gelöst. Konflikte zwischen verschiedenen Clans sind extrem selten und der Stoff für dunkle Geschichten.

Erklärungsmodell für Psionik: Manche Qiralythi erklären ihre psionischen Verbindungen über die Idee eines unsichtbaren, alle Ebenen durchdringenden Netzes, das alle Wesen (oder zumindest alle Qiralythi) miteinander verbindet.

3.2 Religion: Qiralyth, der Zerbrochene Traum

Die Qiralythi verehren Qiralyth, eine mächtige Gottheit, die durch ein kosmisches Ereignis zersplitterte. Qiralyth symbolisierte einst Ordnung, Wissen und das psionische Netz des Multiversums. Der Grund für seine Zerstörung ist den Qiralyth nicht bekannt und sie spekulieren darüber auch nicht, einig sind sich aber alle ihre Religionen darin, dass sie Qiralyth erst fanden, als er schon zersplittert war. Sie glauben, dass das mythische Ziel ihrer Existenz mit der Wiederherstellung dieser Gottheit verknüpft ist.

Die Weberpriester haben zentrale Rollen in der Gesellschaft und verfügen über große soziale Macht, die sie jedoch meist nur indirekt ausüben. Sie interpretieren Visionen und Traumsequenzen als Reisen im Weltennetz. Sie verwenden den psionischen Clans-Ritualen biolumineszente Netze, um den Fluss der psionischen Energien zu visualisieren.

Kleriker und Schamanen versuchen in Kontemplation und in gemeinsamen Gesängen, die „Fäden des Netzes“ zu deuten. Was nach Meinung einiger skeptischer Außenstehender tatsächlich passiert, könnte eine Mischung aus intuitiver Psionik, Empathie und Kulturtechnik sein. Genau weiß es niemand, fest steht aber, dass diese Rituale ein wichtiger Bestandteil des Clanlebens und der Kultur der Qiralythi sind.

Qiralyth ist formell ein „toter“ Gott, Eine einstige göttliche Entität, die durch ein kosmisches Ereignis zersplittert wurde und der im Pantheon von Mirrorspace keine aktive Rolle spielt, was sein Eintrag widerspiegelt:

Ehemaliger Overgod des Wissens, der Ordnung und der psionischen Netze

Verlorene Macht: Qiralyth existiert nicht mehr als aktive Gottheit, sondern nur noch in den zersplitterten Fragmenten seiner Existenz, die als Splittergötter weiterbestehen. Seine Anhänger kennen ihn nur als Mythos und ultimatives Ziel der Wiederherstellung.

Machtbereich (einstmals): Wissen, Ordnung, das psionische Netz des Multiversums

Göttliche Ebene: Ehemals eine unbekannte Ebene des Geistes, nun fragmentiert und aufgelöst

Gesinnung: Ehemals Neutral (N), heute nicht mehr definiert

Verlorene Herrschaftsgebiete:

- Das Weben der psionischen Ströme über alle Existenzebenen hinweg
- Die Manifestation reiner Wahrheit durch das göttliche Netz
- Der Schutz des universellen Gleichgewichts durch Wissen und Ordnung
- Die Bewahrung aller Erinnerungen, Gedanken und Identitäten

Anbetung und Mythologie:

Die Qiralythi entdeckten Qiralyth erst nach seiner Zersplitterung und glauben, dass ihr Dasein mit der Wiederherstellung seines göttlichen Bewusstseins verknüpft ist. Sie verehren nicht Qiralyth selbst als lebendige Gottheit, sondern die Fragmente seiner Essenz, die in den Splittergöttern weiterbestehen.

Kleriker und Schamanen der Qiralythi versuchen, durch Meditation und gemeinsame Gesänge die "Fäden seines Netzes" zu deuten. Die Weberpriester spielen eine zentrale Rolle in der Gesellschaft, indem sie Visionen und Traumsequenzen interpretieren, die sie als Reisen im Weltennetz betrachten.

Kulte und Rituale:

- Psionische Clan-Rituale verwenden biolumineszente Netze, um den Fluss der psionischen Energien sichtbar zu machen. Durch Kontemplation und gemeinsame Gesänge suchen die Priester nach Hinweisen auf die Struktur des ursprünglichen göttlichen Netzes.
- Während Außenstehende dies als eine Mischung aus intuitiver Psionik, Empathie und kultureller Praxis betrachten, bleibt für die Qiralythi fest, dass ihre Rituale das Fundament ihres spirituellen Lebens bilden.

Mythen & Legenden:

Manche Legenden behaupten, dass Qiralyth durch eine fremde Macht zersplittert wurde, während andere glauben, dass sein Bewusstsein sich freiwillig aufteilte, um über alle psionischen Netze zu wachen. Die Qiralythi spekulieren jedoch nur selten über die Ursache von Qiralyths Zerstörung – sie nehmen sie als gegeben hin.

Einige Visionen der Weberpriester sprechen von einem verborgenen Kern Qiralyths, der noch immer existiert, aber tief in der Ewigen Nacht verborgen liegt und von Nyx' Dienern eifersüchtig gehütet wird.

Qiralyth bleibt für seine Anhänger mehr als nur eine verlorene Gottheit – er ist das ultimative Mysterium, die unvollendete Ordnung, die einst durch seine Wiederherstellung erreicht werden wird.

3.3 Die Splittergötter

Fast jede Kolonie verehrt einen bestimmten Aspekt von Qiralyth, der als eigenständige Gottheit verehrt wird. Diese Splittergötter haben meist den Rang von Halbgöttern.

Tyss'Kalith, der Wahre Spiegel

Gott der Identität und Wahrhaftigkeit

Tyss'Kalith entstand aus dem Bruchstück von Qiralyth, das die absolute Wahrheit und das Selbstbewusstsein verkörperte. Während des Falls der großen Gottheit wurde dieser Splitter mit dem Konzept der Wahrhaftigkeit und Identität aufgeladen und manifestierte sich als eigenständige Wesenheit. Er wird von den Qiralythi als die Instanz angesehen, die Klarheit in Gedanken und Wesen bringt, indem er jene leitet, die sich selbst oder ihre Bestimmung suchen.

Machtbereich: Identität, Wahrhaftigkeit, Erkenntnis, innere Klarheit

Göttliche Ebene: Die Ewige Nacht (Nyx' Reich), jedoch in einem Refugium aus reflektierendem Licht verborgen

Gesinnung: Neutral (N)

Herrschaftsgebiete:

- Die wahre Natur eines Wesens und dessen Unveränderlichkeit
- Die Fähigkeit, Lügen zu durchschauen und sich selbst zu erkennen
- Schutz vor Täuschung, Illusionen und Identitätsraub
- Spirituelle Spiegelung und Selbstprüfung

Anbetung:

- Qiralythi, die auf der Suche nach ihrer wahren Bestimmung sind
- Mystiker und Philosophen, die nach absoluter Wahrheit streben
- Psioniker, die ihre innere Klarheit und geistige Stärke stärken wollen
- Einzelgänger und Ausgestoßene, die sich selbst finden wollen

- Spiegelmacher, Traumwandler und jene, die über ihre wahre Natur meditieren

Kulte & Rituale:

- Die Zeremonie des Inneren Spiegels, bei der sich Anhänger einer spirituellen Reflexion unterziehen
- Die Spiegelprüfung, ein geheimes Ritual, das die wahre Natur eines Individuums offenbart
- Das Schweigen der Wahrheit, eine Meditation, in der der Anbeter seine Täuschungen und Selbstlügen verliert
- Die Rituale der Klarheit, welche Qiralythi vor wichtigen Entscheidungen durchführen

Mythen & Legenden:

Es heißt, dass Tyss'Kalith in den Schattengängen der Ewigen Nacht einen Spiegel verbirgt, der das wahre Selbst eines jeden enthüllt – doch nur wenige können den Mut aufbringen, hinein zu blicken.

Manche behaupten, dass er einst mit Vorr'Kashiel im Einklang war, doch ihre Wege sich trennten, als Vorr'Kashiel begann, sich der Täuschung hinzugeben.

Einige Legenden sprechen davon, dass Tyss'Kalith einst Qiralyths Bewusstsein bewahrt hat und dass sein Wissen der Schlüssel zur Wiederherstellung der gespaltenen Gottheit sein könnte.

Vorr'Kashiel, der Flüsternde Schleier

Wächter der Geheimnisse und Intrigen

Vorr'Kashiel entstand aus dem Aspekt Qiralyths, der das Verborgene, die Geheimnisse und die ungesagten Wahrheiten enthielt. Als Qiralyth zerbrach, sammelte sich dieses Fragment und wurde zu einer eigenständigen göttlichen Entität, die nun über Intrigen, verborgenes Wissen und Mysterien wacht. Er ist der Gott der Flüstertöne in der Dunkelheit, des verborgenen Wissens und der Geheimnisse, die nie vollständig enthüllt werden.

Machtbereich: Geheimnisse, Intrigen, Täuschung, verborgene Wahrheiten

Göttliche Ebene: Die Ewige Nacht (Nyx' Reich), verborgen in einem endlosen Netz aus Schatten und Illusionen

Gesinnung: Neutral Böse (NB)

Herrschaftsgebiete:

- Die Kraft der Verschleierung und der Manipulation
- Schutz und Beherrschung von Geheimwissen
- Die Fähigkeit, durch Lügen und Schatten an die Wahrheit zu gelangen
- Die Kunst des Spionierens, der Täuschung und der Intrige

Anbetung:

- Qiralythi, die in Schatten leben und mit Intrigen arbeiten
- Spione, Assassinen und politische Strippenzieher
- Gelehrte des verborgenen Wissens, die nach verschütteten Wahrheiten suchen
- Diejenigen, die ihre Vergangenheit verbergen oder in einer Welt der Masken leben
- Händler von Geheimnissen, Informationsmakler und dunkle Okkultisten

Kulte & Rituale:

- Das Flüstern des Schleiers, ein geheimes Gebet, das nur in der Dunkelheit gesprochen wird
- Der Tanz der Schatten, eine verschleierte Zeremonie zur Verschmelzung mit der Dunkelheit
- Die Rituale der Täuschung, in denen Anhänger lernen, Illusionen und Lügen meisterhaft einzusetzen
- Die Prüfung des Schweigens, bei der ein Gläubiger sein Wissen bewahren und keine Wahrheit preisgeben darf

Mythen & Legenden:

Es wird gesagt, dass Vorr'Kashiel die tiefsten Geheimnisse der Ewigen Nacht kennt, doch sie nur jenen offenbart, die bereit sind, einen hohen Preis zu zahlen.

Manche glauben, dass er einst Tyss'Kaliths engster Verbündeter war, doch ihre Wege sich trennten, als Vorr'Kashiel das Konzept der Täuschung annahm.

Eine Legende besagt, dass sein Schleier aus den Schatten verlorener Geheimnisse gewoben ist – und wer ihn lüftet, wird nie wieder dieselbe Realität sehen.

Nyss'Vaelar, die Traumweberin

Göttin der Psionik und Zukunftsvisionen

Nyss'Vaelar entstand aus jenem Aspekt Qiralyths, der Träume, Vorahnungen und psionische Energien in sich trug. Als das göttliche Wesen zerbrach, kristallisierte sich dieses Fragment zu einer neuen Entität, die nun über die Strömungen des Bewusstseins und die Visionen der Zukunft wacht. Sie ist die Herrin der Träume und der psionischen Verbindung zwischen den Welten. Ihre Anhänger sehen in ihr die Webmeisterin des Schicksals, die flüchtige Blicke in das Kommende gewährt und verloren geglaubte Erinnerungen bewahrt.

Machtbereich: Psionik, Zukunftsvisionen, Träume, Bewusstseinsreisen

Göttliche Ebene: Die Ewige Nacht (Nyx' Reich), verborgen in einem schimmernden Labyrinth aus Gedankenfäden

Gesinnung: Neutral (N)

Herrschaftsgebiete:

- Die Kunst der Weissagung und der Interpretation von Visionen
- Die Verbindung zwischen Bewusstseins Ebenen und dem psionischen Netzwerk
- Schutz und Manipulation von Träumen
- Die Bewahrung und Entdeckung verlorener Erinnerungen
- Die Fähigkeit, Realität durch Gedanken und Willen zu formen

Anbetung:

- Qiralythi, die mit Psionik arbeiten und nach Einsichten in die Zukunft suchen
- Mystiker, Seher und Telepathen
- Traumwandler, die durch Bewusstseins Ebenen reisen
- Gelehrte, die das Wesen der Realität durch mentale Kraft zu entschlüsseln versuchen
- Suchende, die verlorene Erinnerungen oder verborgene Wahrheiten enthüllen wollen

Kulte & Rituale:

- Der Traumreigen, eine Zeremonie, in der Gläubige ihre Bewusstseine miteinander verflechten

- Die Nacht des Flüsterns, in der Anhänger Visionen empfangen und gemeinsam entschlüsseln
- Der Schlaf der Einsicht, ein geheimes Ritual, das eine klare Weissagung der Zukunft offenbaren soll
- Die Webung des Schicksals, bei der Gläubige versuchen, ihre eigene Zukunft durch psionische Manipulation zu beeinflussen

Mythen & Legenden:

Es wird gesagt, dass Nyss'Vaelar in den psionischen Strömen der Ewigen Nacht existiert und Träume webt, die Einfluss auf das Gefüge der Realität haben.

Manche glauben, dass sie einst die Zukunft von Qiralyth kannte, aber nichts tat, um das Zerbrechen zu verhindern.

Eine Legende spricht von einem geheimen Ort in der Ewigen Nacht, an dem alle verlorenen Träume und Erinnerungen ruhen – bewacht von Nyss'Vaelar selbst.

Thyrr'Yloth, der Verschlingende Schatten

Symbol des Vergessens und der Auslöschung

Thyrr'Yloth entstand aus dem Aspekt Qiralyths, der das Vergessen, die Auslöschung und das Nichts in sich trug. Als Qiralyth zerbrach, wurde dieser Splitter von der Leere absorbiert und formte sich zu einer eigenen Wesenheit, die die Unvermeidlichkeit des Vergessens verkörpert. Er ist der Gott der Schatten, die Erinnerungen verschlingen, der verlorenen Namen und der unausweichlichen Entropie. Seine Anwesenheit bedeutet das Ende von Gedanken, Identitäten und Geschichte selbst.

Machtbereich: Vergessen, Auslöschung, Entropie, Schatten

Göttliche Ebene: Die Ewige Nacht (Nyx' Reich), verborgen in einer endlosen Leere, in der kein Licht existiert

Gesinnung: Chaotisch Böse (CB)

Herrschaftsgebiete:

- Das Verlöschen von Erinnerungen und das Vergessen von Namen
- Die Auslöschung von Geschichte und Identität
- Die Schatten, die Wissen und Bewusstsein verschlingen
- Die unausweichliche Auflösung von Ordnung und Struktur
- Die Existenz der Vergessenheit als unaufhaltsame kosmische Kraft

Anbetung:

- Qiralythi, die sich von Vergangenheit lossagen oder ihre Existenz verschleiern wollen
- Assassinen, die keine Spuren hinterlassen
- Mystiker des Nichts, die das Konzept des Seins als Illusion betrachten
- Gelehrte, die das Geheimnis des Vergessens erforschen
- Verlorene Seelen, die sich selbst aus der Realität tilgen wollen

Kulte & Rituale:

- Der Schwarze Fluss, ein Ritual, das Erinnerungen und Identitäten auslöscht
- Der Schattentanz, bei dem Anhänger im Nichts versinken, um Teil der ewigen Leere zu werden
- Das Ritual der Namenlosen, in dem ein Gläubiger seinen eigenen Namen verliert

- Die Stille Zeremonie, bei der keine Worte gesprochen werden und Gedanken verschwinden

Mythen & Legenden:

Es wird gesagt, dass Thyrr'Yloth ein Wesen war, das Qiralyth absichtlich erschuf, um Vergessen und Vergehen zu kontrollieren – doch es entglitt ihm.

Manche glauben, dass sein Schatten der Grund für verlorene Reiche und unaufgezeichnete Geschichten ist.

Eine Legende besagt, dass jene, die seinen wahren Namen aussprechen, aus der Realität selbst gelöscht werden.

Ilith'Keshar, die Herrin der Zwischenräume

Göttin der verlorenen Pfade und unerwarteten Wege

Ilith'Keshar entstand aus dem Aspekt Qiralyths, der für die unbekanntes und verborgenen Wege stand. Als die große Gottheit zerschmettert wurde, nahm dieser Splitter die Form der Göttin der verlorenen Pfade an. Sie herrscht über jene Wege, die nicht auf Karten zu finden sind, die unsichtbaren Pfade zwischen den Welten und die unerwarteten Wendungen des Schicksals. Reisende und Suchende rufen sie an, wenn sie sich verirrt haben oder eine neue Richtung in ihrem Leben suchen.

Machtbereich: Verlorene Pfade, unerwartete Wege, Zwischenräume, Reisen in das Unbekannte

Göttliche Ebene: Die Ewige Nacht (Nyx' Reich), ein Labyrinth aus wandelnden Pfaden und sich verändernden Türen

Gesinnung: Chaotisch Neutral (CN)

Herrschaftsgebiete:

- Die Wege zwischen den Welten und Realitäten
- Geheimnisse der verborgenen Straßen und vergessenen Portale
- Schutz für jene, die durch die Schatten wandern
- Die Kunst des Zufalls und der unerwarteten Wendungen des Schicksals
- Das Finden oder Verlieren von sich selbst auf einem unbekanntem Pfad

Anbetung:

- Qiralythi, die Wanderer, Sucher und Entdecker sind
- Diejenigen, die sich in den Schatten oder der Ungewissheit bewegen
- Assassinen, die unerkannt zwischen den Welten reisen
- Flüchtige und Verlorene, die sich einen neuen Weg erhoffen
- Magier und Psioniker, die mit Portalen und Dimensionalreisen experimentieren

Kulte & Rituale:

- Das Schweigen der Pfade, eine Meditation, um versteckte Wege zu erspüren
- Die Rituale der sich wandelnden Tür, die von Portalmagiern praktiziert werden
- Der Tanz des Verlorenen, eine Zeremonie, die Reisenden hilft, ihren wahren Weg zu finden
- Das Opfer des Irrweges, bei dem ein Gläubiger symbolisch einen bekannten Pfad verlässt, um neue Möglichkeiten zu entdecken

Mythen & Legenden:

Es wird gesagt, dass Ilith'Keshar Zugang zu allen Geheimnissen von Nyx erlangt hat, sie jedoch niemandem offenbart.

Manche glauben, dass sie einst Tyss'Kaliths Gegenpol war, doch ihre Wege sich trennten, als sie sich in die Unberechenbarkeit verliebte.

Eine Legende besagt, dass jene, die ihr Opfer bringen, niemals für immer verloren gehen – doch sie mögen als jemand anderes zurückkehren.

4. Schattenmagie: Reisen durch die Ewige Nacht

Die Schattengänge sind keine Straßen, sie sind lebendig. Sie winden sich durch die Ewige Nacht, geformt von den Launen Nyx' und den Schatten vergessener Träume. Manche führen dorthin, wohin du willst, andere dorthin, wo du nie sein solltest. Sei gewarnt: Nicht alles, was dir dort begegnet, ist echt, und nicht alles, was echt ist, lässt dich jemals wieder fort.

Das Zitat stammt von **Iltharion dem Nachtwanderer**, einem legendären Qiralythi-Entdecker und Weberpriester, der tiefer in die Schattengänge vorgedrungen sein soll als jeder andere vor ihm. Er kehrte einst aus einer langen Reise durch Nyx' Reich zurück und warnte seine Brüder und Schwestern mit diesen Worten. Manche glauben, dass er später in Nyx' Reich verschwand und heute nur noch als Flüstern in den Schattengängen existiert. Die Qiralythi sind sich uneins, ob es ein gutes oder schlechtes Omen ist, wenn man Iltharion Flüstern hört...

Die Qiralythi besitzen die einzigartige Fähigkeit, durch die Ewige Nacht zu reisen – ein mystisches Schattenreich, das mit der Domäne der Göttin Nyx verbunden sind, der Mutter der Dunkelheiten.

Die Schattengänge sind keine festen Pfade, sondern flüchtige, sich ständig wandelnde Korridore durch die Ewige Nacht, Nyx' finsternes Reich. Sie existieren zwischen den Schatten der Realität, verborgen vor den Augen der Sterblichen. Reisende, die sich auf einen Schattengang begeben, betreten eine Welt, in der Raum und Zeit verzerrt sind, wo Wege sich selbst verschlingen und Erinnerungen ebenso leicht verloren gehen wie die Orientierung. Manche Gänge sind kurz und sicher, andere dehnen sich ins Unendliche oder führen an Orte, die nie betreten werden sollten. Wer die Schatten durchquert, begegnet nicht nur der Dunkelheit – sondern auch den Dingen, die in ihr lauern.

Schattengänge ermöglichen schnelle, aber gefährliche Reisen durch Nyx' Domäne. Beim Durchqueren eines Schattengangs wird zufällig bestimmt, welche Gefahren, Kreaturen oder Phänomene auftreten. Charaktere müssen Rettungswürfe oder andere Proben ablegen, um diesen zu widerstehen. Psionik, Magie und Wahrnehmung funktionieren oft anders als gewohnt, und nicht jeder, der einen Schattengang betritt, findet auch wieder hinaus.

Jeder Schattengang führt durch eine meist unvorhersehbare Route in Nyx' Reich. Nur wenige Weberpriester haben die Meisterschaft, die nötig ist, um einen konkreten Schattengang zu öffnen. Schattengänge lassen sich auf zwei unterschiedlichen Wegen öffnen: natürliche Schattenportale und spezielle Kristalle, von denen es wiederum drei bekannte Arten gibt.

4.1 Natürliche Schattenportale

Natürliche Schattenportale sind Risse in der Realität, durch die sich die Ewige Nacht mit der physischen Welt überlappt. Sie entstehen an Orten, die von Dunkelheit, vergessenen Erinnerungen oder psionischer Energie durchdrungen sind – verfallene Ruinen, tiefste Höhlen oder alte Kultstätten. Die Qiralythi können sie instinktiv spüren, doch für andere bleiben sie oft unsichtbar, bis es zu spät ist.

In der Nähe von Qiralythi-Siedlungen sind solche Orte oft zu finden, was zum dunklen Ruf des Volkes beigetragen hat. Natürlich gibt es diese Orte aber in anderen Gegenden - dort werden sie jedoch nicht mit den Qiralythi in Verbindung gebracht.

1. Allgemeine Regeln für Schattengänge

- **Einstieg:** Einige Schattengänge können durch natürliche Schattenportale betreten werden. Qiralythi können instinktiv solche Übergänge finden, während andere Charaktere eine erfolgreiche Weisheitsprobe -5 oder schwieriger benötigen, um einen Eingang zu erkennen.

- **Austritt:** Der Ausgang ist nicht garantiert stabil. Nach jeder Reise wird geprüft, ob die Gruppe am gewünschten Ort ankommt oder tiefer in Nyx' Domäne gezogen wird.
- **Zeiteffekt:** Die Reisezeit ist unberechenbar. Pro Stunde innerhalb eines Schattengangs besteht eine 10 % Chance, dass subjektiv mehr oder weniger Zeit vergeht als in der realen Welt (1W4 Stunden Unterschied in beide Richtungen). Besonders schwere Verzerrungen sind sehr selten, aber nicht ausgeschlossen. Es gibt Geschichten über Reisende, die Tage, Monate oder Jahre später wiederkehrten.

2. Bewegung & Orientierung

- Schattengänge sind instabil, daher muss nach jeder Stunde eine Intelligenz- oder Weisheitsprobe (SG 14) abgelegt werden. Scheitert die Probe, verändert sich der Schattengang, und die Gruppe muss eine weitere Stunde reisen, um eine neue Orientierung zu finden.
- Kritisches Scheitern (eine natürliche 1) bedeutet, dass die Gruppe vor einer unerwarteten Herausforderung steht oder von einer Zufallsbegegnung überrascht wird.

3. Zufallsbegegnungen in den Schattengängen

- Alle 1W4 Stunden tritt eine Zufallsbegegnung aus der Liste der 20 Schattengangs-Ereignisse auf. Diese Begegnungen erfordern oft Rettungswürfe (z. B. gegen Zauber oder Willenskraft) oder eine andere Fertigungs-/Attributprobe.
- Manche Begegnungen haben dauerhafte Effekte (z. B. temporärer Weisheitsverlust oder Verwirrung), die erst nach Ruhephasen oder magischer Heilung enden.

4. Magie & Psionik in den Schattengängen

- **Illusionen und Tarnzauber** funktionieren unzuverlässig. Es besteht eine 25 % Chance, dass sie sich ungewollt verändern, nicht wirken oder etwas Reales erschaffen bzw. herbeirufen.
- **Telepathie & Psionik** haben eine um +2 höhere SG, da Nyx' Präsenz mentale Ströme verzerrt.
- **Lichtzauber unterhalb der 3. Stufe** erlöschen nach 1W4 Minuten und müssen erneut gewirkt werden.
- **Schattenspezifische Magie** (z. B. Dunkelheit, Schattenreise) funktioniert stärker als normal und erhält einen Bonus von +2 auf den Effektwurf.

5. Gefahr des Verlorengehens

- Wenn die Gruppe zu viele Fehlwürfe bei der Navigation begeht oder von einer Zufallsbegegnung verwirrt wird, besteht eine 10 % kumulative Chance pro Fehler, dass sie vollständig vom Pfad abkommt.
- Ist die Chance auf 50 % oder höher, wird die Gruppe in eine fremde Region der Schattenebene gezogen, aus der nur eine hohe Weisheitsprobe (SG 16+) oder ein Opfer (ein magischer Gegenstand, eine Erinnerung, o. ä.) die Rückkehr ermöglichen kann.

Zusammenfassung für schnellen Einsatz am Spieltisch

1. **Reise starten** → Zugang durch Schattenportal (Weisheitswurf -3 für Nicht-Qiralythi).
2. **Zeiteffekt prüfen** → 10 % Chance pro Stunde, dass die Zeit verzerrt ist (1W4 Stunden Unterschied).
3. **Navigation würfeln** → Intelligenz-/Weisheitsprobe (SG 14) nach jeder Stunde. Bei Misserfolg: Umweg oder Verirrung.
4. **Zufallsbegegnungen alle 1W4 Stunden** → Ereignis aus der Liste auswürfeln.
5. **Magie & Psionik anpassen** → Licht schwächer, Schattenmagie verstärkt, Telepathie schwerer.
6. **Verlorengehen prüfen** → 10 % kumulative Chance bei zu vielen Navigationsfehlern.

4.2 Kristalle der Qiralythi: Schattenschlüssel und Weganker

Die Qiralythi nutzen spezielle psionische oder göttliche Kristalle, um Schattengänge gezielt zu öffnen oder zu stabilisieren. Diese Kristalle speichern Fragmente von Pfaden durch die Ewige Nacht und ermöglichen es erfahrenen Reisenden, sich sicherer durch Nyx' Domäne zu bewegen.

