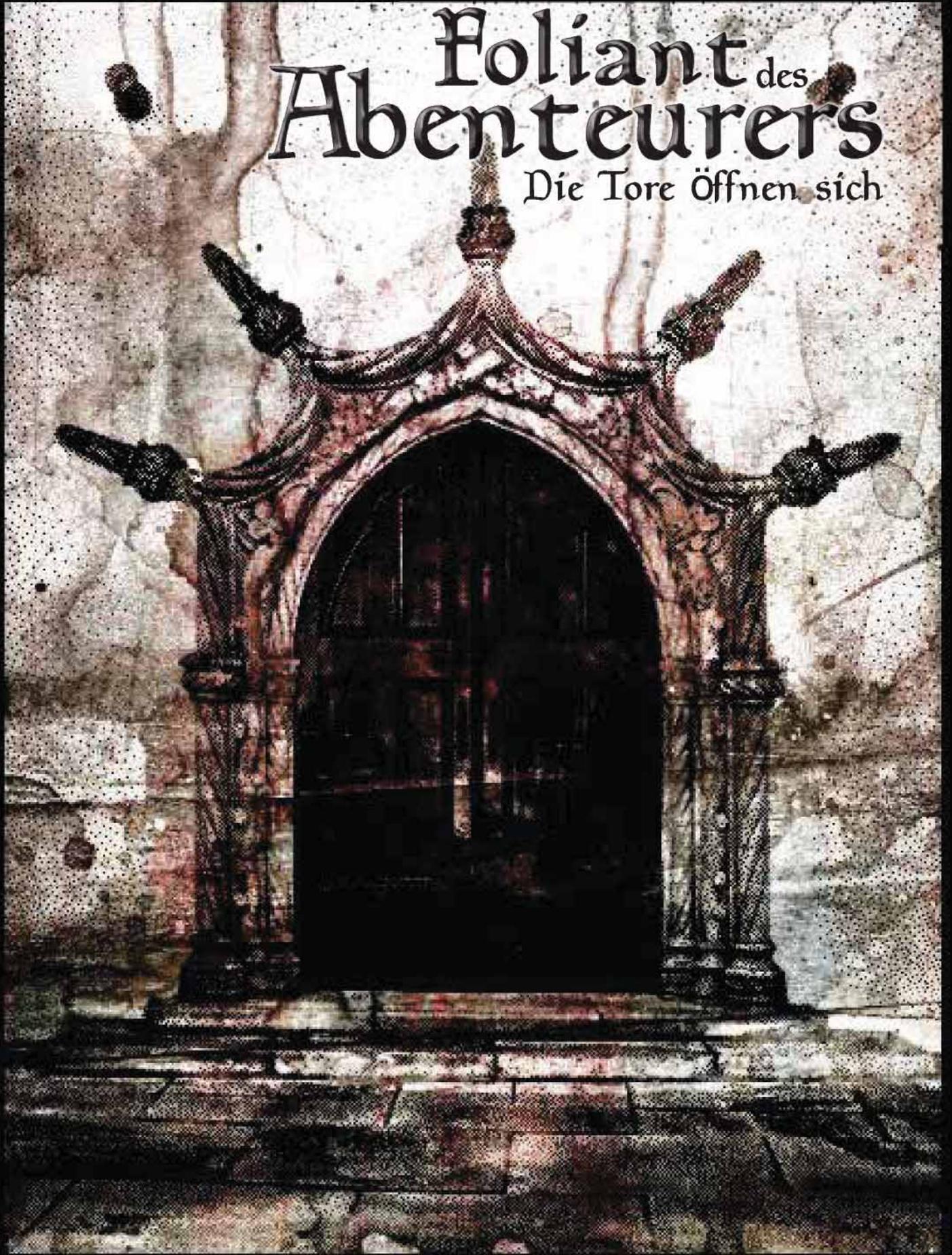


EARTHDAWN

Foliant des Abenteurers

Die Tore Öffnen sich



Foliant des Abenteurers

Die Tore Öffnen sich

INOFFIZIELLES EARTHDAWN FANZINE - VOL. II

Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der **FASA Corporation**, Lizenznehmer sind die Verlage **Living Room Games** (USA), **RedBrick Limited** (Neuseeland) und **Games In** (Deutschland). Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt wurde ohne Erlaubnis der Lizenznehmer erstellt. Die Benutzung von geschütztem Material in diesem Produkt sollte nicht als Angriff auf die Copyright-Rechte gewertet werden! Dieses Produkt ist kostenlos und dient ausschließlich zur Promotion von **Earthdawn**! Die Copyrights der Illustrationen liegen bei den jeweiligen Künstlern, wir bedanken uns herzlich für deren Bereitstellung!

Version: 26092005



INHALT

Vorwort	4	Kaers: Orte der Macht	69
Über die Funktionsweisen von Schutzbauten	6	Blutamulette	70
Kaerbau – Grundlegendes	6	Gefangen im Dunkel	71
Über Schutzrunen	8	Abenteuergerüst: Die Schatzkarte–Labyrinth des Nebels	74
Über die Verzauberung von Schutzrunen	11	Die Karte	74
Die Erschaffung einer Rune	11	Beginn der Suche	75
Die Verzauberung einer Rune	11	Ein Schritt nach dem Anderen	75
Permanente Runen	13	Das Ziel vor Augen	76
Einem Runeneffekt widerstehen:		Das Labyrinth des Nebels	77
Die Wirkung der Rune	13	Das Ende der Suche	77
Über die Konstruktion von Kaers und Zitadellen	14	Hintergrundinformationen	78
Am Anfang	14	Das Abenteuer gestalten	78
Drinnen	14	Das Verrückte Earthdawn-Labyrinth	80
Weiter Drinnen	17	Labyrinth zur Verteidigung	80
Reinkommen	17	Labyrinth des Schreckens	81
Der Verborgene Wald	19	Der Vestrialtempel	82
Die Zitadelle	19	Messy: Der Sammler Dämon	83
Leben im Verborgenen Wald	20	Der Einstieg	83
Wo die Bewohner leben	20	Das Kaer	83
Die Katakomben	20	Die Bewohner	84
Die Zitadelle benutzen	23	Der Dämon	84
Die Waldbewohner	23	Hinter den Kulissen	84
Kaer Paldor	25	Spielinformationen	85
Der Gedanke und die Idee	25	Schatzjäger	86
Die Entscheidung	26	Spielinformationen	89
Vom Bau zur Plage	26	Von den Zaubern der Schatzsucher	93
Leben in Kaer Paldor	28	Knifflige Tricks	99
Zum Schluss	31	Über die Zauberer der alten Zeit...	105
Abenteuer rund um Paldor	32	Über das Zaubern ohne Matrizen	105
Ein Kaer ohne Magie	35	Neue Zauberertalente	106
Der Magieabsorber	35	Alternative Zauberertalente	108
Fallen - Nemesis des Schatzsuchers	38	Über Fokusmagie	109
Magische Fallen im Selbstbausatz	45	Abwandlungen der Fokuszauberei	112
Kaerkampagnen	47	Magie im Alltag des Kaers	114
Die erste Entscheidung	47	Spielinformationen	117
Design des Kaers	47	Von Fadengegenständen für Forscher und Schatzjäger	121
Das Leben im Kaer	57	Spielinformationen	125
Es ist die Natur der Namensgeber	57	Lebewesen und deren Gefahren bei der Schatzsuche	134
Als Windling im Kaer	59	Von Helden und Abenteurern	144
Die Seuche	61	Karon Schattenklinge	144
Handel und Wirtschaft im Kaer	63	Karu-ma'tsi T'pra-zul	148
Vom Reiter und seinem Leben	64	Adduraan „Indy“ Silberhaar	151
Dis sieht Dich	67		

IMPRESSUM

Das FdA-Team

Sascha Schneider (Sushy)
Christian Lüdke (Rilyntar)
Martin Glaw (LeViaThan)
Lars Heitmann (Grinder)
Falk Ruschkowski (Yardo)
David Bendfeld (Chronist)
Benjamin Scala (Laurin+1)
Bastian Müller (Basti)
Eike-Christian Bertram (arma)
Carsten Damm (Dammi)

Illustrationen

Falk Ruschkowski (Yardo)
Christian Lüdke (Rilyntar)
Rita Márfoldi (SaDe)
Nathan Tumulty
John Terell Fell III
Alton Lawson
Nicklas Lundqvist
<http://nicklas.hopto.org>
Norbert Lösche/Walter Holl - Aachen
<http://www.artwork-walterholl.de>
Rebekah Lynn
<http://www.rebekahlynn.com>

Special Thanks to:

Peter Eck für die vielen Fallen, die er freundlicherweise uns zur Verfügung stellte; all den Künstlern, die ohne **Earthdawn** zu kennen, unsere Arbeit gut fanden und uns ihre Bilder zur Verfügung stellten; und allen **Earthdawn** Fans!

Internet

Besuchen Sie die folgenden Internetseiten, um mehr über **Earthdawn** zu erfahren:

<http://www.lrgames.com>
<http://www.earthdawn.com>
<http://www.games-in-olg.de>

Der folgende Link bringt Sie zum Forum des FdA-Projektes:

<http://www.travar.de/koops/edportal/index.php?board=28>

Dieses und weitere Projekte finden Sie unter: <http://www.ardanyan.de>





VORWORT

Herzlich willkommen zum zweiten Foliant des Abenteurers mit dem Titel: **Die Tore öffnen sich**. Der Foliant des Abenteurers ist ein mehr oder weniger regelmäßiges erscheinendes Projekt von Fans für Fans und beschäftigt sich in jeder Ausgabe mit einem besonderen Schwerpunkt. So wie die letzte Ausgabe ein Augenmerk auf Luftschiffe und das Drumherum hatte, haben wir uns für diese Ausgabe mit dem Thema Kaer auseinander gesetzt: mit den Kaers an sich, der Technik dahinter, Kaers im Spiel und dem Zusammenhang von Leben und Plage. Wir haben wieder versucht, alles abzudecken, was Spieler und Spielleiter im Umgang mit Kaers benötigen: Zauberei und Kniffe, Gegenstände, Beispielkaers, Regeln, Personen, Disziplinen und ihre Variationen und vieles mehr. Zudem gehen wir auf die Stimmung in Barsaive vor, während und nach der Plage ein.

Bereits im ersten Teil des Folianten haben wir uns auf ein sehr zentrales Thema in der **Earthdawn** Welt eingelassen. Es gab wenige offizielle Quellen und noch weniger deutsches Material. Es gibt viele Themen, die wir mit dem Folianten abdecken können und wollen, und für diese zweite Ausgabe sind wir in eine ähnliche Richtung gegangen wie mit der ersten. Wir haben uns wiederum ein zentrales Thema vorgenommen, welches – nach unserer Meinung – in den bekannten Materialien, viel zu kurz kommt: die Kaers. Natürlich, Kaers kommen häufig in Quellenbüchern vor, aber sie kommen zu kurz.

Denn in fast jedem Quellenbuch oder Abenteuerband ist ein Kaer Schauplatz der Geschichte oder steht im Zusammenhang damit. Ob nun ober- oder unterirdisch, im Wasser oder an Land, es gibt sie in allen erdenklichen Formen und Ausführungen. Jeder Adept hat in seinem Leben früher oder später mit ihnen zu tun. In den offiziellen Quellenbüchern findet sich einiges an Material, was dem Spielleiter Umgang mit ihnen ermöglicht und den Spielern erlaubt, ihren Charakterhintergrund

auszuschmücken. In den offiziellen Abenteuern sind sie meistens Dreh- und Angelpunkt und in anderen Quellenbüchern wird stets auf sie eingegangen (man muss sich nur vor Augen führen, dass es sich bei der Parlainth Box, dem Throalbuch und den Beschreibungen von zahlreichen Städten um die Beschreibung von Kaers und Zitadellen handelt...). Nichtsdestotrotz ist das vorhandene Material zu rar für ein so wichtiges Thema, denn einige Sachen bleiben bis auf Ausnahmen außen vor: wie genau funktionieren Kaers und wie lässt sich ihre Funktion in Regeln fassen? Wie ist das tägliche Leben in einem Kaer? Wenn Kaers so wichtig sind, warum gibt es nicht mehr, das speziell auf sie zugeschnitten wurde?

Wir haben Versucht dieses Material zu ergänzen, um Euch Spielern und Spielleitern ein breiteres Sortiment von Möglichkeiten für Kaers in Euren Kampagnen zu bieten. Die Artikel sollen helfen, Stimmung aufzubauen und alles Nötige an Informationen zu liefern, was Ihr neben denen in Quellenbüchern gebrauchen könntet. Fast alles in dieser Ausgabe sollte auch ohne weiteres Material und mit beiden Editionen von **Earthdawn** benutzbar sein. Einiges mag Euch sogar bekannt vorkommen, aber das ist auch genau das was wir erreichen wollen: auf dem vorhandenen Hintergrund aufbauen und ihn erweitern.

Aber auch diesmal genug der langen Reden. Wir wünschen auch dieses Mal viel Spaß beim Lesen und hoffen, dass Euch das Material in diesem Band gefällt.

Ihr Foliant des Abenteurers – Team





Verehrter Leser,

viele Tage sind seit dem Erscheinen unseres ersten Folianten vergangen, doch wir sind an ihnen nicht untätig gewesen. Ihr haltet nun die zweite Ausgabe in der Hand, und wiederum ist sie mit allerlei Informationen für den Reisenden, den Scholaren und den Helden Barsaives gefüllt. Haben wir uns zuletzt den hohen Lüften dieses Landes gewidmet, so steigen wir nun herab in die Tiefen der Erde, in die Kaers (und Zitadellen), die noch heute überall in Barsaive zu finden sind.

Unzählige Legenden ranken sich schon heute – nicht einmal ein Jahrhundert nach dem Ende der Plage – um diese Schutzbauten. Ohne Kaers und Zitadellen wäre Barsaive nicht Barsaive, wie wir es alle kennen. Die Plage hätte nicht nur das Land verwüstet – nichts und niemand hätte überlebt. Jahrhunderte verbrachten die Namensgeber in diesen eindrucksvollen Bauten. Sie erschufen sie aus der Not heraus. Thera versuchte durch das Wissen über den Bau seine Macht zu erweitern, arme Gemeinden mussten sich zusammentun, um zu überleben, und wer genug Geld hatte, konnte sich sein eigenes privates Luxuskaer bauen. Kaers und Zitadellen sind Bestandteile unserer Legenden, die wir tatsächlich greifen können. Doch so fern Kaers und Zitadellen uns – die wir unter dem freien Himmel leben und kommen und gehen können wie wir es wünschen – auch erscheinen, sie üben dennoch einen großen Einfluss auf uns aus. Der threalische Scholar Daron Fenn schrieb, dass wir das gegenwärtige Barsaive nie verstehen könnten, wenn wir nicht wissen, wie die Plage mit ihrem drohenden und angsteinflößenden Wirken, Barsaive und seine Bewohner beeinflusst hat.

Doch das ist nicht alles. So lehrreich eine Lektüre über Kaers und die Plage wäre, sie wäre doch zum Teil an unserem Ziel, den Adepten Barsaives nützliches Wissen in die Hand zu geben, vorbeigeschossen. Noch heute sind viele der kommenden Helden in Barsaive unterwegs um die Geheimnisse von Schutzbauten zu lüften. Um ungeöffnete Kaers zu finden (wir erinnern uns: laut den Vorhersagen der Theraner sollte die Plage erst in über einem Jahrzehnt enden...). Um gefallene Kaers zu erforschen und Informationen über die Dämonen zu sammeln und die, die sich noch immer in Kaers aufhalten, aufzuspüren und zu vernichten. Um großartige Schätze

und mächtige Magie zu finden, die unser Land weiter voranbringt. Und um die bloße Neugier zu stillen. So froh unsere Vorfahren waren, die Kaers verlassen zu können, so froh sind manche, eines zu finden und hinein zu gehen. Doch Kaers sind keine ungefährlichen Orte. Sie bieten nicht nur den verbliebenen Dämonen Unterschlupf sondern allerlei anderen Wesen. Sie beherbergen Fallen und magische Schutzmechanismen. Man benötigt oft die richtige Ausrüstung um zu ihnen zu gelangen oder sich in ihnen zu bewegen. Und manchmal trifft man auf eines, dessen Tore verschlossen sind. Kaerforscher stehen unzähligen Hindernissen gegenüber, und es Bedarf des gebündelten Wissens vieler Disziplinen und scholarischer Lehren, um sie zu überwinden. Und genau dafür soll hier der Grundstein gelegt werden: jedem Kaerforscher dieses Wissen zu vermitteln.

So finden sich in diesem Band Beschreibungen von Ausrüstung, Hinweise auf magische Hilfsmittel, scholarische Berichte über die Funktionsweisen von Kaers und Zitadellen, Berichte über gefährliche Wesen, Warnungen vor Fallen und wie sie zu erkennen sind und Magie, die in Kaers nützlich ist. Doch es finden sich auch Berichte. Berichte von Bewohnern von Kaers, deren Leben uns Hinweise auf ihre Handlungen gibt. Berichte von Entdeckern von Kaers, die Kaers beschreiben. All dieses Wissen soll die Chancen der Helden unserer Zeit, ihre Ziele zu erreichen, erhöhen. Wir – Harjak, Melok, meine Wenigkeit und besonders unsere vielen Gastautoren dieser Ausgabe – wären stolz, wenn wir einen Beitrag dazu leisten könnten.

– Goorth Steingesicht, Troubadour zu Travar





ÜBER DIE FUNKTIONSWEISEN VON SCHUTZBAUTEN

– von Melok Tiefseher, Magier zu Travar

Die Vorrichtungen an und in Kaers, die die Namensgeber unseres Landes Jahrhunderte lang vor den Dämonen beschützten – so sie es denn vermochten – stellen heute für viele Entdecker, Scholaren und Schatzsucher ein Hindernis dar, oder zumindest ein Mysterium. Sie wurden entwickelt, um Schutz vor in physischer wie magischer Hinsicht mächtigen Monstern zu bieten. Heute, wo dieser Schutz nicht mehr nötig ist, existieren diese Vorrichtungen noch immer, und so manches Kaertor liegt versperrt vor einer Gruppe Abenteurer, die es erkunden oder gar eines der Kaers öffnen wollen, in denen immer noch Namensgeber auf das Ende der Plage warten.

Die Schutzmechanismen von Kaers, und natürlich auch von Zitadellen, sind in ihren Grundzügen fast jedem Kind in Barsaive bekannt: „Sich hinter dicken Mauern verschanzen, durch die die Dämonen nicht durchkönnen“. Doch das ist nur der Anfang, und eine sehr vereinfachte Beschreibung. Denn die dicken Mauern sind weit weniger wichtig als magischer Schutz. Und diesen können nur die wenigsten Betrachter eines Kaers überhaupt sehen. Daher widme ich mich im Folgenden diesem Thema, um auch anderen Adepten die Tore zum Astralraum zumindest in Schrift und Wort zu öffnen. Der Lohn der Lektüre dieser Seiten sollte sogar diejenigen ansprechen, die sich nicht für derartige Magie interessieren. Denn wenn man weiß, was uns 400 Jahre lang geschützt hat, kann dieses Wissen nutzen, um sich kurzfristig zu schützen – sichere Plätze in einem Kaer finden, in dem man einen Dämon vermutet etwa, oder eine bestimmte Kaertür überwinden. Ich werde hierauf Hinweise einfügen, wo es angemessen ist. Beginnen wir mit dem Offensichtlichen:

KAERBAU – GRUNDLEGENDES

Offensichtlich haben alle Kaers und Zitadellen eines gemeinsam: eine dicke Wand in irgendeiner Form. Dämonen sind physisch in der Regel sehr viel stärker als Namensgeber, und eine normale Hauswand stellt nicht unbedingt ein Hindernis für sie dar, ich spreche hier aus Erfahrung. Der physische Schutz vor einem Dämon muss höheren Ansprüchen genügen als der Schutz vor einem Sturm oder selbst einer Feuerkanone. Deshalb die dicken Wände von Zitadellen und die unterirdische Platzierung von Kaers. Je dicker, desto besser. Man hat durchaus Beweise dafür gefunden, dass sich Dämonen in jahrelanger Arbeit selbst durch bloßen Stein gegraben haben, oder diese Arbeit von ihren Konstrukten und Untoten erledigen ließen. Dieser physische Schutz reichte nicht immer. Ganz allein reichte er nie. Und hier kommt die Magie ins Spiel.

Eine der gefährlichsten Fähigkeiten der mächtigeren unter den Dämonen ist die, sich in den Astralraum versetzen zu können, denn sie sind meist Dualwesen – solche, die sowohl in der materiellen wie der physischen Ebene existieren können. In der Astralebene jedoch stellt eine physische Barriere kein Hindernis dar. Im Astralraum ist nur das solide, was Magie in sich birgt: Zauber – magische Energie, Magische Artefakte und Materialien und Lebewesen. Eine gewöhnliche Mauer kann einem Dämon meist nicht nur physisch nicht standhalten, er kann sie einfach durchqueren, indem er in den Astralraum wechselt. Man benötigt eine lebende Mauer, um ihn aufzuhalten – denn Leben ist Magie, und Magie ist im Astralraum solide... ich denke jetzt hat es jeder. Die Erde nun ist selbst ein Lebewesen – Bestandteil des ewigen Zyklus von Geburt und Tod nährt sie Pflanzen und nimmt sie wieder in sich auf. Es ist nicht möglich, die Erde selbst ohne einen Tunnel zu durchqueren, auch nicht im Astralraum. Aber nur solange sie sich in ihrem natürlichen







Zustand befindet, lebt sie. Ansonsten wäre jeder Ziegel in jedem Haus lebendig und magisch und würde Dämonen aufhalten. Wenn man einen Ast von einem Baum abschneidet, wächst er auch nicht weiter. Indem sie Löcher in die Erde gruben, machten sich die Namensgeber die Eigenschaft der Erde zu nutze, und hatten gleichzeitig dicke Schichten von Material um sich herum, das auch noch magisch war. Wer sich in einer dämonenverseuchten Gegend, wie ein Kaer es potentiell ist, aufhalten will, sollte diesen Vorteil für sich nutzen. Die wenigsten Kaers sind große unterirdische Hallen, viele haben Stützpfiler, Abtrennungen oder bestehen sogar aus Gängen. Wer je in Throal gewesen ist sollte wissen, wovon ich spreche. Eine kurze astrale Untersuchung oder die Begutachtung durch einen Elementaristen können bestätigen, ob es sich um eine „lebende Wand“ handelt. Aus dieser Richtung braucht man normalerweise keine Dämonen zu fürchten. Wer in einem Kaer sein Lager aufschlägt sollte sich also eine Stelle suchen, die an drei Seiten von Erde oder Felsgestein umgeben ist und einen möglichst schmalen Zugang hat – zumindest wenn man nicht vorhat zu fliehen.

Zitadellen mussten diesen Effekt künstlich simulieren. Eine dicke Außenhaut, normalerweise aus Stein, bot den physischen Schutz, während Verzauberungen und magisches Material diese Barrieren magisch aktivierte. In der Regel wurden wahre Elemente mit den Kuppeln der Zitadellen verwoben. Eine Methode, bei der ein mondänes Material mit einem Wahren Element verschmolzen wird und dabei dessen positive Eigenschaften übernimmt. In der Regel wurde hier Wahre Erde verwendet, deren magische Eigenschaften das mondäne Material zugleich widerstandsfähiger macht. Manche Zitadellen – wie die wahrscheinlich größte der Welt auf der Insel Thera – wurden auch komplett aus wahren Elementen gefertigt. Elementaristen brachten ein Körnchen eines Elementes dazu, sich mit anderen zu verschmelzen und erzeugten so eine Schicht daraus, die sie zu einer Kuppel formten. Wo man normalerweise ein Körnchen eines Elementes in einen Ziegel einwob, hatte man hier Hunderte von ihnen auf derselben Fläche – ein ungleich mächtigerer Schutz. Und für Dämonen unter Umständen sehr gefährlich. So

verbrennt eine Schicht aus elementarem Feuer alles, was sie berührt, und bietet einen besseren Schutz als jedes andere Material, das man vielleicht mit Gewalteinwirkung zerstören kann. Diese Methode war die sicherste Art, Zitadellen zu bauen, aber teurer als alles andere, was man sich damals an Schutz kaufen konnte, und nicht weit verbreitet. Zitadellen an sich waren schon teuer genug – und nicht so sicher wie Kaers, wenn man nach den Zahlen gefallener Zitadellen geht. Die „künstliche Erde“, die sie umgab, war halt nicht so sicher wie das Original.

Und hiermit kommen wir zu einem schwachen Punkt im Kaer: Der Tür. Eine Kaertür ist eigentlich nichts anderes als ein Stück Zitadelle, denn auch sie wird künstlich gefertigt. Sie ist meist noch weniger widerstandsfähig, da viele von ihnen aus Holz sind, wenn auch verzaubertem. Dies ist auch ein Grund dafür, warum sich manche Kaers von innen einmauerten. Wer immer mit Gewalt in ein Kaer eindringen will, sollte in Erwägung ziehen, die Tür anzugehen. Und wer einen Dämon in einem gestürmten Kaer gefunden hat und nun fliehen will, sollte versuchen die Türen zu schließen.

Es ist aber nicht unbedingt einfach, eine Kaertür zu zerstören. Meist wurden mehrere Wahre Elemente hineingewoben, um sie vor allem Möglichen zu schützen. Wahre Erde kann in ausreichender Menge eine Holztür hart wie Stein werden lassen. Wahres Holz macht sie dabei biegsam genug, Rammböcken zu widerstehen, wahres Wasser schützt sie vor Feuer.

Eine genaue Untersuchung der Tür, wenn möglich durch einen Elementaristen, ist von Vorteil, denn nicht alle sind gleich. Eine Kaertür ist oft das teuerste Ausstattungsstück eines Kaers – abgesehen von der Arbeit zum Bau – denn sie ist der Schwachpunkt und muss so stark wie möglich sein. Dies ist auch ein Grund, warum die Eingänge zu Kaers oft versteckt lagen, manche hinter Illusionen verborgen, und mit Fallen geschützt wurden (wenn diese auch heutigen Entdeckern mehr Kopfzerbrechen bereiten als einem Dämon vor ein paar Hundert Jahren). „Wenn dies alles ist, wozu sind dann diese ganzen magischen Zeichen?“ kann man jetzt fragen.





ÜBER SCHUTZRUNEN

In der Tat haben Schutzrunen einen Platz in den meisten Kaers und an fast allen Zitadellen. Aber wozu sind sie da? Die bisher vorgestellten Schutzvorrichtungen entsprangen meist dem Werk von Elementaristen – die Erde, wahre Elemente. Die Schutzrunen sind nun der Beitrag meiner bescheidenen Disziplin zum Kaerbau. Wir Magier wirken unsere Zauber nach der Vorstellung, dass jede Idee, jeder Gedanke, jede Vorstellung eine physische Entsprechung oder Folge haben kann. Geist und Materie spielen sich so Hand in Hand. Wenn man eine Rune – die eine Bedeutung hat, eine Idee oder einen Gedanken symbolisiert – in etwas ritzt oder auf etwas schreibt, und die Rune selbst mit Magie versieht, wird die Bedeutung der Rune verstärkt. Man verwebt sie also zum Beispiel mit Wahren Elementen. Diese lassen die Rune nun auch im Astralraum präsent werden und ihre Wirkung entfalten. Eine Kaertür etwa, auf die eine mit Elementen verwobene Schutzrunen geschrieben wird, hat auch eine Präsenz im Astralraum, durch die Runen. Hier eröffnen sich nun Vor- und Nachteile. Leider wird bei dieser Prozedur nur die Rune magisch aktiviert. Zwischenräume in der Rune und der Raum um die Rune herum bleiben astral durchlässig. Selbst eine dicht mit Runen bedeckte Fläche könnte Dämonen durchlassen, deren Astralkörper sehr klein ist. Dafür hat die Rune den Vorteil, einen Gedanken zu repräsentieren. Sie kann eine Wirkung auf den Betrachter haben, der sich in der physischen oder Astralebene befinden kann. Sie kann verwirren, verschrecken oder gar Schaden. Eine Rune „Schutz“ kann einem Namensgeber, der sich dahinter in Sicherheit bringen will, nichts anhaben, wohl aber einem Dämon, der diesen Schutz durchdringen will. Die Rune pflanzt dem Dämon vielleicht sogar den Gedanken in den Kopf, dass der Schutz unüberwindbar stark ist, und er umkehren sollte (um sich ein Kaer ohne Rune zu suchen...). Andere Runen können andere Effekte erzielen. Sie haben sich als sehr gute Zusatzverteidigung erwiesen, wenn man das Geld für sie übrig hatte.

Aber die Geschichte mit den Runen ist nicht zu Ende. Ich schrieb zu Anfang, es gäbe drei Typen magischen Schutzes, die Dinge, die im Astralraum

KAER-PAKETE

(auch vom Luftschiff aus abzuwerfen)

In allen Größen, Varianten und Preisklassen bieten wir vorgefertigte, wie individuelle Kaer-Pakete für Jedermann.

Helden-Samarita-Bund,
Zentralstraße 5, Märkteburg.

feste Form annehmen: Wahre Elemente, Lebewesen und Zauber. Die Zauber sind noch offen. Man kann eine Schutzrunen verzaubern. Der Zauber an sich hat keine besondere Wirkung, er ist einfach da. Die Rune hält den Zauber fest und vergrößert den Einflussbereich und die Ausdehnung der Rune. Von ihrem Mittelpunkt bildet er einen Kreis um die Rune, der im Astralraum nicht durchquert werden kann. So können Runen weiter auseinander platziert werden. Außerdem wird damit verhindert, dass ein Dämon in Astralgestalt die verzauberte Fläche (die Kaertür oder Zitadellenaußenseite, auf der die Rune angebracht ist) im Astralraum berühren kann. Denn viele magische Kräfte sind stärker, wenn man das Ziel berührt, manche können nur bei Berührung eingesetzt werden. Eine weitere Hürde also. Und dabei muss man die Rune selbst nicht einmal sehen können: sie kann sich auf der anderen Seite einer Tür befinden und der Zauber kann durch sie hindurchdringen. Viele Kaers und Zitadellen hatten Runen auf beiden Seiten, um die physische Form der Rune zu schützen und gleichzeitig das Berühren der Außenmauern zu verhindern. Dazu kommt die Wirkung des Zaubers auf der Rune. Er entfaltet seine Wirkung unter Umständen auf jeden, der die astrale Form des Zaubers berührt. Ein Zauber der Schäden verursacht, kann durchaus tödlich wirken. Leider





lassen sich konventionelle Zauber nur schwer auf Runen wirken, und es wurden eigens Zauber für Runen entwickelt. Bestimmte Zauber werden auf passende Runen gewirkt – die Zauberenergie spielt hier mit der Bedeutung der Runen zusammen – und sie verstärken sich gegenseitig.

Nun weiß auch jedes Kind, dass ein Zauber auch einmal enden kann. Die meisten Runenzauber halten nicht sehr lange, zumindest im Vergleich zu den Jahrhunderten der Plage. Man muss dem Zauber mehr magische Energie zuführen, die ihn aufrechterhält. Hier kann der Zauberer etwas von seiner eigenen magischen Energie aufwenden, er kann seine Lebenskraft dazu einsetzen indem er Blutmagie benutzt, oder kann Orichalkum verwenden, den wertvollsten aller magischen Stoffe, aller Stoffe überhaupt. Dass Orichalkum hier Verwendung fand (denn die eigene magische Energie wie auch die Lebenskraft von Zauberern ist durchaus begrenzt) ist ein Mitgrund für seinen

hohen Preis. Eine Rune, die mit Orichalkum ausgelegt ist kann einen Runenzauber beliebig lange erhalten. Eine Mischung solcher Runen ist der beste künstliche Schutz, den man sich vor der Plage für Gold kaufen konnte (nun, Kuppeln wahrer Elemente sind eigentlich der zweitbeste Schutz, aber den konnte niemand außer den Theranern wirklich bezahlen, wenn er ausreichend sein sollte), und die Erfahrung hat gezeigt, dass weniger Kaertüren mit Runen aufgebrochen wurden als andere.

Die Kunst der Erschaffung beziehungsweise Verzauberung solcher Runen ist heute nicht mehr so sehr verbreitet wie sie es noch vor selbst 50 Jahren war. Vielleicht ist sie aber für manche Zauberer immer noch interessant, selbst wenn es nur darum geht, wie man sie umgehen oder außer Gefecht setzen kann. Daher füge ich einige Beschreibungen später in diesem Band an, wenn ich mich mit Zaubern beschäftige.

12. Rua 1422 TH

Und wieder war es ein ereignisloser, ja langweiliger Tag.

Früh morgens aufstehen und für die Familie die Nahrungsration abholen.

Hab mich in der Warteschlange mit Kalda unterhalten. Naja, eigentlich hat nur er geredet und mir die Ohren von seiner ach so tollen Gemüseplantage fast blutig geredet. Er ist so begeistert von seiner Arbeit, dass ich manchmal wirklich denke, er würde sich freuen wenn die Plage ewig anhalten würde.

Ich sollte so etwas nicht denken. Ich glaube ich werde morgen früh Garlen ein Opfer bringen. Vielleicht bringt mich das auch wieder auf andere Gedanken.

Die Arbeit bei den Tieren macht langsam auch keinen Spaß mehr. Aber es bringt zumindest manchmal etwas Abwechslung. Das Schaf Nr. 24, „Jinko“ wie es von Holdarn genannt wird, scheint langsam überfällig zu sein. Die Geburt des Lamms sollte in den nächsten Tagen sein.

Meine Kinder Thora und Burn kamen heute ganz aufgeregt nach Hause und erzählten irgendetwas von einem komischen Tier im Gartenviertel. Kurdon der Magier ist direkt hingegangen um nachzusehen. Er hat aber anscheinend nichts gefunden.

Morgen ist die Versammlung. Da bin ich gespannt was die besprechen wollen. Es passiert doch nichts hier. Wird bestimmt wieder so langweilig wie immer.





ÜBER DIE VERZAUBERUNG VON SCHUTZRUNEN

Wie bereits angekündigt füge ich hier einige Notizen zur Verzauberung von Schutzrunen an und gebe einige Beispiele für bestimmte Runen – die gebräuchlichsten. Ich habe in der Tat schon von einigen Fällen gehört, in denen Namensgeber versuchten, durch den Astralraum in ein mit solchen Runen geschütztes Kaer einzudringen und dabei einer Todesrunen zum Opfer fielen oder so von Furcht ergriffen wurden, dass sie nicht hinein wollten. Vielleicht helfen die Ausschnitte aus den Zauberformeln weiter, die ich beifüge. Wer sie komplett sehen möchte, sei herzlich nach Travar eingeladen. Besonders schnelle Runenformeln können noch heute helfen, um ein Nachtlager zu sichern oder vor astralen Eindringlingen zu schützen. Also habe ich auch diese angefügt, auch wenn man sie nicht zum eigentlichen Kaerbau verwendet hat. Wie genau die Runen ihre Funktion in einem Kaer erfüllen, kann in einem anderen Dokument dieses Folianten nachgelesen werden.

– von Melok Tiefseher, Magier zu Travar

DIE ERSCHAFFUNG EINER RUNE

Die reine physische Rune kann mittels verschiedener Fertigkeiten erschaffen werden, jedoch nicht mit Kunstfertigkeiten wie Runenschnitzen. Es kommt schließlich nicht darauf an, wie schön die Rune aussieht, sondern ob sie die passende Form hat. Hier ist nur eine geringe Fehlertoleranz erlaubt. Am Besten geeignet um eine Rune zu zeichnen, zu lernen oder zu identifizieren ist das Talent Zauberbücher verstehen, aber eine eigene Fertigkeit Runenkunde oder Wissensfertigkeiten über Kaers oder Schutzvorrichtungen reichen auch aus. Magiern und Geisterbeschwörern sollte hier eine Halbmagieprobe gestattet werden, wenn sie ihr Zauberbücher Verstehen nicht mehr einsetzen können oder auf unbekannte oder fremdartige Runen treffen. Andere Fertigkeiten können mit einem erhöhten Erfolgsgrad zugelassen werden, so könnte die Fertigkeit Dämonenkunde bei einem Hervorragenden Erfolg auch das nötige Wissen hervorbringen, um Runen zu zeichnen oder zu identifizieren.

Um eine Rune zu erschaffen, benötigt man das entsprechende Werkzeug, zum Beispiel Steinmetz-, Schnitz- oder Schreibwerkzeug. Der Mindestwurf ist die Magische Widerstandskraft der Rune. Er findet sich in der Tabelle mit Beispielen weiter unten und gilt für jede Art der Erschaffung, ob nun mühsam eingeritzt oder nur gezeichnet. Es

dauert zwei Runden, eine Rune zu zeichnen. Andere Methoden dauern entsprechend länger, nach Ermessen des Spielleiters. Nachdem die Rune erschaffen wurde, wird sie in der Regel verzaubert.

DIE VERZAUBERUNG EINER RUNE

Kleine Schutzrunen (Rune)

Geisterbeschwörer / Magier Kreis 3;

Elementarist Kreis 5

Fäden: 4

Webschwierigkeit: 12 / 16

Reichweite: 1 Schritt

Dauer: Rang Tage

Wirkung: Erschafft Astralpräsenz mit 1 Fuß Radius

Wirkschwierigkeit: MWSK der Rune

Der Zauber „Kleine Schutzrunen“ ermöglicht es, eine physisch vorhandene Schutzrunen zu verzaubern, so dass eine Astralpräsenz entsteht. Der Anwender muss eine vorhandene Rune (egal ob mit Wahren Elementen verwoben oder nicht) mit dem Zauber belegen. Der Zauber wird in Ritualform gesprochen, wobei jede Stunde ein Versuch im Fadenweben abgelegt werden kann. Anschließend wird eine Spruchzaubereiprobe gegen die Magische Widerstandskraft der Rune abgelegt, die verzaubert werden soll. Die Wahre Magische Struktur der Rune vergrößert sich durch den Zauber auf einen Gesamtradius von 1 Fuß und bildet so eine Kugel (der Zauberer kann diesen Wirkungsbereich nach





Belieben verkleinern und andere Formen bilden, so lange der Radius nicht überschritten wird). Dadurch wird das Gebiet astral unpassierbar. Die Rune hat eine magische Wirkung, die sich nach ihrer Bedeutung richtet. Diese kann sich bei astraler Berührung des kugelförmigen Zaubers oder ihrer Betrachtung manifestieren, oder beides. Siehe hierzu die Tabelle weiter unten. Elementaristen sind mit der Theorie dieser Runen weniger vertraut und benötigen bei allen Proben einen Guten Erfolg. Der Zauber muss für jede Rune separat gelernt werden.

Schutzrune (Rune)

Geisterbeschwörer / Magier Kreis 5;
Elementarist Kreis 7

Fäden: 6

Webschwierigkeit: 15 / 19

Reichweite: 1 Schritt

Dauer: Rang Tage

Wirkung: Erschafft Astralpräsenz mit 1 Schritt
Radius

Wirkschwierigkeit: MWSK der Rune

Der Zauber „Schutzrune“ entspricht dem Zauber „Kleine Schutzrune“, die Wahre Magische Struktur der Rune vergrößert sich durch den Zauber jedoch auf einen Gesamtradius von 1 Schritt.

Große Schutzrune (Rune)

Geisterbeschwörer / Magier Kreis 7;
Elementarist Kreis 9

Fäden: 6

Webschwierigkeit: 18 / 23

Reichweite: 1 Schritt

Dauer: Rang Wochen

Wirkung: Erschafft Astralpräsenz mit 3 Schritt
Radius

Wirkschwierigkeit: MWSK der Rune

Der Zauber „Große Schutzrune“ entspricht dem Zauber „Kleine Schutzrune“, die Wahre Magische Struktur der Rune vergrößert sich durch den Zauber jedoch auf einen Gesamtradius von 3 Schritt.



Schnelle Schutzrune (Rune)

Geisterbeschwörer / Magier Kreis 5; Elementarist
Kreis 7

Fäden: 6

Webschwierigkeit: 17 / 22

Reichweite: 1 Schritt

Dauer: Rang Stunden

Wirkung: Erschafft Astralpräsenz mit 1 Fuß Radius

Auch der Zauber „Schnelle Schutzrune“ arbeitet wie die „Kleine Schutzrune“, ist jedoch schneller zu weben. Eine Probe auf Fadenweben dauert nur eine Runde. Durch die kurze Zeit wird das Weben jedoch schwieriger, was sich in höheren Mindestwürfen bemerkbar macht. Dieser Zauber wurde benutzt, um Dämoneneinbrüche in Kaers und Zitadellen schnell wieder zu schließen, bevor noch mehr Dämonen durchkommen konnten. Er wurde wegen des kleinen Wirkungsbereiches meist nicht permanent gemacht sondern später durch stärkere Runen ersetzt. Es gibt keine Variante dieses Zaubers, der größere Runen erschaffen kann.





PERMANENTE RUNEN

Jeder Runenzauber kann dauerhaft gemacht werden. Dies ist durch die Eigenmagie des Zauberers (Legendenpunkte), seine Lebensenergie (Blutmagie) oder Magische Materialien (Orichalkum) möglich. Die benötigte Menge an Legendenpunkten, Blutmagie oder Orichalkum richtet sich nach dem Kreis des Runenzaubers. Beim Einsatz von Legendenpunkten wird nach Standardregeln vorgegangen, für Blutmagie und Orichalkum folgende Vorschläge:

Blutmagie

1 Punkt Blutschaden pro Zauberkreis hält eine Rune für 1 Jahr und einen Tag, 1 Punkt dauerhafter Schaden pro Zauberkreis hält sie für immer. Der Blutschaden kann nach einem Jahr und einen Tag geheilt werden, der dauerhafte Schaden nicht. Todesmagie kann eingesetzt werden, um den Schaden auf andere zu übertragen.

Orichalkum

Ein Körnchen Orichalkum pro Zauberkreis hält die Wirkung der Rune für immer (Anmerkung: ein Körnchen kostet nicht soviel wie eine Orichalkummünze, sondern zwischen 1000 und 2000 Silberstücken).

EINEM RUNENEFFEKT WIDERSTEHEN:

DIE WIRKUNG DER RUNE

Um dem Effekt einer Rune zu widerstehen, muss dem Ziel eine Willenskraftprobe gelingen. Der Mindestwurf entspricht der Magischen Widerstandskraft des Zauberers (ohne Boni durch Talente oder Gegenstände) plus der Magischen Widerstandskraft der Rune.

Der Effekt einer Rune entfaltet sich bei astraler Berührung oder astraler Betrachtung. Alle Effekte, die bei Betrachtung wirken, wirken auch bei Berührung. In diesem Fall wird ein neuer Wurf fällig, diesmal wird jedoch ein Guter Erfolg benötigt.

Ist ein Ziel der Kraft einer Rune, die keinen Schaden verursacht, zum Opfer gefallen (wie den Runen Furcht oder Schild), dauert die Wirkung eine Anzahl von Tagen an, die dem Spruchzaubereirang des Zauberers entspricht, der sie gewirkt hat.

Der Spielleiter kann festlegen, dass einer Rune, die mehrfach auf ein Ziel gewirkt hat, nicht mehr widerstanden werden kann.

BEISPIELRUNEN

Rune	MWSK	Effekt bei	Wirkung
Auflösung	7	Berührung	Wirkt auf Konstrukte wie Rune „Tod“
Ehrfurcht	8	Betrachtung	Fieht
Frieden	6	Betrachtung	Wird friedfertig, hat keinen Drang danach, anderen zu Schaden
Furcht	8	Betrachtung	Fieht, Dämonen dürfen den ersten gescheiterten Willenskraftwurf wiederholen
Leben	7	Berührung	Wirkt auf Untote wie Rune „Tod“
Schild	6	Betrachtung	Hindert am Weitergehen, Schlechter Erfolg bei der Willenskraftprobe lässt Betrachter umkehren
Schmerz	7	Berührung	Erleidet Auswirkungen des Zaubers „Schmerzen“, Schadenswürfel ist jedoch 1W12
Tod	9	Berührung	Erleidet jede Runde Schaden der Stufe 21





ÜBER DIE KONSTRUKTION VON KAERS UND ZITADELLEN

– von Hauptmann Harjak Getalus, Waffenschmied

Alte Kaers und Zitadellen ziehen Abenteurer und Schatzsucher scheinbar magisch an. Besonders Kaers sind mysteriöse Plätze, die schon so manchen Neugierigen in eine böse Falle gelockt haben. Entweder, weil ein Dämon im Spiel war oder weil sie mittlerweile so verfallen waren, dass sie unbedachte Besucher verschütteten. Auch kann man in einem Kaer viel Zeit damit verbringen, nach dem zu suchen, was man zu finden hofft. Manchmal ist auch gar nichts zu finden. Mein alter Freund Melok Tiefseher hat sich in diesem Band mit der magischen Seite des Kaerbaus beschäftigt, und ich beschäftige mich nun mit dem architektonischen Teil.

AM ANFANG

Am Anfang steht die Entscheidung, was für ein Kaer gebaut werden soll. Natürlich, ich spreche hier von der Vergangenheit. Vielleicht scheint das wenig interessant, denn viele wird nur interessieren, was sie mit den Kaers anfangen können, die überall verstreut herumliegen. Die Entscheidung zum Bau wurde ja immerhin schon getroffen.

Nun, wenn wir die Entscheidungen betrachten, die zum Bau eines Kaers getroffen werden müssen und sie anschließend mit dem vergleichen, was wir vor Ort Jahrhunderte später sehen, sagt uns das einiges über die Leute, die hier gelebt haben. Vor allem über deren Geldbörsen. Fangen wir einfach an.

Die erste Entscheidung ist, ob ein Kaer oder eine Zitadelle gebaut werden soll. Eine Zitadelle lohnt natürlich nur, wenn man etwas Wertvolles darin einmauert, eine Stadt zum Beispiel. In einem Kaer hingegen kann man viele Leute aus vielen kleineren Gemeinden zusammenfassen. Mir ist kein Fall bekannt, in dem extra eine Stadt gebaut wurde, um eine Zitadelle zu haben. Denn eine Zitadelle

ist um einiges teurer als ein Kaer. Sie konnte nur von Gemeinschaften gebaut werden, die über das notwendige Kleingeld zum Bau und einen geeigneten Platz verfügten. Wir können also schon an diesem Punkt unseres kleinen Ausfluges in die Welt des Baus von Schutzbauten sagen, dass eine Zitadelle ein lohnenderes Ziel für die Schatzsuche ist, als ein Kaer, denn dort wurde vor der Plage mehr Reichtum angesammelt als bei den Leuten, die ein Kaer gebaut haben. Bei kleineren Zitadellen kann es hier Ausnahmen geben. Die meisten von ihnen brachten alles auf was sie hatten, um die Zitadelle zu bauen, und es blieb oft nicht viel übrig. Meist handelte es sich um kleinere Städte mit 5000 bis 10000 Einwohnern, die eine günstige Lage an Luftschiff- oder Karawanenrouten hatten, in denen aber nicht das Gros des Handels umgeschlagen wurde. Ein weiterer Vorteil einer Zitadelle für den Schatzsucher ist, dass die Mehrzahl von den noch zu findenden während der Plage gestürmt wurde. Makaber, ich gebe es zu. Aber wer ein Kaer betritt, das die Plage überstanden hat, wird dort kaum etwas finden, denn die ehemaligen Bewohner werden ihre Habseligkeiten beim Verlassen mitgenommen haben. Wer die Wahl zwischen der Erforschung eines Kaers und der Erforschung einer Zitadelle hat, ohne zu wissen, ob dieses die Plage überstanden hat, wird bei der Zitadelle mehr Erfolg haben, wenn es um Schätze geht. Allerdings auch eine größere Wahrscheinlichkeit auf Widerstand in Form von Untoten, Konstrukten oder Dämonen. Auch wenn die Theraner vor der Plage sagten, beide Arten des Schutzes wären gleich sicher, dem war nicht so. Ein weiterer Grund, ihnen nicht zu trauen.





DRINNEN

Aber nun wieder zu handfesten Themen, dem Aufbau von Kaers und Zitadellen. Der erste Typ der Schutzbauten ist mehr oder weniger eine große Kuppel. Alle Zitadellen sind so aufgebaut, und auch einige Kaers. Ein großer Hohlraum, in dem sich der Wohn- und Nutzraum des Kaers befand. Meist sind darin normal angelegte Städte zu finden. Es gibt nur wenige Kaers, die nach diesem Prinzip aufgebaut sind, denn wenn man eh eine ganze Stadt bauen wollte, hätte man das ja unter einer Zitadelle tun können, wenn auch mit Mehrkosten. Zudem ist die Aushöhlung einer großen Kuppel unter der Erde nicht gerade einfach. Da hier viel Druck auf der Konstruktion lastet, sind oft Stützen oder ähnliche Konstruktionen notwendig. Eine Zitadelle hingegen trägt sich selbst. Trotzdem hat so eine Hohlkonstruktion einige Vorteile. Sie wirkt erst mal nicht so beengt, da man viel Raum überblicken kann. Platzangst wird so vermieden, und der sogenannte Kaer-Koller tritt nicht so häufig auf.

AuchlassensichwunderbarnormaleBehausungen simulieren, an die die Namensgeber eher gewöhnt waren, als an das Leben in einer Höhle.

Wer sich gefragt hat, warum das throalische Kaer aus Tunneln und Höhlenwohnungen bestand, während man für die Inneren Städte, in die Nichtzwerge ziehen sollten, große Höhlen baute, hat hier auch einen Teil der Antwort. Natürlich liegt es auch daran, dass man für ihren Bau mehr Zeit und Erfahrung hatte.

Aus diesen Gründen haben aber auch die meisten anderen Kaers eine große zentrale Halle, in der sich die Bewohner in relativ großzügiger Atmosphäre treffen konnten. Aus rein technischen Gesichtspunkten ist eine große Halle nicht notwendig, eher hinderlich, da viel Arbeit für ihre Aushöhlung aufgebracht werden muss, der Platz aber selten genutzt wird. Auch für den Kaerforscher von heute ist eine Zitadelle das angenehmere Arbeitsumfeld, da vielen die Orientierung in so einer Stadt leichter fällt.

Nachdem nun bei denen, die noch nie in einem Kaer waren, die meisten Illusionen zerstört wurden,

will ich auch noch einige bekräftigen. Die meisten Leute stellen sich ein Kaer auch als einen dunklen, verwirrenden Ort vor. Und das ist in den meisten Fällen auch so. Wie bereits angedeutet bestanden die meisten Kaers aus Gängen oder verzweigten Höhlen oder einer Kombination aus beidem. Wenn den Kaerbauern keine natürlichen Höhlen oder alten Minen zur Verfügung standen, auf denen sie aufbauen konnten, mussten diese gegraben werden. Eine unglaubliche Arbeit. Darum musste man sich bemühen, nur wirklich notwendige Aushöhlungen vorzunehmen.

Zunächst zu den Wohntrakten. Die meisten Kaers Barsaives hatten zumindest den Luxus, für einen Haushalt einen abgetrennten Wohnbereich zu haben. In den meisten Fällen war ein Wohntrakt eines Kaers wie in Throal ein Gang, in dessen Seiten viele kleine Höhlen gegraben wurden. Der Gang selber wurde nur für den Weg von und zur Wohnung genutzt, und musste so nicht besonders groß ausfallen. Eine sehr enge Atmosphäre. Vor allem, wenn man auf unterschiedliche Gesteinsschichten traf, trug dies dazu bei.

Die Kaerbauer gruben meist so schnell wie möglich durch die weicheren Gesteinsschichten, und so waren dann oft gerade Gänge eine Seltenheit. Diese gab es meist nur in den Kaers, mit deren Bau frühzeitig begonnen wurde oder denen viel Arbeitskraft zur Verfügung stand. Diese Bauweise hatte jedoch den Vorteil, dass die härteren Gesteinsschichten an ihrem Platz blieben und die Konstruktion stabilisierten. Viele Kaers haben ihre Gänge und Höhlensysteme aber auch nachträglich erweitert – Zeit war ja keine Mangelware – und haben ihre Korridore begradigt und vergrößert, ihre Wohnungen tiefer gegraben. Es gibt aber auch genug Aufzeichnungen darüber, dass gerade dabei eine tragende Gesteinsschicht nachgab und einen ganzen Stollen verschüttete. Viele Kaerbewohner kannten sich nicht mehr mit den Baumethoden aus, oder es mangelte einfach an Material zum Abstützen, wie etwa Holzbalken.

Neben solch düsteren Gängen gab es natürlich in so ziemlich jedem Kaer größere Freiflächen. Einmal einen zentralen Treffpunkt für Abstimmungen,





Feiern wie Hochzeiten oder auch zum abendlichen Unterhaltungstreff. Irgendwie musste man sich ja vor dem Wahnsinnigwerden schützen. Aber auch für die Produktion von Nahrung waren solche Flächen meist nötig. Wenn ein Kaer irgendwo Wände aus Erde hatte konnte man dort zwar Pilze wachsen lassen, aber wer will den ganzen Tag Pilze essen? Also wurde oft auch Ackerbau betrieben, wenngleich auf magische Weise. Hierfür waren weitere große Flächen vorgesehen. In Zitatellen, die keine besondere Fläche dafür zur Verfügung hatten (es sei denn sie waren größer gebaut als die Stadt, die sie beherbergten), waren solche Felder manchmal äußerst spektakulär angelegt. Auf den Dächern der Häuser, als Mittelstreifen breiterer Straßen oder gar als Balkone um den Rand der Kuppel oder als schwebende Konstruktionen.

Der Nahrungserzeugung wurde in nahezu allen Kaers oberste Priorität eingeräumt, denn etwas zu essen ist schließlich wichtiger als ein komfortables Haus oder irgendwelche Verzierungen an den Wänden. Als Randnotiz sei hierzu angemerkt, dass es dementsprechend auch selten Kanalisationen oder Sickergruben in Kaers gab, in denen organische Abfälle wie Körperausscheidungen entsorgt wurden. Sie kamen meist dem Ackerbau zu gute und wurden eingesammelt. Viele Kaers bereiteten sie jedoch magisch auf, um den Kreislauf der Verwertung zu beschleunigen. Die Beschleunigung der Verrottung war in den meisten Kaers Bestandteil der täglichen Routine. Dieser Kreislauf des Lebens war sehr wichtig für ein Kaer, auch um stets genügend Luft zu produzieren, die ja nicht von außen kommen konnte.

Ein weiterer Schwerpunkt bei der Planung eines Kaers war die Wasserversorgung. Der erste Schritt beim Kaerbau war meist das Graben eines Brunnens, am Besten mehrerer verteilt. Denn versiegte ein Brunnen, und gab es keinen Ersatz mehr, war es meist um das Kaer geschehen. Kaers denen mächtige Magie (also: viel Geld) zur Verfügung stand konnten oft alternative Wasserquellen auftun, wie die Elementarebenen oder magische Artefakte, die Luftfeuchtigkeit umwandelten oder über Fadenmagie Wasser produzierten. Die meisten nehmen an, dass Elementaristen eine wichtige

Rolle in der Wasser- und Nahrungsproduktion einnahmen. Das war aber nicht überall der Fall. In größeren Kaers und Zitatellen mag das so gewesen sein, aber in einem kleineren Kaer konnte man sich nicht darauf verlassen, dass die nächste Generation einen Elementaristen oder überhaupt einen Adepten hervorbrachte und so ging man in der Regel auf Nummer Sicher und nutzte Wasserquellen, die von Adeptenmagie unabhängig waren, wenn sie einmal erschaffen waren.

Selbstverständlich trägt auch das Licht viel zur dunklen Atmosphäre bei, die Kaers heute zugeschrieben wird. Unter Tage scheint die Sonne nicht, und so muss sie künstlich nachgebildet werden, allein schon wegen der Pflanzen (wenn man keine magisch verbesserte Erde hatte oder seine Felder mit wahrer Erde anreichern konnte, von der dann ein ausreichender Vorrat vorhanden war – übrigens einer der Schätze in Kaers, der vielen nicht sofort ins Auge fällt. Vorräte wahrer Erde für den magischen Ackerbau und manchmal Orichalkums zur Ausbesserung der Schutzrunen finden sich in vielen gestürzten Kaers, wenn sie nicht vorher verbraucht wurden).

Für Lichtbenutzer natürlich Lichtquarze, doch auch die sind teuer. Man sagt, die Theraner hätten allein am Verkauf der Lichtquarze so viel verdient wie nötig war, um ihre eigene Zitatelle zu bauen. Lichtquarze fanden sich in Kaers hauptsächlich dort, wo sie am dringendsten gebraucht wurden, also beim Ackerbau, in Wohnbereichen und Aufenthaltsbereichen. In Verbindungsgängen herrschte meist Zwielflicht. Viele Kaerforscher finden heute Kaers auch komplett dunkel vor, da die Bewohner die Quarze entweder mitgenommen oder abgeschaltet haben. Die meisten Zauberer können sie wieder aktivieren, zumindest die einfacheren. Manche lassen sich auch durch Berührung aktivieren. Größere Lichtquarze in Zitatellen oder großen Hallen simulieren oft den Sonnenlauf und man benötigt besondere Informationen, Rituale oder Gegenstände, um sie „Nachts“ oder überhaupt zu aktivieren.

Bei einer Kaererkundung ist uns jetzt schon weitergeholfen. Lichtquarze bringen wir selbst mit,





und wir suchen vielleicht nach Aufzeichnungen in einer großen Halle, die wir aber nicht mit den Feldern verwechseln sollten. Hier halten wir uns aber nicht zu lange auf, denn wir sind hier von allen Seiten angreifbar.

WEITER DRINNEN

Wir gehen in ein Gebäude. Kaergebäude sind äußerstfunktional. Zumindest professionell gebaute. Es wird jetzt immer komplizierter. Es kommt nicht nur drauf an, für wen das Kaer gebaut wurde und wie viel diese Leute sich leisten konnten und wie schnell es gebaut werden musste, es kommt auch drauf an, wer es gebaut hat. Die Theraner haben zwar die Methoden zum Schutz entwickelt und auch verkauft, aber in der Regel nur das Wissen darum. Die Hände haben sich andere schmutzig gemacht. Entweder haben es die Leute selbst gemacht, oder sie hatten zumindest Anleitung von einem Architekten, oder sie haben Bergbauprofis herangeholt, die ihnen bei komplizierten Sachen oder allem Möglichen geholfen haben. Vor allem die throalischen Zwerge (damals ja noch so was wie „Verwalter“ Barsaives) haben hier einen großen Teil der Arbeit gemacht, wie auch nomadische Stämme (meist als Lohnarbeiter), die dringend Silber für ein eigenes Kaer brauchten, das sie nie angesammelt hatten.

Ein geschultes Auge kann die Unterschiede leicht erkennen, aber auch der Laie kann zahlreiche Anhaltspunkte entdecken. Ein professionelles Kaer, mit Zeit gebaut, weist einheitliche Formen auf. Wohnungen sind gleichmäßig groß, Wände haben gerade Linien und so weiter. Andere Kaers haben im Vergleich dazu wirklich die Ähnlichkeit mit den Erdlöchern, mit denen sie oft verglichen werden. Ein gutes Kaer erkennt man meist schon am Eingang, denn wer vor hat, ein Kaer schnell und effizient zu bauen nimmt sich die Zeit, einen guten Eingang zu graben, durch den man Abraum heraus und Einrichtung und Arbeitswerkzeug hinein bringen kann (zum Beispiel mit Karren oder Loren). Die Unterschiede verwischenda, wo ein Kaer nachträglich erweitert wurde. Bevölkerungskontrolle war ein ernstes Thema in den Kaers, und Wohnraum war oft knapp. Wie die Namensgeber nun mal so sind ist diese Kontrolle aber nicht sehr einfach, und in

KAERWOCHE!

Das Hausschild „Kaerwoche“!

Falls man mal wieder unterwegs ist und die Nachbarn auf das Eigenheim aufpassen sollen.

(was im schwäbischen dann im Laufe der Jahrtausende zum Kehrwochenschild wurde...)

vielen Kaers musste mehr Raum geschaffen werden. Es wurde tiefer gegraben und der Stil der Arbeiten änderte sich. Manchmal auch zum Positiven, wenn ein Kaer in Eile gebaut wurde, und dann später während der Plage verschönert werden konnte. Aber das sind jetzt zu viele Einzelheiten und Möglichkeiten, um sie zu beschreiben. Nichts desto trotz wichtig, denn das Aussehen des Ortes, an dem man sich in einem Kaer befindet, kann Aufschlüsse über Funktion und Geschichte geben, die einen zum Ziel führen können. Nur ein Beispiel: Ist ein Teil des Kaers schöner als ein anderer, haben hier vielleicht angesehene Leute gelebt. Besonders, wenn dies nachträglich gemacht wurde, ein Hinweis darauf, dass dieser Status lange Zeit erhalten blieb.

REINKOMMEN

Eigentlich ein bisschen umständlich, jetzt am Ende zu schreiben, wie man in ein Kaer reinkommt, aber es hat seinen Sinn: Man bereitet sich am Besten vor, bevor man reingeht. Man überlegt sich, wie es aussehen könnte, was einen erwarten könnte, und was man drinnen braucht. Aber der Eingang eines Kaers ist oft nicht ungefährlich. Erstmal muss man ihn finden. Kaertüren sind oft hinter Illusionen verborgen, manchmal liegen sie tief in einem Berg





am Ende einer Höhle. Die Illusionen sind nicht mein Spezialgebiet, deshalb kann ich dazu nicht viel sagen. Aber der Rest kann auch gefährlich genug sein, um Euch aus den Stiefeln kippen zu lassen. Zunächst mal haben die Kaerbauer versucht, möglichst dicke Hindernisse am Eingang zu erschaffen, denn der Eingang ist besonders bei Kaers die Schwachstelle. Alle Kaers haben dicke Türen, aber viele haben daneben auch andere Maßnahmen ergriffen, um sich zu schützen. Wenn eine Tür in einem Stollen liegt, konnte man einen Teil dieses Stollens einstürzen lassen oder eine künstliche Wand erschaffen. Wenn man die Tür nicht sieht, weiß man nicht gleich, dass dort ein Kaer ist. Ich habe zu meiner Zeit zwei Kaers langwierig ausgraben müssen, eine Arbeit für zielstrebige Leute mit starken Armen.

Dazu kommen dann noch Fallen. Die Sache mit den Fallen ist ziemlich unsicher gewesen. Die Leute vor der Plage wussten nicht wirklich, wie die großen Dämonen aussahen, die hatte man nämlich zu dieser Zeit noch nicht gesehen. Die Leute fanden die Dämonen, die in den letzten 100 Jahren vor der Plage auftauchten schon so schrecklich, dass sie dachten das wären schon die gefährlichen Viecher, vor denen uns die Bücher von Harrow gewarnt haben. Sie haben also Fallen gebaut, weil die gegen diese kleinen Dämonen noch wirklich was gebracht haben. Dabei konnten Fallen gegen die wirklichen Dämonen nichts ausrichten, zumindest nicht genug. Sie sind aber immer noch eine Gefahr für diese und Namensgeber. Fallen können vor der Tür oder hinter der Tür eines Kaers auftauchen, je nachdem, wie tief in der Erde das Kaer liegt. Kaers mit Fallen hinter der Tür haben meist mehrere Verteidigungslinien, meist mit einem Überfallplatz, an dem man Dämonen, die durch die erste Tür und die Gänge mit den Fallen gelangt sind, bekämpfen konnte. Häufig sind parallele Gänge mit Schießscharten, manchmal mit Belagerungswaffen und sogar Feuerkanonen, und ein Platz, auf dem Adepten bestimmter Disziplinen (wenn ein Kaer sie denn hatte) genug Raum zum manövrieren haben (Ihr habt nicht geglaubt, dass Throal den großen Basar gebaut hat, damit man nach der Plage darin eine Einkaufstour machen kann, oder? Nein, das war ihre Pufferzone. Und natürlich waren dort noch einige Luftschiffe, wie die **Earthdawn**, eingelagert). Heute stören uns die

Fallen und der ganze Kram natürlich eher, als sie uns nützen. Aber für viele Kaerbewohner waren diese Hindernisse überlebenswichtig, und an den Kaertoren wurde so manche Schlacht ausgetragen, so manches Kaer verteidigt und verloren.

Aber es gab auch noch andere Arten von Schutzvorrichtungen, und zwar nach innen! Ich hab den Kaer-Koller ja schon erwähnt. Manche Leute haben es einfach nicht mehr ausgehalten, besonders während der ersten Generation in den Kaers (die Zweite war schon eher dran gewöhnt, wenn sie dort geboren war). Solche Leute haben vielleicht versucht, auszubrechen. Dasselbe gilt für Leute, die von Dämonen befleckt waren. Man hat das nicht alles kontrollieren können und manche Leute gingen mit einem Dämonenmal ins Kaer. Manchmal haben es Dämonen auch geschafft, von außen in die Gedanken eines Kaerbewohners zu gelangen und ihn zu kontrollieren. Das war einer der häufigeren Gründe, der zum Fall eines Kaers führte, denn auch wenn ein Dämon die Barrieren nicht physisch überwinden kann, so kann er doch über verschiedene Magieformen Kontakt nach drinnen aufnehmen, wie zum Beispiel über eine Verbindung der Person im Kaer zu einem Ort draußen, an dem sich der Dämon aufhält. Lieblingsplätze zum Beispiel.

Deshalb gab es auch Barrieren nach innen, damit niemand zu früh die Tore öffnete. Wenn ein Kaer Wachen hatte, hatte diese eine Doppelfunktion. Viele Kaers verbarrikierten die Tore von innen, damit jemand, der sich an ihnen zu schaffen machte, rechtzeitig bemerkt wurde. Viele hatten auch Fallen. Man konnte versuchen, sie nicht tödlich zu gestalten, aber das war nicht immer der Fall. Das Kaer war wichtiger als ein einzelner Namensgeber. Es kann also auch sein, dass Ihr eine Falle auslöst, wenn ihr aus einem Kaer rausgeht. Mit Glück ist es so was wie ein Schlaf- oder Furchtzauber oder eine Fallgrube, wenn Ihr Pech habt schneidet sie Euch in Scheiben. Wenn ihr noch mehr Pech habt ist es ein Schlafzauber und ihr seid auf der Flucht vor einem Dämon.





DER VERBORGENE WALD

Der verborgene Wald ist eine seltene Einrichtung in der Landschaft Barsaives: eine Privatzitadelle. Als die Plage sich abzeichnete, sahen viele Elfen die Kaers der Theraner als schreckliche, leblose Orte an, an denen ein Ausharren für vielleicht Jahrhunderte unerträglich wäre. Bei der Mehrheit siegte der Überlebenswille vor dem Skrupel, sich in einem finsternen Loch zu verkriechen, andere gingen in den Freitod. Besonders die, die Natur mehr liebten als alles andere. Doch es gab eine dritte Alternative, wenn auch nur für wenige...

Einige sehr wohlhabende Elfen von außerhalb des Wyrmwaldes, meist Händler oder durch andere Umstände reich gewordene, taten sich zusammen, um ihre Vorstellung eines paradiesischen Unterschlupfes zu verwirklichen. Ein Wald, der von einer Zitadelle behütet wird. Die Planungen erstreckten sich über einen langen Zeitraum, aber Elfen haben Zeit, und die Schutzbauten waren für jede Rasse ein Vermächtnis an künftige Generationen. Da reichlich Geld vorhanden war, war es für die Theraner natürlich kein Problem, den Elfen des Verborgenen Waldes ihren Wunsch zu erfüllen. Eine Zitadelle wurde gebaut, in die eine Landschaft hineingesetzt wurde, erschaffen nach den Wünschen der Bauherren.

DIE ZITADELLE

Der Verborgene Wald ist eine Zitadelle von 500 Schritt Durchmesser, erbaut aus rötlichem Stein. Sie ist klein, wenn man sie mit anderen Zitadellen, wie denen der großen Städte vergleicht. Angesichts der wenigen Bewohner jedoch relativ großzügig im Platzangebot. Im Nordosten findet sich ein Doppeltor aus Stein von vier Schritt Breite und drei Schritt Höhe.

Das Spektakuläre am Verborgenen Wald jedoch ist sein Inneres, das eine ganze Waldlandschaft beherbergt. Während der Großteil der Zitadelle relativ eben ist, erhebt sich in dem nördlichen Teil ein Hügel, der in einem Halbkreis geformt die

Hälfte der nördlichen Zitadelle einnimmt. Sähe man ihn von oben, könnte man ihn mit einem dünnen, liegenden Mond vergleichen. Er erhebt sich langsam von der Zitadellenmitte bis auf eine Höhe von etwa vier Schritt am Nordende. An der Seite, die ins Innere weist, fällt er steil ab und gibt einige Höhlen preis, die in der Tat aussehen, als wären sie natürlichen Ursprungs. Sie dienen verschiedenen Zwecken, eine davon jedoch führt in die Katakomben der Zitadelle (siehe unten) und alle lassen sich mit Gattern absperren. Auch der Durchgang zur Außentür befindet sich in der Steilwand des Hügels, ist aber von den Bewohnern zugeschüttet worden, da er keine Funktion erfüllt (es sei denn, Sie als Spielleiter möchten es anders handhaben).

Die Lebensader des Verborgenen Waldes ist ein kleiner Bachlauf, der sich vom Norden über einen Wasserfall am Hügel in einen kleinen See in der Mitte der unteren Hälfte ergießt, und noch ein Stück darüber hinaus weitergeht. Er verschwindet unter einem großen Stein an der südlichen Zitadellenwand, wo er in ein kompliziertes Aufbereitungs- und Reinigungssystem (von Elementaristen aus Vivane nach dem Vorbild der Aquädukte konstruiert) fließt, das ihn wieder zu seinem Ursprung am nördlichen Zitadellenrand führt, einem anderen großen Stein. Da es in der Zitadelle nicht regnen kann (es sei denn, jemand beschwört eine Wolke), verzweigt sich von der Hauptleitung des Wassersystems eine Vielzahl kleinerer Röhren, die den Boden des Waldes mit Wasser versorgen.

Der Großteil der Fläche der Zitadelle wird von der genannten Waldlandschaft eingenommen, einem Laubwald mit Bäumen, die bis zu 40 Meter hoch sind. Diese Waldlandschaft war die vielleicht schwierigste Planungsaufgabe für ihre Erschaffer, denn der Kreislauf des Lebens in der Zitadelle musste genau mit einberechnet werden, da sonst alle Bäume zugleich alt geworden wären. Mit Hilfe einiger Jaspreequestoren (einige von ihnen spätere Bewohner der Zitadelle) konnte dieser empfindliche Kreislauf der Natur jedoch nachgeschaffen werden.





So herrschen in diesem Wald Verhältnisse, wie in jedem anderen auch, nur auf kleinerer Fläche. Dann und wann ist ein Eingriff erforderlich, da keine großen Bäume ihre Wurzeln unter die Außenmauer strecken dürfen, aber das Prinzip funktioniert, mit Bäumen, Farnen, Moosen, Blumen und allen möglichen Gewächsen. Natürlich dürfen auch Tiere nicht fehlen, insbesondere Insekten, damit der Kreislauf aufrechterhalten wird. Neben den Insekten gibt es noch einige andere Tierarten im verborgenen Wald. Hauptsächlich jedoch ungefährliche, wie Hasen und Rotwild. Gatter halten sie davon ab, in die Höhlen zu gelangen, und ihre Anzahl wird stets gut kontrolliert und notfalls reduziert.

Die Einzige größere Freifläche im Verborgenen Wald ist eine 30 Schritt breite Lichtung nahe der Mitte, an deren Rand sich ein Jaspreschrein befindet, eine kleine Nische mit einem Altar aus lebenden Ästen zwischen zwei großen Bäumen.

Ein weiteres Wunderwerk des Verborgenen Waldes ist seine Beleuchtung. Eine Metallschiene, gefärbt im Rotton der Mauern, zieht sich in einem Halbkreis beginnend in 6 Schritt Höhe in der Südsostecke der Zitadelle entlang und erreicht in ihrer Mitte, fast über dem Mittelpunkt der Anlage, ihren höchsten Punkt, um dann symmetrisch zur Südwestecke des Kaers zurückzukehren.. Auf dieser Schiene befindet sich eine Halterung für 2 verschiedene Lichtquarze, einen hellen, der die Sonne simuliert und einen blassen, der den Mond darstellt. Der blasser Lichtquarz kann von einer runden Scheibe verdeckt werden, um den zu- und abnehmenden Mond zu simulieren. Die Anlage imitiert so den Rhythmus von Tag und Nacht mit nur geringer Abweichung.