1. Arten der Schattengang-Kristalle

- Qiralythische Schattenspeicher – psionisch aufgeladene Kristalle, die ein Fragment eines bereits durchquerten Schattengangs enthalten.
- Splitter von Qiralyth – extrem seltene Relikte, die uralte Wege enthüllen und besondere Effekte haben.
- Weihkristalle der Weberpriester – von Geistlichen gesegnete Kristalle, die als Schutz gegen Nyx' Einflüsse dienen und Schattengänge stabilisieren.

2. Nutzung von Kristallen in den Schattengängen

Die Kristalle können auf verschiedene Weise verwendet werden:

A) Schattengang gezielt öffnen

- Ein Kristall kann als Fokus genutzt werden, um einen Schattengang zu einem bestimmten Ort zu führen.
- Dazu muss der Nutzer eine Psionik-Probe (SG 14) oder eine Weisheits-Probe (SG 16) ablegen.
- Bei Erfolg: Der Schattengang öffnet sich gezielt an den gespeicherten Ort.
- Bei Misserfolg: Der Gang ist instabil, es besteht eine 25 % Chance, an einem falschen Ort zu landen.

B) Schattengang stabilisieren

- Wird ein Kristall während der Reise genutzt, kann er eine Navigations-Probe um +2 erleichtern und damit das Verlaufen verhindern.
- Jeder Kristall hält jedoch nur 1W6 Nutzungen, bevor seine gespeicherten Informationen verblasen.

C) Schutz gegen Nyx' Einfluss

- Ein Weihkristall der Weberpriester gewährt einmal täglich einen +2 Bonus auf Rettungswürfe gegen mentale Angriffe oder Verwirrung.
- Wird der Kristall jedoch beschädigt, könnte sich sein Schutz ins Gegenteil verkehren und unkontrollierbare Effekte auslösen.

3. Besondere Effekte von Qiralyths Splittern

Diese extrem seltenen Kristalle besitzen besondere Kräfte:

- Erlauben eine einmalige perfekte Reise durch die Ewige Nacht (keine Navigationsproben nötig).
- Enthüllen ein vergessenes Geheimnis über Qiralyth oder die Ewige Nacht.
- Könnten Spuren des verlorenen Gottes enthalten – doch manche sagen, diese Splitter seien lebendig...

Zusammenfassung für den Spieltisch

Schattengang-Kristall nutzen:

- **Fokus für ein Ziel:** Psionik (SG 14) oder Weisheit (SG 16) → Erfolg: Gezielte Reise | Misserfolg: 25 % falsches Ziel
- **Stabilisierung eines Gangs:** Navigationsprobe um +2 erleichtert
- **Schutz gegen Nyx:** Wehkristall gibt +2 auf mentale Rettungswürfe (1x täglich)
- **Nutzungslimit:** 1W6 Einsätze, bevor der Kristall verblasst

4.3 Zufallsbegegnungen in den Schatten

Die folgenden Ereignisse können eintreten, während sich jemand durch einen Schattengang bewegt. Sie sind oft unvorhersehbar und folgen keiner irdischen Logik.

1. Flüsternde Silhouetten

Schemenhaft erkennbare Wesen bilden Worte aus Schatten. Sie wiederholen in Endlosschleife ein altes Geheimnis oder eine böse Prophezeiung, die Nyx' Grausamkeiten widerspiegelt.

Alle Charaktere müssen einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen. Bei Misserfolg erleidet der Charakter 1W4 temporären Weisheitsverlust für 1 Stunde.

2. Grabeskühle

Ein eisiger Lufthauch erfasst die Reisenden, als würden sie sich in einem dunklen Raum voller unsichtbarer Gletscher befinden. Die Temperaturen sinken, wodurch jeder unvorbereitete Qiralythi unter Kälteschock oder Müdigkeit leiden könnte.

Ein Konstitutionswurf gegen SG 12 ist erforderlich. Misslingt dieser, erleidet der Charakter 1W3 Kälteschaden und einen -2 Malus auf Initiative für 1 Stunde.

3. Schwarze Spiegelung

Die Reisenden sehen plötzlich vor sich Verdoppelungen ihrer eigenen Gestalten in finsterner Form. Diese dunklen Klone imitieren jede Bewegung. Wer zu lange in deren Blick verweilt, fühlt sich mental zerrüttet.

Intelligenzwurf gegen SG 15. Wer versagt, ist für 1W6 Runden verwirrt (wie der Zauber Verwirrung).

4. Klagelieder des Abgrunds

Ein geisterhaftes Heulen erfüllt die Schattenebene. Die Qiralythi, die über feine Sinnesorgane verfügen, empfinden dabei psionische Stiche, als ob etwas an ihrer Psyche zerren würde.

Psionik-Wurf gegen SG 13. Misslingt dieser, erleidet der Charakter 1W6 psychischen Schaden.

5. Lockendes Lichterspiel

Ein schwach glimmendes Licht in der Ferne, das wie ein Ausgang wirkt. Folgt man jedoch diesem Schein, führt er in einen Hinterhalt eines Schattenwesens oder sogar in einen Spalt, der tiefer in Nyx' Domäne zieht.

Weisheitswurf gegen SG 14, um die Täuschung zu erkennen. Wer scheitert, läuft direkt in einen Hinterhalt und verliert die nächste Initiativeprobe automatisch.

6. Gesandter der Göttin

Eine schemenhafte Figur (vielleicht ein Priester von Nyx oder ein Nachtalb) erscheint und verlangt einen Tribut für die Durchreise: Das könnten Geheimnisse, Erinnerungen oder ein Tropfen Lebensenergie sein.

Ein Opfer muss erbracht werden:

- 1 Trefferpunkt
- ein wichtiges Geheimnis
- oder ein magischer Gegenstand

Wer verweigert, wird von einer Schattenkreatur (nach SL-Wahl) angegriffen.

7. Schatten-Ameisen oder Spinnenschwärme

Winzige, harmlos wirkende Kreaturen, die jedoch im Rudel gefährlich werden. Sie können die Netze der Qiralythi blockieren oder an ihnen nagen, wodurch die Stabilität des Schattengangs gefährdet wird. Geschicklichkeitswurf gegen SG 12. Misslingt dieser, ist der Charakter für 1 Runde bewegungsunfähig.

8. Pulsierende Dunkelherzen

Düstere, organisch wirkende Knotenpunkte, die an Wänden oder im Luftraum pulsieren. Berührt man sie unachtsam, können sie Psionik blockieren oder eine Welle von Furcht aussenden.

Eine Berührung löst den Effekt von Schrecken (wie der Zauber Furcht) aus. Rettungswurf gegen Zauber SG 15 erforderlich, um nicht in Panik zu fliehen.

9. Reflexion des eigenen Schattens

Die Qiralythi erkennen in einer schimmernden Fläche ihren eigenen Schatten, der plötzlich zu handeln scheint, als hätte er ein eigenes Bewusstsein. Möglicherweise versucht er, den Reisenden in die Dunkelheit zu locken.

Willenswurf gegen SG 14. Wer scheitert, handelt 1W4 Runden unter Nyx' Einfluss und könnte Gruppenmitglieder angreifen oder sich selbst in Gefahr bringen.

10. Verlorene Qiralythi-Seelen

Eine Gruppe von einst verschollenen Qiralythi-Pionieren taucht auf, jedoch sind sie längst vergeistigt oder wahnsinnig. Einige könnten Unterstützung brauchen, andere sind von Nyx' Bosheit korrumpiert.

Reaktionstest: Wer hilft, kann eine nützliche Information erhalten. Wer sich abwendet, wird von den Seelen verfolgt und erleidet 1W4 Geistesschaden pro Stunde.

11. Sirren des Bösen

Ein psionisches Summen erfüllt die Schattenebene, verstärkt durch Nyx' Essenz. Es kann Halluzinationen oder Alpträume hervorrufen, insbesondere bei empfindlichen Wesen.

Alle psionisch Begabten erleiden 1W4 Schaden und erhalten einen -2 Malus auf mentale Proben für 1 Stunde.

12. Brüchige Felsen und Fallgruben

Ein „normaler“ physischer Aspekt: Der Weg, den die Reisenden beschreiten, ist instabil. Unachtsame stürzen in tiefe Löcher, wo tentakelartige Schattenpflanzen lauern.

Geschicklichkeitswurf gegen SG 14. Misslingt dieser, erleidet der Charakter 1W6 Fallschaden.

13. Schatten-Würmer

Riesige, wurmähnliche Schemen, die sich geräuschlos durch die Schwärze bewegen. Sie lassen sich oft nicht angreifen oder verletzen, können aber Reisende verschlingen oder forttragen, wenn man ihren Fängen zu nahekommt.

Angriffswurf gegen RK 3 erforderlich, um sich zu befreien. Wer scheitert, wird fortgezogen und verschwindet in den Schatten.

14. Die Unhörbare Glocke

Ein unhörbarer Ton schwingt durch die Luft und löst physische Übelkeit aus. Nur wer besondere Psionik hat (z. B. Qiralythi-Sinn für Vibrationen) erkennt, dass dies ein Alarmmechanismus einer unbekanntes Schattenmacht sein könnte.

Willenswurf gegen SG 16. Misslingt dieser, -2 auf Angriff und Verteidigung für 1 Stunde.

15. Leeres Lichtportal

Plötzlich reißt ein helles Lichtfenster auf. Wer hindurchtritt, landet jedoch in einem Nischenbereich der Schattenebene, in dem die Dunkelheit noch intensiver ist. Der Ausgang nach Mirrorspace bleibt

verschlossen, bis ein Rätsel oder eine Probe der Willenskraft bestanden ist.
Intelligenzwurf gegen SG 15 erforderlich. Sonst bleibt der Charakter 1W4 Runden gefangen.

16. Schattenspiralen

Dunkle Spiralmuster erscheinen am Boden und beginnen sich langsam zu drehen. Wer zu lange hinsieht, wird von ihrer Bewegung hypnotisiert und verliert jegliches Zeitgefühl.

Rettungswurf gegen Zauber (SG 14) erforderlich. Misslingt der Wurf, verliert der Charakter für 1W6 Runden die Orientierung und kann sich nicht gezielt bewegen.

17. Der Atem der Schatten

Ein schwerer, dunstiger Nebel senkt sich herab und scheint sich in die Lungen der Reisenden zu setzen. Das Atmen wird schwer, und Stimmen aus der Dunkelheit beginnen zu flüstern.

Konstitutionswurf gegen SG 15. Bei Misserfolg: -2 auf alle körperlichen Proben und ein 50 % Fehlschlagsrisiko für Zauber mit verbalen Komponenten für die nächsten 10 Minuten.

18. Der Umgekehrte Pfad

Die Qiralythi haben das Gefühl, voranzuschreiten, doch plötzlich stehen sie an einem Punkt, den sie vor Minuten schon passiert haben. Die Schatten verzerren den Raum, sodass Entfernungen und Richtungen verschwimmen.

Intelligenzwurf gegen SG 14. Wer versagt, benötigt doppelt so lange, um die Reise durch den Schattengang fortzusetzen.

19. Das Flüstern der Verdammten

Unsichtbare Stimmen raunen die wahren Ängste und Zweifel der Reisenden. Manche hören ihre eigenen Stimmen aus der Dunkelheit zurückhallen, andere hören die letzten Gedanken Verstorbener.
Willenswurf gegen SG 15 erforderlich. Bei Misserfolg: Der Charakter erhält für 1W6 Stunden einen Malus von -2 auf alle Charisma-basierten Würfe, da Zweifel und Furcht an ihm nagen.

20. Der Schattenzerrspiegel

Eine glatte, schwarz glänzende Fläche blockiert den Weg. Sie zeigt verzerrte Spiegelbilder der Charaktere – doch einige von ihnen bewegen sich unabhängig und scheinen eine eigene Agenda zu haben.

Erste Berührung: Rettungswurf gegen Zauber (SG 14). Misslingt dieser, beginnt der Charakter sich selbst als verzerrte Version in der Reflexion zu sehen und erhält für 1W4 Stunden einen Malus von -2 auf Wahrnehmung und Reflexe.

5. Kunst und Handwerk

Das Gewebe der Schöpfung

Für die Qiralythi ist jedes Werk ein Faden im großen Netz: Ein Ausdruck ihres Geistes, ihrer Resonanz und ihrer Verbindung zum Verborgenen. Ihre Kunst flüstert, ihr Handwerk lebt, ihre Magie webt die Schatten selbst. Alles, was sie erschaffen, ist zugleich zweckmäßig und mystisch, formvollendet und doch fremdartig. In ihren Kreationen vermengen sich Psionik, Seide, Pilze und Kristalle zu etwas, das kein Außenstehender je vollständig begreifen kann.

„Wir bauen nicht – wir weben.

Wir formen nicht – wir flüstern.

Und was wir hinterlassen lebt weiter im Netz.“

5.1 Web- und Netzkunst

Für die Qiralythi ist das Weben mehr als Handwerk: Es ist Ausdruck, Kommunikation und Macht zugleich. Ihre Netze sind Bauten, Fallen, Archive und Instrumente, geformt aus Spinnenseide, psionischer Resonanz und lebendigen Pilzstrukturen. Jedes Netz trägt Muster, die Geschichten erzählen, Resonanzen, die Gedanken leiten, und Fäden, die Geheimnisse bewahren. Ihre Kunst ist flüchtig wie Nebel – und doch beständiger als Stein.

„Ein Netz ist mehr als ein Werkzeug: es ist ein Gedanke, den du betreten kannst.“

Biolumineszierende Wandteppiche: Ihre Netze werden mit körpereigenen Enzymen versetzt, die nach dem Trocknen in unterschiedlichen Farben leuchten. Diese „Wandteppiche“ sind nicht nur dekorativ, sondern dienen auch als Kommunikationsmedium (z.B. Farbwechsel als Code).

Architektonische Tragstrukturen: Die Spinnenartigen nutzen ihr starkes Seidenmaterial, um ganze Gebäude und Brücken zu stabilisieren. Ihre Siedlungen sind Netz-Städte, die in Schluchten, Bäumen oder sogar an Asteroidenhängen schweben.

Akustische Resonanz-Netze: Durch spezielle Spannungs- und Verknüpfungsmuster erzeugen sie Netze, die Töne verstärken oder filtern können. Das nutzen sie für Musik, Kommunikation über weite Distanzen oder sogar, um psionische Schwingungen zu bündeln.

Seiden-Codex: In ihren Netzen können sie mithilfe von Verdickungen und Mustern Informationen speichern („Netz-Schrift“). Die Fäden fungieren als archivierte Chroniken, die nur von entsprechend geschulten Spinnensinn-Organen „gelesen“ werden können.

Chirurgische Web-Stränge: In medizinischen Anwendungen weben sie feine, sterilisierte Fäden zur Wundheilung oder zum Einpflanzen von Organstützen. Diese Fäden sind selbstauflösend oder können mit Heilsekreten angereichert sein.

Puppenspiel & Illusionskunst: Sie weben bewegliche, feinste Fadenkonstruktionen, um visuelle Effekte und theatrale Aufführungen zu kreieren – eine hoch angesehene Kunstform, bei der ganze Geschichten in Netz-Szenarien dargestellt werden.

Tarn-Netze: Mit bestimmten Strukturen, die das Licht brechen, erzeugen sie beinahe unsichtbare Netze, die als Fallen, Alarmanlagen oder sogar als Spionage-Gitter verwendet werden (reflektiert nur infrarotes oder ultraviolettes Licht).

Reaktive Energienetze: Kombiniert mit psionischer Energie oder bestimmten Kristallen, können die Netze Energieströme leiten oder bündeln. So lassen sich zum Beispiel leichte Lichtbrücken oder Schutzschilde erzeugen.

Lebende Netzgolems: Mithilfe von kontrollierten Parasiten oder psionischen Fäden könnten sie netzbasierte Konstrukte erschaffen, die einfache Aufgaben erledigen (Wachposten, Lastenträger).

Temporale „Kokon-Archive“: Eine seltene Kunst, bei der die Spinne ihr Opfer (oder Freiwillige) nicht tötet, sondern in einer Art psionischem Stasis-Kokon einschließt, um es für die Zukunft aufzubewahren. Die Zeit im Inneren vergeht nur minimal.

5.2 Pilz-Symbiose: Das atmende Netz

Für die Qiralythi sind Pilze nicht einfach Gewächse: Sie sind Partner, Werkzeuge und Hüter des Verborgenen. Symbiotische Pilze werden genutzt, um Kommunikation und Psionik zu verstärken. In den Pilzgärten ihrer Kolonien wachsen lebendige Netzwerke, die Erinnerungen speichern, Gedanken leiten und psionische Kräfte verstärken. Diese Symbiose ist keine Herrschaft, sondern ein Austausch: Die Qiralythi nähren das Myzel, und das Myzel flüstert ihnen Wissen, Visionen und Möglichkeiten zu.

„Wir weben mit Seide, doch die Pilze weben mit Gedanken. Und was wir gemeinsam erschaffen, lebt, denkt und erinnert sich.“

Alchemistische Symbiose mit Pilzen

Die Qiralythi koexistieren mit verschiedensten Pilzarten, die in ihren Nistplätzen gedeihen. Sie werden psionisch von ihnen „gespeist“ und liefern im Gegenzug nützliche Substanzen (Heilmittel, Gifte, Halluzinogene für Rituale).

Kulturell sind bestimmte Pilzformen heilig, und jeder Clan pflegt seinen eigenen „Mutterbaum-Pilz“, von dem Legenden behaupten, er habe einst das Volk vor einer großen Katastrophe gerettet.

5.3 Psionische Fähigkeiten: Das unsichtbare Netz

Die Psionik der Qiralythi ist keine rein erlernte Kunst, sie ist ein instinktiver Teil ihres Wesens, so natürlich wie das Weben ihrer Netze. Ihre Gedanken sind Fäden, die sie spannen, Echos, die sie senden, und Resonanzen, die sie empfangen. Sie kämpfen nicht mit Worten oder Stahl, sondern mit Willen, Präsenz und Illusion. Ihre psionischen Kräfte verweben Geist und Realität, sodass Wahrheit und Traum eins werden.

„Unsere Waffen sind lautlos, unsere Stimmen unsichtbar. Doch wenn wir in deinen Geist treten, hallen wir ewig nach.“

Schwarm-Telepathie: Alle Mitglieder der Gemeinschaft sind über ein „Gesangsnetz“ miteinander verbunden und teilen in Echtzeit Gefühle, Warnungen oder Bilder. Einzelindividuen können Signale auch filtern oder verschlüsseln.

Pheromon-Projektion: Nicht nur biochemisch, sondern auch psionisch verstärkt: Sie können fremden Wesen unterschwellig Emotionen (Furcht, Neugier, Sympathie) einflößen. Das funktioniert besonders gut, wenn das Opfer physischen Kontakt mit ihren Fäden hat.

Traumweben: Erfahrene Mitglieder („Traumspinner“) dringen in die Träume anderer ein, indem sie feine, psionische Spinnfäden in den Geist weben. So können sie Botschaften vermitteln, Verbündete warnen oder sogar Heilung für traumatische Erinnerungen anbieten.

Zukunfts-Tastung: Manche Individuen erspüren wahrscheinliche Zukünfte, indem sie in transdimensionale Resonanzen lauschen. Das ist ungenau, gibt aber oft starke Vorahnungen.

Seelen-Netz: Ein ritualisiertes Talent: Die Spinnenartigen können bei Sterbenden deren Bewusstsein in einem „Seelen-Netz“ festhalten, um sie für kurze Zeit ansprechbar zu halten. Dient als letzte Abschiedsmöglichkeit oder Informationsgewinn.

Psionische Fadenfessel: Ein Angriffs-/Verteidigungstrick: Sie manifestieren psionische Spinnfäden, die den Geist eines Ziels für kurze Zeit blockieren oder verwirren. Kann jemanden in Trance versetzen oder Sinne stören.

Vibrations-Ortung: Mit psionisch verstärkter Feinfühligkeit erkennen sie Vibrationen in Luft oder Materie. So spüren sie unterirdische Gänge, versteckte Räume oder sogar Lügen (durch Veränderung der Herzschlagfrequenz).

Schattengang: Ein seltener und hoch verehrter Skill, bei dem das Individuum durch psionische Anstrengung in eine Parallel-Ebene schlüpfen kann. Perfekt für Spionage oder Flucht.

Synapsen-Nähen: Bei physischen Verletzungen des Gehirns (oder vergleichbarer Organe) sind sie in der Lage, psionische Fäden einzusetzen, um neuronale Pfade zu reparieren. Kulturell hoch angesehen, weil es lebensrettend ist.

Empathische Spiegelung: In ritualisierten Situationen spiegeln sie die Emotionen einer ganzen Gruppe zurück, um soziale Konflikte zu klären oder kollektives Mitgefühl zu stärken.

5.4 Handelswaren der Qiralythi

Das Spinnenvolk stellt zahlreiche exotischen Waren her, die für Außenstehende einen hohen Wert haben. Sie achten streng darauf, dass diese Waren rar und damit wertvoll bleiben.

1. Schwarze Seide („Nyssath-Weave“): Extrem widerstandsfähige, psionisch leitfähige Spinnenseide der Qiralythi. Wird für magische Kleidung, Rüstungen, Bannkreise oder Schattentarnung verwendet.
2. Psionische Kristalle („Vaelarith-Splitter“): Kristalle, die mentale Energien speichern und verstärken. Werden für Zauberkomponenten, Psionik-Fokussteine und Artefaktschmiede genutzt.
3. Schattenspeicher-Runen: Runensteine, die einen Schatten oder eine Erinnerung für kurze Zeit konservieren. Besonders wertvoll für Spione und Geheimdienste.
4. Traumgewebe („Nyssalith“): Organische Membran, die Erinnerungen aufzeichnen und in Traumzustände übertragen kann. Wird von Künstlern, Psionikern und bspw. dem mirranischen „Theatre of the Mind“ genutzt.
5. Pilzextrakte aus Melodya: Spezielle Pilze, die mentale Klarheit, luzide Träume oder Vergessen hervorrufen. Hohe Nachfrage in Elfenreichen, unter Alchemisten und in imperialen Psionik-Kreisen.
6. Symbiotische NetZRüstungen: Rüstungen aus lebender Seide, die sich an den Träger anpassen und Wunden regenerieren. Besonders gefragt von Schattenkämpfern und Attentätern.
7. Unsichtbare Fallen & Netze: Mit Schattenmagie aufgeladene Netze, die sich verbergen lassen und plötzlich zuschlagen. Gefragt bei Diebesgilden und geheimen Assassinenorden.
8. Artefakte der Schattenebene: Überreste von mysteriösen Schattengängen und verlorenen Orten in Nyx' Reich. Magier und Historiker des Imperiums kaufen sie für Experimente und Studien.
9. Schattenspiegel: Spiegel, die einen temporären Blick auf parallele Realitäten oder verlorene Erinnerungen ermöglichen. Hochwertiges Handelsgut für Adelige und Orakel des Imperiums.

10. „Flüsternetz“: Ein psionisches Kommunikationssystem auf Basis von Schattenschwingungen. Beliebt bei Geheimbünden und Psionik-Akademien für verdeckte Kommunikation.

5.5 Dienstleistungen der Qiralythi

Neben physischen Waren bieten die Qiralythi auch spezialisierte Dienstleistungen an, die in der gesamten Kristallsphäre gefragt sind.

1. Schattengang-Navigation: Die Qiralythi bieten Reisenden Zugang zu ihren Schattengängen, um durch das Universum zu reisen. Wer sie allerdings verrät, landet oft auf einem dunklen Pfad, von dem es kein Zurück gibt...
2. Unsichtbare Spionage & Informationsbeschaffung: Qiralythi-Agenten sammeln Geheimnisse, politische Intrigen und psionische Daten. Ihre Netzwerke erstrecken sich hauptsächlich über den Innern und Äußeren Gürtel, Melodya und einige Inseln Titanias.
3. Psionische Gedächtnismanipulation: Das SPinnenvolk kann unangenehme Erinnerungen löschen oder verändern, was vor allem bei Adeligen und Söldnern gefragt ist, sowie bei imperialen Beamten, zwielichtigen Kaufleuten und Kriminellen.
4. Schattenillusionen für Täuschung & Schutz: Qiralythi erschaffen trügerische Schattenbilder oder unsichtbare Zonen in Städten oder Schlachtfeldern - besonders nützlich für Attentäter und Spionagenetzwerke.
5. „Traumlehren“ (Lernen durch geteilte Träume): Hochrangige Qiralythi können ihr Wissen direkt in den Geist eines anderen übertragen. Psionik-Akademien und mächtige Zauberer zahlen für diese Dienstleistung enorme Summen, auch wenn sie das nur selten zugeben würden.
6. Nyx-Kartografie & Schattenkarten: Qiralythi können die Struktur der Ewigen Nacht und der Schattenebene kartografieren, was sie für Weltenreisende wertvoll macht. Die veränderliche Natur sowohl der Schattenebene als auch Nyx' Reich bewirkt, dass diese Karten nie lange gültig sind. Diese Dienste sind besonders beliebt bei Spelljammer-Kapitänen und Abenteurern.
7. Schutz vor mentalen Angriffen: Qiralythi bieten mentale Abschirmungen gegen feindliche Psionik und Magie und sind daher besonders begehrt von hochrangigen Politikern und Magierorden.
8. Bau von Netzarchitektur & versteckten Zufluchten: Die Qiralythi können Netzstädte und Verstecke konstruieren, die vor Entdeckung geschützt sind. Diese Dienste sind hoch begehrt von illegalen Fraktionen, Widerstandsgruppen und einigen mystischen Orden.
9. Schattendolmetscher: Sie verstehen psionische Muster und entschlüsseln alte schriftliche Geheimsprachen (der sphärenweite „Übersetzungs Effekt“ in Mirrorspace bezieht sich nur auf gesprochene Sprachen, nicht auf Schriftliche). Diese Übersetzungsdienste sind besonders gefragt von Wissenschaftlern, Elfen und Gelehrten des Imperiums.
10. Söldner & Schattenkrieger: Einige wenige Qiralythi arbeiten als unsichtbare Attentäter und Leibwächter für zahlungskräftige Kunden. Besonders in imperialen Intrigen und Grenzkriegen werden sie als „Waffen aus dem Schatten“ genutzt.

6. Gesellschaftsstruktur & Machtverhältnisse

6.1 Ältestenräte und Gilden

Die Gesellschaft der Qiralythi ist kein starres Hierarchiesystem – sie gleicht einem vielschichtigen Netz, das aus Traditionen, psionischer Resonanz und pragmatischer Anpassungsfähigkeit gewoben ist. An den zentralen Knotenpunkten dieses sozialen Geflechts stehen die Ältestenräte und die Gilden, die gemeinsam das Gleichgewicht zwischen Erbe, Fortschritt und Anpassung bewahren.

Während die Ältestenräte vor allem das kollektive Wissen der Vergangenheit bewahren und Entscheidungen für das Wohl des Clans treffen, sind es die Gilden, die sich auf spezialisierte Aufgaben konzentrieren und das Netzwerk von Kunst, Handwerk, Psionik und Forschung am Leben erhalten.