LEBEN IM VERBORGENEN WALD

Das Leben in der Zitadelle ist verglichen mit dem in anderen Kaers ein Zuckerschlecken, denn die Landschaft wirft das meiste von dem ab, was zum täglichen Leben gebraucht wird. Die hohe Anfangsinvestition hat sich sozusagen bezahlt gemacht, denn Bäume, Sträucher und Tiere des Waldes werfen alles an Nahrung ab, was die 34 Bewohner der Zitadelle brauchen. Bis auf die

Zubereitung (und das gelegentliche Fangen eines Tieres) ist nicht mehr viel zu tun, um die eigene Grundversorgung zu sichern, und so bleibt den Bewohnern viel Zeit, ihren Freizeitvorlieben zu frönen. Sie widmen sich der Kunst in allen Aspekten, der Magie oder genießen das Leben (es ist durchaus nicht unbekannt, dass viele Elfen einen Tag damit zubringen können, über die Schönheit einer Blume nachzudenken, und Blumen gibt es genug in der Zitadelle, zumindest für ein Jahr oder zwei). Natürlich ist das keine Garantie gegen Langeweile, und auch Elfen sind nicht über soziale Spannungen erhaben. Die Tatsache, dass es manchmal wirklich überhaupt nichts zu tun gibt, was getan werden müsste, treibt einen Zitadellenbewohner auf seine Mitelfen zu – die vielleicht in diesem Augenblick nicht gestört werden wollen. Da man in dieser Enge kaum jemandem aus dem Weg gehen kann, kommt es also hin und wieder zum Streit. Wenn es ein größerer ist, wird eine Versammlung einberufen, die das Problem klären soll. Eine Kultur der Offenheit und Aussprache wurde den Passionen sei dank schon mit dem Bezug des Kaers eingeführt, ansonsten hätte das ganze wohl scheitern müssen.

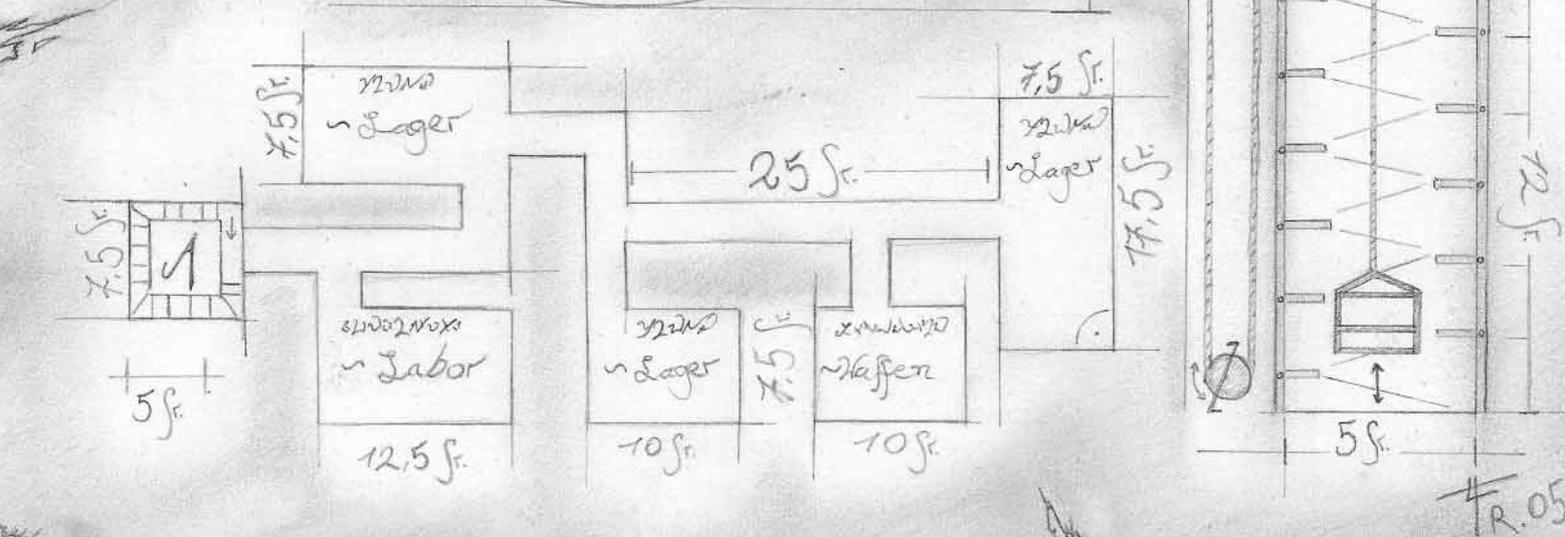
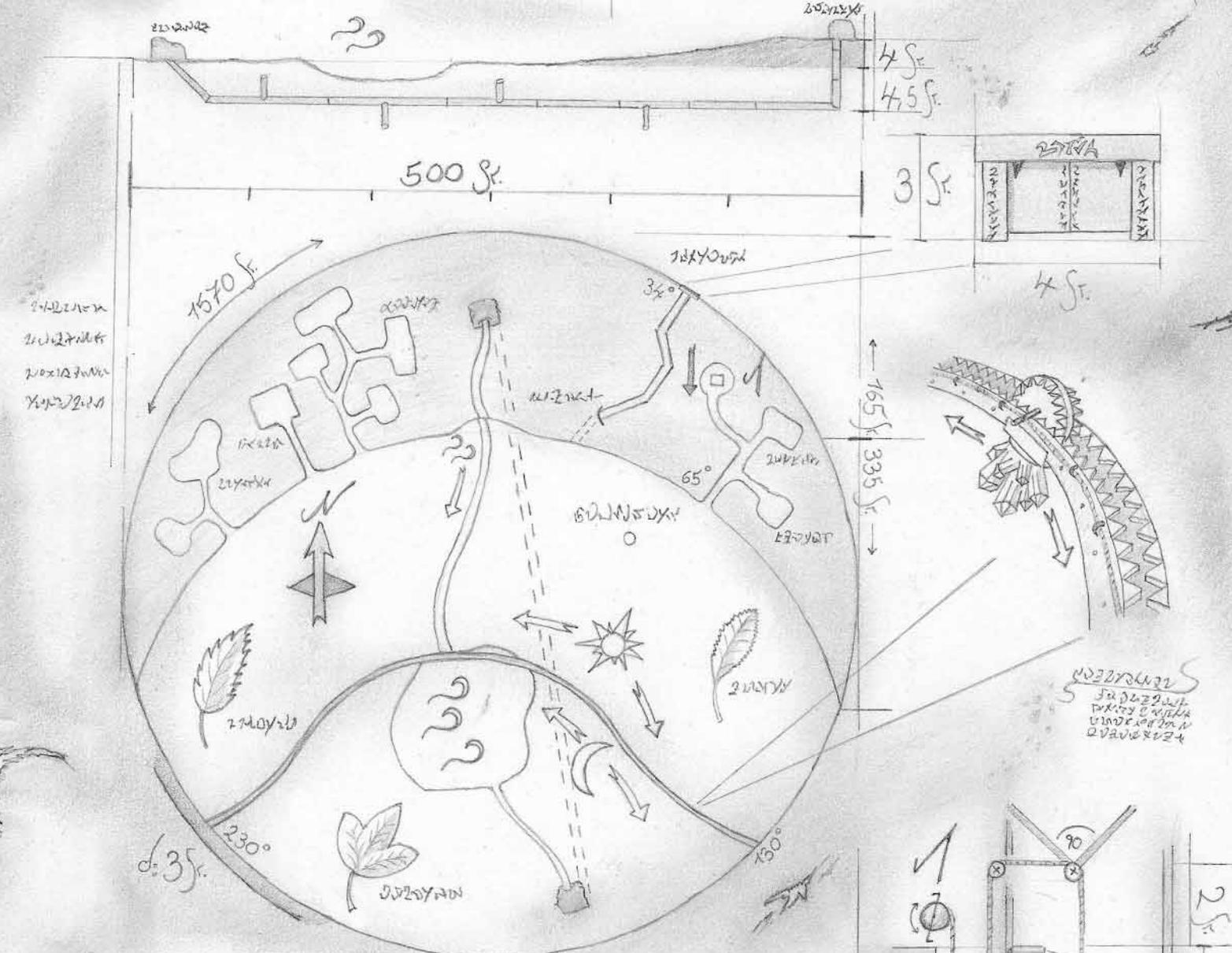
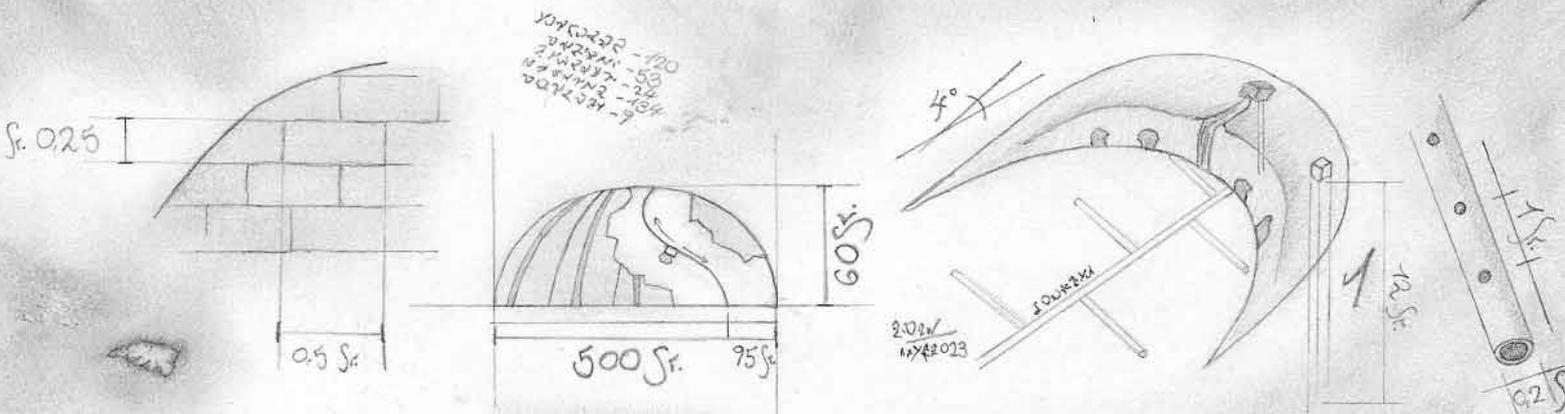
WO DIE BEWOHNER LEBEN

In der Zitadelle gibt es prinzipiell keine festen Wohnbereiche. Da es naturgemäß kein schlechtes Wetter gibt, ist das auch kein besonderes Problem. Einige haben sich etwas dauerhafter mit richtigen Möbeln in den Höhlen an der Nordseite eingerichtet, andere haben sich Baumhäuser gebaut, wieder andere beanspruchen eine besondere Ecke für sich, in der sie sich auf Moosen niederlassen können oder eine Hängematte anbringen. Eine Regel gestattet es jungen Paaren oder solchen mit kleinen Kindern, eine Höhle zu beanspruchen. So ein Anlass ist jedoch sehr, sehr selten, und kommt vielleicht ein Mal im Jahrhundert vor.

DIE KATAKOMBEN

Unter der Zitadelle, erreichbar über eine Treppe oder den Seilwindenaufzug in einer Höhle im Ostteil des Hügels, befinden sich die Katakomben. Diese sind nicht so düster wie ihr Name vermuten lässt (sie werden durch Lichtquarze hervorragend







ausgeleuchtet), ihre Bezeichnung leitet sich jedoch aus einer verächtlichen Bezeichnung der Zitadellenbewohner für herkömmliche Kaers her. Sie beinhalten Vorräte, Gerätschaften und alles, was nicht täglich gebraucht wird oder für die Zeit nach der Plage bestimmt ist.

Zunächst ist dort ein Magierlabor. Auch wenn nicht zwangsläufig von allen Bewohnern benutzt, und auch wenn nicht alle Bewohner einer Zauberdisziplin folgen, so sind die meisten von ihnen jedoch Strenge Jünger (siehe: Die Völker **Earthdawns** Band 1). So kommen alle vier großen Disziplinen von Zauberern zusammen, die hier zumindest ihre Grimoires lagern, während sie auf einem anderen Pfad wandeln. Hauptsächlich sind hier aber alchemistische Gerätschaften untergebracht, aus denen im Fall des Falles Tränke und Salben hergestellt werden können. Natürlich fehlen auch Wahre Elementen nicht, falls eine Ausbesserungsarbeit nötig ist. Daneben sind hier Bücher und Pergamente verwahrt, die einen praktischen Nutzen bieten können, wenn die Zitadelle eines Tages geöffnet werden sollte, wie zum Beispiel Landkarten, Bücher zur Pflanzenbestimmung oder das Buch von Morgen.

Der nächste Raum in den Katakomben ist ein Lager, das verschiedene Gerätschaften beherbergt, die nicht regelmäßig in Benutzung sind. Von einfachen Werkzeugen für Gartenarbeit über Musikinstrumente bis hin zum Webstuhl. Viele dieser Gegenstände haben als Nebenzweck, die Zeit der Bewohner totzuschlagen. So könnte sich einer von ihnen entscheiden, die Flöte zu lernen. Er würde sich eine holen, sich von jemand anderem unterrichten lassen oder autodidaktisch lernen, und wenn er nach ein paar Jahren genug von ihr hat vielleicht mit dem Studium der Harfe beginnen und die Flöte zurücklegen. Dieses Beispiel lässt sich für die meisten Kunsthandwerke wiederholen. Daneben könnte ein Elf auf den Gedanken kommen, ein Fell gerben zu wollen, Papier herzustellen, eine Decke zu weben, ein Buch zu binden, einen Tisch zu bauen... für fast alles gibt es eine kompakte Gerätschaft – Geld war schließlich kein Thema, und wer weiß, wann die Vorräte ausgegangen wären.

PROGTON GLUTFEUER

Waffenschmied zu Travar

„Vom Handwerkszeug des Abenteurers“

Außergewöhnliche Waffen und Zubehör

- Wir führen was sie schon immer suchten... -

• Und wenn nicht, fertigen wir es an... -

Die Vorräte befinden sich im nächsten Lagerraum. Alles, was verbraucht werden kann, wird hier gelagert. Papier und Tinte, elementarmagische Decken, Spiegel und natürlich ein nicht zu unterschätzendes Sortiment an Lebensmitteln. Dabei liegt der Schwerpunkt natürlich auf dem, was der Verborgene Wald nicht hergeben kann, wie bestimmten Gewürzen (die elfische Küche ist nicht so sehr darauf angewiesen, daher ist eine Vorratshaltung überhaupt möglich). Die freigebliebenen Regale in diesem Lager haben sich mit der Zeit mit einigen Kreationen der Bewohner gefüllt. Kunstvolle Schnitzereien, Gedichtbände, Memoiren, Musikstücke – fast alles, was die Bewohner während ihrer Zeit so erschaffen haben. Schließlich will man es nicht wegwerfen, und im Wald kann es auch nicht liegen bleiben.

In einem dritten Lager am Ende der Katakomben befinden sich einige weitere Geräte und Vorräte, die aber nicht für das Leben in der Zitadelle, sondern für das danach bestimmt sind. Die Elfen waren sich nicht ganz schlüssig, was das denn wäre, also haben sie ein breites Sortiment zusammengestellt (der Aufzug am Eingang der Katakomben dient eigentlich nur dazu, diese irgendwann ans Tageslicht zu befördern). Es befinden sich viele Kleinigkeiten





hier, zu nennen sind aber Werkzeuge zum Ackerbau inklusive Pflug, Saatgut, „Startkapital“, zwei kleine Karren und einige alte Möbel, die zu schön waren, um sie wegzuworfen. Kurz vor diesem letzten Lagerraum liegt auch eine kleine Waffenkammer, die verschiedenste Waffen und Rüstungen enthält – man weiß ja nie, wer in die Zitadelle eindringen will oder was einen draußen erwartet. Was davon wirklich einmal gebraucht wird ist unklar. Es gibt durchaus bei vielen Elfen der Zitadelle Tendenzen, nach der Plage einfach die Mauern abzureißen und weiter in dem Wald zu leben, der sich dann weiter ausbreiten kann.

DIE ZITADELLE BENUTZEN

Die Beschreibung der Zitadelle ist natürlich nur ein Vorschlag, beziehungsweise die Grundlage sie an die eigene Kampagne anzupassen. Sie ist für jeden Spaß zu haben, zum Beispiel: als Heimat eines Spielercharakters, als Ziel einer Suche, als „zufällige Begegnung“, bewohnt oder unbewohnt, von Dämonen gestürmt oder von einem wahnsinnig gewordenen Bewohner leergemeuchelt, durch Zusammenbruch des künstlichen Naturgleichgewichts zum verhungern verurteilt oder als Heimat für einige verschrobene Typen, die sich vielleicht so sehr an den Wald gewöhnt haben, dass sie nicht mehr raus wollen oder als Museum. Oder als Versteck für einen Schatz, von dem die Elfen nichts wissen, wobei sie nicht wollen, dass man ihren Boden umgräbt. Oder was Ihnen sonst noch einfällt. Es kommt natürlich auch darauf an, zu welchem Zeitpunkt Sie das Kaer benutzen, also vor, während, kurz nach Ende der Plage oder lange danach.

DIE WALDBEWÖHNER

Es folgen nun einige kurze Beschreibungen zu Spielleitercharakteren, die in der Zitadelle leben könnten. Könnten, weil Sie das Kaer natürlich nicht benutzen müssen. Es kann ja sein, dass Sie durchaus etwas anderes mit der Zitadelle vorhaben.

Kelian „Weitblick“ Gemien

Kelian gehört zur ersten Generation, die in die Zitadelle gezogen ist. Damals, als er noch Mitte 20

war und die Welt erkundet hat, in seiner Eigenschaft als Scoutadept, hätte er nie gedacht, dass er das ganze Plage-Ding überleben würde. Scheinbar hat es bisher jedenfalls funktioniert, auch wenn Kelian mittlerweile extrem langweilig ist, da es hier auch absolut nichts mehr auszukundschaften gibt. Er befindet sich, seit einigen Jahrzehnten, in einer nicht unerheblichen Disziplin Krise. Er kennt mittlerweile alles auswendig. Er stößt sich nie den Kopf an einem Ast, weil er weiß, wo jeder einzelne Ast sich befindet. Momentan versucht er, seinen Weg auf dem Rad in das des strengen Jüngers zu ändern, damit er eine neue Disziplin lernen kann, wovon er sich ein wesentlich glücklicheres Leben verspricht.

Kelian lebt in einem kleinen Zelt (alte Gewohnheiten...) auf dem Hügel, da er von einer Anhöhe aus natürlich den besten Überblick über die „Umgebung“ hat.

Mida

Mida ist eine Elfe der zweiten Generation in der Zitadelle. Die Geschichten, die ihre Eltern ihr stets von der Außenwelt erzählt haben, haben bewirkt, dass ihr die Zitadelle wie ein Gefängnis erscheint, auch wenn sie keine Vorstellung davon hat, wie goldfarben ihr Käfig eigentlich ist. Ihre Gefühle haben sie auf den Weg Lochosts geführt, was die ganze Sache nicht besser macht. Am meisten fehlt ihr der Wind – den sie nie gespürt hat – und sie singt einen Großteil des Tages Lieder über ihn.

Hetral, Wissener von allem

Hetral gehört zur ersten Generation der Waldbewohner. Er ist mittlerweile über 200 Jahre alt und wandelt auf dem Pfad des Herrn, als Krieger-Waffenschmied-Troubadour-Magier. Da er nichts Besseres zu tun hat (es gibt niemanden zu bekämpfen, keine Schmiede, alle kennen seine Lieder und man kann auch nicht ständig jemanden verzaubern) hat er erst alles gelernt, was es zu lernen gab, aus Büchern und von anderen, und hat sich anschließend Sachen ausgedacht, die noch niemand wusste, oder sich Erklärungen für alles einfallen lassen, was vorher unerklärt war. Einige sind falsch, einige sind richtig, die meisten liegen irgendwo im Bereich des Möglichen. Wie die, dass





die Passionen recht hirnlöse Geschöpfe sind und für die Namensgeber die unglaublichsten Sachen tun, wie ein Hund, der auch zum hundertsten Mal das Stöckchen holt, und dass man von daher nicht an sie glauben sollte, damit sie einen vergessen und mit ihren unlogischen Taten verschonen.

Hela „Grünlieb“

Hela ist eine der Erbauerinnen der Zitadelle, eine Jaspreequestorin. Sie leitete den Landschaftsbau des Waldes und versteht sich jetzt als seine Hüterin, was von den anderen drei Jaspreequestoren ohne Zögern akzeptiert wird. Sie verbringt viel Zeit damit,

darüber nachzudenken, wie die Namensgeber die Geschenke Jasprees überhaupt verdient haben, wo sie doch manchmal sehr viel bössartiger sind als die Natur (ihre frühesten Erinnerungen sind von den nicht gerade zimperlichen Auseinandersetzungen im Barsaive vor der Plage geprägt). Sie verbringt viel Zeit damit, Hetral davon zu überzeugen, eine Theorie darüber aufzustellen (er fühlt sich leicht genervt davon, hat die Theorie aufgestellt, will sie aber nicht rausrücken, aus Gründen, die er nicht erklären will). Hela lebt in einem aus lebenden Pflanzen gewachsenen Haus in der Nähe des Schreins.

13. Rua 1422 TH

Nach der Arbeit bin ich zum Garlenschrein gegangen und habe einen Teil meiner Essensration geopfert. Ich denke die Heiler werden sich freuen eine Extraportion für ihre Schützlinge zu haben.

Direkt danach bin ich zur Versammlung gegangen. Kurdon meinte etwas von einem kleinen Loch in der magischen Schutzmauer und hat alles 2 Stunden lang erklärt. Ich hab kein Wort verstanden. Er meinte aber, er und seine Mitmagier hätten das Loch versiegelt und es wäre nichts geschehen. Was die Kinder gesehen haben, sei nur eine verkrüppelte Eidechse gewesen. Wenn er sagt dass alles in Ordnung ist, wird es wohl so sein.

Ein zweiter Punkt war das Wachstum in unserem Kaer. Kurdon meinte dass noch keine Gefahr bestehe, da das Kaer noch viel Platz habe. Zum Glück haben unsere Vorfahren die das Kaer geplant und gebaut haben auch daran gedacht und es recht groß konzipiert. So ist noch mehr als genug Platz für alle.

Die Ernten werden diesmal wohl auch wesentlich besser ausfallen. Der Zauberspruch den Tarlia unsere Chefelementaristin entwickelt hat, scheint gut zu wirken. Bald werden wir wohl mehr als Genug zu Essen haben.

In der Versammlung wurde beschlossen ein Fest zu Ehren der Passionen zu veranstalten. Mit Spielen für die Kinder, Theater und Musik. Die Planung soll nächste Woche anfangen. Ich hab mich bereit erklärt mit meiner Frau Mira zusammen das Essen zu organisieren. Das wird bestimmt schön. Endlich etwas Abwechslung und mal wieder ein wenig Zeit um unseren Troubadouren zu lauschen. Ihre Geschichten verzaubern mich jedes Mal aufs Neue.

Bei den Tieren war heute fast alles wie immer. Wir sind der Meinung, dass wieder 4 Schafe und 3 Ziegen schwanger geworden sind. Unsere beiden Tiermeister geben wirklich ihr Bestes die Tiere zu züchten. Selbst wir Nichtadepten können noch eine Menge von ihnen lernen. Bald werden wir auch genug Fleisch haben, um alle damit versorgen zu können. Zumindest wenn es so gut weitergeht wie bisher.

Heute fühle ich mich etwas beschwingter als sonst. Diese Depressionen sind weg. Vielleicht weil nächste Woche auch Thoras Geburtstag ist. Die Kinder sind schon ganz aufgereggt und das färbt wohl auf mich ab. Die Arbeit macht wieder Spaß seit es voran zu gehen scheint. Ich glaube fast ich freue mich schon darauf morgen wieder hin zu gehen.





KAER PALDOR

„Es gab viele Arten von Kaers in ganz Barsaive: Höhlensysteme, Wälder und Baumhäuser, Türme, unterirdische Katakomben oder auch Kuppeln über Dörfern und Städten. Aber eine Konstruktion wie Kaer Paldor ist wohl einmalig.“

Es gibt wenige Aufzeichnungen, die das Kaer beschreiben, aber die die wir haben, deuten auf eine sehr interessante Konstruktion hin. Denn entgegen den üblichen Bauweisen zur Zeit vor der Plage, wie zum Beispiel dem Ausschachten von Tunneln in einen Berg oder dem Versiegeln eines Turmes durch Schutzzeichen, hat man für Paldor eine ungewöhnliche Konstruktion gewählt.

Anhand des zuletzt gefundenen Textes fanden wir heraus, das der Architekt und Elementarist Baldi Feuerblut für Paldor eine Kombination zwischen Turm und Tunnel erschuf. An dem eigentlichen Standort des Dorfes schachtete er einen mehreren hundert Schritt tiefen und etwa zweihundert Schritt breiten, senkrechten Tunnel in den Boden. Man beschrieb diese Arbeit als umgedrehten Turm, und im Grunde ist es nur ein extrem großer und tiefer Schacht.

Dieser „Turm“ sollte nun dem Dorf Paldor und umliegenden Dörfern Schutz vor der Plage gewähren. Wie genau das Ganze aussah oder immer noch aussieht, können wir leider nicht genau sagen, da uns keine Informationen darüber vorliegen.

Was wir aber mittlerweile gefunden haben ist die Gegend, in der Paldor ursprünglich angesiedelt war. Unsere besten Forschungsgruppen sind bereits auf dem Weg dorthin, das Kaer Paldor zu finden und seine Geheimnisse zu lüften.

Ich selbst werde dorthin reisen, um bei einer möglichen Öffnung dabei zu sein...“

— Aus den Aufzeichnungen Abu Daleys, Gelehrter und Schriftensammler zu Throal

DER GEDANKE UND DIE IDEE

„Als ich zum ersten Mal von der bevorstehenden Plage hörte, wurde mir meine Berufung klar. Ich hatte mich seit Jahren der Elemente bemächtigt, um Häuser und Unterkünfte zu bauen, und nun war mein Wissen plötzlich lebenswichtig und von Bedeutung.“

Seit ich denken kann, wohnte ich schon in Paldor und als die Plage bevorstand, machte ich mich an den Bau eines Kaer, welches uns und unsere Nachbarn beschützen und retten sollte. Es sollte Platz bieten können ohne viel Platz zu nehmen, damit es unauffälliger ist. Es sollte uns Ressourcen bieten, ohne zu viele Ressourcen in Anspruch zu nehmen. Und es sollte uns ein Leben ermöglichen, ohne ständige Angst vor den Dämonen. Es wurde empfohlen, diese Schutzbauten in Berge zu schlagen, doch es gibt in der Nähe Paldors keine Berge, die sich eignen würden. Und wenn jeder seinen Schutzbau in den Berg gräbt, werden die Dämonen irgendwann dahinter kommen. Eine andere Lösung musste her. Es war nicht leicht und es hat einiges an Planung benötigt, aber dennoch hatte ich eine Lösung gefunden. Ich wollte einen Turm im Boden bauen. Er würde genug Platz für alle bieten...

Den Großteil der eigentlichen Planung übernahm ich alleine. Ich holte mir nur einigen Rat, wenn sich Fragen auftaten und es sich um Bereiche außerhalb der Elemente handelte. Der Bau selber war schon ein anderes Kaliber. Hierbei brauchte ich viele Namensgeber, die mir halfen...

Es kostete alle Beteiligten einiges an Kraft und Ausdauer, aber dennoch schafften wir es, das Kaer fertig zu stellen. Wir hatten ein Meisterwerk erschaffen und wir alle waren stolz darauf. Und daran, das ich überhaupt diesen Bericht schreiben kann, kann man erkennen, dass wir es rechtzeitig fertig stellten und es unseren Erwartungen stand hielt.

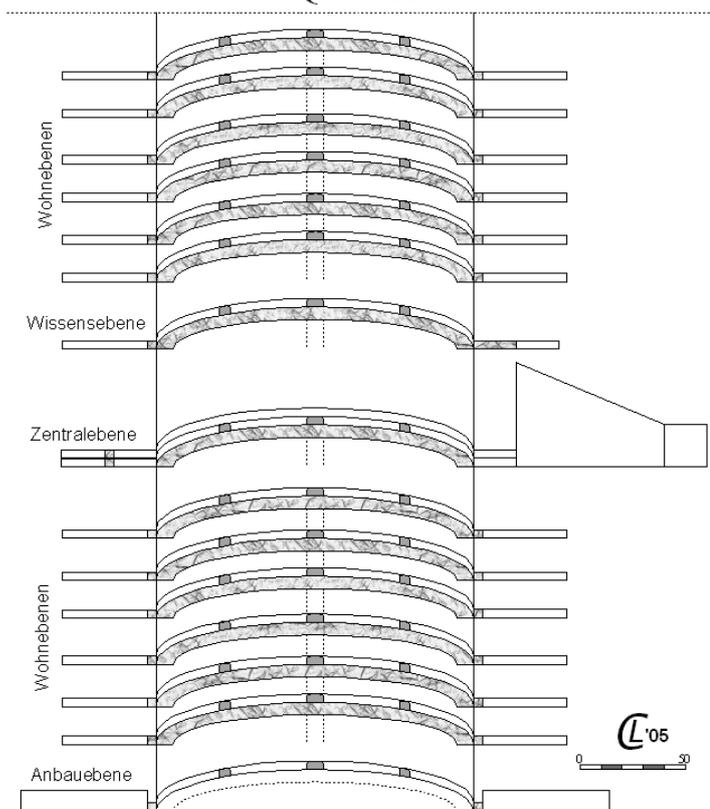
Meine Tage neigen sich dem Ende und ich denke, dass ich das Ende der Plage nicht erleben werde. Aber es lässt mein Herz schneller schlagen, dass Paldor und seine Bewohner weiterleben werden...“

— Aus den Aufzeichnungen Baldi Feuerbluts, Elementarist und Architekt des Kaers Paldor





Paldor - Querschnitt



Es war auch dieser Abend, an dem Baldi uns von den Kaers Theras erzählte. Diesen in Stein und Erde gebauten Festungen gegen die Dämonen. Und es war der Gedanke an solche Rettung, an den sich die meisten klammerten. Es wurde einstimmig beschlossen, dass ein Kaer die einzige Lösung für die Rettung Paldors wäre. Einige wollten sich einem anderen Kaer anschließen, andere wiederum waren für den Bau eines eigenen. Doch diese Entscheidung wurde auf die nächste Sitzung verschoben.

Auf dieser einen, kommenden Sitzung, wurde auch das Schicksal Paldors entschieden. Baldi Feuerblut hatte sich überlegt wie man ein eigenes Kaer bauen konnte. Und stellte dies dem gesamten Dorf vor. Aber nicht nur unserem Dorf. Er hatte bei seinen Überlegungen Hilfe von einigen anderen Leuten aus der Umgebung gebraucht. Und so kam es, dass sich uns die umliegenden Dörfer anschlossen und wir nun den Bau eines Kaer für mehrere Tausend Namensgeber diskutierten.

Baldi und seine Berater präsentierten ihre Lösung. Ein Kaer senkrecht im Boden, geschützt durch die Elemente und mit genügend Platz für mehrere Generationen Paldors und der umliegenden Dörfer. Ich muss zugeben, dass ich nicht gerade viel von dem Verstand, was sie dort vorne erklärten. Ich hatte keine Ahnung von Schutzzaubern, Elementargeistern und all dem anderen Kram. Aber ich erkannte, dass ich den Leuten rund um Baldi vertraute. Und eins wurde auch noch deutlich: Jeder Einwohner musste seinen Beitrag dazu liefern, das Dorf zu retten...“

– Aus dem Vermächtnis von
Kathe, Schneider aus Paldor

DIE ENTSCHEIDUNG

„Als wir damals zum ersten Mal zur Versammlung kamen, war es ein großes Durcheinander. Alle hatten etwas mitzuteilen und keiner hörte dem Anderen zu. Baldi Feuerblut kam von einer Reise aus Parlainth wieder und verkündete eine erschreckende Botschaft. Er sprach vom Beginn der Plage und vom Untergang Barsaives, und es dürfte klar sein, dass dies zu Panik und Verwirrung führte.“

An diesem Abend gab es viel zu besprechen, aber da die Angst erst einmal recht tief saß, wurde die Dorfoversammlung vertagt und es sollte sich erst mal jeder beruhigen und sich seine eigenen Gedanken zur Situation machen.

Beim nächsten Treffen war es schon viel ruhiger und jeder brachte vor, was er von der Situation hielt. Einige glaubten die Geschichten gar nicht, aber da sie von verschiedenen Reisenden, die in Paldor halt machten, bestätigt wurden, waren sie schnell überzeugt.

VOM BAU ZUR PLAGE

„Damit wir alle überleben können, hatte jeder eine Aufgabe zu erfüllen. Die Aufgaben wurden gerecht auf die Dörfer verteilt, die mit ins Kaer ziehen wollten, und jeder hatte seine Last zu tragen. Aber bevor ich auf diese Aufgaben eingehe, möchte ich etwas über den Bau des Kaer erzählen. Denn während des Baus hatte ich des öfteren Zeit, mir die Arbeit genauer anzuschauen. Man beantwortete mir sogar einige Fragen, so dass ich zum Schluss einigermaßen verstand, was dort vor sich ging.“

Ich sollte aber besser von vorne anfangen. Nach den Plänen von Baldi sollte das Kaer einem in den Boden





gebauten, umgedrehten Turm entsprechen. Das heißt, dass eine riesige Grube ausgehoben werden musste. Um die 150 Schritt im Durchmesser und mehrere hundert Schritte tief. Als die Arbeiten anfangen, konnte ich mir das Ganze nicht genau vorstellen und ich fragte mich ehrlich gesagt, warum sie den Turm nicht einfach nach oben bauten.

Aber der Begriff Turm ist vielleicht einfach nur falsch gewählt. Im Grunde handelt es sich um eine in den Boden gebaute Stadt auf mehreren Ebenen. Baldi und einige andere Elementaristen brauchten fast sechs Monate, um diese Grube auszuheben.

Mit der Hilfe einiger Zauber ihrer Disziplin und der Hilfe von verschiedenen beschworenen Elementaren, konnten sie Erde ausheben und sie von der Baustelle entfernen. Zumindest hat man es mir so erklärt. Ich weiß nicht genau, wie es funktionierte, aber das Ergebnis war eindeutig. Die Erde verschwand einfach...

Am Ende dieser Bauarbeiten war nahe dem Dorf eine riesige Öffnung im Boden, die einfach alles verschlingen konnte, was man sich je erträumen könnte. Die Arbeit an dem Kaer ging hier also in die zweite Phase. Denn nur in diesem Loch konnte man wohl kaum die nächsten Jahrhunderte verbringen. Also begannen die Zauberer, mit weiteren Sprüchen und Elementarwesen in der Grube zu arbeiten. In die Wände der Grube wurden weitere Höhlen getrieben, in denen wir später wohnen sollten. Alles um ein Leben in diesem Kaer vorzubereiten.

Es dauerte einige Zeit und kostete Baldi und seine Berater viel Kraft, um das Ganze fertig zu stellen. Aber die Zauber und Elementare konnten uns nicht alle Arbeiten abnehmen. An diesem Punkt kamen wir anderen ins Spiel. Denn obwohl das Kaer langsam fertig wurde, musste noch einiges getan werden, um nicht nur darin zu leben, sondern auch zu überleben: Es mussten Lebensmittel, Tiere, Pflanzen, Wasser, Kleidung und vieles mehr für das zukünftige Leben vorbereitet werden. Die geschaffenen Räume und Kammern, mussten mit Holz oder Steinen ausgearbeitet werden, Plantagen und Ställe angelegt, Kleidung hergestellt werden. Schulen mit Büchern, Papier, Federn und vielem mehr mussten eingerichtet werden. Waffen, Ausrüstung, Schmiedeutensilien und ähnliches wurden hergestellt. Das Thema Krankheiten und Heilung musste berücksichtigt werden. Alle diese Kleinigkeiten mussten gut durchdacht und geplant werden. Ich war als

Zimmermann mit der Arbeit an den vielen Treppen und Balkonen beschäftigt, die unsere Wohnungen verbinden sollten und uns als Dorfplatz dienen sollten. Ich habe erst da verstanden, wie das Ganze wirklich gedacht war, als ich mitten drin stand. So war jeder Einwohner Paldors und der umliegenden Dörfer eingespannt, um die eigene Zukunft zu sichern.

Sonderaufgaben gab es noch für einige unsere Schmiede und Zauberer. Zum einen mussten Schutzmaßnahmen getroffen werden, damit wir auch im Kaer sicher sein werden, oder für den Fall, dass es doch ein Eindringen geben sollte. Für diesen Zweck wurde von Schmieden eine riesige Scheibe aus Metall geschmiedet, die mit den Elementen verstärkt und mit Schutzzaubern versehen wurde. Diese Scheibe diente im Endeffekt als Abdeckung des Kaers nach oben hin. Es wurde zudem noch ein Schutzkreis durch magische Obeliskens rund um die Scheibe aufgestellt, der Dämonen den Zugang verweigern oder erschweren sollte. Zum anderen war es wichtig, sich auch um einige Probleme zu kümmern, die in einem solchen „Gefängnis“ auftreten würden. Es musste stets künstliches Licht vorhanden sein. Denn ohne Sonne oder Wärme würden keine Pflanzen entstehen. Es musste eine Möglichkeit geben, frisches Wasser zu bekommen. Und es musste eine Lösung zum Thema Hygiene und ähnlichem gefunden werden. Und genau diese Probleme lösten unsere Zauberer. Sie erschufen künstliche Lichtquellen, beschworen Wasserquellen und kreierte Mechanismen für das Beseitigen oder Umwandeln von Müll und Unrat.

Nach Jahren härtester Arbeit konnten wir zum ersten Mal das fertige Kaer betrachten, und wir waren alle sehr stolz auf unsere Arbeit. Zusammen haben wir uns unsere Chance auf eine Zukunft erschaffen. Dort werden wir bald alle gemeinsam wohnen – beinahe 3000 Namensgeber.

Als mehr und mehr Dämonen in Barsaive auftauchten, bezogen wir Kaer Paldor und sahen zum letzten Mal den Himmel über uns, als das Kaer geschlossen wurde. Jeder kannte seine Aufgabe für die Gemeinschaft, damit unsere Nachkommen einst in die Welt zurückkehren können, um von uns zu erzählen...“

– Aus den Erinnerungen Jedress' des Älteren, Zimmermann aus Paldor





LEBEN IN KAER PALDOR

– Aus den Chroniken des Kaers Paldor,
niedergeschrieben von Elbwan Wissensdurst

Das Kaer

„Ich hab lange überlegt, wo ich mit einer Beschreibung anfangen soll. Zuerst wollte ich beim Dorf Paldor anfangen, aber ich habe mich dazu entschlossen, viel mehr gleich über das Kaer zu schreiben. Wie bereits in den Berichten verschiedener Bewohner zu lesen ist, wurde für das Kaer ein riesiger Schacht erschaffen...

Das Kaer hat einen Durchmesser von ca. 150 Schritten und umfasst fünfzehn „Ebenen“, die meist als galerieähnliche Balkons rund um die Innenseite des Schachtes laufen. Sie sind durch den eigentlichen Schacht zu erreichen und jeweils durch Treppen, Leitern, Brücken oder Gängen mit einander verbunden. Jede Ebene hat einen balkonartigen Rundgang im Schacht und so ergibt sich ein gigantisches Gesamtwerk der Erbauer. Die Ebenen liegen meist in einem Abstand von 20 Schritten auseinander. Dies variiert aber...

Auf jeder Ebene befinden sich weitere Höhlensysteme verschiedener Größe, abgehend vom Schacht. Jede einzelne Höhle hat ihren gesonderten Zweck oder eine Aufgabe. Wenn man so möchte, kann man jede Ebene

als eigenes System ansehen. Wir leben hier mit einer bestimmten Anzahl von Namensgebern in bis zu 40 Wohnbereichen zusammen und sorgen untereinander für reibungslosen Ablauf. Es gibt Versammlungs- und Aufenthaltsräume, Familienbereiche, Vorratskammern, Gärten oder Materiallager.

Ursprünglich waren es 3000 Namensgeber, die ins Kaer zogen, aber der Bau berücksichtigte auch eine Entwicklung des Kaers mit den Generationen. Zurzeit haben wir weitere tausend Einwohner mehr als zu Beginn der Plage, und haben noch mal soviel Platz, bis es wirklich eng werden wird.

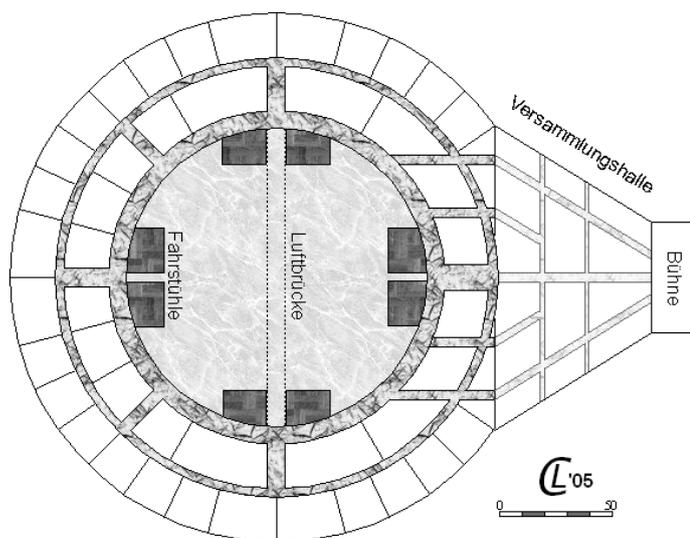
Die Ebenen sind nur durch ihre unterschiedliche Höhe innerhalb des Kaer getrennt. Während wir auf jeder Ebene zwar auch eigene Aufgaben, wie die Hygiene oder die Versorgung mit Lebensmitteln zu bewältigen haben, bilden alle Ebenen ein Geflecht von Kommunikation, gemeinsamen Leben und Zusammengehörigkeit. Ganz so wie eine übliche Stadt. Nur halt über die Ebenen verteilt, anstelle einer Verteilung über die Fläche. Ganz besonders möchte ich die unterste und die beiden mittleren Ebene hervorheben. Diese Ebenen bilden den Kern des Kaers.

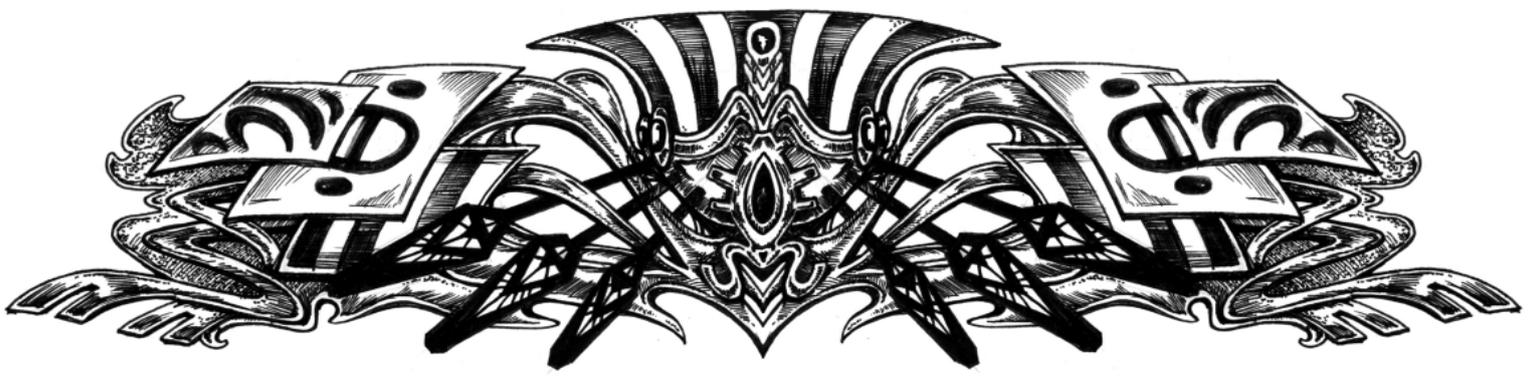
Auf der untersten Ebene befinden sich die Vorrats- und Anbauhöhlen. In diesen werden Pflanzen und Pilze angebaut, Tiere gezüchtet und gehütet, Abfälle bereinigt und alle übrigen Arbeiten für die Versorgung des Kaer getätigt, beziehungsweise alles gelagert was von Nöten ist. Auch die Wasserquelle liegt hier, gespeist aus der Tiefe der Erde. Von hier aus gehen diese Waren an unsere und auch an die verschiedenen anderen Ebenen. Zu diesem Zweck sind an jeder Ebene verschiedene Lastenkörbe oder Hebevorrichtungen. Mal bis ganz nach unten, ein anderes Mal nur ein paar Ebenen.

In der Mitte des Kaers, also dem Boden, wurde ein großer waldartiger Garten angelegt. Es gibt dort Bäume, einen kleinen See und ein kleines Auditorium. Rundum ein ruhiger Ort zur Erinnerung an vergangene Tagen vor der Plage. Ich verbringe dort viel meiner Freizeit vertieft in meinen Schriften.

Die mittlere Ebene ist der Dreh- und Angelpunkt Paldors. Hier findet das Leben statt, und im Kaer wird oft im Scherz gesagt: „Ich geh in die Stadt!“, wenn man sich dort hinbegibt.

Paldor - Zentralebene





Auf dieser Ebene befindet sich alles, was für das Bestehen wichtig oder für die Zukunft ausschlaggebend ist. Es wurde auf dieser Ebene eine schlauchartige Höhle rund um den Schacht gegraben. Diese bildet eine Art Marktplatz, an dem den ganzen Tag Betrieb ist. Es gibt Schmieden, Krämer, Kneipen oder sonstige Läden, die es auch in einer normalen Stadt gegeben hätte.

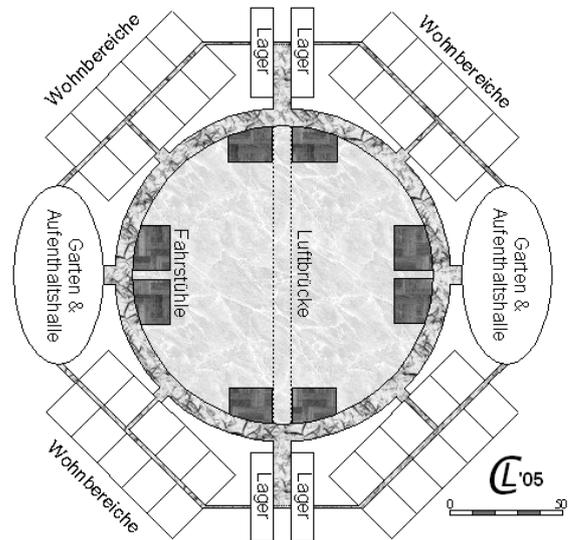
Der Höhepunkt ist die große Versammlungshöhle. Als ein Prachtwerk der Architektur, erhebt sie sich 50 Schritte hoch und bietet allen Namensgebern Paldors Platz. Zauber, die über die Höhle gelegt wurden, erlauben es, eine Versammlung auch noch von weitem zu verfolgen und verstehen zu können. Dazu wird ein größeres Abbild des Redners als Illusion in der Höhe erschaffen und die Sprache für alle Zuhörer verstärkt. Einmal im Monat gibt es hier eine Erklärung zur Lage im Kaer, gehalten durch den Rat.

An den übrigen Tagen wird die Höhle anders genutzt. Künstler und Schauspieler aller Art zeigen hier ihr Können. Die Kämpfer nutzen sie als Arena für Wettkämpfe, zur Übung. Aber auch andere Spiele finden hier statt. Teilweise sogar mit „Eintrittsgeldern“, damit sich auch ein Troubadour ein paar Güter erspielen kann. Für die genauere Planung gibt es einen Veranstalter. Ein Posten für extra kleine Zuverdienste unter den Einwohnern.

Über der Handelsebene gibt es die Ebene für Wissen und für die Passionen. Neben einer Schule für die Kinder des Kaers oder Ausbildungsstätten für Adepten gibt es auch Lehrstuben für Zauberer und eine Bibliothek, in der alles Wissen verwaltet und festgehalten wird. Ich möchte kurz erwähnen, dass ich dort meine Aufgaben im Kaer habe. Auch der Stadtrat, oder vielmehr der Kaerrat, hat hier seinen Sitz. Die Questoren des Kaers haben hier auch ihre Wirkungsstätten und geweihten Orte, allerdings nutzen die Jaspreeanhänger in der Regel die Gärten.

Licht wird im Kaer durch viele verschiedene Quarze geschaffen. Diese sind überall verteilt und sorgen überall für eine angenehme Beleuchtung. Im Schacht befindet sich sogar ein riesiger Quarz an der Decke, also an der Verschlussplatte des Kaers. Dieser leuchtet den gesamten Schacht aus und sorgt automatisch für eine Tag und Nacht Situation. Ganz so, als ob das Dorf niemals unter Tage gebracht wurde.“

Paldor - Wohnebene



Der Schutz des Kaers

„Das Kaer wurde bei der Planung gut durchdacht. Der Schutz ist optimal und Sicherheit gewährleistet. Der einzige Zugang zu Paldor, ist die Verschlussplatte. Diese wurde durch Rituale, Zauber, Runen und noch weitere magische Dinge, wie zum Beispiel Fadenmagie, gegen das Eindringen von außen gesichert.

Außerhalb ist die Platte noch einmal von einem Schutzkreis aus großen Obelisken umgeben. Und selbst wenn mal ein Dämon durchkommen sollte, was niemals der Fall sein wird, haben wir immer noch weitere Schutzzauber, die den Dämon angreifen, sobald er sich im Schacht befindet. Sollte auch dies ihn nicht aufhalten, werden unsere Adepten ihm den Rest geben.“

Adepten in Paldor

„Unter den 3000 Namensgebern, die sich im Kaer niederließen, waren auch einige Adepten. In erster Linie waren es Adepten der Disziplinen Krieger, Tiermeister, Schütze und natürlich Zauberer. Steppenreiter hatten keine Perspektive in Paldor und zogen so weiter in andere Kaers. Einige andere Disziplinen wie der Scout waren gar nicht erst vertreten.





Eine Disziplin sollte allerdings speziell erwähnt werden.

Zu Beginn der Plage haben sich einige Luftpiraten der Kristallpiraten in Paldor niedergelassen. Zuerst lebten sie sehr zurückgezogen, denn ihnen fehlten das Leben in den Wolken und das Fahren eines Luftschiffes. Doch eines Tages erkannten auch sie das Potenzial Paldors.

Die enorme Höhe, oder vielmehr die Tiefe, gab ihnen Möglichkeiten ihre Disziplin wieder auszuleben. Sie machten es sich zum Wettbewerb den Schacht hinunter zu springen. Sie legten die Distanzen nicht mehr über die Leitern zurück, sondern flogen mit ihren einzigartigen Talenten hinunter. Andere Adepten mit ähnlichen Talenten machten es ihnen nach, und so entstand ein wahrer Luftverkehr. Einmal im Jahr gibt es sogar einen Wettbewerb und das Kürren des „Luftmeisters von Paldor“.

Die Völker

„An dieser Stelle möchte ich mich kurz vorstellen: Mein Name ist Elbwan Wissensdurst, Magier und Gelehrter. Ich bin der älteste Bewohner Paldors und auch der einzige Elf im Kaer.“

Im Laufe meiner Zeit habe ich die Verwaltung und Organisation der Bibliothek übernommen und bin

sozusagen für die Geschichte Paldors zuständig. Und bevor die Frage aufkommt – nein ich fühle mich nicht einsam, denn ich habe hier viele Generation an Freunden und Schülern gewonnen.

Aber zurück zum Kaer und dem Rest der Bevölkerung. Mehr als die Hälfte der Einwohner sind Menschen. Danach nehmen die Zwerge und Orks einen ähnlich großen Anteil ein.

Trolle gibt es nur sehr wenige, diese haben sich aber alle auf einer Ebene versammelt, während sich der Rest gut im Kaer verteilt hat.

Das Volk der Windlinge, war in unseren Dörfern nie sehr zahlreich, und daher gibt es auch im Kaer Paldor nur sehr wenige von ihnen. Sie sind fast alle auf der Stadtebene zu finden, denn auch ihr hohes Alter macht sie zu Experten in vielen Bereichen. Mit den meisten bin ich gut befreundet, oder sie arbeiten mit mir an verschiedenen Schriftstücken.

Andere Völker wie die T'skrang oder die Obsidianer sind in Paldor leider nicht vertreten. Für die Meisten sind sie sogar nur noch ein Teil von Legenden und Erzählungen, aber ich versuche, das vorhandene Wissen zu bewahren.“

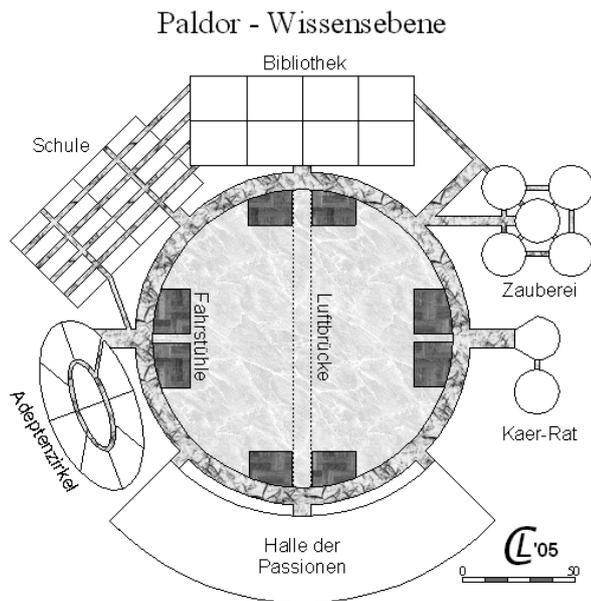
Die Aufgaben

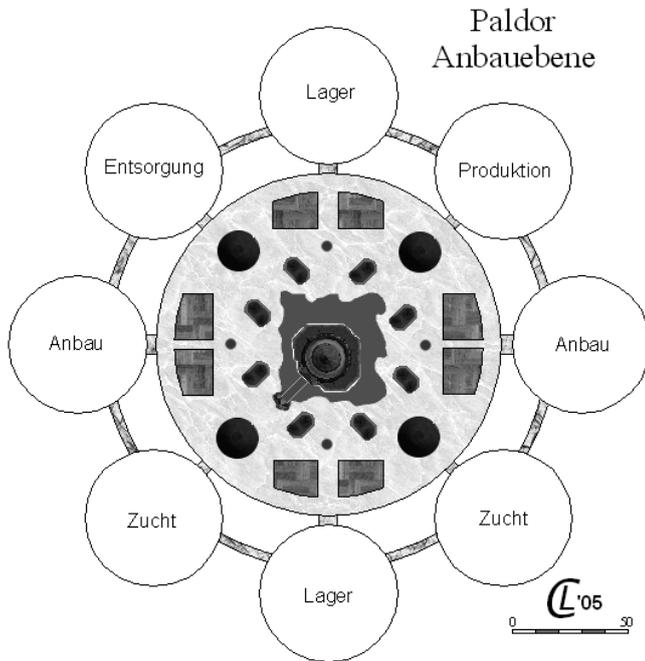
„Die Frage bleibt natürlich, wie ein solches Kaer wie Paldor funktionieren kann. Um dies besser verstehen zu können, möchte ich gerne etwas über den Alltag im Kaer erzählen...“

Die Versorgung an Lebensmitteln und lebenswichtigen Gütern ist die Grundvoraussetzung für das Überleben eines Kaer. Deshalb werden jeden Tag im Kaer solche Güter gerecht verteilt. Aber dafür muss ich ein wenig weiter ausholen.

Jede Ebene ist für die Selbstversorgung verantwortlich. Das bedeutet, dass jede Ebene einen Verantwortlichen für die Koordination dieser Arbeiten hat und dieser dafür sorgen muss, dass Güter aus den Kaerlagern in die eigenen Lager der Ebenen gebracht werden. Die Kaervorräte werden gerecht verteilt und so hat jeder Bewohner die gleichen Rationen zur Verfügung.

Doch wie entstehen diese Güter und wie werden die anderen Arbeiten verrichtet?





Damit im Kaer alles reibungslos funktioniert, muss jeder Bewohner mit anpacken. Jede Ebene muss Arbeiter für kaerwichtige Arbeiten (Vorräte, Lebensmittel, Reparaturen, ...) stellen. Wer nun welche Aufgabe bewältigt und in welchem Maße, bleibt den Ebenen überlassen. Allerdings sollte der Verantwortliche dafür sorgen, dass jeder Bewohner gleich und nach den individuellen Fähigkeiten beansprucht wird. Nur so kann eine effiziente Versorgung des Kaers gewährleistet werden.

Neben den lebenswichtigen Arbeiten, die jeder machen muss, gibt es noch genügend Sonderaufgaben, für die man sich freiwillig melden kann. Seien es Sonderschichten für das Kaer oder seien es Aufgaben auf dem Markt, in Läden, für den Rat oder als Adept.

Für diese bewältigten Aufgaben bekommt jeder eine Art Extraration oder besondere Güter. In diesem Fall kann man von einer Art Bezahlung reden, denn für dieses „Geld“ können Luxusgüter oder ähnliches auf dem Markt oder mit Nachbarn und Freunden ertauscht werden. Obwohl alle zunächst das Gleiche bekommen hat so jeder die Möglichkeit, das wegzugeben was er nicht mag oder braucht und das zu bekommen, was ihm dafür lieber ist.

Man sollte erwähnen, dass die Vorsteher der Ebenen auch einige solcher Tauschgüter erhalten, damit sich die Gemeinschaft als Ganzes ein wenig Luxus leisten kann (oft werden „Ebenenfeste“ daraus gemacht). Sollte aber eine Ebene ihren Aufgaben nicht nachkommen, werden zuerst diese Tauschgüter gestrichen, bis es wieder klappt wie es soll.

Ich zum Beispiel habe neben meinen Aufgaben im Kaer auch die Aufgabe des Bibliothekars übernommen. Ich verdiene mir so mit meiner Lieblingsbeschäftigung ein paar Tauschwaren, um mir in der Stadt mal ein extra Glas Wein zu gönnen oder neue Tinte für meine Bücher zu Hause zu besorgen.“

Der Kaerrat

„Damit auch alles so bleibt wie es geplant ist, überwacht der Kaerrat die Geschehnisse. Er ist verantwortlich für die Organisation, die Kontrolle und die Planung.“

Der Rat besteht aus dem Vorsitzenden, den Verantwortlichen für die Kaeraufgaben (Handel, Produktion, Lager, Entwicklung) und den Verantwortlichen der Ebenen. Jeder Bewohner des Kaers kann Mitglied des Rates werden, und jeder Bewohner kann mitbestimmen, wer in den Rat kommt. Schließlich kann jeder auch die Aufgabe des Verantwortlichen übernehmen.

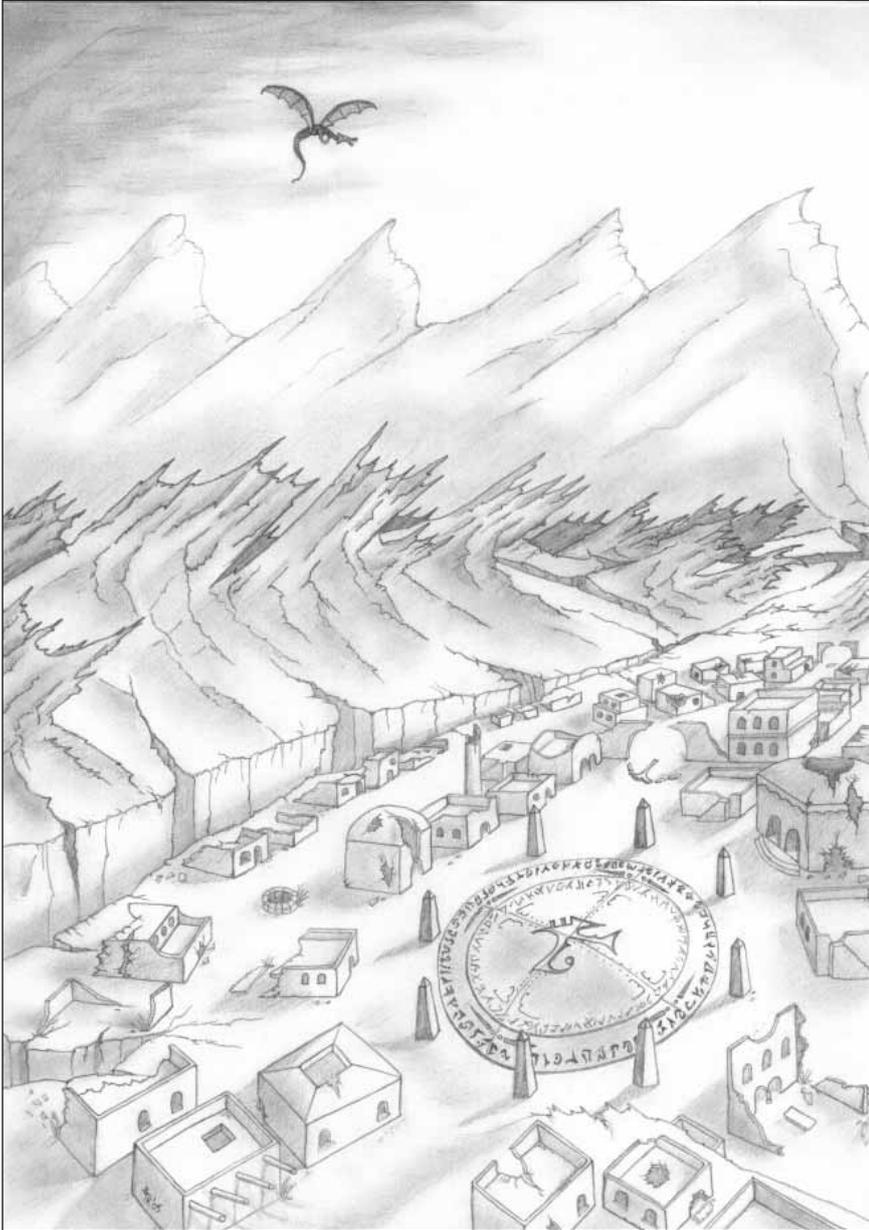
Jede Menschengeneration wird der Vorsitzende neu vom ganzen Kaer gewählt. Es kann jeder Bewohner zur Wahl gestellt werden. Wer nach mehreren Wahldurchgängen übrig bleibt, wird neuer Leiter des Kaers, und was er sagt ist Recht. Nur so kann es bleiben wie es ist.

Es gibt natürlich keine Differenzierung zwischen den einzelnen Rassen im Kaer.“

ZUM SCHLUSS

„Wir man sieht ist es sehr wichtig, das jeder seinen Teil zum Leben beiträgt, damit alles ohne Probleme abläuft. Und es ist wichtig, dass alles im Gleichgewicht bleibt. Bis jetzt hat alles geklappt wie es soll. Es gibt keine Schwierigkeiten und auch kein Unterschied wie Arm und Reich. Seit Jahrzehnten leben wir alle friedlich zusammen. Aber nun genug für heute. Liebe Leser, liebe Nachfahren. Ich hoffe, ich konnte einen kurzen Überblick über Kaer





Paldor geben und verspreche, in anderen Schriften weiter ins Detail zu gehen.“

ABENTEUER RUND UM PALDOR

Es folgen nun zwei Abenteuerideen zum Kaer Paldor. Spieler sollten sich diesen Teil der Berichte vielleicht sparen, damit ihre Abenteuer in Barsaive weiterhin spannend bleiben.

Abenteueridee: Baldis Prüfung

„Heute war der große Tag der Öffnung. Wir kamen mit unserem Trupp an dem Ort an, der früher einmal Paldor Platz bot. Doch außer einigen verfallenen Ruinen und dem Staub der Jahrhunderte ist von dem Dorf nicht viel übrig geblieben.

In einiger Entfernung entdeckten wir einen Steinkreis mit 150 Schritt Durchmesser, der von sehr alten Obelisken gebildet wurde. Diese waren mit Runen verziert und mir war klar, dass sie zum Kaer gehören mussten. Nach unseren Texten wurde Paldor in den Boden hinein gebaut, und daher wies ich einige Arbeiter an, die staubige Erde in der Mitte des Kreises abzutragen.

Wie sich herausstellte war es wirklich nicht mehr als eine Staubschicht, denn nach einigen Zoll fanden sie eine metallische Oberfläche. Sie befreiten einen Kreis von einem Schritt von dem Staub, damit wir uns die Sache näher anschauen konnten.

Zu sehen gab es ein kreisförmiges Symbol mit Runen in allen Schriften Barsaives und von magischer Art. Die Ziffern waren durch die Jahre schwer zu lesen, doch man konnte zumindest eines noch gut erkennen. Genau in der Mitte war der Abdruck eines Gesichtes zu erkennen. Darüber stand der Name „Baldi Feuersturm“ und darunter in großen Buchstaben „PALDOR“.

Wir hatten es geschafft, wir hatten das Kaer gefunden. Jetzt mussten wir nur den Weg hinein finden. Hoffentlich gab es noch Leben, verborgen in der Erde.

Gerade als ich mehr Staub von dem Gesicht wischen wollte, fing dieses nun an zu leuchten. Meine Nackenhaare richteten sich auf, als ich die Energie einer magischen Struktur wahrnahm. Direkt vor mir schien sich eine Art Geist zu materialisieren. Es war definitiv ein Mensch,





und das Gesicht war das gleiche wie im Kreis. Der Geist schaute mich an und fragte mit gelassener Stimme:

„Mein Name ist Baldi Feuersturm, und ich frage Euch nach euerem Begehr!“

– **Abu Daley, Gelehrter und Schriftensammler aus Throal**

Das Abenteuer kann hier für die Charaktere an verschiedenen Punkten ansetzen. Der wohl am Besten geeignete ist die Suche nach Paldor selbst. In einem Ihrer Abenteuer findet die Gruppe vielleicht einen alten Text mit Hinweisen auf Paldor, auf das Dorf und das Kaer. Da diese Informationen unvollständig sind, beschließt die Gruppe, die Informationen zu verkaufen oder selbst Forschung zu betreiben. Auf diesem Weg gelangt die Gruppe nach Throal und an Abu Daley. Dieser bietet der Gruppe an, die Suche nach Paldor zu unterstützen und gibt ihnen die nötigen Informationen. Anhand der neuen Texte konnte Abu die ungefähre Lage Paldors erschließen, und die Charaktere machen sich auf den Weg, vielleicht von Abu begleitet.

Natürlich können Sie der Gruppe Geld und Schätze versprechen oder ähnliche Anreize geben, die Suche aufzunehmen. Falls Sie das Vorspiel mit dem Finden der Texte nicht benutzen wollen, können Sie zum Beispiel eine Belohnung auf das Finden Paldors aussetzen. Eine weitere Möglichkeit ist die Begleitung der Expedition Throals. Das heißt, dass Abu Daley die Gruppe anheuert, um als Schutz für seine Truppe zu dienen. Dadurch reisen sie mit ihm durch Barsaive und erleben allerhand Abenteuer auf den Strassen.

Die Gruppe wird also Zeuge des Fundes und auch der Manifestation Bali Feuersturms. Dies ist eine Geistererscheinung durch einen Schutzzauber des Kaers. Bali ist schon vor langer Zeit gestorben, aber die Tür des Kaers ist mit einem Abbild seiner selbst belegt, um dem Dorf irgendwann seine Freiheit zu geben. An dieser Stelle gibt es wiederum einige Möglichkeiten, das Abenteuer zu beenden oder fortzuführen:

Zum einen könnte Bali eine Art Rätsel stellen oder einen Beweis verlangen, dass die Plage vorbei ist und die Helden keine Dämonen oder deren

Diener sind. Gelingt ihnen dies, wird das Kaer geöffnet (siehe unten) und die Helden befreien seine Bewohner. Ihnen winkt eine fette Belohnung und die Anerkennung und Dankbarkeit der Bewohner (und vielleicht der Forscher). Abu Daley könnte nun weiter an die Gruppe heran treten, die den Kaerbewohnern beim Gang hinaus in die Welt helfen sollen, und so weitere Abenteuer anbieten.

Zum anderen könnten sie ein einfaches Gespräch führen, um Bali zu überzeugen. Gelingt dies, öffnet sich auch hier das Kaer. Weitere Abenteuer stehen auch hier offen.

Wenn das Kaer geöffnet wird, wird die riesige Metallscheibe verschwinden und die Grube offen legen. Die Menschen sind natürlich glücklich und halten ein Fest zu ehren ihrer Retter ab. Die Gruppe darf sich nun auch „Retter Paldors“ nennen. Das Dorf selber entscheidet, ihr Leben in der Welt wieder aufzunehmen, aber sie werden weiterhin im Kaer wohnen, welches nun eine einzigartige Stadt darstellt.

Gehen sie zum Abschnitt **Das Kaer ist Offen** weiter unten, wenn das Kaer geöffnet wird.

Abenteueridee:

Der Zauber von Paldor

„Es ist mal wieder eine dieser langweiligen Luftschiffreisen. Von Punkt A nach Punkt B ohne festen Boden unter den Füßen zu haben. Nicht, dass ich Höhenangst habe, aber ich durchstreife lieber die Steppe auf meinem treuen Hengst.“

Das Einzige, was ich sagen kann, dass es heute ein perfektes Wetterchen ist. Die Sonne scheint heiß auf die Haut und die Steppe unter mir ist klar und deutlich zu erkennen. Eine Herde von Steppenpferden streift entlang des Flusses...

Moment, was war das?

Als ich genauer hinschaue, kann ich einen großen Steinkreis erkennen. Im Grunde nichts besonderes, aber da unten glänzt etwas. Es muss etwas großes sein, was die Sonne so stark bis so hoch in den Himmel reflektiert.





Es wird Zeit, dass ich wieder Boden unter den Füßen habe. Ich werden den Kapitän überzeugen, dass es da unten etwas Wichtiges zu sehen gibt...“

– **Marvin Hufdonner, Steppenreiter**

Die Lichtreflektion kommt natürlich von einem Teil des Kaers. Und wenn das Luftschiff umkehrt und nahe dem Steinkreis landet, wird der Kapitän eine Gruppe von Leuten dorthin schicken. Vielleicht gibt es ja etwas zu handeln. Natürlich können die Charaktere sie begleiten.

Sollte die Gruppe dort ankommen, werden sie in der Mitte des Kreises die Platte sehen können, mit dem Gesicht von Baldi Feuersturm. Auch hier wird ihnen der Geist des Kaers und des toten Baldi erscheinen (siehe oben).

Dieser wird die Gruppe bitten, einen bestimmten Zauber aufzutreiben. Denn nur mit diesem Gegenzauber können die Schutzrunen neutralisiert werden. Bei der Schließung des Kaers wurde leider vergessen, dass die Schriftrollen aus dem Kaer nicht gewirkt werden können und auch nicht nach draußen gebracht werden können (alternativ kann das Kaer aus Sicherheitsgründen nicht allein von innen geöffnet werden, um von Dämonen beeinflusste Bewohner oder solche, die unbedingt herauswollen, davon abzuhalten, das Kaer den Dämonen preiszugeben. Hier muss gleichzeitig von innen und außen ein Zauber gesprochen werden).

Wenn die Gruppe sich bereit erklärt, den Zauber zu besorgen, fängt das Abenteuer für sie an. Sie verlassen das Luftschiff und gehen an diese Aufgabe. Wenn ihnen selbst keine Lösungen einfallen, erinnern sie die Gruppe an Orte wie Vivane, Throal, Parlainth oder Iopos, an denen mächtige Zauberer zu finden sein sollten. Wenn die Gruppe schon einmal mit Hiermon aus Haven zu tun hatte, ist dies wohl der naheliegendste Ansatz einer Lösung.

Machen sie der Gruppe die Reise nicht zu schwer, aber auch nicht zu leicht. Sie könnten für den Zauberer auch noch einige Zutaten besorgen müssen, je nachdem, wie viel Zeit Sie für dieses Abenteuer einplanen.

Eine mögliche Gefahr auf ihrer Strecke könnte das Luftschiff sein. Der Kapitän bekommt etwas von diesem Kaer mit und erhofft sich große Schätze.

So könnte er bei der Rückkehr schon auf die Gruppe warten und sie attackieren, um das Kaer selbst zu öffnen. Eine Verbindung nach Thera wäre auch möglich. Thera ist immer daran interessiert, etwas über Kaers und Zauber zu erfahren, die nicht ausschließlich durch ihre Beihilfe entstanden sind.

Wenn sie die Aufgabe erfüllen, können sie dadurch das Kaer öffnen und das Dorf Paldor aus seinem Gefängnis befreien.

Gehen sie zum Abschnitt **Das Kaer ist Offen** weiter unten, wenn das Kaer geöffnet wird.