Die Ältestenräte: Hüter der Vergangenheit

Jede Kolonie der Qiralythi wird von einem Ältestenrat geführt – einer Gruppe von erfahrenen Qiralythi, die sich durch Weisheit, psionische Stärke und Wissen über das Netz auszeichnen.

Zusammensetzung & Auswahl

- Der Ältestenrat besteht in der Regel aus 5 bis 9 Mitgliedern – eine ungerade Zahl, um Patt-Situationen bei Entscheidungen zu vermeiden.
- Mitglieder werden nicht gewählt, sondern vom Netz identifiziert: In einem rituellen Verfahren, dem Resonanzschatten-Ritual, manifestiert sich eine mystische psionische Struktur im Schattenspiegel der Kolonie. Diejenigen, deren Resonanz am stärksten mit dem Netz harmoniert, werden als „Geistergekrönte“ bestimmt.
- Die Amtszeit ist lebenslang, es sei denn, ein Ältester verliert den Kontakt zur psionischen Resonanz des Clans oder wird vom Netz „verstummt“ – ein seltenes, gefürchtetes Phänomen.

Aufgaben des Ältestenrats

1. **Wahrung des kulturellen Erbes:** Sie sorgen dafür, dass alte Rituale, Techniken und Mythen nicht vergessen werden.
2. **Diplomatie und Außenbeziehungen:** Sie genehmigen oder verbieten Kontakte zu anderen Völkern – besonders zu Elfen, Betrachtern oder Humanoiden-Clans.
3. **Weberpriester-Konsultationen:** Der Ältestenrat arbeitet eng mit den Weberpriestern zusammen, um spirituelle Ereignisse wie Splittergott-Erscheinungen zu deuten.
4. **Krisenmanagement:** Bei Bedrohungen wie Nyx-Kulten, feindlichen Illithiden oder Instabilitäten im Schattengang gibt der Rat Notfallbefehle heraus.

Der Letzte Faden

In kritischen Situationen kann der Ältestenrat den „Letzten Faden“ ausrufen – eine Entscheidung, die über das Schattennetz direkt in alle Köpfe der Kolonie projiziert wird. Diese Entscheidungen sind unumstößlich und werden als direkte Resonanz des kollektiven Willens wahrgenommen.

„Die Ältesten sprechen mit der Stimme des Netzes – und das Netz spricht mit der Stimme der Zeit.“

Die Gilden: Architekten des Netzes

Die Gilden der Qiralythi sind keine wirtschaftlichen Vereinigungen, wie man sie aus anderen Kulturen kennt. Jede Gilde ist ein spezialisiertes Kollektiv, das sich einer bestimmten Kunst, Wissenschaft oder

Fähigkeit widmet. Die Gilden genießen große Autonomie, müssen aber regelmäßig ihre Ergebnisse und Fortschritte dem Ältestenrat vorlegen.

Struktur & Organisation

- Jede Gilde hat einen „Netzmeister“ als Leiter, der meist durch psionische Wettkämpfe oder besondere Erfolge gewählt wird.
- Gilden sind über Kolonien hinweg vernetzt – was ein globales Netzwerk des Wissens bildet.
- Innerhalb einer Kolonie kann es mehrere Untergilden geben, die sich auf spezielle Aspekte ihres Fachgebiets konzentrieren.

Wichtige Gilden im Qiralythi-Netzwerk

1. Gilde der Dunkelweber (*Psionik & Schattengänge*)

- Verantwortlich für die Instandhaltung und Navigation der Schattengänge.
- Entwickelt psionische Resonanzkristalle zur Ortung und Stabilisierung von Schattenportalen.
- Mitglieder werden oft als Schattenscouts oder Geistwanderer bezeichnet.

2. Gilde der Seidenschmiede (*Handwerk & Architektur*)

- Erschafft die netzartigen Bauwerke der Kolonien.
- Experimente mit Seide-Metall-Verbindungen für Waffen, Fallen und Artefakte.
- Untergilden spezialisieren sich auf Netzzüstungen, Seidenwaffen und Pilzgewebe.

3. Gilde der Resonanzsucher (*Psionische Forschung*)

- Erforschung von Schattenschwingungen und Resonanzmuster im psionischen Netz.
- Analysieren Traumvisionen und prophetische Echos – besonders in Nythal'Vorr.
- Entwickeln Resonanzspeicher, die Gedankenfragmente in Kristallen archivieren.

4. Gilde der Pilzgärtner (*Symbiotische Pilzzucht*)

- Kultivieren lebendige Pilznetzwerke, die psionische Kommunikation ermöglichen.
- Pflegen die „Denkerpilze“, deren Myzelien alte Erinnerungen aufbewahren.
- Berühmt für die Entwicklung von Myzelorchestern – musikalischen Pilzgärten, die Klang und Geist verbinden.

5. Gilde der Fadenwächter (*Sicherheit & Verteidigung*)

- Entwickelt Verteidigungsmechanismen gegen Eindringlinge.
- Erfand die Netzfallen, die psionische Störungen erkennen.
- Operiert in Kolonien wie Thyss'Vorrek, um Angriffe aus der Ewigen Nacht abzuwehren.

Zusammenspiel von Ältesten und Gilden

Die Beziehung zwischen Ältestenräten und Gilden ist nicht von Unterordnung geprägt – es ist ein dynamischer Dialog:

- **Älteste bewahren die Vergangenheit** und hinterfragen neue Entwicklungen.
- **Die Gilden erschaffen die Zukunft** und dehnen die Grenzen des Wissens aus.

Konflikte werden im „Resonanzrat“ geklärt, einem Ritual, bei dem beide Gruppen ihre psionischen Präsenz in ein gemeinsames Netz projizieren. Wer den anderen aus dem psionischen Gleichgewicht

drängt, gewinnt die Debatte – doch der Verlierer verliert niemals sein Ansehen, da der Prozess als Entscheidung des Netzes selbst gilt.

„Die Ältesten hören das Flüstern der Vergangenheit.

Die Gilden weben den Klang der Zukunft.

Gemeinsam sprechen sie mit der Stimme des Netzes.“

6.2 Die Weberpriester: Stimmen des Zersplitterten Traums

Die Weberpriester der Qiralythi sind mehr als spirituelle Führer – sie sind die Hüter der zersplitterten Wahrheit, Vermittler zwischen Vergangenheit, Gegenwart und dem Netz. Ihr Amt verbindet religiöse, psionische und soziale Funktionen. Sie sind zugleich Schamanen, Gelehrte, Diplomaten und Wächter des kollektiven Gedächtnisses.

Ihre Aufgabe besteht darin, die Splittergötter zu ehren, das Wissen über Qiralyth lebendig zu halten und die psionischen Resonanzströme im Netz zu pflegen. Die Weberpriester sind für Außenstehende oft unheimlich, da sie scheinbar aus dem Nichts Wissen und Wahrheiten offenbaren – eine Fähigkeit, die ihnen das Netz aus psionischen Verbindungen und Erinnerungen verleiht.

Ursprung und Berufung

Die Weberpriester berufen sich auf die Lehren von Nyss'Vaelar, der Traumweberin, einer der großen Splittergötter von Qiralyth. Der Legende nach webte Nyss'Vaelar einst die ersten psionischen Netze und lehrte die Qiralythi, wie sie die Fäden des Geistes und der Realität verbinden können.

Die Berufung zum Weberpriester erfolgt nicht durch Wahl oder Geburt, sondern durch ein Ereignis, das die Qiralythi „Das Erwachen im Faden“ nennen:

Betroffene Qiralythi erleben eine plötzliche psionische Resonanz, in der sie eine Vision vom Weltennetz sehen. In dieser Vision erscheint ihnen meist einer der Splittergötter oder sie fühlen die präsenste Leere Qiralyths. Nach diesem Erlebnis entwickelt der Erwählte die Fähigkeit, das psionische Gewebe mit bloßem Geist zu spüren – ein unverkennbares Zeichen ihrer Berufung.

Hierarchie und Organisation

Die Weberpriester organisieren sich in einem Netzhierarchiesystem, das nicht auf Macht, sondern auf Resonanztiefe basiert. Die Resonanztiefe misst, wie stark ein Priester in der Lage ist, die psionischen Strukturen des Weltennetzes zu lesen und zu beeinflussen.

Ränge innerhalb des Priesterstandes

1. **Fadenhüter** (*Novizen*): Neulinge, die in den Grundlagen der Schattensicht und Netzkommunikation unterwiesen werden. Sie erlernen das Lesen der Schattenspiegel und die Kommunikation mit den Pilz-Myzelien.
2. **Netzweber** (*Geweihte Priester*): Vollwertige Priester, die Rituale für Kolonien und Einzelpersonen abhalten und auf Prophezeiung, Traumdeutung und psionische Heilung spezialisiert sind.
3. **Splittergesandte** (*Meisterpriester*): Priester, die als Mittler zwischen Kolonien fungieren und regelmäßig in den Schattengängen reisen, um Botschaften zu überbringen. Nur Splittergesandte dürfen die Schattenspiegel im Tempelinneren betreten.
4. **Resonanzhüter** (*Oberpriester*): Sie leiten die großen Rituale der Spiegelfäden und stehen in ständigem psionischen Kontakt mit anderen Kolonien. Jeder Resonanzhüter wird mit einem Splitterkristall des Weltennetzes geweiht, der als Fokus für psionische Macht dient.

5. **Der Webprophet** (*Einzigtiger Rang*): Nur einer existiert gleichzeitig im gesamten Netz. Der Webprophet hat keine formale Macht, aber seine Visionen werden als Weisung des zersplitterten Gottes betrachtet.

Rituale und spirituelle Praktiken

Die Weberpriester praktizieren eine Vielzahl von Ritualen, die die Verbindung zum Netz und zu den Splittergöttern aufrechterhalten.

1. Das Netzsingen (*wöchentlich*): in diesem Ritual werden die psionischen Verbindungen zwischen den Clans rezitiert, gestärkt und harmonisiert. Das Netzsingen wird durch gespannte Seidensaiten, die als Resonanzverstärker fungieren, begleitet. Die Weberpriester leiten das Ritual, während die Kolonie kollektiv in einen leichten psionischen Trancezustand versetzt wird.

2. Der Spiegelblick (*bei Krisen*): Die Priester projizieren ihre Bewusstseine in einen polierten Schattenspiegel, um Gefahren und psionische Störungen im Netz zu erkennen. Das Ritual ist gefährlich: Unvorbereitete können dabei den Verstand verlieren, wenn sie auf Nyx' Flüstern stoßen.

3. Das Myzelgespräch (*monatlich*): Kommunikation mit den denkenden Pilzen der Kolonie, um Veränderungen im psionischen Klima zu verstehen. Die Pilze speichern vergangene Gedankenströme und geben Bruchstücke vergangener Ereignisse wieder, die Hinweise auf bevorstehende Gefahren geben können.

4. Der Traumknoten (*selten, aber bedeutend*): Hierbei weben die Weberpriester kollektive Visionen und offenbaren sie der Kolonie. Traumknoten sind oft schwer zu deuten, da sie auch potenzielle Zukunftsfragmente enthalten.

Rolle im gesellschaftlichen und politischen Gefüge

Die Weberpriester haben keine direkte politische Macht, doch ihr Einfluss ist enorm, da sie:

- Als Vermittler zwischen Kolonien agieren, wenn es um gemeinsame Projekte oder Streitigkeiten geht.
- Rituelle Schutzmaßnahmen durchführen, um Schattengänge zu stabilisieren oder psionische Angriffe abzuwehren.
- Den Ältestenrat beraten, insbesondere bei Fragen, die das Netz oder die Schattengänge betreffen.

Manche Weberpriester fungieren zudem als „Splitterdolmetscher“: Sie reisen zwischen Kolonien und analysieren die unterschiedlichen Ausdrucksweisen der Splittergötter, um zu verstehen, wie sich die fragilen Fragmente von Qiralyths Bewusstsein verändern.

„Wir sind nicht Priester eines Gottes. Wir sind Hüter einer Wunde, aus der Wissen fließt.“

Das Verhältnis zu den Splittergöttern

Die Weberpriester verehren nicht einen einzigen Gott, sondern die gesamte zersplitterte Pantheonstruktur Qiralyths. Jede Kolonie hat zwar einen primären Splittergott, doch die Weberpriester müssen sie alle verstehen, um die Dynamiken im Netz zu erkennen.

- In **Nythal'Vorr** sind die Priester visionäre Traumdeuter, die die psionischen Muster der Zukunft ergründen.
- In **Thyss'Vorrek** sind sie Schattenwächter, die die Schutzmechanismen des Schattengangs überwachen.

- In **Araxion** werden sie als Handelsflüsterer geschätzt, da sie durch das Netz Informationen schneller empfangen als jeder Bote reisen könnte.

Die Weberpriester gelten unter anderen Völkern als „Hexenpriester“ oder „Netzflüsterer“, was sie für Außenstehende mystisch und bedrohlich macht.

Mythen und Rätsel: Das Geheimnis der Zersplitterung

Die Weberpriester sind sich bewusst, dass ihr Glaube an die Wiederherstellung Qiralyths ein spirituelles Ideal ist, das sie möglicherweise nie erreichen werden. Dennoch bewahren sie Bruchstücke von Mythen, die andeuten, dass der Zerfall des Gottes kein Zufall war:

- Manche sagen, Nyx selbst habe den Gott zerschlagen, um das Weltenetz zu vergiften.
- Andere behaupten, dass Qiralyth sich selbst zersplittert habe, um dem einer anderen, noch mächtigeren Entität zu entkommen.
- Ein gefährlicher Kult in S'Zaryth glaubt, dass die Wiederherstellung Qiralyths den Untergang aller anderen Götter nach sich ziehen würde.

„Das Netz hält. Der Gott bricht. Der Spiegel zeigt was nicht mehr ist, und doch nie vergeht.“

Fazit: Die flüsternden Weber im Schatten

Die Weberpriester sind kein starrer Klerikerorden, sondern flexible Deuter eines zersplitterten göttlichen Erbes. Sie führen die Qiralythi durch eine Welt, in der Schattengänge, Pilzgedächtnisse und psionische Resonanzen weit wichtiger sind als Worte oder Gesetze.

Denn für die Qiralythi gilt:

„Das Netz führt uns. Der Faden bleibt. Und im Flüstern des Myzels wohnt die Wahrheit.“

6.3 Bedeutung der Splittergötter

Fragmente göttlicher Resonanz

Die Qiralythi leben in einer Welt, in der die göttliche Ordnung einst zersprang und sich in zahllose Fragmente aufteilte. Qiralyth, der Zerbrochene Traum, war einst eine große Macht – vielleicht sogar eine übergeordnete Entität jenseits sterblicher Vorstellungskraft. Mit dem Zerfall Qiralyths entstanden die Splittergötter: Manifestationen bestimmter Aspekte des einstigen Gottes, die nun die spirituelle Grundlage der Qiralythi-Gesellschaft bilden.

Jede Kolonie verehrt traditionell einen dieser Splittergötter als Schutzpatron und spirituellen Anker, doch in den Weberpriester-Ritualen werden stets alle bekannten Splittergötter einbezogen. Die Wiederherstellung von Qiralyth bleibt ein gemeinsames Ziel – doch niemand weiß, ob dies jemals erreichbar ist oder ob es das Universum selbst erschüttern würde.

Der Ursprung der Splittergötter: Der Mythos der Zerbrochenen Seele

Die Entstehung der Splittergötter ist in Legenden und Mythen verwoben, die sich in den psionischen Netzwerken der Qiralythi widerspiegeln. Der Kernmythos, wie ihn die Weberpriester erzählen, lautet:

„Qiralyth war das Netz. Qiralyth war die Stimme.

Doch eine Hand, uralte und gnadenlos, riss das Netz in Stücke – und mit ihm den Gott.“

Die Legende besagt, dass ein unbekanntes kosmisches Wesen, das in manchen Texten als „die Unausweichliche Schere“ oder als „Der Fremde im Netz“ bezeichnet wird, Qiralyth zerriss, wobei seine Essenz in zahllose Fragmente zersplitterte.

Die größten Fragmente dieser göttlichen Essenz wurden zu den bekannten Splittergöttern, die sich in den unterschiedlichen Kolonien manifestierten. Diese Fragmente sind zwar nur schwache Abbilder der ursprünglichen Macht, doch ihre Präsenz prägt das Leben, die Kultur und die Gesellschaft der Qiralythi bis heute.

Die fünf bekannten Splittergötter

Jede Kolonie hat ihren eigenen Hauptgott, doch die Qiralythi betrachten alle Splittergötter als Teile eines einzigen Ganzen. Die Splittergötter verkörpern Aspekte der Existenz, des Geistes und des Schattens, die aus dem Zerfall Qiralyths hervorgingen.

1. Tyss'Kalith – Der Wahre Spiegel (*Identität und Wahrhaftigkeit*)

„Wer sich selbst nicht sieht, wird im Netz verloren gehen.“

Kolonie: Shyr'Quessir (Melodya)

Aspekt: Selbstkenntnis, Wahrheit, geistige Klarheit

Symbol: Kristallspiegel mit rissigen Rändern

Bedeutung:

Tyss'Kalith lehrt die Qiralythi, ihren Geist wie einen Spiegel zu betrachten: klar, reflektierend, doch nie passiv. In dieser Kolonie werden Schattenspiegel genutzt, um psychologische Stabilität zu gewährleisten und versteckte mentale Einflüsse aufzudecken.

2. Vorr'Kashiel – Der Flüsternde Schleier (*Wächter der Geheimnisse und Intrigen*)

„Geheimnisse sind wie Fäden im Dunkel: sie halten das Netz zusammen, doch zerreißen es, wenn man sie zu fest zieht.“

Kolonie: Ilith'Veyn (Melodya)

Aspekt: Geheimhaltung, Intrigen, verborgene Macht

Symbol: Dunkler Schleier mit einem geöffneten Auge

Bedeutung:

Vorr'Kashiel verkörpert die Macht des Unausgesprochenen. In Ilith'Veyn werden Spionage, Täuschung und Informationsbeschaffung nicht nur als Überlebensnotwendigkeit betrachtet, sondern als spirituelle Kunstform. Die Weberpriester dieser Kolonie sind für ihre scheinbar allwissenden Einsichten gefürchtet.

3. Nyss'Vaelar – Die Traumweberin (*Psionik und Zukunftsvisionen*)

„Träume sind keine Illusion – sie sind der Schatten einer Wahrheit, die noch nicht geboren wurde.“

Kolonie: Nythal'Vorr (Melodya)

Aspekt: Psionik, Visionen, Wissenstransfer

Symbol: Silbernes Netz mit einem leuchtenden Pilz im Zentrum

Bedeutung:

Nyss'Vaelar ist die Schutzpatronin der psionischen Forschung und der Traumvisionen. Ihre Anhänger

sind die mächtigsten Psioniker der Qiralythi, und ihre Rituale fördern Prophezeiungen und kollektive Träume, die den Kolonien wichtige Entscheidungen erleichtern.

4. Thyrr'Yloth – Der Verschlingende Schatten (Vergessen und Auslöschung)

„Vergessen ist kein Verlust. Es ist die Heilung einer Wunde, die zu tief in den Geist schnitt.“

Kolonie: S'Zaryth (Outer Belt)

Aspekt: Vergessen, Vernichtung, geistige Leere

Symbol: Schwarzer Wirbel in einem zerbrochenen Kreis

Bedeutung:

Thyrr'Yloth wird von den Bewohnern S'Zaryths als Schutzpatron gegen gefährliches Wissen verehrt. Er lehrt, dass manche Wahrheiten zu schwer für den Geist sind und vergessen werden müssen, um das Netz stabil zu halten. Die Weberpriester dieser Kolonie sind besonders gefürchtet für ihre Fähigkeit, Erinnerungen zu manipulieren und Gedanken zu löschen.

5. Ilith'Keshar – Die Herrin der Zwischenräume (Verlorene Pfade und unerwartete Wege)

„Wer den Zwischenraum kennt, kennt Wege, die niemand sieht.“

Kolonie: Vethrak'Thal (Titania)

Aspekt: Reisen, Schattengänge, Schicksal

Symbol: Drei gekreuzte Fäden in einer Spirale

Bedeutung:

Ilith'Keshar wird von den Qiralythi als Hüterin der Schattengänge verehrt. Ihr Einfluss zeigt sich in der Instabilität und Vielfalt der Schattenpfade. Ihre Anhänger behaupten, sie könne Reisende absichtlich in andere Sphären führen, wenn dies dem Netzwerk Qiralyths dient.

Kultische Gemeinsamkeiten & Unterschiede

Trotz der unterschiedlichen Hauptgottheiten teilen alle Kolonien bestimmte **Glaubensgrundsätze**:

1. Qiralyth war eins – und soll wieder eins werden.
2. Die Splittergötter sind Boten und Erben der zerbrochenen Macht.
3. Das Netz ist heilig, denn es bewahrt die Erinnerungen an das, was war.

Dennoch gibt es kulturelle Unterschiede in der Verehrung:

- In Nythal'Vorr sind die Rituale meditativ und introspektiv.
- In Thyss'Vorrek wirken sie wie militärische Zeremonien, in denen psionische Befehlsstrukturen verankert werden.
- In Araxion ist die Verehrung pragmatischer und stärker in wirtschaftliche Praktiken eingebunden.

Die Bedeutung für die Gesellschaft

Die Splittergötter dienen den Qiralythi nicht nur als **spirituelle Orientierung**, sondern auch als **kulturelles Bindeglied**:

- **Legitimation von Herrschaft:** Der Ältestenrat beruft sich oft auf Weissagungen der Splittergötter, um Entscheidungen zu begründen.
- **Soziale Stabilität:** Der gemeinsame Glaube an die Wiederherstellung von Qiralyth gibt allen Kolonien einen übergeordneten Sinn.
- **Diplomatische Verflechtungen:** Die Verehrung bestimmter Splittergötter hat zu Allianzen und Feindschaften mit anderen Kulturen geführt – besonders mit den Elfen von Melodya, die die Splittergötter als chaotische Geister betrachten.

Die Gefahr der Zersplitterung: Der Ketzerkult des „Dunklen Kerns“

Ein wachsendes Problem stellt der Kult des Dunklen Kerns dar. Dieser fanatische Kult glaubt, dass die Splittergötter nicht wieder vereint werden dürfen, da Qiralyth einst „aus gutem Grund“ zerbrochen wurde. Die Mitglieder dieses Kults behaupten, dass die Wiedervereinigung die Ewige Nacht destabilisieren und möglicherweise Nyx selbst befreien könnte.

„Der Gott brach, weil es sonst das Netz getan hätte.“

Fazit: Die Fragmente als Fundament

Die Splittergötter sind keine bloßen Götzenbilder – sie sind die verbliebenen Fäden einer zerrissenen Existenz, die die Qiralythi kultisch, gesellschaftlich und emotional verbinden.

Für die Weberpriester bleibt jedoch die entscheidende Frage:

„Kann man ein Netz neu weben, ohne den Riss zu wiederholen?“

6.4 Kolonien und lokale Traditionen: Vielfalt im Netz der Schatten

Die Gesellschaft der Qiralythi ist ein komplexes Geflecht aus verschiedenen Kolonien, die sich über unterschiedliche Welten und Regionen erstrecken. Jede Kolonie hat im Laufe der Zeit eigene Traditionen, Rituale und kulturelle Besonderheiten entwickelt, die sie einzigartig machen. Trotz dieser Vielfalt sind alle Kolonien durch das gemeinsame Erbe und die Verehrung der Splittergötter miteinander verbunden.

Thyss'Vorrek, die Bastion im Äußeren Gürtel

Im Herzen eines Trümmerfeldes aus schwarzen, kristallinen Gesteinsbrocken gelegen, erstreckt sich Thyss'Vorrek über etwa 20 km². Die Kolonie dient als Schutzbastion gegen feindliche Mächte und ist strategisch positioniert, um potenzielle Bedrohungen frühzeitig zu erkennen.

Traditionen und Kultur

- **Militärische Disziplin:** Die Bewohner von Thyss'Vorrek, bekannt als Schattenwächter, unterziehen sich einem strikten Trainingsregime. Psionische Übungen und Kampftechniken sind integraler Bestandteil des täglichen Lebens.
- **Resonanzkristall-Netze:** Die Architektur der Kolonie ist durchzogen von resonierenden Kristallen, die als Frühwarnsystem dienen. Diese Kristalle reagieren auf psionische Schwingungen und können Eindringlinge oder Anomalien im Schattengang detektieren.
- **Rituale des Schutzes:** Regelmäßige Zeremonien stärken die kollektive psionische Barriere der Kolonie. Während dieser Rituale werden Schutzmantras rezitiert und die Resonanzkristalle aufgeladen.

Nyrrash'Veil, die verborgene Festung im Äußeren Gürtel

Tief in einem Asteroidenfeld des Äußeren Gürtels verborgen, erstreckt sich Nyrrash'Veil über etwa 8 km². Die Festung besteht aus dichten Seidennetzen und psionisch verstärkten Barrieren, die sie nahezu unsichtbar für Außenstehende machen.

Traditionen und Kultur

- **Verteidigung und Schutz:** Nyrrash'Veil dient als militärischer Außenposten, der die Kolonien vor Bedrohungen aus der Ewigen Nacht schützt. Die Bewohner sind in psionischer Kriegsführung und Nahkampf ausgebildet und stets bereit, ihre Heimat zu verteidigen.
- **Rituale der Stärke:** Vor jedem Einsatz führen die Krieger Zeremonien durch, um ihre mentale und physische Stärke zu bündeln. Diese Rituale fördern den Zusammenhalt und das Vertrauen innerhalb der Gemeinschaft.
- **Ehren der Gefallenen:** Nach erfolgreichen Missionen werden Siegesfeiern abgehalten, bei denen gefallene Kameraden geehrt und ihre Taten im kollektiven Gedächtnis verankert werden.

S'Zaryth, die isolierte Kolonie im Äußeren Gürtel

Auf einem isolierten, psionisch aufgeladenen schwarzen Asteroiden gelegen, erstreckt sich S'Zaryth über etwa 18 km². Die Kolonie wurde von „Vergessenen Qiralythi“ gegründet, die sich bewusst von der restlichen Gesellschaft losgesagt haben.

Traditionen und Kultur

- **Streben nach psionischer Perfektion:** Die Bewohner von S'Zaryth widmen sich intensiv der Entwicklung und Verfeinerung ihrer psionischen Fähigkeiten, oft auf fanatische Weise.
- **Rituale des Erwachens:** Durch extreme Meditationen und psionische Duelle versuchen sie, höhere Bewusstseinszustände zu erreichen. Fremde müssen sich einem mentalen Duell unterziehen, um akzeptiert zu werden; Verlierer verschwinden oft auf mysteriöse Weise.
- **Verehrung des Unbekannten:** Es wird gemunkelt, dass ein uraltes Wesen tief im Asteroiden schläft. Die Bewohner führen Rituale durch, um mit diesem Wesen in Kontakt zu treten und geheimes Wissen zu erlangen.