Ereignis: Das Kaer ist offen

„Als ihr es geschafft habt, spürt ihr ein Ruckeln unter euren Füßen. Die Runen der Obelisken um euch herum fangen an zu leuchten und ein Schauer geht durch eure Glieder. Hier ist mächtige Magie am Werk. Ihr verlasst so schnell wie möglich den Steinkreis, als sich auch schon eine magische Welle von Obelisk zu Obelisk verbreitet.

Schnell bilden die Obelisken einen Energiekreis, den niemand freiwillig betreten will. Der Boden innerhalb des Kreises fängt an zu vibrieren. Die Erde und der Staub der Jahre lockern sich und geben eine riesige Metallscheibe frei. Beschriftet mit denselben Runen wie auf den Obelisken. Euch ist klar, dass dies ein gigantischer Eingang zum Kaer ist.

Doch bevor ihr euch fragt, wie man dort hinein gelangt, gibt es einen hellen Blitz, gefolgt von einer starken Druckwelle, die euch alle auf den Boden wirft. Für einen Moment seid ihr vom Licht geblendet. Nachdem ihr wieder etwas erkennen könnt, seht ihr, dass die Scheibe verschwunden ist. Vor euch öffnet sich eine gewaltige Grube.

Als ihr hinein schaut, seht ihr das Kaer Paldor vor euch liegen. Mehrere hundert Schritt tief, erstreckt sich dieses Dorf im Boden. Ihr könnt hunderte Namensgeber erkennen, die verwirrt zu euch hoch schauen. Sie können nicht fassen, dass die Zeit im Kaer zu Ende ist.

Nach ein paar Momenten des Schweigens, hört ihr einige Jubelschreie. Schon bald ist es ein Orchester der Freude. Ihr habt es vollbracht. Ihr habt Kaer Paldor geöffnet.“





EIN KAER OHNE MAGIE

Eine interessante Möglichkeit für eine ungewöhnliche Schutzmaßnahme, stellt der im Folgenden beschriebene Magieabsorber dar. Nach vielen gewöhnlichen Kaers ist er vielleicht einmal eine nette Abwechslung, vor allem, um die sonst ziemlich mächtigen Adepten etwas zu fordern.

DER MAGIEABSORBER

Der Magieabsorber ist eine tiefschwarze Kugel, die etwa die Größe eines Trollkopfes hat. Sehr dünne weiße Schlieren – kaum zu erkennen – ziehen sich beständig über ihre Oberfläche. Sie sieht etwas unspektakulär aus, was im krassen Gegensatz zu ihrer Wirkung steht. Sie saugt Magie ab. Das führt dazu, dass, je näher man ihr kommt, immer weniger Magie verfügbar ist, die in Form von Zaubern gewirkt oder durch Talente kanalisiert werden kann, kurz: es lassen sich keinerlei Fähigkeiten von Adepten in ihrer Nähe einsetzen.

Aber für Dämonen ist das Schmuckstück noch weit schlimmer. Dämonen benötigen Magie, um in der physischen Welt zu leben. Ohne sie sind sie gezwungen in die Niederwelten zurückzukehren oder gar zu sterben. Auch ihre Konstrukte und ihre Untoten haben es reichlich schwer. Untote, nur durch Magie am Leben erhalten, sterben erneut wenn sie zu nah an die Kugel kommen, Konstrukte in der Regel auch (es sei denn, sie benötigen keine Magie, weil sie zum Beispiel nur verformt wurden, was aber selten ist).

Wirkungsweisen

Der Absorber saugt die Astralenergie in einem bestimmten Gebiet einfach ab und nimmt sie in sich auf. Die Größe dieses Gebietes kann variieren (siehe unten). Sie bestimmt sich im Allgemeinen dadurch, wie stark der Sog des Absorbers ist. Dieser Sog wird zur Mitte hin stärker, da er sich auf weniger Raum beschränken kann. Dies führt dazu, dass in den Randbereichen nur eine Abschwächung der Magie stattfindet, da das, durch abgesogene Astralenergie, entstehende „Vakuum“, durch von

außen hinzufließende Astralenergie gefüllt wird. Man kann sich das Ganze wie eine Badewanne vorstellen, bei der der Stöpsel gezogen wird, obwohl der Wasserhahn noch läuft. Am Abfluss bildet sich ein Strudel, und es fließt ständig Wasser nach.

Im Endeffekt heißt das, dass alle Magie schwächer wird, wenn man sich der Kugel nähert, und irgendwann ganz unmöglich ist. Es gibt mehrere Möglichkeiten, dies im Spiel umzusetzen. Magiewirkende Wesen könnten einen Stufenabzug erhalten, der sich erhöht, je näher man der Kugel kommt, wobei Adepten einen Abzug auf den Rang erhalten. Oder die Ränge von Talenten und Fähigkeiten könnten beschränkt werden, zum Beispiel könnte ein Talent in einer Meile Entfernung zur Kugel nur mit maximal Rang 8, in 100 Schritt Entfernung nur mit Rang 1 und noch näher dran gar nicht eingesetzt werden. Dies schließt Sonderfähigkeiten ein, die Adepten über ihre Kreise erhalten. Der Spielleiter kann darüber hinaus noch bestimmte Rassenfähigkeiten beschränken, insbesondere Astralsicht. Dass Magische Gegenstände nicht funktionieren, Geister nicht existieren und auch Halbmagie nicht funktioniert, dürfte klar sein.

Was dem normalen Adepten also in unmittelbarer Umgebung einer solchen Kugel noch zur Verfügung steht sind Attribute und Fertigkeiten. Dafür müssen sie aber auch nicht mit magischen Gegnern rechnen.

Es ist ziemlich schwierig, die Quelle dieses Magieverlustes zu bestimmen. Ganz am Rand kann man vielleicht noch in den Astralraum sehen und erkennt, dass die Magie in eine bestimmte Richtung fließt. Aber irgendwann wird auch das unmöglich, und die Kugel direkt astral zu untersuchen ist zwecklos. Sie anzufassen (um sie „aus dieser magielosen Zone mitzunehmen und draußen zu untersuchen“ etwa) ist auch nicht ganz ungefährlich, da sie jedem Adept oder magischem Lebewesen, das sie berührt, sofort einen Teil der ihm innewohnenden Magie zu entziehen versucht,





was seine Wahre Magische Struktur schädigt. Er erleidet Schaden in Höhe einer Stufe, die von der Macht der Kugel abhängt (vielleicht etwas zwischen 10 und 25), erhöht seinen Strukturzerfallswert augenblicklich um 4, und der Spielleiter würfelt umgehend eine Probe auf Strukturzerfall. Ein paar dünne Handschuhe nützen nichts, und der Effekt tritt auch ein, wenn man sich der Kugel auf einen Zoll nähert.

Die Wirkung bestimmen

Die wichtigste Entscheidung, nachdem man sich für den Einsatz einer solchen Kugel entschieden hat, ist die Bestimmung des Wirkungsbereiches. Dieser sollte nicht zu knapp gewählt werden und mindestens die Fläche umfassen, die er schützen soll, am Besten noch 50% darüber hinaus. Anschließend sollte bestimmt werden, in welchen Abständen die Magie geschwächt wird, und wie stark die Schwächung ist. Im Umkreis der Kugel (100 – 500 Schritt) sollte sie gar nicht funktionieren, im geschützten Bereich drum herum nur sehr eingeschränkt. Suchen Sie sich eine der oben stehenden Methoden aus und orientieren Sie sich dabei an dem, was Ihre Gruppe maximal an Magie auf die Beine stellt. Der maximale Rang ist die Methode, die am Einfachsten zu handhaben und zu erklären ist (Stufenabzüge würden irgendwann vielleicht noch die Attribute reduzieren, die ja nicht betroffen sind). Dämonen und andere auf ständige Magie angewiesene Wesen können aber in der Regel schon in Zonen, wo Magie nur noch geschwächt möglich ist, nicht mehr existieren.

Weiterhin ist noch wichtig, ob man die Charaktere merken lassen will, dass die Magie hier schwächer wird. Charakteren mit aktiver Astralsicht sollte dies in jedem Fall nicht entgehen, aber auch ohne Astralsicht könnte ein Adept das Schwächerwerden seiner ständigen Verbindung zur Magie spüren. Alternativ kann man die Gruppe natürlich auch ins kalte Wasser fallen lassen, wenn sie das erste Mal ihre Talente einsetzen wollen.

Was draus machen?

Es gibt nun weitere Möglichkeiten, was man aus dem Kaer (oder ähnlichem), das von der Kugel geschützt ist, machen will. Setzt man sie in ein Kaer,

hat man eines, das nicht einmal eine Tür braucht, da ein Dämon beim überschreiten der Schwelle umkippen oder zumindest umkehren würden. Dass es trotzdem ein Kaer gibt, lässt sich damit erklären, dass man sich das Drumherum nicht ansehen mochte. Natürlich kann man auch Bereiche festlegen, die oberhalb der Erde liegen. Eine Stadt, einen Wald, eine Insel...

Nungilt es in der Regel noch, eine Herausforderung zu finden. Dies könnte ein Rätsel oder ein Hindernis sein, das sich sonst mit magischen Hilfsmitteln leicht überwinden lässt, aber ohne etwas Denkarbeit erfordert. Es sind natürlich auch Gegner möglich, die schon seit Kreis 2 keine Gefahr mehr darstellten, aber jetzt, ohne Talente, doch ein wenig schwieriger sind. Das können gewöhnliche Tiere aber auch die Bewohner des Kaers sein, die sich durch das eigenartige Fehlen der Magie vielleicht verändert haben (siehe die Abenteueridee für ein Beispiel).

Wo die ganze Magie hingehet

Nun, sie bleibt in der Kugel. Natürlich passt nicht unendlich viel Energie dort hinein, aber sie wurde ja auch nur für die Dauer der Plage gebaut. Dass nun 100 Jahre bei konstantem Magieniveau vergangen sind, obwohl es weiter hätte fallen sollen, hat sie nicht weniger gefüllt. Wer weiß, was passiert, wenn sie eines Tages voll ist? Sie könnte die Magie wieder abgeben, und so mächtigere Magie um sie herum erlauben, als normalerweise möglich ist. Natürlich könnte es möglich sein, dass sie sie nicht abgibt und einfach aufhört, wenn sie voll ist, aber dass man ihr die Magie gezielt entziehen kann, wenn man einen Faden dazu gewoben hat. Sie könnte auch einfach explodieren und einen riesigen Krater in die Landschaft reißen (vielleicht eine nette Möglichkeit, das Fehlen Theras in der 6. Welt zu erklären...).

ABENTEUERIDEE

In dieser Idee haben wir ein Drei-Klassen-Kaer. Es wurde von Zwergen erbaut, die ohnehin kaum Magie benutzten, und so haben sie sich eine dieser Kugeln besorgt/entwickelt. Mit der Zeit jedoch veränderten sich die Kinder von Familien, die in der Kaermittle lebten, ein wenig. Sie wurden immer weniger zwergisch, wuchsen stattdessen in die





Höhe (und waren irgendwie Menschen, auch wenn die Zwerge vielleicht schon vergessen hatten, was Menschen sind. Am Besten funktioniert diese Idee wohl, wenn man sie an den Grenzen oder außerhalb Barsaives in einer abgelegenen Gegend platziert, die nur von Zwergen bewohnt wurden). Die in den Randbereichen geborenen Zwerge waren recht normal. In einem kleinen Ring dazwischen wurden Zwerge geboren, die ein wenig größer und schlanker als die in den Randbereichen waren, aber immer noch kleiner und stämmiger als die in der Mitte.

Da nun zufällig in der Kaermittle die reicheren und mächtigeren Bewohner wohnten, kam es dazu, dass man annahm, sie hätten sich weiterentwickelt und seien zu besseren Zwergen geworden. Die Körpergröße wurde mit den „zwerghischen Qualitäten“ (verstehe: menschliche Qualitäten) in Verbindung gebracht. Sie waren einfach bessere Zwerge, diese großen Typen. Sie wurden immer noch Zwerge genannt, weil sie natürlich die Kinder

und Enkel von Zwergen waren. Vielleicht passt eine besondere Bezeichnung ganz gut, Großzweig oder Edلزweig.

In dieses Kaer, in dem es eine zwerghische Arbeiterschaft gibt (den äußeren Ring), eine Großzwerghische Bürgerschicht (den mittleren Ring) und eine Edلزwerghische Oberschicht (den inneren Ring) stoßen nun die Charaktere. Was sie aus der Situation machen ist natürlich ihre Sache, ob sie den unterdrückten, aber doch die ganze Edلزwerghische Situation scheinbar verstehenden Zwergen („groß ist gut, wie bei meinem Hammer“), auf die Beine helfen wollen oder nicht. Trolle oder Obsidianer könnten als besonders groß verehrt werden, während Menschen überrascht begrüßt würden, weil man vielleicht glaubte, nur hier hätten sich die Zwerge zu Edلزwergen entwickelt. In Elfen könnte man eine weitere Form des Edلزwerghes sehen, und so weiter...

28. Rua 1422 TH

Seit einigen Tagen erlebe ich ziemliche Stimmungsschwankungen. Varlak, ein Freund meines Sohnes, hat gestern eine noch unbekannte Höhle entdeckt. Keiner weiß, wie sie so lange unentdeckt beleiben konnte. Aber laut Kurdon ist sie wohl im Bereich der Schutzzauber gewesen. Die Höhle war uns zu unheimlich, als dass wir sie erforschen wollten. Erst als Chloras, einer der Schafhirten, von dort eigenartige Geräusche gehört hat, haben sich Kämpfer gefunden die in der Höhle nach dem Rechten sehen wollen.

Es ist schon komisch, Kurdon meinte dass das Magieniveau wohl sinkt. Aber solche Schwankungen habe er schon öfters erlebt. Also keine Aussicht auf ein Ende der Plage. Er will erst die Erkundung der Höhle abwarten, bevor er entscheiden wird, was weiter zu tun ist. Bürgermeister Gerond hat dem zugestimmt.

Morgen wollen die fünf Kämpfer losziehen. Nur zwei davon sind Adepten. Ich habe irgendwie ein ungutes Gefühl. Es wird etwas passieren. Da bin ich mir sicher. Unser aller Leben, so scheint mir, ist in Gefahr. Ich habe meine Bedenken Bürgermeister Gerond und Kurdon vorgetragen. Kurdon will seinen besten Schüler mitschicken. Ich hoffe das reicht um meine Befürchtungen nicht wahr werden zu lassen. Wir werden es sehen.





FALLEN - NEMESIS DES SCHATZSUCHERS

„Die Suche nach einem Schatz oder Widersacher steht und fällt mit den Hindernissen auf dem Weg zu ihm. Als Schatzjäger ist das größte und gefährlichste Hindernis auf der Suche die gemeine Falle. Ich meine nicht die normalen Fallen, die einem überall begegnen und die man schon im Schlaf umgehen oder entschärfen kann. Ich rede von den Fallen, die sich Leute immer wieder neu ausdenken. Fallen, die von der Norm abweichen und nicht so einfach zu entdecken sind. Aber auch Fallen, die einem dem ersten Anschein nach bekannt vorkommen und dann ganz böse abgeändert wurden.

Ich bin schon oft in die eine oder andere Falle geraten. Und es war auch schon des Öfteren ziemlich knapp. Wenn ich eins hasse, dann sind es diese Mechaniker und Bastler, die mich eines Tages das Leben kosten werden...“

— Adduraan Silberhaar, Schatzjäger aus Haven

Mit Fallen wird sich jeder Abenteurer auf Dauer auseinandersetzen müssen. Entweder, weil er welche legen möchte, oder weil er eine ausgelöst hat. Es gibt Fallen, die leicht zu entschärfen sind und manche, die es nur vortäuschen. Aber sie haben eins gemein: Sie wollen einen Aufhalten. Abenteurern kann so körperlicher Schaden verursacht werden, aber auch weniger lebensgefährlicher Schaden, indem sie zum Beispiel gefangen genommen werden. Was am Ende aber meist ohne Belang ist. Man ärgert sich sowieso, dass man sie überhaupt ausgelöst hat.

Einige Disziplinen haben sich auf das Suchen und Finden oder auch auf das Entschärfen spezialisiert, und die eine oder andere Falle in diesem Kapitel des Folianten dürfte ihnen schon mal begegnet sein. In anderen Kapiteln finden Sie auch Kniffe oder Gegenstände, die bei Fallen eine Hilfe sein können. Nutzen Sie die Fallen, die Sie hier finden, weise und abwechslungsreich.

Gerade ein Thema wie dieses, wurde schon mehrfach und überall behandelt. Sei es allgemein wie in einschlägigen „Fachbücher“ beschrieben oder als Spielervariante in inoffiziellen Fanmaterial. Wenn Ihnen also die eine oder andere Falle nicht gefällt, ändern Sie diese einfach zu Ihren Zwecken hin ab.

So, aber nun viel Spaß mit unserem Angebot an Fallen für **Earthdawn**.

AUGEN DES SCHRECKENS

Eigentlich keine „echte“ Falle, eher eine Gemeinheit um abergläubisches Volk fern zu halten.

Entdeckungsmindestwurf: 15

(Hier eher „Durchschauen“ als Entdecken)

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: N/A

Auslöser: Drehrad oder derartiges

Initiative: N/A

Wirkung: Die Charaktere stehen vor einem langen, unbeleuchteten Gang, doch der Zugang ist ihnen durch ein herabgelassenes Fallgitter verwehrt. Schon nach kurzer Suche entdecken sie in einer Nische in der Wand ein Drehkreuz oder eine Kurbel. Sie stellen fest, dass sie das Gitter tatsächlich hochkurbeln können. Doch kaum haben sie einmal an der Kurbel gedreht, da hören sie vom Ende des Ganges ein unheimliches Schlurfen und Schleifen, und man sieht das vage Leuchten zweier riesiger grüner Augen. Wenn die Charaktere noch einmal an der Kurbel drehen, ist wieder das Schleifgeräusch zu hören, und die gespenstischen Augen sind deutlich größer geworden...

Das Monster dieser Falle ist nichts weiter als eine Holzscheibe, auf die jemand mit Phosphor zwei große Augen gemalt hat. Durch einen Seilzugmechanismus ist die Holzscheibe mit der Fallgitter-Kurbel verbunden, und bei jeder Umdrehung rückt die





Scheibe schleifend und kratzend ein Stück näher an das Fallgitter. Eigentlich handelt es sich bei dieser Konstruktion gar nicht um eine Falle. Trotzdem kann sie sehr nützlich sein, wenn man den Charakteren einen einfachen Weg verbauen will. Die meisten Charaktere lassen nämlich sobald die Augen auftauchen das Gitter schleunigst wieder fallen und suchen sich einen anderen Weg. Lieber kämpfen sie gegen zehn wohlvertraute Gegner, als dass sie das unbekannte Monster näher untersuchen.

BÄRENFALLE (ORDINÄRES FANGEISEN)

Fangeisen, das sich um das Körperteil schließt, mit dem man es berührt hat. Diese Fallen kommen eigentlich nur im Freien vor.

Entdeckungsmindestwurf: 4 (glatter Boden)
11 (Dickicht)

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 4

Auslöser: Bolzen, der aus der Falle rutscht

Initiative: 19 (W20+2W6)

Wirkung: Schadensstufe 10 (W10+W6). Die Falle ist mehr dazu gedacht, Tiere zu fangen als sie zu töten. Für die meisten Adepten an sich wenig gefährlich, Wunden können aber zu Blutvergiftungen oder ähnlichen Gemeinheiten führen.

Hier noch einmal eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Regeln für Fallen (nach ED2, zu finden ab S. 243 sowie in den Talent-/Fertigkeitsbeschreibungen). Lesen Sie die Talente noch einmal durch, wenn Sie planen, mehrere Fallen einzusetzen. Die Fertigkeiten wirken nicht bei Fallen, die magischer Natur sind (im Folgenden Magische Widerstandskraft haben). Wenn eine Falle nicht entschärft werden kann, kann man ihr „Ausweichen“, sie bewusst auslösen und aufs Schlimmste gefasst sein. In diesem Fall wird bei mechanischen Fallen Geschicklichkeit, bei magischen Fallen Wahrnehmung/Fadenweben gegen den Entschärfungsmindestwurf gewürfelt. Ausgewichen wird zudem (falls das absichtliche Auslösen nicht geklappt hat oder die Falle gar nicht entdeckt wurde) mit dem Talent Geistesgegenwart, wenn möglich, oder mit Initiative. Der Mindestwurf ist die Initiativeprobe der Falle.

Bei vielen Fallen ist es eine Einzelfallentscheidung, ob Rüstung schützt oder nicht. Viele Fallen greifen bestimmte Körperteile an, entscheiden sie hier im Einzelfall. Bedenken sie, dass zum Beispiel vor Fallschaden keine Rüstung schützt (ED2, S. 239).

- Magische Fallen sind in der Regel Zauber, und können neutralisiert werden (wobei dies bei benannten Zaubern nicht immer ohne weiteres möglich ist, es liegt wieder in Ihrem Ermessen). Benutzen Sie zur Vereinfachung die Magische Widerstandskraft der Falle, wenn sie nach ED1 – Regeln spielen, nach ED2 – Regeln verlangen sie einen Hervorragenden Erfolg. Die Magische Widerstandskraft ist auch die Grundlage für viele andere Proben bei einer Falle, sie entspricht zum Beispiel dem Entschärfungsmindestwurf von magischen Fallen und könnte im Astralraum durch einen Einsatz von Astralsicht entdeckt werden.

Bei mechanischen Fallen ist unten keine Magische Widerstandskraft angegeben, um sie besser kenntlich zu machen. Wenn Sie eine benötigen, benutzen sie 2.





BAUMFALLE

Je ein Baumstamm von links und rechts treffen an dem Punkt aufeinander, auf dem der auslösende Charakter steht. Diese Fallen kommen eigentlich nur im Freien vor. Aber auch in Kaers gibt es ähnliche Konstruktionen.

Entdeckungsmindestwurf: 6 (glatter Boden)
9 (Dickicht)

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 7

Auslöser: Stolperdraht oder Seil

Initiative: 12 (2W10)

Wirkung: Schadensstufe 22 (W20+W10+W8) Die Baumstämme treffen den Charakter, der nicht ausweichen kann. Starre Rüstungen bieten einen gewissen Schutz, flexible Rüstungen sind nutzlos (auch Kettenpanzer). Bei einem Direkttreffer kommt es zu schweren inneren Verletzungen.

BESCHWERTE KETTE

Eine Falle, die einen ganzen Gang abdeckt

Entdeckungsmindestwurf: 10

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 8

Auslöser: Druckplatte

Initiative: 13 (W12+W10)

Wirkung: Diese Falle wird in der Regel in Gangabschnitten benutzt, die U-förmig sind. Die eigentliche Falle befindet sich dann zum Beispiel auf einem kurzen Stück Gang, das über eine Linksbiegung betreten und über eine Linksbiegung verlassen wird. Kurz vor dem Verlassen des Abschnittes befindet sich der Auslöser, meist eine Druckplatte. In der „langen“ Wand dieses Abschnittes (im Beispiel an der rechten) befindet sich hinter einer dünnen Mörtelschicht auf etwa einem Schritt Höhe eine lange Kette, die an einem Ende mit der Wand verbunden ist, am Anderen durch ein Gewicht beschwert wird (meist 1000 Pfund oder mehr). Wird die Falle ausgelöst, fällt das Gewicht einen Schacht herunter, die Kette bricht hinter der Mörtelwand hervor und drückt jeden in diesem Gang (mit Ausnahme von Windlingen) gegen die „kurze“ Wand (im Beispiel: die Linke). Dies verursacht Schadensstufe 23 (W20+2W10) und hält die Opfer

gefangen. Sie können sich nur befreien, wenn sie mit ihrem gemeinsamen Hebelimit das Gewicht anheben können. Nicht betroffene Charaktere, die sich schnell geduckt haben oder zu klein waren, können ihnen dabei helfen.

ELEKTROSTATISCHE FALLE

Eine böse elektrische Überraschung.

Entdeckungsmindestwurf: -

Magische Widerstandskraft: -

Entschärfungsmindestwurf: N/A

Auslöser: Druckplatte an der Wand

Initiative: -

Wirkung: Hier bei handelt es sich nicht um eine typische Falle. Man wird nicht überrascht oder ähnliches. Diese Falle setzt auf die Neugier des Abenteurers. Sie befindet sich in einem bestimmten Raum eines Kaers. Die Decke und der Boden bestehen aus einem rötlichen Metall (Kupfer ähnlich). Sonst ist der Raum leer. Allerdings ist er auch verschlossen.

Außerhalb der Türen befinden sich Druckplatten an den Wänden. Werden diese gedrückt, hört man drinnen ein leichtes Summen. Gelangt man in diesen Raum, erscheint er ganz normal. Nur bei geschlossenen Türen ertönt dieses Summen. Neugierig wie Abenteurer nun mal sind, wird irgendjemand auf die Idee kommen, im Raum zu bleiben. Sind die Türen geschlossen und drückt jemand die Platte, entsteht im Raum ein Blitz von Decke zu Boden, der dem Abenteurer einen gehörigen Schlag verpasst. Schadensstufe 14 (W20+W4). Leicht entzündliche Materialien wie Papier oder Stroh können sogar in Brand geraten... (Spilleiterentscheid)

GESPICKTE KETTE

Eine gemeine Kette narrt den Kletterer.

Entdeckungsmindestwurf: 13

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: N/A

Auslöser: N/A

Initiative: N/A

Wirkung: An dieser Kette, die in einen dunklen Schacht hinabführt, kann man sicher Klettern. Allerdings weist sie ab der Hälfte der Strecke Dornen





oder scharfe Kanten auf, die 4 Punkte Schaden pro Kletterrunde verursachen (3 bei Lederhandschuhen, 1 bei Metallhandschuhen). Um nicht sofort loszulassen, muss eine Willenskraftprobe gegen die Schadenshöhe abgelegt werden. Gelingt diese nicht, lässt der Charakter aus Reflex los und stürzt den Rest des Schachtes herunter.

Das mitführen einer Lichtquelle senkt den Entdeckungsmindestwurf auf 10.

GIFTPFEIL

Ein abgeschossener Wurfpeil.

Entdeckungsmindestwurf: 10

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 10

Auslöser: Anfassen eines Schlosses oder Druckplatte

Initiative: 10 (W10+W6)

Wirkung: Diese Falle funktioniert wie eine Speerfalle, nur ist sie in einem Schloss versteckt. Sie verursacht Stufe 4 (W6) Schaden, und falls dieser nicht abgewehrt werden kann, wird ein Gift injiziert, zum Beispiel eines, dass eine Zähigkeitsprobe (7) erfordert und bei Nichtbestehen Stufe 8 (2W6) Giftschaden verursacht.

GRIECHISCHES FEUER

Der Klassiker aus jeder Belagerung.

Entdeckungsmindestwurf: 5

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 9

Auslöser: Anfassen eines Schlosses

Initiative: 9 (W8+W6)

Wirkung: Stufe 6 (W10) Schaden für 3 Runden für ausströmendes Feuer, das den Dieb zu rösten scheint. In der Regel in das Schloss einer Truhe eingebaut.

Es können auch ganze Gänge mit dieser Falle geschützt sein, etwa indem das Feuer aus Löchern in der Decke herabfällt. Erhöhen sie die Schadensstufe auf 10 (W10+W6).

HALBE GRUBE

Eine Fallgrube, die größer ist als man denkt.

Entdeckungsmindestwurf: 16

Magische Widerstandskraft: 16 (Illusion)

Entschärfungsmindestwurf: N/A

Auslöser: N/A

Initiative: N/A

Wirkung: Diese Illusion einer Fallgrube ist vielmehr die Illusion keiner Fallgrube. Es ist eine 3 Schritt breite Fallgrube. Allerdings ist 1 Schritt davon durch eine Illusion getarnt. An beiden Seiten, sieht die Fallgrube 0,5 Schritt so aus, als ob sie noch Boden sei. Versuch man nun drüber zu springen oder an den Rand zu gehen, fällt man trotzdem in die Grube. Der Sturzschaden wird durch die Tiefe der Grube ermittelt und durch mögliche Speeren oder andere Nettigkeiten modifiziert.

KATAPULT-SIMS

Eine Illusion einer Fallgrube

Entdeckungsmindestwurf: 15

Magische Widerstandskraft: 15 (Illusion)

Entschärfungsmindestwurf: N/A

Auslöser: Gewicht auf dem Sims

Initiative: 15 (W20 + W6)

Wirkung: In der Mitte eines Kuppelförmigen Raumes befindet sich eine Fallgrube mit angespitzten Speeren. An den Seiten befindet sich jeweils ein schmaler Sims,

NIE MEHR IM DUNKELN TAPPEN!

Mit Tegarths Trollsichttropfen!
So kann sich keiner mehr vor Ihnen verstecken.

- Kommt zu Tegarth in Urupa.

Eine Anwendung verleiht für 10 Minuten Infrarotsicht. Eine Flasche zu 200 Silberstücken bietet 5 Anwendungen.





um auf die andere Seite zu kommen.

Versucht man die Grube zu passieren, löst das Gewicht die eigentliche Falle aus. Die Person wird durch den Sims hochkatapultiert und im Bogen Richtung Grube geworfen oder an die Decke gedrückt.

Die Grube ist nur eine Illusion, und daher knallt man auf den Boden (Sturzschaden Stufe 14 W20+W4).

RAUMFALLE

Die Charaktere lösen diese "Wasserfalle" durch "richtiges" Vorgehen aus

Entdeckungsmindestwurf: 22

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: N/A

Auslöser: siehe Wirkung

Initiative: N/A

Wirkung: Dies ist eine recht heimtückische Falle, denn die Charaktere lösen sie durch ihre Findigkeit selbst aus. Sobald die Charaktere einen Raum betreten haben, fällt die Tür hinter ihnen zu und lässt sich nicht mehr öffnen. Falls die Charaktere daran dachten, die Tür festzukeilen, erklärt der Meister, aus dem Türrahmen saust eine Eisenplatte herab. In jedem Fall ist der einzige Zugang zum Raum jetzt hermetisch verschlossen. Die Charaktere untersuchen nun die Kammer. Hinter einem Bild entdecken sie eine eiserne Tür mit einem komplizierten Schloss. Doch auf der Rückseite des Bildes - oder gar auf dem Bild selbst - sind ein paar Tipps versteckt, mit deren Hilfe man das Schloss öffnen kann. Nach kurzer Suche werden die Charaktere herausgefunden haben, wie man den Öffnungsmechanismus überwinden kann. Sobald sie aber das Schloss geöffnet haben, fliegt die schwere Eisentür ins Zimmer, und ein gewaltiger Wasserschwall ergießt sich aus der Öffnung in der Wand. Das Zimmer füllt sich sehr schnell mit Wasser. Die Eigenschaften des Wassers sind die leichten Wellengangs, das bedeutet der Mindestwurf, um sich durch Schwimmen an der Oberfläche zu halten ist 4 (mittels Stärke oder der Fertigkeit Schwimmen). Ein ungeschickter Spielleiter lässt nun die Charaktere mitleidlos ertrinken (siehe Die Völker **Earthdawns** Band 1, S. 123). Ein guter Meister gestattet ihnen,

sich über Wasser zu halten. Allerdings müssen sich die Charaktere von ihren Waffen und Rüstungen trennen. Direkt unter der Zimmerdecke entdecken sie dann hinter der Holztäfelung eine Öffnung in der Wand. Waffenlos und ungerüstet gelangen die Charaktere durch die Öffnung in einen niedrigen Gang. Das Abenteuer geht weiter...

ROLLENDER STEIN

Eine gewaltige Steinkugel rollt über eine Rampe auf die Charaktere zu (beliebt aus einschlägigen Abenteuerfilmen).

Entdeckungsmindestwurf: 5

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 10

Auslöser: Druckplatte, Stolperdraht oder derartiges

Initiative: 10 (W10+W6)

Wirkung: Schadenstufe 20 (W20+W8+W6) beim überrollen. Eine Wunde bei dieser Falle bedeutet einen komplizierten Knochenbruch. Wer eine bessere Initiative als die Falle hat, ist ihr nicht entkommen, sondern kann sich umdrehen und rennen (die Kugel bewegt sich mit einer Laufleistung wie ein Charakter mit Geschicklichkeit, und wird jede Runde ein „Attribut“ schneller: 40, 43, 48, ...). Nur wer einen guten oder besseren Erfolg gegen den Initiativwurf der Falle schafft, kann sich zur Seite hechten. Nach einigen Schritten sollten die Charaktere Gelegenheit haben, in Seitengänge auszuweichen.

Warum aber nicht das in die Falle einbauen? Auf der einen Seite des Gangs zum Beispiel, eine Fallgrube, welche die Charaktere in ein Untergeschoss bringt, auf der anderen Seite ein Fallgitter, das den Weg versperrt. So kann man die Gruppe bei Bedarf trennen und jeden auf sich stellen.





SÄURESPRITZER FALLE

Eine Sicherung vor unbefugtem Öffnen eines Schlosses.

Entdeckungsmindestwurf: 9

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 10

Auslöser: Anfassen eines Schlosses an Tür oder Truhe

Initiative: 9 (W8+W6)

Wirkung: Korrosion der Rüstung mit einem permanenten Punkt des physikalischen Rüstungsschutzes (eine Farnrüstung ist automatisch zerstört) und eine Punkt Schaden pro Runde, bis die Säure abgewaschen wird. Ein Patzer bei der Falleninitiative oder Entschärfung kostet zusätzlich noch einen permanenten Punkt Abzug auf Charisma, da eine hässliche Narbe an einer unbedeckten Stelle auf Armen, Beinen oder Gesicht entsteht. Diese Falle wird eingesetzt, um durch die Veräzungen den Dieb zu markieren.

SCHWERTFALLE

Die klassische Enthauptungsfalle.

Entdeckungsmindestwurf: 8

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 8

Auslöser: Druckplatte

Initiative: 9 (W8+W6)

Wirkung: Stufe 13 (W12+W10) Schaden. Ein riesenhaftes Beil oder eine riesenhafte Klinge kommt aus einer Wand oder Decke heraus und versucht, den Abenteurer zu enthaupten. (Wagemutige Spielleiter können diese Fallen mit allerlei Nebeneffekten ausstatten, etwa dass sie blutende Wunden verursachen oder bei hohen Schadenswürfen Körperteile abtrennen, es muss ja nicht gleich der Kopf sein...).

SELBSTSCHUSSFALLE /

BOLZENSCHUSSANLAGE

Entdeckungsmindestwurf: 9 / 6 (Zweite Version)

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 9

Auslöser: Bedienung des Türgriffs, knacken des Schlosses

Initiative: 15 (W20+W6)

Wirkung: Schadensstufe 12 (2W10). Diese Falle existiert in zwei verschiedenen Formen:

1) Hinter der Tür ist eine gespannte Armbrust verborgen, die einen Bolzen aus dem Schlüsselloch schleudert. Der Charakter, der vor dem Schloss steht, wird von dem Bolzen getroffen.

2) Hinter der Gangwand, die der Tür gegenüber liegt, ist eine Armbrust verborgen. Die Klinke ist durch einen Seilzug mit der Armbrust verbunden. Diese Falle kann gut gegen Charaktere eingesetzt werden, die soeben mit dieser Falle Bekanntschaft gemacht haben und nun darauf achten, sich vom Türschloss fernzuhalten - also die Klinke von der Seite oder mit Hilfe eines Gegenstandes zu öffnen versuchen. Der Schuss aus der gegenüberliegenden Wand trifft sie an einer empfindlichen Stelle. Sie kann entdeckt werden, wenn die Charaktere die kleine, runde Öffnung finden, die genau auf oder neben die Tür weist.

SKORPION (VERGIFTETE NADEL)

Diese Falle funktioniert nach dem alten „Harke im Garten liegen lassen“ Prinzip.

Entdeckungsmindestwurf: 14

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 11

Auslöser: Druckplatte

Initiative: 20 (W20+W8+W6)

Wirkung: Schadensstufe 5 (W8). Wird die Falle ausgelöst, schnellt die durch das Gewicht des auslösenden Charakters beschleunigte Nadel an einem kurzen Stab als Hebel nach oben und trifft das Opfer (meist seitlich) kurz unterhalb des Knies. Verursacht sie Schaden, wird ein Gift injiziert.





SPEERFALLE

Abenteurer als lebendige Schaschlikspieße.

Entdeckungsmindestwurf: 7

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 7

Auslöser: Druckplatte

Initiative: 12 (2W10)

Wirkung: Die Speere kommen aus dem Boden, der Wand oder der Decke, um den Abenteurer aufzuspießen. Stufe 9 (W8+W6) Schaden durch den Speer. Diese Falle wird häufig mit einem Gift ausgestattet, das für 2 runden Schaden der Stufe 6 (W10) verursacht, wenn eine Zähigkeit (6) Probe nicht bestanden wird.

TREPPENFALLE

Eine Treppe verwandelt sich durch Umklappen der Stufen zur Rutschbahn

Entdeckungsmindestwurf: 12

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 14

Auslöser: Bestimmte Stufe der Treppe, eine Stufe, die hinter einer auffälligen Stufe liegt, das Gelände etc.

Initiative: 21 (W20+W8+W6)

Wirkung: Die Burgen und Verliese, in denen sich die meisten Abenteuer unserer Charaktere abspielen, bestehen natürlich nicht nur aus Korridoren und Kammern. Sehr häufig müssen die Charaktere lange Treppen überwinden, um einen Turm zu besteigen oder in die Kellergewölbe eines Verlieses vorzudringen. Der findige Spielleiter hält auch im Treppenhaus eine Überraschung für die Charaktere bereit: Sobald ein Held eine bestimmte Stufe am oberen Ende einer gewöhnlichen oder einer Wendeltreppe betritt, klappen die Stufen ein, und die Treppe verwandelt sich in eine Rutsche. Am Ende der Rutschpartie erleiden die Charaktere Blutergüsse und Prellungen (Schaden der Stufe 10 (W10+W6)), oder ihr Sturz endet in einer Fallgrube (Schaden nach Art der Fallgrube), oder sie geraten in eine andere missliche Situation - geradewegs in den Käfig eines ausgehungerten Tieres!

WIDERHAKEN-WURFPFEIL

Ein abgeschossener Stacheldraht.

Entdeckungsmindestwurf: 8

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 8

Auslöser: Anfassen eines Schlosses oder Druckplatte

Initiative: 9 (W8+W6)

Wirkung: Stufe 9 (W8+W6) Schaden durch eine Stacheldraht-Schnur, die wie ein Pfeil auf den Abenteurer abgeschossen wird. Er reißt die Kleidung regelrecht auf. Nur eine Rüstung mit mehr als 5 Punkten schützt gegen diesen Schaden.

WIPPFALLE

Eine besondere Art Falltür

Entdeckungsmindestwurf: 7

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 8 (mit Beschreibung der Vorgehensweise)

Auslöser: Druck auf bestimmte Stelle des Bodens

Initiative: 15 (W20 + W6)

Wirkung: Der Boden einer Kammer, welche die Charaktere unbedingt passieren müssen, ist beweglich gelagert. Der Raum, der auch einen runden Grundriss haben kann, besitzt zwei Türen, die sich genau gegenüber liegen. Unter dem Boden ist ein tiefer Schacht. Der Boden selbst ist so konstruiert, dass er sich um eine Mittelachse drehen kann. Wenn ein Held den Boden betritt, klappt die Bodenplatte um, und er stürzt in den Schacht. Der Boden pendelt sich dann wieder in seine waagerechte Lage ein.

Diese Falle ist an einer breiten Ritze zu erkennen, die längs der gesamten Zimmerwand verläuft. Es bleibt dem Meister überlassen, wie groß er die Falle anlegen will. Möglicherweise ist die Bodenplatte so klein, dass ein Held versuchen kann, im Sprung von einer Tür zur anderen zu kommen (Kraftprobe, Geschicklichkeitsprobe...). Die zu überwindende Entfernung kann aber auch so groß sein, dass sich die Spieler auf jeden Fall einen Weg überlegen müssen, wie sie die Mechanik der Falle überwinden können. Drei Möglichkeiten, wie man die Falle ausschalten kann:





1. Ein Charakter springt so weit in den Raum, dass er auf der anderen Seite der Mittelachse landet. Gleichzeitig verhindern zwei andere Charaktere das Umklappen der Bodenplatte, indem sie je einen Fuß darauf stellen.

2. Die Charaktere schieben ein Brett oder eine Leiter über den Boden.

3. Die Charaktere finden eine Möglichkeit, die Platte zu verkeilen, indem sie zum Beispiel etwas Passendes in den Spalt stecken.

ZEITFALLE

Die Charaktere müssen etwas tun, was echte Charaktere sehr ungern tun: abwarten.

Entdeckungsmindestwurf: 4

Magische Widerstandskraft: N/A

Entschärfungsmindestwurf: 20

Auslöser: Druckplatte

Initiative: 15 (W20 + W6)

Wirkung: Schadensstufe 16 (W20 + W8). An einer Tür ist ein seltsames Rad angebracht. Drehen die Charaktere es, hören sie ein merkwürdiges Geräusch, etwa "Klang ... Klang ... Klang". Nach vier Umdrehungen lässt sich die Tür öffnen. Jetzt

ist ein seltsames, regelmäßiges Klicken zu hören "Klick ... Klick ...". Versucht einer der Charaktere, den Raum zu betreten, der hinter der Tür liegt, tritt er auf eine Druckplatte. Dadurch wird eine Metallschneide ausgelöst, die sich über der Tür befindet. Diese löst aus und trifft das Körperteil, das der betreffende Namensgeber zuerst in den Raum streckt. Bei einem hervorragenden oder besseren Erfolg des Wirkungswurfes gegen die Rüstung des Charakters erzielt die Falle einen Direkttreffer. Beim doppelten Überschreiten der Verwundungsschwelle trennt diese Falle den betreffenden Körperteil ab. Um die Falle zu vermeiden, müssen die Charaktere abwarten. Nach 12 Kampfunden (2 Minuten) hört das Klicken auf. Zwar beginnt die Tür sich zu schließen, aber sie kann gefahrlos durchschritten werden.

TIPP: MAGISCHE FALLEN IM SELBSTBAUSATZ

Die folgende „Anleitung“ zum Fallenbau ist dem Kniff „Verankerter Zauber“ entlehnt.

Generische Zauberfalle

Wie sich Werte einer Falle mit beliebigen Zaubern errechnen könnten

Entdeckungsmindestwurf: Magische Widerstandskraft

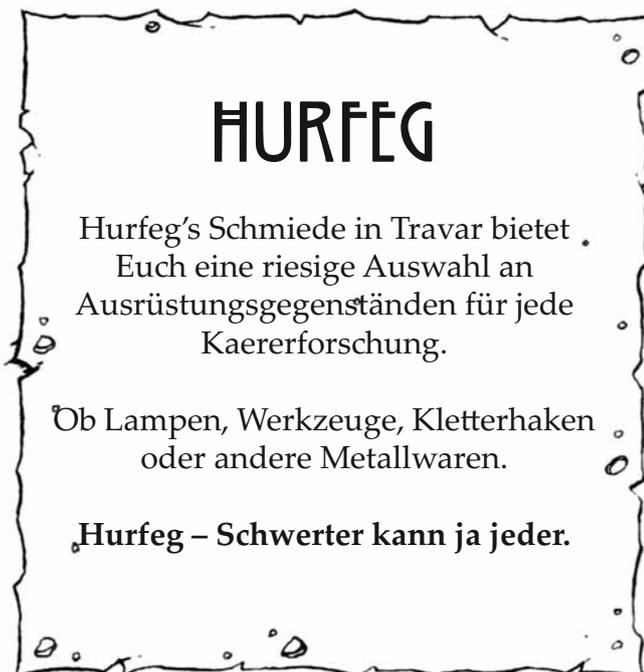
Magische Widerstandskraft: Zauberkreis + 8

Entschärfungsmindestwurf: MWSK

Auslöser: Annäherung, siehe unten

Initiative: Magische Widerstandskraft + 5

Wirkung: Bei einer Annäherung an den Punkt, an dem die Falle sich befindet, wirft der Spielleiter eine Spruchzaubereiprobe mit der Spruchzaubereistufe des Erschaffers. Üblicherweise kann dafür die Magische Widerstandskraft benutzt werden. Als Wirkungsstufe wird die des Zaubers benutzt, wobei die Willensstärke ebenfalls der Magischen Widerstandskraft entspricht. Fast jeder Zauber kann sich hinter dieser Falle verbergen, zum Beispiel ein Feuerball, Zerschmettern, Verdorren, Geschoss des Grauens... es sind also Schadenszauber möglich, Zauber die verwirren oder narren (oft Illusionen) oder solche, die Beeinträchtigen (Blenden, Lähmen, etc.).





UND ZUM SCHLUSS

Wir hoffen, dass Ihnen diese Fallen gefallen haben und Ihre Spieler den einen oder anderen Abend über sie geflucht haben oder fluchen werden. Zum Schluss möchten wir noch auf ein paar Fallen aus offiziellen Regelwerken hinweisen, zur besseren Übersicht:

- Bewacher (**Earthdawn** Grundregeln S. 224)
- Dornenfalle (Parlainth Box S.12)
- Einfache Fallgrube (Parlainth Box S.30)
- Falle der Goldenen Tür (Throal, S. 126)
- Fallender Schutt (Parlainth Box S.57)
- Fallgrube (**Earthdawn** Grundregeln S.224)

- Fußangel (Abenteuer in Himmelsspitze S.20)
- Klapptreppenfalle (Abenteuer Namenlos S.35)
- Klingenfalle (Parlainth Box S.12)
- Magische Falle I (Parlainth Box S.17)
- Magische Falle II (Parlainth Box S.37)
- Pfeilfalle (Abenteuer in Himmelsspitze S.19)
- Schlingenfalle (Parlainth Box S.46)
- Statuenfalle (Abenteuer Namenlos, S. 26)
- Treibsand (Parlainth Box S.52)
- Zertrümmerungsfalle (Parlainth Box S.65)

Und denkt immer daran: Ohne Falle ist die Beute nur halb so süß.

1. Mawag 1422 TH

Wir haben lange nicht von unseren Mutigen gehört. Alle machen sich große Sorgen. Bürgermeister Gerond und Kurdon machen sich Vorwürfe. Wenn bis morgen Früh keine Nachricht von den sechs Helden angekommen ist, soll die Höhle verschlossen und versiegelt werden. Alle beten zu den Passionen, dass sie unseren Erkundungstrupp wohlbehalten zurückbringen mögen.

Trotz dieser wohl schlimmen Lage geht es mir gut. Die Bedenken vor drei Tagen kann ich trotz des Ausbleibens eines Lebenszeichens der Sechs selbst nicht mehr nachvollziehen. Dabei habe ich erst gestern meinen Sohn Burn angeschrien, nur weil er sein Spielzeug versehentlich kaputt gemacht hat. Obwohl es sich leicht reparieren lassen würde, habe ich es weggeworfen und Burn verboten es wiederzuholen. Damit er lernt verantwortungsvoller zu sein, habe ich ihm gesagt. Ich habe mich heute bei ihm entschuldigt und ihm sein Spielzeug selbst wieder repariert.





KAERKAMPAGNEN

Dieser Artikel soll Spielleitern Anreize und Überlegungsansätze für eine Kampagne bieten, in der ein geschlossenes, funktionierendes, bewohntes Kaer ganz oder teilweise der Ort ist, an dem sich die Handlung abspielt. Also eine Kampagne, die entweder die ganze Zeit im Kaer stattfindet (die Charaktere werden dort geboren, leben dort, erleben dort ihre Abenteuer und sterben dort, ob nun an Altersschwäche oder auf Grund von Gefahren) oder die in einem Kaer beginnt und irgendwann in die Außenwelt führt.

Viele **Earthdawn**-Spielleiter sagen, sie finden so eine Kampagne zumindest interessant genug, um darüber nachzudenken. Die hier gebotenen Anreize und Ansätze zur Überlegung, sollen bei einer Entscheidung für oder gegen eine „Kaerkampagne“ helfen und den Spielleiter bei der Gestaltung des betreffenden Kaers (und auch von Kaers im Allgemeinen) unterstützen. Dabei bleiben wir allerdings ein wenig oberflächlich – am Ende muss jeder Spielleiter sein Kaer selbst ausarbeiten. Dieser Artikel soll ihm nur bei der Entscheidung helfen, ob er es wirklich tut, ein paar Verweise auf nützliche Quellen bieten, ein paar Hinweise aus verschiedenen Quellen zusammenfassen und kurz auf darauf aufbauende Überlegungen eingehen.

DIE ERSTE ENTSCHEIDUNG

Schon bei der Vorüberlegung und ersten Planung einer Kaerkampagne sollte die Entscheidung getroffen werden, ob die komplette Kampagne nur und ausschließlich im Kaer stattfinden soll, oder ob das Kaer zu einem späteren Zeitpunkt geöffnet und die Handlung nach draußen verlegt werden soll. Es ist von Vorteil, sich die Option der Kaeröffnung offen zu halten. Denn wenn in dem eingeschränkten Setting (mehr dazu weiter unten) irgendwann einmal die Abenteuerideen knapp werden, kann man die Charaktere immer noch nach draußen verlegen. Der Zeitpunkt der Kampagne ist somit von Bedeutung, denn wenn er zu früh nach dem Beginn der Plage

angesetzt wird, kann der Spielleiter das Kaer nicht so einfach aufmachen.

Das „offizielle“ Ende der Plage war um 1420 TH, während die „gewöhnliche“ Spielzeit kurz nach 1500 TH liegt (die Zeit, in der die Plage den theranischen Vorhersagen zu folge eigentlich erst enden sollte). Eine Kampagne mit Option auf Kaeröffnung sollte also in diesem Bereich angesiedelt sein (und es sollte in solch einem Fall in alle weiteren Überlegungen einbezogen werden, dass das Kaer schon seit 400 Jahren besteht).

Andererseits fördert man mit der Mitteilung eines solchen Datums bei den Spielern auch die Spekulationen, dass sie irgendwann einmal herauskommen werden. Die Alternative ist, einen sehr viel früher wirkenden Kampagnenanfang zu nehmen, wie 1370 TH, und das Kaer einfach etwas früher zu öffnen oder mehr Zeit zwischen die Abenteuer zu legen.

Die Option, die Kampagne komplett im Kaer spielen zu lassen (und den Charakteren über die Jahreszahl mitzuteilen, dass sie hier nie rauskommen) hat natürlich auch ihre Reize. Es sollte jedoch in so einem Fall genug Abenteuermaterial vorliegen, oder die Spieler sollten nicht auf typische Fantasyabenteuer bestehen.

DESIGN DES KAERS

Grundlegendes

Ein Kaer, in dem eine Kampagne spielt, ist eine andere Umgebung als das verlassene oder dämonenverseuchte Kaer, dem man in normalen Abenteuern begegnet. Eine Ruinenstadt ist schließlich auch etwas anderes als Travar oder Märkteburg. Ein bewohntes Kaer sollte beim Design eher an eine Stadt (wenn auch eine ungewöhnliche) angelegt werden als an ein klassisches Dungeon, zumindest was die täglichen Geschäfte, Probleme und Bedürfnisse der Bewohner angeht. Immerhin ist es der Ort, an dem die Charaktere und viele andere Namensgeber leben





werden, und es ist wahrscheinlich ebenso sehr nach praktischen Gründen auf Komfort ausgelegt, wie auf die Abwehr der Dämonen. Doch bevor überhaupt daran zu denken ist, wie das Kaer aussehen soll, muss die Frage gestellt werden, wer darin wohnen wird:

Rassen

Kaers mit zu vielen Namensgeberrassen können schnell logische Lücken aufweisen. Wenn nur wenige Vertreter einer Rasse im Kaer sind, werden die Spieler vielleicht schnell fragen, warum es keine Probleme wegen genetischer Verarmung oder sogar Inzucht gibt. Es ist daher ratsam, sich auf die Rassen zu beschränken, die von den Spielern gespielt werden, oder ein sehr großes Kaer zu benutzen. Einige Rassen wegzulassen kann auch zu interessanten Begegnungen führen, wenn es nach draußen geht. Dann steht den Charakteren nicht nur eine ganze Welt offen, sondern sie können auch Gestalten begegnen, die sie nur aus Erzählungen kennen.

Die meisten Rassen lassen sich in Kaers ohne große Probleme spielen, beziehungsweise in die Kampagne des Spielleiters einarbeiten. Besonderheiten von Rassen sind meist rollenspielerischer Natur oder betreffen das typische Verhalten einer Rasse im Kaer (also kaum etwas anderes als „draußen“ auch). Die Völker Barsaives Bände 1 und 2 bieten hier einen guten Einblick. Bei folgenden Rassen gibt es aber zwangsläufig einiges zu beachten, bevor man in die Detailplanung einsteigt.

Obsidianer

Obsidianer sind wirklich problematisch, da sie in eine Starre verfallen, so bald sie einige Tage unter der Erde verbringen (siehe: Die Völker **Earthdawns** Band 2). Sie verbrachten die Plage in ihren Lebensfelsen und bekamen so eigentlich nicht viel mehr davon mit als die T'skrang, die sich in Hibernation befanden. Soll ein Obsidianer mit von der Partie sein, muss man sich etwas einfallen lassen. Es ist zum Beispiel möglich, den Lebensfelsen innerhalb des Kaers anzusiedeln (siehe zum Beispiel der Nehem Lebensfelsen in Kaer Otosk, Der Schlangenfluss), und ihn von den

Obsidianern regelmäßig aufsuchen zu lassen. Dazu sollte das Kaer eine natürliche Höhle als Basis haben, denn einen Lebensfelsen trägt man nicht einfach durch die Gegend. Trotzdem müssen sich Spieler und Spielleiter darüber im Klaren sein, dass ein Obsidianercharakter in so einem Fall viel Zeit in seinem Lebensfelsen verbringen muss (wie man ihn vielleicht herausbekommt, wenn es dringend ist, siehe Vorboten des Krieges). Als Alternative kann sich der Spielleiter eine magische Besonderheit ausdenken, warum nun gerade dieser oder nur ein paar Obsidianer in seinem Kaer leben können ohne in Starre zu fallen, vielleicht durch ein besonderes Amulett aus dem Stein des Lebensfelsens oder ähnliches (ein Präzedenzfall für so einen Obsidianer ist Isam Derr, siehe Throal: das Zwergenkönigreich). Gott sei dank braucht man sich keine so großen Gedanken um die Fortpflanzung seiner wandelnden Steine zu machen, allerdings sollte ein Obsidianer im Kaer schon vor der Plage geboren worden sein.

T'skrang

Die T'skrang Barsaives haben die Plage in ihren Türmen im Wasser verbracht, aber sie haben eine Art Winterschlaf gehalten (siehe: Die Völker **Earthdawns** Band 1). Natürlich mag es Ausnahmen gegeben haben, wie T'skrang in Städten. Jeder Spielleiter muss für sich entscheiden, ob er mit dieser Rasse so verfahren will. Taucht sie jedoch nicht im Kaer auf, kann er T'skrang wunderbar in Szene setzen falls es einmal aus dem Kaer herausgeht, denn sie sind eine wertvolle Informationsquelle für die Erforscher der Außenwelt. Schließlich haben sie die Plage einfach übersprungen und kennen sich am Besten mit dem Land aus, wie es vorher war.

Gleichzeitig hat sich für sie aber auch einiges verändert. Man stelle sich vor, man legt sich abends ins Bett, und wenn man am nächsten Morgen aufsteht ist alles um das eigene Haus herum total verwüstet und es ist so einiges durcheinandergebracht. Hier bietet sich ein schöner Rollenspielansatz für NSCs, und T'skrang eignen sich bei einer Kampagne, die die Charaktere irgendwann in die Außenwelt führt, als interessante Spieloptionen für später einsteigende Charaktere, wenn ein Spieler einen solchen Konflikt oder bestimmte Charakteristika wie Melancholie ausspielen möchte.





*„Nie ist ein Magier da,
wenn man einen braucht!“*

Falsch!

Der Magievirtuose Gestraton
begleitet Dich auf Deiner
Kaerexpedition!

Für nur 50 Silberstücke am Tag!

Zu finden im Jonglierenden
Finsterrochen in Märkteburg.

Windlinge

Windlinge sind nicht problematisch im engeren Sinne, man sollte jedoch einiges bei ihnen beachten. Ihre Zahl zum Beispiel ist allgemein sehr gering, und so müssen sich genug davon zusammengeschlossen haben, um sich in einem Kaer noch vernünftig Fortpflanzen zu können. Daher ist ein Kaer, das Windlinge beheimatet, schon etwas Besonderes. Allerdings nehmen sie auch nicht gerade viel Platz weg, und man kann sie gut in „Nischen“ unterbringen. Die für Windlinge interessanten Aspekte sind rollenspielerischer Natur. Ihr aufbrausendes Wesen wird vielleicht dafür sorgen, dass sie sich schnelle langweilen. Auch müssen sie einen Platz im System des Kaers haben, denn vieles an Arbeiten, die in einem Kaer für große Namensgeber durchgeführt werden müssen, können sie nicht durchführen. Vielleicht bauen sie also ihre eigene Nahrung an oder haben hier ebenfalls Tätigkeiten gefunden, die in eine Nische fallen (Pilze von der Decke ernten, die Leuchtkristalle abstauben und andere arbeiten, bei denen Flugfähigkeit oder kleine Finger von Vorteil sind). Spieler die nicht den üblichen fröhlichen Windling spielen möchten, können auch auf ihre Kosten kommen, denn die monotone, bedrückende

Atmosphäre manches Kaers könnte den Windling ziemlich bedrücken, vielleicht also einen Hintergrund für einen verbitterten oder abgestumpften Windling bieten. Allein schon wegen der gedeckten Farben. Diese können Windlingen allerdings auch zum Vorteil gereichen. Sie nehmen ja bekanntlich die Farbe der Umgebung an, wenn sie länger als einen Monat ihren Aufenthaltsort nicht wechseln, und so könnte der Spielleiter dem Windling einen Bonus auf Versteckten Proben zugestehen, wenn das Kaer ziemlich eintönig ist.

Kaergröße

Wie oben beschrieben, spielt die Größe des Kaers dem Spielleiter bei der Auswahl der Rassen der Bewohner in die Hände. Sie tut dies auch bei anderen Fragen. Der Vergleich zu einer Stadt ist auch hier nicht unangebracht: in einer Großstadt passiert viel mehr als in einem Dorf. Ein Kaer mit wenigen Einwohnern hat das Problem, dass man theoretisch jeden Einwohner kennt und dass eine große Zahl von Abenteuern, für die Kaers prädestiniert sind (siehe unten), nicht so häufig auftreten können. Passiert dies doch, könnte die Kampagne schnell zur Seifenoper werden. In einem größeren Kaer mit mehreren tausend Einwohnern kann der Spielleiter öfter neue NSCs einführen, die vorher noch unbekannt waren. Ein weiterer Vorteil für eine lange Kampagne ist hier, dass ein großes Kaer mehr Prestigepositionen bietet (Hauptmann der Wache, Richter, Kaerrat, etc.), in die sich die Spieler vielleicht vorarbeiten können.

Disziplinen

Auch hier geht es wieder um logische Zusammenhänge. Eine Disziplin muss man lernen, zumindest in der Regel. Ein Kaer beinhaltet eine begrenzte Anzahl an Namensgebern, und wenn man sich aus- oder weiterbilden möchte, ist man auf das angewiesen, was einem dort zur Verfügung steht. Wenn man der höchstkreisigste Krieger im Kaer ist und nach einem Lehrer sucht oder eine Zweitdisziplin lernen möchte, die niemand im Kaer praktiziert, kann man nicht einfach rauslaufen und das nächste Kaer aufsuchen. Man ist auf das angewiesen, was vor Ort ist. Der Spielleiter sollte eine kleine Liste erstellen, um stets einen Überblick





zu haben. In einem sehr großen Kaer wie Throal sollte das kein Problem sein. Wohnen jedoch nur 2000 oder 3000 Namensgeber im eigenen Kaer, ist es unwahrscheinlich, auf alle Disziplinen Zugriff zu haben. Es könnte so ein wenig mehr Arbeit werden, der Spielleiter kann aber darüber auch steuern, welche Zweitdisziplinen seine Spieler erlernen können. Für den Kreisaufstieg kann später (in einer langen Kaerkampagne) das Ritual des Lehrgeistes eine wichtige Rolle spielen, und Spielleiter sollten ihre Spieler darauf hinweisen, es rechtzeitig zu erlernen oder es ihnen über die Lehrmeister sogar vorschreiben.

Einige Disziplinen können Spieler wie Spielleiter auch vor besondere Probleme stellen. In positiver wie negativer Hinsicht, denn aus zunächst als Problem erscheinenden Zusammenhängen können sich wiederum gute Rollenspielanreize bieten. Mit besonderen Aufgaben bestimmter Disziplinen in Kaers befassen sich andere Artikel in diesem Band, daher soll hier nur auf ein paar Probleme (oder auch: Zusammenhänge, über die man zumindest nachdenken sollte, bevor man eine Kaerkampagne spielt) eingegangen werden.

Kämpfercharaktere

Nicht in jeder Kaerkampagne können sie ihre Qualitäten voll ausnutzen, etwa wenn die Handlung sich an sozialen Themen orientiert. Allerdings sind ihre Talente dann umso mehr gefragt, sobald sich wirklich ein Kampf ereignet. Entweder spielt ein Spieler diese Problematik – die Talente nicht anzuwenden – aus, oder er erschafft von vorn herein einen anderen Typus Kämpfercharakter. Zum Beispiel den Kriegerpoeten oder den sozialen Schwertmeister.

Luftschiffer und Wildnisdisziplinen

Luftsegler, Luftpiloten, Waldläufer, Steppenreiter und Scouts, kurz: alles, was bestimmte Voraussetzungen und Terrains benötigt, ist als Disziplin im Kaer sehr problematisch. Für Scouts lässt sich das Problem leicht umgehen, indem man

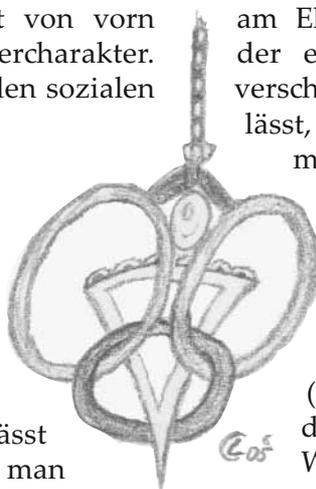
ihn als städtischen Typen anlegt (siehe: Der Weg des Adepten oder The Wanderers Way). Die Luftschiffer haben jedoch kaum Gelegenheit, in einem Kaer ein Luftschiff zu fliegen (außer der Spielleiter konstruiert eine Situation, wo sie in einem kleinen Luftboot umherfliegen können, etwa um die Leuchtkristalle an den hohen Decken zu warten oder weil das Kaer so zerklüftet ist, dass sie als Verbindungselement dienen). Man muss sich jedoch klar machen, dass diese Adepten auch nicht in jeder gewöhnlichen Kampagne ständig auf einem Luftschiff unterwegs sind, sondern oft mit ihrer Gruppe über Land unterwegs sind. Der absolute Mangel eines Waldes oder der Steppe zum reiten kann sich da manchmal als noch schwieriger herausstellen, vielleicht ist es aber eine interessante Herausforderung für Spieler, sich alternative Wege zum Ausleben einer Disziplin zu erarbeiten.

Diese Charakterklassen können aber wiederum glänzen, falls eine Kaeröffnung für die Kampagne erwogen wird.

Diebe und Troubadoure

Diebe lassen sich im städtischen Charakter eines Kaers gut unterbringen, jedoch muss bedacht werden, dass Diebstahl in einem Kaer zum einen bedeutungslos sein kann (da es vielleicht kein Geld oder nichts besonderes zu kaufen gibt), zum anderen aber auch hart bestraft werden kann, selbst für kleinere Angelegenheiten (Lebensmitteldiebstahl etwa könnte mit dem Tod bestraft werden, wenn Nahrung knapp ist). Für einen Dieb eignet sich am Ehesten der Trickser und Streichespieler, der einen nicht-lebenswichtigen Gegenstand verschwinden und später wieder auftauchen lässt, um seine Disziplin auszuüben. Trotzdem muss er seine Disziplin vielleicht geheim halten oder tarnen.

Der Troubadour ist problematisch, obwohl er sich am Ehesten in ein Kaer einfügen lässt. Er hat nicht einmal die kleinen Probleme eines Tiermeisters (die beschränkte Auswahl an Tieren) oder des Waffenschmiedes (dass man weniger Waffen brauchen könnte oder wenig Metall zur Verfügung hat), vielmehr hat er alles was





er braucht vor Ort, wenn man nicht gerade einen sehr ungewöhnlichen Troubadour spielen will. Das Problem an ihm könnte sein, dass er zu viel Einfluss gewinnt. Als Entertainer hat er nicht nur ein Monopol auf die Unterhaltung (und damit Meinungsbildung) des Kaers, durch seine sozialen Fähigkeiten kann er sich auch jeden zum Freund machen. Im normalen Spiel ist das weniger ausgeprägt, aber in einem Kaer reist man nicht umher, seine Zielgruppe ist immer da. Spielleiter müssen hier vorsichtig sein, wie weit sie die Fähigkeiten eines Troubadours auslegen.

(Zugegeben, in einem Kaer, das stets im Kampf liegt, weil oft Dämonen eindringen oder es andere Streitigkeiten gibt, haben auch Kämpfer eine hohe Bedeutung. Dies gilt auch in Kulturen, für die Stärke zählt, wie etwa Hochlandtrolle. Jemand der sich jedoch unabhängig davon in fast jeder Situation Gehör verschaffen kann ist noch ein ganz anderes Kaliber, besonders wenn er hochkreisig ist und einen Mob gegen die Kaerführung aufwiegeln kann.)

Zauberer

Ebenfalls wichtige Personen, die ein hohes Ansehen genießen. Zauberer bauen Kaers, Zauberer haben mehr Möglichkeiten, Dämonen früh zu erkennen und der richtige Zauberspruch zur richtigen Zeit kann große Wirkung haben (ein Pflanzenmenü, um einen Ernteausfall zu überbrücken, ein Erholungszauber, um den Kaerführer zu retten oder eine Beruhigende Berührung gegen den Kaerkoller). Auch die Kunst der Verzauberung ist nicht ohne Bedeutung, etwa wo man Heiße Töpfe nutzt, weil Feuerholz zu viel Rauch erzeugen würde. Für Zauberer gelten also einige der Faktoren, die für Troubadoure auch gelten.

Zauberer können aber knifflig werden, wenn man unbedingt Hintergrundgetreu spielen will: denn nach dem gab es erst nach der Plage Matrizen (siehe „Das Wesen der Magie“ im Grundregelwerk). Im Beitrag zur Magie in Kaers (in diesem Band), haben wir einige Möglichkeiten zusammengefasst, dieses Problem zu beheben, die teilweise auch für reguläre Kampagnen genutzt werden können oder interessante neue Möglichkeiten für ein **Earthdawn** mit etwas anderer Zauberei bieten.

Wie das Kaer aussieht

Die exakten Spezifikationen eines Kampagnenkaers sollen eigentlich nicht Gegenstand dieses Artikels sein. Es gibt einige Andere in diesem Band, die Hinweise darauf bieten, und es gibt auch einige Beispielkaers. Aber natürlich hat das Aussehen des Kaers auch eine Wirkung auf die Kampagne, und es ist ein Teil der Planung des Spielleiters.

Das Aussehen des Kaers hängt zunächst von zwei Faktoren ab: dem kulturellen Hintergrund und dem Geldbeutel der Erbauer. Entscheidungen, die bereits vor dem Start der Kampagne getroffen werden müssen, ebenso ob es sich um ein Kaer oder eine Zitadelle handelt. Eine Zitadelle sagt meist schon aus, dass genug Geld vorhanden war. Ein Kaer kann jedoch verschiedene Formen annehmen, von einer ausgebauten, großen Höhle, über ein verzweigtes System enger Tunnel bis hin zu den großzügigen Anlagen, wie man sie aus Throal kennt. Wie es im Endeffekt aussieht beeinflusst die Stimmung des Spiels.

Bei der Ausgestaltung stehen dem Spielleiter alle Tore offen (im Gegensatz zu den Charakteren, und das sollte mit einbezogen werden, denn das Kaer kann sich zwangsläufig im Laufe der Kampagne nur wenig ändern). Es sollte nach Möglichkeit auch eine Karte des Kaers geben, damit sich die Spieler ihre Umgebung und vielleicht die enge des Kaers gut vorstellen können. Auch ein paar Detailkarten wie eine übliche Wohnung können hilfreich sein.

Spielleiter, denen das alles zu viel Arbeit ist, können auf bereits bestehendes Material wie das Kaer von Throal oder die Stadt Vivane zurückgreifen, die nur ein wenig angepasst werden müssen und auch viele andere Beschränkungen hinsichtlich der Kaergröße relativieren.

Wie das Kaer funktioniert

Unabhängig davon, ob der Spielleiter das Kaer als einen düsteren, in die Erde gegrabenen Schutzbau, aus dem man nur hinaus will oder als eine Art goldenes Gefängnis mit viel Komfort darstellt, es muss funktionieren. Es muss jede Funktion erfüllen können, die eine Stadt mit Umland





ausführen kann: Nahrungsanbau, Herstellung von Handwerkserzeugnissen, Abfallbeseitigung, Führungsstruktur, Frieden. Jeder benötigte Beruf muss in irgendeiner Form darin vertreten sein, selbst wenn jemand die Funktion nur nebenher ausführt. Wie ein Schmied, der nebenbei Zähne zieht oder ein Schreiber, der sich auf die Heilkunst versteht. Dass von allem etwas benötigt wird kann auch zur Folge haben, dass nicht jeder alle Entscheidungen frei treffen kann. Wenn ein Beruf gebraucht wird, aber niemand ihn ausüben will (wie etwa Abtransport und Verwertung von Exkrementen), muss jemand dazu bestimmt werden.

Das impliziert, dass es eine gewisse Hierarchie im Kaer geben muss. Die kann darin bestehen, dass alle Bewohner die gegebenen Notwendigkeiten einsehen und akzeptieren. Öfter aber wird es eine Anzahl von Anführern geben, die auf unterschiedliche Weise organisiert sein können und auf unterschiedliche Weise bestimmt werden. In einer Monarchie wie Throal ergibt sich diese Entscheidung von selbst, aber die Anführer können auch gewählt werden, oder sie selbst bestimmen beim Ausscheiden eines Anführers einen neuen. Es könnten die ältesten zu Anführern gemacht werden oder die Stärksten oder alle Adepten oder nur die Zauberer. Wer genau Anführer wird, wie die Anführer organisiert sind (etwa als Rat oder jeder mit nur einem Aufgabengebiet) wird nicht unwesentlich von der Kultur aus der Zeit vor der Plage abhängen. Ein Trollkaer könnte seine Anführer so bestimmen, wie es auch die Trolle im uns bekannten Barsaive tun. Ein Windlingskaer wird sich seinen Adligen wählen. Ein gemischtes Kaer wird vielleicht die Tradition der größten Gruppe übernehmen, aber vielleicht auch einen Rat bilden, wie er in einer Stadt üblich ist.

Wie die Hierarchie eines Kaers nun genau aussieht ist für die Charaktere (und den Spielleiter) nicht ganz unwichtig, denn die Charaktere sind wie alle anderen auch darin gefangen. Je kleiner das Kaer, oder je größer ihre Leistungen und ihre Bedeutung, desto eher werden sie auf die Hierarchie stoßen. In kleineren Kaers kann ein Adept schon früh eine wichtige Rolle darin einnehmen oder als Berater dienen, in größeren Kaers kann er erst auf

die unteren Ebenen der Kaerführung treffen und später höhere Kontakte knüpfen.

Je mehr man die Charaktere in die Kaerhierarchie einbaut, desto einfacher ist es auch, Ansätze für Abenteuer zu konstruieren wenn man glaubt, die Spieler würden keine Initiative für ein bestimmtes Abenteuer zeigen. Sie könnten von der Kaerleitung einfach beauftragt werden oder, wenn sie selber Bestandteil der Führung sind, aus Pflichtgefühl handeln.

Die Handlung

Abenteuer

Kaerabenteuer unterscheiden sich zwangsläufig von einer normalen **Earthdawn**-Kampagne. Die Auswahl möglicher Abenteuerthemen wird stärker eingeschränkt als erweitert, denn die Kampagne findet auf beengtem Raum statt und es wird eher selten sein, dass man zufällig in ein Abenteuer hineinläuft. Eine Kaerkampagne bietet mehr Aussichten auf Abenteuer im Detektivstil und rund um soziale Situationen als klassische Prinzessinnenrettungen und Schatzsuchen. Bevor er eine Kaerkampagne beginnt, sollte der Spielleiter sich daher eine Anzahl verschiedener Abenteuerplots ausdenken, um sicher zu gehen, dass dies später nicht zu einem Problem wird. Im Grunde eignet sich fast jedes Abenteuer, das auch ausschließlich in einer Stadt gespielt werden kann, jedoch muss auch bewertet werden, ob die Gruppe so etwas gerne spielt. Auch die Disziplinauswahl und die Charaktereigenschaften spielen dabei eine Rolle, denn für den Kämpfer, der sich für nichts als den Kampf interessiert und keine anderen Fähigkeiten aufweist, kann das Ganze schnell langweilig werden.

Abenteuer in einem Kaer mögen somit als weit weniger legendär erscheinen, als solche außerhalb. Es ist einfach nicht möglich, sich tagelang durch die Wildnis zu schlagen, alte Ruinen zu entdecken, auf einem Luftschiff den Theranern entgegenzutreten oder fremde Städte zu besuchen (obwohl sich diese Möglichkeiten nach einer Kaeröffnung nun umso besser bieten, mehr dazu weiter unten). Auf der anderen Seite wird die Legende der Charaktere dadurch intensiviert, dass sie mehr Personen





bekannt ist. Alles, was die Charaktere leisten kann wichtig für die Bewohner des Kaers sein (vielleicht das Kaer mehrmals retten), und die Charaktere sind nicht nur durchziehende Abenteurer, sondern Teil der Gemeinschaft. Sie sind ihren „Bewunderern“ näher, und sie können sich einer besonderen Stellung innerhalb der Gemeinschaft sicher sein.

Kampagne

Wie auch außerhalb, kann man die Handlung von Kaerabenteuern miteinander verknüpfen. Vielleicht sogar besser, denn gewisse Eckpunkte von Kampagnen sind einfacher herzustellen. Wichtige NSCs etwa, wie die Anführer, sind allgegenwärtig, und schon gar nicht haben die Charaktere die Möglichkeit, einfach wegzulaufen und etwas anderes zu tun. Der eingeschränkte Raum bietet auch die Möglichkeit, einen komplizierten Plot so einzugrenzen, dass er einfacher zu lösen wird (man wird nicht durch Vermutungen abgelenkt, ein Gesuchter wäre geflohen) und durch die räumliche Nähe wirken Bedrohungen wesentlich stärker, denn sie können nicht von außen kommen und sie bedrohen den Lebensraum der Charaktere direkt, nicht eine beliebige Siedlung am Wegesrand. Wenn sich die eigenartigen Zwischenfälle in den Minen als Dämonenwerk herausstellen, heißt das halt, dass der Dämon schon im Kaer ist und nicht, dass man die Minen einfach meiden kann.

Der Plot für eine ganze Kampagne muss jedoch an den Schauplatz Kaer angepasst werden. Das Dämonenthema, das man über mehrere Abenteuer, von unzusammenhängenden Zwischenfällen über die Vermutung des Dämoneneinflusses bis hin zum Aufspüren und Vernichten des Dämons ausdehnen kann, funktioniert auch nicht ewig. Denn wie oft soll das passieren (wobei die Möglichkeit dennoch besteht, vielleicht bis die Charaktere die Schwachstelle im Kaer finden)? Daneben sollte es aber noch mehr zu tun geben. Abenteuer die sich hauptsächlich um Namensgeber drehen, um die Möglichkeiten der Spannungen zwischen ihnen auf dem engen Raum auszunutzen. Einige Ansätze für solche Plots finden sich am Ende dieses Artikels.

Kaerspezifische Plots sind allerdings oft nicht in der Lage, über sehr lange Zeit eingesetzt zu werden.

Man kann eine Kampagne selten nach dem Muster „Geisterbeschwörer zerstört das Dorf der Kreis 1 Charaktere, sie verfolgen ihn lange und stellen ihn schließlich, als sie Kreis 10 sind“ aufbauen, wenn sie in einem Raum spielt, aus dem niemand fliehen kann. Solche Plots können nur nicht-konfrontativ sein, sich also um Politik oder Intrigen drehen, vielleicht noch um Geheimnisse. Werden diese hinausgezögert, liegt das aber nur daran, dass der Spielleiter Informationen zu deren Lösung erst zu bestimmter Zeit herausrückt und die Zeit dazwischen mit anderen Abenteuern füllt. Wenn die Mehrzahl an Abenteuern damit verbunden werden kann umso besser, man darf sich jedoch nicht in jedem Fall darauf verlassen, dass eine Spielergruppe solche Zusammenhänge sofort erkennt, wenn vorher andere Kampagnen auf „normale“ Art gespielt wurden (denn den Zusammenhang, dass das Kaer sowohl Märkteburg, Kratas und die drei Dörfer auf der Reise zwischen ihnen sowie ihre Heimatstadt Urupa und der Ursprungsort eines Hinweis-Briefes aus Travar zugleich ist, dass diese Orte nichts und alles miteinander zu tun haben können, muss erst mal erkannt werden. Mit anderen Worten: die Einschätzung ist schwieriger, da die Distanz als Entscheidungskriterium fehlt).

Kaeröffnung

Eine interessante Möglichkeit

Irgendwann die Öffnung des Kaers stattfinden zu lassen ist nicht nur eine Möglichkeit, vielen langfristigen Problemen (wie einem potentiellen Mangel an Abenteuern oder der „Langeweile“ bestimmter Disziplinen) aus dem Wege zu gehen. Sie bietet auch Möglichkeiten, die man im regulären Spiel (80 Jahre nach der Plage) nicht hat. Die Grundlage dieser Möglichkeit ist, die Kaeröffnung zum regulären Zeitpunkt stattfinden zu lassen, also um 1420 TH, und in eine Welt hinauszutreten, die seit 400 Jahren kein Namensgeber betreten hat und in der das Land und die anderen Rassen noch unerforscht sind. Dies ist auch die Zeit, in der viele der Adepten Barsaives zu Helden geworden sind, wie wir immer wieder in verschiedenen Publikationen lesen. Nachfolgend nun einige Aspekte, die für eine solche Kampagne eine Rolle spielen:





Das Dämonenthema

Wenn wir davon ausgehen, dass nicht nur zu regulären Spielzeiten die Dämonen bekämpft wurden, sondern schon seit der Öffnung der Kaers, heißt das zwangsläufig, dass einfach noch viel mehr Dämonen, Konstrukte und Untote herumlaufen. Und als erstes konnte man wohl die besiegen, die am schwächsten waren. Der Spielleiter kann also viel mehr Dämonen einbauen, vor allem schwächere, ohne sich auf Grund von Quellenbuch-Äußerungen wie „einen Dämon in einem einzigen Abenteuer zu besiegen ist eine Verschwendung eines guten Dämon“ dafür schämen zu müssen. Besonders kleinere Dämonen können Kreaturen ersetzen, und darin liegt auch eine Logik, da die Kreaturen ja nach der Plage dezimiert waren.

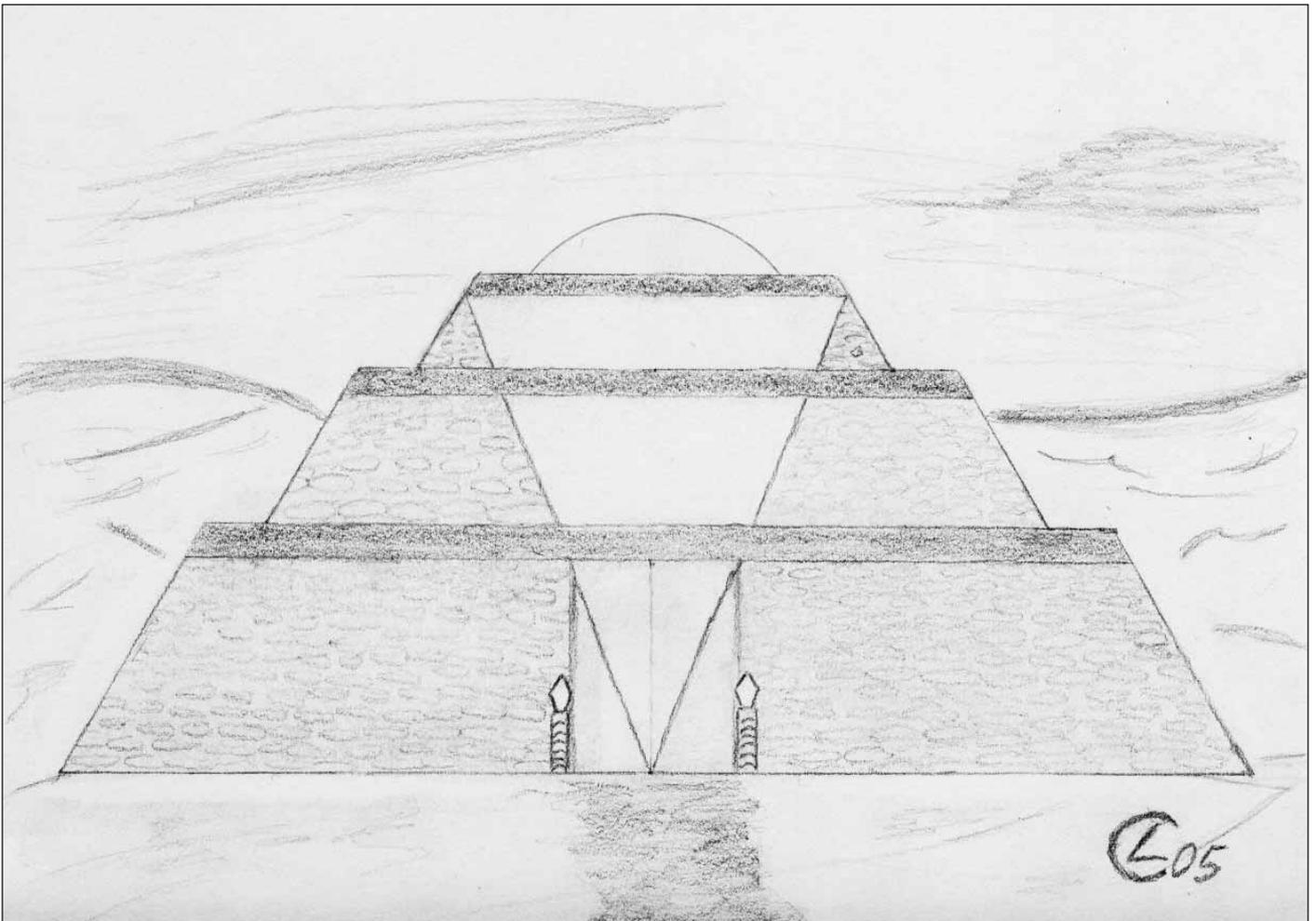
Ein Barsaive ganz kurz nach der Plage ist also viel gefährlicher und viel düsterer, die Bedrohung

durch die Dämonen ist noch stärker als im regulären Spiel. Dies steht im Zusammenhang mit einigen der folgenden Punkte.

Die Zerstörte Welt

Durch die Plage veränderte sich die Welt. Nicht nur wurden viele Lebensbereiche zerstört (Wälder vernichtet, Tierpopulationen dezimiert, Landstriche verwüstet), die Plage veränderte nach vielen Angaben auch das Aussehen des Landes direkt (veränderte etwa Gebirgszüge).

Spielleiter können ihre Spieler mit der zerstörten Natur konfrontieren, was sich besonders als Rollenspielanregung für bestimmte Disziplinen wie Tiermeister und Scouts eignet, aber auch für einige Rassen wie Windlinge oder Elfen (diese Disziplinen und Rassen nur im besonderen, eigentlich sollte





jeder betroffen sein. Je nach „Lösung“ gilt das insbesondere für T'skrang, siehe weiter oben). Die zerstörte Natur verdeutlicht auch die Schwierigkeit des Wiederaufbaus nach der Plage.

Daneben kann der Spielleiter die Veränderungen auch gut nutzen, um seine Spieler etwas zu „verwirren“, beziehungsweise diese Veränderungen nutzen, um sie auf Trab zu halten. Die Charaktere treten mit dem Wissen von der Welt vor der Plage (aus Büchern und Erzählungen) in die Welt heraus. Sie könnten eine Karte einer unglaublich fruchtbaren Region im Süden haben, die sie nun aufsuchen wollen, nur um festzustellen, dass es sich dabei um die Brachen handelt (siehe Barsaive Box), oder sie könnten von den grausamen schwarzen Einhörnern gehört haben, die sich nun etwas verändert haben (siehe Kreaturen von Barsaive).

Natürlich kann der Spielleiter diese Gelegenheit auch nutzen, um einige geographische Zusammenhänge zu ändern, hauptsächlich also die Barsaive-Karten seiner Spieler weniger brauchbar zu machen. Zum Beispiel gibt es nach der Plage Parlainth einfach nicht, bis zu seiner Wiederentdeckung werden noch einige Jahrzehnte vergehen, aber statt dessen kann der Spielleiter sich seine eigenen unerforschten Ruinenstädte bauen, wie etwa Kratas, das während der Plage zerstört wurde und bis zur Rückkehr der Theraner (die in den Jahrzehnten nach der Plage auch kein so großes Thema sind und nur Vivane haben) unbesiedelt ist.

Wiederaufbau

Ein anderer Aspekt der zerstörten Welt ist, dass sich die Kaerbewohner ein Leben außerhalb erst wieder erarbeiten müssen. Hunderte, vielleicht Tausende müssen umgesiedelt werden, brauchen Häuser, müssen Ackerbau beginnen (keine leichte Aufgabe, immerhin hat man zum Beispiel in Throal ganz darauf verzichtet und lebt weiterhin im Kaer)...

Das ruft nach ein paar tatkräftigen Kundschaftern, nach Respektspersonen, nach Problemlösern – und nach Adepten, die die neue Siedlung gegen die verbleibenden Dämonen verteidigen können.

Zahlreiche Abenteuer können sich allein daraus ergeben, dass bestimmte Dinge besorgt werden müssen und dass niemand die Umgebung kennt.

Begegnungen

Neben der neuen alten Welt müssen sich die Charaktere natürlich auch mit ihren Bewohnern auseinandersetzen. Bisher waren andere Namensgeber vielleicht eine übersichtliche Gruppe, nämlich die Kaerbewohner, jetzt können sie noch mehr treffen. Begegnungen können in der Wildnis stattfinden, wo andere Kundschaftergruppen unterwegs sind. Die Charaktere können aber auch auf bereits bestehende Siedlungen treffen (und wenn diese in der Nähe der eigenen liegen, vielleicht Kooperationen vereinbaren), sie können eigenhändig verschlossene Kaers öffnen (von denen es zu dieser Zeit noch mehr gibt) oder am langsam in Gang kommenden Handel teilnehmen, der auch ihrer Siedlung auf die Beine helfen kann.

Diese Begegnungen bieten auch viele Rollenspielanreize. Vielleicht haben die Charaktere oder die, denen sie begegnen, noch nie einen Ork oder Elf gesehen (ein Wesen aus Legenden...). Vielleicht sind sie viel misstrauischer gegenüber Fremden, weil sie sie nicht kennen oder mehr Angst vor Dämonen haben. Vielleicht gibt es Streitigkeiten über seltene Ressourcen (wie einen intakten Wald).

Die Geschichte neu schreiben

Eine der interessantesten Folgen einer Kaeröffnungs-Kampagne ist, dass die Charaktere die Geschichte Barsaives neu schreiben können. Ihre Handlungen beeinflussen die politische Landschaft Barsaives vielleicht so stark, dass die Geschichte einen Weg geht, der nie zu dem Ergebnis des „Standard-Barsaive“ aus dem Büchern führen kann. Dies ist wahrscheinlich sogar besser so, denn ansonsten wissen die Spieler ja vielleicht, was passiert. Hier bietet sich auch ein netter Anreiz für eine Nachfolgekampagne zur „normalen Zeit“, in der die langfristigen Folgen der Handlungen der Charaktere sichtbar werden, und in der die Spieler die Legenden ihrer alten Charaktere hören und vielleicht sogar ihre alten Gegenstände wiederentdecken, die mittlerweile ebenso legendär





sind (in diesem Zusammenhang lohnt es vielleicht, die Kaeröffnungs-Kampagne nicht bis zum bitteren Ende durchzuspielen, sondern als Spielleiter irgendwann einen Schlusstrich zu ziehen und die letzten legendären Jahre der alten Spielercharaktere zu erfinden).

Insgesamt ist die Variante „Veränderte Geschichte“ wahrscheinlich ohnehin interessanter, als zu wissen, dass „in 100 Jahren ein Schwertmeister des zehnten Kreises mit dem Schwert von Kalklet in der Schlacht bei Ayodha den General erschlagen wird“ (oder schlimmer: dass man weiß, wo das Schwert von Kalklet zu finden ist).

Kaerplots

- Eine Gruppe von Hardlinern hat sich gegen die Kaerführung verschworen, die ihr zu nachsichtig mit Namensgebern umgeht, die sich nicht anpassen wollen.

- Über die letzten 30 oder 40 Jahre ist es immer wieder zu Morden gekommen, in großen Abständen, die jedoch unzusammenhängend sind – bis auf ein kleines Detail. Nun können die Charaktere entdecken, dass der Kaeranführer wahnsinnig geworden ist (und glaubt, durch die Morde würde er mit Blutmagie die Dämonen fernhalten, oder sich einbildet, Namensgeber mit grünen Augen würden Dämonen anziehen, etc.)

- Eine der Rassen im Kaer sieht sich als benachteiligt an (vielleicht ist sie das auch), und es kommt langsam zu Spannungen. Es beginnt mit kleineren Streitigkeiten, in die die Charaktere hineingezogen werden, doch bald schon verschlimmert sich die Lage und es kommt zu offenen Auseinandersetzungen / offenem Aufstand. Werden sich die Charaktere auf eine Seite schlagen oder können sie vermitteln?

- Eine Abwandlung dieser „Rassenunruhen“ könnte sein, dass sie schon vor langer Zeit stattgefunden haben. Dabei wurde eine Rasse im Kaer komplett ausgelöscht. Zuerst war es nur ein Tabu, darüber zu sprechen, dann war es verboten, schließlich wurde es mehr oder weniger vergessen. Heute wissen nur noch ein paar „Insider“ davon. Trotzdem können die Charaktere Hinweise auf diese „ausgelöschte“

Rasse finden und kommen nach und nach hinter den Vorfall.

- Das Kaer ist eine Diktatur. Eine elitäre Gruppe (Zauberer, reiche Familien, eine bestimmte Rasse, ein starker Kämpfer) herrscht mit eiserner Hand über die Massen, die in Armut leben, während sie im Luxus schwelgen (ob ihnen nur Nahrung vorenthalten wird oder ob es bis hin zu Gewalttaten geht ist variierbar). Die Charaktere sind Teil dieser unterdrückten Masse und können versuchen, für Gleichberechtigung zu sorgen.

- Das Kaer der Charaktere wird geöffnet, und sie stellen fest, dass sich direkt vor dem gut verborgenen Tor (oder dort, wo früher das Dorf oder die Stadt des Kaers lag) die Bewohner eines anderen Kaers angesiedelt haben. Kann man sich einigen?

- Die Bevölkerungsanzahl wächst immens, das Gleichgewicht scheint zu kippen. Es ist nicht mehr genug Platz da. Doch was tut man. Geburtenkontrolle, Gesetze, Abtrennung von Klassen, Aussiedeln usw.

- Bei der Erweiterung des Kaers, kommt man an die Grenzen eines anderen Kaers. Die beiden Orte verschmelzen zu einem einzigen. Das bringt natürlich Reibereien...

- Wer hat das sagen, wie funktioniert die Wirtschaft. (Auch als Folgeplot zu s.o.)

- Um den Fortschritt der Adepten zu gewährleisten werden Spiele organisiert. Das Olympia der Kaers. Dies kann auch zu Wetten und zu Gladiatorenkämpfen führen. Aber dies will man nicht...

- Die Kriminalität wächst immens. Schutzgeld, Erpressung, Schwarzmarkt... Diesen gilt es auszurotten...

- Eine Zauberei verursacht einen Unfall (z.B. Einsturz). Es gilt einen Art THW aufzustellen. Diese Rettungsaktionen können ausgedehnt werden.

- Man findet durch einen Einsturz einen weiteren Höhlenabschnitt. Es könnte hier ein anderes Volk leben und Diplomatisch oder Kriegerisch reagieren... (Auch als Folgeplot zu s.o.)





DAS LEBEN IM KAER

„Bei all den vielen Texten über Kaers und Zitadellen, die von Autoren unserer Zeit in scholarischer Manier geschrieben wurden erschien es mir nur angemessen, die Kaerbewohner selbst zu Wort kommen zu lassen. Ich nahm mir vor, möglichst viele Berichte und Tagebucheinträge über das Kaerleben von Kaerbewohnern zusammenzutragen und jene Auszuwählen, die für den heutigen Leser von besonderer Relevanz sein könnten. Dieses Vorhaben war schwieriger, als ich erwartet hatte. Zwar gibt es genügend Tagebücher, jedoch ist der absolute Alltag für den Kaerforscher von heute nicht interessant. Vielmehr sind es außergewöhnliche Ereignisse und Zusammenhänge, die ihn interessieren. Einige Aspekte schienen den Leuten auch weniger wichtig zu sein. Man muss bedenken, dass die erste Generation in den Kaers mehr damit beschäftigt war, das Kaer am Leben zu erhalten und sich einzugewöhnen, als ein Tagebuch zu führen. Die zweite Generation konnte schon nichts anderes mehr und konnte die Unterschiede zwischen Kaerleben und dem Leben draußen, die für den Leser von heute interessant sind, nicht formulieren – sie konnte sie selbst nicht. Deshalb finden sich in diesem Abschnitt auch Texte aus der Zeit kurz nach der Plage.“

– Goorth Steingesicht, Troubadour zu Travar

ES IST DIE NATUR DER NAMENSGEBER

„Die nachfolgenden Aufzeichnungen sind dem Tagebuch eines Letan von Grünwasser entnommen. Ich erhielt es vor einigen Jahren von einem seiner Nachfahren im Austausch gegen eine Flasche des seltenen Gabelbeerentweines aus Perk. Sie zeigen ein Problem der Kaers auf, das wir uns heute so kaum vorstellen können. Viele Kaers hatten solche Probleme, viele andere wurden aber auch mit mehr Weitsicht geplant. Ich habe hier nur die Auszüge präsentiert, die zu dem Thema gehören.“

– Goorth Steingesicht

18/3/1289

Die heutige Ratssitzung hat sich mit dem Problem der zunehmenden Enge des Kaers beschäftigt. Laut der Bevölkerungszählung beim Einzug haben 1278 Namensgeber das Kaer betreten, wobei die Vorväter Platz für 1800 Namensgeber berechnet hatten. Bei der Zählung vor drei Jahren, als das Problem begann akut zu werden, lebten hier 2458 Namensgeber. Ich will gar nicht wissen, wie viele es heute sind.

Die Leute sind gezwungen, sich die Wohnstätten zu teilen. Manche nächtigen sogar auf den Gängen oder gehen dort ihren privaten Tätigkeiten nach. Sie mögen es nicht, aber ihnen ist es doch lieber, ein wenig Platz zu haben.

Der Raum ist nicht das einzige Problem, vielleicht nicht einmal das schlimmste, auch wenn es das offensichtlichste ist. Die Nahrungsproduktion ist

nicht ausreichend. Seit einem Jahr rationieren wir immer stärker, und man sieht es den Leuten an, dass sie schwächer werden und die Hoffnung verlieren. Sie fangen schon an, von Dämoneneinflüssen zu reden, andere der Sabotage oder Trägheit zu beschuldigen und dergleichen. Sie sollten es eigentlich besser wissen, da sie doch das Bevölkerungswachstum am eigenen Leibe spüren können.

Jedes der Ratsmitglieder wird bei der nächsten Sitzung für seinen Bereich Vorschläge machen, wie wir das Problem lösen können.

21/3/1289

Wir haben heute die Vorschläge diskutiert, um unser kleines großes Problem zu lösen. Henak glaubt, er könnte mehr Platz schaffen, wenn er noch 50 Leute bekommt, die seine Bautrupps unterstützen. Er meint, dass er tiefer in den Berg hineingraben könnte. Nur das Abstützen der neuen Tunnel wäre ein Problem, weshalb sie sehr klein werden würden.

Das Nahrungsproblem, das von allen als brenzliger eingestuft wird, macht uns mehr Kopfzerbrechen. Jebes glaubt, dass sie mit ihrer Elementarmagie noch ein bisschen mehr aus den Plantagen und Gewächshöhlen herausholen kann, doch dass sei keine dauerhafte Lösung. Entweder müsse man die Vorräte an Wahrer Erde angehen oder sie müsste ständig Magie wirken. Das wäre möglich, aber wird uns nur helfen, so lange sie bei





KRÖTENAUGEN,

Fledermaushaare und Ghengiszähne!

Ja richtig! In meinen Amuletten, mit meinem Zauber, schützen Euch diese harmlosen Zutaten vor jedem Dämon!

Kauft, solange noch was da ist, bei Jerom in Travar, in der Winkelgasse. Nur 500 Silber das Stück!

Jeroms's Amulette gewähren +1 Stufe auf Willenskraftproben, die gegen Dämonen abgelegt werden.

Aber nur, wenn man dran glaubt.

uns ist – sie hat keinen geeigneten Lehrling. Man kann die Plantagen zweifelsfrei ausweiten, aber das benötigt ebenfalls mehr Platz und vor allem gute Erde. Irgendwann müsse man Leute schicken, die neue Erde hereinholen. Vor diesem Gedanken graut uns allen.

Kurk schlug vor, das Problem direkter anzugehen und zu verhindern, dass immer mehr Kinder geboren werden. Typisch. Wie soll man das tun? Es ist die Natur der Namensgeber, sich fortzupflanzen. Wir haben uns fürs Erste auf einen Ausbau geeinigt, Henak bekommt 40 Leute für den Anfang.

14/4/1289

Unser Problem wird nicht besser. Mehrere Versuche, neue Stollen anzulegen sind gescheitert, weil sie immer wieder eingestürzt sind. Vier Arbeiter sind umgekommen. Kurk meinte, das sei auch eine Möglichkeit, das Problem zu beheben. Ich hätte ihn fast geschlagen.

Henak sagt, er bräuchte Holz und andere Materialien, die wir nicht haben. Der nächste Schritt wäre, die kleineren Wohnhöhlen zu vertiefen. Das wäre wesentlich einfacher, würde mehr Platz schaffen, aber nicht so viel Privatsphäre bieten.

Derweil hat Jebes den Anbau auf die Zugangstunnel zu den Gewächshöhlen ausgeweitet. Sie kann die Erde noch ein bisschen weiter verteilen, aber nicht viel. Die nächste Ernte ist erst in zwei Monaten, bis dahin müssen wir die Vorräte weiter rationieren.

5/6/1289

Die Erweiterung der Wohnhöhlen funktioniert einigermaßen. Wir haben begonnen, sie alle neu zu verteilen. In die größeren werden nun die großen Familien ziehen, und so weiter. Das macht wenigstens einen Teil der Gänge frei und die Leute sind eher unter sich. Es war nötig. Es kam in den letzten Wochen immer häufiger zu Auseinandersetzungen, weil die Leute sich nicht aus dem Weg gehen können. Streitigkeiten über einen Meter mehr Platz. Beschwerden über Lautstärke. Leute, die manche privaten Dinge zu ungeniert beobachtet haben.

28/12/1289

Während sich unser Platzproblem in den letzten Monaten gebessert hat, nachdem die Wohnhöhlen ausgeweitet wurden und Henak diese Idee hatte, Nischen für das Schlafen in die Wand zu hauen, die keine so große Belastung für den Fels zu sein scheinen, haben wir immer noch ein Problem mit der Nahrung. Wir könnten die Rationen erhöhen, haben das aber nur geringfügig getan, um Vorräte anzulegen. Auf diese Weise gewinnen wir mehr Zeit. Wir müssen mit den Leuten reden, wegen der Kinder.

Kurk meint, wir müssen sie mehr arbeiten lassen, dann kommen sie müde nach Hause und schlafen gleich ein. Was wir sie arbeiten lassen sollten konnte er mir auch nicht sagen. Für die Meisten scheint das Problem erst mal vom Tisch, aber ich denke, es wird uns wieder einholen.

12/8/1292

Wir haben auf den letzten Sitzungen immer wieder von dem alten Problem gesprochen, das wieder auf uns zukommt. Wir haben gezählt, es leben jetzt 2960 Namensgeber hier. 500 mehr als vor sieben Jahren. Die Vorräte sind aufgebraucht. Jebes wirkt ihre Magie, wo sie nur kann. Für Übermorgen





ist eine große Versammlung einberufen, mit einem aus jeder Familie. Wir müssen den Leuten das Problem deutlich machen.

15/8/1292

Die Versammlung hat lange gedauert, und wir haben im Rat bis tief in die Nacht diskutiert. Die Leute sehen einfach nicht, was sich machen lässt, und sagen, sie können doch nichts tun. Die Beschuldigungen gehen wieder los. Viele schieben die Schuld denen zu, die mehr als zwei Kinder haben. Es ist natürlich etwas dran, doch nichts, dass man ändern kann. Wir haben ihnen alle Möglichkeiten aufgezeigt. Einige Großmäuler meinten, noch einige dazufügen zu müssen. Vom abschneiden von Körperteilen bis zu harten Strafen für Leute mit mehr als 3 Kindern. Kurk scheint dem nicht abgeneigt, er hat unter ihnen einen starken Rückhalt.

Dabei helfen die Strafen nicht mehr, wenn die Kinder einmal da sind.

19/9/1492

Wir haben mehrere Sitzungen darüber diskutiert, was zu tun ist. Wir dürfen nicht handeln wie Tiere, und wir müssen den Leuten eine Chance lassen, selbst zu entscheiden. Wir haben deshalb beschlossen, die Nahrungsrationen für Eltern zu verringern (die für die Kinder nicht, denn sie trifft keine Schuld). Wer mehr als ein Kind hat, bekommt weniger, wer mehr hat noch weniger. Es ist schlimm, aber besser als die Leute eigenhändig zu töten indem man sie nach draußen schickt zum Erde holen, sie zu verstümmeln oder sonst was. Wir hoffen, dass es funktioniert. Ich will nicht daran denken was passiert, wenn es nicht klappt.

„Die Maßnahmen, über die in Kaer Grünwasser nachgedacht wurden, sind in anderen Kaers tatsächlich umgesetzt worden. Manche Kaers wurden besser geplant, in manchen wurde sogar für solche Fälle vorgeplant, in denen die Bevölkerung direkt kontrolliert werden musste. Es gab dazu eine Vielzahl an Möglichkeiten. Tränke,

die unfruchtbar machten. Mittel, die die Zeugung verhinderten (oft mit schlimmen Nebenwirkungen). Manche gingen solche Probleme anders an, mit Zwangskastrationen, Todesstrafe (‘‘Stirb, damit Deine Kinder leben können.’’) oder der Drohung, dass man nach draußen geschickt würde und nur mit Nahrung oder anderen Rohstoffen wie Pflanzen, Holz oder Erde wiederkommen dürfe (aber nicht in allen Kaers war es möglich, die Tore zu öffnen, denn nicht alle waren gut versteckt). Oft wurden dabei die, die ebenfalls viele Kinder hatten, in die vorderste Verteidigungslinie gestellt, falls Dämonen eindringen sollten, während die mit noch mehr Kindern nach draußen geschickt wurden. In einigen Kaers wurde auch der älteste Anteil der Bevölkerung dazu angehalten, ihrem Leben selbst ein Ende zu setzen. Ich habe einmal von einem Menschenkaer erfahren, bei dem diese Altersgrenze am Ende der Plage bei 37 Jahren lag.“

– Goorth Steingesicht

ALS WINDLING IM KAER

„Als wir unsere Texte über das Leben im Kaer gesammelt haben, hatten wir wie so oft das Problem, dass für Windlinge das geschriebene Wort kein angemessenes Medium darstellt, ihre Geschichten und ihre Geschichte zu erfassen. Sie ziehen es vor, Lieder zu komponieren und Tänze zu choreographieren. Es gibt ein Windlingsspruchwort das lautet: ‘‘Wenn man nicht darüber singen kann, ist es der Erinnerung nicht wert.’’. Und so muss auch dieses Mal ein Text von einem anderen Namensgeber herhalten, dem Leser einen Einblick über das Leben eines Windlings im Kaer und danach zu geben.“

– Goorth Steingesicht

Dayell erlaubte mir, Celawyn Jadin, seine diesbezüglichen Erfahrungen aufzuzeichnen. Einigen wird Dayell ein Begriff sein. Er ist inzwischen ein bekannter Windmeister vom Clan Alluvien. Es gibt zahlreiche Legenden, die sich um diesen außergewöhnlichen Hüter und seine Heldentaten drehen, doch von diesen





soll hier nicht die Rede sein. An dieser Stelle interessiert uns vielmehr die Zeit in seinen Anfängen. Dayell ist inzwischen stolze 132 Jahre alt und hat daher seine Kindheit und die ersten Jahre seines Daseins als Windmeister in den schützenden Mauern von Kear Wace verbracht. Ein guter Freund von mir, Liandras der Elfentroubadour, hat einmal gesagt: „Im Schatten der Plage ist es Wunder und Tragödie zugleich, Elf zu sein.“ Man muss dazu sagen, dass er bereits vor der Plage lebte. Ähnlich dürften viele Windlinge empfunden haben, da sie von ihrem Wesen her die Freiheit und die Natur lieben. Während der Plage waren sie zwangsläufig in ihren Möglichkeiten eingeschränkt und manche, besonders unter den ersten Windlingen im Kaer, litten an Depressionen. Ihre Neugier und ihr Drang zur Veränderung machen sie aber zugleich zu sehr anpassungsfähigen kleinen Wesen. Aber zu den Worten Dayells:

„Das Leben im Kaer war nicht das Schlechteste, aber auch keines dem ich nachweine. Unsere Welt hat so vieles zu bieten, und es gibt so viel zu sehen, dass es kaum zu beschreiben ist, auf was man im Kaer alles hat verzichten müssen. Es stimmt mich in gewisser Weise traurig, wenn man bedenkt, wie viele Namensgeber nie den Himmel gesehen haben, oder das Licht und die Wärme der Sonne auf ihren Flügeln gespürt haben. Nein, um nichts in der Welt möchte ich das missen. Wohl auch ein Grund, warum ich Windmeister geworden bin, ein Herrscher der Lüfte, haha.“

Bezeichnender Weise drehte Dayell an dieser Stelle mehrere Pirouetten in der Luft, um seine Worte zu untermauern und mir sein Können zu demonstrieren. Er strotzte nur so vor Energie.

„Aber nun zu unserem Unter-schlupf. Kaer Wace ist ein besonderes Bauwerk. Aus Erzählungen her-aus und aus eigenen Abenteuern kann ich sagen, dass ich kein Zweites dieser Art kenne. Dabei meine ich besonders sein Innerstes. Kaers sind so individuell gestaltet und eingerichtet, wie es ihre Bewohner sind. Unser Clan hatte sich seinerzeit dazu entschlossen, zusammen mit anderen Namensgebern die Zeit der Plage in ihren Mauern zu verbringen. Auch andere Windlingclans taten es uns gleich und so waren wir nicht allein in Wace. Man hatte für uns oberhalb der Behausungen der Schlammspringer, kleinere Quartiere in die Wände geschlagen und daher hatten wir in all den Jahren immer einen guten Überblick über das rege Treiben in den Hallen. Natürlich haben unsere Ahnen noch zahlreiche Veränderungen in den Details unserer Wohnungen vorgenommen, damit diese auch komfortabel waren. Am Schönsten war aber die Zentralhalle. Sie war riesig und so pulsierte hier das Lebens. Der obere Teil der Höhle wurde natürlich von uns dominiert, und man hatte hier reichlich Platz zum Fliegen und Herumtollen. Kaum auszudenken, was aus uns geworden wäre, wenn wir diesen Platz nicht gehabt hätten. Die Seitenwände waren von kleinen Plattformen durchzogen, die nur von uns erreichbar waren. Es gab aber auch mehrere Terrassen auf mittlerer Höhe für die großen Namensgeber. Von diesen Plateaus hatte man einen herrlichen Blick, vor allem auf unseren wohl größten Schatz.“

An dieser Stelle machte Dayell eine Pause und schien sich noch einmal das Bild in Erinnerung zu holen und ließ wohl seine Gedanken darin schweifen. Seine Augen strahlten dabei und es brachte ihn ein Lächeln auf sein Gesicht. Was immer er auch sah, es muss ein beeindruckender Ort gewesen sein. Dann fuhr er fort.

„In der Halle waren zwölf wunderschöne Bäume kreisförmig angeordnet. Jeder von einer anderen Sorte





und jeder war einer Passion gewidmet. Wir haben viele Stunden zwischen ihren Ästen verbracht. Und wenn wir eines unserer Rituale darin abhielten, schauten uns viele der anderen Rassen dabei begeistert zu. Die Bäume waren einfach etwas besonderes, etwas das einen an das erinnerte, was draußen vor den Toren einmal war. Man könnte sogar sagen, dass wir eine Baumpatenschaft für sie übernommen hatten. Keine Ahnung welche Magie dazu nötig war, aber es war bestimmt nicht einfach, diese Bäume am Leben zu halten. Und so pfl egten wir sie mit besonderer Hingabe, hatten sie uns doch so viel zu geben. Natürlich galt das auch für die anderen Namensgeber. So wurden dort natürlich unter anderem alle Hochzeiten abgehalten, da man in der Zentralhalle ohnehin den größten Platz hatte.

Das Leben im Kaer meinte es aber nicht nur gut mit uns. Denn ich glaube, dass diese Zeit für unseren Bevölkerungsrückgang verantwortlich ist. Du weißt vielleicht, dass viele Windlingspaare nur noch ein einziges Kind bekommen. Das bedeutet natürlich, dass jede Generation kleiner ist als die Vorherige. Ich denke es lag daran, dass trotz der Schönheit unseres Kaers der Mangel an Freiheit bedrückend wirkte. Auch wenn wir versuchten, ein frohes Leben zu führen, muss es uns doch irgendwo innerlich getroffen haben. Oder es war ein Instinkt, der den Mangel an Platz dazu führen ließ, dass wir weniger Kinder bekamen. Da ist es nicht weiter verwunderlich, dass der uns zur Verfügung gestellte Raum etwas überdimensioniert wirkte. Generell war noch reichlich Platz für Zuwächse für alle Rassen vorhanden, und ich schätze mal, es wäre erst in weiteren 500 Jahren eng geworden. Es lässt sich nicht leugnen, dass zuletzt die Hälfte unserer Behausungen leer stand. Aber wir haben aus der Not eine Tugend gemacht und nutzten den übrigen Wohnraum natürlich mit. Einmal ist unser ganzer Clan innerhalb des Kaer komplett umgezogen, nur der Veränderung wegen, man war das ein Spaß. Wir Kinder ließen es uns nicht nehmen und versteckten uns in zahlreichen Kisten, mit denen wir dann hin und her transportiert wurden. Wenn ich so nachdenke, dann war uns eigentlich nie langweilig. Neugierig erkundeten wir die unbewohnten Ebenen des Kaers und tätigten immer mal wieder Wettbewerbe und Spiele während die Älteren ihren Aufgaben nachgingen.

Selbst wenn man im Kaer gelebt hat kann man nur erahnen, wie schwer es für die Namensgeber gewesen

sein muss, die bekannte Welt hinter sich zu lassen und sich in einem Erdloch zu verkriechen, mit dem Wissen, diese nie wieder zu sehen. Die ersten Jahre müssen die grausamsten gewesen sein. Umso wichtiger ist es, alle Namensgeber aus ihren Unterschlüpfen zu befreien und sie in Barsaive willkommen zu heißen.

Der Tag, an dem wir Besuch von der legendären Crew der **Earthdawn** erhielten, wurde von Tagen des Chaos gefolgt. Viele waren nervös, manche hielten es auch nur für einen Trick, und es wurde darüber debattiert und schließlich abgestimmt, mit dem Ergebnis, das Tor zu öffnen. Für uns Windlinge gab es damals kein Halten mehr. Von der Neugier überrannt gehörten wir zu den ersten, die die unbekannte Welt begrüßten. Die Welt war sehr verlassen, man traf selten auf andere Namensgeber, umso mehr ein Anlass zum Feiern und Gedankenaustausch, wenn man welche traf.“

Ja so sind sie, unsere kleinen Freunde. Gibt es etwas das sie nicht feiern?

„Doch anders als erwartet und zugleich sehr beruhigend zu wissen war die Tatsache, dass es da draußen nicht so verwüstet war wie man befürchtet hatte. Die Natur um unser Kaer schien größtenteils unberührt zu sein, was, wie ich heute weiß, nicht überall der Fall gewesen ist. Alles andere ist Geschichte.“

DIE SEUCHE

Folgender Text ist das Protokoll zweier Ratssitzungen in Kaer Hertann. Der Sprecher ist Theodor der Gütige, zu diesem Zeitpunkt Vorsitzender des Ältestenrates von Kaer Hertann. Die Mitschrift wurde uns freundlicherweise vom Archiv der Stadt Hertann zur Verfügung gestellt.

— **Goorth Steingesicht**

„Ich möchte euch alle herzlich zur Versammlung begrüßen. Ich weiß, ihr müsst alle eigentlich euren Aufgaben nachkommen, aber ich hätte diese Sitzung nicht einberufen, wenn es nicht wichtig wäre.

Wie ihr alle wisst, ist Tambel Steinschlag vor einiger Zeit unerklärlich erkrankt. Von Heute auf Morgen, war er zu schwach, um in den Minen zu arbeiten. Seine Muskeln versagten, kalter Schweiß stand ihm im Gesicht. Wir brachten ihn natürlich sofort in sein Heim im Tiefoiertel.





Questorin Amidam kümmerte sich um ihn und es sah so aus, als ob er schnell wieder auf die Beine kommt. Allerdings kam zu diesen Schwächeerscheinungen noch eine Errötung der Haut, ähnlich einer Verbrennung am Glutofen, und eine innere Hitze, als ob die Passionen selbst in ihm ihre Waffen schmieden. Für die Questorin ist dies unbegreiflich. Sie garantiert zwar eine Heilung, aber diese wird einige Zeit in Anspruch nehmen.

Doch das ist nicht alles. Tambel ist nun nicht mehr der Einzige mit diesen Symptomen. Es hat sich wie eine Welle im Tiefviertel verteilt. Zuerst nur bei der Familie von Tambel. Wir dachten erst, dass die Krankheit stark ansteckend sei, und isolierten die Familie, aber bei den anderen Fällen die auftraten gab es absolut keinen Kontakt zu Tambel.

Zuerst waren nur ein paar der Handwerker betroffen, aber mittlerweile hat sich die Krankheit auch auf die Bauern und Tierhirten ausgebreitet. Questorin Amidam hatte sich auch ihrer angenommen, aber sie konnte die Betroffenen nicht so schnell heilen, wie die Krankheit auf andere Übersprang.

Die Krankheit verläuft zwar nicht tödlich, sie zwingt aber die Leute ihre Arbeit niederzulegen. Wir haben die ersten größeren Arbeitsausfälle zu beklagen und die Produktion an Lebensmitteln und Gütern für den Rest des Kaers ist in ernsthafter Gefahr. Wenn wir das Ganze nicht langsam eindämmen, wird uns diese Krankheit wirklich einschränken. Deshalb müssen wir Ältesten handeln. Wir müssen die notwendigen Schritte einleiten, um dieser Situation Herr zu werden. Daher schlage ich folgende Schritte zur Diskussion vor:

Als Erstes sollten wir eine Quarantäne für die bereits erkrankten einrichten. Das bedeutet, dass wir eine separate Höhle freiräumen müssen, um eine weitere Verbreitung innerhalb des Kaers zu verhindern. Es müssen daher einige näher zusammenrücken, als es ursprünglich gedacht war.

Es wird sicherlich Unruhen diesbezüglich geben. Dies ist aber ohnehin nur eine vorübergehende Situation. Das sollte auch den Leuten klar gemacht werden. Zur Sicherheit würde ich empfehlen, Meister Qwan bescheid zugeben. Er wird sicherlich eine Erhöhung der Wachen veranlassen wollen.

Als Zweites sollten wir die Erkrankten in die Quarantäne bringen und sie betreuen. Es ist wohl nicht dramatisch, die Kranken zu versorgen und zu heilen, aber es ist eine zeitaufwendige Pflege und Amidam wird es alleine nicht schaffen können.

Wie sieht es mit den Schülern der Abschlussklassen aus? Haben wir dort einige, die sich in diesem Bereich ausbilden lassen wollen? Dann wäre es Zeit, dass die Questorin sich ein paar Schüler nimmt und sie in den Weisen Garlens unterrichtet. So können wir vielleicht endlich eine vollständige Versorgung im Kaer garantieren.

Der dritte Punkt ist wichtig in Bezug auf die Vermeidung weiterer Vorfälle. Untersuchungen der Sachlage haben einen möglichen Grund für die Krankheit und ihre Ausbreitung ergeben. Und so wie ich es schon vor einigen Sitzungen zum Thema brachte, war es wohl die Hygiene im Tiefviertel. Das Fehlen von Waschstellen oder isolierten Abflüssen ist der Hauptgrund für das Entstehen dieser Krankheit. Die anderen Umstände können wir ruhig ignorieren, aber wir müssen dort zum Wohle aller endlich etwas unternehmen.

Daher schlage ich eine komplette Sanierung und die Planung für die Erweiterung der Anlagen vor. Die Entsorgung der Abfälle sowie das Einhalten der Hygieneregeln muss gewährleistet sein. Es würde Krankheiten vermeiden und auch die Zufriedenheit im Kaer fördern. Also, ich möchte wissen, wie ihr darüber denkt!

...

Gut, dann sind wir uns einig. Es ergeht also folgender Beschluss:

Die Vorräte aus den Vorratskammern im Osten werden vorerst ins Ältestenhaus verlegt, um in den Kammern ein Lazarett für die Erkrankten einzurichten. Die Erkrankten werden in den Kammern vom Rest des Kaers isoliert und von Questorin Amidam betreut. Um ihre Arbeit zu unterstützen, werden ihr Thomas Gutschmieds ältester Sohn Keil und meine eigene Enkelin Elise, sofern sie damit einverstanden sind, zur Lehre übergeben. Zusammen werden sie die Heilung aller Erkrankten und eine zukünftige, alles umfassende Versorgung gewährleisten.





Die übrigen Bewohner werden vorerst in andere Viertel umgesiedelt, um eine erneute Erkrankung zu vermeiden. Gegen vermutliche Unruhen oder Einsprüche werden die Wachen durch Meister Qwan erhöht und den Leuten eine extra Ration aus den Vorräten ausgeteilt. Während dieser Zeit werden die Konstrukteure angewiesen, eine Lösung zur Versorgung des Tiefviertels zu finden, um auch dort die Hygiene-Regeln einhalten zu können. Dies sollte alles im nächsten Monat umgesetzt werden, um danach die Umsiedlung zurück in die Häuser zu ermöglichen.

Dies ist mit der Entscheidung des Ältesten Rates sofort gültig und gilt als Gesetz. Es soll in den Büchern festgehalten werden, auf dass uns die Passionen gütig bleiben.“

HANDEL UND WIRTSCHAFT IM KAER

„Das folgende Exzerpt ist Teil eines Kapitels aus dem Band „Handbuch für den fahrenden Händler“ aus der Feder von Fleeth Münzklang, früher Händler in Urupa, jetzt Vorsteher des dortigen Chorrolistempels (der einzige Windling, der eine solche Position bekleidet, von dem ich je gehört habe). Er ist einer der wenigen unter den fachkundigeren Händlern, die die Zeit in den Kaers und den anschließenden Wiederaufbau noch erlebt haben. Zwar behandelt sein Buch nicht wirklich die Zeit in den Kaers, vielmehr beschreibt es sie als Hintergrundwissen für heutige Händler, es fällt jedoch schwer, einen geeigneteren Text zu finden. Die Wiedergabe erfolgt mit freundlicher Genehmigung, überraschenderweise ohne „Bearbeitungsgebühren“ oder ähnliches...“

– **Goorth Steingesicht**

Viele Leute wissen, dass die Wirtschaft in den Kaers anders funktioniert hat, aber die Wenigsten machen sich wirklich Gedanken darum. Quaalz von gestern, wie der Ork sagt. Dabei ist das Ganze recht interessant, auch für heutige Händler, insbesondere da einige abgelegene Gemeinden es heute noch so handhaben. Der fahrende Krämer wird in den hintersten Winkeln Barsaives das Wissen um die Verfahrensweisen des Handels während der Plage vielleicht vorteilhaft finden.

Was wir wissen müssen

Ich beginne mit den Grundlagen der Kaerwirtschaft. Eine Kaerwirtschaft ist, einleuchtender Weise, eine Ökonomie ohne Importe und ohne Exporte. Der ganze Zweck der Kaers war ja, dass nichts herein und nichts heraus kam. Folglich musste ein Kaer autark sein. Um dies zu erreichen, musste alles was im Kaer benötigt wurde, im Kaer selbst produziert werden. Ein Standard, den in der heutigen Zeit kaum eine größere Siedlung erreicht, wohl aber viele kleine landwirtschaftliche Gemeinschaften (wenn man das, was sie wirklich brauchen als Standard setzt, nicht das, was sie gebrauchen könnten, ansonsten würde sich dieses Kapitel von selbst erledigen).

Das Kaer war aber nicht nur autark, es gab auch noch alles umsonst, mehr oder weniger. Alles was gebraucht wurde, wurde für die Gemeinschaft produziert. Jeder beteiligte sich daran, und jeder bekam, was er brauchte. Es sei denn, es gab nicht genug. Dann bekam jeder gleich viel, aber zu wenig. Das war nicht gerade selten. Den einleuchtendsten Teil nahm hier die Produktion von Nahrung ein. Fast jeder beteiligte sich daran, und jeder bekam einen Anteil. Daneben musste es natürlich eine Reihe andere Spezialisten geben, die andere Aufgaben hatten. Schmiede, die Werkzeuge herstellten (mit denen die Anderen arbeiteten), Personen die das Kaer und dessen Produktion verwalteten, Steinmetze die es erweiterten oder ausbesserten oder etwa Heiler. Ob es große Gruppen dieser Berufe gab, hing von der Größe des Kaers ab. Je größer das Kaer war, desto wahrscheinlicher. Sicher ist jedoch, dass diese Berufe etwas besonderes waren. Eine kleine Gruppe von Personen, die nicht das tat, was alle zu tun hatten, hob sich zwangsläufig vom Rest der Bewohner ab. Alleine schon einen solchen Beruf wie Schmied lernen zu dürfen war eine große Ehre. Dies erklärt auch die besondere Stellung, die solche Berufe noch heute in entlegenen Gemeinden haben, wo sie mangels Berufspolitikern die Führungsspitze eines Dorfes bilden, wie sie es damals im Kaer taten (weniger durch eine Wahl, durch Abstammung oder vielleicht Fähigkeit, sondern durch ihre Unersetzbarkeit begründet). Deshalb ist es heute noch eine gute Idee, wenn man in so einem Dorf





Handel treiben will, mit dem Schmied, dem Heiler oder einem alten, erfahrenen Bauern zu sprechen (der den Platz des Produktionsverwalters oder Vorarbeiters einnimmt, einfach indem er sein Wissen und seinen Rat weitergibt).

Ein anderer Grund, mit ihnen für das Dorf zu sprechen ist, dass Kaers eine Form von Gemeinschaftswirtschaft betrieben und viele Dörfer dieses Prinzip noch heute führen, wenn auch in schwächerer Form. Da alles gemeinsam produziert wurde, wurde nichts gekauft oder verkauft. Man bekam sein Essen, hatte sein „Kaer über dem Kopf“, gab als Gegenleistung seine Arbeit. Geld oder Edelmetalle waren zwecklos, nicht nur weil man alles bekam, sondern weil es auch sonst nichts gab, was man kaufen konnte. Wenn überhaupt, dann etwas was ein anderer Bewohner in seiner Freizeit hergestellt hatte. Der hätte aber wahrscheinlich mit dem Geld nichts anfangen können, denn es wäre ein großer Zufall gewesen, wenn jemand anderes gerade etwas von dem gemacht hätte, was er gerade haben wollte. Die Sache mit dem Geld ist ja nun bekanntlich, dass es nichts wert ist, wenn man sich nicht jederzeit etwas dafür kaufen kann (in Kapitel 2 ausführlich beschrieben), da das Geld nur ein „Platzhalter“ für Tauschobjekte ist. So kam es, dass sich die Kaerwirtschaft in eine Tauschwirtschaft zurückentwickelte. „Ich mache einen Gürtel für dich, wenn du mir dein kleines Messer gibst.“. Oder „Wenn ich dir drei Teller schnitzen soll, musst du morgen meine Arbeit an der Sickergrube erledigen.“. Eigentlich also Zustände, wie sie vor der Erfindung des Geldes bestanden: Es war wesentlich schwieriger, sich zu einigen, und wesentlich schwieriger, den richtigen Tauschpartner zu finden. Aber selbst wenn, es wäre meist nicht anders gegangen. Die Schutzmechanismen waren nicht gerade billig, und das meiste Geld war in die Truhen der Theraner geflossen. Das Wenige, was die Kaers behielten, wurde oft mit der Zeit in Schmuck geschmiedet, der eine nicht unwichtige Rolle im Zusammenleben des Kaers einnahm, da er als angespartes für die Zeit nach der Plage galt. Er wurde oft als Mitgift gegeben, und war viele Arbeitsstunden oder viele Dinge als Gegenleistung Wert. Die Theorie war, dass eine Familie, die nach der Plage mit viel Schmuck aus dem Kaer kam, diesen gegen andere Güter für den

Wiederaufbau tauschen könnte. Mit der Zeit jedoch erfüllte er auch andere Funktionen, denn er war neben den spärlich gesäten Büchern das Einzige, was keinem „praktischen Nutzen“ diente. Er wurde ein Statussymbol.

Was wir daraus lernen

Viele Dörfer im Hinterland praktizieren solche Wirtschaftsformen noch heute. Sie helfen sich gegenseitig aus, und vor allem kaufen sie größere Wertgegenstände gemeinsam. Sie legen zusammen und leisten sich einen neuen Pflug, ein paar Pferde (die in Folge gemeinschaftlich genutzt werden) oder eine größere Menge Wein (denn sie haben erkannt, dass ein Fass mit 100 Krügen billiger ist als 100 einzelne Krüge). Die Personen, die diese Verhandlungen übernehmen, sind die Wichtigen, die Erfahrenen, die mit Status. Nach dem langen Bericht oben sollte es nun kein Problem mehr sein, sie zu erkennen. Es macht sich immer gut bezahlt, wenn man ihnen ein Bier ausgibt, schon bevor sie mit einem in Verhandlung treten.

Auch wichtig ist, dass man nicht zurückschrecken darf, wenn einem als Gegenleistung für die Ware kein Geld, sondern andere Ware geboten wird. Vorsichtig, aber nicht ängstlich. Viele Dörfer haben immer noch wenig Geld, und sie brauchen es auch selten. Sie bieten Dir lieber etwas von dem an, was sie im Überfluss haben, also was sie produzieren. Man muss stets darüber nachdenken, wo man es verkaufen kann. Ein cleverer Händler weiß aber, dass ihm das Geld unterwegs eh nichts nutzen würde, und dass er mit dem Tausch Ware gegen Ware einen besseren Kurs herauschlagen kann. Wenn man in Throal Bier kauft, es am Schlangenfluss gegen Fisch und den Fisch im Süden gegen Wein tauscht, den man schließlich in Throal wieder verkauft, hat man ebenso sein Geld gemacht. Der fahrende Händler darf nicht vergessen, dass sein Geschäft nicht darin besteht, etwas zu verkaufen wie ein Ladenbesitzer, sondern Dinge dorthin zu transportieren, wo es sie nicht gibt, und etwas zurückzubringen, dass es am Ausgangspunkt nicht gab.





VOM REITER UND SEINEM LEBEN

„Hört gut zu. Was ich Euch nun zu erzählen habe, ist genauso wichtig, wie der Sturmangriff auf dem Rücken eures Pferdes. Versteht mich nicht falsch, es wird Euch weder davor bewahren, vom Pferd zu fallen, noch wird es Euch den sicheren Sieg bringen. Aber es ist wichtig für eure Sicht auf die Welt, die ihr kennt. Das wissen das ihr erlangen werdet, hilft euch, andere Disziplinen und vor allem Eure Artgenossen, die nicht zu Pferde unterwegs sind, zu verstehen.

Mein Name ist Qwathi Hufdonner und ich bin stolz, ein Steppenreiter zu sein, wie es ihn heute gibt und für nichts in der Welt möchte ich dies ändern. Ich bilde nun seit einigen Jahren junge talentierte Reiter wie ihr es seid aus, und einige von Euch werden später als Adepten durch die Steppen Barsaives reiten. Mit den Jahren, die ich auf dem Buckel habe, möchte ich behaupten, dass ich ein Meister des Fachs bin und mir so schnell niemand etwas vormachen kann. Mal abgesehen von der Agilität und der Kraft eurer Jugend. Aber wer nun glaubt, nicht spuren zu müssen, dem sei gesagt, dass der letzte Heißsporn, der dies versuchte, zwei Wochen im Lazarett-Zelt verbrachte.

Da ich selbst schon viel von der Welt gesehen habe und auch die eine oder andere Schlacht gewonnen wie verloren habe, kam für mich der Moment, an dem ich mich fragte, was ich wohl ohne die Steppe unter den Hufen und dem Geruch von Heu und Leder, machen würde.

Irgendwann in eurem Leben werdet ihr euch nämlich genau mit diesem Gedanken oder vielmehr mit dieser Tatsache abfinden müssen.

Ich war einst dabei, als wir ein altes Kaer fanden und es für die neue Welt öffneten. Und was die Zukunft betrifft, war es wohl auch nicht das letzte. Also bereitet euch gründlich darauf vor. Ich mein' damit nicht die körperliche Vorbereitung sondern die geistige. Egal, weiter im Text. Die Leute waren uns sehr dankbar und wir feierten bis spät in die Nacht mit Kriegern, Schmieden und vielen anderen Adepten. Doch es war unter all den Leuten kein einziger Steppenreiter. Diese Begegnung – oder vielmehr das Ausbleiben einer solchen – machte mich nachdenklich. Gab es zur Zeit der Plage überhaupt Reiter. Wenn ja, wie haben sie es Jahrzehnt für Jahrzehnt in einem Kaer ausgehalten. Sie konnten nicht tagelang

RABATT FÜR ECHTE HELDEN!

Wir haben immer die Meisten der in diesem Buch beschriebenen Gegenstände auf Lager. Wenn Ihr sie also braucht, kommt zu uns, Gerg und Benthaton, auf dem Basar zu Throal.

Echte Helden bekommen bei uns sogar Rabatt.

ausreiten – nur sie, ihr Pferd und der Staub unter den Hufen. Für mich wäre es unvorstellbar, ein solches Leben zu führen. Stellt ihr euch mal diese Frage!

Aber was war die Wahrheit. Wie war es wirklich...? Ich machte mich daran, Nachforschungen zu betreiben, herauszufinden, was den Steppenreiter während der Plage zu dem gemacht hat, was er heute ist. Oder waren wir einst mehr und sind durch die Plage klein und schwach geworden...?

Seit diesem Moment, damals vor dem Kaer, hab ich alles zusammengetragen, was ich in Büchern, Erzählungen und sonst irgendwo finden konnte. Meine Sammlung kann sich sehen lassen. Aber die Wahrheit hat in diesem Fall viele Gesichter. Es gibt verschiedene Erzählungen über Reiter während der Plage. Und zu den verschiedenen Erzählungen gab es auch immer genügend Geschichten. Die wichtigsten sollt ihr Euch merken und euch immer daran erinnern, wenn ihr über eure Vorfahren und Artgenossen sprecht.

Die einfachste aber seltenste Art für einen Steppenreiter, mit der Plage fertig zu werden, war es, seine Disziplin zu leugnen und durch eine andere Sicht auf die Welt, ein Leben als Krieger oder ähnlichem fortzusetzen. Da einfach der Platz in den meisten Kaers fehlte, kann man davon ausgehen, dass dort ansässige





Reiter die Zeit als unglückliche Krieger fristeten und das Wissen der Steppenreiter verloren ging. Für euch klingt das unvorstellbar, aber es ist nun mal eine realistische Überlegung. Ich bin froh, dass ich nie in dieser Situation steckte und ihr solltet das auch sein...

Obwohl ich gestehen muss, das ich wohl ähnlich wie ein paar Reiter zur Zeit der Plage nie in ein Kaer gegangen wäre. Ich hätte auch die Steppen Barsaives vor den Dämonen geschützt und hätte mich nie in ein Kaer sperren lassen. Ich wäre im Sattel gestorben. Aber man sollte, und vor allem ihr solltet auch die Überlegung eingehen, dass es durchaus nicht als Feige oder Verrat am Steppenreiterdasein anzusehen ist, wenn man den unvorstellbaren Schritt wagt, in ein Kaer geht. Dieses Problem anzugehen, ist genauso mutig, wie sich den Dämonen zu stellen. Es ist nur eine andere Form von Mut, eine andere Form von Herausforderung.

Eine andere Theorie halte ich persönlich für recht wahrscheinlich und auch für die plausibelste. Sollte im Kaer genug Platz gewesen sein, konnte der Steppenreiter auch weiterhin existieren. Allerdings in anderer Form. Ihr wisst, dass wir viele Generation während der Plage hinter uns gebracht haben. Gerade bei uns Orks oder bei den Menschen, hat genau deswegen ein Wandel der Disziplin stattgefunden. Die Steppenreiter die einst ins Kaer zogen, lebten schon lange nicht mehr und das bedeutete auch, das viel des Wissens über die Freiheit beim Reiten verloren gegangen ist. Man fühlte sich im Kaer zwar als Steppenreiter, aber nicht in dem Sinne, wie es die Reiter vor der Plage empfanden und heute empfinden. Das Reiten geriet in den Hintergrund und der Schwerpunkt der Disziplin wurde nun eine besondere Bindung zwischen Tier und Reiter. Und dieser ist noch heute wichtig. Vielleicht hat die Plage ihn wichtiger werden lassen.

Rassen wie die Elfen, die nur wenige Generationen in Kaers lebten, konnten das Gefühl der Freiheit lange noch bewahren und so gibt es auch Gerüchte über Reiter, die heute noch ihre Disziplin leben, wie sie vor vielen Jahren schon gelebt wurde.

Sind wir ehrlich, dann hat die Plage den Steppenreiter eingeschränkt und stark verändert, so dass er nicht mehr das darstellt, was er einmal war. Sehen wir aber die andere Seite der Medaille, beschreibt man den Steppenreiter als

das, was die Plage hervorgebracht hat. Als Stärke und Verbundenheit zwischen dem Reiter und dem Tier.

Soviel zu der Theorie und dem Geschwätz eines alten Orks, denkt ihr euch, was?

Aber überlegt mal lieber, wer euch das Leben schenkte. Wer euch ermöglichte durch die Steppe zu reiten. Es waren Eure Vorfahren, in Fleisch und Blut oder in eurer Disziplin, die in einem Kaer eingezwängt das Leben des Steppenreiters hochhielten. Sie schenkten Euch das was ihr habt: Eure Liebe zur Freiheit.

Denkt daran, wenn ihr Euch über das Leben in einem Kaer lustig macht, oder mal über die Orks herzieht, die sich niedergelassen haben, um ein Leben in einer Stadt zu führen. Ich sage nicht, dass ihr losreiten sollt um sesshaft zu werden, nur dass ihr diejenigen, die es wirklich tun, nicht verurteilen sollt. Wir alle sind das, was die Plage aus unseren Vorvätern gemacht hat.

Zum Schluss möchte ich gerne noch über ein besonderes Kaer reden, von dem ich gelesen habe. Ein Kaer eigens geschaffen für Steppenreiter. Ein Kaer, indem selbst ihr es aushalten würdet. Es soll endlose Reitflächen gehabt haben, Stallungen mit mehr als hundert Tieren und ebenso vielen Steppenreitern. Man soll dort die Disziplin ausgelebt und weiter entwickelt haben. Es gab sogar einen Turnierplatz, auf dem jährlich die Meister ihrer Zunft ermittelt wurden. Und wenn ihr es irgendwann mal finden solltet, dann sagt mir Bescheid. Ich werde kommen und Euch auf diesem Platz besiegen.

Ich bin ein Steppenreiter und stolz darauf. Und wenn ich mit eurer Ausbildung fertig bin, werdet auch ihr stolz darauf sein. Allerdings werdet ihr auch ein bisschen Ehrfurcht vor eurer Geschichte haben und genau das wird Euch den Sieg bescheren. Denn Ihr wisst um Eure Herkunft, und ihr wisst, dass Ihr siegen müsst, um sie zu bewahren. Aber genug von der Theorie, jetzt will ich sehen, wie ihr euch im Sattel macht..."

— aus einer Ansprache Qwathi
Hufdonners, Orkbrenner und Ausbilder
in den Steppen Barsaives





DIS SIEHT DICH

„Der folgende Text wurde als Fragment eines Tagebuchs aus einem zerstörten Kaer geborgen. Möge er all jenen als Warnung dienen, welche die wahnsinnigen Passionen als unbedeutende Bedrohungen abtun, die über kurz oder lang von alleine vom Antlitz Barsaives verschwinden werden.“

— Sortal Bergstein, Scholar

Ich habe anscheinend meine Namensdokumente verloren und durfte daher nicht an der morgendlichen Lobpreisung auf der dritten Ebene teilnehmen. Natürlich habe ich den Verlust sogleich freiwillig gemeldet und werde von meinem Beschützer neue erhalten. Er führte mir die große Gefahr eines solchen Verlustes vor Augen (Feinde könnten sich für mich ausgeben und so mich und meine Nachbarn, ja die gesamte Gemeinschaft bedrohen). Möge Dis seine sorgende Hand über uns halten! Der Beschützer machte mir klar, dass sogar meine eigentlich bereits genehmigte Heirat mit Tular gefährdet sei und ein erneuter, dreifacher anzufertigender Antrag nach Regel VIIb 2 nötig sein wird. Ich hielt daher unseren Hausork dazu an, in Zukunft sorgfältiger beim Aufräumen zu sein.

...

In der Abteilung nahmen wir heute ein neues Projekt zur Ausbildung der Trolle in Angriff, und man hat mir dazu die zweite stellvertretende Leitung des Exekutivkomitees „Wohlstand und Frieden“ übertragen. In jüngster Zeit haben ihr Eifer und ihre Wahrheitsliebe nachgelassen, und so gilt es verstärkt bereits die jüngsten Trolle zu einem disgefälligen Leben zu erziehen und die Älteren wieder auf den rechten Weg zu bringen. Bekam ebenfalls die Nachricht, dass der letzte dieser fliegenden, ewig rebellierenden Plagegeister endlich verstorben ist. Dis sei gedankt, ein Problem weniger! Zum Glück gelingt es dem Komitee für Wachstum, die Nachkommenzahl der Hausorks unter Kontrolle zu halten, so dass hier keine weiteren Schwierigkeiten entstehen. Bei unserer ständigen Bedrohung durch die Dämonen wäre eine Überbevölkerung eine Katastrophe.

...

Die Abteilung für Bürgerzufriedenheit hat mir eine offizielle Belobigung zukommen lassen. Ich bin so froh, dass ich diesem armen, verwirrten Menschen Istvan von nebenan durch seine Meldung beim Auge von Dis helfen konnte. Man hat mir einen zweiten Hausork als Belohnung zugeteilt. Das Abendlob war heute besonders schön, und der Hohe Beschützer hat angekündigt, das Siebttaglob diesmal um fünf Stunden zu verlängern. Darüber hinaus haben die Vorbereitungen für das große Monatslob begonnen, welches unter dem lebensbejahenden Motto „Dis sieht dich!“ stehen soll.

...

Mein erster Hausork hat meine Namenspapiere wieder gefunden, allerdings schon vor zwei Tagen. Er sagte, er hätte keine Zeit gehabt, mir den Fund mitzuteilen! Ich hab ihn getadelt und für eine Woche zur spirituellen Reinigung an das Komitee für Erleuchtung übergeben, damit ihm sein Fehlverhalten deutlich wird. Mein zweiter Hausork wird für die Zeit alle Pflichten des ersten mit übernehmen. Ich werde Morgen vor Arbeitsbeginn zu meinem Beschützer gehen und meine nun doppelten Namenspapiere abgeben. Ich weiß allerdings gar nicht, welches Formular dafür notwendig ist...

...

Auf dem Weg zur Arbeit habe ich heute einen Jungen dabei beobachtet, wie er eine Handvoll Kartoffeln aus einem Lebensmittellager gestohlen hat, während der zuständige Helfer der Schwachen die Ausgabe der Lebensmittelration an die Mutter des Jungen überwacht hat. Ich werde das Auge von Dis auf diese Familie hinweisen (die Mutter hat sich natürlich mit ihrem Namen in die Liste





eingetragen) und dem Helfer einen Tadel in seine Akte eintragen.

Habe die Akte des Helfers der Schwachen kommen lassen und den Tadel eingetragen. Es ist sein 15. Strafpunkt – somit muss er in ein Quartier der Klasse drei umziehen und einen Monat lang auf seinen freien Siebttag verzichten. Habe den Vorgang an meinen Beschützer gemeldet, der mich dafür gelobt und alles in meine Akte eingetragen hat. Nur noch drei Punkte und ich werde eine Sonderration Fleisch bekommen! Mein Beschützer war nicht sehr erfreut darüber, dass ich meine Namenspapiere wieder gefunden habe. Er sagte, er müsse nun den Antrag nach Regel VIIIb 2 erneut kommen lassen und für ungültig erklären, wozu er ein Sonderformular nach Regel VII a 1 unterschreiben muss, was einen immensen Zeitverlust bedeutet. Dafür wird mir ein Tadel in meine Akte eingetragen. Das heißt, ich brauche doch wieder sechs Punkte, um meine Sonderration Fleisch zu bekommen. Verdamm! Ich werde meinem ersten Hausork einen Tadel eintragen. Die Familie des Jungen bekommt einen Monat lang die Rationen halbiert, wie mir das Auge von Dis berichtete. Das wird ihnen eine Lehre sein.

•••

Ein junger Ork brach heute bei der abendlichen Lobpreisung zusammen und bekam Zuckungen. Dämonischer Einfluss, ohne Zweifel! Ich wies meinen Hausork an, den Ork zu packen und mit mir zusammen zum nächstgelegenen Schutzquartier für solche Fälle zu bringen. Dort nahm man den jungen Ork und brachte ihn in eine spezielle Verhörzelle. Ein Magier des Auges von Dis und ein Beschützer begannen mit der Untersuchung und Befragung des Orks. Dem vernehmen nach verstarb er leider nach einigen Minuten, ohne dass dämonischer Einfluss entdeckt werden konnte. Sicher nur eine Prüfung Dis, um uns zu testen. Ich denke, wir haben bestanden. Meine Sonderration Fleisch rückt wieder näher.

•••

Heute kam ein Mädchen in mein Büro und berichtete mir, dass ihr Vater gestern beim Abendessen vergessen hat Dis für die Ordnung im

Kaer und die Speisen auf dem Tisch zu danken. Auch nach Aufforderung durch das Mädchen wollte er dem nicht nachkommen! Ungeheuerlich! Ich werde den Vater von einem Wahrer der Ordnung aufsuchen und verhören lassen. Ein solches Verhalten kann nicht geduldet werden! Ohne Dis schützende Hand wären wir dem Untergang geweiht!

•••

Mein zweiter Hausork wurde heute Nacht durch ein Kommando des Auge von Dis abgeholt. Anscheinend hat er mit seiner Frau ein drittes Kind gezeugt und damit gegen die Auflagen des Komitees für Wachstum verstoßen. Er wird seiner gerechten Strafe zugeführt werden. Nur muss ich in der Zeit ohne einen Hausork auskommen, da die spirituelle Reinigung meines ersten Hausorks noch nicht abgeschlossen ist und sein Aufenthalt beim Komitee für Erleuchtung verlängert wird.

Aus weiteren aufgefunden Dokumenten, Briefen und Büchern geht hervor, dass die Einwohner des Kaers irgendwann während der Plage zu einer extremen Form der Dis-Verehrung übergingen. Andere Passionen gerieten in Vergessenheit, Bürokratie und allgegenwärtige Überwachung über ein ausgeklügeltes Spitzelsystem regierten. Das tägliche Leben war bis in die letzte Kleinigkeit geregelt und eine strikte Klassengesellschaft sorgte für weitere Ge- und Verbote. An der Spitze standen die Questoren – genannt „Beschützer“ –, welche mit Hilfe ihrer Passion und dank der unablässig beschworenen Bedrohung durch die Dämonen außerhalb der schützenden Kaergrenzen eine Schreckensherrschaft errichtet hatten.