Vethrak'Thal, die Stadt der Schatten auf Titania

Versteckt in den tiefen Schluchten von Titania, erstreckt sich Vethrak'Thal über etwa 10 km². Die Stadt ist ein Labyrinth aus dunklen Gängen und Höhlen, durchzogen von schimmernden Seidennetzen, die sowohl als Wohnraum als auch als Verteidigungsstruktur dienen.

Traditionen und Kultur

- **Schattengänge und Reisen:** Vethrak'Thal dient als Hauptknotenpunkt für Reisen durch die Ewige Nacht. Die Bewohner sind erfahrene Navigatoren der Schattengänge und verfügen über ein tiefes Verständnis für deren Mysterien.
- **Rituale des Übergangs:** Vor jeder Reise durch die Schattengänge führen die Bewohner Zeremonien durch, um Schutz und Führung von Ilith'Keshar zu erbitten. Diese Rituale stärken den Geist und bereiten die Reisenden auf die Herausforderungen vor.
- **Verehrung von Ilith'Keshar:** Die Herrin der Zwischenräume wird als Schutzpatronin der Reisenden und Entdecker verehrt. Ihre Tempel sind mit Symbolen der Schattengänge geschmückt und dienen als Orte der Meditation und Vorbereitung.

Nythal'Vorr, die Traumweber von Melodya

Nythal'Vorr liegt in den mystischen Wäldern von Melodya und ist bekannt für seine intensive psionische Aktivität. Die Kolonie ist ein Zentrum für Traumforschung und psionische Künste.

Traditionen und Kultur

- **Traumdeutung und Prophezeiung:** Die Bewohner praktizieren kollektive Traumrituale, um zukünftige Ereignisse vorherzusehen und Entscheidungen zu lenken.
- **Schule der Psionik:** Junge Qiralythi werden in speziellen Akademien in den Künsten der Psionik unterrichtet, wobei der Fokus auf der Manipulation von Träumen und Gedanken liegt.
- **Feste der Visionen:** Während bestimmter Mondphasen versammelt sich die Gemeinschaft, um gemeinsame Visionen zu erleben, die als Wegweiser für die Zukunft

Shyr'Quessir, die Waldkolonie auf Melodya

Tief in den uralten Wäldern von Melodya verborgen, erstreckt sich Shyr'Quessir über etwa 15 km². Die Kolonie ist meisterhaft in die natürliche Umgebung integriert, mit schwarzen, schimmernden Seidenbauten, die sich harmonisch mit den Baumkronen verweben.

Traditionen und Kultur

- **Forschung und Symbiose:** Shyr'Quessir gilt als Zentrum für die Erforschung der Pilz-Symbiose. Hier werden neue Arten von psionischen Pilzen kultiviert, die die mentale Kommunikation und Heilungsprozesse fördern.
- **Rituale der Erneuerung:** In regelmäßigen Abständen versammeln sich die Bewohner in der heiligen Lichtung, wo dunkle Kristalle aus dem Boden wachsen. Diese Kristalle dienen als Katalysatoren für psionische Rituale, die das kollektive Bewusstsein der Kolonie stärken.
- **Kunst und Handwerk:** Die Qiralythi von Shyr'Quessir sind bekannt für ihre filigranen Seidenarbeiten, die oft mit leuchtenden Pilzsporen verziert sind, wodurch sie im Dunkeln sanft glimmen.

Ilith'Veyn, die Schattenstadt von Melodya

Tief in den dichten Wäldern von Melodya verborgen, erstreckt sich Ilith'Veyn über etwa 12 km². Die Architektur der Kolonie ist geprägt von schwarzen Seidenstrukturen, die sich harmonisch mit den natürlichen Gegebenheiten verbinden und so eine perfekte Tarnung bieten.

Traditionen und Kultur

- **Geheimhaltung und Intrigen:** Die Bewohner von Ilith'Veyn sind Meister der Täuschung und Spionage. Sie pflegen eine Kultur des Schweigens und der Verschwiegenheit, wobei Informationen als wertvollste Währung gelten.
- **Rituale des Schattentanzes:** Regelmäßig werden Rituale abgehalten, bei denen die Kunst der Unsichtbarkeit und des lautlosen Bewegens perfektioniert wird. Diese Tänze dienen sowohl der spirituellen Einkehr als auch dem Training für operative Einsätze.
- **Verehrung von Vorr'Kashiel:** Als Wächter der Geheimnisse und Intrigen wird Vorr'Kashiel hier besonders verehrt. Tempelrituale beinhalten das Flüstern geheimer Mantras, die nur Eingeweihte verstehen, um die Gunst des Gottes zu erlangen.

Araxion, das Handelsnetzwerk im Inneren Gürtel

Araxion befindet sich im Inneren Gürtel und fungiert als Drehscheibe für Handel und Spionage. Die Kolonie ist ein Knotenpunkt für Informationen und Waren, die zwischen den verschiedenen Welten ausgetauscht werden.

Traditionen und Kultur

- **Meister der Diplomatie:** Die Bewohner von Araxion sind geschulte Diplomaten und Händler, die in der Lage sind, komplexe Verhandlungen zu führen und Allianzen zu schmieden.
- **Netz der Informationen:** Ein weitreichendes Spionagenetzwerk ermöglicht es der Kolonie, stets über die politischen Entwicklungen und Bedrohungen informiert zu sein. Informationen werden oft durch geheime psionische Kanäle übermittelt.
- **Feste des Austauschs:** Regelmäßige Markttag und kulturelle Festivals fördern den Austausch von Waren, Wissen und Traditionen mit anderen Völkern und Kolonien.

6.5 Psionische Clansstruktur: Das Netz der Gemeinschaft

Die Qiralythi sind nicht nur durch kulturelle Traditionen und spirituelle Rituale miteinander verbunden, sondern auch durch ein einzigartiges psionisches Band, das sie als Clansverbindung bezeichnen. Diese mentale Resonanzstruktur ist das unsichtbare Netz, das ihre Gesellschaft zusammenhält und weit über biologische Verwandtschaft hinausgeht.

Der Clan als familiäre und geistige Einheit

Ein Clan der Qiralythi ist mehr als eine Gruppe von Blutsverwandten: Er ist eine geistige Einheit, in der Gedanken, Emotionen und Erfahrungen auf einer psionischen Ebene geteilt werden können. Jeder Clan besteht aus mehreren Dutzend bis mehreren Hundert Individuen, die über diese Verbindung in permanentem mentalem Austausch stehen.

- **Primäre Funktion:** Clans dienen der emotionalen Stabilisierung, dem Austausch von Wissen und der Koordination gemeinsamer Aktionen.
- **Kulturelle Bedeutung:** Die Clans werden von den Qiralythi als „Fäden im großen Netz“ verstanden: eine unverzichtbare Struktur im Gefüge ihrer gesamten Gesellschaft.
- **Psionische Hierarchie:** Älteste, Weberpriester und Clanführer haben in der Regel eine stärkere Resonanz und können das kollektive Bewusstsein gezielt beeinflussen.

„Ein Qiralythi allein ist ein Faden. Doch gemeinsam weben wir das Netz, das uns hält, schützt und führt.“ (Traditionelles Clanmotto von Nyrrash'Veil)

Die psionische Resonanzverbindung: Das Unsichtbare Netz

Die Clansverbindung ist eine angeborene psionische Fähigkeit, die alle Qiralythi teilen. Sie ermöglicht es den Mitgliedern eines Clans, sich stumm und präzise über große Distanzen hinweg zu verständigen.

Merkmale der psionischen Clansverbindung:

- **Grundsummen des Kollektivs:** Jedes Clanmitglied hört im Hintergrund eine Art sanftes psionisches Summen, das die Gegenwart des Clans signalisiert. Dieses Summen verändert sich abhängig von der Stimmung der Gemeinschaft: Freude, Angst oder Sorge sind deutlich spürbar.
- **Fokussierte Gedankenkommunikation:** Mit Konzentration können einzelne Mitglieder gezielt Nachrichten an eine Person, eine Gruppe oder den gesamten Clan senden. Psionische Übungen helfen, die Präzision und Reichweite dieser Kommunikation zu verbessern.

- **Emotionale Synchronisation:** In Gefahrensituationen synchronisieren sich die Emotionen des Clans oft instinktiv, was schnelle Reaktionen ermöglicht. Diese Synchronisation führt dazu, dass Paniksituationen seltener sind und die Gruppeneffizienz steigt.
- **Gemeinsame Träume und Visionen:** Durch das kollektive Bewusstsein können Clans gelegentlich kollektive Träume erleben, in denen sie symbolische Hinweise oder Visionen empfangen. Besonders bei spirituellen Zeremonien wird dieser Effekt gezielt herbeigeführt.

Clans im Alltag: Wie das Netz die Gemeinschaft prägt

Die Clansverbindung hat tiefgreifende Auswirkungen auf alltägliche Interaktionen und gesellschaftliche Prozesse:

- **Kommunikation ohne Worte:** Arbeitsgruppen in den Seidenwerkstätten oder bei der Netzarchitektur kommunizieren ausschließlich über die psionische Verbindung. Dies ermöglicht fehlerfreie Zusammenarbeit ohne Unterbrechungen.
- **Erziehung und Bildung:** Junge Qiralythi werden durch die Gedankenimpulse älterer Clanmitglieder geprägt. Besonders wichtige Erkenntnisse werden durch mentale Echo-Sequenzen als „Lehrträume“ vermittelt.
- **Gemeinschaftsentscheide:** Bei wichtigen Entscheidungen spüren die Clansmitglieder die kollektive Meinung. Älteste berichten von einer spürbaren Tendenz, bevor jemand sie verbalisiert.
- **Gefahrensituationen:** Alarmrufe im Clannetz werden wie ein mentaler Schockimpuls wahrgenommen. Selbst schlafende Mitglieder wachen auf, wenn eine akute Bedrohung auf diese Weise gemeldet wird.

Soziale Dynamiken: Nähe, Konflikte und Resonanzstörungen

Die intensive psionische Verbindung schafft ein starkes Gemeinschaftsgefühl, kann jedoch auch Herausforderungen mit sich bringen:

- **Resonanzbruch:** Entsteht durch Verstöße gegen Clanregeln, z. B. Verrat oder Isolation. Der Betroffene wird mental „abgedämpft“, was zu sozialer Ächtung führt.
- **Überresonanz:** Bei emotionalen Extremsituationen kann sich das psionische Echo verstärken und in eine kollektive Hysterie umschlagen. Weberpriester müssen dann stabilisierende Rituale einsetzen.
- **Psychische Verschmelzungen:** Selten kommt es vor, dass zwei stark empathische Individuen im Clannetz Teile ihrer Persönlichkeit vermischen. Diese Ereignisse werden „Gedankenverflechtungen“ genannt und sind ein beliebtes Thema mystischer Erzählungen.

Clans und biologische Familien: Ein Spannungsfeld

Die Qiralythi unterscheiden strikt zwischen biologischer Verwandtschaft und clanbasierter Bindung:

- **Biologische Familie:** Hat im täglichen Leben eine untergeordnete Rolle. Familienmitglieder können unterschiedlichen Clans angehören.
- **Psionische Clansverwandtschaft:** Clans werden durch die Resonanzverbindung definiert, nicht durch Geburt. Adoption erfolgt durch ein Ritual der Gedanken Spiegelung, bei dem der neue Angehörige in das mentale Netz des Clans integriert wird.

„Die Familie bringt das Leben, der Clan gibt ihm Sinn.“ (Inscription am Ratsturm von Nythal'Vorr)

Spielmechanische Regeln (AD&D 2E – Mirrorspace)

1. Psionische Clansverbindung (angeborene Rassenfähigkeit der Qiralythi)

- Reichweite innerhalb der Kolonien: 5 km pro Stufe des Charakters (verstärkt durch psionische Pilzresonanz).
- Reichweite außerhalb der Kolonien: 1 km pro Stufe des Charakters (ohne die Verstärkung der Pilzresonanz).

Aktivierung: Permanent passiv (Grundresonanz, die nicht aktiviert werden muss) – Die Qiralythi nehmen jederzeit die Grundemotionen naher Clanmitglieder wahr, ohne Konzentration oder Kosten.

Fokussierte Kommunikation (aktivierbar):

- Kosten: 2 PSP (Psionische Kraftpunkte)
- Dauer: 1 Runde pro Stufe
- Effekt: Der Charakter kann mit bis zu 5 Clanmitgliedern gleichzeitig sprechen und komplexe Informationen austauschen.
- Konzentration: Keine zusätzliche Konzentration nach Aktivierung erforderlich.

2. Resonanzbrüche und mentale Störungen

- **Resonanzüberlastung:** Wenn mehrere Qiralythi gleichzeitig einen psionischen Befehl senden, muss jeder einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen. Bei Misserfolg: Verwirrung für 1W4 Runden.
- **Überresonanz:** Wenn ein Qiralythi unter extremem emotionalem Druck steht, besteht eine 5%ige Chance pro Stunde, dass die Resonanz unkontrolliert andere Clanmitglieder beeinflusst. Betroffene erleiden einen -2-Malus auf Intelligenz- und Weisheitswürfe für 2W6 Stunden.

3. Resonanz-Variationen (SL-Optionen)

- **Schwache Resonanz:** Clans mit geringer Mitgliederzahl (unter 10) erhalten einen +1 Bonus auf Willenskraftwürfe.
- **Resonanzführer:** Charaktere mit dem Talent „Psionisches Netzverständnis“ können die Verbindung für 1 Runde pro Stufe verstärken und erhalten einen +2 Bonus auf mentale Angriffe.

Die Clansverbindung ist das Fundament der Qiralythi-Gesellschaft: Sie ist unsichtbar und doch allgegenwärtig, eine Brücke zwischen Geist und Gemeinschaft, die sie zu einer der am stärksten vernetzten Kulturen Mirrorspaces macht.

6.6 Schattengänger und Netzläufer: Außenseiter und Wandernde

In der streng strukturierten Gesellschaft der Qiralythi nehmen die Schattengänger und Netzläufer eine besondere Position ein. Sie sind diejenigen, die sich zwischen den Kolonien bewegen, das psionische Netz aufrechterhalten und als Boten, Späher und Diplomaten agieren. Diese wandernden Spezialisten sind gleichzeitig angesehene Experten und misstrauisch beäugte Außenseiter, denn sie tragen die Geheimnisse einer Kolonie hinaus in die Welt – und bringen fremde Einflüsse mit zurück.

Gesellschaftliche Rolle der Wandernden

Schattengänger und Netzläufer werden von der Gesellschaft mit Respekt und Vorsicht betrachtet. Sie sind einerseits unverzichtbar für das Funktionieren der interkolonialen Kommunikation und Kooperation, andererseits gelten sie als potentielle Gefahrenquellen für Informationslecks oder unbeabsichtigte psionische Einflüsse aus fremden Regionen.

Wichtige Aufgaben im Alltag

- **Netzarchitekten und Instandhalter:** Sie überwachen und reparieren die psionischen Resonanzstrukturen, die die Kolonien verbinden. Mithilfe von biolumineszenten Netzen und Resonanzkristallen spüren sie Störungen im psionischen Netz auf.
- **Boten und Nachrichtenübermittler:** Sie sind die kurzlebigen Knotenpunkte zwischen den Kolonien. Wichtige Informationen, Geheimnisse und Botschaften werden oft nicht psionisch übertragen, sondern durch sie physisch weitergegeben, um Abhörversuche zu vermeiden.
- **Späher und Pfadfinder:** In den Schattengängen dienen sie als Pfadfinder für Expeditionsgruppen. Sie erkunden neue, instabile oder gefährliche Routen und dokumentieren sie für das Institut für Netznavigation in Nyrrash'Veil.
- **Diplomatische Agenten:** Die Netzläufer sind häufig die ersten Kontaktpersonen, wenn fremde Völker Verhandlungen aufnehmen wollen. Besonders in Araxion gibt es diplomatisch geschulte Netzläufer, die zwischen den Mächten des Inneren Gürtels vermitteln.

Die Psychologie der Schattengänger

Der ständige Aufenthalt im Schattengang und die **Isolation vom psionischen Hauptnetz** beeinflussen die **mentale und emotionale Verfassung** der Schattengänger:

- **Chronische Resonanzmüdigkeit:** Durch das ständige Wechseln zwischen psionischen Feldern entwickeln manche Müdigkeit und Kopfschmerzen.
- **Paranoide Reflexe:** Das Leben in der Ewigen Nacht fördert ein übervorsichtiges Verhalten. Viele Schattengänger wirken auf andere misstrauisch und unnahbar.
- **Sinn für das Unbekannte:** Sie sind darauf geschult, psionische Anomalien frühzeitig zu erkennen.

*„Wer die Schattenpfade betritt, verlässt nie wirklich den Dunkelraum seines Geistes.“
(Lyss'Kharil, Schattengängerin aus Vethrak'Thal)*

Spezialisierungen der Wandernden

Schattengänger und Netzläufer werden je nach Aufgabe in drei Hauptkategorien unterteilt:

1. Schattenläufer (Ny'Thyren)

- **Aufgaben:** Pfadfinder, Späher, Erkundungen
- **Kolonien:** S'Zaryth, Vethrak'Thal
- **Fähigkeiten:**
 - Exzellente Kenntnisse der Schattengänge
 - Psionische Tarnung gegen mentalen Aufspürversuche
 - Netzempfindlichkeit, um instabile Regionen zu erkennen

„Der Schatten läuft vor dir. Oder holt dich ein.“

2. Netzweber (Thal'Keshari)

- **Aufgaben:** Wartung und Ausbau des psionischen Netzes
- **Kolonien:** Nyrrash'Veil, Shyr'Quessir
- **Fähigkeiten:**
 - Können Resonanzkristalle kalibrieren
 - Netzstörungen erkennen und beheben
 - Interkoloniale Kommunikationspfade errichten

„Wir sind die stillen Hände, die den Klang der Gedanken spürbar machen.“

3. Schattendiplomaten (Ilith'Keshari)

- **Aufgaben:** Verhandlungen, Geheimverbindungen, Spionage
- **Kolonien:** Araxion, Ilith'Veyn
- **Fähigkeiten:**
 - Psionische Empathie: Emotionen fremder Gesprächspartner lesen
 - Gedankenspiegelung: Vorübergehende Synchronisation mit fremden Geistmustern
 - Sprachen und kulturelle Kenntnisse für diplomatische Missionen

„Ein Lächeln kann mehr weben als ein Netz aus Worten.“

Die Netzläufer-Gilde: Verwaltung und Organisation

Die Gilde der Netzläufer ist eine unabhängige Organisation, die in Nyrrash'Veil gegründet wurde und dort noch immer ihren Hauptsitz hat. Die Gilde organisiert:

- **Ausbildung** neuer Schattengänger und Netzläufer.
- **Archivierung** von Informationen über Schattengänge, Resonanzmuster und psionische Anomalien.
- **Koordination** interkolonialer Missionen, um Überlastungen im Netz zu vermeiden.

Ausbildung

- Mindestens 3 Jahre Training im Schattensinn und der Netzarchitektur.
- Mentale Stresstests, um Nyx' Einflüsterungen widerstehen zu können.
- Abschlussprüfung: Eine solitäre Reise durch einen unbekanntem Schattengang.

Gefahren des Wanderlebens

Die Schattengänge sind unberechenbar und gefährlich. Schattengänger und Netzläufer berichten von:

- **Nyx' Flüstern:** Die Stimme der Göttin der Nacht versucht, sie vom Weg abzubringen.
- **Schattenprediger:** Kultisten von Nyx, die versuchen, Wanderer mit Illusionen und Lockrufen zu ködern.
- **Instabile Netzknoten:** Bereiche, in denen Realität und Schattenebene zerfließen.

„Wir sind Reisende im Dunkel, geführt vom Licht der Resonanz. Doch wir vergessen nie, dass der Schatten immer nach uns greift.“ (Aus dem Codex der Netzläufer)

Die Schattengänger und Netzläufer der Qiralythi sind Botschafter zwischen den Kolonien, Instandhalter des psionischen Netzes und unerschrockene Entdecker der Ewigen Nacht. Sie sind die Webenden im Verborgenen, die den Zusammenhalt des Volkes sichern, selbst wenn ihr Platz in der Gesellschaft oft ein Randständiger bleibt.

6.7 Konfliktbewältigung und Entscheidungsfindung: Harmonie im Netz

In einer Gesellschaft, die so stark auf psionischer Verbundenheit und kollektiven Entscheidungen basiert wie jene der Qiralythi, sind Konflikte selten – aber nicht ausgeschlossen. Wenn sie auftreten, sind sie oft subtiler Natur: Differenzen in der Auslegung von Visionen, Rivalitäten zwischen Gilden oder Divergenzen in strategischen Entscheidungen. Die Qiralythi haben über Jahrhunderte hinweg ein ausgeklügeltes Konfliktbewältigungssystem entwickelt, das sich auf kollektive psionische Beratungen und das Netzgericht stützt.

Psionische Konfliktbewältigung – Harmonie im Netz

Die Qiralythi streben nach einer dynamischen Balance im psionischen Netz ihrer Gesellschaft. Konflikte werden daher selten mit offenen Diskussionen ausgetragen, sondern in strukturierten, mentalen Resonanzzirkeln gelöst.

Ablauf einer psionischen Konfliktberatung

- **Einberufung des Resonanzkreises**
 - Ein Weberpriester oder Ältester ruft den „Nyss'Khaletth“ (Resonanzkreis) ein.
 - Betroffene Parteien versammeln sich in einem psionisch vorbereiteten Raum, in dem sich die Energien des Clans bündeln.
- **Mentale Wahrheitsprüfung**
 - Die Beteiligten betreten einen gemeinsamen mentalen Raum, der als „Gedankenweb“ bekannt ist.
 - Falschaussagen oder Täuschungen sind dort nahezu unmöglich, da die Resonanzfrequenzen auf emotionale Disharmonie reagieren.
- **Symbolische Auseinandersetzung:**
 - Die Konfliktparteien manifestieren ihre Standpunkte als visuelle Muster oder symbolische Szenarien.
 - Das Publikum – meist andere Clanmitglieder – empfängt die Argumente intuitiv und bildet sich unbewusst eine kollektive Meinung.
- **Konsensabgleich:**
 - Die psionische Resonanz der Anwesenden wird ausgewertet.
 - Wenn sich mindestens 70 % der Beteiligten auf eine emotionale Tendenz einigen, gilt die Entscheidung als getroffen.
- **Finalisierung durch das Netzgericht:**
 - Das Netzgericht überprüft die Entscheidung auf psionische Integrität und sorgt für deren Umsetzung.

„Die Wahrheit liegt nicht in Worten, sondern in der Resonanz des Geistes.“ (Weberpriesterin Nyss'Vaelith von Nythal'Vorr)

Das Netzgericht: Hüter der Resonanzordnung

Das Netzgericht (Thal'Kesharn) ist die höchste rechtsprechende Instanz der Qiralythi. Es wird nur bei schwerwiegenden Konflikten einberufen, insbesondere wenn:

- Clans um Ressourcen streiten.
- Gilden psionische Machtkämpfe austragen.
- Kolonien unterschiedliche Interessen verfolgen.
- spirituelle Fragen zu den Splittergöttern geklärt werden müssen.

Zusammensetzung des Netzgerichts

1. **Der Spiegelrichter (Nyss'Kalith):** Vorsitzender des Gerichts, meist ein Weberpriester. Leitet die Verhandlung, sorgt für mentale Klarheit.
1. **Die Resonanzsprecher (Thyss'Korai):** Fünf psionisch versierte Qiralythi mit unterschiedlichen Perspektiven interpretieren emotionale Schwingungen und achten auf Disharmonien im Netz.
1. **Der Schattensprecher (Ilith'Varith):** Vertretung der Schattengänger und Netzläufer, bringt externe Perspektiven ein.

Ablauf einer Netzgerichtsverhandlung

- **Öffnung des Gedankenwebs:** Die Beteiligten treten in einen kollektiven Trancezustand.

- **Präsentation der Standpunkte:** Argumente werden visuell in Form von mentalen Bildern dargestellt.
- **Resonanzabgleich:** Das Gericht spürt den emotionalen Konsens in der Gruppe.
- **Urteil des Spiegels:** Die Entscheidung wird in einem biolumineszenten Netz sichtbar gemacht.

„Im Netz der Gemeinschaft zählen keine Stimmen, sondern die Wahrheit, die in der Resonanz schwingt.“ (Aus dem Kodex der Netzrichter)

Typische Konflikte zwischen verschiedenen Gruppen

- **Claninterne Spannungen:** Rivalität um Einfluss im psionischen Netz oder Zugang zu wichtigen Ressourcen (z. B. Resonanzkristallen).
- **Gildenkonflikte:** Weberpriester-Gilden und Handlungsgilden geraten häufig aneinander, wenn es um die Vermarktung psionischer Artefakte geht.
- **Koloniale Differenzen:** Besonders zwischen Nythal'Vorr (philosophisch) und Nyrrash'Veil (militärisch) kommt es regelmäßig zu strategischen Diskussionen.
- **Spirituelle Unstimmigkeiten:** Die Verehrung der Splittergötter führt gelegentlich zu theologischen Streitfragen, besonders bei Interpretationen von Visionen.

Spielmechanische Regeln (AD&D 2e – Mirrorspace)

Psionische Konfliktberatung

- **Teilnehmer:** Mindestens 5 Mitglieder desselben Clans.
- **Ablauf:**
 - Alle Teilnehmer würfeln einen Willenswurf gegen SG 13.
 - Wenn 70 % oder mehr erfolgreich sind, wird ein klares Urteil gebildet.
- **Scheitern:**
- Der Konflikt bleibt ungelöst und führt zu vorübergehenden Resonanzstörungen.

Resonanzstörungen bei psionischen Konflikten

- **Resonanzzittern:** -2 auf psionische Fähigkeiten für 1W6 Stunden.
- **Emotionale Echos:** Betroffene hören wiederkehrende Fragmente der Debatte im Geist.

Das Netzgericht

- **Einberufung:** Nur bei kolonieübergreifenden Konflikten.
- **Ablauf:**
 - Der Spiegelrichter wirft 1W20 und addiert seinen Weisheitsbonus.
 - Ergebnis bestimmt, wie klar die emotionale Resonanz im Netz erfasst wird.
- **Kritische Erfolge (20):** Die Entscheidung wird als Vision an alle Teilnehmer übertragen.

Die Konfliktbewältigung der Qiralythi ist ein Balanceakt zwischen Tradition und Anpassung. Sie haben es meisterhaft verstanden, ihre psionische Vernetzung für kollektive Entscheidungen zu nutzen – und damit eine Gesellschaft geschaffen, die Wissen und Gemeinschaft über individuelles Machtstreben stellt.

7. Kolonien der Qiralythi

Knoten im Netz der Ewigkeit

Die Kolonien der Qiralythi sind keine Städte, sie sind gewebte Fragmente eines fremdartigen Bewusstseins. Es sind Orte, an denen die Grenzen zwischen Materie, Geist und Schatten verschwimmen. Für Außenstehende wirken sie wie Träume, manifestiert in Stein, Baum und Pilz, in Seide und Kristall, faszinierend und zugleich verstörend. Hier wird nicht gebaut, sondern geformt: aus Fäden, aus Resonanz, aus Erinnerung. Jede Kolonie ist ein Knoten im endlosen Netz der Qiralythi, und wer sie betritt, wird nicht nur gesehen – er wird gespürt.