– Sortal Bergstein, Scholar





KAERS: ORTE DER MACHT

Nur wenige denken an ein Kaer als einen Ort, der mehr als Schutz bietet. Doch es ist sehr viel mehr an einem Kaer – oder einer Zitadelle, für diese Zwecke – dran, als man glauben mag. Zauberer und auch andere Adepten kennen seit Jahrhunderten die Geheimnisse, die bedeutende Orte beherbergen und die Macht, die sie verleihen. Kaers sind solche Orte. Sie erschließen Adepten, die sich mit ihrer Wahren Magischen Struktur verbinden, neue Möglichkeiten. Kaers waren immer benannt, weil dies ihre Struktur stärkte und damit all ihre Verteidigungsanlagen. Diese Namen wurden mit den Leben, den Hoffnungen und Träumen, den Schicksalen und den Taten von Generationen von Namensgebern gefüllt, und dies hat auch noch Bedeutung, nachdem sie nicht mehr genutzt werden. Adepten können sich mit Kaers verbinden, um in ihnen Macht zu erhalten und um sie mächtiger zu machen. All das ist heute selten anzutreffen, doch für einige Belange mag es wichtig sein. Denkt immer an diese Möglichkeiten, und denkt auch daran, dass diese auch den Dämonen offen stehen.

– von Melok Tiefseher, Magier und Student der Strukturen

In einer **Earthdawn**-Kampagne bietet sich selten die Möglichkeit, Fäden zu einem Ort zu weben. Für ein Kaer wird dies umso seltener der Fall sein, da Charaktere sich hier üblicherweise nicht lange aufhalten (wenn die Kampagne nicht im Kaer stattfindet). Die Grundlagen für die Möglichkeit, Fäden zu der Wahren Magischen Struktur eines Ortes zu weben, finden sich ab Seite 159 im ED2 Grundregelwerk.

Im Grunde benötigt man einen Gegenstand, der für den Ort von großer Bedeutung ist. Für ein Kaer oder eine Zitadelle gibt es hier verschiedene Möglichkeiten, wie Torschlüssel, Gesetzesbücher, Kaertagebücher, bei der Erbauung wichtige Instrumente oder auch Objekte, die während der Plage von Bedeutung waren, etwa Statuen der Passionen. Auch größere Objekte wie die Kaertüren werden als solche gelten, und auch Objekte, die man außerhalb des Kaers finden kann: die Baupläne oder das Grimoire des Zauberers, der die Riten des Schutzes fertiggestellt hat. Auch Objekte der Kaergemeinschaft aus der Zeit vor der Plage können diese Bedingungen erfüllen, wie der uralte Dolch des Stadtgründers (aus der das Kaer bevölkert wurde), der für die Gemeinschaft die im Kaer lebt vielleicht von Bedeutung ist. Es gibt hier mehr Möglichkeiten als man denkt.

Weit weniger Ansatzpunkte jedoch bietet der Faden selbst. In einigen interessanten Situationen kann der Spielleiter die Charaktere jedoch auf den Einsatz von Fadenmagie stoßen, und clevere Reaktionen belohnen. Lauert etwa ein mächtiger Dämon im Kaer, kann die Suche nach einem Gegenstand mit Bedeutung für das Kaer und das Weben eines Fadens daran, den Adepten einen ungeheuren Vorteil verschaffen, da ihre Fähigkeiten innerhalb des Kaers so verbessert werden und der Dämon leichter bezwungen werden kann.

Vielleicht gibt es auch einmal eine Stelle im Kaer, an der die Charaktere nicht weiterkommen, sei es ein schwieriges Türschloss oder ein Zauber, der nicht gebrochen werden kann. In diesem Fall könnte ein Faden zum Kaer dieses erheblich erleichtern.

Ein weiterer Aspekt ist, dass manche permanenten Zauber überhaupt nicht ohne eine solche Verbindung gebrochen werden könnten (was die Erbauer des Kaers als Schutzmaßnahme benutzt haben könnten). Eine Kampagne kann so leicht um ein Abenteuer bereichert werden, in dem die Charaktere erst einen dieser Gegenstände finden müssen, mit dem sie dann zum Beispiel die Kaertore öffnen oder weiter in die hinteren Ecken des Kaers vordringen können.





Solche Techniken bieten sich auch für den Spielleiter an, der seinen Spielern zeigen möchte, das Fadenweben zu etwas anderem gut ist als Zauber zu werfen oder Schätze zu benutzen. Sie unterstreichen die Aspekte von benannten Orten und Wissen um Geheimnisse von Magischen Strukturen, die im Hintergrund von **Earthdawn** eine wichtige Rolle spielen.

Und, natürlich: Gegner wie Dämonen oder auch Adepten können solche Fäden ebenfalls nutzen, um sich in ihren dunklen Verstecken gegen „Möchtegernhelden“ zu verteidigen oder Rituale durchzuführen, die ein normales Kaer für immer in einen Ort des Schreckens verwandeln...

ABENTEUERIDEE 1

Schon lange ist die Legende im Umlauf, dass es in Kaer Hebrath große Schätze geben muss. Die kleine Grafschaft Hebrath, eine früher lose mit Throal verbundene Zahl vom Gemeinden westlich der Throalberge, war in den Zeiten vor der Plage recht wohlhabend, und es wurde berichtet, dass sie Massen von wertvollen Gegenständen in ihr Kaer trugen. Keine der vielen Expeditionen, in das während der Plage gestürmte Kaer, hat jedoch irgendetwas von Wert gefunden. Die Charaktere stoßen zufällig auf einen alten Text (vielleicht ein Tagebuch), der davon berichtet, wie ein Zauberer für den Grafen von Hebrath ein Amulett angefertigt hat, das der Schlüssel zu einem Geheimversteck sein soll. Die Charaktere müssen das Amulett, das bei einer früheren Expedition in das Kaer gefunden wurde, aufspüren und einen Faden dazu weben. Während Markierungen auf der Rückseite, die scheinbar nur Kratzer sind, sie an einen bestimmten Punkt im Kaer führen (den sie auch durch langes suchen finden können), ist es dort allen Charakteren mit Fäden zu dem Amulett möglich, eine illusionäre Wand zu durchschauen und in den Gang dahinter zu treten, an dessen Ende Schätze und vielleicht Gefahren lauern.

ABENTEUERIDEE 2

Vor etwa 30 Jahren hat Melok Tiefseher, ein Magier aus Travar, an einer Expedition teilgenommen, die

BLUTAMULETTE

Dämonenabwehramulette, Amulette der Letzten Rettung, Blutrüstungen, und alles was Ihr sonst noch braucht.

Alles hat Melchtak für Euch.

Blut heißt Leben, Blutamulett heißt Überleben.

Kommt zu Melchtak in Märkteburg, bevor es zu spät ist...

in Kaer Rotsand einen mächtigen Dämon entdeckte. Das Kaer war so verdreht und der Dämon so mächtig, dass der Gruppe keine Wahl blieb, als es zu verschließen und den Dämon am Leben zu lassen. Melok belegte das Kaertor mit einem neuen, mächtigen Schutzzauber, so dass es weder magisch noch physisch zu öffnen wäre. Vor kurzem erhielt er Besuch von einem Menschenmagier, der sich lange mit ihm über Dämonen und Magie unterhielt, und der ihm eigentlich recht freundlich erschien. Düstere Ahnungen beschlichen Melok, nachdem der Mensch das Thema immer wieder auf den Dolch lenkte, von dem Melok ihm erzählt hatte: der Dolch, mit dem er die Runen und Zeichen für den Schutzzauber an Kaer Rotsand geritzt hatte und mit dem er sein eigenes Blut zu Tage brachte, um den Zauber zu verstärken. Zwei Tage nach dem Besuch war der Dolch plötzlich verschwunden. Melok befürchtet, dass der Mensch ihn benutzen will, um den Dämon zu befreien, und heuert die Charaktere an, ihn vorher aufzuspüren. In der Tat erhofft sich der Menschenmagier, den Dämon befreien zu können und so seine Gunst zu erringen. Er hat eine kleine Gruppe von Anhängern um sich geschart, die vor 2 Tagen in Richtung Kaer Rotsand aufgebrochen sind (wie eingeweihte Unterweltkreise in Travar wissen). Können die





GEFANGEN IM DUNKEL

„Wir sind nun alle sicher. Und die Zeit wird zeigen wie weise unsere Entscheidung war!“ hatte man uns immer und immer wieder gesagt. Diese Worte gingen mir gerade jetzt durch den Kopf, denn im Moment rannte ich um mein Leben...

Es war vor Beginn der Zeit des Grauens. Es war vor dem Erscheinen der Dämonen in unserer Welt und es war vor den Schatten, die über uns hereinbrachen. Eine Zeit in der viele von uns gerne leben wollten. Ich war eines von vielen Kindern, die im Unterricht saßen und die Geschichten von vergangenen Tagen anhörten. Keiner von uns hatte eine Ahnung, wie es draußen aussehen mochte, wie sich Sonnenlicht auf der Haut anfühlt oder wie eine frische Brise die Bäume sanft wanken lässt. Ich war hier geboren. Kaer - so nannte man unser zu Hause. Ein riesiges Höhlensystem innerhalb eines Berges. Auch wenn ich mir nicht vorstellen konnte, was ein Berg ist. Ich hatte Bilder gesehen, aber trotzdem konnte ich es mir nicht im Geringsten ausmalen.

Wie uns beigebracht wurde, haben so genannte Dämonen unsere Heimat zerstört und Angst und Schrecken verbreitet. Sie töteten ohne Verstand. Und Grauen war es, wovon sie sich ernährten. Ich wusste nicht, was von den Geschichten über Wesen aus den Schatten oder feuerspeiende Echsen echt war, aber wir hatten auch kein Interesse, es heraus zu finden. Angst war es, die uns gerettet hat, und Angst hielt uns am Leben. Wir konnten uns nur deshalb retten, da wir vorgewarnt wurden. Zauberer aus fernen Ländern schufen uns unser neues Zuhause und schützten es durch einige Schutzrunen. Ich kannte mich mit Zauberei nicht so gut aus, aber es müssen mächtige Zauber gewesen sein, denn niemand hegte auch nur einen Zweifel daran, dass diese furchtbaren Monster eindringen könnten.

Unser Leben war gut. Wir lebten von dem, was wir selbst anbauten. Künstliches Licht ließ Pflanzen wachsen. Wir schlachteten Tiere, die wir in verschiedenen Höhlen mehr oder weniger züchteten. Wasser wurde aus den Tiefen der Erde geholt und jeder verrichtete die Arbeit, mit der er der Gemeinschaft helfen konnte. Unsere Gemeinschaft betrug sich auf mehrere Hundert. Man erzählte uns in der Schule, dass wir in der Welt vor der

Plage als Menschen bezeichnet wurden – und dass es andere gab. Elfen mit spitzen Ohren, Zwerge so klein wie Kinder, Obsidianer, gemacht aus Stein, Orks, die Wilden der Steppe, Trolle aus den Kristallbergen, T'skrang, die Kapitäne der Flüsse und die feenartigen Windlinge. Bilder zeigten uns wie ein Leben draußen gewesen war.

Ich wuchs heran und war ein gutes Mitglied der Gruppe. Ich war fürs Pflanzen und Ernten von Pilzen zuständig und ich machte meine Arbeit gut. Viele sagten mir, dass ich es weit bringen könnte, und dass ich bald ein gemachter Mann wäre. Doch niemand konnte sich erinnern, was dies früher bedeutet hat. Es sei einfach so eine Redewendung. Die Welt außerhalb machte mich neugierig. Ich versuchte, soviel in alten Büchern zu lesen, wie es nur ging. Aber viel fand ich nicht heraus, nur dass es noch mehr Orte wie diesen gab. Überall mussten sich die Menschen verstecken. Und das ist es, was mir sowohl einen kalten Schauer über den Rücken laufen ließ als auch die Hoffnung gab, dass ich eines Tages die Welt da draußen sehen würde. Aber nie hätte ich gedacht, dass ich mein Leben gar nicht erst auskosten könnte...

In der alten Welt hatte man wohl unterschieden zwischen Tag und Nacht. Aber hier im Kaer war immer Tag. Deswegen konnte ich auch nicht sagen, ob es draußen wohl hell oder dunkel war, als ich wie gewohnt meine Arbeit machte. Wie immer pflückte ich Pilze und sah nach den neuen Beeten. Niemals hätte ich gedacht, dass ich später um mein Leben laufen müsste.

Man konnte es hören. Das tiefe Knarren, das bis ins Innere der Höhle vordrang, brachte mir eine Gänsehaut. Dieses Geräusch hatte ich noch nie gehört, aber dennoch wusste ich was es bedeutet. Es geschah, was keiner für möglich gehalten hatte. Die Tore öffneten sich. Ich meine damit nicht, dass ich dabei stand oder dass man das Licht von draußen hätte sehen können, denn das war überhaupt nicht möglich. Ich hab es nie mit eigenen Augen gesehen, aber man erzählte uns von Schutzmechanismen. Fallen, Labyrinthen und Irrgärten. All dies sollte jeden daran hindern, selbst zu den Toren vorzudringen.

Ich verließ mein Feld und ging zurück zu den Behausungen. Ich machte mir auf dem Weg etliche





Gedanken darüber, was die Tore denn geöffnet haben könnte, und egal was ich mir vorstellte, es machte mir Angst. Ich hatte mich nie für Waffen interessiert und habe nie versucht, einen Zauber zu sprechen. Aber genau das wünschte ich mir im Moment. Ich sah von weiten schon eine Gruppe Adepten, die bewaffnet ausgingen, um was auch immer eindrang zu finden und zu beseitigen. Ich konnte sie kaum erkennen, aber die Angst in ihren Augen und das Zittern ihrer Hände konnte ich auch ohne hinschauen spüren.

Während ich so vor mich hin überlegte, fasste ich einen Entschluss. Ich schnappte mir eine Waffe aus der Kriegerhütte und ging hinter ihnen her Richtung Tor. Ich wollte mein Heim verteidigen. Allerdings hatte ich dummerweise eine Fackel vergessen und als ich zu den Schutzanlagen kam, ging ich in die dunklen Gänge des Labyrinths. Immer dem Fackelschein meiner Vorgänger folgend. Es war das erste Mal, dass ich hier entlang ging, und ich hatte keine Gelegenheit, mir alles näher anzuschauen. Ich folgte verschiedenen Abzweigungen, passierte weitere Gänge und hatte schnell den Überblick verloren, da ich zu sehr damit beschäftigt war, den anderen zu folgen. Langsam holte ich auf und war schon fast dran, als es passierte:

Schreie hallten durch die Gänge. Erschrockene, von Grauen geplagte Schreie. Mir gefror das Blut in den Adern und ich blieb instinktiv stehen. Ich erkannte die Menschen hinter den Schreien. Ich habe mit ihnen meine Kindheit verbracht aber so hatte ich sie nicht in Erinnerung. Was komisch war, es waren keine Kampfgeräusche zu hören, nur diese Schreie. Und dann wurde es dunkel. Das war der Moment, in dem die Panik mich übermannte. Ich drehte mich um und rannte los. Ich konnte die Hand vor Augen nicht sehen und ich hatte keine Ahnung wohin ich rannte. Aber das war auch zweitrangig. Ich wollte nur weg. Ich folgte verschiedenen Gängen, knallte gegen die eine oder andere Wand und wäre sogar fast in eine Grube gefallen, aber ich rannte weiter. Nur war der Weg länger als ich ihn vorher gelaufen war. Es war klar, ich hatte mich verlaufen. Und nachdem ich das Ende einer Sackgasse erreichte, war das Leben für mich vorbei.

Ich sank auf den Boden und kauerte mich zusammen. Tränen der Panik rannten über mein Gesicht und mein Herz schlug so laut wie noch nie. Um mich herum war es düster und ich hörte immer noch die Schreie. Ich

versuchte, mich zu beruhigen. Redete mir ein, dass es nur ein böser Alptraum sei, aber es half alles nichts. Es kam mir wie eine Ewigkeit vor, aber auf einmal hörten die Schreie auf und das Einzige, was ich hörte, war mein eigenes Schluchzen.

Ich kam zur Ruhe...

Dachte nach...

Ich saß in einer Sackgasse im Labyrinth, welches zu meinem Schutz gebaut war. Irgendwo in den Gängen war etwas, das grausame Schreie hervorrief. Ich hatte keine Nahrung und kein Licht. Und zu allem Überfluss musste ich dringend Wasser lassen. Ich wollte dieses Etwas nicht finden und hoffte, dass es mich hier auch nicht findet. Ich entschied mich für das in meinen Augen einzig Richtige: Ich wollte warten. Gefangen im Dunkeln...

DIE GESCHICHTE EINSETZEN

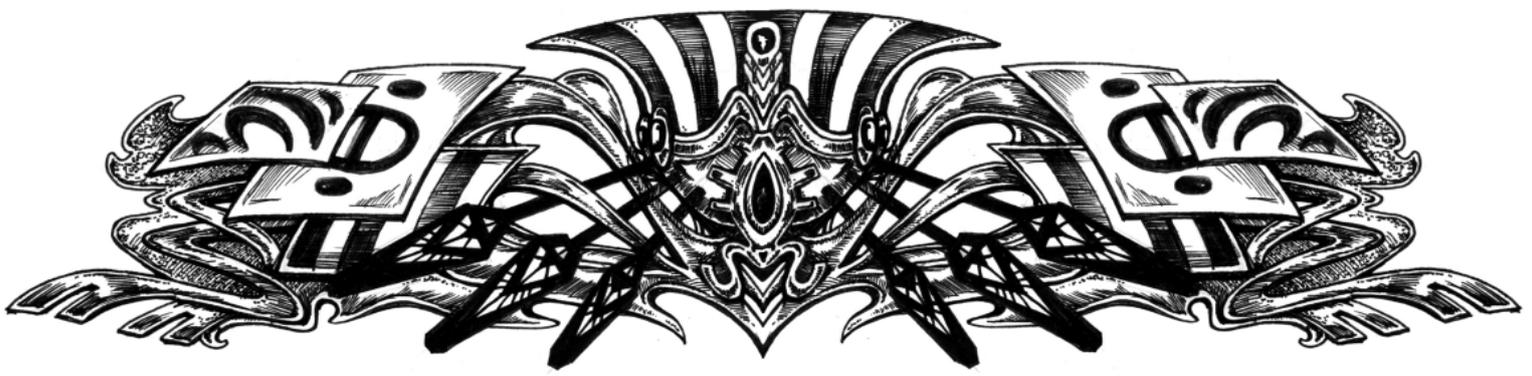
Diese Geschichte kann gut als Handout benutzt werden, um den Spielern verschiedene Zusammenhänge über das Leben im Kaer zu vermitteln. Es ist wichtig und wünschenswert, dass jeder Spieler eine Vorstellung über das Leben während der Plage hat. Dieser Text kann dem Spieler vermitteln, wie es gewesen sein könnte, und führt ihm die Innenwelt eines Kaerbewohners vor Augen. Außerdem kann die Legende eine düstere Stimmung vermitteln, zum Beispiel als Vorgeschmack auf ein Kaerabenteuer. Das heißt, er hat eine Vorstellung von dem Grauen, das ein Dämon bringen kann und wie man sich ihm hilflos ausgeliefert fühlt.

Damit die Spieler die Geschichte in die Hände bekommen, muss sie natürlich aufgeschrieben oder erzählt werden. An dieser Stelle bietet die Legende nun mehrere Möglichkeiten, sich zu entwickeln, und für Abenteuerideen und -aufhänger:

Möglichkeit 1

Der Junge nimmt seinen Mut zusammen, und schafft es tatsächlich, einen Weg aus dem Labyrinth zu finden. Er schafft es auch, sich einen Weg durch die verseuchte Außenwelt zu bahnen. Er findet einen Unterschlupf, in dem er sich verstecken kann. Dort schreibt er diese Legende für die Nachwelt auf. Jahre später kommen die Charaktere an denselben





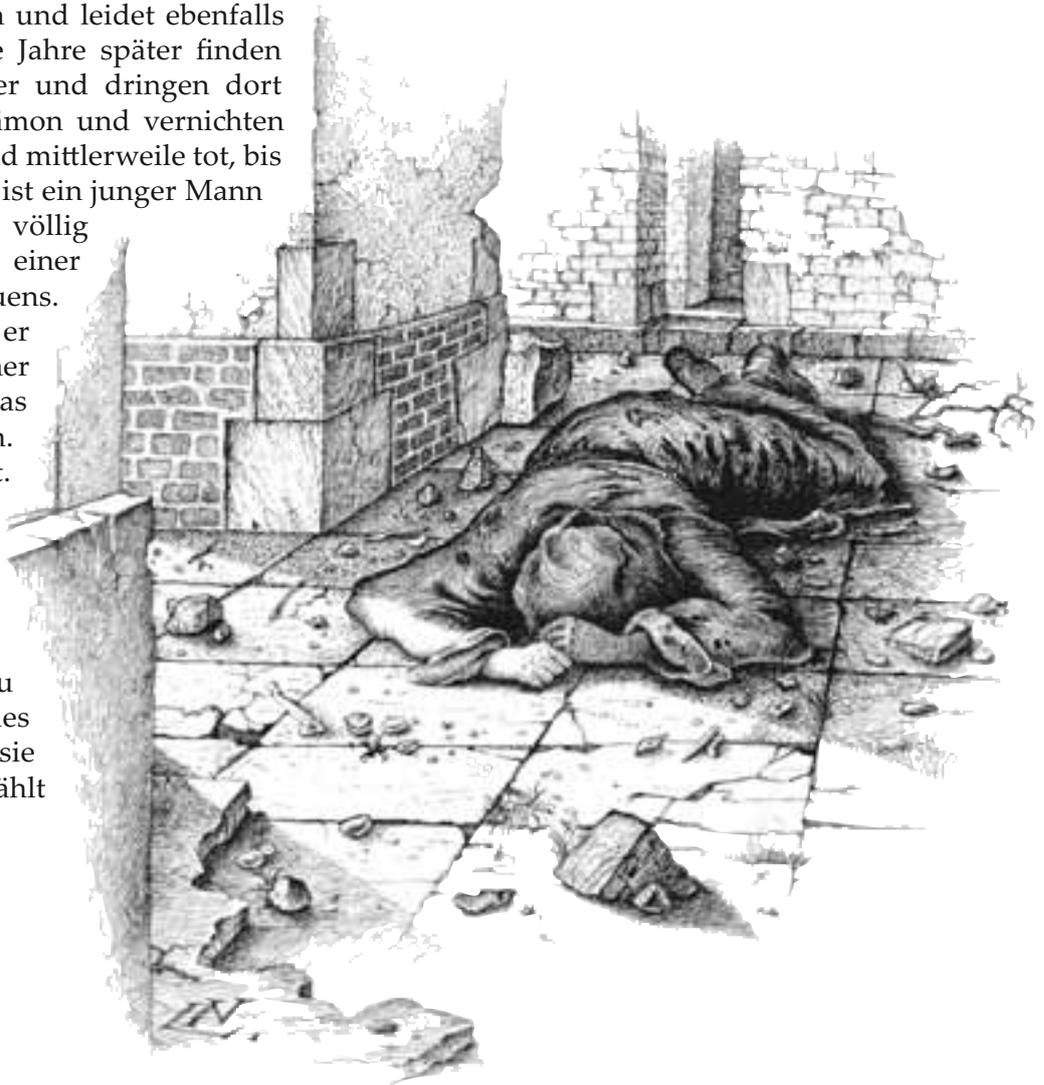
Unterschlupf und finden seine Notizen. Neben der Geschichte kann der Junge noch weitere Dinge aufgeschrieben haben, etwa die Lage seines Kaers oder seine Erfahrungen in der korruptierten Außenwelt. Die Charaktere können nun das Kaer suchen, den Dämon stellen und ihn vernichten.

Möglichkeit 2

Der Junge schafft es leider nicht, denn er läuft dem Dämon in die Arme. Dieser erkennt den Mut und die Stärke des Jungen und lässt ihn am Leben. Aber nicht um ihn laufen zu lassen. Der Dämon behält ihn bei sich und lässt ihn an seinen Taten teilhaben, um ihn zu verderben. Er quält die anderen Einwohner, ernährt sich von ihrem Leid. Der Junge muss alles mit ansehen und leidet ebenfalls Höllenqualen. Mehrere Jahre später finden die Helden dieses Kaer und dringen dort ein. Sie stellen den Dämon und vernichten ihn. Alle Einwohner sind mittlerweile tot, bis auf den Jungen. Dieser ist ein junger Mann geworden und geistig völlig am Ende. Er lebt in einer eigenen Welt des Grauens. Immer wieder hört er die Todesschreie seiner Freunde und sieht das Grauen in ihren Augen. Kurzum: er ist verrückt. Nachdem sie den Dämon getötet haben ist es der Gruppe vielleicht möglich, den Mann in eine etwas bessere Verfassung zu bringen. Sollte sie dies schaffen, werden sie seine Geschichte erzählt bekommen.

Möglichkeit 3

Die Charaktere finden die Leiche des Jungen und seine Geschichte im Labyrinth vor dem Kaer. Dies vermittelt ihnen zugleich einen Eindruck, was auf sie warten könnte. Natürlich könnte der Dämon auch abgewehrt worden sein, und der Junge galt einfach als verschwunden.





ABENTEUERGERÜST: DIE SCHATZKARTE-LABYRINTH DES NEBELS

Wie alles beginnt: Eine Begegnung auf irgendeinem Basar in Barsaive

„Wartet Herr, ihr seht aus wie ein stattlicher Held! Wenn ich so überlege – obwohl ich bin mir sicher, ihr könnt es schaffen.“

„Ihr meint was ihr schaffen könnt? Ist doch klar, ihr könnt den Schatz finden!“

„Nein keine Ahnung wo er ist, sonst würde ich euch kaum dieses Angebot machen. Meint ihr nicht, wenn ich es wüsste, dass ich ihn mir selbst holen würde?“

„Gut, gut! Ich zeig es euch ja schon. Hier, seht dieses Stück Pergament.“

„Ja ich weiß da ist nichts drauf, aber es ist dennoch da.“

„Nein ich will euch nicht veralbern, werter Herr! Es ist da – es ist Magie.“

„Wie es funktioniert? Keine Ahnung, wie gesagt, ich würde ihn mir selber holen!“

„Nun, ich mache euch einen Preis der seines Gleichen sucht. Ihr macht einen erfahren Eindruck, deswegen will ich euch auch einen guten Preis machen. Denn über den Tisch ziehen lasst ihr euch ganz bestimmt nicht. Sagen wir 800 Silberstücke!“

„Nein Herr, ich will euch nicht beleidigen. Aber denkt doch, was euch an Schätzen winkt.“

„Sagen wir 600!“

„Aber Herr ich habe eine Frau und sechs Kinder zu versorgen.“

„Aber nur weil ihr einen so netten Eindruck macht. 500 Silber – Letztes Angebot!“

„Hervorragend, ihr werdet es sicher nicht bereuen. Und lasst mich wissen was ihr gefunden habt!“

„Gehabt euch wohl, werter Herr“

DIE KARTE

„Was hat mich nur dazu bewogen dieses Ding zu kaufen. Ein leeres Stück Pergament und ein angeblicher Schatz...“

So ein Mist, der hat mich übers Ohr gehauen. Na ja, ich werd mal Baldur fragen. Vielleicht kann er ja mit seinen Zaubern etwas sehen was mir verborgen scheint!“

Bei der auf dem Markt erstandenen Karte handelt es sich um ein sehr alt wirkendes Stück Pergament. Auf den ersten Blick scheint es vollkommen leer zu sein. Es ist unbeschrieben und ohne genauere Untersuchungen ist es nicht zu gebrauchen.

Bei einer magischen Untersuchung der Karte, zum Beispiel durch Astralsicht, erkennt man eine magische Struktur und die Tatsache, dass wohl ein Zauber über der Karte liegt.

Das Ziel für die Charaktere besteht darin, dies heraus zu bekommen und den Zauber zu brechen. Denn erst wenn er aufgehoben wurde, wird die darunter liegende Schatzkarte sichtbar.

Mit Astralsicht oder Zaubern wie Astralsinn kann man ohne Probleme erkennen, dass es sich um eine magische Karte handelt. Will man die Karte näher untersuchen, ist eine Probe gegen einen Mindestwurf von 15 nötig um zu erkennen, dass ein Schutzzauber über der Karte liegt. Will man diesen Zauber nun brechen, ist die Gruppe auf Dienste eines Magiers angewiesen. Dieser muss seine Wirkungsprobe auf des Zaubers Magie Neutralisieren gegen einen Mindestwurf von 20 bestehen.





BEGINN DER SUCHE

„Dass die Karte magisch ist, war mir ja klar oder zumindest hatte ich es gehofft. Aber als Baldur ein wenig rumzauberte, dachte ich, ich guck nicht richtig.“

Vor meinen Augen veränderte sich das Pergament: Linien wurden sichtbar, Gebirgszüge erkennbar und Beschriftungen lesbar. Es wurde eine echte Karte von Barsaive.

Und nicht nur das, unser Standort war zu sehen und eine Linie zog sich über verschiedene Dörfer hin zu einem Punkt, der mit einem „X“ markiert war. Dort sollte wohl der Schatz liegen.

Aber am Besten war, dass ich der Linie gar nicht folgen brauchte, denn ich war dem Schatz näher als dem ersten Dorf auf der Suche. Ich bedankte mich bei Baldur und ging, um meine Jungs zu holen. Als ich ging konnte ich ein Grinsen nicht verbergen. Hatte mich der Händler doch nicht betrogen...“

Nachdem die Karte entschlüsselt wurde, geht die Reise los. Und wie der Zufall es so will, ist man am Schatz näher dran als über die eingezeichnete Route. Deswegen nimmt man den schnellsten Weg und sichert sich den Schatz.

Da gibt es aber ein Problem: Denn da wo man laut Karte den Schatz vermutet ist nur ein alter Acker. Aber man verliert ja nicht den Mut und sucht weiter. Man gräbt hier ein Loch, da ein Loch und mit Glück findet man nichts.

Ist der Wille erst mal gebrochen, gibt man die Suche wieder auf und geht nach Hause. Oder man hat die Idee, vielleicht doch die eingezeichnete Route abzugehen.

Am ersten Ort angekommen passiert etwas, was niemand für möglich hielt. Die Karte ändert sich. Es entsteht ein neuer Weg zum Schatz und auch ein neuer Ort, an dem dieser liegt. Die Suche geht weiter.

Denn die Karte ist nicht nur eine einfache Schatzkarte sondern auch eine Falle und ein Rätsel. Sie zeigt nicht sofort den Weg zum Schatz. Auf magische Weise zeichnet die Karte den aktuellen Standort ein und kreierte einen Weg zum Schatz. Es

HILFE GESUCHT!

Die Königliche Bibliothek zu Throal und die Forschertruppe seiner Majestät suchen ständig nach Hinweisen auf noch verschlossene oder bisher unbekannte Kaers. Wir fordern jeden wackeren Abenteurer auf, Hinweise über solche Objekte zu geben.

Neben einer Aufwandsentschädigung geht es nicht zuletzt um unser Barsaive!

sind dort verschiedene Orte eingezeichnet und der mögliche Ort des Schatzes.

Um den Schatz zu finden, muss die Route abgegangen werden. Aber wenn die Karte im ersten Ort ankommt, verändert sie sich und es entsteht eine neue Route. Auch der Ort des Schatzes ist ein anderer.

Sollte die Gruppe versuchen, den kürzesten Weg zum Schatz zu gehen, finden sie dort nichts. Bei einer weiteren magischen Untersuchung der Karte kann bei einem Mindestwurf von 15 festgestellt werden, dass die Karte weiterhin magischer Natur ist und ein weiterer Zauber auf ihr liegt. Dieser kann aber nicht gebrochen oder untersucht werden. Versuche diesbezüglich schlagen fehl.

Wenn Sie gerne Handouts dieser Karte erstellen möchten, benutzen Sie einfach Kopien der Barsaive-Karte im **Earthdawn**-Regelwerk.

EIN SCHRITT NACH DEM ANDEREN

„Das war echt ein netter Trick. Der Schatz schien uns schon sicher, aber die Karte hat uns auf den Arm genommen. Erst im ersten Dorf auf der Linie hat sie uns gezeigt, das wir ihr stets folgen sollten. Jetzt folgen wir





der Route schon ziemlich lange und langsam frag' ich mich, ob sie uns wieder in die Irre führt. Ob wir diesen Schatz je finden werden? Wahrscheinlicher ist es, dass wir alle leer ausgehen werden..."

Nachdem das Prinzip der Karte verstanden wurde. Geht die Reise nun von Ort zu Ort entlang der Route. Immer wieder überprüft man die veränderte Karte und man hofft, dass man dem Schatz ein Stück näher kommt.

Ab und zu gibt es Abzweigungen auf der Karte. Es gibt zwei mögliche Dörfer zur Auswahl, um den Weg zum Schatz zu bestreiten. Welchen Weg man einschlägt ist eine wichtige Entscheidung. Man trotz den Gefahren und dem Wetter auf dieser Reise und geht Stück für Stück seinen Weg. Nur wer durchhält wird am Ende reich sein.

Vielleicht führen aber auch beide Wege zum Ziel, nur ist der eine kürzer, der andere länger. Vielleicht

gibt es andere Gefahren? Deuten eigenartige Beschriftungen an, welche Herausforderung auf welchem Weg wartet?

Nach einiger Zeit der verwirrenden Reise erreicht die Gruppe nun doch das Ende ihres beschwerlichen Weges.

DAS ZIEL VOR AUGEN

„Endlich! Wir haben es geschafft. Es war kein Scherz. Wir haben den Schatz gefunden. Zumindest sind wir beim „X“ angekommen. Und diesmal ist es kein Acker. Diesmal stehen wir vor dem Ort des Schatzes. Ein Torbogen führt in eine Art Höhle. Jetzt holen wir uns das Gold..."

Der Weg findet irgendwann ein Ende und die Gruppe hat es geschafft. Sie stehen vor einem Torbogen der in eine Höhle führt. Jeder kann das Gold schon in den Händen fühlen. Also geht es auf





zur letzten Etappe der Reise. Man geht durch das Tor... und alles verschwimmt vor den Augen und es wird schwarz!

Dies ist wirklich das Ende der Reise. Fast. Wenn sie den Bogen passieren wird ein Zauber in ihm ausgelöst und befördert die ganze Gruppe auf magische Weise in das „Labyrinth des Nebels“.

DAS LABYRINTH DES NEBELS

„Mir war Schwindelig und ich brauchte einige Zeit, um einen klaren Kopf zu bekommen.“

Als ich aufwachte, fand ich mich in einem 2 x 2 Schritt großen Raum wieder. Und ich war allein. Keine Ahnung wo die Anderen waren. Es kam etwas Panik in mir auf, die ich aber abschüttelte und aufstand. Es gab einen Ausgang aus diesem Raum und ich beschloss, einen Weg hinaus zu finden. Draußen befand sich ein Gang. Überall war Nebel und ich konnte kaum die Hand vor Augen sehen. Aber es nützt ja nichts, sich zu ärgern...“

Ab dieser Stelle ist die Gruppe voneinander getrennt. Jeder Teil der Gruppe befindet sich in einem Teil des Labyrinths und muss nun den Weg hinaus finden. Doch die Suche durch den Nebel ist nicht leicht.

Wer durch geschicktes Vorgehen einen Weg findet, wird irgendwann aus dem Labyrinth entkommen und durch einen Durchgang in den Schatzraum gelangen.

Dieser Teil der Schatzsuche ist wohl der schwierigste und beschwerlichste. Die Gruppe wird getrennt und jeder der Gruppe wird in einen der 7 Räume auf der Karte gesteckt. Nun beginnt die Suche nach dem Schatz, beziehungsweise nach dem Weg hinaus. Das gesamte Labyrinth ist durchzogen von einem dichten, kalten Nebel. Reihum dürfen die Spieler nun mit ihrer Geschicklichkeitsstufe - 2 würfeln. Die gewürfelte Zahl ist die Anzahl der Felder, die sie sich auf der Karte fortbewegen dürfen. Der Nebel verhindert eine gute Sicht, daher kann der Spieler nur ein Feld weit sehen.

Während des Suchens nach dem richtigen Weg kann dem Spieler alles Mögliche passieren. Er könnte eine Falle auslösen, einer Kreatur begegnen

oder etwas finden (Schätze, Schriftstücke, Geld, eine Leiche, was auch immer).

Fühlen Sie sich ruhig aufgefordert, Anregungen zu den Ereignissen hier im Folianten zu finden. Sei es bei den Fallen oder bei möglichen Kreaturen.

Es sollte jedem Spieler möglich sein, das Labyrinth zu verlassen. Spielern dessen Charakter Stift und Papier dabei hat sollten sie erlauben, den Weg mitzuzeichnen. Wenn die Suche nach dem Ausgang zu lange dauert, kann dies auch verkürzt werden oder sogar abgebrochen. Sie finden dann halt „zufällig“ den Ausgang.

Egal in welcher Reihenfolge die Spieler das Labyrinth verlassen, im Spiel kommen sie alle gleichzeitig im Schatzraum an. Bei der Legendenspunkteverteilung sollten sie aber Bonuspunkte für das Erreichen des Raumes verteilen und dabei diese Reihenfolge wieder berücksichtigen.

DAS ENDE DER SUCHE

„Dieser verfluchte Nebel hat ein Ende. Ich habe es geschafft. Der Schatz ist nah. Ich sehe schon die Anderen und jetzt heißt es: die Taschen voll packen und abhauen...“

Gelingt es den Charakteren, das Labyrinth zu verlassen, gelangen sie in einen großen rechteckigen Raum. Die Wände sind mit Bildern und Schriftzeichen verziert. Der Anblick ist fantastisch. Insgesamt hat der Raum sieben Durchgänge und einen Torbogen, ähnlich dem durch den sie hierher gekommen sind.

In der Mitte des Raums findet sich einen Art Sockel mit einer eisernen Platte. Auf der Platte findet die Gruppe eine Inschrift in einer unbekanntenen Sprache. Aber je länger sie auf die Schrift achten, desto lesbarer scheint sie zu werden. Die Buchstaben verändern sich und es entsteht ein Satz den jeder lesen kann:

„Der eigentliche Schatz war die Suche selbst!“

Die Schriften und Bilder in dem Schatzraum zeigen typische Szenen aus dem Leben in Barsaive und die Schriften sind in allen Sprachen der Welt





verfasst. Bei einer Probe auf Lesen/Schreiben oder Beweisanalyse gegen 10, ist es möglich einen Zusammenhang festzustellen: Jedes Mal, wenn eine Gruppe durch dieses Labyrinth kommt, hat sie etwas zu den Bildern und Schriften hinzugefügt. So entstand mit der Zeit dieses Meisterwerk Barsaives. Fügen die Helden auch etwas hinzu, sollte dies noch einen Bonus in Legendenpunkte wert sein.

Die Schatzsuche ist nun zu Ende. Und enttäuschender Weise gibt es gar keinen Schatz. Das Einzige, was die Spieler finden, ist diese Inschrift. Die Reise hat hier ein Ende und das Abenteuer auch. Durch den zweiten Torbogen, können die Spieler das Szenario wieder verlassen und gelangen so wieder vor den Eingang, durch den sie das Labyrinth betreten haben. Dies ist die Stelle, an der Legendenpunkte verteilt werden und neue Abenteuer beginnen.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Die Suche nach einem Schatz ist vergeblich. Denn was die Gruppe nicht kennt ist die Tatsache, dass der Händler eigentlich ein schelmischer Zauberer ist. Er verkauft vielen Gruppen immer wieder diese Schatzkarten. Zum einen verdient er dadurch sehr gut, zum anderen hat er Spaß daran, den Leuten diese Aufgabe zu stellen.

Das Labyrinth ist seine Kreation und für ihn ist eine Suche nach einem Schatz weit mehr wert als der Schatz selbst. Die Erfahrung und die Stärke, die man durch so eine Suche erhält, ist durch kein Gold der Welt aufzuwiegen.

DAS ABENTEUER GESTALTEN

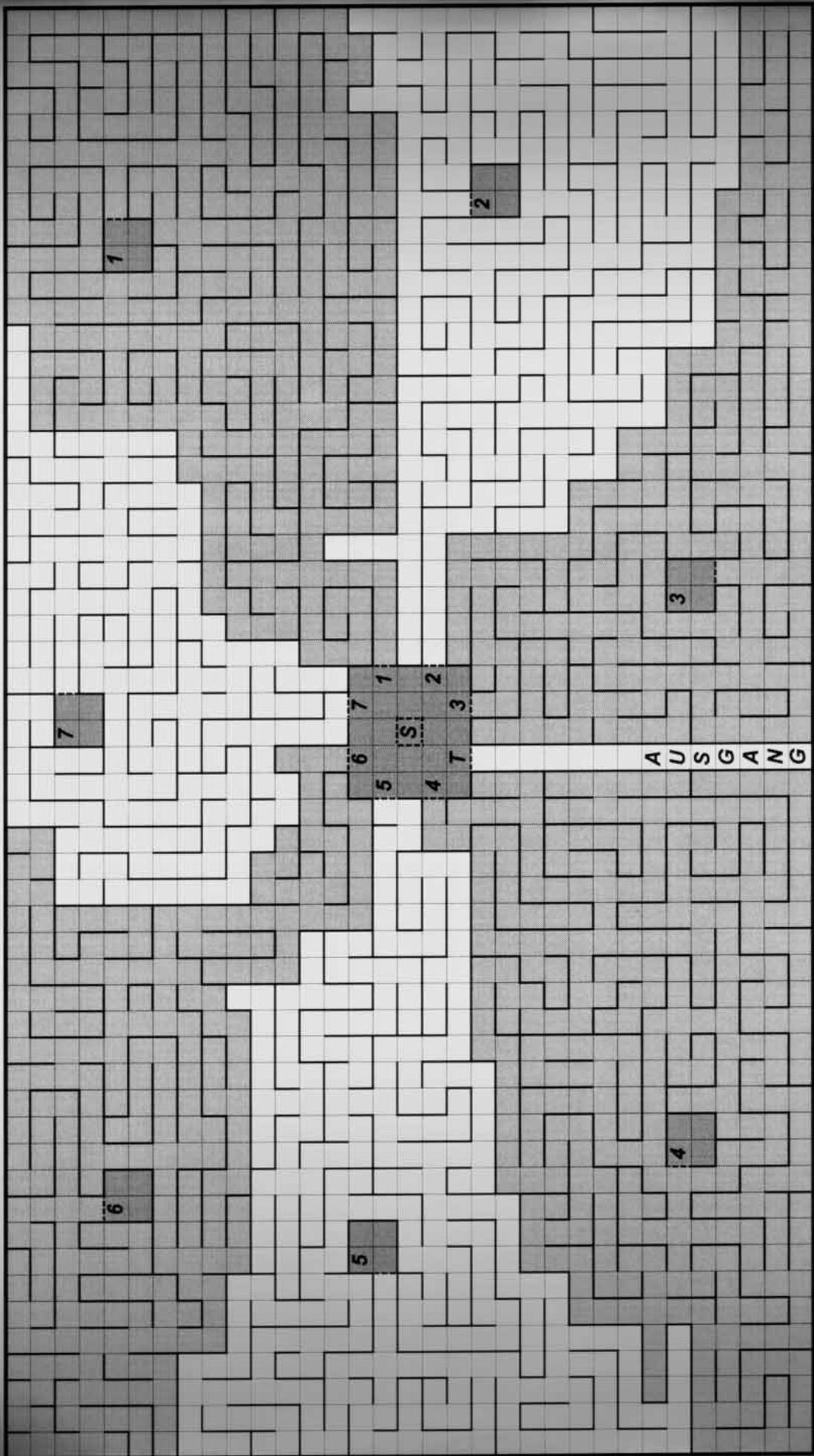
Die genaue Ausgestaltung des Abenteuers kann auf verschiedene Arten erfolgen. Die erste Möglichkeit wäre, den Abstand zwischen den einzelnen Dörfern gering zu halten. Dadurch gäbe es ein kleines Abenteuer für einen kürzeren Spielabend.

Durch die Vergrößerung der Wege, die Anzahl der Karten oder der Ereignisse ist es als zweites möglich, diese Suche als größeres Abenteuer zu nutzen. Über mehrere Spielabende wären die Helden unterwegs auf der Suche nach dem Schatz.

Die letzte Möglichkeit wäre das Einbauen dieser Karte in eine Kampagne. Durch die geringe Vorgabe der Wege, Orte und Strecken gibt es kein Problem damit, die Karte als übergeordneten Plot in eine laufende Kampagne einzubauen oder eine neue Kampagne um sie herum aufzubauen. Die Karte ist in diesem Fall der Weg, der die Charaktere zu ihren verschiedenen Abenteuern führt, und das Finale kann das Ende der Kampagne bilden.

Nutzen Sie als Spielleiter die Ideen dieses Abenteuers auf die Weise, die für Ihre Gruppe und Situation die Beste ist. Verstehen Sie dies nicht als fertiges Abenteuer. Denn ohne eine gewisse Eigenarbeit kommen Sie nicht aus.





1

2

3

7

7 1 2
6 7 1 2
5 4 T 3
S

AUSGANG

6

4

5



DAS VERRÜCKTE EARTHDAWN-LABYRINTH

Ein paar Worte vorweg...

Im Folgenden werden ein paar Ideen im Zusammenhang mit dem Spiel „Das verrückte Labyrinth“ als Abenteurersetting vorgestellt. Allen gemein ist die Idee, dass das Spielbrett des Spiels ein Labyrinth darstellt, indem die Spielercharaktere herum irren. Dazu ist neben dem Spiel als solches, noch ein Sichtschutz nötig, so dass die Spieler keinen Einblick auf das Spielfeld haben. Danach sollte man sich Gedanken machen, in welchem Zusammenhang dieses Labyrinth von wem erschaffen wurde, da dies neben der Gestaltung von Begegnungen und Ereignissen in diesem, natürlich auch die Größe, das Design und im Zweifel das Startfeld ihrer Spieler beeinflusst sowie auch den einen oder anderen Spielmechanismus wahrscheinlicher macht.

Die eingezeichneten Felder stellen die fixen Labyrinthteile dar, der Einfachheit halber wurden die Seiten nach ihren farblichen Eckpunkten bezeichnet. Jede Seite hat 3 Stellen, um das übrige Feld einzuschieben.

Um später die Spielmechanik übersichtlich zu gestalten, werden wurden die Einschubstellen mit Kürzeln benannt. Einzelne Symbole auf den Feldern können bestimmte Orte, Begegnungen oder Fallen des Labyrinths darstellen, die eintreten, sobald die Spieler diese Felder betreten. Dabei macht es Sinn z.B. bestimmte Räume oder Plätze Symbolen zuzuordnen, die auf einem fixen Feld sind.

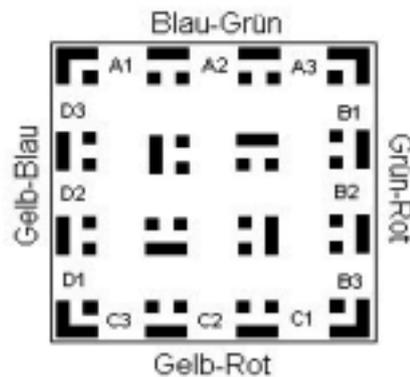
Begegnungen kann man entweder mit einer Begegnungstabelle, nur über Symbole der Felder oder frei einbauen. Einige Spielvarianten bevorzugen die eine oder andere Alternative.

Im Folgenden werden einige Settings und dabei einige Spielmechanismen dargestellt. Als Spielleiter ist man natürlich frei, diese nach eigener Laune oder den Gegebenheiten der Gruppe anzupassen. Die

Spielfelder können je nach Setting einzelne Räume, Hallen oder sogar ganze Komplexe darstellen. Wenn man als Spielleiter der Ansicht ist, das Labyrinth ist zu klein für das gewünschte Abenteuer, dann kann man es auch als mehrstöckiges Dungeon gestalten, wobei ein Feld jeweils den Eingang und ein Feld den Zugang zur nächsten Ebene darstellt. Auch verschachtelte Labyrinth sind spielbar. Dabei stellen einige oder alle Spielfelder im großen Labyrinth ein weiteres kleineres Labyrinth dar.

Wastun, wenn die Spielercharaktere rausgeschoben werden?

Dies hängt vom Setting ab, es könnte eine Teleportfalle aktiviert werden, welche die Helden zum Eingang zurück oder auf ein anderes bestimmtes Feld, wie z.B. in einen Kerker teleportiert. Sie könnten auch einfach in dem rausgeschobenen Feld gefangen sein, bis es wieder ins Spiel zurückkehrt. Je nach Setting macht der eine oder andere Spielmechanismus in dieser Situation mehr Sinn.



LABYRINTH ZUR VERTEIDIGUNG

Bei dem Labyrinth kann es sich um eine Schutzvorrichtung handeln, die bei einem größeren Kaer zwischen einem äußeren und einem inneren





Kaertor liegt, um dadurch zum einen eine weitere kleinere Verteidigungseinrichtung nach außen zu haben, als auch im Falle eines Verräters oder eines Opfers des Kaerkollers einen Schutz davor zu haben, dass das äußere Kaertor so einfach geöffnet wird. Aber auch als Sicherung einer Schatzkammer ist dieses Setting denkbar. In beiden Fällen ist es sinnvoll eine Ecke als Eingang in das Labyrinth zu wählen und die gegenüberliegende Ecke als Ausgang aus dem Labyrinth in das eigentliche Kaer oder in die Schatzkammer zu nutzen. Das Labyrinth kann je nach Herausforderungsgrad, das es repräsentieren soll, mit Fallen und Gegnern gespickt sein. Falschmenschen und belebte Objekte bieten sich an, ebenso intelligente Wesen, die entscheiden können, ob ein Namensgeber berechtigt ist, das Labyrinth unbeschadet zu durchqueren oder nicht. Diese können entweder mittels Zufallstabelle den Weg der Helden kreuzen oder beim betreten bestimmter Felder. Die Gestaltung der des Labyrinths sollte je nach Erbauer und Alter dem kulturellen Stil nachempfunden sein, wobei als Richtlinie ein Spielfeld eine quadratische Halle mit 30 Schritt Seitenlänge und mit 10 Schritt Deckenhöhe repräsentiert.

Um die Veränderungen des Labyrinths einzubringen, wird in regelmäßigen Abständen mit 2 einzelnen W6 gewürfelt.

Erstes Würfelerggebnis gibt an:

- 1 – nix passiert
- 2 – Einschub bei A
- 3 – Einschub bei B
- 4 – Einschub bei C
- 5 – Einschub bei D
- 6 – Begegnung (falls Tabelle im Einsatz) und noch mal würfeln

Das zweite Würfelerggebnis gibt an, falls beim ersten ein Einschub das Ergebnis war, wo dieser erfolgt.

- 1,2 – Bei Feld 1
- 3,4 – Bei Feld 2
- 5,6 – Bei Feld 3

1. Wurf zeigt 3 und 2. Wurf zeigt 5 als Augenzahl an, so wird das übrige Feld bei B3 eingeschoben.

Alternativ kann man natürlich als Spielleiter für den ersten Würfel auch z.B. einen W10 werfen, um die möglichen Ereignisse mit unterschiedlichen Wahrscheinlichkeiten auftreten zu lassen.

LABYRINTH DES SCHRECKENS

Diese Variante stellt die einfachste Version dar, es handelt sich um ein durch ein Dämon erbauten Irrgarten. Der Spielleiter schiebt nach eigenem Gutdünken in bestimmten Zeitintervallen oder nach Lust und Laune das übrige Feld an einer Stelle seiner Wahl ins Spielfeld. Je nach Stärke des Dämons sollte man auch die Schwierigkeit des Labyrinths gestalten. Einige Symbole des Spielfeldes könnten Fallen oder besondere Gegner repräsentieren, dagegen bietet es sich an Folterkammer, Kerker und Schatzkammer auf fixe Felder zu setzen. Ein Spielfeld sollte für einen Komplex von 60 auf 60 Schritt mit einer Deckenhöhe von 20 Schritt stehen. Ein Eckfeld dient als Eingang, während die gegenüberliegende Ecke der Unterschlupf des Dämons ist. Als Spielleiter sollte man die Atmosphäre möglichst düster gestalten, schwarze Wände mit furchterregenden Runen, viel Blut, hin und wieder Geräusche in der Dunkelheit oder die Spieler registrieren Bewegungen in Schatten. Eine Begegnungstabelle sorgt neben den Ereignissen auf bestimmten Symbolen für etwas Aktion. Diese Begegnungen sollten der Stärke des Dämons angemessen sein, da es sich immerhin um seine „Wohnung“ handelt, wird er die Bewachung nicht fahrlässig missachtet haben. Dämonische Konstrukte, Untote und andere düstere Wesen **Earthdawns** werden sich den Adepten in den Weg stellen.

Tipp

Falls einer der Spielercharaktere sterben sollte, kann er, falls der „Herr des Hauses“ mächtig genug ist, als Wiedergänger weiterhin mit von der Partie sein. Die Erfahrung zeigt, dass Spieler von toten und zudem dämonischen Helden, ein gewissen Ehrgeiz an den Tag legen, um nicht am Ende des Spielabends als einzige einen Verlust zu betrauern. Als Spielleiter muss man nicht immer der Böse sein...





DER VESTRIALTEMPEL

Für dieses Setting stellt das Labyrinth, wie man schwerlich erraten kann, ein Vestrialtempel dar. Wie auch zuvor stellt eine Spielecke den Eingang zum Labyrinth und in diesem Fall die gegenüberliegende Ecke den Altarraum dar. Dem Eingang sollte eine Eingangshalle vorgelagert sein, die auch zum Tempel gehört. Die Räume des Labyrinths sollten eine Seitenlänge von etwa 40 Schritt und eine Deckenhöhe von etwa 15 Schritt besitzen. Als Spielleiter sollte man nicht an Fallen und Illusionen sparen und bei Gegnern darauf achten, dass sie eher listig und verschlagen agieren, als mit direkter Gewalt sich den Spielern in den Weg zu stellen. Für das Spiel benötigt man ein Kartenspiel mit 32 Karten (je 7,8,9,10, Bube, Dame, König, Ass in Kreuz, Pick, Herz und Karo). Beim Betreten des Tempels sollten die Helden dieses Kartenspiel in ihrem Besitz haben (entweder aus einem vorherigen Abenteuer oder sie finden es am Eingang). Das Kartenspiel hat mehrere Eigenschaften:

- außerhalb des Tempels zeigt jede Karte Vestrial an
- wenn man innerhalb des Tempels eine Karte betrachtet, dann löst diese sich auf und das Labyrinth reagiert.
- innerhalb des Labyrinths kann man nur von einem Raum in den nächsten gelangen, wenn man eine dieser Karten mit sich führt.
- wenn alle Karten sich aufgelöst haben, erscheint Vestrial, ein Avatar von ihm oder eine Todesbote (SL-Entscheid)

Die erste Problematik wird sein, festzustellen, wie man sich in dem Labyrinth fortbewegt. Da jeder Held eine Karte mit sich führen muss, um vom Eingangsraum das Labyrinth zu betreten, muss jeder eine ziehen. Das reicht aber noch nicht ganz, denn wenn man sie nach dem Ziehen anschaut, löst sie sich auf und das Labyrinth reagiert. Also verdeckt ziehen! Als Spielleiter sollten sie sich die Kartenwerte zeigen lassen und diese notieren.

Und nun zum nächsten Punkt, die Reaktion des Labyrinths.

Wie erwähnt, immer wenn ein Spieler eine Karte betrachtet, löst sie sich auf.

Außerdem folgt meistens eine Veränderung des Labyrinths und eventuell ein Ereignis.

Dabei gibt die Farbe an:

Kreuz – Einschub bei A
Pick – Einschub bei B
Herz – Einschub bei C
Karo – Einschub bei D

Und da Bild:

7 – Bei Feld 1
8 – Bei Feld 2
9 – Bei Feld 3
10 – Kein Einschub
Bube – Bei Feld 1 & Ereignis
Dame – Bei Feld 2 & Ereignis
König – Bei Feld 3 & Ereignis
Ass – Kein Einschub & Ereignis

Als Ereignisse können neben Fallen und Monstern auch Rätsel, Zauber oder ein Glücksspiel eingesetzt werden. Bei letzteren kann Verlieren z.B. bedeuten, dass sich die oberste Karte des Stapels von allein umdreht und das wiederum zu neuen Veränderungen führen kann. Wohingegen Gewinnen bedeutet, dass 3 abgelegte Karten wieder in den Stapel gemischt werden.

Der Grund, weshalb man sich als Spielleiter die verdeckte Karte der Spieler hat zeigen lassen, ist, dass manche Fallen dadurch aktiviert werden, dass ein Träger mit der entsprechenden Kartenfarbe oder dem Kartensymbol zu nah kommt (daher auch festlegen, welcher Spielercharakter den Kartenstapel trägt). Ebenso könnten manche Zauber nur speziell wirken oder Monster greifen nur Charaktere mit bestimmten Karten an. Die Möglichkeiten der Variationen sind mannigfaltig, so dass man den Spielern dadurch viel zum Grübeln gibt.





MESSY: DER SAMMLER DÄMON

„Es war ein harter Kampf. Die Räuber hatten uns im Schlaf überrascht und uns auf dem völlig falschen Fuß erwischt. Wir konnten sie zwar in die Flucht schlagen, aber William hat es dabei schwer erwischt. Ein Schütze hatte einen Glückstreffer gehabt und ihn am Hals getroffen. So wie es aussah lag er im Sterben. Die Stimmung war dementsprechend schlecht und keiner der Heiltränke hat geholfen. Und die Hilflosigkeit, hier zu stehen und zu warten, war eine Qual, auch wenn ich nicht derjenige war, der dort auf das Ende wartete. Ich hielt während seines letzten Moments in Barsaive seine Hand und betete an die Passionen, dass sie sich seiner annehmen sollten. Doch dann passierte es. In dem Augenblick in dem er die Augen schloss, erschien aus dem Nichts ein kleines Wesen in einem grauen Mantel gehüllt. Nur das Glühen eines roten Auges war zu sehen. Jeder von uns kannte dieses Wesen, aber was machte es hier. Es ging auf uns zu und berührte die Brust von William. Für einen Moment dachte ich, es würde uns helfen. Aber dem war nicht so. Etwas was aussah wie ein Geist, gleich so wie ich mir eine Seele außerhalb des Körpers vorstellte, entwich aus Williams Brust. Das Wesen hielt diese Erscheinung fest und bevor ich reagieren konnte war es samt Williams Seele verschwunden.

Der Dämon – ich wusste man durfte ihm nicht trauen. Aber wir sind auf ihn reingefallen. Uns war klar, wie mussten zurück, wir mussten Williams Seele befreien. Aber diesmal war uns klar, wird er nicht freundlich gesinnt sein...“

– Irgendwo in Barsaive, als eine treue Seele zu den Passionen gehen wollte.

Folgende Geschichte könnte jeder Abenteurer Gruppe in Barsaive passieren. Dies ist ein Abenteuer Setting oder Plot für Spielleiter, die eine Anregung für ein Abenteuer suchen. Jedem sei freigestellt diese Ideen für sich zu nutzen und anzupassen, so dass es ein Erlebnis für jeden Abenteurer wird, der sich traut, die Geißel der Plage abzulegen. Es sei aber gesagt, dass es sich hier nur um grundlegende Infos handelt und nicht um ein vollständig ausgearbeitetes Abenteuer. Es erfordert noch ein wenig Arbeit, um es für seine Gruppe auszulegen.

DER EINSTIEG

Als Einstieg in das Abenteuer kann ein Dorf, ein Händler oder eine Tavernedienen. In einem Gespräch in der Kneipe oder bei anderen Gelegenheiten, erhalten die Helden die Information, dass sich in der Nähe ein altes Kaer befindet, dessen Bewohner

großzügig Geschenke an diejenigen verteilt, die sich trauen dort vorbei zu schauen.

DAS KAER

Für die Helden beginnt hier ein besonderes Abenteuer, das sich von den bisherigen wesentlich unterscheiden wird. Das Kaer ist ein Höhlensystem mit einem Tor im Gestein. Wenn sie an das Kaer gelangen, stehen dort zwei große Kristallgolems Wache am eigentlichen Kaertor. Das Kaer sieht auf den ersten Blick nicht defekt aus und ist im guten Zustand. Wenn man allerdings genauer hinsieht, bemerkt man jedoch, dass es schon mehrfach repariert wurde. Die Golems hindern die Adepten nicht am Eintreten in das Kaer, solange diese sich an die üblichen Höflichkeitsformen halten.





DIE BEWÖHNER

Bewohnt wird das Kaer durch einige Kristallgolems, die die Funktion von Soldaten übernehmen, und einigen etwa ein Schritt großen menschenähnlichen Wesen, die komplett in graue Kutten gehüllt sind. Unter der Kapuze ist nur ein großes, orange schimmerndes Auge zu sehen.

Genau diese Wesen begleiten die Helden, überaus freundlich, in eine große Höhle, welche prunkvoll gestaltet ist und deren gesamte Decke mit leuchtenden Kristallen in verschiedenen Größen bedeckt ist.

In dieser Höhle befindet sich ein kleiner Palast, mit einem Hauptgebäude und einigen Nebengebäuden, sowie einem komfortablen Badehaus, zu welchem die Gruppe zunächst geleitet wird. Sie können sich dort von ihrer Reise erholen. Nachdem sie sich dort erfrischt haben und eine überaus köstliche Mahlzeit serviert bekommen haben, stellt sich ihr Gastgeber, in Begleitung von vier Kristallgolems, vor.

DER DÄMON

Dieser ist mehr als offensichtlich ein Dämon. Wenn die Helden ihn nicht sofort angreifen, was unter Umständen böse ausgehen könnte, schließlich greift man nicht einfach mal so einen Dämon an, werden die Golems die Helden erstmal aufhalten, damit der Dämon sich erklären kann.

Sein Name ist Messy und er heißt sie im Kaer willkommen. Er macht ihnen klar, dass er den Leuten nichts Böses will und bietet ihnen sogar einen Schlafplatz an, damit man sich am Abend etwas unterhalten kann. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, das Leben, von Dämonen wie von einfachen Lebewesen oder Namensgeber zu erforschen.

Wenn die Helden hier übernachten, verspricht er ihnen sogar seine Hilfe und jedem einen magischen Gegenstand aus seiner Sammlung. Schließlich soll die Geduld der Helden, für die ganzen Fragen auch belohnt werden.

Wenn die Gruppe bleibt, verbringen sie einen angenehmen Abend mit Speisen und Trank vom aller Feinsten. Am nächsten Tag können sie das Kaer

frei verlassen und auch ihren Proviant auffüllen. Am Gesprächsabend erhalten sie vielleicht sogar ein paar Hinweise für ein aktuelles Problem oder als Ansatz für ein neues Abenteuer.

Wenn sie das Angebot ablehnen und auch keine anderen Wünsche haben, so werden sie gebeten zu gehen. Dies können sie auch unbehelligt tun.

Die magischen Geschenke sind weder verflucht, noch die Nahrung vergiftet.

HINTER DEN KULISSEN

Das Kaer ist das Heim eines alten Dämonen, auch als „Der Sammler“ bekannt. Dieser „bezog“ das Kaer zu Beginn der Plage und war von dem Wesen des Geistes der Namensgeber, die dort lebten fasziniert.

Zu diesem Zwecke sperrte er diese in die Lichtkristalle in der Höhle ein, zum einen um sich von ihren Qualen auch nach ihrem Tod zu ernähren und zum anderen um sie zu studieren und um das Geheimnis ihrer Art zu entlocken, da er auf die Weise nach einem Weg sucht, unabhängig vom Magieniveau in dieser Welt existieren zu können. Zu Studien werden in großen Kristallen unter dem Palast auch noch einige Dämonen und Elementare gefangen gehalten. Zum einen sind diese deutlich die besseren Nahrungsquellen und zum anderen braucht man sie, um den Unterschied zu dem Namensgebern erkunden zu können.

Im Laufe der Plage studierte er immer weiter das Wesen der Namensgeber und er entwickelte so etwas wie eine Sammelleidenschaft für Seelen. Gleichzeitig entdeckte er einen Weg, um mit ihrer Hilfe das Magieniveau in dem Kaer künstlich recht hoch zu halten.

Die daraus erfolgenden Wirkungen sind, dass Adepten und magische Wesenheiten ein Bonus von 4 Stufen auf alle Talente und ihre Karmastufe, sowie Zauberer dazu noch 6 Stufen für Wirkungswürfe erhalten. Der Astralraum im Kaer ist stark befleckt und Adepten, die den Versuch einer Empathischen Wahrnehmung machen, werden mit dem Schmerz von 1000 Geistern konfrontiert.





Aber abgesehen davon ist der Sammler eigentlich lebenden Adepten freundlich gesonnen. Er will ihnen nichts Böses, da er zum einen gelernt hat – Aggression erzeugt Gegenaggression – und er nicht auf physische Konfrontationen aus ist und zum anderen sieht er in jedem Namensgeber ein Sammelobjekt. Der Geist wächst aber im Lauf des Lebens, weshalb er zu dem Schluss gekommen ist, dass es eine Verschwendung wäre, Namensgeber frühzeitig zu töten, wenn das Potential ihrer Geisteskraft und damit auch der Sammelwert noch nicht ausgereift ist.

Aufgrund dieser Erkenntnisse fing er an, sich auf das Erschaffen magischer Ausrüstung und Gegenständen zu spezialisieren, wofür er die Golems als Schutz und die Gnome als Arbeiter schuf. Diese stellen geschickt hochwertige Fadengegenstände her, die er an Abenteurer und Händler verschenkt. Die Fadengegenstände sind soweit nicht verflucht, jedoch ist zu ihnen, durch den Erschaffer und somit durch den Sammler, bereits ein Faden gewoben, welcher ihm neben dem Ort, wo sich dieser zur Zeit befindet, auch eine weitere Information übermittelt.

Im Falle des Todes eines Besitzers, wird der Erschaffer benachrichtigt, welcher sich in wenigen Sekunden mittels eines Portals zu dem Sterbenden aufmacht, um dessen Geist oder Seele zu fangen und in das Kaer zurück zu bringen.

Daher ist der Sammler stets freundlich zu seinen Gästen. Zum einen ist er nicht besonders scharf auf negative Publicity und zum anderen profitiert er aus seinen Geschenken.

SPIELINFORMATIONEN

Kristallgolems

Die Kristallgolems sind nur für den Schutz des Dämons da und damit nur einfache Soldaten. Sie verfügen nur über ihre körperlichen Fähigkeiten. Da es sich nur um eine Abenteuer-Idee handelt, haben wir die Wesen des Kaers nicht ausgearbeitet, aber Spieltechnisch würden wir die Werte eines Gargoyles (**Earthdawn** Grundregelwerk) empfehlen. Wenn ihr die Golems vollständig ausarbeiten möchtet, nur

zur Beachtet, dass sie starke, widerstandsfähige und ausdauernde Wesen sind. Sie sind sehr aggressiv, wenn es um den Schutz des Dämons oder dem Kaer geht.

Gnome

Die Gnome sind die geschickten Schmiede und Mechaniker. Sie sind mäßig Magie begabt, was sie nutzen, um die Gegenstände herzustellen. Für den Notfall beherrschen sie den Zauber „Mentaler Dolch“ mit einem Wirkungswurf von Stufe 10. Weiter haben sie noch einige Zauber parat, die ihnen die Arbeiten erleichtern. Vom Dämon erhalten sie die Fähigkeit einen Geist in sich aufzunehmen und können durch ein Astralportal direkt zu den sterbenden Charakteren, die ihre Gegenstände tragen. Sie gehen aber einem Kampf aus dem Weg und können ohne den Dämon auch nicht existieren.

Der Sammler

Der Dämon ist ein mächtiger Dämon aus der Zeit vor der Plage. Auch ihn haben wir nicht ausgearbeitet, aber seine friedliche Art und Weise verfliegt schnell, wenn er merkt, dass jemand feindselig ihm gegenüber wird. Seine Werte sollten hoch angesiedelt werden, falls es zu einem Kampf kommen sollte und den Helden wird es schwer gelingen ihn zu besiegen, wenn sie nicht selbst hoch begabte Adepten sind.

Fazit

Wir hoffen, dass diese Ideen euch Spielleitern eine nette Gelegenheit gibt, ein Abenteuer oder eine ausgereifte Kampagne zu erstellen. Der Dämon sollte jedenfalls kein Zuckerschlecken sein. Im Gegenteil, er könnte bei einer Konfrontation entkommen und später als mächtiger Gegner immer wieder auftauchen. Wichtig ist nur die Lösung des eigentlichen Problems. Das befreien von Seelen. Entweder die der Kameraden, wie im „InGame“ Text zu lesen ist oder die der bereits gefangenen, falls es ihnen auffallen sollte. Die Abenteuer-Ideen erschließen sich von selbst und sind daher nicht weiter erwähnt.





SCHATZJÄGER

Der Schatzjäger ist eine neue Disziplin, die sich etwas mehr auf das spezialisiert, was die meisten Abenteurergruppen immer mal wieder machen – eine Schatzsuche. Schatzjäger sind in der Lage, den theoretischen und den praktischen Teil einer Schatzsuche durchzuführen. Ihre Talente erlauben ihnen Hinweisen nachzugehen, mögliche Fundorte zu bestimmen, sie abzusuchen und den Schatz schließlich zu untersuchen und zu verkaufen (oder zu behalten). Der Spieler eines Schatzjägers kann hierbei Schwerpunkte auf den Recherchehintergrund oder die Actiontauglichkeit seines Charakters legen, der Spielleiter sollte seine Abenteuer aber darauf ausrichten und bedenken, dass ein in Recherchen starker Charakter, dessen Spieler vielleicht gerne Rätsel löst, vielleicht einiges an Mehrarbeit erfordert, damit die Disziplin ausgespielt werden kann. Spieler und Spielleiter sollten hierüber vor der Charakterwahl ausführliche Absprachen treffen und sich über die Disziplin verständigen. Der anschließende Text zum Schatzjäger kann hierbei zahlreiche Hinweise auf mögliche Charakterkonzepte bieten. Die Kreisübersicht und weitere Informationen finden sich im Anschluss.

EINE VERLORENE DISZIPLIN WIRD WIEDERGEFUNDEN

Beim Sichten für das Material dieses Bandes und vielleicht interessanter Themen bin ich eher zufällig auf mehrere Hinweise über „Schatzjäger“ gestoßen. Fast immer ging es dabei um Personen, die ein altes Kaer oder etwas vor der Plage verlorenes gefunden hatten, und das mehr als zufällig. Einige Recherchen bestätigten den Verdacht, dass es sich um eine Disziplin handelte, denn die häufige Verwendung dieses speziellen Begriffes in Verbindung mit Namen, konnte kein Zufall sein. Ich machte mich auf die Suche nach einem Praktiker dieser Disziplin und wurde fündig. Er meinte, ich hätte selbst Talent dazu gehabt, da ich etwas so seltenes gefunden hätte, hätte ich mich nur mehr mit der Wahrheit hinter meinen Legenden beschäftigt... Wie dem auch sei. Ich habe einiges über diese Schatzjäger in Erfahrung gebracht und

möchte dem geneigten Leser diese Informationen nicht vorenthalten. Diese fähigen Namensgeber können eine gute Informationsquelle und noch bessere Verbündete darstellen, wenn ihr Tätigkeitsfeld betroffen ist. Und mal ehrlich, wer sagt schon Nein zu Schätzen?

– Goorth Steingesicht, Troubadour zu Travar

DIE LANGE TRADITION DER SCHATZJÄGER

Tja, wir Schatzjäger, warum wir so wenig bekannt sind. Nun, dazu ein kleiner Ausflug in die Geschichte meiner Disziplin. Sie reicht weit zurück, in eine Zeit, in der wir bekannter waren. Vor vielen Jahrhunderten waren wir ein sehr angesehener Berufsstand. Klein aber fein. Wir sind schließlich darauf spezialisiert, etwas zu finden, das niemand sonst finden kann, das vielleicht seit Dekaden verschollen oder verloren ist. Sogar Sachen, die der Stoff von Legenden sind. Wir können sie finden, und manche zahlen einen hohen Preis dafür, einen legendären Schatz in den Händen zu halten oder sind zutiefst dankbar, etwas lange Verlorenes wieder zu bekommen. Dann hat uns der Fortschritt eingeholt. Das komische daran ist, dass wir unser Problem vielleicht hundert Jahre vor Augen hatten, und es einfach nicht mitbekommen haben. Die Leute haben angefangen Fallen und andere physische Herausforderungen zu bauen, um ihre Sachen zu schützen. Dickere Türen, tiefere Gewölbe, physischen Schutz halt. Auch magisch erschaffene Wächter aus Stein, Eisen und Knochen. Wir haben das mitbekommen. Aber es interessierte uns nicht. Wir stehlen nicht, wir nehmen nur Sachen an uns, die niemand mehr für sein Eigentum erklärt und bringen sie zu neuem Nutzen, zu neuen Besitzern. Oder zu ihren alten Besitzern zurück, wenn diese sie verloren haben.

Hundert Jahre später waren aber die Fallen, die unsere Disziplin außen vor gelassen hatte, eben Bestandteile unseres Arbeitsgebietes. Die Schätze, die seit Hundert Jahren von diesen Fallen und





anderen Maßnahmen geschützt wurden, waren zu verlorenen Schätzen geworden, plötzlich fielen sie nun in unser Aufgabengebiet. Aber wir waren nicht vorbereitet, kannten uns mit Fallen nicht aus und konnten die Wächter nicht wirklich bekämpfen. Wir waren ja gelehrte, Leute die Rätsel lösten und so weiter. Plötzlich nahmen uns die Diebe die Arbeit weg! Ja ja, das muss man sich mal vorstellen. Die Leute bauen Fallen, um Diebe abzuwehren, und dann nehmen uns die Diebe unsere Arbeit weg, weil wir mit den Fallen nichts anfangen können, die man nur wegen ihnen gebaut hat! Wir sind nicht gerade gut auf diese Adepten zu sprechen. Nun ja.

Wir sind nicht so nachtragend. Aber man kann auch nicht gerade mit ihnen zusammenarbeiten. Stell Dir einen Dieb vor, mit dem Du einen Schatz suchen gehst, und wenn Du ihn gefunden hast sind beide weg. Kommt angeblich nicht zu selten vor. Aber ich schweife ab. Als wir uns dann angepasst hatten, mit Fallen und Wächtern und Hindernissen umzugehen gelernt hatten, war die Plage auch schon da. Und in einem Kaer, in dem es eigentlich wenig zu verlieren gibt, ist ein Schatzjäger, nun ja, fast nutzlos. Aber die Kaers waren letztendlich unsere Rettung, und die Plage. Was während der Plage an Verbindungen verloren gegangen ist, was in gefallen Kaers





versteckt liegt, das macht unsere Disziplin wieder anziehend für potentielle Schüler.

Gespür und Glück, aber die sind meist auf andere Schätze aus... Selbstfindung sozusagen.

DIE ARBEITSWEISE DES SCHATZJÄGERS

Wie wir arbeiten? Viele Leute glauben... Nein, das kann ich so nicht sagen, so viele Leute wissen ja nicht mal was von uns. Also, wenn sie den Begriff Schatzjäger hören, denken viele an jemanden, der wie wild durch die Landschaft rennt und Löcher buddelt und alte Kaers sucht, um dann mit Glück etwas zu finden und reich zu werden, aber meistens leer ausgeht. Das ist nicht so. Wir sind nicht den ganzen Tag mit Schaufeln bewaffnet in den Hinterlanden unterwegs. Die Schatzsuche ist in der Tat ein wenig komplizierter. Ein Schatzjäger ist zur Hälfte Gelehrter, zur anderen Hälfte Abenteurer. Er sucht Hinweise auf einen Schatz oder findet sie zufällig, meist in alten Schriftstücken oder sogar in Legenden. Der Trödler um die Ecke ist manchmal auch eine gute Fundgrube, ebenso wie ominöse, scheinbar sinnlose Karten. Dann recherchiert er fehlende Informationen in Bibliotheken, alten Aufzeichnungen überall im Land, fragt zur Not noch Personen, die sich mit einem bestimmten Thema besser auskennen und erhält durch Kombination aller Hinweise eine Vorstellung davon, wo er suchen muss. Bevor ein Schatzjäger seine Schaufel einpackt, weiß er meist schon sehr genau, an welcher Stelle er graben muss, im übertragenen Sinne. Es kann eine ganze Zeit vergehen, bis man einen Schatz, auf den man einen Hinweis hat, dann auch findet. Alle Hinweise wollen untersucht werden, man darf nichts dem Zufall überlassen. Lieber einen Monat länger recherchieren als ein Jahr in der Wildnis herumirren. Viele Hinweise oder Aufzeichnungen sind über ganz Barsaive verstreut, manchmal kommt man nur weiter, nachdem man Bibliotheken in Throal, Travar, Vivane und sonst wo durchwühlt hat, manchmal muss man dabei die Texte noch übersetzen. Und dann muss man vielleicht noch ein Fundstück untersuchen, das aus derselben Quelle stammt. Der Intellekt ist der Ursprung unserer Disziplin, und auch wenn wir fähig sind, außerhalb von Papierbergen zu agieren, bleiben die meisten von uns dieser Tradition doch treu. Ein paar von uns gehen mehr der Nase nach und verlassen sich auf

An Informationen gelangen

Informationen sind unser Hauptarbeitsgerät. Wir nutzen dabei alle möglichen Quellen. Bücher und Dokumente sind dabei nur der Anfang. Wenn wir auf der Suche sind, haben wir viel mit Leuten zu tun. Da sind zum Beispiel Ortskenner. Wenn ich irgendwo in der Steppe nach einer besonderen Landmarke suche, frage ich jemanden, der dort lebt, wie ein Mitglied eines Orkstammes oder einen Bauern. Sie kennen vielleicht die Stelle, nach der ich suche, auch wenn sie für sie nichts Besonderes ist. Aber auch feste Kontakte an bestimmten Orten sind von Vorteil. Angefangen mit Leuten, welche Zugang zu Wissen bieten, wie Bibliothekare.

Mit Bibliothekaren auf gutem Fuß zu stehen heißt, schneller an bestimmte Bücher zu gelangen, auch an solche, die sonst niemand zu sehen bekommt. Auch andere Lokalgrößen wollen berücksichtigt bleiben. Manchmal sucht man etwas, das „verloren gegangen wurde“, und ein paar Kontakte in die Unterwelt der größeren Städte sind von Nutzen. Und dann natürlich noch gute Händler für Ausrüstung vor Ort, die ein breites Sortiment bieten und vielleicht auch mal einen Rabatt gewähren (die wenigsten Schatzsuchen werden vorfinanziert, wenn überhaupt). Dann sollte man noch jemanden kennen, der einem Hilfe vermitteln kann, wenn eine größere Ausgrabung ansteht und man sollte Leute kennen, die bestimmte Sachen sammeln, falls man etwas findet, für das man noch keinen Interessenten hat. Eine weitere ergiebige Quelle für Informationen sind natürlich andere Schatzjäger. Die meisten von uns führen umfangreiche Notizen, selbst über Dinge, die wir nicht suchen. Man weiß nie, wann man es brauchen oder jemand anderem damit aushelfen kann. Wenn sich zwei Schatzjäger treffen, tauschen sie meist Informationen über alles Mögliche aus, wie zwei Zauberer, die sich mit ihren Grimoires zusammensetzen. In allen größeren Städten gibt es auch bekannte Treffpunkte für Schatzjäger und meist sind immer ein oder zwei an einem anzutreffen. Meist das Gasthaus, das am Nächsten an der Bibliothek liegt.





Auf der Schatzsuche

Die Schatzjagd schließlich ist dann wirklich aufregend. Man hat sich ziemlich lange vorbereitet, und nun geht es los. Das ganze ist vielleicht vergleichbar mit der Jagd auf ein Tier. Vielleicht heißt es deshalb auch Schatzjagd. Wir sind wie Jäger, die die Spur eines Tieres aufnehmen, es verfolgen. Und dann finden wir es. Wir schleichen uns an, spannen die Bogensehne... in dem Moment, sozusagen vor dem Schuss, wenn alle Hindernisse überwunden sind, ist das Blut in Wallung. Wie ein Epos eines Troubadours, das sich langsam immer weiter bis zum Höhepunkt steigert und dann in alle Richtungen hervorbricht. Es ist in der Tat sehr aufregend, spannend... es gibt nicht genug gute Worte, um das Gefühl zu beschreiben. Die meisten Adepten kennen solche Momente, ein Waffenschmied bei der Fertigstellung einer Klinge, ein Schütze beim Schuss. Nur bei uns sind sie seltener. Wir arbeiten viel länger darauf hin. Eine Schatzsuche ist schon für normale Leute aufregend und für uns ist sie unser Lebensinhalt.

Der Lohn der Taten

Wie Du sicherlich gemerkt hast, machen wir uns mehr aus der Suche selbst als aus dem Schatz. Und auch wenn er viel Wert ist, man kann nicht immer davon leben. Von einer Truhe Münzen ja, von einem magischen Schwert nein. Was wir im Endeffekt davon haben, hängt von der Art der Arbeit ab. Schatzjäger können Auftragsarbeit annehmen und zum Beispiel bei Fund, pro Monat oder pauschal bezahlt werden. Alles ist Verhandlungssache. Viele sind auch auf eigene Rechnung tätig und suchen drauflos, haben viele Hinweise gleichzeitig in Arbeit. Wenn eine Spur gut genug ist, legen sie los und verkaufen ihren Fund auf dem freien Markt oder an einen Sammler, den sie kennen. Und um ganz ehrlich zu sein, die besten Stücke behalten viele von uns für sich selbst. Ich rede jetzt von magischen Gegenständen. Es würde mich nicht wundern, wenn Schatzjäger – Hüter die Spitzengruppe unter den Adepten mit den besten magischen Gegenständen bilden. Wir sind schließlich nicht nur gut darin sie zu finden, sondern auch die Informationen über sie zu sammeln, die man so braucht.

Über unterschiedliche Schatzjäger

Natürlich gibt es auch Unterschiede bei uns. Wenn auch nicht so sehr was die Fähigkeiten betrifft, eher was unser Spezialgebiet ist und wie wir arbeiten. Es gibt viele, die nur oder hauptsächlich eine bestimmte Arbeit machen. Manche suchen nur verlorene oder gestohlene Gegenstände, manche nur Kaers, manche alte Informationen und manche sogar vermisste Personen oder gar Tiere. Andere arbeiten fest für bestimmte Organisationen wie die Forschertruppe seiner Majestät, manche machen es mehr nebenbei oder sind Teil einer Abenteurergruppe und dann die Spezialisten auf ihrem Gebiet. Es ist also mehr eine Frage der persönlichen Vorlieben als unterschiedlicher Fähigkeiten.

SPIELINFORMATIONEN

Kreis 1

Karmaritual
Nahkampfwaffen
Artefaktgeschichte (D)
Lautloser Gang
Hieb ausweichen (D)
Klettern (D)

Kreis 2

Unempfindlichkeit (6/5)
Lesen/Schreiben
Dietrich (D)

Kreis 3

Beweisanalyse (D)
Fluch aufheben

Kreis 4

Der Schatzjäger darf einen Karmapunkt für Wahrnehmungsproben aufwenden.

Schatzweben (D)
Geistesgegenwart (D)

Kreis 5

Die Magische Widerstandskraft des Schatzjägers steigt um 1.

Fremdsprachen
Astralsicht





Kreis 6

Überblick: Der Schatzjäger kann sich drei Mal täglich einen Überblick über die Gegenstände in einem Raum verschaffen. Diese Fähigkeit wird wie der Magierzauber Inventur eingesetzt. Der Schatzjäger würfelt statt Spruchzauberei- und Wirkungsproben Beweisanalyse. Er benötigt keine Matrix oder Fäden (es handelt sich nicht um einen Zauber), die Fähigkeit erstellt aber auch keine materielle Liste. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert eine Minute.

Feilschen
Fallen entdecken (D)

Kreis 7

Der Schatzjäger darf einen Karmapunkt für Stärkeproben aufwenden.

Fallen entschärfen
Zweiter Angriff

Kreis 8

Unterbewusste Notizen: Der Schatzjäger hat das Glück auf seiner Seite, wenn er vor einem Problem steht, und plötzlich ist etwas scheinbar unbedeutendes, das er vor langer Zeit bei der Recherche gelesen hat, von größter Wichtigkeit. Nur leider hat er es sich nicht notiert. Es kann sich dabei zum Beispiel um magische Passwörter, Codes und Kombinationen oder einfach nur einen Hinweis auf die richtige Abzweigung handeln, nie jedoch um längere Informationen wie komplette Textseiten. Der Schatzjäger würfelt eine Wahrnehmungsprobe gegen 8. Bei einem Erfolg erinnert er sich. Ob der Schatzjäger die Information erhalten haben kann, wird im Zweifelsfall vom Spielleiter entschieden.

Astraltasche (D)
Luftgleiten

Kreis 9

Die Initiativstufe des Schatzjägers steigt um 2.

Löwenherz
Goldespür
Ortswissen erlangen („Location Lore“)* (D)

Kreis 10

Blut des Schatzes: Besitzt ein Schatzjäger einen Teil eines Schatzes, zum Beispiel eine Münze, die einige Zeit Teil eines Schatzes in einer Truhe in einem alten Kaer war, kann er sich blutmagisch mit dem Schatz verbinden und ihn aufspüren. Er führt ein einstündiges Ritual über dem Schatzteil aus, das ihn 4 Punkte an Blutschaden kostet. Für die Dauer eines Jahres hat er nun eine Vorstellung der Richtung, in der sich der Schatz befindet und vom ungefähren Wert, den der Schatz hat, unabhängig von der Entfernung. Außerdem erhält er einen Bonus von 3 Stufen auf alle Proben, um Hindernisse zu überwinden, die direkt zwischen ihm und dem Schatz stehen. Der Blutschaden kann geheilt werden wenn die Wirkung nachlässt oder der Schatz gefunden wurde. Ein Schatzjäger kann diese Fähigkeit zu einer gegebenen Zeit nur bei einem Schatz anwenden.

Sicherer Pfad (D)
Bardenwissen („Bardic Knowledge“)*
*siehe *Earthdawn* Second Edition Companion

Rassenbeschränkungen

Obsidianer

Wichtige Attribute

Wahrnehmung, Geschicklichkeit

Kunstfertigkeiten

Kalligraphie, Runen schnitzen, Schriften verzieren, Zeichnen

Karmaritual

Der Schatzjäger inszeniert eine Suche nach etwas. Er kann zum Beispiel eine Person bitten, etwas in der Umgebung zu verstecken oder sich etwas Passendes ausdenken, nach dem er suchen will. Er geht anschließend Hinweisen der Person oder in der Umgebung nach, um die Sache zu finden. Manche Schatzjäger benutzen immer dasselbe oder ähnliche Karmarituale, manche möglichst verschiedene (denn jede Schatzsuche ist anders). So könnten sogar die Suche nach einer Adresse oder das Lösen eines Rätsels ein Karmaritual für einen Schatzjäger darstellen, so lange es etwas zu finden gibt und dabei Hinweisen nachzugehen ist.





Halbmagie

Der Schatzjäger benutzt Halbmagie für sein Wissen über Geschichte, Legenden rund um und über Schätze (inklusive der Identifizierung berühmter Schätze), Flüche sowie Schutzmaßnahmen für Schätze. Darüber hinaus zum Einschätzen des Wertes oder Nutzens eines Schatzes und für sein Wissen über Kaers im Allgemeinen sowie für die Fertigkeit Nachforschen.

Kreisaufstiegsrituale

Kreisaufstiegsrituale für Schatzjäger laufen ähnlich ab wie ihre Karmarituale, sind aber natürlich komplexer. Der Lehrmeister konstruiert eine Suche, der Einfachheit halber aber meist innerhalb einer Stadt, die der Schüler ausführt. In der Regel muss der Schüler seine höherkreisigen Talente dabei einsetzen und oft manifestiert sich ein Talent des neuen Kreises während der Suche.

Schatzjäger und Zweitdisziplinen

Der Schatzjäger ist eine Disziplin, die Fähigkeiten und Ansichten sowohl eines Gelehrten wie auch eines Action-Charakters aufweist. Mit einem Schatzjäger spielt man einen Charakter, der von sich aus schon in zwei Bereichen arbeiten kann. Daher ergänzt er sich besonders mit Disziplinen, die ähnlich ausgelegt sind und bei denen sich einer der Bereiche mit einem des Schatzjägers überschneidet, so dass kein Bereich zu sehr hervorgehoben wird. Hier sind der Scout und der Troubadour als erste zu nennen. Der Scout betont den Aspekt des Suchens und der Reise (ideal für Schatzjäger, die gerne praktisch auf die Suche gehen oder sich oft in unwirtlichen Gebieten aufhalten), während der Troubadour den des Wissens betont und soziale Interaktion ausbessert (ideal für Schatzjäger, die viel auf Kontakte angewiesen sind). Soll der Aspekt des Gelehrten stärker betont werden, bietet sich zum Beispiel auch der Magier an (oder ein reisender Scholar für

2. Mawag 1422 TH

Heute Nachmittag haben wir den Höhleneingang verschlossen und Kurdon hat Schutzzauber gewirkt. Keiner hat es mehr gewagt die Höhle zu betreten.

Kurz bevor wir die Höhle fertig verschlossen hatten, ist die verkrüppelte Eidechse noch rausgekommen. Zumindest hat Herald das gesagt. Ich habe sie nicht gesehen. Aber wohl ein paar der anderen Helfer.

Wenn das mal kein böses Zeichen ist. Ist es vielleicht doch einem Dämon gelungen unsere Schutzbarriere zu überwinden? Kurdon sagt das wäre unmöglich. Aber was ist mit dem Erkundungstrupp passiert? Was ist das für eine verdammte Echse die immer wieder auftaucht? Kurdon hat heute Abend auf einer Versammlung versucht uns zu beruhigen. Es gäbe keine Anzeichen für einen Dämon im Kaer.

Wir haben ihm entgegengehalten, dass 3 Schafe in den letzten 2 Wochen verendet sind. Und auch eins von den Feldern scheint keine Frucht mehr zu bringen. Die anderen Tiere sind auch ganz unruhig.

Er konnte es uns nicht erklären. Einige Stimmen murmelten etwas von Besessenheit des Magiers. Er sei mit dem Dämon im Bunde und würde uns verraten. Die paar Leute waren zwar auch sehr schnell wieder leise, aber sie haben einige von uns zum nachdenken gebracht.





einen Zwerg), soll die Autonomie und der Willen des Schatzjägers betont werden, eignet sich ein Waffenschmied. Disziplinen der Kämpferkategorie eignen sich seltener, da Schatzjäger meist nicht die nötigen körperlichen Attribute besitzen, um hier erfolgreich zu sein. Allerdings eignet sich der Schatzjäger selbst als Zweitdisziplin für die meisten Disziplinen, so lange seine geistige Seite nicht außer Acht gelassen wird.

Kniffe für Schatzjäger

Im Kapitel „Knifflige Tricks“ finden sich einige Kniffe, die für den Schatzjäger gedacht sind. Neben diesen können ihn viele andere Kniffe aus den verschiedenen Regelwerken zugewiesen werden, die Sie für angemessen halten.

29. Gahmil 1422 TH

Das Kaer geht zugrunde. Noch haben wir zwar gerade genug zu essen, aber es sind schon Rationierungen geplant.

Gestern sind zwei Leute gestorben. Lysaron und Wururass. Sie wurden mitten zwischen den Tieren gefunden. Unverletzt. Und heute ist Danglast von Bythan erschlagen worden. Die Verhandlung soll morgen stattfinden. Er hat immer weiter auf ihn eingeschlagen, selbst als Danglast schon längst tot war.

Kurdon hat eine Erschütterung in der Struktur der Schutzzauber unseres Kaers bemerkt. Er hat die Zauber noch einmal verstärkt so gut er konnte. Aber die Erschütterungen sind wohl recht hartnäckig. Etwas will rein. Es hat sich die vermeintlich schwächste Stelle ausgesucht. Den Eingang zum Kaer.

Mittlerweile sind alle davon überzeugt, dass es einen Dämon im Kaer gibt.





VON DEN ZAUBERN DER SCHATZSUCHER

„Wer annimmt, dass die Entwicklung von mehr und mehr Zaubersprüchen erst nach der Plage wirklich begann, irrt sich gewaltig. Es gibt viele Theorien darüber, dass erst die Plage die Notwendigkeit für mächtige Sprüche hervorbrachte. Man muss sich doch nur überlegen, weshalb die Plage entstand.

Oder vielmehr was zur Zeit der Plage vorherrschte: Eine gigantische Manifestierung der Magie.

Und eine große Not, die Kreativität nötig machte. Und gerade unter solchen Bedingungen, kann man davon ausgehen, dass die heute bekannten Sprüche nicht mehr als das Ergebnis der Plage sind.

Aber nichtsdestotrotz, haben die Gelehrten recht damit, dass viele nützliche Sprüche erst nach der Plage geschaffen wurden. Abenteurer, die durch ihre Notlagen oder Bedürfnisse Sprüche entwickelten, ihnen auf ihren Wegen zu helfen. Sprüche um Schätze zu finden, Kaers zu bauen, Kaers zu erforschen, Fallen zu entdecken und vieles mehr. Und um genau diese Sprüche der Schatzsucher soll es in den nächsten Kapiteln gehen...“

— Auszug aus dem Band „Kaers und Zaubersprüche“ der Bibliothek zu Throal

Willkommen zum Kapitel über die Zaubersprüche rund ums Thema „Kaer“. Wir wollen nicht viele Worte verlieren, bevor Ihr Euch im Spruchwirken übt, aber dennoch möchten wir ein paar Worte zum Gebrauch der Sprüche loswerden. Wie Ihr sicherlich feststellen werdet, haben wir verschiedene Kategorien an Zaubern im Repertoire. Zum einen werdet ihr Zauber für den alltäglichen Gebrauch finden. Sprüche wie „Spuren im Staub“ oder „Aura der magischen Falle“. Sie sollen Euch bei legendären Taten und bei Eurer Reise durch Barsaive begleiten.

Des Weiteren werdet ihr sehr kaerspezifische Sprüche finden. „Relikt des Schatzes“ wäre hier ein Beispiel. Ein solcher Spruch wird Euch eher etwas bei der Suche in oder nach Kaers helfen und wird auch sicherlich nicht so einfach in einer Spruchsammlung zu finden sein.

Die dritte Kategorie beinhaltet sehr mächtige Zauber, die Euch nur in speziellen Situationen begegnen werden. Sprüche wie „Durchgang sichern“ oder „Kaer erweitern“ werden Euch in speziellen Szenarien, Kampagnen oder altertümlichen Büchern begegnen.

Die letzte Kategorie umfasst alle Sprüche, die eine Talent-ersetzende Funktion haben oder zum Beispiel auch verschiedene Sprüche kombinieren

wie „Geister der Geschichte“ oder „Eisschlüssel“. Diese Zauber sind mit bedacht zu benutzen. Für bestimmte Gruppen können sie sehr hilfreich sein, sie können aber auch zu einem Ungleichgewicht führen, oder zu Missmut in der Gruppe.

Spielleiter sollen sich frei fühlen, das gesamte Material zu benutzen, oder einige Zauber nicht einzusetzen, weil sie einer in der Gruppe vorhandenen Disziplin den Wind aus den Segeln nehmen. Die Sprüche, deren Effekte andere Disziplinen über Talente nutzen, sind hauptsächlich für Gruppen gedacht, in denen diese Disziplinen fehlen.

ATEMBERAUBENDER VORTRAG ÜBER DIE MECHANISCHE KUNST DER FALLE

Magier Kreis 4

Fäden: 2

Webschwierigkeit: 10/18

Reichweite: 10 Schritte

Dauer: 5 Minuten

Wirkung: Erleichtert Fallenentschärfen

Wirkschwierigkeit: MWSK der Falle

Dieser Zauber ermöglicht einem Magier eine gefundene Falle zu untersuchen und damit das Entschärfen der Falle zu erleichtern. Der





Magier berührt die Falle und macht dabei eine Spruchzaubereiprobe gegen die Magische Widerstandskraft der Falle (bei magischen Fallen üblicherweise der Entdeckungsmindestwurf) oder gegen die 6, was immer höher ist. Nun fängt der Magier sofort an über die Beschaffenheit, Art, Form und ähnlichem der Falle vorzutragen. Zuhörern ist es erst gar nicht möglich der Sache zu folgen. Bleiben sie dennoch interessiert an der Sache, kommt der Magier nach ca. 5 Minuten zum Ende seines Vortrags. Und genau in diesem Moment fällt bei den Zuhörern der „Groschen“. Er hat nun eine genaue Vorstellung über die Funktion der Falle. Bei jedem Versuch des Entschärfens dieser Falle innerhalb der nächsten 24 Stunden erhält der Anwender einen Bonus von 1 Stufe pro Erfolgsgrad der Spruchzaubereiprobe auf alle Versuche, die Falle zu entschärfen. Besitzt er keine Fähigkeit, die dies erlaubt, darf er seine Geschicklichkeit mit dem Bonus benutzen. Der Magier selbst profitiert nicht von dem Spruch.

AURA DER MAGISCHEN FALLE

Illusionist Kreis 4

Fäden: 2 **Webschwierigkeit:** 10/17

Reichweite: 40 Schritte

Dauer: Rang Minuten

Wirkung: Willensstärke +3

Wirkschwierigkeit: 6

Dieser Zauber verstärkt die Aura magischer Fallen, so dass sie in der physischen Welt sichtbar wird. Der Zauberer bläst ein wenig Mehl, Sand oder Staub in den Raum um sich herum, während er die Fäden webt. Dann führt er bei Erfolg der Spruchzaubereiprobe einen Wirkungswurf aus, der mit den Entdeckungsmindestwürfen aller magischen Fallen im Umkreis von 40 Schritten verglichen wird. Fallen, bei denen er Erfolg hatte, sind nun leichter zu finden, da sie ein sehr schwaches, blaues Licht abstrahlen. Der Mindestwurf zum Entdecken der betroffenen Fallen wird um 2 gesenkt, unabhängig davon, ob man sie direkt sehen kann oder nicht.

DURCHGANG ERSCHAFFEN

Elementarist Kreis 8

Fäden: 4

Webschwierigkeit: 14/20

Reichweite: 1 Schritt

Dauer: Rang x 10 Minuten

Wirkung: Willensstärke + 8

Wirkschwierigkeit: 10

Dieser Spruch wurde von einigen Architekten und Kaerbauern entwickelt und wird auch heute noch von vielen Zwergenminen für den Bergbau eingesetzt. Er kann in natürlichem Gestein oder Erde einen Stollen erschaffen. Der Elementarist muss den Teil des Steins berühren, an dem der Durchgang beginnen soll. Anschließend ahmt er die Schläge mit einer Spitzhacke nach und ruft dabei die Elemente an, ihm Platz zu schaffen. Hat die Spruchzaubereiprobe Erfolg, zieht sich die Erde zurück. Er führt einen Wirkungswurf aus und verteilt das Ergebnis des Wurfes auf Breite, Höhe und Tiefe des Stollens, in Schritten. Eine Wirkungsprobe von 24 könnte so zum Beispiel einen Gang von 2 Schritt Höhe, 2 Schritt Breite und 20 Schritt Tiefe erschaffen ($2+2+20=24$). Nach Ablauf der Wirkungsdauer kehrt das Gestein oder die Erde in ihren ursprünglichen Zustand zurück. Wird jedoch zuvor der Zauber Durchgang Sichern angewandt, wird dessen Wirkungsdauer benutzt.

DURCHGANG SICHERN

Elementarist Kreis 4

Fäden: 4

Webschwierigkeit: 11/17

Reichweite: 20 Schritt

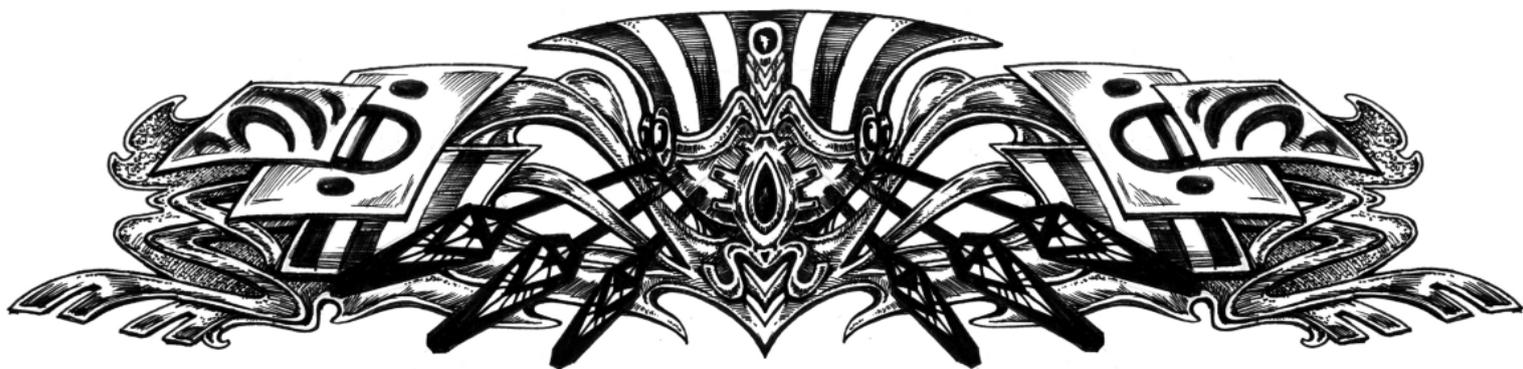
Dauer: Rang Stunden

Wirkung: Sichert vor Einsturz

Wirkschwierigkeit: 10

Dieser Spruch wurde von einigen Architekten und Kaerbauern entwickelt und wird auch heute noch von vielen Zwergenminen für den Bergbau eingesetzt. Er ist dafür gedacht Stollen, Gänge oder ähnliches vor dem Einsturz zu bewahren. Der Elementarist stellt sich vor den zu sichernden Bereich und macht mit den Händen Gesten, als ob er allein die Decke halten würde. Dabei bewirkt er durch seine Formel, dass sich die elementaren Kräfte im Gestein zusammenziehen und den Durchgang sichern. Für Rang Stunden kann der Durchgang ohne Bedenken





betreten werden. Er ist sogar vor Erdbeben oder ähnlichem sicher. Bergarbeiter nutzen diese Zeit meist, um den Stollen auf herkömmliche Weise zu sichern, etwa mit Holzbalken.

EISSCHLÜSSEL

Elementarist Kreis 5

Fäden: 2 **Webschwierigkeit:** 11/18

Reichweite: 1 Schritt

Dauer: Rang Runden

Wirkschwierigkeit: 10

Dieser Zauber wurde von einem Elementaristen entwickelt, der einem Dieb in seiner Gruppe des Öfteren über die Schulter guckte. Der Zauberer muss für diesen Zauber das Schloss anhauchen. Der Atem wird zu einer schwachen Dunstwolke und gefriert im Schloss, wo er einen Schlüssel aus Eis bildet. Ist die Spruchzaubereiprobe erfolgreich, so erhält jeder, der das Schloss knacken will einen Bonus von +2 Stufen (besitzt er keine Talente oder Fertigkeiten, die ihm dies gestatten, darf er seine Geschicklichkeit verwenden). Jeder weiterer Erfolgsgrad bei der Spruchzaubereiprobe über durchschnittlich erhöht diesen Bonus um +1. Jeder Versuch des Öffnens verursacht beim Schlossöffner einen Kälteschaden der Stufe 3. Dieser Zauber kann nur bei mechanischen Verschlussmechanismen angewandt werden.

ENTFESSELTE KRAFT DES GESTEINS

Elementarist Kreis 10

Fäden: 4 **Webschwierigkeit:** 13/24

Reichweite: 30 Schritte

Dauer: 1 Runde

Wirkung: Willensstärke + 10

Wirkschwierigkeit: 15, siehe Text

Eine ursprünglich harmlose Zauberei hat sich im Laufe der Zeit zu einem echten Mittel des Angriffs entwickelt. Dieser Zauber war in den Kaers als Verteidigung gegen das Eindringen von Dämonen oder das Stilllegen alter Stollen und Gänge gedacht. Heute wird er auch oft als Angriffszauber verwendet, indem man einfach die Decke über dem Gegner zusammenstürzen lässt.

Der Elementarist wirft einen Stein an die bedachte Stelle und ruft dabei die Formel „Frei“ in der Elementarsprache. Er ruft damit die elementaren Kräfte des Gesteins rund um die bedachte Stelle auf, sich freizusetzen. Innerhalb der nächsten drei Runden stürzt die Decke in einem Umkreis von Schritten, die dem Rang des Elementaristen bei Spruchzauberei entspricht, auf den Boden herunter und begräbt jeden, der nicht schnell genug flieht (indem er eine Geschicklichkeits- oder Geistesgegenwart-Probe gegen die Spruchzaubereistufe des Elementaristen mit einem guten Erfolg besteht). Jeder sich im Einsturzgebiet befindliche Gegenstand oder Charakter erhält drei Runden lang Schaden in Höhe des Wirkungswurfes und wird immer mehr verschüttet. Um dem Gebiet zu entkommen muss der Verschüttete Stärkeproben ablegen. In der ersten Runde gegen die Willenskraftstufe des Elementaristen, in der zweiten gegen seine Willensstärkestufe und in der dritten Runde gegen die Wirkungsstufe. Danach kann sich der Verschüttete wenn überhaupt nur sehr langsam befreien.

Bei mit magischen Mitteln gesicherten Decken (wie mit dem Zauber Durchgang sichern) muss die Spruchzaubereiprobe gegen das Ergebnis der entgegenwirkenden Spruchzaubereiprobe gewürfelt werden, wenn diese höher ist.

GEISTERHAFTES AUSLÖSEN

Geisterbeschwörer Kreis 4

Fäden: 3 **Webschwierigkeit:** 8/11

Reichweite: Rang Schritte

Dauer: 1 Runde

Wirkung: Willensstärke + 3

Wirkschwierigkeit: 10

Mit diesem Zauber kann der Geisterbeschwörer versuchen, eine entdeckte Falle von Geisterhand auslösen zu lassen. Sollte es ihm oder der Gruppe gelungen sein, eine Falle zu entdecken, kann er mit dieser Beschwörungsformel und einem kleinen Knochen als Material versuchen, einen beauftragten Geist zu beschwören. Hat die Spruchzaubereiprobe Erfolg, kann er dem Geist die Anweisung geben, die Falle auszulösen. Der etwa 10 Zoll große Geist materialisiert sich sofort und bewegt sich auf die Falle zu. Er benutzt die Wirkungsstufe des





Ein Familienbetrieb lädt ein...

Farben, Farben, Farben!

Bei Bunt Globa finden sie die größte Auswahl an Farben in ganz Barsaive.

Sie suchen Farben für das perfekte Kaer? Kein Problem, kommen sie zu uns!

Wir führen auch spezielle Farben für den Gebrauch bei Schutzrunen und anderen Zaubereien.

Spruches, um diese auszulösen. Es wird gegen den Entschärfungsmindestwurf gewürfelt, um die Falle „hereinzulegen“, jedoch reicht schon ein schlechter Erfolg aus. Die Falle wird ausgelöst und ist nun in der Regel keine Gefahr mehr. Der Geist verschwindet. Sollte die Falle einen großflächigen Schaden verursachen, wie zum Beispiel durch Gasangriffe, Einstürze oder eine Explosion, schützt dieser Zauber natürlich nicht vor den Auswirkungen, falls sich der Anwender oder andere in Reichweite der Falle befinden.

GEISTER DER GESCHICHTE

Illusionist Kreis 6

Fäden: 5 Webschwierigkeit: 12/19

Reichweite: 1 Schritt

Dauer: Rang Minuten

Wirkung: [Illusion] Zeigt die Geschichte eines Raumes

Wirkschwierigkeit: 10

Mit Hilfe des Zaubers kann der Zauberer die Geschichte eines bestimmten Raums enthüllen. Ursprüngliche hier befindliche Gegenstände, Möbel oder Utensilien werden sichtbar. Die Illusion beeinflusst alle Sinne, man könnte also auch Gerüche wahrnehmen oder typische Geräusche hören. Es ist

so, als wäre man dort gewesen. Dadurch kann zum Beispiel der Zweck eines Raumes herausgefunden werden, der schon lange Zeit nicht mehr benutzt und gepflegt wurde.

Um den Spruch zu wirken, muss der Illusionist sich in die Mitte des Raumes stellen.

Zu welchem Zeitpunkt er den Raum sieht, hängt davon ab, wann er am Wichtigsten schien. Er könnte den Raum für seinen ursprünglichen Zweck sehen, oder für einen, der später Bedeutung erhielt. Betrachtet er etwa einen Raum, der als Erendistempel erbaut wurde, aber nach der Entdeckung der wahnsinnigen Passionen nur noch als Lager benutzt wurde, wird er wahrscheinlich nur den Tempel sehen, da diese Funktion in der Geschichte des Raumes bedeutender war.

GESCHICHTE DES SCHATZES

Geisterbeschwörer Kreis 4

Fäden: 4 Webschwierigkeit: 12/19

Reichweite: Kontakt

Dauer: variabel

Wirkung: vermittelt Wissen

Wirkschwierigkeit: MWSK des Schatzes

Der Zauber greift auf die Geschichte oder Legende eines Gegenstandes zu. Er bewirkt, dass der Zauberer Bildfetzen vor seinem geistigen Auge sieht. Es können Bilder von jetzigen oder alten Fadenhaltern sein, Bilder aus dem üblichen Umfeld des Schatzes oder wichtigen Ereignissen, von denen der Schatz Zeuge war. Die Bilder erscheinen ohne Zusammenhang und sehr schnell. Es ist schwierig, dem Ganzen zu folgen. Nach zwei bis drei Runden ist das Ganze beendet, je nachdem, wie viel Geschichte im Schatz steckt.

Neben vielleicht wichtigen Informationen erhält der Zauberer bei Nachforschungen über den Gegenstand einen Bonus von +2 Stufen bei einem normalen Erfolg und jeweils eine Stufe mehr für jeden besseren Erfolgsgrad bei der Spruchzaubereiprobe, wenn die Nachforschungen innerhalb von 48 Stunden nach dem Wirken des Zaubers begonnen werden. Danach verfliegen die Erinnerungen.





ILLUSIONÄRER EINSTURZ

Illusionist Kreis 6

Fäden: 2 **Webschwierigkeit:** 10/17

Reichweite: 40 Schritte

Dauer: Rang + 10 Minuten

Wirkung: [Illusion] Willensstärke +4

Wirkschwierigkeit: MWSK der Ziele

Dieser Illusionszauber ist eine Imitation des Elementarzaubers „Entfesselte Kraft des Gesteins“ (siehe oben). Der Illusionist gaukelt seinen Opfern einen Einsturz eines Ganges oder Raumes vor. Er legt eine Spruchzaubereprobe gegen die höchste Magische Widerstandskraft aller Personen im Zielgebiet ab. Das Zielgebiet entspricht einer Anzahl von Schritten um den Zielpunkt, der dem Rang des Illusionisten bei Spruchzauberei entspricht. Personen können aus diesem Bereich fliehen, indem sie eine Geistesgegenwart- oder Geschicklichkeitsprobe gegen das Ergebnis des Wirkungswurfes bestehen. Personen die nicht fliehen, erhalten Schaden in Höhe des Wirkungswurfes und gehen automatisch zu Boden. Die Steine bilden eine kleine Höhle um jeden von ihnen, in der sie gefangen sind, bis ihnen eine Willenkraftprobe gegen die Wirkungsprobe gelingt oder die Wirkungsdauer ausläuft. Ein eingeschlossener Charakter bekommt von seiner Umgebung nichts mit, schließlich wurde er unter jede Menge Gestein begraben.

KARTE DES KAERS

Magier Kreis 7

Fäden: 5 **Webschwierigkeit:** 15/26

Reichweite: 1 Schritt

Dauer: 1 Runde

Wirkung: Willensstärke

Wirkschwierigkeit: siehe Text

Dieser Zauber ermöglicht dem Zauberer, eine Verbindung mit dem Kaer über die Schutzrunen oder wichtige Teile des Kaers aufzunehmen (allgemein: ein Gegenstand mit Wahrer Magischer Struktur des Kaers). Der Zauber ist eine Art Ritual, um sich die magische Struktur dieses Ortes zu Eigen zu machen und aus Ihr Wissen zu beziehen. Jeder Faden wird in einer 5 Minuten andauernden Prozedur an den Zauber gewoben. Nach der Spruchzaubereprobe, die gegen die Magische Widerstandskraft des Kaers

bzw. des Gegenstandes mit Wahrer Magischer Struktur abgelegt wird, berührt der Zauberer die Runen oder das Kaerteil mit einer Hand und ein Stück Pergament mit der anderen. Nun spricht er die abschließende Zauberformel. Auf dem Pergament zeichnet sich nun ein grober Plan des Kaers. Man kann Gänge und Abzweigungen erkennen und eventuelle Treppen. Bei einem außergewöhnlichen Erfolg hat der Zauberer die Chance, auch verborgene Dinge wie Geheimgänge und Fallen zu finden. Dazu legt er einen Wirkungswurf ab, der mit den Entdeckungsmindestwürfen für die Fallen oder die Geheimgänge verglichen wird. Jede Falle und jeder Geheimgang, deren Entdeckungsmindestwurf unter dem Wirkungswurf liegt, taucht auf dem Plan auf. Erzielt er bei seiner Spruchzaubereprobe aber einen schlechten Erfolg, zeichnet sich eine falsche Karte des Kaers (der Spielleiter kann deshalb alle Würfe im Geheimen durchführen).

RELIKT DES SCHATZES

Magier Kreis 5

Fäden: 4 **Webschwierigkeit:** 13/21

Reichweite: 1 Schritt

Dauer: Rang + 30 Minuten

Wirkung: Findet Schatz

Wirkschwierigkeit: bei mag. Gegenständen die MWSK / sonst 6

Besitzt der Zauberer einen Teil eines Schatzes, kann er mit diesem Zauber den Rest des Schatzes innerhalb eines begrenzten Ortes, an dem er sich befindet, finden. Der Teil des Schatzes wird mit diesem Zauber mit dem Schatz verbunden. Es ist so möglich, zum Beispiel eine Truhe voll Münzen zu finden, wenn man nur eine davon besitzt. Dafür malt der Magier einen Zauberkreis auf den Boden und legt den Gegenstand hinein. Nach dem Sprechen der Formel leuchtet der Kreis kurz auf und die Verzauberung ist beendet. Dieses kurze Ritual dauert etwa 5 Minuten. Der Teil des Schatzes macht nun auf den Rest aufmerksam, zum Beispiel rollt eine Münze zurück zur Truhe oder eine alte Uhr zeigt wie ein Kompass in die Schatzrichtung. Der Zauber verbindet nur Schätze innerhalb des begrenzten Ortes und funktioniert nur so lange, bis die Auswirkung unterbrochen wird (etwa bis die





Münze gegen eine verschlossene Tür rollt oder der Uhrzeiger angefasst wird).

SPUREN IM STAUB

Magier Kreis 5

Fäden: 2 Webschwierigkeit: 11/18

Reichweite: 10 Schritt

Dauer: Rang Minuten + 10

Wirkung: Macht Spuren sichtbar

Wirkschwierigkeit: MWSK des Ziels

Oft betritt eine Gruppe eine altes Kaer oder andere verstaubte Orte. Und auch sehr oft kommt es vor, dass man dabei Spuren findet. Mit diesem Zauber kann ein Zauberer durch ihn oder durch eine andere Person entdeckte Spuren magisch sichtbar machen. Der Magier läuft die Spur so exakt wie möglich ab und murmelt verschiedene Zauberformeln. Er legt dann eine Spruchzaubereprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Verursachers der Spuren ab. Hat er Erfolg, beginnen die Spuren des Ziels im Umkreis von 10 Schritten um den Magier leicht rötlich zu leuchten. Der Magier kann ihnen mit seiner Kampfleistung folgen und kann sie nicht verlieren.

Der Zauber funktioniert nur auf staubigem oder weichem Untergrund. Entfernt sich der Magier von den Spuren oder hört er auf zu murmeln, endet der Zauber.

STILLES VERDERBEN

Illusionist Kreis 5

Fäden: 4 Webschwierigkeit: 11/18

Reichweite: 1 Schritt

Dauer: Rang Wochen

Wirkung: [Illusion] Verbirgt die Geräusche einer Falle

Wirkschwierigkeit: MWSK der Falle

Der Illusionist stellt sich vor die zu verzaubernde Falle. Er flüstert nun seine Zauberformel und am Ende der Vorbereitung gibt er einen „psst“-Laut von sich und macht die Spruchzaubereprobe. Hat er bei der Spruchzaubereprobe Erfolg, legt er eine magische Aura der Stille über die Falle.

Es macht die Falle zwar nicht schwerer zu Entdecken, aber es erschwert die Reaktion darauf, wenn man sie dennoch auslöst. Die Falle macht so gut wie kein Geräusch beim Auslösen. Kein „Klick“ beim Auslösemechanismus, kein „Zisch“ beim fliegenden Pfeil, Speer oder ähnlichem. Bei einer Probe auf Geistesgegenwart erhält der Auslöser der Falle einen Malus von 5 Stufen.

Durch 1 Punkt Blutmagieschaden, kann der Illusionist die Zauberdauer auf Rang Monate verlängern. Er kann den Schaden erst heilen, wenn die Zeit um ist oder die Falle auslöst.

2. Raquas 1422 TH

Kurdon kann die Schutzzauber nicht mehr lange aufrechterhalten. Er meint es hätte eine rapide Absenkung des Magieniveaus gegeben. Er hat nichts gesagt, da er uns nicht falsche Hoffnungen geben wollte.

Er wollte erst ganz sicher sein, dass die Plage scheinbar vorüber ist. Aber die Angriffe auf unser Kaer machen uns Sorgen. Wir sind uns sicher dass ein Dämon in das Kaer will, um das hier noch recht hohe Magieniveau auszunutzen. Wir werden ihm wohl nicht mehr lange standhalten können. Kurdon meint, er könne die Barriere bis morgen früh aufrechterhalten. Alle haben sich zur Ruhe begeben, um sich auf einen Kampf gegen den eindringenden Dämon vorzubereiten. Wir erwarten das Schlimmste. Keiner wird sein Leben billig hergeben. Wir alle haben uns bewaffnet und sind zum Kampf bereit. Soll er nur kommen. Es wird das letzte Kaer sein, das diese Ausgeburt der Hölle überfallen wird.





KNIFFLIGE TRICKS

„Adepten entdecken bekanntlich ständig neue Möglichkeiten, ihre Magie zu nutzen. Im Zusammenhang mit Kaers und der Plage sind dies nicht wenige gewesen. Viele Disziplinen haben ihre Stile – im Kampf oder bei sonstigen Tätigkeiten – der unterirdischen beziehungsweise abgeschlossenen Umgebung angepasst. Krieger etwa, die so auf den Kampf in engen Gängen spezialisiert waren, dass sie diese lange gegen Dämonen und ihre Untoten Horden halten konnten. Troubadoure, deren Stimme durch den Hall besser zur Geltung kam. Wir Zauberer haben auch unseren Teil beigetragen, denn manche von uns mussten lernen, andere Disziplinen zu ersetzen. Manche Disziplinen haben sich sogar an die Kaerforschung angepasst. Es folgt eine kurze Zusammenstellung von dem, was wir objektiv über diese besonderen Möglichkeiten der Talentnutzung sagen können.“

– Melok Tiefseher, Magier zu Travar

FALLENSTUDIUM

Disziplin: Dieb, Schatzjäger

Talent: Fallen Entschärfen

Rang: 4

Kosten: 300

Überanstrengung: 2

Mit diesem Kniff spezialisiert sich der Anwender auf einen bestimmten Aspekt einer nicht-magischen Falle. Zuerst legt der Adept sich auf einen bestimmten Bereich von Fallen fest. Dies kann der Auslösemechanismus sein (Druckplattenfallen, Stolperdrahtfallen, Schlossfallen, etc.) oder auch die eigentliche Fallenart (Speerfallen, Grubenfallen, etc.). In diesem Bereich hat sich der Adept nun spezialisiert. Er wird also zum Beispiel zu einem Experten für Druckplatten oder Speerfallen. Wenn er eine dieser Fallen entdeckt, erhält er einen Bonus von +1 Stufe auf das Entschärfen.

Ein Adept kann sich während seiner Ausbildung auf mehreren Gebieten spezialisieren. Er muss den Kniff dafür mehrfach erlernen, darf aber auch die Boni addieren (für eine Speerfalle etwa, die mittels Druckplatte ausgelöst wird, würde er +2 Stufen erhalten können). Die maximale Anzahl an Kniffen Fallenstudien entspricht seinem Rang bei Fallen Entschärfen.

FALLENVERSTÄNDNIS

Disziplin: Dieb, Schatzjäger

Talent: Fallen Entdecken

Rang: 6

Kosten: 300

Überanstrengung: 2

Der Charakter entwickelt ein noch schärferes Auge für die Zusammenhänge einer Falle, zwischen

Auslöser, Mechanik und dem gefährlichen Teil. Durch diesen guten Überblick kann er Fallen leichter entschärfen. Der Wurf auf Fallen Entdecken wird mit dem Entdeckungsmindestwurf der Falle verglichen. Für jeden Erfolgsgrad über normal, den der Charakter erzielt hat, bekommt er einen Bonus von 1 Stufe auf das Entschärfen der Falle, also +1 bei einem guten, +2 bei einem Hervorragenden und +3 bei einem Außergewöhnlichen Erfolg. Wenn er diesen Bonus nutzt, verdoppelt sich die Zeit für das Entschärfen der Falle.

KAERWISSEN ERLANGEN

Disziplin: Schatzjäger

Talent: Ortswissen Erlangen („Location Lore“)

Rang: 11

Kosten: 800

Überanstrengung: 1

Der Kniff Kaerwissen erlangen belegt einen Rang des Charakters beim Talent Location Lore (siehe ED2 Companion). Wenn der Schatzjäger danach ein Kaer betritt, kann er am Tor oder irgendwo innerhalb des Kaers ein 15 minütiges, meditatives Ritual durchführen, das ihm Wissen über das Kaer verleiht. Um dies zu erreichen, muss er am Ende der Ritualzeit eine Probe auf Location Lore ablegen, der Mindestwurf entspricht dem des Talents. Er kann sich darin nun intuitiv orientieren und kennt alle wichtigen Punkte und Orte im Kaer.

Kaerwissen erlangen verleiht dem Schatzjäger immer nur Wissen über ein Kaer. Will er Wissen über ein anderes Kaer erlangen, führt er das Ritual dort erneut durch. Das Wissen über das vorherige Kaer ist nicht mehr verfügbar, dafür jetzt das über





das Neue. Kaerwissen erlangen belegt immer genau einen Rang bei Location Lore, auch wenn der Adept sich noch nicht auf ein Kaer eingestimmt hat.

KAERGESCHICHTE

Disziplin: Schatzjäger, Troubadour

Talent: Artefaktgeschichte

Rang: 7 **Kosten:** 300

Überanstrengung: 2

Dieser Kniff funktioniert ähnlich der Artefaktgeschichte selbst. Verbringt der Adept eine Stunde vor einem Kaer und untersucht dabei mögliche Schutzrunen, Schriften oder Erzählungen, darf er einen Wurf mit Artefaktgeschichte gegen die MWSK des Kaer würfeln. Er muss in jedem Fall eine Verbindung zu dem Kaer haben, ob nun an Wissen oder einen Gegenstand. Ein Erfolg bringt ihm detaillierte Informationen über die Geschichte des Kaers. Dies kann zum Beispiel etwas über den Aufbau des Kaers, die Erbauer oder sogar Informationen über eine Verunreinigung und Dämoneneinflüsse sein. Pro Erfolgsgrad bei der Probe erhält der Adept eine geschichtliche Information, die einen wichtigen Punkt für das Kaer markierte. Hat er mehrere Erfolgsgrade, erfährt er ungefähre Zusammenhänge zwischen den Ereignissen, falls es sie gibt.

Dieser Kniff ist mehrmals anwendbar, so lange die Probe bestanden wird.

KAMPF AUF ENGEM RAUM

Disziplin: Krieger, Schwertmeister

Talent: Nahkampfwaffen

Rang: 5 **Kosten:** 300

Überanstrengung: 0

Dieser Kniff ist eine spezielle Nahkampftechnik für die Erforschung eines Kaer oder den Kampf in engen Räumen. Also für Orte mit wenig Platz. Der Kämpfer hat den Umgang mit seinem Zweihänder oder einer ähnlich großen Waffe so weit perfektioniert, dass es ihm gelingt, sie auch dort effektiv einzusetzen und sie zum Beispiel als eine Art Stichwaffe zu nutzen. Charaktere, die in beengten Situationen (Gängen, die nicht mehr als 1 ½ mal so breit wie sie sind oder Räumen, die nicht mehr als doppelt so breit wie er und sein Gegner

zusammen sind) über einen solchen Kniff verfügen, ohne dass Ihr Gegner ihn kennt, erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Körperliche Widerstandskraft und ihre Angriffsproben mit Zweihandwaffen. Verfügt Ihr Gegner auch über diesen Kniff, erhalten sie keine Boni.

Der Spielleiter kann entscheiden, dass bestimmte Kreaturen in ihrem bevorzugten Lebensraum so behandelt werden, als würden sie über diesen Kniff verfügen.

Regelvariante: In Gruppen, in denen es nicht erlaubt wird, zum Beispiel Zweihänder in engen Gängen zu nutzen, ermöglicht dieser Kniff ihnen dies nun. Der Adept hat gelernt, seine Waffen auf andere Arten einzusetzen und damit auch optimal anzugreifen. Durch diese Einschränkung beim Angriff sinkt aber die Schadensstufe um 1.

KAMPF IN BEDRÄNGNIS

Disziplin: Krieger, Schwertmeister

Talent: Nahkampfwaffen

Rang: 7 **Kosten:** 300

Überanstrengung: 1

Dieser Kniff ist eine Weiterentwicklung des Kniffs Kampf auf Engem Raum. Mit Hilfe einer verfeinerten Technik der Verteidigung gelingt es dem Kämpfer, sich gegen mehrere Gegner gleichzeitig zu verteidigen. Im Kampf bedeutet dies, dass wenn der Charakter als bedrängt gilt, er die üblichen Mali ignorieren kann. Stattdessen behält er den Überblick über die Situation und kann Blitzschnell auf die Angriffe seiner vielen Gegner reagieren. Dadurch geht allerdings auch die Wucht des eigenen Angriffs verloren und er bekommt einen Malus von 2 Stufen auf seine Schadensproben. Durch die erhöhte Anstrengung erleidet er 1 Punkt Überanstrengungsschaden pro Runde.





KORRUPTION LÄUTERN

Disziplin: Waffenschmied

Talent: Fluch aufheben

Rang: 5

Kosten: 300

Überanstrengung: 2

Korruption Läutern kann Gegenstände, die lange der Gegenwart eines Dämons ausgesetzt waren, wieder von dessen üblem Einfluss reinigen. Der Waffenschmied legt eine Probe auf Fluch Aufheben gegen die Magische Widersandskraft des Dämons ab und nimmt 2 Punkte Überanstrengungsschaden. Bei einem Erfolg säubert er den Gegenstand von der Korruption. Der gesamte Vorgang dauert eine Minute. Gegenstände, die größer sind als eine zweihändige Waffe oder ein großer Schild, oder die ganz direkt über sehr lange Zeit in der Nähe eines Dämons waren, können nicht mit einer normalen Probe gesäubert werden. Für sie ist ein Ritual fällig, das mehrere Stunden andauert und passende Zutaten nach Maßgabe des Spielleiters erfordert.

Korruption Läutern kann nicht auf wirklich verfluchte Gegenstände angewandt werden, mit denen sich der Dämon intensiv „beschäftigt“ hat, sondern nur auf Gegenstände, die durch seine bloße Anwesenheit verdreht wurden.

LANDMARKE

Disziplin: Schatzjäger

Talent: Beweisanalyse

Rang: 5

Kosten: 300

Überanstrengung: 0

Mit Landmarke kann der Schatzjäger sein Talent Beweisanalyse einsetzen, um eine Landschaft oder ein Gebäude nach etwas abzusuchen, nach dem er Ausschau hält. Der Schatzjäger muss genau wissen, nach was er sucht (ein Kaer, eine Ruinenstadt, ein Geheimversteck) und dass es existiert. Er muss mindestens einen Anhaltspunkt haben, wie er das Gesuchte finden kann (ein Kaer am Fuß des Berges, eine Stadt in einer Flussbiegung, ein Versteck in der Wand). Der Schatzjäger kann nun selbst unbedeutende Hinweise in der Landschaft dazu verwenden, über sie auf den Ort des gesuchten zu schließen.

Er benutzt die Stufe in Beweisanalyse an Stelle seiner Wahrnehmung, um danach zu suchen.

LAUF GEGEN DIE SCHWERKRAFT

Disziplin: Dieb, Scout

Talent: Klettern

Rang: 7

Kosten: 300

Überanstrengung: 2 / 4

Der Anwender dieses Kniffs kann sich an Wänden und Decken bewegen. Er setzt dabei seine Laufleistung im Kampf und sein Klettern – Talent ein. Hat er mit einer Probe auf Klettern gegen die normale Kletterschwierigkeit der Oberfläche der Wand oder Decke Erfolg, kann er auf ihr laufen. Das Laufen auf einer Wand kostet 2 Punkte, das an einer Decke 4 Punkte Überanstrengung pro Runde. Der Adept kann dabei nicht stehen bleiben.

MAGIE DES GESELLEN

Disziplin: alle Zauberer

Talent: Fadenweben

Rang: 5

Kosten: 300

Überanstrengung: 1

Der Zauberer kann für 1 Punkt Überanstrengungsschaden Sprüche einer (!!) anderen Disziplin wirken und lernen. Diese Sprüche können nur aus passenden Matrizen (nur ED2) oder einem Grimoire gewirkt werden. Dabei zählt das Fadenweb-Talent nicht als Disziplintalent. Der Zauberer kann nur Sprüche wirken, deren Zauberkreis in der fremden Disziplin seinem Rang in Fadenweben -3 oder kleiner entsprechen.

Nach dem Erlernen dieses Kniffs kostet das Steigern des Talentes Fadenweben Legendenpunkte wie ein Talent des 5. Kreises.

Diese Art von Kniff wurde oft von Zauberern in Kaers gelernt, die nicht alle Zauberdisciplinen aufwiesen, aber sie dennoch brauchten. So lange der Zauberer keine Matrizen der fremden Disziplin gelernt hat, kann er nur aus dem Grimoire wirken aber mit den üblichen Nachteilen. Er kann Matrixgegenstände der fremden Disziplin herstellen, deren Kosten ebenfalls höher sind, nämlich aus der Spalte der Steigerungstabelle, in die nun das Fadenwebtalent fällt.





MAGIE DES HÜTERS

Disziplin: alle Zauberer

Talent: Fadenweben

Rang: 9

Kosten: 300

Überanstrengung: 2

Der Zauberer muss den Kniff "Magie des Gesellen" bereits beherrschen. Durch diesen Kniff kann sich der Zauberer ein weiteres Magiegebiet aneignen. Der Kniff funktioniert analog zum Kniff "Magie des Gesellen" jedoch verursachen Zauber dieser Disziplin 2 Punkte Überanstrengungsschaden und man kann in dieser zweiten fremden Zauberdisziplin maximal Sprüche aus den Zauberkreisen wirken, die seinem Rang in Fadenweben -7 entsprechen. Nach dem Erlernen dieses Kniffs kostet das Steigern des Fadenweb-Talentes Legendenspunkte wie ein Talent des 9. Kreises.

MAGIE DES MEISTERS

Disziplin: alle Zauberer

Talent: Fadenweben

Rang: 13

Kosten: 300

Überanstrengung: 3

Der Zauberer muss den Kniff "Magie des Hüters" bereits beherrschen. Durch diesen Kniff kann sich der Zauberer ein weiteres Magiegebiet aneignen. Es funktioniert analog zum Kniff "Magie des Gesellen" jedoch verursachen Zauber dieser Disziplin 3 Punkte Überanstrengungsschaden und man kann in dieser dritten fremden Disziplin maximal Sprüche aus den Zauberkreisen wirken, die dem Rang des Adepten in Fadenweben -11 entsprechen. Nach dem Erlernen dieses Kniffs kostet das Steigern des Fadenweb-Talentes Legendenspunkte wie ein Talent des 13. Kreises.

Pekleth hat einen Rang in Fadenweben von 13 und nun alle 3 Kniffe gelernt, die ihm Zugang zu den Zaubern anderer Disziplinen gewähren. Er besitzt keine Matrizen anderer Disziplinen (nur ED2), weshalb er nur aus dem Grimoire wirken kann. Er ist von Haus aus Magier, kann nun aber Illusionistenzauber für 1 Punkt Überanstrengung bis Kreis 10 (13-3), Elementaristenzauber für 2 Punkte Überanstrengung bis Kreis 6 (13-7) und Geisterbeschwörerzauber des 2. Kreises (13-11) für 3 Punkte Überanstrengung wirken. Die

nächste Steigerung seines Fadenwebtalentes kostet ihn 258400 Legendenspunkte. Will er sich einen Matrixgegenstand herstellen, benutzt er die Spalte für Talente der Kreise 13-15, um die Kosten für die Fadenränge festzustellen.

RESONANZ

Disziplin: Troubadour

Talent: Gefühlsmelodie

Rang: 4

Kosten: 300

Überanstrengung: 1

Resonanz gestattet es dem Troubadour, die Gegebenheiten eines großen, geschlossenen Raumes zu seinem Vorteil einzusetzen, indem er die Schallreflektion der Wände nutzt und die Stimmverzerrungen, die dabei auftreten, in seine geplante Vorstellung einarbeitet. Um Resonanz einsetzen zu können, muss der Troubadour sich auf den Raum, in dem er eine Vorstellung geben will, einstimmen. Er benötigt dazu einmalig 5 Minuten Zeit, in der er den Klang seiner Stimme und gegebenenfalls Instrumente prüft, und nimmt 1 Punkt Überanstrengungsschaden. Danach erhält er bei jeder Vorführung in dem Raum, die akustischer Natur ist (Gefühlsmelodie, Mob Aufwiegeln, Bardenstimme, etc.), einen Bonus von +2 Stufen.

SCHILDVERTEIDIGUNG

Disziplin: Krieger, Luftpirat, Schwertmeister

Talent: Hieb Ausweichen

Rang: 6

Kosten: 300

Überanstrengung: 0

Dieser Kniff ermöglicht einem Kämpfer während des Kampfes auf engem Raum einem Hieb besser zu widerstehen. Dieser Kniff darf nur in engen Räumen wie etwa Gängen eingesetzt werden, die nicht mehr als 1 ½ mal so breit sind wie der Charakter. Statt dem Hieb auszuweichen, versucht der Adept, ihn mit dem Schild abzufangen, an dem der Angreifer wegen des engen Raumes nicht vorbeischießen kann. Hat der Wurf auf Hieb Ausweichen (mit der üblichen Überanstrengung) Erfolg, hat der Charakter den Angriff des Gegners abgelenkt. Hat er keinen Erfolg, stürzt er zwar, der Schaden durch den Angriff wird aber um so viele Stufen verringert, wie der Schild Rüstungsschutz bietet (der Schild





schützt weiterhin als Teil der Rüstung gegen diesen verringerten Schaden).

Regelvariante: Gruppen, die Hieb Ausweichen in beengten Situationen nicht gestatten, können es mit diesem Kniff wieder zulassen. In diesem Fall benötigt der Adept bei der Probe auf Hieb Ausweichen einen Guten Erfolg. Bei einem Normalen Erfolg wird er getroffen, aber der Schaden wird wie oben erklärt verringert. Bei einem schlechten Erfolg stürzt er wie gewöhnlich.

SCHUSS INS GEWÜHL

Disziplin: Dieb, Schütze

Talent: Wurfaffen oder Projektilwaffen

Rang: 5

Kosten: 300

Überanstrengung: 1

In einem Kaer oder in einer Höhle kann es oft zu einem Kampf von vielen Teilnehmern auf sehr engem Raum kommen. Mit diesem Kniff kann der Schütze oder Werfer durchaus ins Gewühl schießen und dabei sicher sein, nicht seinen Kameraden zu treffen (siehe ED2, S. 229). Er sagt zu Beginn der Runde einen „Schuss ins Gewühl“ an. Seine Initiative sinkt dadurch auf 0, denn er ist als letztes dran, und kann vorher keine Laufleistung einsetzen. Die intensive Beobachtung des Geschehens und die Konzentration, die er fürs Zielen benötigt, kosten ihn 1 Punkt Überanstrengung. Wenn er an der Reihe ist, macht er einen normalen Angriffstest, als ob er nicht in ein Gewühl schießen würde.

WANDELNDES TOTSTELLEN

Disziplin: Illusionist

Talent: Totstellen

Rang: 5

Kosten: 300

Überanstrengung: 0

Mit dem Kniff Wandelndes Totstellen kann ein Illusionist den Eindruck erwecken, er wäre „untot“. Neben der Verschleierung von Atmung und anderen Körperfunktionen kann er optische Veränderungen bewirken, die den Verfallserscheinungen von Untoten ähneln. Um festzustellen, ob andere bemerken, dass der Illusionist nicht wirklich „untot“ ist, werden die Standardregeln des Talentbesitzers benutzt.

WIE DIE SPINNE

Disziplin: Dieb

Talent: Klettern

Rang: 10

Kosten: 300

Überanstrengung: 6

Wie die Spinne ermöglicht es einem Dieb, sich an Oberflächen zu verankern. Er kann sich so an Decken oder Wände hängen, um sich dort zu verstecken oder jemandem aufzulauern. Er klettert zunächst wie gewöhnlich bis zu einer Stelle, zu der dies noch möglich ist, und nimmt an dem Punkt, wo er sich normalerweise nicht mehr halten könnte (Kopfüber oder an einer senkrechten, glatten Wand) 6 Punkte Überanstrengungsschaden. Er ist dort verankert und kann sich nur noch mit einer Rate von 2 Schritten pro Runde bewegen. In jeder Runde, in der er sich bewegt, zahlt er 1 weiteren Punkt Überanstrengungsschaden.

ZAUBERSPRUCH KONTERN

Disziplin: Alle Zauberer

Talent: Spruchzauberei

Rang: 6

Überanstrengung: 3

Mit dem Kniff Zauberspruch kontern kann der Zauberer die Zaubersprüche anderer kontern. Anstatt in der Runde zu zaubern, benutzt der Zauberer diesen Kniff als Defensivabwehr. Wird der Zauberer bezaubert, dann kann er diesen Kniff benutzen um einen Teil der Magie abzufangen, er zerstreut sie im Astralraum. Er muss seine Initiative bis zum Wirken des feindlichen Spruches zurückstellen und legt eine Probe auf Spruchzauberei gegen die magische Widerstandskraft seines Gegners ab. Bei Zaubern seiner eigenen Disziplin benötigt er einen durchschnittlichen Erfolg, ansonsten einen guten Erfolg. Hat er Erfolg, verringert er den Effektwurf (meist den Schadenswurf) des Gegners vor der Verrechnung (zum Beispiel mit der Rüstung) um eine Anzahl von Punkten in Höhe eines Willenskraftwurfes. Da Spruchzauberei eine Aktion erfordert, kann er nur einen Zauber pro Runde kontern.

Geisterbeschwörer können mit diesem Kniff Dämonenkräfte kontern, die Zaubern ähneln, die sie beherrschen.





ZAUBER ZURÜCKWERFEN

Disziplin: Alle Zauberer

Talent: Spruchzauberei

Rang: 9

Überanstrengung: 3

Dieser Kniff wirkt wie der Kniff Zauberspruch kontern, allerdings wirft der Zauberer einen Teil des Effektes auf den Wirker zurück. Er muss den

Zauber erlernt haben, der auf ihn gezaubert wird. Hat er ihn nicht in einer Matrix, benötigt er bei der Spruchzaubereiprobe immer einen guten Erfolg. Bei einem Erfolg wird das Ergebnis der Willenskraftprobe nicht negiert, sondern zurückgeworfen, und trifft den eigentlichen Sprecher (der weiter durch seine mystische Rüstung oder einen Widerstandswurf, zum Beispiel beim Zauber Schmerzen, geschützt wird).

3. Raquas 1422 TH

Heute wird es wohl soweit sein. Ich sitze hier in der Nähe des Eingangs mit einem Schwert an meiner Seite. Wir wollen abwarten wie dieser Dämon mit unseren Fallen zurechtkommt. Noch besteht die Möglichkeit dass wir gar nicht kämpfen müssen. Vielleicht wird dieses Monster von unseren Fallen aufgehalten. Alle haben Angst. Ich sehe es in ihren Gesichtern. In ihren Augen. Manche unterhalten sich leise oder machen Scherze, um sich gegenseitig zu ermutigen.

Ich habe mir vorgenommen, die vielleicht letzten Momente unseres Kaers aufzuzeichnen. Vielleicht, eines Tages, wird es jemand finden. So geraten wir zumindest nicht in Vergessenheit.

Die Erde hat grade gebebt. Kurdon meint dass die Hauptschutzbarriere nun durchbrochen sei. Jetzt liegt unsere einzige Hoffnung in den Fallen die noch unser Kaer schützen.

Die Leute werden unruhig. Wir haben bisher noch nichts wieder gehört. Alle sind vollkommen still. Schon seit vier Stunden hört man keinen Laut hier oben am Eingang.

Ein lautes Poltern hat die Stille plötzlich zerrissen. Laut dem, was wir über die Fallen selber wissen, müsste das ein Steinschlag gewesen sein. Eine Falle die einen Dämon erschlagen soll.

Wir wagen es nicht einen Späher los zu schicken, aus Angst er könnte dem Dämon verfallen und ihm helfen.

Laute Explosionen und andere Geräusche zeigen uns, dass der Dämon immer näher kommt. Sowohl die physischen als auch die magischen Fallen scheinen ihn nicht aufhalten zu können. Wir werden sehen, wie ihm unsere Schwerter und Speere schmecken.

Die Hunde sind eigenartiger Weise völlig ruhig. Auch Kurdon kann keine Präsenz bemerken. Wenn es so weiter geht wird der Dämon in ca. zwanzig Minuten hier sein.

Wir wollen ihn, wenn es geht, vorbeiziehen lassen und ihn dann von allen Seiten her angreifen. Hoffentlich klappt es.

Dies ist vielleicht die letzte Eintragung. Wir hören etwas näher kommen. Alle sind an ihren Plätzen. Gleich geht es los.

Mögen die Passionen uns beistehen.





ÜBER DIE ZAUBERER DER ALTEN ZEIT...

„Als die Namensgeber noch im Schutz der Kaers, in der Zeit die wir heute die Plage nennen, Zuflucht gesucht hatten, standen die Zauberkundigen mit der Erforschung der Magie noch vor anderen Problemen als heute. Das Talent, das wir heute als Zaubermatrix kennen, war noch nicht gedacht und im Reich der Ideen noch nicht entstanden. So musste man sich auf andere Weise helfen, um sich der Magie und der Zauberei zu bedienen ...“

– Aus dem „Lehrbuch der Geschichte der Zauberkunst“
von Trankar Rotbart, zwergischer Magier zu Travar

ÜBER DAS ZAUBERN

OHNE MATRIZEN

„... wie nun ausreichend im Kapitel über die Matrix am Anfang dieses Bandes beschrieben, existierte diese nicht von jeher. Nur durch die Dämonen wurden die Thaumaturgen darauf gebracht, diese geniale Erfindung in die Disziplinen einzuführen. Denn bekanntlich sind die Zauberer seit dem Erscheinen der Dämonen nicht mehr nur mit der Rohen Magie konfrontiert, nein, die Rohe Magie ist durch die Verschmutzung des Astralraums wesentlich schlimmer in ihrer Auswirkung, und kann dem unachtsamen Anwender dazu noch die Aufmerksamkeit eines Dämons eintragen.

Vor der Plage wirkte man Rohe Magie, aus dem Grimoire oder mit einem Matrixgegenstand. Die Rohe Magie war auch damals schon schädlich, aber nicht so sehr wie heute. Die Grimoirezauberei war langsam. Die Matrixgegenstände waren sicher, aber sie konnten verloren gehen und waren bei weitem nicht in der Lage, Fäden zu halten oder unsichtbar im Astralraum um uns zu schweben. Als die Dämonen immer häufiger kamen war ein Zauberer ohne seine Robe oft nichts mehr Wert.