„Du magst durch unsere Städte wandern –doch es ist das Netz, das durch dich wandert.“

Die Qiralythi haben Kolonien an mehreren Orten in Mirrorspace. Die folgenden mögen die größten, bedeutendsten oder bekanntesten sein. Sie sind jedoch mit Sicherheit nicht die einzigen.

7.1 Üblich, aber nicht gewöhnlich: Häufige Orte in Kolonien

Orte, die in jeder Qiralythi-Siedlung zu finden sind

Die folgenden Orte kann man in den meisten Kolonien des Spinnenvolkes finden, sie bilden das Grundgerüst jeder Qiralythi-Siedlung.

1. **Das Große Resonanznetz:** Ein zentral gesponnenes, biolumineszierendes Netzwerk aus Seide und Kristallen, das als Kommunikationszentrum dient. Hier laufen psionische Ströme zusammen, die Nachrichten zwischen den Bewohnern und den Weberpriestern transportieren.
2. **Der Schattenschrein:** Ein heiliger Ort, an dem die Splittergötter verehrt werden. Geweihte Kristalle und schimmernde Netze reflektieren psionische Energien, während Priester und Mystiker sich in Meditation versenken.
3. **Die Seidenkammern:** Wohnbereiche der Qiralythi, die aus fein gesponnenen Netzen bestehen. Die Strukturen sind flexibel und wachsen organisch mit der Zeit, je nach Bedarf der Bewohner.
4. **Die Traumweberei:** Eine Mischung aus Bibliothek, Archiv und psionischem Traumzentrum, in dem gesammelte Visionen und Fragmente von Qiralyths Wissen bewahrt werden. Manche Orte enthalten lebendige Erinnerungen, die nur von Psionikern gelesen werden können.
5. **Die Schattenhallen:** Treffpunkt für Ratsversammlungen, diplomatische Gespräche und die Planung wichtiger Vorhaben. Die Hallen bestehen aus dichten, schwarzen Netzen, die Geräusche und Licht absorbieren, sodass nur die Stimmen der Sprecher klar durchdringen.
6. **Die Knotenpunkte:** Übergänge zu den Schattengängen, die von speziell ausgebildeten Hütern bewacht werden. Nur autorisierte Reisende dürfen diese Portale betreten, um Nyx' Einfluss zu vermeiden.
7. **Der Kristallhort:** Lagerstätte für psionische Kristalle, Artefakte und magische Ressourcen, die für Reisen durch die Schattengänge oder rituelle Zwecke genutzt werden.
8. **Die Netzschmiede:** Werkstätten, in denen Seidenrüstung, Waffen, Fallen und kunstvolle psionische Konstruktionen aus Schattenseide und Resonanzkristallen hergestellt werden.
9. **Die Pilzgärten:** Unterirdische Höhlen oder Schattenbereiche, in denen biolumineszente und psionische Pilze kultiviert werden. Diese Pilze dienen als Nahrung, Alchemie-Zutaten und psionische Verstärker.
10. **Die Flüsterplätze:** Öffentliche Orte, an denen sich Qiralythi informell austauschen. Diese Plätze sind oft mit Resonanznetzen ausgestattet, sodass Gespräche als mentale Echos fortbestehen, die von Empathen und Psionikern entschlüsselt werden können.

Orte in Qiralythi-Siedlungen mit Bezug zu Besuchern

Die folgenden Orte sorgen für eine dynamische Mischung aus alltäglichem Leben, Diplomatie, Handel und Mysterien. Sie machen die Siedlungen der Qiralythi nicht nur für Einheimische spannend, sondern auch für Reisende und Außenstehende.

1. **Die Stille Kammer:** Ein speziell abgeschirmter Raum, in dem Außenseiter sich von den psionischen Einflüssen der Siedlung erholen können. Die Qiralythi sind an die ständige mentale Resonanz gewöhnt, aber Gäste empfinden sie oft als überwältigend.
2. **Das Netz der Pfade:** Eine Art offenes Forum oder Kartenzentrum, wo Handelspartner und Diplomaten Informationen über sichere Routen durch die Schattengänge erhalten können. Hier arbeiten Qiralythi-Navigatoren mit Außenstehenden zusammen, um Reisen vorzubereiten.
3. **Die Wechselhallen:** Ein Handels- und Austauschzentrum, in dem Waren aus anderen Welten gehandelt werden. Qiralythi bieten hier Schattenspeicher-Kristalle, Seidenrüstung und psionische Artefakte an, während Reisende magische oder seltene Materialien aus fremden Reichen mitbringen.
4. **Das Beobachtungsnest:** Eine erhöhte Plattform oder eine durch Netze verstärkte Kuppel, die als Aussichtspunkt und Verteidigungsanlage dient. Von hier aus behalten Späher die Umgebung im Auge und warnen vor nahenden Gefahren.
5. **Der Fremdlinghafen:** Eine Ankunftszone für Gäste, die speziell darauf ausgelegt ist, Außenstehenden die Orientierung zu erleichtern. Hier gibt es spezielle Übersetzer (meist empathisch begabte Qiralythi) sowie Führer, die Besuchern helfen, sich in der Stadt zurechtzufinden.
6. **Der Echorat:** Ein diplomatisches Gebäude, in dem Verhandlungen mit Außenstehenden stattfinden. Die Architektur sorgt dafür, dass gesprochene Worte in psionischen Resonanzen gespeichert werden – ein Schutz gegen Lügen, da Nachhall-Echos später überprüft werden können.
7. **Die Tiefenruhe:** Ein Schlaf- und Meditationsbereich, in dem Gäste und Reisende in völliger Stille regenerieren können. Wer hier ruht, kann sich vorübergehend der mentalen Verbindung der Siedlung entziehen und tiefe Träume erleben – manche behaupten, hier Visionen zu empfangen.
8. **Die Geisterbrücke:** Eine mysteriöse, halb-reale Passage, die zwischen der physischen Welt und den Schattenebenen schwebt. Hier können Geister, verlorene Seelen oder alte psionische Echos manchmal Botschaften an Reisende übermitteln.
9. **Der Schattenmarkt:** Ein geheimer Markt, der nur bei bestimmten Mondzyklen oder psionischen Ereignissen erscheint. Hier tauschen Händler verbotene, seltene oder gefährliche Artefakte aus, die anderswo nicht gehandelt werden dürfen. Einige sagen, dass auch Nyx' Diener diesen Markt beobachten...
10. **Die Halle der Spiegel:** Ein einzigartiger Ort, an dem Qiralythi ihre Identität prüfen und Gäste sich ihrer wahren Absichten bewusst werden. Durch spezielle Spiegel, die aus psionischen Kristallen gefertigt sind, können Wesen ihr eigenes wahres Ich sehen – oder das, was sie am meisten fürchten.

Allerdings sollte man die folgenden Aufzählungen nicht zu stark verallgemeinern: Jede Kolonie hat ihren ganz eigenen Charakter, daher kann es vorkommen, dass nicht jeder dieser Orte in jede Kolonie passt.

7.2 Vethrak'Thal, die Stadt der Schatten (fliegende Insel auf Titania)

Auf einen Blick

- Fliegende Insel (ca. 20 km Durchmesser), mehrere Ebenen mit gewebten Strukturen
- Die größte Kolonie der Qiralythi außerhalb des Äußeren Gürtels eine Mischung aus Ruinenstadt und organischem Netzgebilde.
- Qiralythi haben hier alte Ruinen mit ihren Netzen umspannt und eine dunkle Spinnenmetropole erschaffen.
- Die Kolonie hat die direkteste Verbindung zur Ewigen Nacht und dient als Tor zum Schattengang für viele andere Völker, die die Dienste der Qiralythi in Anspruch nehmen.
- In den Ruinen gibt es mysteriöse Spiegelfragmente, die mit Nyx' Einfluss verbunden sind.

Vethrak'Thal, das Dunkle Gewebe

Zwischen den Stürmen Titanias schwebt Vethrak'Thal, eine fliegende Insel, die wie ein stiller Schatten zwischen den Wolken treibt.

Mit einem Durchmesser von etwa 20 km und mehreren Ebenen aus kunstvoll gewebten Strukturen wirkt sie wie ein Fremdkörper in der Welt – halb Monument der Vergangenheit, halb lebendiges Netzgebilde.

Diese Stadt ist die größte Kolonie der Qiralythi außerhalb des Äußeren Gürtels, ein Ort, an dem Vergangenheit und Gegenwart miteinander verwoben sind. Die Kolonie stellt ein besonderes Mysterium dar, denn hier haben die Qiralythi die gewaltigen Ruinen einer untergegangenen Zivilisation mit ihren seidigen Netzen umhüllt, bis die steinernen Gerippe und die organischen Fäden zu einer Einheit verschmolzen. Überall sonst auf Titania meidet das Spinnenvolk die Hinterlassenschaften der Toten Götter – keiner weiß, warum sie in Vethrak'Thal von diesem Grundsatz abgewichen sind und ausgerechnet in diesen Ruinen eine Kolonie errichtet haben.

Uralte Türme ragen wie geborstene Knochen empor, verbunden durch schimmernde Brücken aus Seide, die in der Dunkelheit wie Sternenstraßen glühen. Die gesamte Stadt lebt – die Wände pulsieren leicht, als würden die psionischen Ströme, die durch das Netz fließen, Vethrak'Thal atmen lassen.

Doch Vethrak'Thal ist weit mehr als nur eine Kolonie. Sie ist ein Tor zur Ewigen Nacht, der Domäne der Göttin Nyx, und gilt als einer der stabilsten Zugänge zum Schattengang. Für viele Völker des Mirrorspace ist sie der einzige Weg, die Dienste der Qiralythi in Anspruch zu nehmen, um die Dunkelpfade der Schattengänge zu bereisen. Fremde – seien es Händler, Abenteurer oder Gesandte – betreten die Insel mit Ehrfurcht und Furcht, denn sie wissen: Wer in Vethrak'Thal verkehrt, kann ebenso leicht Wissen und Macht erlangen wie im Schatten verschwinden, um niemals zurückzukehren.

Besondere Aufmerksamkeit erregen die mysteriösen Spiegelfragmente, die tief in den alten Ruinen verborgen sind. Diese Relikte, deren Oberfläche wie flüssige Schatten schimmert, stehen in direkter Verbindung zu Nyx' Essenz. Es heißt, wer in sie blickt, sieht nicht sich selbst, sondern eine andere Wahrheit – ein Echo aus der Ewigen Nacht. Manche erkennen dort ihre tiefsten Ängste, andere eine Zukunft, die noch nicht geschrieben wurde. Doch Vorsicht: Die Spiegelfragmente verlangen einen Preis – oft eine Erinnerung, ein Geheimnis oder ein Stück der eigenen Seele.

Vethrak'Thal ist mehr als eine Kolonie – sie ist eine Grenze zwischen Licht und Schatten, zwischen Wissen und Vergessen. Und sie flüstert jedem, der sie betritt, eine unausgesprochene Frage zu:

„Bist du bereit, in dein eigenes Netz zu blicken?“

7.3 Araxion, das Flüsternde Netz (Handel & Spionage, Innerer Gürtel)

Auf einen Blick

- Asteroidenkolonie, ca. 8 km Durchmesser, verteilt auf mehrere miteinander verbundene Asteroiden
- Die Qiralythi dieser Kolonie sind die am stärksten in den interplanetaren Handel eingebunden.
- Die Netze umspannen Asteroiden und verbinden sie mit schwarzen Seidenbrücken.
- Die Kolonie wird dominiert von einer großen Handelsplattform für Schattenmagie, Psionik-Artefakte und geheime Informationen.
- Viele Besucher sehen Araxion als schattenhafte Parallelstadt zu den leuchtenden Handelsmetropolen des Inneren Gürtels.

Araxion, das Flüsternde Netz

Zwischen den treibenden Asteroiden des Inneren Gürtels, wo das Licht des Mirranischen Imperiums verblasst und die Schatten tiefer werden, liegt Araxion: Ein Ort, an dem Geheimnisse zur Währung und Wissen zur Ware wird.

Die Kolonie erstreckt sich über mehrere miteinander verbundene Asteroiden, die wie schwarze Perlen an einem seidigen Faden aufgereiht scheinen. Mit einem Durchmesser von etwa 8 km verteilt auf schwebende Fragmente, ist Araxion kleiner als die großen Handelsstädte des Inneren Gürtels – doch in den Schatten zählt nicht die Größe, sondern die Tiefe der Fäden, die man spinnt.

Hier haben die Qiralythi eine Stadt errichtet, die nicht aus Mauern, sondern aus Netzen besteht: schwarze Seidenbrücken, die die Asteroiden miteinander verbinden, schimmernde Kokonhallen, die wie Tropfen aus Dunkelheit zwischen den Sternen hängen, und Spindeltürme, die aus psionischen Fäden gewoben wurden. Durch diese Strukturen pulsieren Informationen wie durch einen lebenden Organismus – Araxion ist selbst ein Netz, in dem jedes Geheimnis seinen Preis hat.

Die Kolonie gilt als Knotenpunkt des interplanetaren Handels, aber nicht für gewöhnliche Waren. Hier werden Güter gehandelt, die kein offizieller Markt führt: Schattenmagie, Psionik-Artefakte, gestohlene Erinnerungen und die Stimmen Verstorbener – alles, was zwischen Licht und Dunkelheit verborgen bleibt. Suchende kommen aus allen Ecken der Sphäre und von noch weiter hierher, um Wissen zu kaufen, das anderswo verboten ist. Und die Qiralythi? Sie handeln mit dem, was ihnen am wertvollsten ist: Geheimnisse.

Trotz ihrer Unauffälligkeit gilt Araxion als dunkles Spiegelbild zu den leuchtenden Handelsmetropolen des Inneren Gürtels wie Vesperia oder Lucillion. Während dort Glanz und Prestige herrschen, regieren in Araxion Stille, Schatten und der Tausch unsichtbarer Werte. Viele sagen, wer in Araxion kauft, zahlt zweimal – einmal in Gold, und einmal in einer Wahrheit, die man nicht für sich behalten kann.

Besucher, die Araxion betreten, müssen lernen, auf mehr als nur die Worte der Bewohner zu hören: Die Netze selbst flüstern. Sie spannen sich nicht nur zwischen den Asteroiden, sondern auch zwischen den Gedanken. Manche Fremde berichten, dass sie Stimmen hörten, die ihre eigenen Geheimnisse preisgaben, bevor sie selbst den Mund öffnen konnten. Doch die Qiralythi bestehen darauf:

„Das Netz verrät nichts. Es zeigt nur, was du selbst mitgebracht hast.“

In Araxion werden keine Lügen gesprochen – nur Wahrheiten, die zu spät erkannt werden. Und das größte Geschäft dieser Stadt ist immer dasselbe:

„Was bist du bereit zu geben, um zu wissen, was du nie wissen wolltest?“

7.4 Shyr'Quessir, die flüsternden Wurzeln (Waldkolonie auf Meloddya)

- Größe: ca. 15 km², tief in den Wäldern versteckt
- Die für Besucher offenste Waldkolonie der Qiralythi.
- Ein Netzwerk aus schimmernden Seidenbauten, die sich über Jahrhunderte mit den riesigen Baumkronen verwoben haben.
- Ein Forschungszentrum für Pilz-Symbiose und der Ursprung vieler Qiralythi-Rituale.
- Es gibt dort eine heilige Lichtung, in der seltsame dunkle Kristalle aus dem Boden wachsen, die psionische Energien verstärken.

Shyr'Quessir, das Flüstern der Wurzeln

Tief in den uralten Wäldern von Melodya, verborgen unter einem Dach aus grünen Schatten und goldenem Dämmerlicht, liegt die älteste und besterhaltene Waldkolonie der Qiralythi: Shyr'Quessir – ein Ort, an dem das Netz nicht gewebt, sondern gewachsen ist.

Diese Kolonie, deren bekannte Teile sich über etwa 15 Quadratkilometer erstreckt, ist eine Symbiose aus Seide, Pilzen und Wald: Kein Bauwerk, sondern ein lebender Organismus, in dem die Grenzen zwischen Natur, Geist und Ritual längst verschwunden sind. Die schwarzen, schimmernden Seidenbauten, die die Qiralythi über Jahrhunderte gewebt haben, haben sich mit den gigantischen Baumkronen verwoben, bis die Kolonie selbst ein Teil des Waldes wurde. Oder der Wald ein Teil von ihr.

In Shyr'Quessir atmet alles im Rhythmus des Netzes, und jeder Schritt klingt wie ein leises Flüstern, als würden die Wurzeln die Gedanken der Besucher weitertragen.

Das Herz der Symbiose: Der Garten der Sporen

Shyr'Quessir ist das Zentrum der Qiralythi-Forschung über Pilz-Symbiosen – ein Wissen, das sie nicht durch Studium, sondern durch Verschmelzung erlangten. Hier wachsen Pilzgärten, die wie leuchtende Nebelinseln zwischen den Baumstämmen schweben, und Myzelpfade, die psionische Botschaften durch den Boden leiten.

Die Qiralythi hier sprechen nicht, sie spüren: Ihre Pilzpartner verstärken ihre psionische Resonanz, sodass ihre Gedanken als Echos durch das Wurzelwerk und die Spinnennetze getragen werden können. Lehrer und Schüler tauschen Wissen nicht in Worten, sondern in Empfindungen, eine Symbiose von Geist zu Geist.

Die Lichtung der Schattenkristalle

Im Herzen von Shyr'Quessir liegt ein Ort, den die Qiralythi nur mit Ehrfurcht und in Stille betreten: die Lichtung der Schattenkristalle. Aus dem moosigen Boden, der sich wie lebendes Fleisch anfühlt, ragen dunkle, pulsierende Kristalle, die die Luft in ein sanftes psionisches Vibrieren versetzen. Es heißt, dass hier das Netz selbst „spricht“ und dass die Kristalle Träume speichern, die älter sind als jedes Wort.

Die Qiralythi nutzen diese Kristalle für Rituale, die Vergangenheit, Gegenwart und Möglichkeit verweben. Viele Visionen über den zersplitterten Gott Qiralyth wurden hier empfangen – und viele Fragen, die keine Antwort fanden.

Doch die Lichtung ist auch ein Ort der Prüfung. Wer die Kristalle berührt, muss sich selbst stellen – denn die Kristalle verstärken nicht nur Psionik, sondern Wahrheit. Und sie zeigen sie schonungslos.

Das Zentrum der Rituale: Wo Geist und Netz eins werden

In Shyr'Quessir entstanden viele der heiligen Riten der Qiralythi:

- **Das Traumweben:** Ein gemeinschaftliches Ritual, in dem ganze Clans ihre Gedanken in ein kollektives psionisches Muster verweben.
- **Der Pfad der Sporen:** Eine Reise durch die Pilznetzwerke, in denen Visionen die Zukunft enthüllen – oder warnen.
- **Der Spiegelgesang:** Ein psionisches Duett, das die Resonanz zwischen einem Qiralythi und dem Netz offenbart. Manche finden dabei eine verborgene Verbindung – andere verlieren ihre Stimme an das Netz.

Wächter und Wissende: Die Stimme des Waldes

Shyr'Quessir wird nicht durch Herrschaft geführt, sondern durch Resonanz. Die Ältesten hier sind „Die Stimmweber“: Jene, deren Geist so tief mit dem Netz verwoben ist, dass sie mit einem Gedanken den Puls der Kolonie spüren.

Doch Shyr'Quessir ist keine offene Stadt – Fremde sind für eine Weile geduldet, aber nicht permanent willkommen. Die Pilze spüren Intentionen, die Netze hören Lügen, und die Kristalle enthüllen das Verborgene. Wer in böser Absicht kommt, verschwindet – und manchmal findet man, wo sie waren, einen neuen Pilz.

Die Weisheit des Waldes – und sein Urteil

In Shyr'Quessir sagen die Qiralythi:

„Der Wald ist das Netz – und das Netz vergisst nichts.

Hier ist jede Lüge ein Flüstern und jede Wahrheit eine Wurzel.

Wer zuhört, wird verstehen – doch wer zu laut spricht, wird von den Wurzeln genommen.“

Shyr'Quessir ist kein Ort, den man findet – es ist ein Ort, der dich findet. Und wenn du gehst – nimmt es ein Stück von dir mit.“

7.5 Ilith'Veyn, der Atem der Schatten (Waldkolonie auf Melodya)

Auf einen Blick

- Größe: ca. 10 km², nahe eines großen Flusslaufs
- Eine heimliche Kolonie, die sich auf Schattensabotage und Spionage spezialisiert hat.
- Ihre Netzwerke sind fast unsichtbar im Blätterdach und können blitzschnell zerstört oder erneuert werden.
- Ilith'Veyn ist bekannt für ihre „Dunkelweber“, Qiralythi-Späher, die Feinde unbemerkt jagen.
- Die meisten Außenstehenden glauben, dass diese Kolonie nicht existiert und nur ein alter Mythos aus den Flüsternden Wäldern ist.

Ilith'Veyn – Der Atem der Schatten

Tief in den Wäldern von Melodya, wo das Blätterdach so dicht ist, dass selbst das kalte Sonnenlicht Apollos kaum den Waldboden erreicht, liegt eine Kolonie, die viele für eine Legende halten: Ilith'Veyn, das verborgene Netz. Sie ist mehr ein Flüstern als ein Ort, ein Atemzug in der Dunkelheit – und doch ist sie da, für jene, die zu spät bemerken, dass sie beobachtet werden.

Mit einer Ausdehnung von etwa 10 km² erstreckt sich Ilith'Veyn über das Geäst eines alten Waldes, nahe eines breiten, trägen Flusslaufs, dessen Wasser so dunkel ist, dass es den Himmel zu verschlucken scheint. Doch von der Kolonie selbst ist kaum etwas zu sehen: Die Netze der Qiralythi

liegen verborgen hoch im Blätterdach, feine, fast unsichtbare Fäden, die nur blasse Reste des Sonnenlichts bis auf den Waldboden durchlassen. Die Stadt ist lautlos, im Wald wird jeder Schritt, jeder Atemzug von den Qiralythi wahrgenommen.

Ilith'Veyn ist eine Kolonie des Schattens, des Spähens und des Verschwindens. Die „Dunkelweber“, die Späher und Jäger dieser Kolonie, gelten als Meister darin, ungesehen zu bleiben – und ebenso darin, einen Feind verschwinden zu lassen, ohne dass ein Tropfen Blut den Waldboden berührt. Sie kommunizieren durch feinste psionische Impulse, die durch das Netz wie stille Gedanken strömen, schneller als jedes Wort. Wo andere mit Waffen kämpfen, weben sie Schatten: Fallen, Illusionen, Täuschungen.

Doch ihre größte Waffe ist Ilith'Veyn selbst: Die unsichtbaren Netzwerke im Blätterdach können auf Befehl in Sekundenbruchteilen eingerissen werden, wodurch Eindringlinge in eine Stille gestürzt werden, die bedrohlicher ist als jede Schlacht. Ebenso schnell können neue Wege gesponnen werden, als würde der Wald seinen eigenen Willen haben. Die Dunkelweber sind Jäger, die mit ihrem Revier eins geworden sind – und das Revier ist eine einzige Falle, die niemals schläft.

Viele Bewohner Melodyas glauben, Ilith'Veyn sei nichts weiter als eine Fabel, ein Märchen aus den Flüsternden Wäldern, erzählt, um Kinder davon abzuhalten, zu tief in die Schatten zu wandern. Wanderer berichten von einem kalten Gefühl im Nacken, von einem Blick, den sie spüren, aber nicht sehen können. Andere erzählen, dass der Wald selbst leise geflüstert habe – Worte, die niemand verstand, aber jeder fühlte.

Doch die, die wirklich glauben, sagen:

„Ilith'Veyn ist kein Ort. Es ist das, was du hörst, wenn du längst nicht mehr allein bist.“ Und wenn die Dunkelweber schließlich zuschlagen, ist das Einzige, was du hörst... das leise Geräusch eines Netzes, das sich schließt.“

7.6 Nythal'Vorr, das Weisheitsnetz (älteste Waldkolonie Melodyas)

Auf einen Blick

- Größe: ca. 12 km², liegt in einem ewigen Dämmerwald
- Hier lebt der älteste bekannte Qiralythi-Ältestenrat.
- Eine philosophische Hochburg, in der Psioniker und Schattendenker über das Wesen des Universums debattieren.
- Ihre Seidengärten sind berühmt für organische Architektur, die lebende Pilze, Spinnenseide und Kristalle verbindet.
- Die Kolonie gilt als „Weisheitsnetz“, in dem sich reisende Qiralythi weiterbilden.

Nythal'Vorr, das Weisheitsnetz

In den tiefsten Wäldern von Melodya, wo die Sonne nie den Waldboden erreicht und ein endloses Zwielficht die Welt in sanfte Schatten taucht, liegt Nythal'Vorr: Eine Stadt, die mehr Gedanke als Ort, mehr Gewebe als Bauwerk ist. Der Wald selbst scheint den Atem anzuhalten, als würde er lauschen, denn hier sprechen die Schatten nicht in Worten, sondern in Resonanzen.

Die Kolonie erstreckt sich über etwa 12 km², verborgen zwischen uralten, moosüberzogenen Bäumen, deren Äste so dicht verflochten sind, dass das Licht in einem ewigen Dämmerzustand erstickt wird. Die Luft duftet nach feuchtem Holz, sanftem Pilzsporenstaub und dem kaum wahrnehmbaren Hauch von psionischer Energie – ein unsichtbares Echo der Gedanken, die hier gewoben werden.

Ein Hort des Geistes und der Stille

Nythal'Vorr ist die Heimat des ältesten bekannten Qiralythi-Ältestenrats, einer Versammlung von Schattenweisen, deren Stimmen so leise sind wie der Wind im Netz, doch deren Gedanken das Schicksal ihrer Art lenken. Hier debattieren Psioniker, Philosophen und Schattendenker über das Wesen des Multiversums, über die Natur des Netzes und das Mysterium des zersplitterten Gottes Qiralyth. Sie sagen, dass in den tiefsten Meditationen nicht sie das Netz berühren, sondern das Netz sie.

Für viele Qiralythi, die eine größere Wahrheit suchen, ist Nythal'Vorr ein Pilgerziel. Sie kommen, um zu lernen, zu vergessen und sich neu zu weben, denn die Philosophen dieser Kolonie lehren eine grausame Wahrheit: „Wer das Netz verstehen will, muss bereit sein, sich selbst darin zu verlieren.“

Die Seidengärten: Lebendige Architektur

Besucher staunen am meisten über die berühmten Seidengärten, in denen Spinnenseide, lebende Pilze und Kristalle zu einer einzigen organischen Architektur verschmelzen. Die Wände schimmern, als wäre der Wald selbst in Gedanken versunken. Biolumineszenzen pulsieren sanft entlang der Fäden, die sich wie Adern durch die Kolonie ziehen. Aus den Pilzkuppeln steigen glitzernde Sporen auf, die im Schatten wie Sternenstaub wirken.

Hier wachsen Netzkristalle, die Gedanken und Erinnerungen speichern. Die ältesten unter ihnen tragen die Fragmente längst verstorbener Philosophen, die auch noch nach Jahrtausenden in den Meditationshallen „gehört“ werden können.

Das Weisheitsnetz: Lernen, Fühlen, Werden

Nythal'Vorr gilt unter den Qiralythi als „Weisheitsnetz“ – ein lebendiger Knotenpunkt, an dem sich Reisende nicht nur weiterbilden, sondern verändern. Hier ist Wissen keine Ansammlung von Worten, sondern eine Resonanz, die sich in das Netz des Geistes einwebt.

- Diskurse werden nicht nur gesprochen, sondern psionisch geteilt, sodass Emotionen, Intentionen und Schattenbilder des Gedachten sichtbar werden.
- Lernen ist hier ein Austausch – man erhält Wissen, aber gibt auch eigenes preis. Manche, die hierherkommen, kehren nie zurück – nicht, weil sie verschwinden, sondern weil sie sich selbst in etwas Neues verwandeln.

Die Stille des Dämmerwaldes

Doch Nythal'Vorr ist nicht nur Ort des Denkens, sondern auch der Stille. Hier, wo der Wald wie ein uralter Geist wacht, sind die Schatten sanft, aber allwissend. Viele Besucher berichten, dass sie in den Momenten tiefster Stille plötzlich eine Stimme hören – eine Stimme, die nicht von außen, sondern von innen kommt.

Ein Sprichwort der Ältesten lautet: „In Nythal'Vorr hörst du nichts. Und genau dann spricht das Netz am lautesten.“

Nythal'Vorr ist kein Ziel, es ist eine Antwort. Doch nur jene, die bereit sind, sich selbst darin aufzulösen, werden verstehen, dass die Antwort immer eine Frage war.“

7.7 Nyrrash'Veil, das Herz der Schatten (Asteroidenkolonie in den Backwaters)

Auf einen Blick

- Größe: ca. 25 km², verteilt auf mehrere Asteroiden
- Größte bekannte Qiralythi-Kolonie.
- Eine düstere Metropole aus gewebten Türmen, tief im Äußeren Gürtel versteckt.
- Nyrrash'Veil ist das Zentrum des Qiralythi-Netzwerks, von wo aus Reisen durch den Schattengang koordiniert werden.
- Gerüchte besagen, dass die Kolonie über einen geheimen, funktionierenden Zugang zum Weltennetz verfügt.

Nyrrash'Veil – Das Herz der Schatten

Weit draußen im Äußeren Gürtel, wo das Licht Apollos kaum mehr als ein ferner, blasser Funke ist und die Stille des Wildraums schwer auf den Seelen lastet, liegt Nyrrash'Veil – die größte Kolonie der Qiralythi, ein monumentales Geflecht aus Fäden, Schatten und Geheimnissen.

Die Kolonie erstreckt sich über ein Netzwerk aus Asteroiden, das zusammen etwa 25 km² umfasst. Doch Größe ist nicht, was Nyrrash'Veil ausmacht – es ist das Gefühl, das sich wie eine unsichtbare Präsenz durch die Dunkelheit zieht. Hier ist jeder Asteroid mit den anderen durch düstere, seidene Brücken verbunden, die im Schatten kaum erkennbar sind. Von Weitem wirkt die Kolonie wie ein zeretztes Spinnennetz, das zwischen den Sternen hängt – ein Ort, der zugleich verlassen und allgegenwärtig wirkt.

Eine Metropole aus Fäden und Flüstern

Die Bauten von Nyrrash'Veil sind Türme aus gewebter Seide, verstärkt durch Kristalladern und psionische Resonanzen. Manche ragen kilometerhoch, andere verschwinden im Dunkel, als seien sie nur Schatten. Lichtquellen gibt es kaum – stattdessen fließt eine kalte, biolumineszente Glut durch die Netzfäsern, die den Ort wie eine lebende, atmende Kreatur erscheinen lässt. Und wer weiß...?

Die Gänge zwischen den Türmen sind nicht für Augen gemacht – sie sind für Gedanken. Auch in Nyrrash'Veil kommunizieren die Qiralythi über das Netz, und Außenstehende, die den Fehler machen, sich auf ihre Sinne zu verlassen, verirren sich in Gängen, die nicht existieren – und gleichzeitig doch da sind.

Das Zentrum des Schattengangs

Nyrrash'Veil ist das Herz des Qiralythi-Netzwerks – von hier aus werden die meisten Reisen durch den Schattengang koordiniert. Jedes Tor zur Ewigen Nacht, jeder Schattenpfad zwischen den Welten, ist hier bekannt und verzeichnet – allerdings nicht in Büchern, sondern im Geist des Netzes.

Die Weberpriester von Nyrrash'Veil, eine uralte Kaste von Schattendenkern und Psionikern, behalten den Überblick. Doch sie tun mehr als koordinieren: Sie lenken. Wer durch den Schattengang reist, fühlt ihren Einfluss – manchmal führen die Pfade dorthin, wohin man wollte, und manchmal... dorthin, wohin sie es wollen.

Das Gerücht vom Weltennetz

Ein Gerücht, das durch alle Schatten flüstert, macht Nyrrash'Veil zur begehrtesten und gefürchtetsten Kolonie: Hier, so sagt man, existiert ein geheimer Zugang zum mythischen Weltennetz – jenem uralten Pfad, der die Welten jenseits des Spiegels verbindet.

Nur wenige Außenstehende haben das Netz je betreten – und niemand, der es ohne Erlaubnis der Qiralythi versucht hat, ist zurückgekehrt. Doch Fremde, die sich in die Gnade der Weberpriester

einkaufen, berichten von einem Ort tief im Innersten der Kolonie, wo die Schatten sich anders bewegen und das Netz... flüstert.

Ein Ort ohne Lügen – und ohne Rettung

Nyrrash'Veil ist kein Ort des Handels, kein Ort der Gastfreundschaft. Hierhin kommt man nicht, um etwas zu bekommen – sondern um etwas zu geben:

- Ein Geheimnis, das niemand kennt.
- Eine Erinnerung, die niemand bewahren darf.
- Oder eine Wahrheit, die zu schwer ist, um sie allein zu tragen.

Die Weberpriester nehmen alles. Und sie geben nichts zurück – außer der Wahrheit, die man nie hören wollte.

Ein Ort, der sieht – und vergisst

Viele sagen, dass Nyrrash'Veil lebt, dass es beobachtet. Manche, die das Herz der Kolonie erreicht haben, hörten eine Stimme, die aus den Fäden selbst kam – eine Stimme, die älter war als jede Gottheit, älter als selbst Qiralyth.

"Nyrrash'Veil ist kein Ort. Es ist ein Spiegel.

*Hier ist alles, was du warst,
alles, was du sein wirst – und alles, was du hättest sein können.
Und wenn du gehst – geht nur das, was von dir übrig bleibt."*

7.8 S'Zaryth, der Schlafende Faden (Asteroidenkolonie in den Backwaters)

Auf einen Blick

- Größe: ca. 18 km², auf einem isolierten, schwarzen Asteroiden
- Diese Kolonie wurde von „Vergessenen Qiralythi“ gegründet, die sich bewusst von ihrer Gesellschaft losgesagt haben.
- Der Asteroid ist psionisch stark aufgeladen, und manche glauben, dass ein uraltes Wesen dort schläft.
- Wer hier lebt, strebt nach absoluter psionischer Perfektion, jedoch auf eine gefährlich fanatische Weise.
- Fremde werden nur akzeptiert, wenn sie sich einem mentalen Duell unterziehen – Verlierer verschwinden auf mysteriöse Weise.

S'Zaryth, der Schlafende Faden

Im endlosen Schattenmeer des Äußeren Gürtels, fernab jeder Handelsroute und verborgen in einer Stille, die tiefer ist als der Wildraum selbst, treibt ein Asteroid, so dunkel, dass er Licht zu verschlingen scheint. S'Zaryth, die Kolonie der Vergessenen, ist hier mehr Echo als Stadt, mehr Gedanke als Ort – und sie ist eine Warnung.

Der Asteroid, etwa 18 km² groß, ist eine Wunde im Wildraum, durchzogen von unsichtbaren psionischen Strömungen. Fremde, die sich nähern, berichten von Flüstern ohne Sprache, von einem Druck, der sich anfühlt, als würde jemand versuchen, in ihren Geist einzubrechen – oder darin Wurzeln

zu schlagen. Manche drehen um, bevor sie den Landeplatz erreichen. Andere schaffen es – und wünschen, sie hätten es nicht getan.

Die Vergessenen: Ausgestoßen, aber nicht gebrochen

S'Zaryth wurde von jenen gegründet, die die Qiralythi selbst „die Vergessenen“ nennen – Qiralythi, die ihre Kolonien, ihre Götter und ihre Netze hinter sich gelassen haben. Doch sie wurden nicht verstoßen – sie haben sich selbst verstoßen, weil sie an eine Wahrheit glaubten, die jenseits des Netzes liegt:

„Das Netz ist eine Fessel. Und wir sind hier, um sie zu zerreißen.“

Der Ruf des Schlafenden

Der Grund für ihre Abkehr liegt tief im Herzen des Asteroiden. Eine unsichtbare Präsenz – alt, fremdartig, psionisch – und wachsend. Manche flüstern, dass hier ein uraltes Wesen schläft, älter als Qiralyth, älter als Nyx. Die Vergessenen nennen es:

Zaryth, der Schlafende Faden

Sie glauben, dass Zaryth kein Gott, sondern ein Ursprung ist – der Urgrund aller psionischen Kraft. Und sie streben danach, durch völlige Hingabe an das reine Denken Zaryth zu hören – und selbst Teil seines Geistes zu werden.

Weg der Perfektion. Oder des Wahnsinns

In S'Zaryth gibt es keine Gilden, keine Ältestenräte, keine Lehrer. Es gibt nur den Geist. Hier leben die Qiralythi nach einem einzigen Gesetz:

„Perfektion ist Stille. Stille ist Kontrolle. Kontrolle ist Alles.“

Jeden Tag fordern sie sich selbst – und einander – in mentalen Kämpfen heraus:

- **Psionische Duelle**, in denen Gedanken zu Waffen werden und ein Wimpernschlag über Leben und Tod entscheidet.
- **Meditationen**, die so tief gehen, dass manche darin verbrennen – körperlich, geistig, vollständig.
- **Experimente**, die die Grenzen von Geist, Körper und Realität auflösen.

Jene, die scheitern, verschwinden. Niemand fragt, wohin. Manche glauben, sie wurden vom Schlafenden aufgenommen. Andere glauben, dass ihr Geist im Asteroiden gefangen bleibt: Teil des pulsierenden psionischen Flüsterns, das Fremde spüren.

Das Duell: Eintrittspreis und Urteil

Fremde werden in S'Zaryth nicht willkommen geheißen – sie werden geprüft. Bei Betreten der Kolonie muss sich jeder einem mentalen Duell stellen – ein psionischer Kampf, der tiefer reicht als Muskeln oder Magie:

Kein Blut fließt. Kein Wort wird gesprochen. Aber wenn du fällst – fällst du vollständig.

Verlierer verschwinden. Und niemand sucht sie. Manche sagen, sie werden Teil des Asteroiden, ihre Gedanken ins Flüstern gesponnen, das durch das Gestein pulsiert. Andere glauben, die Sieger „verzehren“ die Essenz der Verlierer, um ihre eigene psionische Stärke zu nähren.

Ein Ort, an dem nichts bleibt. Außer Wahrheit

Doch das wahrhaft Furchterregende an S'Zaryth ist nicht, was dort geschieht – sondern was es aus dir macht. Diejenigen, die überleben, kehren nicht als dieselben zurück. Manche verlieren ihre Namen. Andere ihre Erinnerungen. Doch alle verlieren eines:

Die Angst.

„In S'Zaryth stirbt dein Echo. Und was bleibt ist das, was du wirklich warst.“

7.9 Thyss'Vorrek, der Schild im Schatten (Asteroidenkolonie in den Backwaters)

Auf einen Blick

- Größe: ca. 20 km², im Zentrum eines Trümmerfeldes aus schwarzen, kristallinen Gesteinsbrocken
- Diese Kolonie wird von den „Schattenwächtern“ der Qiralythi kontrolliert.
- Sie gilt als Schutzbastion gegen feindliche Mächte, insbesondere gegen Nyx-Kulte oder Kreaturen aus der Ewigen Nacht.
- Ihre Netze sind mit speziellen resonierenden Kristallen durchsetzt, die Eindringlinge frühzeitig aufspüren.
- Wer sich gegen sie stellt, wird schnell in ein Labyrinth aus Spinnennetzen, psionischen Fallen und dunklen Schattenkriegern gelockt.

Thyss'Vorrek, der Schild im Schatten

Im endlosen Dunkel des Äußeren Gürtels, verborgen zwischen einem Chaos aus schwarzen, kristallinen Trümmerbrocken, liegt Thyss'Vorrek: Die Bastion der Schattenwächter, eine Kolonie, gewebt, um zu verteidigen und zu vernichten.

Die Kolonie erstreckt sich über etwa 20 km² und gleicht einem Labyrinth aus Seide, Kristall und Dunkelheit, das sich wie eine tödliche Spinne durch die Trümmer zieht. Hier gibt es keine sanften Flüsternetze, keine philosophischen Hallen – Thyss'Vorrek ist eine Waffe, und jede Faser pulsiert mit einer einzigen Botschaft:

„Hier endet dein Weg.“

Die Schattenwächter: Hüter zwischen Licht und Nacht

Thyss'Vorrek steht unter der Herrschaft der Schattenwächter – einer uralten und geheimen Kaste der Qiralythi, deren Schwur lautet, die Kolonien vor allem zu schützen, was aus der Ewigen Nacht kriecht. Sie sind Krieger, Späher, Jäger – und Richter. Anders als andere Qiralythi-Gilden verehren sie keine Wahrheit, nur Pflicht.

Ihr Hauptfeind sind die Nyx-Kulte und die Kreaturen der Ewigen Nacht, die immer wieder versuchen, durch die Schattenpfade in das Leben der Qiralythi einzudringen. Doch viele, die den Schattenwächtern begegneten und von ihnen gerettet wurden, sagen: Ihr größter Feind war nicht Nyx – sondern das, was Thyss'Vorrek aus ihnen gemacht hat.

Kristallnetze: Das Gehör der Dunkelheit

Das Netz von Thyss'Vorrek ist anders – gewebt aus Seide, aber durchsetzt mit schimmernden, schwarzen Kristallen, die wie Adern aus dem Trümmerfeld ragen. Diese Kristalle sind Resonatoren, die Vibrationen im Raum, psionische Impulse und selbst Gedankenfragmente aufspüren.

In Thyss'Vorrek hört das Netz dich. Lange, bevor du es berührst.

Wer in die Nähe der Kolonie kommt, wird nicht begrüßt – sondern bereits gelesen. Das Netz erspürt deine Absicht, deine Angst, deine Schwächen.

Das Labyrinth: Kein Ausweg, nur Ende

Doch der wahre Schrecken beginnt erst, wenn sich das Netz schließt. Eindringlinge, die sich gegen die Schattenwächter stellen, geraten in das, was die Qiralythi „Den Schattenpfad“ nennen – ein unsichtbares, lebendes Labyrinth, das sich nach den Gedanken des Jägers formt:

- **Psionische Fallen**, die Erinnerungen verzerren und Sinne verwirren.
- **Schattenspiegel**, die falsche Wege zeigen oder Alpträume Wirklichkeit werden lassen.
- **Seidenschnitter**, feine Fäden, die Fleisch, Verstand und Hoffnung zerschneiden.

Die Schattenkrieger: Lautlose Jäger, wortlose Richter

Die Schattenkrieger, die Elite der Schattenwächter, sprechen nicht – sie handeln. Ihre Waffen sind Netzlanzen, die durch jede Rüstung schneiden, und ihre Rüstung ist die Dunkelheit selbst. Doch ihre wahre Waffe ist ihre Psionik – kalt, präzise, absolut tödlich. Sie kämpfen nicht, um zu gewinnen. Sie kämpfen, um zu beenden.

Keine Gnade. Keine Zeugen.

Feinde, die hier fallen, hinterlassen keine Leichen, nur Stille und Leere. Und wer entkommen darf, trägt kein Wissen davon, nur Schatten in der Seele.

Eine Bastion. Und ein Urteil

Thyss'Vorrek ist jedoch mehr als eine Festung: Es ist ein Warnzeichen. Die Schattenwächter sind nicht nur die Hüter gegen die Dunkelheit – sie sind die Dunkelheit, die sich gegen ihre eigene Natur richtet. Und viele Qiralythi flüstern, dass eines Tages, wenn die Schattenwächter niemanden mehr haben, den sie bekämpfen können, ...sie Thyss'Vorrek gegen die Kolonien selbst wenden werden.

„Thyss'Vorrek fragt nicht, wer du bist. Es fragt nur, ob du bereit bist zu sterben, bevor du es berührst.“

8. Befreundete und neutrale Völkern & Kulturen

Fäden ohne Knoten

Die Qiralythi knüpfen selten Freundschaften: Sie verweben Zweck, Nutzen und gegenseitiges Verstehen. Für sie ist ein Bündnis kein Versprechen, sondern eine Resonanz – eine Harmonie der Ziele, die so lange besteht, wie die Schwingungen im Netz übereinstimmen. Manche Völker betrachten sie mit Ehrfurcht, andere mit Misstrauen, doch nur wenige begreifen:

„Im Netz gibt es keine Freundschaft – nur Muster, die sich überschneiden.“

Die Qiralythi mögen ein abgeschottetes Volk sein, doch ihr Überleben und ihre Entwicklung hängen nicht zuletzt von den dynamischen Interaktionen mit anderen Kulturen in Mirrorspace ab. Ihre Gesellschaftsstruktur passt sich subtil an externe Kontakte an, wobei sie stets darauf bedacht sind, ihre inneren Geheimnisse zu wahren und ihre psionische Dominanz nicht offenzulegen.

Diese Anpassungen erfolgen häufig auf Clan- und Gildenebene und sind so gestaltet, dass möglichst wenig Informationen preisgegeben werden. Weberpriester und Schattendiplomaten beobachten externe Entwicklungen genau und beeinflussen sie subtil, wenn dies im Interesse des Netzwerks liegt.

Gesellschaftliche Anpassungen bei externer Interaktion

Die Interaktion mit fremden Völkern erfordert von den Qiralythi ein dynamisches Umstrukturieren ihrer sozialen Muster. Diese Anpassungen zeigen sich auf verschiedenen Ebenen:

- **Psionische Abschirmungen:** Bei diplomatischen Treffen werden mentale Barrieren verstärkt, um Spionageversuche psionisch begabter Völker abzuwehren.
- **Ritualisierte Anpassungen:** Fremde werden in bestimmten „Gesprächszirkeln“ empfangen, die mit Netzen durchzogen sind, welche subtile emotionale Rückmeldungen liefern.
- **Soziale Rollenverschiebung:** In Anwesenheit Außenstehender agieren Weberpriester zurückhaltender, während Netzläufer und Schattendiplomaten die Kommunikation übernehmen.
- **Psionische Dämpfung:** Die sonst allgegenwärtige Clansverbindung wird gezielt gedämpft, um nicht durch ungewollte Emotionen Schwächen preiszugeben.
- **Repräsentationswechsel:** Je nach Kultur des Gegenübers passt die visuelle Präsentation der Netze sich an. So wirken sie bei den Elfen Melodyas harmonisch und organisch, bei Orks eher bedrohlich und abschreckend.

Unterschiede im Umgang mit verschiedenen Völkern

Die Qiralythi interagieren je nach Volk auf unterschiedliche Weise. Ihre Einstellung zu anderen Kulturen ist von einer Mischung aus Neugier, Vorsicht und Überlegenheitsgefühl geprägt.

Die Qiralythi haben ihre gesellschaftliche Struktur so angepasst, dass sie im Außenkontakt maximalen Vorteil bei minimalem Risiko erhalten. Misstrauen ist ein Grundprinzip, doch Neugier treibt sie immer wieder dazu, das Netz ihres Einflusses auszudehnen – auch in die dunkelsten Winkel von Mirrorspace.

8.1 Mirranisches Imperium

Das Mirranische Imperium stellt für die Qiralythi einen besonderen sozialen und kulturellen Bezugspunkt dar: Während die humanoiden Kulturen – einschließlich der meisten menschlichen – für sie wenig Relevanz haben, betrachten sie das Leuchtende Imperium mit einer Mischung aus Faszination, Skepsis und vorsichtiger Distanz. Die imperiale Gesellschaft ist geprägt von ästhetischem

Idealismus, politischer Intrige und einer hochentwickelten magischen und psionischen Kultur – Aspekte, die auch den Qiralythi nicht fremd sind.

Gemeinsamkeiten

- Beide Kulturen setzen auf Kunstfertigkeit und komplexe soziale Hierarchien.
- Psionik und mentale Fähigkeiten genießen in beiden Gesellschaften einen hohen Stellenwert.
- Intrigen und subtile Machtdynamiken sind fester Bestandteil der gesellschaftlichen Realität.

Spannungsfelder

- Die imperiale Faszination für Schönheit wirkt auf die Qiralythi befremdlich und oberflächlich.
- Das expansive, machtorientierte Denken des Imperiums wird als potenzielle Bedrohung wahrgenommen.
- Die imperiale Geheimpolizei und Psioniker-Gilden versuchen regelmäßig, das Spinnenvolk auszuspionieren.

Anpassungen im Umgang mit den Mirranern

- **Tarnidentitäten und diplomatische Masken**
 - Die Qiralythi nutzen in Städten wie Mirror Prime oder Lucillion bevorzugt illusionsverstärkte Masken und treten oft als Exoten aus fernen Kristallsphären auf.
 - Schattendiplomaten werden speziell geschult, um die komplexen sozialen Codes des Imperiums zu entschlüsseln, um bestmöglich in die imperiale Gesellschaft integrieren zu können.
- **Geleitete Offenheit**
 - Offizielle Delegationen geben bereitwillig banale Informationen über die Netzkunst und Handwerkliches preis, um Interesse auf harmlose Aspekte zu lenken.
 - Tiefere Geheimnisse werden konsequent abgeschirmt, sei es über das Ausweichen auf andere Themen, das Weglassen wichtiger Informationen oder komplett falsche Informationen, wenn diese für Außenstehende nicht nachprüfbar sind.
- **Kooperation im Handelssektor**
 - Araxion gilt als wichtiger Handelspartner für imperiale Händler, insbesondere im Bereich von Schattenmagie und psionischen Kristallen.
 - Die Mirraner schätzen die außergewöhnlichen Seidenwaren der Qiralythi, ahnen aber nicht, welche psionischen Geheimnisse diese verbergen können.
- **Kulturelle Unterwanderung**
 - In der Kunst- und Kulturszene von Vesperia existieren mehrere „Netzweber-Zirkel“, die subtile psionische Impulse verbreiten, um den Informationsfluss zu lenken.
 - Die Qiralythi fördern in bestimmten Kreisen Faszination für Schattenkunst, um langfristig Einfluss auf kulturelle Entscheidungen zu gewinnen.

Die grundsätzliche Haltung der Qiralythi zum Imperium ist also eher neutral bis skeptisch: Die Qiralythi sehen das Imperium als dekadent, voller Intrigen und unberechenbarer Kräfte. Sie bewundern die psionische Tradition des Imperiums, aber betrachten deren Politik und gesellschaftliche Struktur als instabil und kurzsichtig.

Imperiale Sicht auf die Qiralythi

Andersherum wirken die dunklen, fremdartigen und oft unheimlichen Qiralythi auf viele Mirraner abstoßend oder suspekt, da das Imperium Schönheit, Ruhm und gesellschaftliche Perfektion als zentrale Werte betrachtet. Die Mirraner sehen die Qiralythi mit einer Mischung aus Neugier, Arroganz und Misstrauen.

- **Neugier:** Die Netzarchitektur und psionischen Fähigkeiten der Spinnenwesen wecken akademisches und kommerzielles Interesse.

- **Arroganz:** Die imperiale Überzeugung, die höchste kulturelle Errungenschaft des Mirrorspace zu sein, führt zu einer Unterschätzung der psionischen Potenz der Qiralythi.
- **Misstrauen:** Die Schattenhafte Natur der Qiralythi und deren Verbindung zur Ewigen Nacht macht sie zu potentiellen Spionagezielen.

„Die Qiralythi? Interessant, gewiss. Doch wie viel Kunstfertigkeit kann von Wesen erwartet werden, die das Licht meiden?“ (Theonidas Mirandas, Kunstkritiker aus Lucillion)

Das heutige Imperium betrachtet die Qiralythi nicht als Bedrohung, aber auch nicht als gleichwertige Macht – eine Sichtweise, die von den Qiralythi gewollt ist und gefördert wird, da sich das Spinnenvolk selbst als psionisch weit überlegen, wirtschaftlich und militärisch aber deutlich unterlegen sieht. Solange das Imperium sich nicht bedroht fühlt, werden Konflikte vermieden und die Qiralythi können ihre Interessen über Mittelsmänner und mit Hilfe ihrer Gedanken-beeinflussenden Fähigkeiten durchsetzen, ohne dass die Mirraner überhaupt etwas davon mitbekommen. Nur wenige im Imperiale kennen diese Sichtweise und noch weniger glauben, dass dies mehr als eine verzerrte Selbstwahrnehmung des Spinnenvolkes ist. Und das ist genau, wie die Qiralythi es haben wollen.

Allerdings muss man von einer allzu verallgemeinerten Sichtweise gewarnt werden: Die Qiralythi sind kein einheitlicher Machtblock, ihre einzelnen Kolonien sind so individuell wie unterschiedliche Nationen, in denen beispielsweise Menschen dominieren. Daher sollten auch bei diesem Volk die Beziehungen stets zur jeweiligen Kolonie betrachtet werden.

Verhältnis einiger Qiralythi-Kolonien zu einzelnen Regionen des Imperiums

Kolonie	Imperiale Stadt oder Region	Verhältnis
Araxion (Innerer Gürtel)	Lucillion, Vesperia (Imperiale Metropolen)	Wirtschaftlich nützlich, aber gesellschaftlich gemieden
Vethrak’Thal (Titania)	Imperiale Expeditionstrupps auf Titania	Gelegentliche Zusammenarbeit, aber keine Allianz
Nyrrash’Veil (Äußerer Gürtel)	Imperiale Außenposten & Minenkolonien	Widerstand gegen imperiale Expansion
Shyr’Quessir (Melodya)	Elfenreiche (Imperium-verbundene Elfen)	Distanziert respektvoll, aber nicht kooperativ

Das Verhältnis der Oberschicht und den mirranischen Adelsfamilien zu den Qiralythi ist von Misstrauen Seiten geprägt: Vor allem die höhere Gesellschaft des Imperiums bevorzugt Schönheit, Eleganz und öffentlichen Ruhm – die Qiralythi hingegen sind scheue, kühle und geheimbewahrende Wesen. Adelige betrachten Qiralythi oft als seltsame, düstere Kreaturen, die sich nicht in die übliche mirranische Kultur einfügen. Trotz dieser Ablehnung nutzen viele Adelige Qiralythi-Agenten als Spione oder Attentäter, wenn sie jemanden brauchen, der aus dem Schatten agiert.