Die Zaubermatrix in all ihren Formen war ein Geschenk der Passionen, auch wenn die Geisterbeschwörer sagen, sie hätten sie ohne deren Hilfe erfunden. Die Zaubermatrix führte Zauberer zu einer ungekannten Flexibilität und bescherte ihnen ein sorgloses Wirken. Es war erstaunlich, wie schnell sie selbst von den konservativen Zirkeln angenommen wurde. Und man muss bedenken, dass einige Talente dafür aufgegeben werden mussten. Manche Zauberschüler wissen heute nicht einmal mehr von den verschiedenen Schulen und Meinungen, ob ein Magier nun die Hohe Kunst der verbesserten Grimoirewirkung

oder die Kunst des Feilschens, ob ein Elementarist lieber seine Stabzauber verfeinern oder die Heilung durch den Brand seines eigenen Blutes erlernen sollte. Sie kennen nur noch Matrizen.“

[„Lexica Magica“, S. 453 - 456]

Mit Zauberern ergibt sich ein geringfügiges Problem, wenn man während oder vor der Plage spielen will, aber dem Hintergrund treu bleiben möchte: Matrizen. Das Talent Zaubermatrix wurde den meisten Quellen zu Folge erst nach der Plage erschaffen, entwickelt aus den schon vorher bekannten Matrixgegenständen (siehe Magie: Handbuch mystischer Geheimnisse, S. 38 für eine nähere Erklärung dieses Zusammenhanges). Wenn es aber vor und während der Plage keine Matrixtalente gab, was hatten die Zauberer dann statt ihnen?

Dieser Abschnitt soll einige Möglichkeiten dazu bieten.

Wie wirkt man Zauber ohne Matrizen?

Wer das Regelbuch studiert hat wird zweifellos die Methoden der Rohen Magie und der Wirkung aus dem Grimoire kennen. Lange Zeit muss die Rohe Magie weniger gefährlich gewesen sein, denn es gab keine Dämonenmale (mangels Dämonen). In Fällen, wo es nicht auf Geschwindigkeit ankam, konnte man aus dem Grimoire wirken, das schützte wie eine Matrix. Und es gab noch eine dritte Methode: Matrixgegenstände. Matrixgegenstände dürften ausreichend bekannt sein: ein Gegenstand, der über Fadenweben gebunden wird und eine oder





mehrere kleinere Zaubertrixen enthält (siehe Magie: Handbuch mystischer Geheimnisse, S. 38 und 51). Mit der Nutzung von Matrixgegenständen gehen aber einige Nachteile einher: Es gibt keine „erweiterten“ Matrixgegenstände, also kein Pendant zu Erweiterten und Gepanzerten Trixen. Auch belegen Matrixgegenstände einen Rang in Fadenweben, und würde man eine Anzahl von ihnen haben, die der Anzahl der Trixen entspricht (in den ersten 8 Kreisen alleine 6 Stück), wären kaum noch Fadenränge frei für andere magische Gegenstände und Gruppenstrukturen.

Für eine Kampagne ohne Zaubertrixen sind Matrixgegenstände allein nicht die Lösung: die Zauberdisziplinen sind einfach auf die Trixen ausgelegt und verlieren viel Macht im Vergleich zu anderen Disziplinen, wenn es sie nicht gibt.

Dazu kommt, dass ohne Zaubertrixen den Zauberern einfach Talente fehlen würden. Mit nur 4 Talenten im ersten Kreis (ED2) könnte ein Zauberer nicht einmal in den zweiten Kreis aufsteigen.

In diesem Kapitel werden Möglichkeiten geboten, diese fehlenden Talente mit anderen aufzufüllen. Zunächst werden einige neue Talente vorgestellt,

die sich auf die anderen Möglichkeiten der Zauberei konzentrieren, und im Anschluss werden Vorschläge gegeben, bereits bekannte Talente statt Zaubertrixen einzusetzen.

NEUE ZAUBERERTALENTE

Die hier vorgestellten neuen Talente können anstelle eines Matrixtalentes einer Zauberdisziplin zur Verfügung gestellt werden. Es wird kein Vorschlag gegeben, in welchem speziellen Kreis diese Talente gelernt werden können, damit sich Spieler und Spielleiter in ihren Gruppen ihre eigene Variante des „Alten Zauberers“ zusammenstellen können. Es ist auch nicht notwendig, sie alle zu nehmen, da sie voneinander unabhängig sind. Daneben lassen sie sich noch durch bereits bekannte Talente ersetzen, von denen wir im nächsten Abschnitt einige vorschlagen.

Stabzauberei

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Andauernd (Ja)

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 0

DisziplinTalent: Nein

Das Talent Stabzauberei ist eine Abwandlung des Fadenwebtalents speziell zur Herstellung von Matrixobjekten (siehe Magie: Handbuch mystischer Geheimnisse, S. 38f und 51). Der Zauberer benutzt das Talent, um einen Faden zu seinem Stab zu weben, der als Matrixgegenstand desselben Ranges gilt. Alle sonstigen Regeln zu Matrixgegenständen (etwa die Aufteilung des Gesamtranges) gelten nach wie vor, jedoch belegt der Stab keinen Rang beim Fadenwebtalent des Zauberers. Im Prinzip steht dem Zauberer lediglich ein weiterer Matrixgegenstand ohne das Verbrauchen eines Ranges in Fadenweben zur Verfügung. Daneben kanalisiert das Talent aber noch magische Energie in den Stab, so dass dieser Widerstandsfähiger wird. Seine physische und mystische Rüstung erhöhen sich um den Talentrang.

„Stabzauberei“ ist nur ein Beispiel für ein solches Talent. Prinzipiell sind andere Gegenstände möglich, wie Roben, Ringe, Amulette oder gar Schwerter. Die Wahl des Gegenstandes sollte dem Charakter

SCHUTZZAUBER FÜR ANWENDER!

Bei Sec Globa erhalten sie alles was sie zum Schutz ihrer vier Wände brauchen. Wir bieten Schutzzauber, Schutzrunen und andere Sicherungen magischer Natur. Unser Vor-Ort Service ist weit bekannt...

Schauen sie auch im angeschlossenen Betrieb vorbei, um gleich die richtigen Farben mitzukaufen.

- Globa & Söhne, Händlergasse
Travar





entsprechen. Solche Talente sind eine interessante Möglichkeit, um den Anfang der Erschaffung eines Legendären Gegenstandes zu bieten und auch als Hintergrund, für die legendären Stäbe, Roben und Amulette der Zauberer längst vergangener Zeiten.

Der Spielleiter kann dem Zauberer mehr als ein solches Talent zugestehen, sollte jedoch bedenken, dass sich die Zahl der zur Verfügung stehenden Matrizen so schnell erhöhen kann, da der Rang des Stabes ja aufgeteilt werden kann.

Grimoirewirkung

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 0

DisziplinTalent: Nein

Grimoirewirkung eröffnet Zauberern ständig neue Einsichten in ihr Grimoire. Das Grimoire ist auch zentraler Bestandteil bei den Meditationen zum Steigern des Ranges in diesem Talent, und nach und nach kennt der Zauberer es auswendig, mit allen Ecken und Kanten, mit allen Knicken und Flecken.

Grimoirewirkung ersetzt das Fadenwebtalent für die Wirkung aus dem eigenen Grimoire, jedoch werden die Mali die diese Methode üblicherweise mitbringt (siehe ED2, S. 176: ein um 2 erhöhter Abstimmungswurf sowie 2 Stufen Abzug auf das Fadenwebtalent und die Spruchzaubereprobe) nicht angewendet. Er muss immer noch einen Neuabstimmungsmindestwurf machen, um überhaupt zaubern zu können.

Schnelle Abstimmung

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 0

DisziplinTalent: Nein

Mit dem Talent Schnelle Abstimmung kann der Zauberer aus seinem Grimoire wirken ohne es eigens abstimmen zu müssen, womit er mindestens eine Kampfrunde schneller zaubern kann. Er benutzt Schnelle Abstimmung anstelle seines

Fadenwebtalents, um die Spruchfäden zu weben. Der Karmapunkt wird nicht mitgewürfelt, sondern stellt die magische Energie für die Beschleunigung des Spruches dar.

Der Zauberer erhält alle üblichen Mindestwurfaufschläge und Stufenabzüge für das Wirken aus einem Grimoire (siehe ED2, S. 176). Dieses Talent ist nicht mit dem Talent Grimoirewirkung kombinierbar (beide sind eine Aktion).

Anmerkung: Das folgende Talent Fokibindung bezieht sich auf eine Art von Matrixgegenständen, die erst im Anschluss erklärt wird. Es steht der Vollständigkeit halber hier, allerdings ist es ratsam, sich zuerst das Kapitel über Zauberfoki durchzulesen, um dieses Talent besser zu verstehen.

Fokibindung

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Andauernd (Ja)

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 0

DisziplinTalent: Nein

Mit dem Talent Fokibindung kann der Zauberer bestimmte Foki (Foki werden im nächsten Abschnitt eingeführt) leichter an sich binden und beherrscht die Zauber in ihnen so besser als andere. Der Zauberer kann eine Anzahl von Fokibindung Talenten lernen, die vom Spielleiter festgelegt wird.

Wenn er ein Zauberfoki Talent erlernt, benötigt der Zauberer einen bereits erschaffenen Fokus, der noch nicht gebunden ist. Dies bedeutet, dass er diesen beim Kreisaufstieg bereithalten muss. Der Zauberer darf den Kreis, in dem dieses Zauberfokitalent erlernt wird, jedoch nicht überschreiten.

Das Fokibindung Talent ersetzt für das Binden eines Fokus das Fadenwebtalent. Mit jedem Fokibindung Talent kann der Zauberer einen Fokus binden, wobei der Talentrang dem Fadenrang entspricht. Die Legendendpunktkosten sind somit wesentlich geringer, und die Steigerung des Talent es entspricht einer Erhöhung des Fadenranges.

Gleichzeitig ist der Fokus, der Ziel des Talent es wird, besser geschützt. Der Talentrang wird zur





Magischen Widerstandskraft, zur Todesschwelle und zum Rüstungswert des Fokus addiert. Wird ein Fokus, der mit einem Fokibindung Talent gebunden wurde, zerstört oder verloren, kann ein neuer erschaffen werden, er muss jedoch denselben Zauber enthalten. Es fallen nur die Materialkosten der Herstellung an. Zauberer sind so durch die Wahl ihrer Foki charakterisiert.

Auch wenn der Talentrang höher als Rang 5 gesteigert werden kann, erhöhen sich die Boni auf den Zauber nicht weiter, lediglich die Magische Widerstandskraft, die Todesschwelle und der Rüstungswert des Fokus steigen jemals über 4.

Hargh der Geisterbeschwörer steigt in den sechsten Kreis auf. Er erhält das Talent Fokibindung, und bittet seinen Lehrmeister, ihm den Zauber Knochenbrecher beizubringen, den er an dieses Talent binden will (er könnte natürlich auch einen Zauber an ihn binden, den er bereits kennt, wie Geisterhand).

Er stellt den Fokus her, und zahlt die 200 Legendenpunkte, um Fokibindung auf Rang 1 zu erhöhen (anstelle der üblichen 1300 um einen Fokus über Fadenweben zu binden, siehe nächstes Kapitel). Dieser Fokus belegt keinen Rang in seinem Fadenwebtalent, kann aber so genutzt werden, als wäre ein Faden des ersten Ranges dazu gewoben. Später erhöht er den Talentrang auf 5, um den maximalen Bonus von nun insgesamt 4 Stufen auf seine Proben mit dem Zauber zu erhalten, und das sehr viel billiger als wenn er ihn über Fadenweben gebunden hätte. Er wird mit diesem Zauber schneller besser, als Geisterbeschwörer, die ihn nicht mit dem Talent Fokibindung gebunden haben.

Nach einiger Zeit jedoch wird sein Fokus, ein dünner Knochen, bei einem Kampf zerstört. Er kann ihn zwar allein durch Zahlung der Materialkosten neu erschaffen, jedoch soll das nicht noch einmal passieren. Er erhöht seinen Rang in Fokibindung (Knochenbrecher) auf 10. Der Knochen hat jetzt eine Rüstung von 10, eine Todesschwelle von 13 (3 für den Knochen +10) und eine Magische Widerstandskraft von 24 (Lernschwierigkeit + 10).

ALTERNATIVE ZAUBERERTALENTE

Hier nun die versprochenen Vorschläge, welche bereits bekannte Talente man Zauberern statt ihren Matrizen zur Verfügung stellen kann. Es sind für jede Disziplin 6 Talente vorgeschlagen (die Anzahl der Matrizen in den ersten 8 Kreisen). Diese Talente können mit den neuen Zauberertalenten gemischt werden, und natürlich können auch alle anderen Talente statt dieser hier eingesetzt werden. Die hier aufgeführten Talente sind lediglich ein Vorschlag, der die thematischen Aspekte der Disziplinen aufgreift.

Die Reihenfolge gibt eine mögliche Abfolge der Platzierung dieser Talente wieder. Ein Elementarist könnte also im ersten Kreis Feuerblut und Holzhaut statt seiner Matrizen lernen, oder wenn man die neuen Talente verwendet, im ersten Kreis Grimoirewirkung und Feuerblut, im zweiten Holzhaut und im Vierten Stabmagie. Wenn Sie der Meinung sind, dass Lufttanz besser zu ihm passt, geben Sie es ihm. Wenn Sie der Meinung sind, dass alle Zauberer vor der Plage Hieb Ausweichen gelernt hätten, Angst Einflößen oder Faden Halten, machen Sie es so. Die Regeln für Zauberer ohne Matrizen in diesem Band sind absichtlich vage und als „Baukastensystem“ konzipiert, damit Sie aus den Vorschlägen die für Sie optimale Lösung basteln können.

Elementarist

Talente: Feuerblut, Holzhaut, Fremdsprachen, Luftgleiten, Kälte Ertragen, Erdhaut

Rolle: Elementaristen mit einer Reihe dieser Talente können durch die Kraft der Elemente sehr Widerstandsfähig werden und so in Kämpfen große Beiträge leisten.

Geisterbeschwörer

Talente: Erster Eindruck, Tiere Verschrecken, Herzliches Lachen, Tiere Bändigen, Ätherhaut, Geisterpferd

Halbmagie: Für den Geisterbeschwörer ist vielleicht eine Abwandlung der Halbmagie erforderlich, wenn zu einer Zeit ohne oder mit





wenig bekannten Dämonen gespielt wird. In diesem Fall sollten Geisterbeschwörer keine Halbmagie für Wissensproben über Untote (siehe Der Weg des Adepten) einsetzen, und auch nicht für Wissen über Dämonen und deren Konstrukte (ein häufiges Spielverfahren). Sie können stattdessen die Fertigkeit Arzt über Halbmagie einsetzen.

Rolle: Geisterbeschwörer können ohne die Dämonen eine komplett andere Rolle in einer Kampagnewelt einnehmen und wirken nicht in jedem Fall so düster. Da sie als einziges Zugriff auf eine große Rolle von Heilzaubern haben, liegt der Gedanke nahe, sie als Heiler und „Weise Namensgeber“ einzusetzen, die bestimmte Anführerrollen wahrnehmen und sich um Gemeinschaften kümmern und sie beschützen.

Illusionist

Talente: Empathische Wahrnehmung, Erster Eindruck, Lesen/Schreiben, Stimmen Imitieren, Eleganter Abgang, Hypnotisieren

Rolle: Ein abgewandelter Illusionist unterscheidet sich im Spiel wenig vom herkömmlichen Matrizenzauberer. Da er jedoch stärker als andere durch das Fehlen von Matrizen eingeschränkt ist (mehrere Zauber zu kombinieren macht den Illusionisten sonst sehr effektiv, aber mit einem Grimoire in der Hand bleibt eine Illusion selten unbemerkt), benötigt er einige Talente, die dies ausgleichen und seine Rolle unterstützen.

Magier

Talente: Eiserner Wille, Fluch Aufheben, Erster Eindruck, Verspotten, Feilschen, Angst Einflößen

Rolle: Ähnlich wie beim Illusionisten sind Magier mit weniger Matrizen nicht so sehr Herr der Situation, wie sie es gerne wären. Diese Zusammenstellung unterstützt den Magier darin, in sozialen Situationen und in Punkto Magie die Oberhand zu behalten.

Mischtypen

Natürlich können Sie die Talente – neue oder bekannte – mischen, um den Matrixlosen Zauberer zu erschaffen. Aber Sie können auch Variationen

finden, die zusätzlich Zaubermatrizen erhalten. Dies kann mehrere Hintergründe haben. Zum Beispiel könnte ein Zauberer des vierten Kreises aus einem Kaer treten, wo er bisher Grimoirewirkung und andere Talente gelernt hat, und dann erfahren, dass es nun Matrizen gibt. Natürlich kann er seine bereits gelernten Talente nicht einfach wegwerfen, aber er kann in Zukunft (in diesem Fall also ab Kreis 5, aber andere Einstiegspunkte sind problemlos möglich) Matrixtalente statt den alternativen Talenten erlernen. Geben sie ihm von nun an:

- statt erweiterten Matrizen normale Matrizen
- statt gepanzerten Matrizen erweiterte Matrizen
- statt Summenmatrizen gepanzerte Matrizen.

Fangen Sie also mit der kleinsten Art von Matrix an. Ob die ersten vier Matrizen normale sein müssen oder ob er nur eine oder zwei normale lernen muss und dann auf erweiterte umsteigen darf, können Sie auch von Fall zu Fall entscheiden, je nach dem, was er bereits an Matrixgegenständen und anderen Talenten verfügbar hat.

Eine weitere Möglichkeit, alternative Talente mit Matrizen zu mischen ist, dass der Zauberer einer ungewöhnlichen Tradition angehört. Dies könnte zum Beispiel eine sein, die das Grimoirezaubern hoch schätzt und der Meinung ist, ein Schüler müsste erst einmal dieses beherrschen bevor er sich an Matrizen wagt. Diese Tradition könnte von solchen Zauberern begründet worden sein, die sich Matrizen erst im Nachhinein angeeignet hat. Ein Magier dieser Tradition könnte an Stelle der vier Zaubermatrizen die Talente Grimoirewirkung, Eiserner Wille, Schnelles Abstimmen und Verspotten gelernt haben und würde ab Kreis 5 Matrizen erhalten, nach der obigen Liste.

ÜBER FOKUSMAGIE

„...Noch bevor die Entwicklung der Matrixtalente die Zauberdisziplinen revolutionierte, kannte und nutzte man Matrixgegenstände, um sich vor den Unannehmlichkeiten roher Magie zu schützen. Die typischsten Matrixobjekte wurden zu Kennzeichen der Zauberkunst, wie die Robe oder der Stab. Noch davor kannte man lediglich die Grimoirezauberei, was bekanntlich eine langsame und mühevollere Art ist, Magie zu wirken. Aus diesen Tagen





und bis zum Übergang zur reinen Matrixzauberei kennt man jedoch noch eine weitere Spielart der Zauberkunst, ähnlich der Fetischmagie, wie sie noch heute von Schamanen praktiziert wird: die Fokuszauberei. Relikte und Weiterentwicklungen, auf diese Weise Magie zu lenken, finden sich auch noch heute, wie par exemplum der bekannte Talentkniff Zauber verankern. Aber auch spezialisierte Matrixgegenstände und Artefakte wie die bekannten Gegenzauberstäbe haben ihren Ursprung in den Zauberkoki. Zauberkoki sind den Matrixobjekten nicht unähnlich – sie speichern eine Zauberstruktur auf ähnliche Weise in einem physischen Objekt – erfordern jedoch mehr Einsatz und sind weniger flexibel. Auf der anderen Seite verleihen sie dem gespeicherten Zauber jedoch mehr Macht, und galten vielfach als Weiterentwicklung der Matrixobjekte, bis die Zauberer Barsaives die Flexibilität der talentbasierten Matrizen höher bewerteten. Zauberkoki stellen somit eine Mischung aus Fadengegenständen, Grimoires und Matrixgegenständen dar, sind jedoch aufgrund der horrenden Kosten, materiell wie auch in Form von Arbeit, mit der Entwicklung der Zauber Matrizen schnell aus der Mode gekommen. Jedoch kann man sie noch in Kaers finden und einige Zeitgenossen scheinen sie noch bis zum heutigen Tage für bestimmte Zwecke zu benutzen...“

[„Lexica Magica“, S. 478]

Was ist ein Fokus?

Es handelt sich bei einem Zauberkokus um einen Fadengegenstand, dergleichzeitig Matrixgegenstand und Zauberverstärker ist. In jedem Zauberkokus ist genau ein Zauberspruch verankert.

Ein Fokus ist nichts anderes als eine weitere Zauber Matrix, die jedoch im Nachhinein nicht abgestimmt werden kann, dem Zauberer aber Boni beim Wirken eines speziellen Zaubers gewährt. Zauberkoki gehören zu einer Möglichkeit der Lösung des Problems, wie Zauberer vor der Plage ohne Matrizen gezaubert haben (neben dem Grimoirewirken oder der Benutzung der von Matrixgegenständen). Für die verschiedenen Möglichkeiten der Zauberei vor der Plage steht speziell für Foki das besondere Talent „Fokibindung“ zur Verfügung (siehe voriges Kapitel). Zauberkoki können aber auch in jeder normalen Kampagne eingesetzt werden, weshalb sie hier getrennt

präsentiert werden. Hier eignen sie sich für Spielleiter, die gerne kleinere Fadengegenstände verteilen oder ihre Spieler in begrenztem Umfang selbst Gegenstände herstellen lassen wollen.

Spieltechnisch ist ein Fokus ein Matrixgegenstand, der jedoch permanent auf einen Zauber abgestimmt ist. Er ist vergleichsweise teuer (vor allem in Legendenpunkten) und man kann nur eine begrenzte Anzahl an Foki nutzen, dafür verstärken sie aber die Wirkung des einen Zaubers, den sie enthalten.

Einen Fokus erschaffen

Um einen Fokus zu erschaffen, muss ein Zauberer zunächst einmal den Zauber kennen, den er mit ihm wirken will. Ein Fokus kann immer nur einen Zauber in seiner Matrix halten, und nur den, der bei seiner Erschaffung festgelegt wurde.

Zu Beginn benötigt der Zauberer einen physischen Gegenstand, in dem er die Matrix ablegen möchte. Die meisten Zauberer benutzen einen Gegenstand, der in irgendeiner Form etwas mit dem Zauber zu tun hat oder Symbole des Zaubers darstellt.

Die wirkliche Herstellung ist jedoch ein rein magischer Prozess. Der Zauberer verzaubert den Fokus und erschafft darin Strukturen, die Matrixobjekten oder den Matrixeigenschaften eines Grimoires ähneln. Er legt eine Verzauberungsprobe (mit Halbmagie) gegen die Magische Widerstandskraft des fertigen Fokus ab, mit anderen Worten die Lernschwierigkeit des Zaubers (siehe unten). Dabei werden die üblichen Regeln für die Verzauberung benutzt (siehe: Magie: Handbuch mystischer Geheimnisse). Der Grundzeitraum für die Erschaffung entspricht einer Anzahl von Wochen gleich dem Kreis des implementierten Zaubers (mit 8 Stunden Arbeit pro Tag). Der Spielleiter kann Modifikationen auf die Probe nach eigenem Ermessen anwenden.

Für den Verzauberungsprozess benötigt der Zauberer magische Materialien, die einer Summe von Silberstücken gleich dem Zauberkreis x 100 entsprechen. Der Spielleiter kann entscheiden, dass Zauberkoki in seiner Kampagne käuflich zu erwerben sind, zum doppelten Preis der Herstellungskosten.





Der Elementarist Kle'kar möchte einen Zauberfokus herstellen. Er entscheidet sich für einen Feuerball Fokus, da er diesen Zauber regelmäßig benutzt und ohnehin immer in seinem Matrixgegenstand, seinem Stab, bereitgehalten hatte. Er sucht sich als physischen Gegenstand einen eigroßen, roten Kristall aus, den er zurechtschleift und mit einigen Runen und stilisierten Flammen verschönert. Als Verzauberungsmaterial benutzt er neben dem Kristall, der 200 Silberstücke kostet, noch 2 Körnchen Wahres Feuer, die er für insgesamt 300 Silberstücke erstanden hat. Der Spielleiter entscheidet, dass er für das Kristall und das Wahre Feuer keine Boni auf seine Verwandlungsprobe erhält (er hätte das Silber ohnehin ausgeben müssen), wohl aber für die Verwendung der Flammensymbole und seine Handwerksarbeit am Kristall (wo er bei der Kunstfertigkeitprobe Erfolg hatte). Kle'kar darf sich also 2 Stufen auf seine Halbmagiestufe von 12 addieren, wenn er sie gegen den Mindestwurf von 13 ablegt. Er erzielt einen Guten Erfolg, und der Spielleiter entscheidet, dass er eine Woche früher mit dem Fokus fertig ist, als erwartet.

Spieltechnische Werte

Magische Widerstandskraft: Lernschwierigkeit des implementierten Zauberspruches.

Maximale Anzahl an Fäden: 3

Maximaler Fadenrang: 5

Wirkung: Sobald ein Fokus mit einem Fadenrang von 1 gebunden wurde, kann der Zauberer den in ihm befindlichen Zauber wie aus einer gewöhnlichen Matrix wirken. Da es sich aber nicht um eine Talentmatrix handelt, muss er ihn wie ein Matrixobjekt oder wie ein Schamane seinen Fetisch jedoch bei sich führen (der Spielleiter kann ihm auferlegen, ihn zusätzlich berühren zu müssen). Der Zauberer kann anschließend weitere Fäden zu dem Fokus weben, bis zu einem Maximum von 5. Diese Fäden symbolisieren auch seine engere Verbundenheit und seine Annäherung an den Zauber. Er erhält pro Fadenrang nach dem Ersten einen Bonus von 1 Stufe auf Proben in Spruchzauberei und Fadenweben (bis zu einem Maximum von 4, da der maximale Fadenrang 5 ist), wenn er den Zauber aus dem Fokus wirken will.

Kosten in Legendensystemen: Die Kosten zur Bindung eines Fokus ergeben sich aus dem Kreis des implementierten Zaubers. Der erste Fadenrang kostet eine Anzahl an Legendensystemen, die die Erhöhung des Talentkreises auf den Rang kosten würde, der dem Zauberkreis entspricht. Jeder weitere Fadenrang kostet eine Anzahl von Legendensystemen, die die nächste Erhöhung (auf Zauberkreis +1, danach +2, +3, und schließlich +5) kosten würde.

Nachdem Kle'kar seinen Feuerball – Fokus hergestellt hat, muss er ihn an sich binden, um den Zauber aus ihm wirken zu können. Feuerball ist ein Zauber des fünften Kreises, so dass er 800 Legendensystemen ausgeben muss, um den Faden auf Rang 1 zu weben, die Kosten der Erhöhung des Fadenwebtalentes auf Rang 5 (der Faden wird selbstverständlich auf seine maximale Anzahl an Fäden angerechnet). Später erhöht er den Fadenrang auf 2, was ihn weitere 1300 Legendensystemen kostet. Allerdings erhält er nun auch einen Bonus von +1 auf das Weben des Fadens des Feuerballes und die Spruchzaubereiprobe (natürlich nur, wenn er ihn aus dem Fokus wirkt). Er kann den Fadenrang im Laufe seiner Karriere auf 5 erhöhen, was ihn insgesamt 13100 Legendensystemen kosten würde, ihm aber auch Boni in Höhe von +4 gewährt.

Fremde Foki nutzen

Zauberer können auch Foki nutzen, die sie nicht selbst hergestellt haben. Sie können zum Beispiel Foki finden, die schon vor langer Zeit von längst toten Zauberern hergestellt wurden, oder sie können Foki befreundeter Zauberer mitnutzen. Letzteres ist aber beschränkt, da man das dem gespeicherten Zauber entsprechende Fadenwebtalent besitzen muss, um ihn an sich zu binden, und natürlich auch, um ihn zu wirken. Um einen Faden zu einem Fokus zu weben, sind Schlüsselinformationen erforderlich. Diese sind:

Rang 1

Der Adept muss den enthaltenen Spruch kennen (dies kann über verschiedene Proben erfolgen, wie etwa eine Halbmagieprobe oder bestimmte Zauber, in manchen Fällen auch Zauberbücher Verstehen).





Rang 3

Der Adept muss den Namen des Erschaffers des Fokus in Erfahrung bringen (was bei gefundenen Foki schwierig sein kann).

Ein Fokus, zu dem ein Faden besteht, gilt aber gleichzeitig als Gegenstand mit wahrer Struktur für den Fadenhalter, so dass sich Adepten, die nicht der Zauberdiziplin des Erschaffers angehören, ein „alternativer“ Nutzen aus einem Faden zu einem Fokus erschließt (siehe zum Beispiel ED2, S.157 ff. oder das **Earthdawn** Kompendium, Seite je nach Ausgabe).

Kle'kar möchte seinen Fokus auch durch andere Gruppenmitglieder nutzen lassen. Sein Freund Medor lernt die Disziplin des Elementaristen gerade als Zweitdisziplin und hat den fünften Kreis erreicht. Kle'kar teilt Medor mit, dass der Fokus einen Feuerballzauber enthält, und dass er der Erschaffer ist (obwohl Medor dies auch aus seinen Beobachtungen weiß, immerhin hat er Kle'kar mit dem Fokus beobachtet und bei der Erschaffung zugesehen). Medor kann nun nach Standardregeln Fäden zu dem Fokus weben.

Auch der Waffenschmied Gruntar soll einen Faden an den Fokus weben. Dies geschieht nach den Standardregeln für das Weben von Fäden zu Gegenständen mit Wahrer Magischer Struktur (inklusive der Legendenpunkte, die diese Art des Fadenwebens erfordert, es werden nicht die Kosten für das Binden des Fokus benutzt), denn Gruntar besitzt weder das Fadenwebtalent eines Elementaristen noch beherrscht er die Spruchzauberei. Er webt einen Faden bis zu Rang 3, wobei er ihn mit seinem Talent Ätherhaut (Andere) verbindet. Er hat nun einen Bonus von +3 Stufen bzw. Rängen, wenn er dieses Talent auf Kle'kar oder Medor anwendet.

ABWANDLUNGEN DER FOKUSZAUBEREI

Die folgenden Kniffe können von Spielleitern eingeführt werden, um die Nutzung von Zauberfoki in ihrer Kampagne zu fördern oder zu erschweren.

Fokusherstellung

Talent: Fadenweben

Rang: 3 oder nach Spielleiterentscheid

Disziplin: Elementarist, Geisterbeschwörer, Illusionist, Magier

Kosten: 100

Der Kniff Fokusherstellung ermöglicht einem Zauberer, Foki in der Weise herzustellen, wie sie im obigen Regelteil beschrieben wird.

Dieser Kniff eignet sich für Gruppen, die die Fokuszauberei nicht als „Standard“ (also als Ersatz für das Talent Zaubermatrix) verwenden, oder die Fokizauberei in einer Kampagne ohne das Talent Zaubermatrix erst fortgeschrittenen Zauberern zugänglich machen wollen. Im ersten Fall sollte der Kniff einen Talentrang benötigen, den der Spielleiter für angemessen hält, im zweiten Fall empfehlen wir den dritten, vielleicht auch den fünften Rang.

Fokuskünstler

Talent: Fadenweben

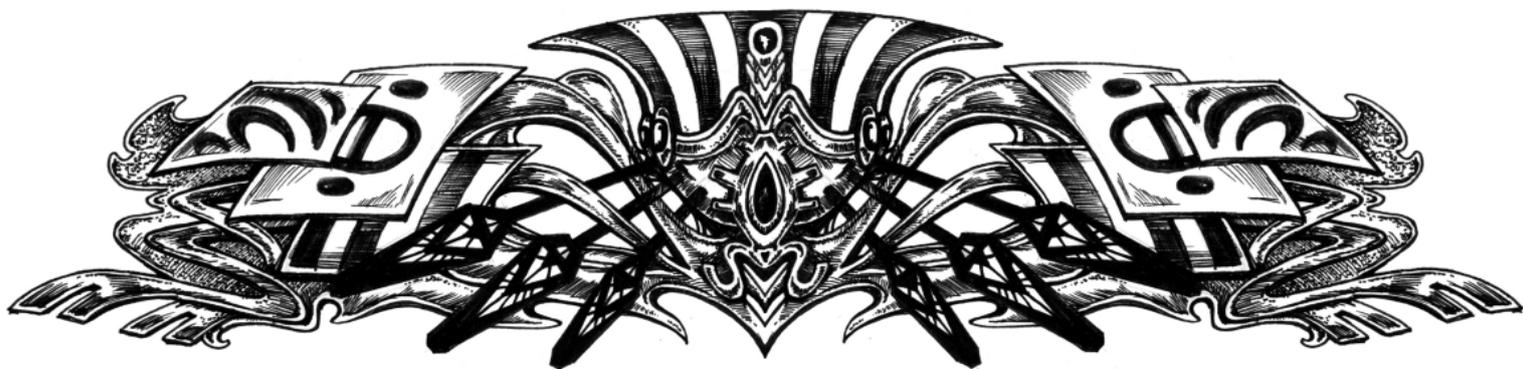
Rang: 5

Disziplin: Elementarist, Geisterbeschwörer, Illusionist, Magier

Kosten: 100

Fokuskünstler erlaubt es einem Adepten, Zauberfoki müheloser herzustellen. Der Adept nimmt eine Anzahl von Überanstrengungspunkten in Höhe des Zauberkreises des für den Fokus gedachten Zaubers in Kauf, die während der Dauer der Herstellung nicht geheilt werden können. Auf diese Weise verbindet er sich enger mit der Struktur des Fokus. Er erhält einen Bonus von +3 auf die Verzauberungsprobe und auf das Talent Fadenweben zur Bindung dieses Fokus. Der Zauberer muss bei jedem Fokus, den er auf diese Art herstellt, eine Kunstfertigkeit einsetzen, auch wenn er keinen Erfolg bei der Probe benötigt.





Fokusmeisterschaft

Talent: Fadenweben oder Fokibindung (falls benutzt, siehe oben)

Rang: 7

Disziplin: Elementarist, Geisterbeschwörer, Illusionist, Magier

Kosten: 100 (oder variabel, siehe Text)

Ein Zauberer mit dem Kniff Fokusmeisterschaft hat gelernt, mehr magische Energie durch einen Fokus zu pressen als sonst. Um den Kniff bei einem Fokus einzusetzen, muss er den Faden bis zu Rang 5 gewoben haben. Nun kann er für je 2 Punkte Überanstrengung, die er hinnimmt, einen weiteren Bonus von +1 auf eine Probe bei der Benutzung dieses Fokus nehmen. Nimmt er für die Spruchzaubereiprobe etwa 4 Punkte hin, erhält er nun insgesamt +6 Stufen auf sein Spruchzaubereitalent (+4 vom Faden auf Rang 5, +2 durch die Überanstrengung). Wird das Talent Fokibindung benutzt, muss dieser Kniff für jedes Talent separat gelernt werden. Die Kosten verändern sich mit dem Kreis, auf dem das Talent gelernt wurde (siehe ED2 Companion, S. 46).

Fokuszentrierung

Talent: Fadenweben oder Fokibindung (falls benutzt, siehe oben)

Rang: 9

Disziplin: Elementarist, Geisterbeschwörer, Illusionist, Magier

Kosten: 100 (oder variabel, siehe Text)

Zauberer mit dem Talentkniff Fokuszentrierung haben gelernt, die Kraft des Fokus besser zu nutzen als üblich. Sie setzen den Kniff nicht für eine Probe, sondern das Wirken des Zaubers als ganzes ein. Für den Einsatz von 3 Punkten Überanstrengung erhöht der Fokus nicht ihre Stufe in den Talenten Fadenweben und Spruchzauberei, sondern ihren Rang. Dies wirkt sich je nach Zauber auf Variablen wie die Wirkungsdauer oder die Anzahl der Ziele aus. Ob dieser Kniff mit dem Kniff Fokusmeisterschaft kombiniert werden kann liegt im Ermessen des Spielleiters. Für eine Kampagne mit normalen Matrizen raten wir jedoch zur Vorsicht.

Wird das Talent Fokibindung benutzt, muss dieser Kniff für jedes Talent separat gelernt werden.

Die Kosten verändern sich mit dem Kreis, auf dem das Talent gelernt wurde (siehe ED2 Companion, S. 46).

Fokusveteran

Talent: Fadenweben

Rang: 12

Disziplin: Elementarist, Geisterbeschwörer, Illusionist, Magier

Kosten: 100

Der „Fokusveteran“ hat über lange Zeit Erfahrungen mit Foki gesammelt. Er weiß um die Geheimnisse ihrer Erschaffung und Benutzung wie kein Anderer. Dies nutzt er, um Foki leichter an sich zu binden (über die Jahre hat er vielleicht seine Foki zu den ersten Zaubern einfach zerstört und neue für seine mächtigeren erschaffen). Für die Berechnung der Herstellungskosten, der Herstellungszeit und der Bindungskosten in Legendensymbolen wird der Zauberkreis um 5 verringert, jedoch nie unter 1.

Um diesen Kniff zu erlernen muss der Zauberer den Kniff „Fokuskünstler“ erlernt haben.





MAGIE IM ALLTAG DES KAERS

„Viele der magischen Errungenschaften unserer Zeit wurden aus der Not geboren. Die Plage war die größte Not, die die Namensgeber je erleiden mussten, und scheinbar dementsprechend wurden viele Errungenschaften erzielt. Viele dieser Errungenschaften sind heute selbstverständlich für uns, und ich brauche sie nicht näher beschreiben. Es gibt jedoch einiges an Magie, die ohne die Kaers nicht mehr effizient ist. Vielleicht weil sie für den Alltag zu teuer ist, vielleicht auch weil es „draußen“ wieder andere Möglichkeiten gibt, die denselben Zweck zu erfüllen.“

– Melok Tiefseher, Magier zu Travar

DIE ELEMENTARE HERDPLATTE

Jeder Abenteurer und viele andere Namensgeber auch, kennen so genannte Heiße Töpfe. Wenn man für eine große Menge an Personen kocht oder ein ganzes Kaer mit Kochgelegenheiten versorgen muss, ist diese Lösung jedoch zu teuer. Daher wurde die Verzauberung dieser Töpfe auf große Platten ausgeweitet. Man verzauberte große Platten aus Stein oder Metall mit Wahrem Feuer. Die magische Funktionsweise dieser Platten entspricht der eines Heißen Topfes, jedoch kann man sie wie eine gewöhnliche Herdplatte für verschiedene große und kleinere Töpfe einsetzen. Dies sparte das sonst übliche Feuerholz ein, dessen Rauch in Kaers zu Komplikationen führen konnte. Es gab ähnliche Verzauberungen für kleine Schmiedeöfen und ähnliche Gerätschaften, die jedoch um ein vielfaches teurer waren. Wer ein Kaer erforscht muss also aufpassen, was er berührt. Manche dieser Platten sind seit Jahrhunderten aktiv.

VON LICHTQUARZVERZAUBERUNGEN

Lichtquarze waren wie auch Elementare Herdplatten in Kaers eine Alternative zu holzbasierten Quellen. Normale Lichtquarze lassen sich aber nicht einfach ausschalten, weshalb sie oft in Laternen mit Verschlussdeckel benutzt werden. Meist braucht man sogar einen Zauberer, am Besten einen Elementaristen, um sie zu aktivieren. Für größere Lichtquarze von Kaers traf dies immer zu. Weil viele Kaers keinen Elementaristen hatten, entwickelte man bestimmte Steuerungen für Lichtquarze. Automatische, mit Kommandowörtern oder solche mit Berührungsaktivator. Jeder vorhandene Lichtquarz kann mit diesen Verbesserungen verzaubert werden.

Automatische Lichtquarze steuern sich eigentlich nicht selbst. Sie haben vielmehr eine Regenerationszeit. Ein Lichtquarz dieser Art leuchtet für 16 Stunden, wonach seine Energie erschöpft ist (mit kurzen Übergangszeiten von dämmerigem Licht). Anschließend baut sie sich aus seinem inneren wieder auf, was 8 Stunden benötigt. Dann aktiviert er sich wieder. Solche Systeme wurden in vielen Kaers für die Simulation von Tag und Nacht benutzt, waren aber nicht unbedingt zuverlässig, denn dieser Lichtquarz baut auf den Schwankungen seiner eigenen Energie auf. Manche Kaers hatten gegen Ende der Plage den halben Tag Nacht.

Da Quarze mit Kommandowörtern (die brauche ich hier nicht erklären, nehme ich an) immer das Risiko bargen, aus versehen deaktiviert zu werden, haben die Theraner mit zweiteiligen Kristallen eine Alternative entwickelt. Ein Quarz wird in die Decke gesetzt, ein anderer in die Wand. Berührt man den in der Wand (der selbst manchmal im Dunkeln schwach leuchtet), wird der in der Decke aktiviert. Diese Quarze sind sehr teuer, aber mittlerweile sollen sie in Thera sehr verbreitet sein.

WASSERSTAB UND WINDSTAB

Diese Stäbe sind Formen von Geisterfallen, die in Kaers oft benutzt wurden, um einen Mangel an Wasser auszugleichen oder in feuchter Umgebung Dinge zu trocknen.

Ein Windstab beherbergt ein kleines Luftpfeil, ein Wasserstab ein kleines Wasserelementar. Diese sind besonders schwache Formen gewöhnlicher Elementargeister, ansonsten könnten nur Elementaristen und andere Zauberer diese Stäbe voll einsetzen, da es große Willensmacht





und Vorwissen erfordert, einen Geist zu einem Dienst zu veranlassen. Das Schwierige an der Herstellung dieser Stäbe ist, einen Elementar zu finden, der schwach genug ist.

Ein Elementar aus einem Wasserstab kann, wenn herbeigerufen, ein Objekt von der Größe einer Kuh von Staub und Schmutz reinigen. Ein Elementar aus einem Windstab kann es trocknen. Diese Stäbe wurden oft zusammen eingesetzt, etwa um große Mengen Wäsche zu waschen oder Kaerräume von feuchtem Schimmel zu reinigen. Der Windstab war wesentlich verbreiteter als der Wasserstab, da Feuchtigkeit in den meisten Kaers ein größeres Problem war als Wassermangel.

Heute sind sie sehr selten, viele Elementaristen weigern sich, sie herzustellen (in der Not der Zeit vor der Plage war das anders), und deshalb sind sie recht teuer.

DIE TRUHEN DER VERWIRRUNG

Die als Verwirrungstruhen bekannten Gegenstände werden oftmals für von Dämonen verfluchte Truhen gehalten. Das ist jedoch nicht zutreffend. Vielmehr findet man sie meist nur noch in Kaers, die den Dämonen zum Opfer gefallen sind, denn aus allen anderen wurden sie mitgenommen, und heute machen sie keinen Sinn mehr.

Die Truhe der Verwirrung war ein Mittel, Vorräte oder wichtige Gegenstände vor Verzweifelten oder zu neugierigen Kaerbewohner zu schützen, ohne ihnen zu Schaden. Neben besonderen knappen Lebensmitteln wurden oft, für das ganze Kaer, wichtige Gegenstände in solchen Truhen aufbewahrt, wie wahre Elemente oder die Kaerschlüssel. Diese durften weder von Unwissenden vergeudet werden, noch durften sie Bewohnern in die Hände fallen, die von Dämonen beeinflusst wurden.

Eine Truhe der Verwirrung wirkt einen Zauber auf den, der sie öffnet oder in sie hineinschaut, der sie augenblicklich innehalten und in Starre verweilen lässt. Nur Personen mit dem richtigen Kommandowort können sie gefahrlos öffnen oder im Bann der Truhe Gefangene befreien.

Heute benutzt man diese Truhen selten, weil man mit einem Dieb, der einem Händler sein erspartes stehlen will, weniger Mitgefühl hat als mit einem Kaerbewohner, der durch die langen unterirdischen Jahre einfach verwirrt ist.

GEGENSTÄNDE FÜR KAERFORSCHER

Für den Kaerforscher von heute sind jedoch zumeist andere Dinge von Belang. Man möchte ein Kaer sehen und es überleben. Zugleich reißt auch der Erfindungsdrang der Zauberer nicht ab, und gibt dem Kaerforscher viele nützliche und immer neue Werkzeuge an die Hand – manche mit zweideutigem Zweck, bei dem man nicht weiß, ob zwielichtige Gestalten sie von den Helden unserer Zeit übernommen haben, oder umgekehrt. Oder ob sie dieselben Namensgeber sind.

– Melok

Spurenmonokel

Das Spurenmonokel ist eine originelle Manifestation des Magierzaubers Leitfaden, der zur Herstellung benutzt wird. Es ist einer der wenigen Gegenstände, die sowohl durch Fadenmagie wie durch Lebensmagie genutzt werden können. So steht es jedem offen, der verloren ist. Denn das Monokel ist dazu da, seine eigenen Schritte zurück zu verfolgen und seinen Heim- oder Ausweg zu finden. Setzt man es auf, kann man seine eigenen Spuren der letzten Tage erkennen, und so an ihnen zurück zum Ausgang eines Kaers oder Waldes finden oder sich an ihnen in einer Umgebung ohne Landmarken wie einer Wüste orientieren.

Über Kristallschlüssel

Bei diesem Objekt handelt es sich um einen dünnen, etwa 4 Zoll langen Stab aus lebendem Kristall. Wird er beim Sprechen eines Kommandowortes in ein Schloss eingeführt, so verformt er sich darin und passt sich dem Schloss an. Anschließend fungiert er als passender Schlüssel für eben dieses Schloss. Der Kristallschlüssel kann sich nur ein Mal zu einem Schlüssel verformen, behält diese Form dann aber bei und kann für dieses Schloss immer wieder verwendet werden. Leider ist er recht zerbrechlich. Gleichzeitig ist er jedoch sehr begehrt bei Personen, die einen ständigen, unentdeckten





Zugang zu bestimmten Räumen suchen, ohne über Diebestalente zu verfügen. In manchen Städten ist der Kristallschlüssel illegal, und viele Herrscher verstehen keinen Spaß, wenn man sich mit ihm Zugang zu Geheimnissen verschafft – wer weiß, wie lange schon spioniert wird...

Thomeps Fenster

Ein geradezu genialer Gegenstand ist dieser Holzrahmen von 1 Fuß Seitenlänge, der vom bekannten Geisterbeschwörer Thomep entwickelt wurde. Er wird an eine Wand gelegt und ermöglicht es, einfach hindurchzusehen. Leider ist er nicht so mächtig wie der Zauber, der das Vorbild für ihn war, denn er wirkt nicht bei sehr dicken Wänden und man kann von beiden Seiten hindurchsehen. Dieses Fenster bietet eine hervorragende Möglichkeit, verschlossene Räume zu erkunden oder Wände auf dahinter-liegende Hohlräume abzusuchen. Allerdings ist der Vorgang sehr anstrengend, da die magische Energie für das Fenster vom Benutzer aufgebracht werden muss. Es existieren Gerüchte von Fenstern, die stärker verzaubert sind, bei denen man nur von einer Seite hindurchsehen kann. In den letzten Jahren sind viele Diebe und andere zwielichtige Gestalten einem fahrenden Händler auf den Leim gegangen, der behauptete, solche Fenster zu verkaufen.

Ein Unsanfter Weckruf

Der Unsanfte Weckruf ist ein kleiner Stein der mit Zaubern belegt wird, die einen bewusstlosen Namensgeber erwecken. Er wird unter die Zunge gelegt, und anschließend wacht das Ziel auf. Viele scherzen, das läge an dem schlechten Geschmack des Steines. Er ist leicht bitter, das muss ich zugeben. Nachdem das Ziel wieder zu Bewusstsein gelangt ist, ist es meist ziemlich benommen, kann aber immerhin laufen. Angeblich kann mit diesem Stein ein Obsidianer, der zu lange unter der Erde war, ebenfalls aus seinem tiefen Schlaf erweckt werden.

Nadeln des Zusammenfindens

Dieser eigenartige Gegenstand ist nicht mehr als eine dicke Nadel, die in einem kleinen Gehäuse so befestigt ist, dass sie waagrecht liegt,

sich aber noch drehen kann. So kann sie in eine bestimmte Richtung zeigen, und zwar einen Ort, der bei ihrer Erschaffung festgelegt wurde. In der Regel handelt es sich dabei um einen identischen Gegenstand. Man hat so also zwei Gegenstände, die aufeinander hinweisen. Eine sehr praktische Erfindung, denn so können sich Gruppen, die sich getrennt haben, leichter wiederfinden. Einige Einheiten der throalischen Armee benutzen diesen Gegenstand, was sie sich wiederum von der Forschertruppe seiner Majestät abgeschaut haben. Es sind theoretisch scheinbar auch mehr als 2 dieser Nadelanzeiger miteinander kombinierbar, indem man mehrere Nadeln einbaut. Die Apparatur wird dadurch jedoch schnell unhandlich. Darüber hinaus muss die genaue Anzahl der Anzeiger bei der Erschaffung festgelegt werden, denn sie müssen als Set verzaubert werden. Travar denkt gerade darüber nach, ein Set mit einer sehr großen Menge solcher Gehäuse zu bestellen, inklusive eines riesigen, der öffentlich aufgestellt wird. Dabei soll jedes kleine Gehäuse auf das Riesige Zeigen, während im Riesigen viele verschiedene Nadeln auf je ein kleines Zeigen, mit einem dazugehörigen Schiffsnamen. Diese Gegenstände sollen Schiffen erlauben, Travar zu finden, und sollen den Bürgern ein Gefühl vom Schiffsverkehr vermitteln. Daneben erhofft man sich, verschollene Schiffe besser finden zu können.

Die Fallenschlange

Es handelt sich bei der Fallenschlange um eine 1½ Ellen lange Silberkette, an deren einem Ende ein Anhänger in Form eines Schlangenkopfes befestigt ist, der als Verschluss dient. Diese Schlange kommt zum Einsatz, um auf Mechanik beruhende Auslöser von Fallen zu entschärfen. Dazu muss die Schlange vor dem Auslöser platziert werden, worauf sie sich in den Mechanismus schlängelt und diesen zu entschärfen versucht. Hat sie Erfolg, ist die Falle deaktiviert, versagt sie, wird die Falle ausgelöst. In jedem Fall ist die Fallenschlange hinterher unbrauchbar, außer als Schmuckstück. Es gibt sie in verschiedenen Qualitätsstufen, einen fähigen Diebesadepten ersetzt sie jedoch nur selten. Gerüchten zu Folge muss man zur Herstellung





Diebesblut und Schlangenblut in das flüssige Silber gießen. Sehr unappetitlich.

Cosans Allzweckwerkzeug

Dieses praktische Gerät basiert auf der Technik der Wasserklingen. Der zwergische Tüftler Cosan Hammerkopf entwickelte aus dieser einen sehr nützlichen Gegenstand, der allgemein unter dem Namen Cosans Allzweckwerkzeug bekannt ist.

Hierbei handelt es sich um einen etwa 1 Elle langen Zylinder mit 2 Zoll Durchmesser, gefüllt mit Wasser und elementarem Wasser.

Dabei kann dieser die Form und Funktionalität eines jeden gewöhnlichen Werkzeuges, wie Spaten, Brecheisen oder Spitzhacke annehmen. Der Zylinder bildet nach der Transformation den Griff des Werkzeuges. Obwohl es nicht gerade groß ist hat es doch kein geringes Gewicht, ich würde meinen 5 Pfund. Trotzdem kann es sich auf mancher Kaerexpedition sicher als nützlich erweisen. Wenn ich bedenke was wir früher so an Spitzhacken und Schaufeln mitgeschleppt haben...

Glühkugeln

Diese kleinen runden Lichtquarze wurden speziell für die Erforschung eines Kaers ausgearbeitet. Sie haben die gleiche Funktionsweise wie ein normaler Lichtquarz. Sie können allerdings vom Besitzer weggeworfen oder gerollt werden und leuchten so einen Gang, auf dem sie rollen, aus. Eigentlich nichts spektakuläres, aber ungemein praktisch. Ich kenne einen Troubadour, der diese Kugeln benutzt, um eine „romantische Atmosphäre wie mit den Glühwürmchen zu Hause im Wald“ zu erzeugen, wenn er Damenbesuch hat.

Glückssteine der Diebe

Dieser verzauberte Edelstein wird an einer Kette um den Hals getragen. Er soll den Träger vor plötzlichem Unheil beschützen. So weit unsere Forschung auch gekommen ist, hinter die Funktion dieses Objektes (und anderer) kommen wir immer noch nicht. Es gibt eine ganze Reihe von Glückssteinen. Solche für Krieger, für Händler, für Tänzer... was man sich ausdenken kann. Manchmal

gibt es mehrere Steine an einem Anhänger, gleiche oder verschiedene. Viele Scholaren vermuten, dass diese Steine nicht allein durch Namensgeberhand erschaffen werden können, sondern höhere Hilfe bei der Herstellung benötigen, wie zum Beispiel die Passionen.

Der Glücksstein der Diebe ist recht verbreitet, vor allem bei Nichtdieben. Er scheint ähnlich dem, als Warnbrosche, bekannten Blutamulett zu funktionieren, ist aber keines. Ich trug zu meiner Zeit selbst einen, als Geschenk von einem Freund, und bin auf mir unerklärliche Weise einer Speerfalle ausgewichen. Manche Dinge bleiben besser unerforscht.

SPIELINFORMATIONEN

Zur besseren Übersicht haben wir wieder eine Tabelle mit Preise und anderen Werten am Schluss dieses Kapitels angefügt.

Kaergegenstände

Elementare Herdplatten

Diese Platten erhitzen sich auf ein Kommandowort oder die Berührung einer bestimmten Stelle (meist sichtbares Merkmal wie ein kleiner Halbedelstein) auf hohe Temperaturen. Sie ermöglichen ganz einfach das Kochen. Die Preise richten sich nach der Größe.

Manche dieser Platten sind in verlassenen Kaers noch aktiv (nie abgeschaltet worden oder vielleicht von den Abenteurern versehentlich aktiviert?), und jemand der sie nicht kennt wird sie vielleicht für einen einfachen Steintisch halten. Berührt man sie versehentlich, verursachen sie Schaden der Stufe 5 pro Runde.

Elementaristen können Herdplatten nach den üblichen Regeln für Verzauberung herstellen.

Lichtquarzverzauberungen

Die erwähnten Verzauberungen der Lichtquarze können jedem vorhandenen Lichtquarz hinzugefügt werden, die Verzauberung des automatischen Lichtquarzes wirkt jedoch nur auf große Quarze.





Die Kosten verstehen sich also zuzüglich zu denen der Quarze. Für den Quarz mit Berührungsaktivator benötigt man außerdem zwei Quarze.

Elementaristen können diese Quarze nach den üblichen Regeln für Verzauberung herstellen.

Die Kosten verstehen sich zuzüglich zum eigentlichen Quarz. „Automatische“ Quarze gibt es nur als „große“ Lichtquarze (siehe ED, „Waren und Dienstleistungen“).

Wasserstab und Windstab

Diese Stäbe beherbergen Elementare, die noch viel schwächer sind als ein Kraft 1 Elementar. Sie sind fast nur noch als beauftragte Geister zu klassifizieren.

Um ihn anzuwenden, berührt man eine Fläche oder ein Objekt mit dem Stab. Er reinigt oder trocknet dann so viel Oberfläche wie möglich, üblicherweise nicht mehr als 10 Quadratschritt.

Der Stab ist drei Mal täglich einsetzbar, und es erfordert eine Willenskraft- oder Willensstärkeprobe (6), um ihn zu aktivieren. Jede nichtbestandene Probe verbraucht eine Anwendung.

Truhe der Verwirrung

Sobald ein Charakter die Truhe öffnet, wird ein Wirkungswurf gegen seine Magische Widerstandskraft abgelegt (die Stufe unterscheidet sich von Truhe zu Truhe). Bei einem Erfolg starrt der Charakter nun geistesabwesend in die Kiste, als ob er sich darin verloren hätte. Er kann nichts machen außer in die Kiste starren. Ihn ansprechen, schütteln oder ähnliches funktioniert nicht.

Er kann sich selbst mit einer Willenskraftprobe gegen das Ergebnis des Wirkungswurfes befreien, andere können ihn mit dem Zauber Magie Neutralisieren aus seinem Bann lösen, der Mindestwurf ist hierbei die Wirkungsstufe der Truhe.

Will man eine Verwirrungstruhe unbeeinträchtigt öffnen, muss man das Kommandowort kennen (es kann gesprochen oder gedacht werden). Um einen

Erstarrten regulär zu befreien muss ein anderes Kommandowort ausgesprochen werden, manche Truhen besitzen aber auch einen „Schlüssel“, mit dem der Gefangene berührt werden muss.

Die wenigen Truhen, die heute noch im Umlauf sind, werden von Personen benutzt, die einen Dieb lieber zur Rede stellen als ihm zu Schaden. Manche Benutzer sehen auch ein, dass eine gewöhnliche Falle auch nicht jeden Aufhält.

Allerdings kann die Verzauberung mit weiteren Fallen kombiniert werden.

Kaerforschergegenstände

Spurenmonokel

Um das Monokel zu nutzen, muss man sich mit ihm über einen Faden verbinden (300LP, gehandhabt wie ein Fadengegenstand mit einem einzigen Rang ohne Schlüsselinformation) oder ein wenig seines eigenen Blutes opfern, um es einzusetzen (Schaden in Höhe der Verwundungsschwelle, erst nach Benutzung heilbar). Dann setzt man es wann immer man will vors Auge. Anschließend ermöglicht es dem Träger, seine eigenen Fußspuren der letzten 3 Tage als rot leuchtende Flecken zu sehen. Die Interpretation dieser Spuren muss der Träger jedoch selbst vornehmen.

Kristallschlüssel

Der Kristallschlüssel formt sich immer automatisch passend in das erste Schloss ein, bei dem er angewandt wird. Danach ist er nur noch zum Öffnen dieses Schlosses zu gebrauchen. Er ist sehr zerbrechlich, so bald ihm 2 oder mehr Punkte Schaden zugefügt werden (zum Beispiel Fallschaden oder ein Schlag), zerbricht er.

Viele Diebe, die etwas auf sich halten, verurteilen den Einsatz dieses Schlüssels als grob, denn es mangelt ihm an der Feinfühligkeit eines Namensgebers. Beim ersten Einsatz besteht eine 20% Chance, dass Fallen am Schloss ausgelöst werden. Der Spielleiter kann entscheiden, dass der Schlüssel bei alten, klemmenden Schlössern ebenfalls Gefahr läuft, kaputt zu gehen.





Thomeps Fenster

Jeder Einsatz des Fensters erfordert 2 Punkte Überanstressungsschaden. Es kann auf Wände bis zu einer Dicke von 1 Elle angewandt werden. Die Gerüchte von verbesserten Fenstern sind nicht gerade die Wahrheit, aber ungefähr: in bestimmten Kreisen kann man Zugriff auf verkleinerte Fenster erhalten, gerade so groß wie ein Ring (und als solcher getarnt). Man kann immer noch von beiden Seiten hindurchsehen, aber ein so kleines Fenster ist natürlich schwer zu entdecken, wenn man nichts von ihm weiß (mit einer Wahrnehmungsprobe gegen 9, wobei der Spielleiter dies anpassen muss: ist der Beobachter zu unvorsichtig und lässt Licht in einen dunklen Raum scheinen, verringert sich der Mindestwurf).

Unsanfter Weckruf

Es bedarf einer Aktion, um jemandem einen solchen Stein in den Mund zu legen. Das Ziel würfelt anschließend eine Zähigkeitsprobe (7). Jeder Erfolgsgrad dieser Probe reduziert den Stufenabzug von 5, den das Ziel auf alle Handlungen während der nächsten 10 Runden hinnehmen muss, um 1. Nach diesen 10 Runden nimmt der Abzug um 1 pro Runde ab. Die Laufleistungen werden während dieser Zeit halbiert. Der Weckruf heilt keinen Schaden. Hat das Ziel nach einer Anzahl von Stunden, die dem Ergebnis der Zähigkeitsprobe entspricht, keine Heilung erfahren, wird es wieder Bewusstlos.

Der unsanfte Weckruf hebt so alle magischen Schlafeffekte auf und erweckt auch Namensgeber wieder zu Bewusstsein, die keine Erholungsproben mehr haben.

Kharn ist 12 Punkte über seine Bewusstlosigkeitsschwelle und hat keine Erholungsprobe mehr. Sein Freund Meldam verpasst ihm einen Unsanften Weckruf. Kharn legt eine Zähigkeitsprobe von 12 hin, ein guter Erfolg. Er hat für die nächsten 10 Runden 3 Stufen Abzug auf alle Handlungen, dann eine Runde -2, eine -1 und schließlich kann er wieder voll handeln-zumindest für die nächsten 12 Stunden.

Nadeln des Zusammenfinden

Diese Nadeln sind die Erfindung einer Alchimistengruppe aus Urupa. Niemand hat ihr Geheimnis je ergründen können, noch wollen die Alchimisten es weitergeben. Sicher ist, dass Magie im Spiel ist, aber welche Art, das hat niemand herausfinden können.

Es kann recht unsicher sein, solche Gegenstände zu kaufen, denn wer weiß, ob nicht ein weiteres Gehäuse angefertigt wurde, zu dem keine Nadel zeigt, dass aber die Positionen der anderen Gehäuse verrät? Einige Spekulationen hinsichtlich dunkler Motive der Alchimisten gehen in solche Richtungen, neben allerlei anderen Gerüchten, dass untote Geister in die Gehäuse gebannt sind und die Nadeln diese Untoten entdecken, oder dass wie üblich Dämonen im Spiel sind.

Die Kosten dieses Gerätes hängen von der Anzahl an Gehäusen im Set ab. Jedes Gehäuse kostet 400 Silber, und zusätzlich 10 Silber pro weiteres Gehäuse im Set (zwei Stück kosten also 820 Silber).

Fallenschlange

Diese Ketten sind in verschiedenen Güteklassen erhältlich. Sie verwenden einen einmaligen Zauber, der das Talent Fallen Entschärfen simuliert. Es gibt sie von Stufe 4 bis 8. Bei wirklich komplizierten Fallen sind sie wenig effektiv und bei allen magischen Fallen ohnehin nicht.

Allzweckwerkzeug

Das Allzweckwerkzeug kann jede Form von mondänem Werkzeug annehmen, das der Charakter kennt, mit Ausnahme sehr feiner, kleiner Werkzeuge. Dieser Gegenstand ist eher etwas fürs Grobe. Ein Werkzeug zu bilden kostet den Träger 1 Punkt Überanstressungsschaden, und es hält eine Stunde. Im Gebrauch unterscheidet es sich nicht von üblichem Werkzeug.

Glühkugeln

Die Kugeln sind wesentlich kleiner als gewöhnliche Lichtquarze. Sie sind nur etwas größer als eine Murmel, und perfekt rund. Sie beleuchten





alles in einem Radius von 3 Ellen hell, und bis zu 5 Schritt in dämmrigem Licht.

Glücksstein der Diebe

Glückssteine sind in der Tat Geschenke der Passionen, wenn auch sehr indirekte. Manchmal erschafft ein Questor sie eher zufällig, während er an etwas anderem arbeitet, manchmal findet man sie in Tempeln, wo sie sich aus Opfergaben gebildet haben oder zufällig in dunklen Ecken erscheinen.

Der Glücksstein der Diebe gewährt seinem Träger einen Wurf auf Geistesgegenwart mit Stufe 8, sollte

er eine Falle auslösen. Besitzt er das Talent bereits, darf er einen zweiten Wurf mit Stufe 8 ausführen, falls der Erste scheitert. Die Anwendung geschieht automatisch. In beiden Fällen erhält er 2 Punkte Überanstrengungsschaden. Dabei scheint der Träger durch die eigenartigsten Umstände einer Falle aus dem Weg zu gehen, ohne dass er dies kontrollieren kann. Vielleicht stolpert er, aber die Pfeile der Bolzenfalle zischen über ihm hinweg.

Nach dem Gebrauch eines Steins verwandelt er sich von einem (Halb-) Edelstein in einen kleinen Felsbrocken und ist nicht mehr benutzbar.

ÜBERSICHT

Gegenstand	Kosten (in Silberstücken)	MWSK	Wirkung
Elementare Herdplatten			Erhitzen sich und ermöglichen zu kochen
1x1 Elle	300	5	
1x3 Ellen	700	7	
3x3 Ellen	1700	9	
Lichtquarz-Verzauberungen			Siehe Text
Kommandowort	50	9	
Berührung	200	10	
Berührung, leuchtend	250	11	
Automatisch	400	18	
Wasserstab	700	12	Reinigt Oberflächen
Windstab	900	13	Trocknet Oberflächen
Verwirrungstruhe			„ungefährliche“ Falle
Wirkungsstufe 10	1000		Zielobjekt verharrt in Starre
Wirkungsstufe 15	2500		
Wirkungsstufe 20	5000		
Spurenmonokel	400	11	Macht eigene Spuren sichtbar
Kristallschlüssel	600	8	Erschafft passenden Schlüssel
Thomeps Fenster	1200	14	Erschafft „Sichtfenster“
Unsanfter Weckruf	80	5	Weckt Bewusstlosen
Nadeln des Findens	400 + 10 x Anzahl	16	Zeigt auf Gegenstück, „Kompass“
Fallenschlange	150 x Stufe	4 + Stufe	Entschärft mechanische Falle
Allzweckwerkzeug	900	8	Erschafft Werkzeuge
Glühkugeln	70	5	Leuchtet und rollt...
Glücksstein der Diebe	350	21	Gewährt Wurf auf Geistesgegenwart





VON FADENGEGENSTÄNDEN FÜR FORSCHER UND SCHATZJÄGER

„Die Warenauslage von Progton Glutfeuer kann sich schon sehen lassen, und Ihr habt hier die einmalige Chance, ein paar spezielle Angebote zu sehen. Für Euch Kaerforscher und Schatzjäger folgen nun ein paar besondere Fadengegenstände, die Euch das Leben erleichtern können. Ihr werdet einfache Produkte finden, die ihr zu Festpreisen erhalten könnt, aber auch einzigartige, bei dem der Preis reine Verhandlungssache ist. Einige werdet ihr auch sicherlich in anderen Geschäften Barsaives erhalten, aber niemand ist so überzeugend beim Verkauf seiner Waren wie Progton – und die wenigsten Händler haben solche Gegenstände früher selbst benutzt und sprechen aus Erfahrung. Begleiten wir Progton bei einem kleinen Rundgang durch seinen Laden und hören uns an, was er zu sagen hat (es war nicht einfach, so schnell mitzuschreiben wie Progton gesprochen hat...). Lasst Euch für Eure Expedition inspirieren.“

– **Goorth Steingesicht**

„Ihr habt eine Schatzkarte gefunden, ein Kaer entdeckt oder seid einer Legende auf der Spur und nun sucht Ihr nach der richtigen Ausrüstung für Eurer Abenteuer? Dann seid ihr bei mir genau richtig. Willkommen in meiner Schmiede. Ich bin Progton Glutfeuer, und ein Experte, wenn es um Ausrüstung rund um das Thema Kaer geht.

Ich bin lange selbst von Abenteuer zu Abenteuer gezogen und habe das eine oder andere Schätzchen mitgebracht. Seien es Alltagsgegenstände oder wahre Perlen der Schmiedekunst, bei mir könnt ihr alles bekommen was euer Herz begehrt. Und nicht so eine billige Straßenversion. Bei mir gibt es nur Qualität!

Kommt doch einfach mit rüber in meinen Laden, und ich zeige, was ich so alles im Angebot habe...“

– **Progton Glutfeuer, schmiedender Händler und Abenteuerer aus Travar**

FADENGEGENSTÄNDE DES SCHATZSUCHERS

Kommen wir zunächst einmal zu dem Regal mit den Standards. Jeder kennt einen dieser Magischen Beutel, aber hier habe ich etwas für Fortgeschrittene. Und noch mehr.

Höhlenforscherrucksack

Diese Rucksäcke ähneln optisch gängigen, stabilen Ausführungen normaler Rucksäcke. Sie sind aus einem harten Leder, um gegen die Einwirkung von Feuchtigkeit oder das Schrammen an scharfen Felsen geschützt zu sein, denn sie sind für die Erforschung unterirdischer Anlagen gedacht. Dass es sich bei ihnen um Fadengegenstände handelt, macht sie noch widerstandsfähiger. Der Rucksack ist riesig (über zwei Fuß hoch, mehr als einen Fuß breit und fast einen Fuß tief -Goorth) und hat ein Fassungsvermögen von über 50 Litern, außerdem 3 kleinere Taschen auf der

Rückseite, in die Gegenstände bis zur Größe eines Trankes passen. Zahlreiche Schlaufen und Riemen erleichtern das Befestigen und schnelle Abnehmen von Gegenständen wie Fackeln, Wasserschläuchen, Zunderbüchsen, Seilen und Schlafrollen. Sowohl Geisterbeschwörer als auch Elementaristen müssen an der Herstellung eines solchen Rucksacks beteiligt werden, weshalb sein Preis mit 4000 Silberstücken vergleichsweise hoch ist.

Diese Rucksäcke werden heute bei der Erkundung von Kaers oder Gebirgsregionen eingesetzt. Viele Organisationen, die solche Ziele verfolgen und über genügend Geld verfügen, wie die Forschertruppe seiner Majestät oder das Theranische Imperium, statten erfahrene Mitglieder, wie Expeditionsanführer mit solchen Gegenständen aus. Vor der Plage wurden sie oft von Trupps genutzt, die nach Höhlen gesucht haben, die sich zum Bau eines Kaers eignen.



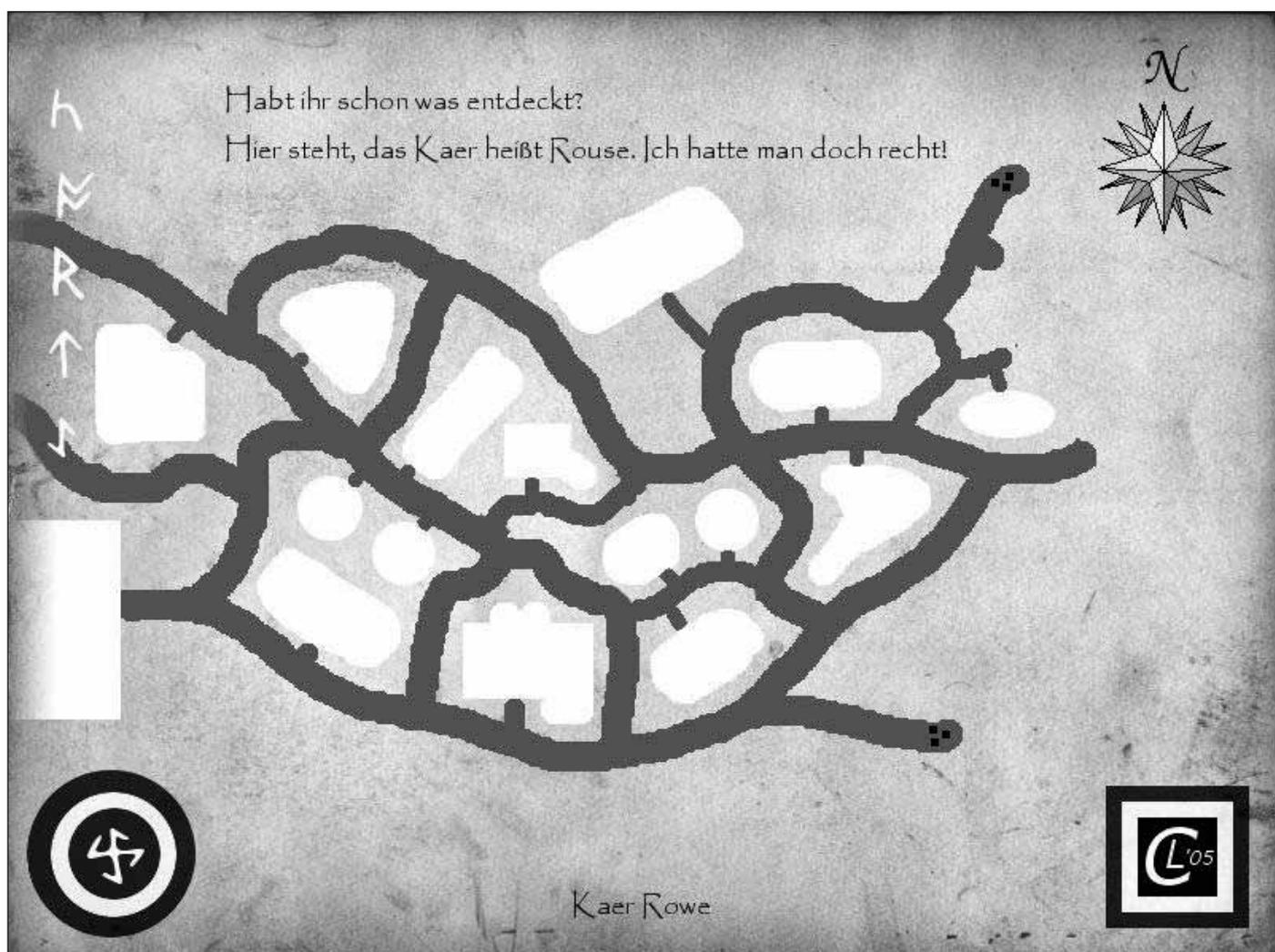


Wasser & Brot Beutel

Hast du noch Brot? ... Hast du noch Wasser? ... Ich sage euch, mein Bruder kann einem echt auf die Nerven gehen. Ich weiß nicht wie er es schafft, immer wieder seine Vorräte zu verbrauchen und dann anfängt, zu schnorren. Irgendwann hatte ich echt die Nase voll und habe ihm einen dieser verflixten Vorratsbeutel gekauft! Im Endeffekt fand ich sie so gut, dass ich sie heute selbst verkaufe. Sie sind ein Klassiker unter den gesuchten Gegenständen. Nach dem man einen Faden an den Beutel gewoben hat, bekommt man durch ihn immer Wasser und Brot, wenn man es braucht. Man muss den Beutel nur in die Hand nehmen und laut sagen, was man haben möchte. Zwar reichen die 1000 Silberlinge für ein paar Jahre Wasser und Brot, aber wenn man gern mit leichtem Gepäck reist, sind sie eine gute Anlage.