Das Verhältnis zur mittleren und unteren Gesellschaftsschicht wird vor allem durch wirtschaftliche Aspekte geprägt – bei “Qiralythi” denken die meisten Mirraner dieser Klassen an geheimnisvolle Händler und Schwarzmärkte. Viele Qiralythi betreiben im Inneren Gürtel “unsichtbare” Handelsnetzwerke, die sich auf seltene Informationen, psionische Kristalle oder magische Artefakte spezialisiert haben. Einige Mirraner sehen die Qiralythi als wertvolle Händler oder geheimnisvolle Berater, die Dinge wissen, die sonst niemand kennt. Andere fürchten sie als Schattenwesen, die sich zu viel in die Angelegenheiten des Imperiums einmischen.

Das Verhältnis zur Psionik-Kaste, Magiern und Akademien ist hingegen ein völlig anderes: Hier dominieren unter der Hand zwar Hochachtung für die psionische Talente der Spinnenwesen, es gibt aber keine wirklich offizielle Anerkennung – Qiralythi schaffen es nur selten, in diese Kreise

aufgenommen zu werden und beispielsweise Dozenten an einer mirranischen Akademie zu werden. Imperiale Psioniker sehen die Qiralythi eher als „Wilde Psioniker“, da ihre Techniken nicht formalisiert zu sein scheinen und sich einer akademischen Erforschung entziehen. Dennoch gibt es einzelne Qiralythi, die beispielsweise in der Denkfeste (dem Institut des Unsichtbaren Pfades in Vesperia) akzeptiert wurden, weil sie psionische Geheimnisse besitzen, die im Imperium sonst unbekannt sind.

Das Verhältnis zur mirranischen Regierung und Bürokratie kann am besten als “nicht existent” bezeichnet werden, denn das Volk hat keinen offiziellen Status im Imperium: Die Qiralythi haben keine politischen Vertreter oder Botschafter im mirranischen Gebiet. Sie gelten als „geduldete Außenseiter“, die in eigenen Kolonien leben, aber nicht als offizieller Teil des Imperiums anerkannt werden. Es gab einzelne Versuche in der frühen mirranischen Geschichte, Qiralythi Kolonien unter imperiale Kontrolle zu bringen, aber alle scheiterten, da die Qiralythi sich in die Schatten zurückzogen oder Widerstand leisteten.

Das Verhältnis zur Familie Solymar ist komplex, distanziert, aber mit Respekt für ihre Macht. Die Qiralythi sehen die Solymar als eine der mächtigsten psionischen Familien im Imperium, aber ihr Verhalten bleibt undurchschaubar. Sie wissen nichts über den Vergessenen und haben keine Hinweise auf diese dunkle Macht im Hintergrund. Trotzdem empfinden die Qiralythi eine seltsame psionische Verzerrung in der Gegenwart einiger Solymar-Mitglieder. Diese Resonanz ist ein Mysterium für die Qiralythi, und einige vermuten, dass die Familie eine geheime Psionik-Technik nutzt, die sich von allem Bekannten unterscheidet. Es gibt keinen offenen Konflikt, aber ein latentes Interesse, mehr über die Solymar zu erfahren – vor allem, weil es für ihre psionischen Talente keine hinreichende Erklärung gibt.

Die Beziehung zwischen den Qiralythi und dem Mirranischen Imperium ist also von strategischen Schachzügen und gegenseitiger Vorsicht geprägt. Während imperiale Gelehrte versuchen, die Geheimnisse der psionischen Netze zu entschlüsseln, weben die Spinnenwesen im Verborgenen weiter an ihren unsichtbaren Fäden der Einflussnahme.

8.2 Die Kragoros auf Titania

Die Kragoros und die Qiralythi haben auf Titania eine vorsichtige, aber stabile Koexistenz entwickelt. Die Kragoros betrachten die Qiralythi mit einer Mischung aus Respekt und Misstrauen, während die Qiralythi die Kragoros als eigenwillige, aber berechenbare Nachbarn wahrnehmen.

Kulturelle Distanz

Die Qiralythi leben in ihren kunstvollen, gesponnenen Städten und bewegen sich sicher in den Schatten, während die Kragoros ihre nomadischen Wanderungen zwischen den schwebenden Inseln Titanias fortsetzen. Die Qiralythi betrachten diese Rastlosigkeit mit neugierigem Interesse, während die Kragoros den stabilen Siedlungscharakter der Spinnenwesen nicht nachvollziehen können.

Kooperation bei gemeinsamen Bedrohungen

Die giftigen Stürme, fremde Eindringlinge und die gefährlichen Regionen um die „Toten Götter“ erfordern gelegentlich Zusammenarbeit. Wenn Bedrohungen von außen auftreten, tauschen beide Völker Informationen aus und arbeiten in gefährlichen Gebieten gelegentlich zusammen, aber ohne formelle oder dauerhafte Allianzen zu formen.

Schattengang-Dienstleistungen

Die Kragoros besitzen keine eigenen Möglichkeiten, die Schattengänge gezielt zu nutzen, und greifen gelegentlich auf die Dienste der Qiralythi zurück, um sicher von einer Insel zur nächsten zu gelangen. Die Weberpriester der Qiralythi verlangen für diese Dienste nur gelegentlich materielle Güter, sie bevorzugen Geschichten, Legenden oder Informationen über neue Erscheinungen und Entwicklungen auf Titania.

Konfliktpotenzial

Obwohl keine offenen Feindseligkeiten bestehen, gibt es Spannungen. Die Kragoros fühlen sich gelegentlich von den subtilen psionischen Manipulationen der Qiralythi bedroht, während die Qiralythi in den Kragoros eine potenzielle Gefahr sehen, wenn diese von Nyx-Kulten beeinflusst werden.

Gemeinsame Tabus

Beide Völker meiden die Ruinen um die „Toten Götter“ gleichermaßen. Während die Qiralythi hier eine psionische Unruhe spüren, glauben die Kragoros, dass diese Orte den Zorn der Vergangenheit konservieren und jede Annäherung den Tod bedeutet.

Zusammenfassung

Die Beziehung zwischen den beiden Völkern bleibt von gegenseitiger Vorsicht geprägt. Gelegentliche Kooperation wird durch tiefes kulturelles Unverständnis erschwert, aber auch durch gemeinsamen Überlebenswillen gestärkt.

8.3 Elfen von Melodya

„Die Elfen pflegen das Licht – und blenden sich selbst.

Wir weben die Schatten – und sehen die Wahrheit im Zwielflicht.“

Die Beziehung zu den Elfen ist ambivalent: Beide Völker sind intelligent, traditionsbewusst und naturverbunden, unterscheiden sich jedoch grundlegend in ihrer Weltanschauung. Die Elfen suchen ewige Harmonie, die Qiralythi schätzen Wandel und das Verborgene.

Gemeinsamkeiten

- Beide Völker sind intellektuell und künstlerisch hochentwickelt.
- Naturmagie und psionische Energien werden auf ähnliche Weise genutzt.

Spannungsfelder

- Misstrauen gegenüber der psionischen Überlegenheit der Qiralythi.
- Elfen fürchten die subtilen Eingriffe der Schattendiplomaten in ihre kulturellen Angelegenheiten.

Anpassungen im Umgang

- Tarntechniken werden modifiziert, um Waldgeister und elfische Magier nicht zu alarmieren.
- Austauschprogramme zwischen Psionik-Akademien sollen das Misstrauen abbauen.
- Gemeinsame Forschungsprojekte werden vor allem in Shyr'Quessir initiiert.

Die Qiralythi und die Elfen von Melodya teilen eine tiefe Verbindung zur Natur, doch dort endet ihre Gemeinsamkeit. Für die Elfen sind die Qiralythi geheimnisvolle Jäger der Schatten, deren Taten und Motive sich jeder elfischen Logik entziehen. Die Qiralythi wiederum sehen die Elfen als Gefangene ihrer eigenen Traditionen, deren Streben nach Harmonie sie blind macht für die subtilen Muster im Netz des Seins.

Trotz dieser distanzierten Haltung kommt es manchmal zu Allianzen, wenn beide Völker einer größeren Bedrohung gegenüberstehen – etwa den Nyx-Kulten oder Monstern aus der Ewigen Nacht. Doch diese Bündnisse sind fragil, denn Misstrauen ist der Grundton in ihrem gemeinsamen Lied.

„Die Elfen hören den Wind, wir hören das Echo zwischen den Blättern.

Sie lieben das Licht, doch wir weben die Schatten dazwischen.“

Spiel in Licht und Schatten

Die Beziehung zwischen den Qiralythi und den Elfen von Melodya ist komplex, vielschichtig und geprägt von stiller Konkurrenz. Beide Völker sind Meister der Magie, Naturverbundenheit und subtiler Kunst, doch ihre Philosophien und Weltanschauungen könnten kaum unterschiedlicher sein:

- Die Elfen verehren Harmonie, Tradition und das Ewige, während die Qiralythi die Wechselhaftigkeit, das Verborgene und die flüchtige Wahrheit suchen.
- Wo die Elfen das Lied der Natur singen, flüstern die Qiralythi mit dem Netz der Schatten und Resonanzen.

Ihr Verhältnis ist weder Freundschaft noch Feindschaft: Es ist ein Tanz aus gegenseitigem Respekt, Argwohn und dem stillen Wissen, dass jeder den anderen unterschätzt.

Die Sicht der Qiralythi auf die Elfen

Für die Qiralythi sind die Elfen ein Volk des Lichts – aber eines, das die Schatten fürchtet:

- Sie betrachten die Elfen als vorhersehbar, da sie sich an Rituale und Traditionen klammern, die das Netz ihrer Gesellschaft starr und unbeweglich machen.
- Elfen, die den Pfad der Psionik suchen, erscheinen den Qiralythi wie Küken, die versuchen zu fliegen, ohne jemals zu verstehen, dass Flug nicht der Himmel, sondern der Fall ins Unbekannte ist.
- Dennoch respektieren die Qiralythi die Langlebigkeit und das Wissen der Elfen – wissen aber, dass lange Leben oft schwache Netze hinterlassen: stark in der Form, aber brüchig im Wandel.

*„Die Elfen malen das Leben in Farben – wir weben es in Fäden.
Farben verblassen. Fäden reißen – aber das Netz bleibt.“*

Die Sicht der Elfen auf die Qiralythi

Die Elfen empfinden die Qiralythi als verstörend fremdartig – nicht, weil sie sie nicht verstehen, sondern weil sie fürchten, dass sie es könnten:

- Sie sehen in den Qiralythi eine perverse Spiegelung ihres eigenen Weges: Eine Kultur, die die Natur nicht bewundert, sondern durchdringt und beherrscht.
- Die Pilz-Symbiosen der Qiralythi erscheinen ihnen als blasphemische Verzerrung des Gleichgewichts, da sie die Natur nicht wachsen, sondern sich anpassen lassen. Dass beispielsweise elfische Architektur ebenfalls künstliche Anpassungen und Beeinflussungen von Pflanzen beinhaltet und daher gar nicht so grundlegend anders ist, wird nicht gern gehört, vor allem nicht von Außenstehenden.
- Besonders die Schattenmagie und Schattengänge erfüllen Elfen mit Unbehagen, da sie die Welt durch Risse und Umwege durchqueren, statt den Pfaden der Natur zu folgen.

Trotz allem beneiden viele Elfen die Effizienz und Einheit der Qiralythi, wenn auch widerstrebend.

„Sie nennen es Netz – wir nennen es Gefängnis. Doch wer in einem Netz gefangen ist, ist oft der Jäger – und nicht die Beute.“

Begegnungen: Spionage, Diplomatie und Schattenkriege

Die Kontakte zwischen beiden Völkern verlaufen oft unsichtbar in den Schatten der Wälder.

- **Spionage:**
Die Qiralythi spinnen unsichtbare Lauschnetze in den elfischen Wäldern: Netze, die Vögel

singen lassen, Pilze flüstern und Blätter warnen. Elfen wiederum schicken Druiden und Traumwanderer, die versuchen, sich in die Resonanznetze der Qiralythi einzuschleichen.

- **Intrigen:**

Elfenhöfe und Qiralythi-Gilden tauschen „Wahrheiten“ – wohlwissend, dass jede Wahrheit auch eine Lüge sein kann. Manche „Geschenke“ der Qiralythi sind verwebte Fallen, die Geister rufen oder Träume stehlen.

- **Konflikte:**

Wenn es – was extrem selten ist – zum offenen Kampf kommt, sind die Elfen Meister der Schlacht in Licht und Schatten, während die Qiralythi die Fäden des Unsichtbaren nutzen:

- Elfenbogenschützen gegen Netzfallen und psionische Illusionen
- Druidenmagie gegen Resonanzstürme, die Gedanken zerreißen
- Elementare gegen Schattenspinnen, die so unerwartet wie tödlich zuschlagen

Doch offene Kriege sind extrem selten, denn beide Völker wissen:

„Wenn sich zwei Netze verhaken, zerreißt oft das, was dazwischen liegt.“

Allianzen, fragil wie Morgentau

Trotz ihres gegenseitigen Misstrauens entstehen Allianzen, wenn eine größere Dunkelheit droht:

- Gegen die Nyx-Kulte bilden beide Völker mächtige psionisch-druidische Zirkel, um Schattentore zu versiegeln.
- Gegen Bedrohungen aus der Ewigen Nacht verbinden die Qiralythi ihre Schattengänge mit den Traumpfaden der Elfen, um gemeinsame Fallen im Unsichtbaren zu weben.
- Manche Weberpriester und Elfenweisen führen Zwillingssrituale, bei denen Pilz-Myzelien und Baumgeister gemeinsam Prophezeiungen flüstern.

Das Netz und der Wald: Ein Tanz ohne Ende

Die Beziehung zwischen Qiralythi und Elfen ist kein Kampf, sondern ein stiller Wettstreit – um Wissen, Einfluss und die Wahrheit der Schöpfung. Doch trotz aller Unterschiede bleibt eine Erkenntnis:

„Sie sehen uns im Schatten, wir hören sie im Licht. Und zwischen uns – liegt das Netz.“

8.4 Nachbarn im Äußeren Gürtel

Der Äußere Gürtel ist eine Region der Widersprüche – wild, zersplittert, ungezähmt, und doch geordnet und durchzogen von unsichtbaren Fäden der Macht und Intrige. Die Qiralythi, die hier ihre Kolonien wie Knoten in einem Netz errichten, begegnen ihren Nachbarn mit derselben Mischung aus Distanz, Kalkül und Unvorhersehbarkeit, die ihre ganze Kultur prägt. Für die Völker des Äußeren Gürtels sind die Qiralythi zugleich Gespenster, Händler und Jäger – und stets ein Rätsel.

Illithiden

„Wir weben Gedanken. Sie verschlingen sie. Wir bewahren Wissen. Sie verschlingen es. Ähnlich, und doch so fremd.“

Die Illithiden sind für die Qiralythi einerseits faszinierende Rivalen, andererseits gefährliche Bedrohungen. Beide Völker beherrschen Psionik auf hohem Niveau und teilen das Interesse an mentaler Manipulation und geistigen Netzwerken.

Gemeinsamkeiten

- Nutzung von telepathischen Kommunikationsstrukturen

- Perfektion mentaler Kontrolltechniken

Spannungsfelder

- Die Illithiden betrachten die Qiralythi als potentielle Nahrung, doch deren mentale Resonanzstruktur macht sie schwer fassbar.
- Die Qiralythi wiederum sehen in den Illithiden eine Bedrohung für die Unabhängigkeit ihres psionischen Netzes.

Anpassungen im Umgang

- Netzläufer patrouillieren regelmäßig in der Nähe von Illithiden-Siedlungen.
- Resonanzfrequenzen werden angepasst, um mentale Störungen abzuwehren.
- In Gesprächen zeigen sich die Qiralythi reserviert, um keine Schwäche preiszugeben.

Zwischen Qiralythi und Illithiden besteht eine merkwürdige Faszination, und ein kalter Krieg ohne Schlachtfelder. Beide Völker beherrschen die Psionik, aber ihre Ansätze könnten unterschiedlicher nicht sein:

- Die Illithiden nehmen – sie zerbrechen den Geist und nähren sich am Ich.
- Die Qiralythi verweben – sie lesen das Netz der Gedanken und werden darin eins.

Die Qiralythi verachten die Gier der Illithiden, doch studieren ihre Techniken, fasziniert vom Echo ihrer psionischen Muster. Begegnungen enden selten blutig – doch fast immer als Jagd. Ein Illithid, der in eine Kolonie gerät, wird nicht getötet – sein Geist wird „gesponnen“, in Kristalle gewoben und zu einem Teil des Qiralythi-Wissens.

„Die Gedankenschinder essen den Geist. Wir bewahren den Schrei darin.“

Die Sicht der Illithiden auf die Qiralythi

Für die Gedankenschinder sind die Qiralythi eine seltene Anomalie, und eine Warnung: Die meisten Illithiden halten sie für "Zerrissene Bewusstseine", eine Spezies, die so tief im psionischen Kollektiv ihrer Netze gefangen ist, dass sie das wahre Potential der Singularität – des reinen Ichs – verloren hat.

Faszination und Furcht gehen Hand in Hand:

- Illithiden schätzen die psionische Resonanz der Qiralythi, die in ihrer Komplexität fast so dicht ist wie die eines Elder Brain. Manche versuchen, gefangene Qiralythi zu „verkosten“ – oft endet dies mit einem mentalen Zusammenbruch des Angreifers, gefangen in den Echo-Spiralen des Netzgeistes.
- Sie sehen die Weberpriester mit Misstrauen, weil diese eine Form kollektiven Geistes erreicht haben, ohne sich dem Schwarmbewusstsein zu unterwerfen.
- Schattengänge faszinieren die Illithiden, als Pfade, die das Universum durchdringen, jedoch sind sie instabil für ihre Methoden. Viele Illithiden verschwanden spurlos, nachdem sie versuchten, diese Wege zu meistern.

Der kalte Krieg in den Gedanken

Elder Brains, die großen psionischen Gehirne der Illithiden, sind in Bezug auf die Qiralythi zwiegespalten: Einige wollen sie assimilieren, um ihr Wissen über das Netz zu stehlen. Andere fürchten, dass eine kollektive Verbindung mit dem Netz die Kontrolle umkehren könnte – und das Elder Brain selbst „gesponnen“ wird.

Nur eines ist sicher:

„Die Spinnen sind kein Volk, sie sind ein Echo. Und Echos lassen sich nicht verschlingen, ohne selbst verschlungen zu werden.“

Betrachter

„Ein Betrachter sieht viele Dinge. Aber nie das Netz, das ihn hält.“

Die Betrachter sind ein unberechenbarer Faktor in den sozialen Beziehungen der Qiralythi. Die Fremdartigkeit ihrer Gedankenstrukturen macht sie schwer berechenbar, doch ihre intensive magische Macht weckt Neugier, aber vor allem Misstrauen.

Gemeinsamkeiten

- Beide Völker sind hochgradig intelligent.
- Interesse an arkanen und psionischen Feldern.

Spannungsfelder

- Betrachter neigen zu paranoiden Mustern und versuchen oft, die Qiralythi auszuspionieren.
- Die Spiegelnetz-Techniken der Qiralythi irritieren Betrachter und lösen gelegentlich aggressive Reaktionen aus.

Anpassungen im Umgang

- Verwendung von psionischen Ablenkungsmustern, um mentale Sichtstrahlen zu stören.
- Kommunikation über Mittelsmänner, um direkten psionischen Kontakt zu vermeiden.
- Diplomatische Treffen finden ausschließlich in neutralen Räumen statt, oft in Araxion.

Zwischen Betrachtern und Qiralythi besteht eine komplizierte Beziehung aus Neugier, Paranoia und stillem Wettbewerb. Beide Völker betrachten die Welt durch vielfältige Perspektiven, doch ihre Art, Wissen zu sammeln, unterscheidet sich grundlegend:

- Die Betrachter beobachten, analysieren und kontrollieren. Ihre Augen sehen jedes Detail, aber nur das, was da ist.
- Die Qiralythi dagegen spüren, verweben und erspüren, ihr Netz liest die Resonanzen von Geist, Erinnerung und Möglichkeit.

Die Sicht der Betrachter auf die Qiralythi

Betrachter sind fasziniert von den Qiralythi, weil sie Informationen ohne Augen sammeln – über Schwingungen, Gedanken und psionische Echos. Doch diese Faszination schlägt oft in Paranoia um, weil die Netze der Qiralythi für die allsehenden Augen der Betrachter meist unsichtbar bleiben. Dies gilt metaphorisch wie auch optisch: Keiner weiß, warum Betrachteraugen Schwierigkeiten haben, die Netze des Spinnenvolkes zu sehen.

Für Betrachter sind die Qiralythi eine Verzerrung der Logik – ein Muster ohne Ursprung, ein Netzwerk ohne Zentrum. Ihr Bedürfnis, Teil eines kollektiven Netzes zu sein, erscheint den Betrachtern als "mentale Schwäche" – eine Selbstverleugnung der eigenen Singularität. Dennoch erkennen sie die Effizienz des Netzes:

- Qiralythi-Rituale und psionische Kommunikation ohne Worte faszinieren Betrachter zutiefst – sie halten sie für eine potenzielle Waffe oder Quelle für neues Wissen.
- Schattengänge beunruhigen Betrachter, da sie die üblichen Regeln des Raums umgehen, wo ihre Augenwaffen nicht mehr zuverlässig sind und oft wirkungslos bleiben.
- Manche Betrachter versuchen, Qiralythi-Gruppen in Intrigen zu verstricken, um ihre psionischen Muster zu analysieren – und vielleicht zu replizieren.

Wie die Qiralythi die Betrachter sehen

Für die Qiralythi sind Betrachter offene Bücher – aber Bücher, die schreien, wenn man sie liest. Ihre Paranoia ist für das Netz so laut wie ein Blitzschlag in der Stille, und ihre Macht beruht auf direkter Kontrolle und Unterwerfung – die im Netz bedeutungslos sind. Dennoch schätzen die Qiralythi die Betrachter als unfreiwillige Informationsquellen, denn:

„Ein Betrachter sieht alles – und sein Blick verrät mehr, als er je verstehen wird.“

Begegnungen: Intrigen und Schattenkriege

- **Allianzen:** Betrachter bieten gelegentlich Artefakte, Wissen oder psionische Technologien an, doch die Qiralythi wissen, dass jede Gabe ein Köder ist.
- **Spionage:** Qiralythi infiltrieren Betrachter-Verstecke gelegentlich über Schattengänge, was Betrachter in wilde Wut und panische Verstärkung ihrer Abwehrmaßnahmen versetzt.
- **Konflikte:** Wenn es zur Konfrontation kommt, nutzen Betrachter ihre Augenwaffen, doch gegen psionische Resonanzen und Schattensprünge sind sie weit weniger effektiv, als ihnen lieb ist. Den anderen psionischen Fähigkeiten des Spinnenvolkes haben sie sogar noch wenige entgegenzusetzen, was sie sich nur ungern eingestehen.

Ein kalter, endloser Tanz

In den Schatten des Äußeren Gürtels führt jede Begegnung zwischen Betrachtern und Qiralythi zu einer Jagd – aber niemand weiß, wer Jäger und wer Beute ist.

„Sie sehen alles – außer das Netz, das längst um sie gewoben ist.“

Orks und andere Humanoide

„Der Verstand der Humanoiden ist wie feuchter Lehm. Weich und formbar, aber brüchig im Feuer der Wahrheit.“

Für die Qiralythi gelten humanoide Rassen als primitiv und leicht zu beeinflussen. Ihr mangelndes psionisches Verständnis und ihre Kurzlebigkeit – sowohl individuell als auch die ihrer Gesellschaftsstrukturen – machen sie zu nützlichen Werkzeugen, aber nie zu ebenbürtigen Partnern.

Die Qiralythi sehen die Orks, Goblins, Kobolde, Hobgoblins und andere humanoide Völker des Äußeren Gürtels mit kühler Gleichgültigkeit. Für sie sind diese Völker primitiv, roh und unvollständig, Wesen, die die Oberfläche des Netzes nicht einmal berühren. Doch was diesen Völkern an Geist und Psionik fehlt, gleichen sie durch Zahl, Wildheit und Anpassungsfähigkeit aus.

Gemeinsamkeiten

- Vor allem im Äußeren Gürtel von Mirrorspace teilen sich Humanoide und Qiralythi einen Lebensraum, der geprägt ist von Dunkelheit und Kälte, weit entfernt vom wärmenden Licht Apollos.
- Humanoide sind anpassungsfähig und leben oft in Clanstrukturen. Allerdings unterscheiden sich humanoide Clans von denen des Spinnenvolkes, da ihnen fast immer die psionische Verbindung fehlt, die so prägend für die Qiralythi ist.

Spannungsfelder

- Ihr misstrauischer Umgang mit „spinnigen Fremdwesen“ führt oft zu voreiligen Angriffen.
- Muster der Einflussnahme: Die Qiralythi nutzen subtile psionische Beeinflussungen, um geeignete Gruppen und Clans zu Werkzeugen zu machen.

Anpassungen im Umgang

- Indirekte Kommunikation über psionisch begabte humanoide Individuen, die als „Schattendiener“ fungieren.
- Präsentation von Stärke: Kolonien wie Thyss'Vorrek setzen bewusst auf bedrohliche Netzarchitektur, um Angriffe abzuschrecken.
- Gezielte Desinformation wird eingesetzt, um allzu neugierige Parteien abzulenken.

Die Qiralythi verschwenden sehr selten Energie in offenen Kriegen gegen die Humanoiden. Sie führen stattdessen Kriege in den Köpfen.

Werkzeuge des Netzes: Die Psionischen Ketten

Die Qiralythi haben sich die Kunst der subtilen Kontrolle über diese Völker angeeignet. Durch psionische Beeinflussung, Träume, Flüsternetze und Resonanzrituale schaffen sie sich aus den Humanoiden Werkzeuge, Schachfiguren – und manchmal Marionettenarmeen.

- **Orks:** Brutal, kriegerisch, ideal als Kriegswerkzeuge gegen Feinde wie Nyx-Kulte oder Betrachter. Viele Ork-Horden folgen unbewusst einem psionischen Echo, das sie zu den Zielen führt, die die Qiralythi aus dem Schatten ausgewählt haben.
- **Goblins:** Clever, chaotisch und gierig – perfekte Spione, Saboteure und Schmuggler. Manche Goblin-Schamanen hören Stimmen im Rauch ihrer Feuer, nie wissend, dass es das Netz ist, das durch sie spricht.
- **Kobolde:** Neugierig, technisch begabt – nützliche Baumeister, Fallensteller und Plünderer. Die Qiralythi haben schon oft zugesehen, wie Kobolde ihre eigenen Netztechniken kopieren, ohne den Ursprung zu verstehen.
- **Hobgoblins:** Strukturiert, diszipliniert – effektive Söldnerarmeen, die manchmal Befehle aus „Visionen“ erhalten, die sie als göttliche Zeichen deuten.

Subtile Kontrolle: Ein Netz ohne Fäden

Die Qiralythi setzen nicht auf offene Versklavung, sie verweben sich in die Kultur dieser Völker:

- **Kulte und Propheten:** Manche Clans verehren die Qiralythi als Schattengötter oder Traumbringer.
- **Träume und Visionen:** Anführer erhalten psionische Eingebungen, die wie ihre eigenen Gedanken wirken.
- **Fehlgeleitete Allianzen:** Manche Humanoiden glauben, sie würden aus freiem Willen mit den Qiralythi kooperieren – ohne zu wissen, dass ihr Wille längst gebrochen ist.

Widerspenstige Stämme: Und das Netz, das sie verschlingt

Clans, die sich der Kontrolle der Qiralythi widersetzen oder ihre Netzwerke bedrohen, erleben kein Massaker – sondern Vergessen:

- Führer verschwinden spurlos, ihre Gedanken im Netz archiviert.
- Krieger wandeln in Schattenfallen, in denen sie ihre Gefährten nicht erkennen und sich gegenseitig vernichten.
- Die Erde flüstert, und ein gesamter Stamm verlässt seinen Heimatort, ohne je zu wissen, warum.

Die Qiralythi und ihre Werkzeuge: Keine Treue, nur Nutzen

Die Qiralythi fühlen keine Loyalität zu ihren „Verbündeten“ – nur Effizienz. Ein Clan, der seine Nützlichkeit verliert, endet – oder wird Teil der Myzelgärten.

*„Die Orks glauben, sie führen Krieg.
Die Kobolde glauben, sie plündern.
Die Goblins glauben, sie witzeln.
Doch sie alle tanzen nur im Netz.“*

Minotauren

Die Minotauren des Äußeren Gürtels sind in den Augen der Qiralythi höher entwickelt als die übrigen humanoiden Völker, wenn auch nur knapp: Das Spinnenvolk sieht sie als Labyrinthmeister, Kartografen und Wildraumreisende, die die Pfadlinien zwischen Asteroiden und Schattengängen erkunden. Zwischen ihnen und den Qiralythi besteht eine seltsame Verwandtschaft im Denken: Beide Völker sehen Wege nicht als lineare Straßen, sondern eher als Strukturen, als Gewebe oder Netze.

- Minotauren respektieren die Qiralythi, weil sie ihre Labyrinth in Geist und Schatten weben.
- Beide Völker tauschen Wissen über Wege: Die Qiralythi gewähren den Minotauren Zugang zu Schattengängen, die diese zu kartographieren versuchen, die Minotauren enthüllen im Gegenzug geheime Routen durch den Äußeren Gürtel und teilen Informationen zu aktuellen Ereignissen in der Kristallsphäre, die sie auf ihren Reisen gesammelt haben.
- Manche Minotauren wagen jedoch zu viel – und verschwinden, gefangen im Netz, das sie zu kartieren versuchten.

„Sie nennen sich Herren der Wege. Aber sie haben nie gespürt, wenn der Weg sie ansieht.“

9. Feinde & Bedrohungen

Die Qiralythi leben in einer Welt, die weder Freundschaft noch Gnade kennt, nur Macht, Resonanz und Überleben. Ihre größten Feinde sind selten die, die mit Schwertern kämpfen – sondern jene, die versuchen, das Netz zu durchtrennen, zu vergiften oder zu beherrschen. Manche lauern in der Ewigen Nacht, andere kriechen aus den Abgründen des Geistes, und einige wandeln sogar selbst auf den Fäden des Netzes.

„Alles, was im Netz lebt, kann sich darin verfangen – oder darin sterben.“

9.1 Nyx-Kulte & Schattenfanatiker

Nyx-Kulte & Schattenfanatiker glauben, dass die Qiralythi gestohlen haben, was Nyx gehört. Besonders die Nyx-Kulte sehen die Qiralythi als Verräter an der Dunkelheit. Der Konfliktpunkt ist eindeutig: Die Qiralythi nutzen Schattengänge und Schattenmagie, unterwerfen sich aber nicht Nyx. Das empfinden ihre fanatischen Anhänger als Sakrileg. Einige Kulte glauben, dass die Qiralythi gestohlen haben, was Nyx gehört, und wollen sie entweder auslöschen oder in Nyx' Dienst zwingen.

Nicht nur in der Ewigen Nacht, also der "unteren Hälfte" der Kristallsphäre, sondern auch in der planar angrenzenden Schattenebene gibt es gefährliche Nyx-Priester und Kreaturen, die gezielt und unversöhnlich auf Qiralythi Jagd machen.

Bekannte Kulte & Gruppen

„Die Kinder der Nacht“ – Eine fanatische Sekte, die glaubt, dass nur durch vollständige Unterwerfung unter Nyx wahre Macht erlangt werden kann.

„Die Tränen der Göttin“ – Eine Attentäter-Kultgruppe, die Qiralythi jagt und auslöscht, weil sie glaubt, dass sie die Dunkelheit korrumpieren.

„Die Schwarzen Hände“ – Eine Nyx-geweihte Mördergilde, die gezielt Qiralythi-Spione im Imperium aufspürt und eliminiert.

Spielmechanik

- Hohe Magieresistenz (30%) gegen Schatten-basierte Kräfte und Psionik
- Viele Gruppierungen kennen alternative Wege durch die Ewige Nacht und können Qiralythi in ihren eigenen Domänen abfangen.

9.2 Thyr'Ralakk, der Schattenverschlinger

Eine uralte legendäre Kreatur, die in der Ewigen Nacht haust und (nicht nur) Qiralythi jagt. Einige Gelehrte des Spinnenvolkes glauben, dass sie ein ehemaliger Splitter Qiralyths war, der von Nyx korrumpiert wurde.

Thyr'Ralakk jagt Qiralythi, die sich zu oft durch Schattengänge bewegen, und frisst nicht ihren Körper, sondern ihren Verstand, ihre Erinnerungen und ihr psionisches Bewusstsein. Wer ihr zu oft begegnet, riskiert, seine eigene Identität zu verlieren.

Spielmechanik

- Fluch: Jeder der einen Schattengang nutzt, hat eine 1 % Chance, dass Thyr'Ralakk seine Spur aufnimmt, bei Qiralythi steigt diese Chance auf 5 %.
- Psionische Bestie: Jeder Treffer durch Thyr'Ralakk entzieht dauerhaft 1W6 Psipunkte.
- Mentale Verdrängung: Wer von Thyr'Ralakk getötet wird, hinterlässt keinen Leichnam, sondern nur ein Schattenbild seiner ehemaligen Existenz.

9.3 Imperiale Schattenjäger & Geheimpolizei

Die Bemühungen der Qiralythi, im Imperium nicht als Gefahr zu gelten, sind recht erfolgreich, aber nicht perfekt: Einige Fraktionen halten sie trotz allem für gefährliche Spione, die sie versuchen zu eliminieren, oder zumindest im Auge zu behalten. Dies gilt interessanterweise weniger für offizielle mirranische Kräfte wie Geheimdienste und Verteidigung, da vor allem einige Adelsfamilien und psionische Orden spezialisierte „Schattenjäger“ unterhalten, die darauf trainiert sind, Qiralythi-Netzwerke zu durchbrechen und zu eliminieren.

Besonders in Lucillion und Vesperia gibt es Agenten, die versuchen, Qiralythi aus Handelsrouten und Informationsnetzwerken zu verdrängen. Auch einige Psionik-Akademien experimentieren mit Methoden, um die Schattengänge der Qiralythi zu stören oder zu blockieren.

Bekannte Fraktionen

„Die Weißen Masken“ – Eine Geheimpolizei des Imperiums, die „dunkle Elemente“ innerhalb des Inneren Gürtels überwacht. Sie haben einige Psioniker, die Qiralythi-Netzwerke infiltrieren.

„Die Leuchtenden Augen“ – Ein Orden von imperialen Psionikern, die sich darauf spezialisiert haben, Schattengänge zu analysieren und zu unterbrechen.

„Das Silberne Tribunal“ – Ein geheimer Zirkel imperialer Richter, die glauben, dass Qiralythi zu viel Einfluss im Inneren Gürtel gewinnen.

Spielmechanik

- Entwicklung von spezialisierten psionischen Kräfte und Antipsionik-Zaubern mit dem Ziel, Qiralythi aus Schatten zu ziehen oder ihre Bewegungen zu verfolgen.

- Hohe soziale Kontrolle im Inneren Gürtel – es ist an den meisten Orten unter imperialer Kopkontrolle gefährlich für Qiralythi, sich öffentlich zu bewegen.

9.4 Vorr'Ghaleth, der Zerfallene

Ein abtrünniger Splittergott, der sich von den Qiralyth abgewandt hat und die Qiralythi vernichten will.

Während die meisten Splitter versuchen, sich zu vereinen oder wenigstens die Tradition Qiralyths zu bewahren, glaubt Vorr'Ghaleth, dass die Qiralythi sich selbst korrumpiert haben. Er hat eigene Kultisten unter den Qiralythi und will eine „Reinigung“, indem er Kolonien zerstört, die sich gegen ihn stellen. Seine Priester nutzen verbotene Psionik-Techniken, um die Gedanken anderer Qiralythi zu kontrollieren.

Spielmechanik

- Psionische Korruption: Wer gegen seine Anhänger kämpft, muss einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen oder für 1W4 Runden unter ihre Kontrolle geraten.
- „Die Flüsternden Klingen“: Seine Kultisten setzen Schattenschwerter ein, die Qiralythi-Gewebe zerschneiden und ihre Netze sehr effektiv zerstören oder dauerhaft korrumpieren können.
- „Das Schwarze Ritual“: Seine Anhänger können einen Schattengang umleiten und so in eine Falle verwandeln.

9.5 Plünderer & Piraten

Qiralythi-Kolonien sind sehr schwer zu erobern, aber es gibt Gruppen, die trotzdem versuchen, sie auszurauben. Besonders kleine Siedlungen in abgelegenen Regionen des Inneren Gürtels, aber selbst größere Kolonien im Äußeren Gürtel werden von Piratenbanden überfallen, die auf Qiralythi-Seide, Psionik-Kristalle oder seltene Pilze aus sind. Die Qiralythi von Melodya sind oft Ziel von Wildjägern, die ihre besonderen Netzstrukturen für Handelsware zerlegen wollen.

Bekannte Gruppen

- „Die Knochenhände“ – Eine Jahrhunderte alte berüchtigte Piratenbande aus dem Äußeren Gürtel, die sich auf Angriffe gegen Qiralythi spezialisiert hat. Es ist kaum etwas über diese Gruppe bekannt, die abgesehen von ihren Überfällen nur über Mittelsleute mit der Außenwelt in Kontakt tritt.
- „Die Jäger von Nyth'Kar“ – Eine Organisation von Schwarzmagiern, die Qiralythi-Gewebe für rituelle Zwecke ausbeuten.
- „Das Graue Konzil“ – Eine Gruppe wohlhabender Händler aus dem Imperium, die versuchen, Qiralythi-Seide von versklavten Mitgliedern des Spinnenvolkes unter Zwang produzieren zu lassen.

Spielmechanik

- Qiralythi-Netzwerke können gezielt zerstört werden, um ganze Kolonien zu destabilisieren.
- Psionische Blockaden werden genutzt, um Flucht durch Schattengänge zu verhindern.

10. Spielmechanische Werte (AD&D 2e)

10.1 Allgemeine Eigenschaften

- **Klima/Terrain:** Wälder, Unterreiche, Schattenreiche, Nyx' Domäne („Ewige Nacht“)
- **Häufigkeit:** Selten
- **Organisation:** Kolonien (Netzgemeinschaften, Gildensysteme)
- **Aktive Zeit:** Vor allem nachts oder in Zwielficht und Dunkelheit
- **Gesinnung:** Meist Neutral (Neutral-Böse oder Neutral-Gut möglich, stark kolonieabhängig)
- **Intelligenz:** Hoch bis Genie (15–19)
- **Schätze:** Standard, plus psionische Kristalle, Netzartefakte, Schattenspeicher-Runen

10.2. Attributmodifikationen

- **+2 Geschicklichkeit (Dex):** Aufgrund ihres spinnenartigen, gelenkigen Körperbaus.
- **+1 Intelligenz (Int):** Sie sind Meister der Taktik, Psionik und Täuschung.
- **+1 Weisheit (Wis):** Ihre Erfahrungen mit Schattengängen und das „Lesen“ von Netzen schärfen ihre Intuition.
- **-2 Charisma (Cha):** Ihr fremdartiges Aussehen und ihre distanzierte, oft unheimliche Aura wirken auf andere einschüchternd.
- **-1 Konstitution (Con):** Ihre Körper sind für Schatten und Flexibilität optimiert, aber empfindlicher gegen physischen Schaden.

Mind. / Max. Attributswerte: (gemäß Player's Option: Skills & Powers)

- Stärke: 3–18
- Geschicklichkeit: 8–20
- Konstitution: 6–18
- Intelligenz: 7–19
- Weisheit: 6–19
- Charisma: 3–16

10.3. Psionische Fähigkeiten

(stark verstärkt durch die Psionik-verstärkenden Bedingungen in der Mirrorspace Kristallphäre)

Die Qiralythi besitzen eine natürliche psionische Begabung, die ihnen durch ihre Netzsymbiose und ihre Verbindung zur Ewigen Nacht verliehen wird.

Automatische Psionische Talente

- **Schattensicht:** (Ähnlich *Infravision*, 36 Meter, sieht durch Schattenmagie hindurch)
- **Psionisches Netzgefühl:** Spürt Bewegungen und psionische Schwingungen im Umkreis von 18 Metern.
- **Gedankensprache (Empathie):** Kann einfache Emotionen telepathisch mit Qiralythi innerhalb von 30 Metern teilen.

Psionische Kräfte (Power Score: Intelligenz, Check bei 20) (*Player's Option: Skills & Powers*)

- **Schattensprung:** (Telekinese/Teleportationskraft) – 1×/Tag, Reichweite: 18 Meter, keine Angriffsgelegenheit.
- **Netz der Verwirrung:** (Domination/Telepathie) – 1×/Tag, alle Gegner im Radius von 6 Metern müssen Rettungswurf gegen Zauber ablegen (SG 15) oder sind 1W4 Runden verwirrt.
- **Echo der Vergangenheit:** (Clairsentience) – Kann Erinnerungen aus Gegenständen oder Orten erspüren (1×/Tag).

10.4. Kampfwerte

(AD&D 2e & Combat & Tactics)

- **Rüstungsklasse (RK):** Basis 7 (dank natürlichem Chitin)
- **Bewegung:** 12 (klettern: 9)
- **Trefferwürfel (TW):** 1W10 bei Nicht-SC, SC nach Klassenregeln
- **ETW0:** Standard gemäß Klassenwahl
- **Größe:** M (1,80–2,20 m)
- **Moral:** Hoch (16)
- **Magieresistenz:** 10 % gegen Schatten- und Illusionszauber (spiegeln ihre Affinität zur Dunkelheit wider)

Natürliche Angriffe

- **Biss:** 1W6 Schaden
- **Netzschuss (1×/Tag):** Gegner wird 1W4 Runden festgesetzt (Stärkeprobe SG 15 nötig, um sich zu befreien)

10.5. Besondere Fähigkeiten & Rassenfähigkeiten

- **Schattengang (1×/Tag):** Teleportation durch Nyx' Reich, erfordert Willenswurf (SG 16) gegen die Gefahren des Schattengangs.
- **Schattensicht:** Immunität gegen *Blindheit durch Dunkelheit*.
- **Schattenresonanz:** Vorteil (+2) auf Rettungswürfe gegen *Illusionen*, *Verwirrung* und *Gedankenkontrolle*.
- **Netzweben:** Kann in 10 Minuten eine Seidenleiter oder eine 3×3 Meter große Fläche spinnen (Reißfestigkeit: 15).

10.6. Klassen- und Stufenbeschränkungen

Zugelassene Klassen: (Player's Option: Skills & Powers)

- **Kämpfer:** Bis Stufe 12
- **Psioniker:** Bis Stufe 15 (Bevorzugte Klasse)
- **Kleriker (Splittergottheiten):** Bis Stufe 14
- **Magier (Illusionist/Necromancer):** Bis Stufe 11
- **Dieb/Assassine:** Bis Stufe 13

Multiklassen-Kombinationen

- **Psioniker/Kämpfer**
- **Psioniker/Dieb**
- **Kämpfer/Kleriker**
- **Kleriker/Dieb**

10.7. Vor- und Nachteile

- ✓ Starke Psionische Begabung und Telepathie innerhalb ihrer Kolonien.
- ✓ Übertroffene Fähigkeiten zur Tarnung, Bewegung und Wahrnehmung in Schatten.
- ✓ Widerstand gegen Illusionen und mentale Angriffe.
- ✗ Schwächer im direkten Kampf (niedrigere Konstitution, beschränkter Schaden im Nahkampf).
- ✗ Charisma-Malus macht Interaktionen mit anderen Völkern herausfordernd.
- ✗ Anfällig für Licht- und Blitzzauber (-2 auf Rettungswürfe gegen *Licht-basierte Effekte*).

10.8. Beispielhafte Fertigkeitsspezialisierungen

- **Psionische Fertigkeiten:** Traumwandeln, Mentale Barriere, Resonanz-Echo
- **Kampf-Fertigkeiten:** Schattenkampf, Netzfallenbau
- **Allgemeine Fertigkeiten:** Spinnenseide-Verarbeitung, Spurenlesen in Dunkelheit

10.9. Beispielhafte Startausrüstung

- **Chitin-Panzerung** (+2 RK, eigenes Gewebe)
- **Schattendolch** (+1, verursacht zusätzlichen 1W4 Psionik-Schaden gegen Wesen aus Nyx' Reich)
- **Psionischer Splitterkristall** (1-mal täglich Gedankenbotschaft senden)

11. Abenteuerideen

Fäden im Dunkel

„Die Qiralythi sind nicht einfach nur Spinnengestalten, die im Verborgenen lauern. Sie sind die Architekten unsichtbarer Pfade, die Wanderer der Schattengänge und Bewahrer uralter Geheimnisse. Ihre Kolonien sind Labyrinth aus Seide und Stille, voller Rätsel und unvorhersehbarer Begegnungen. Wer mutig genug ist, das Netz zu betreten, findet dort nicht nur Geheimnisse – sondern auch sich selbst.“

— Lyss'Velarin, menschliche Schattengängerin nach einem Besuch in Vethrak'Thal

Dieses Kapitel bietet eine Auswahl an Abenteuerideen, die den Qiralythi und ihrer einzigartigen Kultur, den Schattengängen, sowie den Splittergöttern Tiefe verleihen. Die hier vorgestellten Szenarien sind sowohl für Erkundungen, diplomatische Missionen als auch für düstere Konflikte mit Nyx-Kulten oder machtgierigen Imperiumsagenten geeignet. Ob in den verwobenen Türmen von Nyrrash'Veil, den geheimnisvollen Seidengärten von Shyr'Quessir oder in den gefährlichen Schattenrouten durch die Ewige Nacht – die Abenteuer in diesem Kapitel führen die SC an Orte, an denen die Grenzen zwischen Realität und Schatten verschwimmen.

11.1 Mythische plot hooks: Das verlorene Weltennetz

Die Erwachende Scherbe: Ein alter Kristallsplitter beginnt plötzlich, schwache psionische Signale zu senden. Ein lokaler Schamane behauptet, das Weltennetz „rufe“ ihn. Die Helden könnten versuchen, dieser Spur zu folgen – birgt sie Rettung, Macht oder nur Illusionen?

Visionen einer vergangenen Reise: Eine junge Traumspinnerin empfängt Bilder von den alten Pfaden, die ins Chaos stürzten. Stammen diese Visionen aus der Vergangenheit, oder deutet sich eine erneute Öffnung an? Vielleicht droht ein neues Unheil, sollte der Faden wieder aufleuchten.

Jagd auf die Mythen: Eine externe Macht (z. B. eine feindliche Rasse oder ein Machthaber) glaubt, die Legenden seien mehr als nur Geschichten. Sie will den Zugang zum Weltennetz erzwingen, um es für Eroberungen zu nutzen. Die Qiralythi müssen ihr Erbe und ihre Schätze verteidigen.

Das Weltennetz kollabiert: Mysteriöse Störungen unterbrechen die psionische Reisefähigkeit der Qiralythi. Sie suchen verzweifelt nach einer Lösung, um ihre Kolonien nicht voneinander abzuschneiden.

11.2 Religiöse plot hooks

Das stumme Netz: Die Kolonie Nythal'Vorr verliert plötzlich jeglichen psionischen Kontakt zu ihren Handels- und Nachbarkolonien. Die SC werden entsandt, um nach dem Rechten zu sehen – und finden eine menschenleere Siedlung, in der biolumineszente Netze wie eingefroren wirken. In der Mitte der Stadt liegt ein Splitterkristall, in dessen Inneren ein antikes Spinnenwesen zu schlafen scheint – oder bereits erwacht ist.

Der Kristallschrei: In Shyr'Quessir beginnen die heiligen Pilzkristalle plötzlich zu schwingen und geben einen unheimlichen, psionisch spürbaren Ton von sich. Weberpriester glauben, es sei eine Warnung von Nyss'Vaelar, doch einige Forscher vermuten eine externe psionische Störung. Die SC sollen die Quelle lokalisieren und entdecken, dass ein Splitterkult versucht, einen neuen Splittergott zu erschaffen – mit verheerenden Folgen.

Zersplitterte Gottheit: Ein mächtiger Feind versucht, die Kristallfragmente zu sammeln, um selbst göttliche Macht zu erlangen. Die Qiralythi müssen ihre Splitter verteidigen und ggf. Allianzen mit anderen Völkern schmieden.

Der Ruf des Zerbrochenen: In Nyrrash'Veil berichten mehrere Weberpriester gleichzeitig von einer Vision: Ein leuchtender Spinnenkörper inmitten eines endlosen Netzes ruft nach Hilfe. Die Priester glauben, dass es sich um einen Splitter von Qiralyth handelt, der in einer vergessenen Schattendimension gefangen ist. Die SC sollen den Splitter bergen – doch die Mission führt sie zu einem Ort, an dem die Schattengänge instabil werden und eine geistige Präsenz versucht, sie zu manipulieren. Ist es wirklich ein Fragment von Qiralyth – oder eine Täuschung Nyx', um an die Seele der Qiralythi zu gelangen?

Heiliger Beweis: Ein Visionär behauptet, eine tatsächliche Manifestation des Weltnetzes gesehen zu haben. Die Qiralythi-Gläubigen sind begeistert, Skeptiker zweifeln. Die Helden könnten versuchen, die Echtheit dieser „Vision“ zu prüfen, indem sie mit Hilfe eines von den Weberpriestern erschaffenen Portals oder Schattenganges an diesen Ort reisen und dort nach mehreren Zeichen suchen oder Objekte finden, die der Visionär gesehen haben will. Natürlich ist dieser Ort nicht unbewohnt...

Zersplitterte Götter: Wenn jemand die göttlichen Kristallsplitter zusammensetzen könnte, so die Überlieferung, würde ein Teil des „Weltnetzes“ real und wieder greifbar. Nach Generationen der Forschung ist genau das den Weberpriestern mehrerer Kolonien gelungen – mit unvorhersehbaren Konsequenzen...

Falsche Propheten: Scharlatane von außerhalb missbrauchen den Mythos des Weltnetzes, um Einfluss über die Clans, Macht und Reichtum zu erlangen: Sie geben sie vor, Reisen im Weltnetz unternehmen zu können, kassieren teure Opfernaben und manipulieren so die Clans. Ein misstrauischer Weberpriester wendet sich an die Helden und bittet sie um Hilfe.

11.3 Politische plot hooks: Nicht alle Netze sind sichtbar

Der gefangene Schattengänger: Ein erfahrener Netzläufer ist nach einer diplomatischen Mission im Mirranischen Imperium nicht zurückgekehrt. Die SC sollen seinen Verbleib ermitteln. Hinweise deuten auf ein geheimes Labor in Vesperia, in dem mirranische Psi-Magier versuchen, die Schattengang-Technologie nachzubilden. Gefahr: Die SC könnten während ihrer Mission selbst in eine Netzfalle geraten.

Die Schattenmesse von Araxion: Alle zehn Jahre findet im Inner Belt die Schattenmesse von Araxion statt, bei der Händler aus dem ganzen Mirrorspace Schattenmagie, psionische Artefakte und Netztechnologien austauschen. Die SC werden als Wachen oder Agenten angeheuert – und entdecken, dass Betrachter und imperiale Agenten sich um ein einzigartiges Kristallartefakt streiten, dessen Ausstrahlung das Netz destabilisieren könnte.

Die Fäden der Wahrheit: Ein politisches Attentat in Vethrak'Thal erschüttert die Kolonie. Ein hoher Weberpriester wird getötet, und das psionische Netz zeigt verzerrte Erinnerungen an den Vorfall. Die SC sollen den Mörder entlarven und stoßen dabei auf ein Netz aus Illusionen, falschen Erinnerungen und den Hinweis auf eine humanoide Infiltrationseinheit – möglicherweise mit imperialer Unterstützung.

Jagd auf den Verräter: Ein hochrangiger Schattendiplomat wird beschuldigt, Clan-Geheimnisse an Illithiden verkauft zu haben. Die SC müssen ihn verfolgen, bevor er die Kolonie endgültig verlässt. Doch die Spur führt sie in eine alte Ruinenstadt auf Titania, in deren Schatten die Wahrheit lauert: Der Diplomat ist nicht korrupt – sondern wird von einem mentalen Parasit der Illithiden kontrolliert.

11.4 Abenteuer daheim: Plot hooks rund um Clan und Kolonie

Clanwiedervereinigung: Über eine zufällige Begegnung (vielleicht durch Reisende aus einer anderen Qiralythi-Kolonie) erfahren zwei lange getrennte Clans voneinander. Nun wollen sie sich austauschen, alte Fehden beilegen oder ein ehemals gemeinsames Heiligtum reaktivieren.

Pilz-Plage: Eine aggressive, mutierte Pilzart droht das sensible Ökosystem der Qiralythi zu überwuchern. Die Heldengruppe könnte helfen, das Problem zu lösen oder Ursachen zu erforschen

Jäger der Dunkelpfade: In den Schattengängen häufen sich Angriffe durch unbekannte Kreaturen. Die Qiralythi glauben, dass eine neue Schattenbestie ihr Netz bedroht. Die SC sollen das Wesen jagen – und finden heraus, dass es sich um einen künstlich erschaffenen psionischen Wächter handelt, der von Nyx-Kultisten kontrolliert wird. Ein massiver Angriff auf die Kolonie steht unmittelbar bevor – werden die hastig getroffenen Vorkehrungen ausreichen?