Karte des Abenteurers

Die Karte des Abenteurers ist ein meist 2 mal 3 Ellen großes Stück Pergament (Es gibt aber auch größere und kleinere Karten). Hat man sich über Fadenmagie mit ihr verbunden, leistet sie einem treue und wichtige Dienste beim Erforschen von Katakomben aber auch in der Wildnis. Beim Betreten eines Kaer spricht der Nutzer eine kurze Formel, und die Karte zeichnet seinen Weg mit. Es wird viel von weiteren Kräften der Karten berichtet, aber wenig ist darüber bekannt. Vermutlich sind sie eine Erfindung der Zeit nach der Plage, aber auch über ihr Erschaffen weiß man nichts.





Mondaug

Dies ist das Mondaug, ein Blutfadengegenstand, der, wie der Name vermuten lässt, ein Auge des Trägers ersetzt. Wie ein Wurmauge, wird es mittels eines Gelwurms eingesetzt. Jedoch handelt es sich nicht um einen Kristall, sondern um ein mittels Magie und Alchimie verändertes Felux-Auge, mit einer milchig-weißen Farbe, ähnlich dem Mond, in Orichalkum eingefasst. Ich bin ja kein Freund von diesen Blutamuletten, aber das ist kein Grund, sie nicht zu verkaufen, wenn sie praktisch sind. Mit diesem Auge kann man einige Fähigkeiten des Felux nutzen, und dazu noch die Möglichkeiten anderer Augenamulette. Wenn man eines hat, ist man der Herrscher über die Nacht. Ich kenne einige Schützen, vor allem Menschen, die die 1500 Silberstücke die beste Investition ihres Lebens genannt haben.

Skorpionsstachel

Bei diesem Kristall handelt es sich um den so genannten Skorpionsstachel. Der kleine Behälter wird in das Schwanzende eines T'skrang eingesetzt. Danach ist außer einer kleinen Narbe nichts mehr zu sehen. Der Träger kann den Stachel aber ausfahren. Dabei materialisiert sich eine Klinge, so groß wie ein Dolch, am Schwanzende. Dies beruht auf ähnlicher Technik wie die Wasserklingen, jedoch wurden als Materialien Eisäther, ätherische Finsternis und Onyxstaub verwendet. Viele T'skrang üben Angriff und Verteidigung mit ihrem Schwanz seit ihrer Kindheit, und viele befestigen kleine Waffen an ihnen, was sie zu hervorragenden Kämpfern macht. Mit diesem Blutamulett nun werden sie noch besser, da die ihm innewohnende Magie ihre Fähigkeiten verstärkt, und da es sich im Gegensatz zu einem Dolch nicht als Fremdkörper anfühlt. Die 2500 Silber sind im Vergleich dazu ein kleiner Preis. Ich kenne sogar einen Schwertmeister, der sich auf diese Waffe spezialisiert hat.

Stirnreif des Klaren Sehens

Der Stirnreif des Klaren Sehens ist ein goldenes Metallband, das an der Rückseite mittels eines Verschlusses eng anliegend um den Kopf des Trägers gelegt werden kann. Wie Ihr seht ist es ist etwa einen halben Zoll breit und weist keine besonderen

Verzierungen auf. Es war eine Erfindung, um in Kaers die Wahrnehmung zu schärfen, da dort in der Regel kein natürliches Licht, sogar Dunkelheit vorherrschte. Heute wird er unter anderem bei der Arbeit unter der Erde oder in Höhlen genutzt. Für die 2000 Silberstücke bekommt Ihr hier einiges geboten. Nicht nur schärft der Reif Eure Sehschärfe, nein, ihr könnt hinfort auf verschiedene Arten im Dunkeln sehen, selbst wenn überhaupt kein Licht vorhanden ist. Wenn Ihr wollt, kann ich Euch einen in Windlingsgröße herstellen. Na gut. Nicht so viel in Höhlen unterwegs, was? Ich sage euch, auch manche Ecken von Travar können nachts recht dunkel werden. Zum Beispiel das Lufthafenviertel...

NÜTZLICHES AUS DER ZEIT DER PLAG

Ja, der Stirnreif ist noch aus der Zeit der Plage, wird aber heute sehr viel genutzt. Ihr wollt mehr aus der Zeit der Plage sehen? Nun dann habt Ihr hier die Highlights:

Helm der Inspektoren

Hier muss ich ein wenig ausholen. Helme der Inspektoren sind ein mächtiger Schutz vor Dämonen, den sich einige größere Kaers und Zitadellen leisten konnten. Sie sind dazu konzipiert, dämonische Einflüsse in Schutzbauten zu erkennen und ihre Vernichtung einzuleiten. Da die Fähigkeiten und das Wissen eines Zauberers von Vorteil bei der Benutzung waren, wurde solch ein Helm meist ihnen anvertraut. Heute sind sie bei Dämonenjägern sehr beliebt, und viele geben die 2000 Silber gerne aus. Nunja, ich gebe Barsaives bekannteren Dämonenjägern auch einen ordentlichen Rabatt, irgendwie muss man die Ausrottung dieser Bestien ja unterstützen.

Jede Form von Helm kann ein Helm des Inspektors sein, meist handelt es sich aber um einen geschlossenen Helm mit Visier, da so die Kräfte des Helms besser wirken und die Verzauberung leichter ist. Hierzu gibt es einen Vor- und einen Nachteil in Verbindung mit der Moralwirkung, die der Helm hat:

Der Vorteil ist, dass Truppen, die so ein „Inspektor“ gegen einen Dämon führt nicht sehen,





wenn der Träger Angst hat. Der Nachteil ist, dass es ihn gleichzeitig unheimlich wirken lässt. Immerhin weiß man nie, ob sich hinter der Vermummung nicht ein untotes oder dämonisches Gesicht verbirgt. Manche Kaers bestellten deswegen offene Helme, und die meisten Träger ließen die Visiere offen.

Wie erwähnt kann ein Träger eines Inspektorenhelms Dämonen und ihre Einflüsse leichter erkennen. Das allein macht ihn aber nicht wirksam, denn wenn ein Dämon dieses mitbekommen würde, würde er als erstes den Träger des Helms korrumpieren. Da die Aufgabe des Trägers der Schutz des ganzen Kaers war, durfte das nicht passieren. Deshalb erhielten diese Helme weitere Kräfte, die sie so teuer machen. Generell ist der Träger gegen die Einflüsse von Dämonen besser gewappnet: gegen ihre Versuche seinen Geist zu beeinflussen, gegen ihre Zauberei, die ihm schaden und auch dagegen, instrumentalisiert zu werden. Der Helm verhindert nämlich, dass der Träger als Wiedergänger aufersteht, da er ihn nach seinem Tod vernichtet. Manche Inspektoren teilten diese Fähigkeit mit denen, mit denen sie gegen einen Dämon ausrückten.

Wie ihr seht habe ich mehrere dieser Helme im Angebot. Die meisten sind noch aus meiner eigenen Forscherzeit, sind aber zum Großteil nicht in gefallenen Kaers gefunden, sondern von Überlebenden gekauft. Das sollte schon etwas über ihre Effizienz aussagen.

Armreif des Fürsorgers

Der Begriff „Armreif des Fürsorgers“ steht für eine Reihe von Gegenständen, die Illusionisten für bedeutende Personen in Kaers und oft auch sich selbst anfertigten. Er ist einer der wenigen

Gegenstände, die Illusionisten überhaupt mit gewisser Regelmäßigkeit fertigten, jedoch ging dies mit dem Ende der Plage verloren. Ein solcher Gegenstand birgt seine Kraft nämlich in einer Respektsstellung wie sie ein Verwalter oder auch Zauberer in einem Kaer innehatte, was voraussetzt, dass der Benutzer das Ziel der Kräfte eines solchen Gegenstandes gut kennen muss. Als die Illusionisten ihre Wanderschaften wieder aufnahmen, bestand kein Zweck mehr für diese Schmuckstücke, und andere Zauberer können sie scheinbar nicht so leicht herstellen. Zum Glück habe ich einige auf Lager, und kenne auch einen der wenigen Illusionisten, die noch Verzauberungen vornehmen. Zum Glück, weil sie ungemein praktisch sind, selbst heute noch.



Ein Armreif des Fürsorgers ist wie ihr seht nicht zwangsläufig ein Armreif, jedoch war dies die erste Form, in der dieser Gegenstand hergestellt wurde, und bei weitem die unauffälligste, denn die Benutzung setzt eine gewisse Nähe zur Zielperson voraus, die dabei noch berührt werden muss. Meist handelte es sich also um Armreife oder Ringe. Die Wirkung dieses Gegenstandes liegt darin, die Autorität des Trägers zu unterstützen und seine Argumente plausibler zu machen, wenn er an die Vernunft eines Namensgebers appelliert oder es sonst wie überzeugen will. Das klingt hinterhältig, aber in den Zeiten der Plage, mit dem ständigen Druck der auf den Namensgebern lastete und den ständigen Ängsten, denen sie ausgesetzt waren, war eine Stimme, auf die man hören konnte, jedoch Gold wert. Daneben besitzen solche Gegenstände die Fähigkeit, geistige Anspannung in den Namensgebern zu lösen und ihnen ihre Furcht zu nehmen, sei es die vor der bedrückenden Enge oder den Dämonen. Die meisten dieser Gegenstände existieren noch heute, ihre Benutzung wird jedoch meist geheim gehalten, um die nötige Autorität nicht





zu untergraben. Der Preis? 3500 Silberstücke. Nein, ich kann euch nicht verraten, welche Magistrate einen gekauft haben, da wahre ich lieber Diskretion. Ich habe eine Gewerbeerlaubnis zu verlieren, hehe.

EINZIGARTIGE PERLEN DER SCHMIEDEKUNST

Da ich Euch jetzt die ganze Zeit etwas gezeigt habe, das Ihr sehen wolltet, erlaubt mir noch kurz, Euch etwas anderes zu zeigen, etwas, das nicht so direkt etwas mit der Plage zu tun hat. Nennt es eine kleine Gegenleistung, oder etwas versteckte Werbung, denn dieses Stück ist zu schade, um hier ungenutzt herumzuliegen.

Eiszahn

Hierbei handelt es sich um einen Fund aus dem Throalgebirge. Ich habe ihn auf einer Expedition in den Schneegipfeln im letzten Winter gefunden. Im Gegensatz zu dem, was der Name vermuten lässt, ist Eiszahn nicht ein Dolch oder Schwert, sondern ein Paar Armschienen. Aus dunklem Silber gefertigt und mit verschiedenen Runen verziert, fühlen sie sich immer sehr kalt auf der Haut an. So als ob man seine Arme mit Schnee bedeckt. Allerdings erhält man keinerlei Erfrierungen. Was ich schon recht imposant finde.

Die Magie der Schienen ermöglicht dem Besitzer eine gewisse Kontrolle über das Eis. Ich habe noch nicht alles darüber herausgefunden, und wahrscheinlich wird mir die Zeit dafür fehlen. Aber ich spüre mächtige Magie in diesen Rüstungsteilen. Eure Leser sollten zugreifen, so lange es noch da ist.

SPIELINFORMATIONEN

Höhlenforscherrucksack

Magische Widerstandskraft: 14

Ränge: 4

Fadenhöchstzahl: 2

Rang 1

Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Name des Rucksackes

Wirkung: Der Rucksack ist ein organisatorisches Genie. Man kann Dinge einfach hineinwerfen, und er ordnet sie von selbst so gut es geht an (mit Hilfe einiger Packgeister, die in ihm wohnen). Einem Namensgeber wird hierbei zwischen 5 und 30 Minuten Arbeit erspart, je nach Anzahl der Gegenstände, die eingepackt werden sollen. Der Rucksack fasst so ein Viertel mehr als ein anderer mit gleichem Volumen, da die Geister jeden Zwischenraum nutzen. Es ist aber fast unmöglich, auf die schnelle etwas darin zu finden, denn die effiziente Anordnung der Gegenstände kann nur von den Packgeistern überblickt werden, zumindest auf die Schnelle. Sie schieben ein dringend benötigtes Teil aber gerne, gegen Zahlung eines Punktes Überanstrengungsschaden, ganz nach oben. So braucht der Träger nur ein paar Sekunden, um über die Schulter zu greifen und schnell etwas herauszuholen (spieltechnisch: anstelle einer Aktion oder der Kampfauflistung). Natürlich ist der Rucksack wasserdicht.

Rang 2

Kosten: 500

Wirkung: Es gibt ein paar Sachen, von denen man nie genug haben kann. Fackeln zum Beispiel, ein wenig dünnes, trockenes Holz zum Entzünden eines Feuers, einen Schlauch voll Wasser oder ein Stück Lederschnur. Der Träger darf einmal täglich 3 Punkte Überanstrengungsschaden aufwenden, um einen dieser Gegenstände vom Rucksack zu erhalten. Die Fackel oder der Wasserschlauch können aber nur entnommen werden, wenn die dafür vorgesehene Halterung am Rucksack leer ist.





Rang 3

Kosten: 800

Wirkung: Mit der Zeit neigen viele Höhlenforscher dazu, viel zu viel mitzuschleppen, da ihr großer Rucksack ja so einiges aufnehmen kann. Leider wird er dabei immer schwerer...

Den Passionen sei Dank, dass der Rucksack einen guten Teil elementarer Luft enthält, die jetzt genutzt werden kann. Er trägt 100 Pfund an Ausrüstung, die nicht zur Belastung des Trägers gezählt wird.

Rang 4

Kosten: 1300

Wirkung: Gegenstände, die außen am Rucksack angebracht werden können und Gefahr laufen, durch Nässe unbrauchbar zu werden (wie die Fackel oder die Schlafrolle) werden vom Rucksack langsam getrocknet, was etwa 5 Minuten in Anspruch nimmt, aber automatisch geschieht. Die Liste der Gegenstände, die vom Rucksack erschaffen werden können, beinhaltet nun auch: Nähzeug, 50 Fuß Seil, Angelhaken, Wurfhaken und einen kleinen Topf. Der Träger kann nun dreimal am Tag einen Gegenstand erschaffen lassen. Das Seil kann nur erschaffen werden, wenn keines mehr außen am Rucksack hängt, und es können auch 100 oder 150 Fuß erschaffen werden, so dass ein Verknoten nicht erforderlich ist, wenn man mehrere Stücke braucht. Es trägt Trolle, aber keine Obsidianer.

Abenteueridee

So ein Höhlenforscherrucksack ist eine ungemein praktische Sache, und so mancher Adept wäre froh über ihn. Viele Spieler suchen sicher auch nach vergleichbaren Gegenständen. Wenn sie etwas vom Preis abgeschreckt werden, könnten sie zufällig auf den Zwerg Kletang stoßen, einen Händler aus Märkteburg (oder wo immer es gerade passt). Dieser ist tatsächlich bereit, den Rucksack für ein ganzes Stück weniger als üblich zu verkaufen („Die Farbe ist nicht mehr so gefragt“). Mit der Zeit wird der Träger vielleicht feststellen, dass sein Rucksack nicht so ganz den Werbeversprechen entspricht. Vielleicht reißt einfach mal ein Seil, eine Fackel geht einfach aus, das Wasser schmeckt bitter oder die Packgeister

schmeißen irgendetwas hinaus, ohne dass es jemand merkt (Schande dem, der den Gruppendedie verdächtigt). Doch dann (am Besten kurz bevor der Träger so genervt ist, dass er zu Kletang reisen und ihn einen Kopf kürzer machen will), spuckt der Rucksack statt irgendeines Gegenstandes eine Schatzkarte aus. Lange Rede, kurzer Sinn: Kletang steht unter dem Einfluss eines Dämons, und dieser hat auf den Rucksack abgefärbt. Da der Träger die ganzen Missgeschicke dieses ungemein an Slapstick interessierten Dämons bisher überlebt hat, hat der Dämon nun eine Karte erschaffen lassen, die die Charaktere direkt zu ihm führt. Und er hat noch mehr Späße für die Charaktere vorbereitet...

Wasser & Brot Beutel

Magische Widerstandskraft: 12

Ränge: 3

Fadenhöchstzahl: 2

Rang 1

Kosten: 200

Wirkung: Man erhält beim Sprechen der Worte „Brot“ oder „Wasser“ (egal in welcher Sprache) 4 Unzen Brot (ca. 100g) oder eine Tasse Wasser (ca. 100ml). Der Beutel ist einmal pro Tag einsetzbar, entweder für Wasser oder Brot.

Rang 2

Kosten: 300

Wirkung: Man erhält 8 Unzen Brot oder 2 Tassen Wasser. Der Beutel ist zweimal pro Tag einsetzbar. Einmal für Wasser, einmal für Brot.

Rang 3

Kosten: 500

Wirkung: Man erhält 1 Pfund Brot oder einen halben Liter Wasser. Der Beutel ist dreimal pro Tag einsetzbar, die Kombinationen sind egal.





Karte des Abenteurers

Diese Karte war wohl das Beste, was uns passieren konnte. Wir sind ja oft auf der Suche nach alten Gemäuern oder Katakomben und es gab jedes Mal Probleme, wenn wir uns bei der Erforschung trennten. Seitdem wir die Karte haben, hat sie uns mehrfach den Hals gerettet und ich danke den Passionen, dass sie uns dieses Geschenk gaben...

– Hesential Kalren, Abenteurer

Magische Widerstandskraft: 12

Fadenhöchstzahl:

Ränge: 7

Rang 1

Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Name der Karte

Wirkung: Der Fadenhalter kann die Karte überall in einem Kaer (oder einem ähnlichen Ort, im Folgenden wird immer „Kaer“ dafür verwendet) einsetzen. Die Karte zeichnet seinen Weg mit und ist hier nicht eingeschränkt, was die Größe des Kaers angeht oder auch die Ebenen. Denn für den Nutzer sieht es so aus, als ob die Karte dreidimensional gezeichnet wurde. Er kann durch Gedanken quasi hinein und hinauszoomen. Allerdings kann nur der Fadenhalter die Karte lesen, für alle anderen ist sie ein leeres Pergament.

Rang 2

Kosten: 300

Wirkung: Der Besitzer kann die Karte nun auch wieder löschen und in einem neuen Kaer wieder einsetzen. Damit ist sie mehrfach einsetzbar. Viele der Besitzer wissen dies aber nicht und verkaufen die Karte oft nach der ersten Nutzung. Der Fadenhalter kann eine Anzahl von Kaers in der Karte speichern, die dem Fadenrang entspricht. Er wechselt zwischen ihnen durch reine Gedankenkraft, und kann jederzeit nicht benötigte Kaers „löschen“.

Rang 3

Kosten: 500

Tat: Kauf eines Pergaments gleicher Größe für magische Zwecke, das etwa 500 Silberstücke kostet.

Wirkung: Der Fadenhalter kann nun eine identische Karte anfertigen. In einem magischen Ritual wird ein gleich großes Stück Pergament zu einer Kopie der eigentlichen Karte. Sollte sich die Gruppe des Fadenhalters trennen, und gibt er der anderen Gruppe die Kartenkopie mit, zeichnen beide Karten gleichzeitig ihre Wege und die Umgebung auf und machen sie auf beiden Karten sichtbar. Allerdings zeigen beide Karten immer das Gleiche. Wechselt einer der Träger die Ansicht, sieht auch der Andere dies. Die Karten sind so miteinander verbunden, dass sie auch nur zusammen existieren können. Wird eine Karte zerstört, ist auch die andere Unbrauchbar.

Um diese neue Karte nutzen zu können, muss eine zweite Person sie über einen Faden binden. Die Kopie wird gehandhabt wie das Original selbst, allerdings nur mit dem ersten Rang. Der Fadenhalter des Originals kann eine Anzahl von Kopien erschaffen, die dem Fadenrang entspricht. Die Kopien verlieren ihre Fähigkeiten, wenn der Faden zum Original verloren geht.

Rang 4

Kosten: 800

Tat: Durch diesen Faden, können der Fadenhalter und bis zu 14 weitere Personen sich an die Karte binden. Sie müssen in einem Ritual einen Blutstropfen auf die Originalkarte geben. Dies verursacht 1 Punkt Blutschaden, der nicht geheilt werden kann, so lange ein Faden zur Karte existiert. Dieses Ritual kann für alle Personen außer dem Fadenhalter zu einem späteren Zeitpunkt durchgeführt werden.

Wirkung: Jeder, der diesen Blutschaden zahlt, ist nun als Punkt auf der Karte zu sehen. Somit ist es möglich zu sehen, wo jeder Ritualteilnehmer ist.

Rang 5

Kosten: 1300

Wirkung: Durch die Bindung an die Karte kann der Besitzer oder der Fadenhalter einer Kopie eine Botschaft durch die Karte senden. Diese muss mit dem eigenen Blut geschrieben werden, was einen Punkt Überanstrengungsschaden verursacht. Die Nachricht kann einen durchschnittlichen Satz umfassen (nach Ermessen des Spielleiters). Nach





dem Schreiben verschwindet die Botschaft von der Karte beziehungsweise der Kopie und erscheint auf allen anderen Kopien und/oder dem Original.

Rang 6

Kosten: 2100

Wirkung: Es ist nun möglich, auf allen Karten unterschiedliche Abschnitte zu zeigen. Die Anzahl der Kaers, die die Karte speichert, verdoppelt sich.

Rang 7

Kosten: 3400

Tat: Es muss ein Elementarist gefunden werden, der sich zudem als malender Künstler versteht. Dieser muss auf eine leere „Seite“ der Karte mit magischen Stoffen eine Übersichtskarte Barsaives zeichnen. Dann webt er je ein Körnchen wahre Luft, Erde, Wasser und Feuer in die Karte ein. Diese Aufgabe sollte etwa 1000 Silberstücke kosten.

Wirkung: Eine zusätzliche „Seite“ zeigt nun eine dreidimensionale Karte Barsaives. Je detailgetreuer der Zauberer zeichnet, umso besser ist die Karte. Auch auf dieser Karte werden die Standorte der Ritualteilnehmer angezeigt und zudem die Standorte der gespeicherten Kaers. Ein hinein und hinauszoomen ist weiterhin möglich. Die Karten zeichnen auch die Orte mit, an denen man sich in Barsaive aufhält. Je nach dem, wie weit der Fadenhalter und die Fadenhalter der Kopien herumreisen, wird die Karte also immer genauer. Für jeweils 1 Punkt Überanstrengung kann der Fadenhalter des Originals auch eine permanente Beschriftung auf der Karte vornehmen.

Abenteueridee:

Die verschwundene Karte

Es war einer dieser Tage die Adduraan Indy (siehe Kapitel „Nichtspielercharaktere“ in diesem Band) so hasste. „Wenn etwas schief geht, dann geht es in der Regel so richtig schief“. Dabei fing alles so gut an...

Vor einer Woche hatte Adduraan diesen vielversprechenden Tipp bekommen. Er schlenderte wie immer über den Basar, auf der Suche nach den schönen Dingen des Lebens. Es gab so vieles, was

er sich leisten wollte. Einen neuen Umhang zum Beispiel. Oder dieses versilberte Trinkhorn für das Gelage am Abend. Es war ihm eigentlich egal wie viel es kosten sollte, Hauptsache es steckte noch mehr dahinter, als dem ersten Anschein nach zu sehen war.

Für ihn waren diese Waren nur Mittel zum Zweck. Wohl gekleidet mit dem Umhang und trinkend aus dem neuen Horn wollte er ins Gespräch kommen.

Was ihn interessierte, waren Informationen. Informationen jeglicher Art, solange es nur mit Schätzen zu tun hatten. Denn darauf war er aus. Er war ein Schatzjäger...

Und gerade an diesem sonnigen Tag sollte er fündig werden. Oder vielmehr hat es ihn gefunden. Es war mehr oder weniger ein Unfall. Er war gerade am Handeln, um das Trinkhorn billiger zu bekommen, als ihn ein hektisch wirkender junger Bursche anrampelte und stürzte. Er rappelte sich schnell wieder auf und rannte davon. Gefolgt von einer Gruppe Stadtwachen, war klar, dass es ein kleiner Dieb auf der Flucht vor dem Gesetz war.

Doch was keiner außer Adduraan merkte, war die Tatsache, dass der Dieb ein Teil seines Diebesguts verloren hatte. Es war nur ein einfaches Stück Pergament, doch er wäre ein schlechter Vertreter seiner Zunft, wenn er es nicht eingepackt hätte.

Als er sich das Pergament später am Abend anschaute, stellte er fest, dass es kein gewöhnliches Stück Papier war. Es hatte eine magische Aura an sich, und seine Sinne sagten ihm, dass mehr an dem Papier war als man sehen konnte.

In einem Moment der Ruhe versuchte er etwas Gewagtes. Er wob einen Faden an dieses Stück Pergament. Und was er dann sah, war eine der größten Überraschungen in seiner Karriere. Es war eine Karte zu sehen. Und zwar eine sehr detailgetreue Karte eines Kaers. Aber nicht nur das, auf der Karte war eine Markierung zu sehen über der „Faldgort“ geschrieben stand. Und damit nicht genug, in der oberen Ecke der Karte war zudem ein Worte zu sehen: „Hilfe“!





Das war genau das, was er gesucht hatte: Eine neue Suche. Also fing er mit den Nachforschungen an. Er blätterte in seinen Büchern, studierte die Karte und versuchte, mehr über diesen Ort herauszufinden. Als er endlich Fortschritte zu machen schien, merkte er wie ihm ein dumpfer Gegenstand über den Kopf gezogen wurde und dann wurde um ihn herum alles schwarz...

Als er wieder zu sich kam, saß er gefesselt auf seinem Stuhl im Wohnzimmer und blinkte einen narbengesichtigen Mann an. Neben ihm stand der Junge, der ihn auf dem Markt angerempelt hatte. Der Mann lächelte ihn mit schiefen Zähnen an und sagte:

„Schön das du wieder wach bist, schließlich musst du uns vor deinem Tod noch sagen, was du rausgefunden hast...“

In diesem Moment ist der Auftritt der Gruppe angesagt. Wie immer im Leben einer Heldengruppe ist man zur falschen Zeit am falschen Ort. Oder aus der Sicht von Adduraan: zur richtigen Zeit am richtigen Ort.

Die Helden befinden sich gerade auf dem Weg von der Kneipe zurück zur Schlafgelegenheit, als ihnen ein düsteres Treiben in einer Seitengasse auffällt. Wenn sie der Sache nachgehen, kommen sie zu Adduraans Wohnung und können nach erfolgreichem Anschleichen das Gespräch zwischen den Dieben und Adduraan belauschen. Sie erfahren so von der Karte und dem Hilferuf. Und da sie ja Helden sind, retten sie Adduraan aus den Klauen der Diebe.

Das eigentliche Abenteuer fängt für die Gruppe an diesem Punkt aber erst an. Nach der Rettung, wird Adduraan sie überreden, ihm zu helfen, das Kaer zu finden. Schließlich winkt am Ende die Ehre jemanden gerettet zu haben und natürlich vielleicht auch eine Belohnung oder Schätze. Die Suche nach dem Kaer selbst sollte nicht zu einfach sein, aber machbar. Das Kaer ist die eigentliche Herausforderung. Fallen, Schutzzauber, Monster und der Staub der Zeit, das ist es, was sie erwartet.

Am Ende sollten sie den Besitzer der ursprünglichen Karte finden. Es ist ein Zwergnamens

Faldgort Eisenhammer. Er hat sich dummerweise mehrfach das Bein gebrochen und konnte das Kaer nicht selbst verlassen. Er hat zwar seine Freunde über die Karte zu informieren versucht, aber diese wurden, wie mittlerweile klar werden dürfte, bestohlen. Für die Befreiung übergibt er der Gruppe einen Großteil seiner gefundenen Schätze und bittet sie, ihn nach Throal zu bringen.

Ein variables Ende ist durchaus möglich. Faldgort könnte auch bereits verstorben sein und die Gruppe kann nun nur seine Geschichte weiter erzählen.

Noch ein Tipp für weitere Abenteuer: Vielleicht hat Adduraan ja zufälligerweise einen heißen Tipp zu einem weiteren Schatz bekommen...

Mondauge

Magische Widerstandskraft: wie Träger

Ränge: 5

Fadenhöchstzahl: 1

Rang 1

Kosten: 300

Tat: Anlegen des Auges

Wirkung: Das Auge verursacht 2 Punkte Blutschaden und hat einen Strukturzerfallswert von 2. Der Träger kann Mondauge wie ein Wurmauge verwenden. Zusätzlich erhält er die Rassenfähigkeit Nachtsicht.

Rang 2

Kosten: 500

Wirkung: Der Blutschaden steigt auf 3. Für 4 Punkte Überanstressschaden pro Runde kann der Träger einen Lichtkegel erzeugen. Dieser wirkt wie die Fähigkeit eines Felux (siehe: Die Kreaturen von Barsaive), jedoch ergibt er nur Abzüge von 3 Stufen. Anstelle von Spruchzauberei würfelt er Wahrnehmung + Fadenrang. Außerdem kann er das Mondauge wie ein Astralauge einsetzen.

Rang 3

Kosten: 800

Wirkung: Der Blutschaden und der Strukturzerfallswert steigen auf 4. Der Träger erhält 3 Stufen Bonus auf Wahrnehmungsproben, die dazu dienen, etwas zu entdecken, sowie ähnliche Talente (Waffe Entdecken, Schütze Aufspüren, Fallen





Entdecken, etc.). Außerdem wird er, solange er nur über das Mondauge wahrnimmt, immun gegen den Lichtkegel eines Felux (er muss gegebenenfalls das andere Auge verdecken).

Rang 4

Kosten: 1300

Wirkung: Die Boni für den Fernkampf (durch die Benutzung als Wurmauge) steigen auf +4. Außerdem erhält der Träger die Rassenfähigkeit Infrarotsicht.

Rang 5

Kosten: 2100

Wirkung: Der Strukturzerfallswert steigt auf 6. Anstelle des Lichtkegels kann der Träger auch die Lichtblitze des Felux erzeugen (Überanstrengung und Stufe siehe Rang 2). Den Zielen ist ein Willenskraftwurf gegen das Ergebnis der Probe gestattet, um dem Effekt zu entgehen. Außerdem wird der Träger, solange er nur über das Mondauge wahrnimmt, immun gegen die Lichtblitze eines Felux.

Skorpionsstachel

Magische Widerstandskraft: 15

Ränge: 6

Fadenhöchstzahl: 1

Das Einsetzen des Skorpionsstachels verursacht 2 Punkte Blutschaden und einen Strukturzerfallswert von 3. Das Ausfahren ist eine freie Aktion und die Standardwerte sind die eines Dolches (Schadensstufe 2).

Rang 1

Kosten: 500

Schlüsselinformation: Name des Stachels.

Wirkung: +1 Stufe auf Angriffe mit dem Stachel. Außerdem erhält der Träger mit ausgefahrenem Stachel einen Bonus von 2 Stufen auf Einschüchterungsproben.

Rang 2

Kosten: 800

Wirkung: Körperliche Widerstandskraft +1 wenn mit dem Schwanz angegriffen oder verteidigt wird (siehe: Die Völker Earthdawns Band 1). Die

Schadenstufe des Stachels steigt auf 3. Für Wesen, die durch den Stachel verwundet wurden, ist die Niederschlagsprobe um 2 erschwert

Rang 3

Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Name des Erschaffers

Wirkung: Der Stufenbonus auf Angriffe mit dem Stachel steigt auf +2. Der Träger kann einen schnellen Angriff ausführen, der den Gegner vollkommen überrascht. Er erhält in der ersten Runde (in der er den Stachel ausfährt) einen Bonus von +1 Stufe auf Überraschungsangriff, sofern er diesen als Talent oder Fertigkeit beherrscht (zusätzlich zu dem regulären Bonus). Der Bonus wird nur gewährt, wenn der Gegner nichts von dem Stachel weiß.

Rang 4

Kosten: 2100

Wirkung: Der Bonus auf die Körperliche Widerstandskraft (siehe Rang 2) steigt auf +2. Die Schadenstufe des Stachels steigt auf 5.

Rang 5

Kosten: 3400

Wirkung: Der Angriffsbonus mit dem Stachel steigt auf +3. Wenn der Träger sich das Blutamulett „Schwarzes Blut“ (siehe: ED2) besitzt, kann er das Gift mit dem Stachel einsetzen.

Rang 6

Kosten: 5500

Wirkung: Der Bonus auf Körperliche Widerstandskraft (siehe Rang 2) steigt auf +3. Der Bonus auf den Überraschungsangriff (siehe Rang 3) steigt auf +3.





Stirnreif des Klaren Sehens

Magische Widerstandskraft: 14

Ränge: 4

Fäden: 1

Rang 1

Kosten: 300

Information: Name des Stirnreifs

Wirkung: Der Reif verleiht dem Träger volle Dunkelsicht in 10 Schritt Umkreis (er kann unabhängig von Lichtquellen schwarz-weiß sehen).

Rang 2

Kosten: 500

Wirkung: Der Reif gewährt dem Träger eine Stufe auf reine optische Wahrnehmung.

Rang 3

Kosten: 800

Wirkung: Der Reif verleiht völlige Dunkelsicht im Umkreis von 20 Schritten. Gegen Zahlung von 1 Punkt Überanstressungsschaden kann der Träger ihn für 1 Stunde verbergen, eine Entdeckung benötigt eine Wahrnehmungsprobe (18).

Rang 4

Kosten: 1300

Wirkung: Der Reif gibt auf Wunsch des Trägers und gegen 1 Punkt Überanstressung für eine Stunde oder bis der Träger die Fähigkeit beendet einen sehr dünnen Lichtstrahl ab. Dieser erzeugt ein zylinderartiges Sichtfeld, in dem der Träger Nachtsicht einsetzen kann, in dem er also wie in leichter Dämmerung sieht. Das Feld ist nur 3 Schritt im Durchmesser, dafür aber für andere nicht zu erkennen, es sei denn jemand schaut seitlich in völliger Dunkelheit oder in dichtem Nebel von mittlerer Entfernung darauf. In diesem Fall kann der dünne Lichtstrahl mit einer Wahrnehmungsprobe (10) entdeckt werden.

Helme der Inspektoren

Magische Widerstandskraft: 23

Ränge: 6

Fadenhöchstzahl: 1

Rang 1

Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Name des Helms.

Wirkung: Der Helm gestattet seinem Träger, Dämonen zu entdecken. Der Träger bezahlt 1 Punkt Überanstressung und kann für eine Anzahl von Minuten, die dem Fadenrang entspricht, Dämonen und deren Einfluss (deren Magie, jedoch keine Dämonenmale) entdecken. Dazu legt er eine Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Dämons ab. Die Stufe für diese Probe ist Willensstärke + Fadenrang, die Reichweite 40 Schritt.

Rang 2

Kosten: 500

Wirkung: Die magische Widerstandskraft des Trägers gegenüber Dämonen steigt um 3.

Rang 3

Kosten: 800

Schlüsselinformation: Das Kaer, für das der Helm gefertigt wurde.

Wirkung: Für 1 Punkt Überanstressungsschaden wirkt der Helm den Zauber Seelenrüstung auf den Träger. Der Spruchzaubereirang entspricht dem Fadenrang.

Rang 4

Kosten: 1300

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von 4 Stufen auf alle Proben, die abgelegt werden, um einer Dämonenkraft zu widerstehen. Steht ihm Karma zur Verfügung, kann er es bei der Probe benutzen. Sollte der Träger sterben, zerfällt er eine Stunde nach seinem Tod zu Asche. Wenn er von einem Dämon wiederbelebt wurde (in der Regel als Untoter) geschieht dies sofort. Diese Kraft wirkt bei jeder Person, die den Helm innerhalb der letzten Woche aufgesetzt hat, aber nur, wenn von





irgendeiner Person ein Faden zu Rang 4 gewoben wurde.

Rang 5

Kosten: 2100

Wirkung: Dämonen, die sich dem Träger des Helms auf weniger als 40 Schritt nähern wollen, müssen eine Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf gleich seiner Magischen Widerstandskraft (um 3 erhöht durch die Wirkung von Rang 2) + dem Fadenrang des Helms ablegen. Sie müssen keine Probe ablegen, wenn sich der Träger ihnen nähert.

Rang 6

Kosten: 3400

Schlüsselinformation: Die Namen aller vorherigen Träger des Helms und die Geschichten ihrer Begegnungen mit Dämonen.

Wirkung: Der Träger des Helms kann versuchen, eine Dämonenkraft zu neutralisieren. Er nimmt dazu Überanstressungsschaden in Höhe seiner Verwundungsschwelle hin. Anschließend legt er eine Probe auf Willensstärke + Fadenrang gegen das Ergebnis der Kraftprobe ab (es sei denn, eine Regel fordert einen anderen Mindestwurf). Hat er Erfolg, wird die Kraft neutralisiert. Die Wirkung und der Überanstressungsschaden sind unabhängig davon, ob wirklich eine Dämonenkraft aktiv ist. Diese Fähigkeit kann Dämonenmale neutralisieren.

Armreif des Fürsorgers

Magische Widerstandskraft: 14

Ränge: 4

Fadenhöchstzahl: 1

Rang 1

Kosten: 300

Schlüsselinformation: Name des Gegenstandes

Wirkung: Der Fadenhalter kann einmal täglich den Zauber Beruhigende Berührung auf ein Ziel wirken, das er berührt. Eine Spruchzaubereiprobe ist nicht notwendig.

Rang 2

Kosten: 500

Wirkung: Der Fadenhalter erhält einen Bonus von +1 Stufe auf Charismaprobe gegenüber Personen, die er gut kennt und für die er eine respektierte und mit Autorität versehene Stellung innehat. Für zwei Punkte Überanstressungsschaden kann der Träger zudem versuchen, die ihn betreffenden Emotionen eines Gegenübers zu spüren. Er macht einen Wurf auf Wahrnehmung gegen die Magische Widerstandskraft der Person. Bei einem Erfolg kann er einfache Gefühle ihm gegenüber wie etwa Angst, Wut, Liebe oder ähnliches wahrnehmen.

Rang 3

Kosten: 800

Wirkung: Der Fadenhalter kann einmal täglich den Zauber Suggestive Stimme einsetzen, mit der Abweichung, dass die Stimme seine eigene ist und er den Fadenrang als seinen Rang in Willensstärke benutzt, falls er dieses Talent nicht besitzt. Eine Spruchzaubereiprobe ist nicht notwendig.

Rang 4

Kosten: 1300

Wirkung: Der Fadenhalter kann nun beide Zauber zweimal täglich einsetzen. Der Bonus auf Charismaprobe steigt auf +2.

Eiszahn

Magische Widerstandskraft: 18

Ränge: 7

Fadenhöchstzahl: 2

Rang 1

Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Name der Armschienen

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von 3 Rüstungspunkten gegen Feuerschaden. Für 1 Punkt Überanstressungsschaden kann der Träger einmal pro Runde einen Wurfdolch aus Eis als freie Aktion erschaffen, welcher Stärke +2 Stufen Schaden verursacht.





Rang 2

Kosten: 500

Wirkung: Der Eisdolch verursacht Stärke + 3 Stufen Schaden und hat die doppelte Reichweite (2-20 / 21-40 / 41-60).

Vereisungseffekt: Für 3 Punkte Überanstrengungsschaden kann der Dolch anstatt Schaden zu verursachen auf dem Ziel in 1000 Stücke zerspringen und in einem Radius von 10 Schritt um dieses herum die Oberfläche vereisen. Dies wirkt wie der Zauber Vereiste Oberfläche. Die Wirkung hält Fadenrang Minuten, die Schwierigkeit zum Überqueren ist Fadenrang +6.

Rang 3

Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Name des Erschaffers

Wirkung: Es können für insgesamt nun eine Anzahl Wurfdolche in Höhe des Fadenranges erschaffen werden, für 1 Punkt Überanstrengungsschaden pro Dolch. Diese verursachen Stärke +4 Stufen Schaden.

Rang 4

Kosten: 1300

Wirkung: Der Vereisungseffekt kostet nur noch 1 Punkt Überanstrengungsschaden. Der Rüstungsbonus gegen Feuerschaden steigt auf 5. Außerdem erhält der Träger einen Bonus von 1 auf die körperliche Widerstandskraft.

Rang 5

Kosten: 2100

Schlüsselinformation: In welchem Gebirge die Armschiene erschaffen wurde.

Wirkung: Der Dolchschaden steigt auf Stufe 5 und die Reichweite steigt auf 2-40 / 41-70 / 71-100.

Eineisungseffekt: Anstatt Schaden zu verursachen, kann der Dolch die Zielperson auch einfrieren. Dies verursacht dem Träger 3 Punkte Überanstrengungsschaden. Hierfür wird wie normal der Schaden ermittelt. Ist dieser Wurf über der magischen Widerstandskraft des Ziels, so friert dessen Körper ein. Das Ziel erhält für 5 runden einen Malus von 5 auf seine Körperliche Widerstandskraft

KAERKOLLER?

Nicht bei uns.

Triste Zweckbauten sind uns zu wieder. Wir kombinieren Stil mit Funktion. Jahrelange Erfahrungen im Kaer- und Palastbau fließen in unsere Projekte und ermöglichen eine elegante Art des Wohnens bei maximalem Schutz.

Elandil & Partner - Urupa

und einen Abzug von 3 Stufen auf alle Handlungen, die Bewegung erfordern.

Rang 6

Kosten: 3400

Wirkung: Der Bonus auf die Körperliche Widerstandskraft steigt auf 2. Der Träger erhält einen Bonus von 1 auf seine physische Rüstung. Die Schadenstufe der Dolche steigt auf 6.





LEBEWESSEN UND DEREN GEFAHREN BEI DER SCHATZSUCHE

„Als Abenteurer begegnet man vielen Gefahren, wenn man versucht einen Schatz zu finden oder zu bergen. Ich persönlich unterscheide hier zwischen zwei Hauptproblemen. Fallen sind auf diesem Wege das heimliche Übel an der Sache. Allerdings habe ich mich schon oft genug zum Thema Fallen geäußert, so dass ich mich jetzt auf etwas anderes beziehe. Und was kann einem begegnen oder über den Weg laufen, wenn es keine Fallen sind, es aber dennoch gefährlich für einen wird?

Richtig – Lebewesen, Kreaturen, Monster, Dämonen oder wie auch immer man diese Begegnungen nennen möchte. Sie können harmloser Natur sein, aber es kann auch kritisch für einen oder sogar für die gesamte Gruppe werden.

Oft schaut man in Gesichter, sofern man bei diesen Wesen von Gesichtern sprechen kann, die einem vollkommen unbekannt sind. Manchmal kann man nicht mal von irgendeiner Art von Form reden, die das Wesen hat. Manche sehen niedlich aus, bringen einen aber um. Andere sind so grausam, dass man ihnen aus dem Weg geht, obwohl man Vorteile davon hätte, sich mit ihnen auseinander zu setzen.

Es ist einfach immer wieder spannend in ein Kaer einzudringen und nicht zu wissen, welches Wesen hinter der nächsten Ecke lauern könnte. Welcher Dämon selbst oder seine Konstrukte auf einen warten könnten... Ich liebe dieses Kribbeln!“

– Adduraan Silberhaar, Schatzjäger und Abenteurer

In diesem Abschnitt des Folianten möchten wir Ihnen einige neue Kreaturen vorstellen. Wir haben uns jeweils eine kleine Geschichte drum herum ausgedacht, geben Tipps für Abenteurer und liefern alle wichtigen Werte, um das Integrieren der Wesen in das Spiel zu ermöglichen. Wir hoffen, dass Euch das eine oder andere Monster hilfreich ist!

DECKENDECKE

„Über die Deckendecke, Ja, das klingt ziemlich dämlich, aber so ist das halt mit Übersetzungen. Ihr könnt mir glauben, wenn Ihr es nicht ohnehin wisst, auf Sperethiel macht das seinen Sinn, da die Bezeichnung für die Decke eine andere ist als für eine Decke. Egal.

Die Deckendecke ist eine gefährliche Kreatur. Eigentlich eine Pflanze, aber mit gewissem Eigenleben. Sie besteht im Prinzip aus einer dünnen Schicht, vielleicht einen Zoll dick, allerhöchstens, und ist mit den Pilzen verwandt. Das macht sie so gefährlich, denn sie sieht im Halbdunklen aus wie eine ganz gewöhnliche Schicht von Pilzbefall, die an der Decke zum Beispiel einer Höhle hängt. Meist ist sie dunkelgrünbläulich. Sie liegt wie eine Decke auf der Decke, daher der Name. Nun ja, sie lebt vor

allem in feuchten Höhlen und Kaers. Vor der Plage war sie wenig bekannt, aber die Errichtung der Kaers hat ihr neue Lebensräume erschlossen.

Die Deckendecke, sie ist vielleicht einen Schritt lang und breit und hat ein gutes Gefühl dafür, wenn jemand unter ihr langgeht. Nur Lebewesen. Dann lässt sie sich fallen. Ähnlich wie eine Zecke, nur unangenehmer. Denn die Deckendecke ist groß genug, um den Oberkörper eines Orks einzuhüllen, oder zumindest den Kopf. Es soll manchmal Ausnahmen geben, kleinere und größere Exemplare. Hat sie sich erst einmal fallengelassen, beginnt das Opfer in der Regel schnell, keine Luft mehr zu bekommen. Das ist aber nicht der Sinn der Geschichte, die Deckendecke lebt – wie andere Pflanzen auch – nicht von Fleisch. Während das arme Opfer langsam bewusstlos wird, atmet es nämlich mit seinen letzten Atemzügen vor der Ohnmacht, reichlich von den Sporen der Deckendecke ein. Das ist ihre Art, sich fortzupflanzen, und das ist die eigentliche Gefahr daran. Diese Sporen führen zu einem Pilzbefall in den Lungen. Nachdem die Deckendecke ihre Sporen weitergegeben hat, klettert sie zurück an die Decke, wenn auch ziemlich langsam. Anschließend, wenn das Opfer eine gute Konstitution besitzt und die Erstickung überlebt, kann es weitergehen, aber der Pilzbefall breitet





sich in den Lungen aus. Das Opfer stößt nun mit jedem Atemzug die Pilzsporen aus, und wenn es dies auf eine genügend feuchte Oberfläche wie eine andere Höhle tut, bildet sich dort eine neue Deckendecke, was etwa einen Monat in Anspruch nimmt. Nicht nur einmal, sondern so oft das passiert. Oder bis der Befallene stirbt. Nach einer gewissen Zeit wachsen nämlich die Lungen des Opfers zu, es bekommt bald keine Luft mehr – „aus die Maus“.

Es gibt zwei Arten, sich gegen eine Deckendecke zu wehren. Entweder bekommt man sie rechtzeitig runter. Selbst schafft man das kaum, man muss das Glück haben, mit Helfern unterwegs zu sein. Aber diese müssen sehr vorsichtig vorgehen – und dürfen sich nicht von den umherschlagenden Enden der Decke abschrecken lassen. Dabei muss man während dieses Vorgangs möglichst die Luft anhalten. Oder, wenn man es nicht geschafft hat, muss man innerhalb von einem oder zwei Monaten ein Gebräu aus Sukabiblättern inhalieren, einen Aufguss der Sukabi-Kletterpflanze, die sich zum Beispiel im Servos oder Liaj findet.“

– nach einem Bericht von Thardrek Neumanni, Entdecker und Naturkundler

Spielinformationen

GES: 5	STÄ: 11	ZÄH: 9
WAH: 6	WIL: 3	CHA: 3
Initiative: 3	Körp.Widerstandskraft: wie Opfer	
Angriffsanzahl: 2-4	Mag.Widerstandskraft: 8	
Angriff: 8	Soz.Widerstandskraft: NA	
Schaden: 11	Physische Rüstung: 1	
Anzahl der Zauber: NA	Mystische Rüstung: 3	
Spruchzauberei: NA	Niederschlag: NA	
Wirkung: NA	Erholungsproben: 4	
Todesschwelle: 48	Laufleistung im Kampf: 0	
Verwundungsschwelle: 14	Normale Laufleistung: 1 (ohne Opfer)	
Bewusstlosigkeit: 41		
Legendenpunkte: 300		
Beute: keine		

Kommentar

Eine Deckendecke lauert stets unbewegt unter einer feuchten Decke. Geht ein Lebewesen unter ihr entlang, legt sie eine Wahrnehmungsprobe gegen 6

ab (für jedes Lebewesen, der Reihe nach). Sobald sie einmal Erfolg hatte, fällt sie auf dieses Lebewesen und umschließt dessen Kopf. Auch wenn sie größer ist, entscheidend ist nur, dass der Kopf umschlossen wird. Da diese Pflanze überall rudimentäre Muskeln besitzt, zieht sie sich um den Hals des Opfers zusammen. Nicht so fest, dass es erwürgt würde, aber so, dass man die Decke nicht so einfach herunterbekommt. Anschließend setzt es in dem so entstandenen Hohlraum um den Kopf des Opfers seine Sporen frei. Atmet das Opfer diese 5 Runden in Folge ein, ist es vom Pilz der Deckendecke befallen. Es merkt jedoch, dass es Fremdkörper einatmet, auch wenn dies nicht gefährlich erscheinen muss. Hält es die Luft an, kann es dies vermeiden, erleidet jedoch die Auswirkungen des Ertrinkens (Siehe: die Völker Earthdawns Band 1, S. 123). Erleidet es jedoch soviel Schaden dadurch (oder aus anderen Quellen), dass es Bewusstlos wird, kann es seine Atmung naturgemäß nicht mehr kontrollieren und atmet weitere Pilzsporen ein.

Während der Kopf des Opfers umschlossen ist, können Befreiungsversuche gemacht werden. Das Opfer kann sich selbst befreien, indem es fest genug an den herunterhängenden Enden der Decke zieht, immer schön nach oben oder vom Körper weg. Es legt eine Probe auf Waffenlosen Kampf ab, um diese Enden zu fassen zu bekommen, erhält aber einen Abzug von 3 Stufen auf die Probe. Andere Personen können dies ebenfalls versuchen, erhalten aber natürlich keinen Abzug. Eine anschließende erfolgreiche Stärkeprobe gegen die Stärkestufe der Decke befreit das Opfer. Die Decke kann auch zerschnitten werden, jedoch läuft man dabei Gefahr, das Opfer zu verletzen. Ein Treffer an der Decke zählt gleichzeitig als Treffer am Opfer. Die Decke wirkt dabei wie eine Rüstung mit Rüstungswert 3 für den Gefangenen. Angriffe, die sich gegen die mystische Rüstung richten, treffen nur die Decke. Allerdings wird jeder, der die Decke mit den Händen wegnehmen will, von ihr angegriffen. Da sie nur mit ihrer überschüssigen Fläche unterhalb des Halses des Opfers zuschlagen kann, können längere Werkzeuge ohne Gefahr (für den Helfer) eingesetzt werden.





Ist ein Opfer vom Pilz befallen, beginnt es langsam schwerer zu atmen. Nach einer Anzahl von Wochen gleich seiner Zähigkeitsstufe machen sich die Auswirkungen bemerkbar. Jede Woche erhält es eine Stufe mehr Abzug auf alle Handlungen und täglich einmal Schaden einer Stufe in Höhe der Abzüge. Erreichen diese Abzüge 10, stirbt das Opfer.

Gelm wird das Opfer einer Deckendecke. Er atmet 2 Runden die Sporen ein, bevor er die Luft anhält. Seine Freunde stehen eine Zeit lang herum und amüsieren sich, weil mal wieder irgendetwas Ekliges auf Gelm gefallen ist. Nach einer Minute wird ihnen dann aber doch klar, dass es wohl nicht ganz so ungefährlich ist, weil Gelm versucht, nach dem Ding zu greifen und es wegzuziehen. Als sie ihm helfen wollen, schlägt es nach ihnen. Also schlagen sie zurück. Heltz haut mit seinem Schwert zu, und verursacht an der Decke 18 und somit an Gelm 15 Punkte Schaden. Seinem stöhnen ist zu entnehmen, dass dieser wohl nicht ganz zufrieden mit dieser Lösung ist. Also wirkt Jork einen Feuerball – auch nicht das Wahre. Da er nun einige Runden ohne Luft ist, eine Schnittwunde am Hinterkopf und einen verbrannten Rücken hat, wird Gelm bewusstlos. Als seine Freunde das Ding von ihm runterziehen können scheint er aber in Ordnung, immerhin ist er ein zäher Bursche (Stufe 7). Er hat jedoch genug von den Sporen eingeatmet, um 50 Tage später (nach 7 Wochen) mit einem Drücken auf der Brust aufzuwachen. Eine Woche später fühlt er sich schon richtig benommen. Weitere vier Wochen später geht es ihm gar nicht gut, er hatte mittlerweile –5 Stufen auf alle Handlungen und bekam somit jeden Tag einen W8 Schaden. Den Passionen sei dank hat Jork mittlerweile herausgefunden, woran es liegt. Aber es bleibt nicht mehr viel Zeit, um das Gegenmittel zu finden, vor allem mit Gelm im Schlepptau.

Abenteueridee

Die Charaktere werden von einem Zwergenhändler beauftragt, seinen Sohn in das alte Kaer der Siedlung/Stadt zu begleiten. Der Sohn ist nämlich recht verwöhnt und soll so einmal sehen, was seine Vorfahren durchgemacht haben, damit er wieder in der Sonne liegen kann. Nach einer langen Reise kommen sie an und sehen sich dort um.

Leider wird der Sohn des Händlers dabei das Opfer einer Deckendecke, und wenn die Charaktere nicht sehr schnell sind, wird er vom Pilz befallen, denn er erschreckt sich zu sehr, um die Luft anzuhalten und gerät in Panik. Schaffen es die Charaktere nicht rechtzeitig, ihn zu befreien, haben sie ein Problem. Wenn sie es nicht vor Ort feststellen (mit einer Probe auf eine passende Wissensfertigkeit oder Halbmagie), bemerken sie spätestens auf der Rückreise, dass etwas nicht stimmt, denn der Junge ist krank. Ein Heiler kann vielleicht herausfinden, was er hat. In diesem Fall müssen sie wohl oder übel einen Abstecher in den Dschungel machen, um das Gegenmittel zu finden.

KRAFTRÄUBER

„Die Krafräuber sind eine der übleren Hinterlassenschaften der Dämonen, denn es handelt sich bei ihnen um Dämonenkonstrukte, die einmal gewöhnliche Namensgeber waren. Die armen Opfer dieser finsternen Kräfte wurden pervertiert, hin zu einem Dasein ähnlich dem der Dämonen: sie müssen sich von dem ernähren, was den Namensgebern lieb und teuer ist, dem Leben. Die Dämonen haben diesen armen Geschöpfen ihre Intelligenz und besonders ihren Überlebenswillen gelassen, ihnen aber all das genommen, was sie vorher zu Namensgebern gemacht hat: Mitgefühl, Gewissen und Vernunft. Dadurch wird der Krafräuber zu einem Monster, das alles tut um zu überleben, egal wie hoch der Preis ist.

Der Krafräuber ernährt sich nicht mehr von Jasprees Gaben wie ein normaler Namensgeber, und so unterliegt er dem Verfall, dem alles unterliegt, was außerhalb des Zyklus der natürlichen Ordnung steht. Um nicht in kurzer Zeit zerstört zu werden muss er der Natur deren Essenz entziehen, das Leben. Nur so kann er seinen Verfall aufhalten. Und er tut dies mit allen Mitteln, die ihm zur Verfügung stehen.

Das heißt nichts weiter, als dass er allem lebenden Schaden zufügt, wenn er ihm Nahe ist oder wenn er es will. Das allein ist ein Effekt seiner Anwesenheit. Dazu kann er, wenn er es für angemessen hält, seine Klauen an einem Tier, einem Namensgeber oder eine Pflanze wetzen, um seinen Hunger noch weiter zu stillen. Da er sich immer einer Gefahr aussetzt, wenn er einem





Namensgeber gegenübersteht, belässt er es häufig dabei, sich Pflanzen und Tiere als Opfer zu suchen. So will er einer Entdeckung entgehen. Und auch, wenn kein Namensgeber dabei umkommt, richtet er doch häufig eine Menge Schaden an, wenn die Ernte schlechter ausfällt, das Vieh stirbt oder ein kleines Wäldchen kein gutes Holz mehr produziert.

Man erkennt die Anwesenheit eines Krafräubers üblicherweise an der absoluten Abwesenheit jeglichen Lebens. In einer Höhle etwa, in der er sein Versteck hat, wird es nichts Lebendes geben, nicht einmal Moos. Die Pflanzen, die es vielleicht um den Eingang der Höhle gegeben hat oder noch gibt, sind wesentlich schwächer und kränklicher als andere Exemplare in dieser Gegend. Das Gleiche gilt für alle Plätze, die er regelmäßig frequentiert. So findet man ihn, aber er ist nicht einfach zu bekämpfen. Er sieht selbst aus wie ein Namensgeber, nur sehr dünn, und hat sehr häufig unverheilte Verletzungen, wenn er lange keine Nahrung mehr hatte. Seine Haut ist blasser als zu Lebzeiten, und auf Kleidung oder sein Erscheinungsbild legt er keinen Wert. Ansonsten zeigt er keine der typischen Abnormitäten von zu Konstrukt verwandelten Namensgebern. Bloß in seiner Nähe zu sein ist aber schon ungesund, ebenso wie sich von ihm berühren zu lassen. Geschieht dies, entsteht eine Art Blitzstrahl zwischen dem Krafräuber und dem Berührten, der dem Opfer des Schlages beständig mehr seiner Lebensessenz stiehlt. Scheinbar trifft dies nur auf den zuletzt Berührten zu, wenn auch einige unbestätigte Berichte über Krafräuber vorliegen, die mehrere dieser Blitze produzieren.“

– Jermo Kelera, Dämonenjäger, aus einer Stellungnahme zu den mysteriösen Todesfällen in einem Waisenhaus in Vivane

Spielinformationen

GES: 7
WAH: 6

STÄ: 7
WIL: 6

ZÄH: 7
CHA: 4

Initiative: 8
Angriffsanzahl: 2
Angriff: 11
Schaden: 10

Körp.Widerstandskraft: 8
Mag.Widerstandskraft: 9
Soz.Widerstandskraft: 5

Anzahl der Zauber: 2
Spruchzauberei: NA
Wirkung: Siehe Kräfte

Todesschwelle: 68
Verwundungsschwelle: 11
Bewusstlosigkeit: 60
Karmapunkte: siehe Text
Karmastufe: siehe Text

Kräfte: Lebensabsorption, Lebensraub
11, Unempfindlichkeit 2-8

Legendenpunkte: 4000

Beute: keine bzw. Besitztümer vorheriger Opfer

Physische Rüstung: 3
Mystische Rüstung: 2
Niederschlag: 7
Erholungsproben: 0
Laufleistung im Kampf: 40
Normale Laufleistung: 80

Kommentar

Der Krafräuber ist ein Konstrukt, das von den Dämonen dem ständigen Tod unterworfen wurde. Es kann keine Nahrung mehr zu sich nehmen und verhungert deswegen, wodurch es täglich Schaden der Stufe 10 erleidet, den es mangels Erholungsproben nicht heilen kann (dieser Schaden kann eine Wunde verursachen). Der Krafräuber ist darauf angewiesen, Lebensenergie aus seiner Umgebung aufzusaugen, um diesen Schaden wieder zu heilen:

Lebensabsorption: Jedem Lebewesen (inklusive Pflanzen) im Umkreis von 10 Schritt um den Lebensräuber wird jede Minute, in der es sich in seiner Nähe befindet, 1 Punkt Schaden verursacht, vor dem keine Rüstung schützt. Der Lebensräuber heilt dabei eine Anzahl von Schadenspunkten, die der Summe der so verursachten Schadenspunkte entspricht. Im Versteck des Krafräubers hat so ziemlich schnell kein Lebewesen eine Chance zu existieren. Gebiete, in denen er sich kurzfristig aufhält werden bereits in Mitleidenschaft gezogen und sind auf Grund schwacher Pflanzen als krank erkennbar. Der Krafräuber ist über diese Zeichen aufspürbar, aber er muss zwangsläufig ständig in Gebiete, in denen noch Leben ist, um nicht zu „verhungern“. Diese Kraft führt zwangsläufig dazu, dass der Krafräuber alle 6 Runden eine größere Menge Schaden heilt, 1 pro Lebewesen in der Umgebung. Zählen sie hierfür nur größere Lebewesen (größere Tiere, Namensgeber, kleine Bäume) als ein Lebewesen und fassen sie eine





große Zahl kleiner Lebewesen zu einem großen zusammen (1m² Gras etwa). Die Charaktere können diesen Vorteil bzw. Nachteil des Krafräubers aber auch negieren, wenn sie dafür sorgen, dass er sich viel bewegt.

Lebensraub: Da der durch Lebensabsorption geheilte Schaden immer noch keine Wunden heilt, die dem Krafräuber entstanden sind, steht ihm diese Kraft zur Verfügung. Immer, wenn der Krafräuber ein Lebewesen berührt (zum Beispiel bei einem geglücktem waffenlosen Angriff) bildet sich ein blitzartiger Lichtbogen zwischen ihm und dem Lebewesen, der jede Runde Schaden der Stufe 11 verursacht, vor dem nur mystische Rüstung schützt (dieser Schaden kann eine Wunde verursachen). Auch hier heilt der Krafräuber den Schaden beim Opfer an sich selbst. Erleidet das Opfer eine Wunde, heilt der Krafräuber eine und saugt dem Opfer einen Karmapunkt ab, den er auf alle Proben verwenden kann. Ein Krafräuber kann nur einen dieser Lichtbogen unterhalten, und er entsteht automatisch bei jeder erfolgreichen Berührung (wechselt also mit den Angriffen des Konstruktes seine Zielperson) und hält an, bis das Opfer oder der Krafräuber tot ist oder sie sich mehr als 10 Schritt auseinander befinden.

Abwandlungen

Der Krafräuber kann leicht ein wenig abgewandelt werden. Da er früher einmal ein Namensgeber war, könnten seine Attribute leicht verändert werden, wenn er einer anderen Rasse angehört (die obigen Werte stellen einen Menschen dar, können aber normalerweise für jede Rasse benutzt werden). Der Spielleiter kann auch entscheiden, dass der Krafräuber mehrere Lichtbögen unterhalten kann. Erhöhen sie in einem solchen Fall die Legendenspunkte um 500 – 750 pro zusätzlichen Bogen, je kleiner die Gruppe desto mehr. Ein Adept, der noch seine Talente besitzt und korrumpiert wurde könnte eine interessante Begegnung sein, wenn die Spieler schon mal einem Krafräuber über den Weg gelaufen sind.

Soll die regenerative Fähigkeit des Krafräubers stärker betont werden könnte der Spielleiter bestimmen, dass der Krafräuber zusätzlich zu dem

Lichtbogen bei jedem Treffer eine kleine Anzahl an Schadenspunkten heilt.

Abenteueridee 1

Im kleinen Dorf Meghlet werden Nachts seltsame Lichterscheinungen auf den Feldern beobachtet und am nächsten Morgen wird ein Tier eines Bauern tot auf dem Feld gefunden (oder es wurden mehrere solcher Fälle beobachtet, bevor die Charaktere eintreffen). Die Dorfbewohner sind schnell davon überzeugt, dass Felthor Donnertänzer, ein Zwergen Elementarist der in den nahen Hügeln lebt, der Schuldige ist, wer sonst erschafft Blitze wenn nicht ein Elementarist. Außerdem ist er immer so empört darüber, dass die Dorfbewohner angeblich mehr Holz im Wald schlagen als nötig ist. Die Charaktere müssen der Sache auf den Grund gehen und sich mit Felthor auseinandersetzen (der nicht sehr kooperativ ist, da er recht häufig von den Dorfbewohnern belästigt wird), vielleicht sogar eine Lynchjustiz verhindern und nach dem wahren Schuldigen suchen, dem Krafräuber, der sich in einem alten Hügelgrab eingenistet hat.

Abenteueridee 2

Ein zwielichtiger Alchimist kennt das Geheimnis des Krafräubers und hält einen bei sich gefangen. Die Fähigkeiten des Krafräubers eignen sich sehr gut, um andere Lebensformen, an denen er experimentiert (und die vielleicht besser wirklich nicht überleben sollten) nach Beendigung eines Experiments zu beseitigen, indem er den Krafräuber einfach in den Laborraum schickt (über ein Tunnelsystem). Wie es der Zufall so will, ist eben jener Kreatur die Flucht gelungen. So heuert also der Forscher die Charaktere an, ohne ins Detail zu gehen, um diese Kreatur wieder einzufangen. Sie können eine Beschreibung haben, aber natürlich wird ihnen der Alchimist nicht unbedingt auf die Nase binden, dass man so seine Schwierigkeiten damit haben kann, etwas zu transportieren, dem man nicht zu nahe kommen darf. Der Spaß des Spielleiters ist auch dann noch garantiert, wenn dieses intelligente Lebewesen mit den Charakteren diskutiert – über seine Freilassung, und warum es sie verdient hat.





SCHATTENSCHLEICHER

„Ich beginne meine Warnung vor dem Schattenschleicher am Besten mit einer Beschreibung, damit Ihr einen erkennt, wenn Ihr ihn vor Euch habt. Aber das ist gar nicht so einfach. Normalerweise kann man einen Schattenschleicher nicht sehen. Denn er ist von Schatten umhüllt. Daher auch der Name. Erstmal zu diesem Schatten. Der Schattenschleicher lebt nicht nur vorzugsweise an dunklen Orten, er erschafft sie notfalls auch selbst. Er ist eigentlich kein großes Tier, aber ihn umgibt eine Kugel von Dunkelheit, so etwa 5 Schritt, wenn er es wünscht. Diese Kugel ist vollkommen undurchsichtig, und es gibt keinen Lichtzauber den ich wüsste, der sie durchdringt (und wir haben einige probiert). Kein Elfen- oder Trollauge vermag die Dunkelheit zu durchdringen, nur das eines Windlings – mit einiger Anstrengung. Das Erste, was man von einem Schattenschleicher sieht ist also diese Kugel. Nicht unbedingt immer auffällig, da er sich meist an Orten aufhält, die ohnehin Dunkel sind, fällt das aus der Entfernung nicht weiter auf. Erst wenn man sich in die Dunkelheit hineinbewegt und die Fackel plötzlich nichts mehr nützt, merkt man, dass etwas faul ist. Aber das ist nicht das Ziel des Schleichers. Er will gar nicht, dass man ihn bemerkt. Denn dieses Tier kann zaubern, und überfällt seine Opfer aus der Entfernung, aus dem Versteck. Dass es sich sehr leise bewegen kann ist dabei vielleicht auch nicht unpraktisch.

Wir trafen unseren Schleicher jedenfalls in einem alten Kaer. Wir wunderten uns ein wenig, denn wir fanden dort ein Lager und einige Skelette, die teilweise noch unter ihren Decken lagen. Bei näherem Hinsehen stellten wir fest, dass manche Knochen Kratzspuren aufwiesen, als ob sie abgenagt worden wären. Nach kurzer Zeit schon fiel Hesteph vor Schmerzen schreiend zu Boden, in kurzen Zeitabständen zuckend. Wir sahen uns um, nirgends war etwas zu sehen – nur Dunkelheit. Kebeth, die eine Magierin ist, entdeckte den Schleicher schließlich. Er hockte an einer Wand in nicht einmal 20 Schritt Entfernung. Später beschrieb sie uns, dass der Schleicher einem kleinen Nagetier ähnelte, nicht einmal 2 Ellen lang. Nur von einem dicken Panzer umgeben, der scheinbar einen Großteil seines Gewichtes ausmachte. Es war aber gut gegen ihre Zauber gewappnet, jedoch nicht gegen meine Axt. Es ist schwierig, so etwas Kleines im Dunkeln zu treffen, den Passionen sei Dank war es aber nicht sehr zäh, so dass ein Hieb von mir und ein

Glückstreffer von Jothel mit dem Bogen es zur Strecke brachten. Ich möchte nicht wissen, was passiert wäre, wenn es uns im Schlaf erwischt hätte.“

**Bericht von Hek'nagar Sturmtrotzer,
Trollkrieger im „Großen Krug“ zu Travar**

Spielinformationen

GES: 5	STÄ: 4	ZÄH: 4
WAH: 10	WIL: 9	CHA: 7
Initiative: 7	Körp. Widerstandskraft: 8	Mag. Widerstandskraft: 14
Angriffsanzahl: 1	Soz. Widerstandskraft: 10	Physische Rüstung: 13
Angriff: 7	Physische Rüstung: 13	Mystische Rüstung: 12
Schaden: 5	Anzahl der Zauber: 2	Niederschlag: 4
Schaden: 5	Spruchzauberei: 15	Erholungsproben: 2
Anzahl der Zauber: 2	Wirkung: Siehe Kräfte	Laufleistung im Kampf: 27
Spruchzauberei: 15	Todesschwelle: 28	Normale Laufleistung: 54
Wirkung: Siehe Kräfte	Verwundungsschwelle: 6	
Schaden: 5	Bewusstlosigkeit: 19	
Schaden: 5	Karmapunkte: 5	
Schaden: 5	Karmastufe: 12	
Schaden: 5	Kräfte: Unempfindlichkeit 0 – 4; Dunkelheit 18; Lautloser Gang 12; Willensstärke 16; Zauber; Zauberabwehr 12	
Schaden: 5	Legendenpunkte: 2100	

Kommentar

Der Schattenschleicher ist ein Jäger in der Dunkelheit. Entstanden aus einem nachtaktiven Nagetier, das durch die Verschmutzung seines Lebensraumes während der Plage stark beeinträchtigt wurde (so jedenfalls die Lehrmeinung in der Königlichen Bibliothek zu Throal. Es existieren jedoch Gerüchte, dieses Tier sei von irgendjemandem mit Absicht so verändert worden. Die Identität unterscheidet sich, je nach Erzähler). Er hält sich in der Regel in alten Kaers oder Höhlen auf, die er nur verlässt, um Beute zu jagen. Die Art der Beute ist ihm gleichgültig, Hauptsache sie enthält Fleisch, ob es nun ein Tier, ein Namensgeber oder ein Schlachthaus ist. Hat er es mit lebender Beute zu tun, schleicht er sich im Schutze seines Schattenmantels an und setzt seine Zauber ein, oft in einer taktisch sehr intelligenten Abfolge.





Dunkelheit: Der Schattenschleicher benutzt die Kraft Dunkelheit, wenn er sich nicht in totaler natürlicher Dunkelheit befindet, aber trotzdem auf Beutezug gehen will oder bedroht wird. Üblicherweise wirkt diese Kraft bereits, wenn Charaktere auf den Schattenschleicher treffen. Der Schleicher benutzt eine Zauberaktion, um die Kraft zu aktivieren, und sie hält eine Anzahl von Runden, die dem Würfelerggebnis entspricht. Keine optische Wahrnehmung kann die dunkle Kugel durchdringen (was zu Abzügen von -3 auf Nahkampfhandlungen und -5 auf Fernkampfhandlungen führt), nur mit Astralsicht kann man den Schattenschleicher sehen. Der Schattenschleicher spürt, wann diese Kraft ausläuft, und erneuert sie in jedem Fall rechtzeitig.

Lautloser Gang: Diese Kraft wirkt wie das gleichnamige Talent.

Zauber: Schattenschlechtern stehen verschiedene Zauber aller Disziplinen bis zum 6. Kreis zur Verfügung. Die genaue Auswahl ist Spielleiterentscheidung, normalerweise liegt der Schwerpunkt aber auf Geisterbeschwörer- und Magierzaubern, während Elementaristenzauber selten sind. Eine mögliche Auswahl wäre: Zauberduell mit Untoten, Schmerzen, Skelett Beleben, Erholung, Knochenbrecher, Üble Dämpfe, Unsichtbare Stimmen, Mentaler Dolch, Schneller zu Fuß, Fliegen, Geschoss des Grauens, Schlaf.

Der Schattenschleicher geht bei der Zauberwahl äußerst taktisch vor. Er würde seine Ziele, besonders falls er unentdeckt ist, zuerst zum Schlafen bringen oder Schmerzen auf sie wirken, um dann mit Knochenbrecher mehrere zu töten oder ein Geschoss des Grauens auf ein mit Schmerzen paralysiertes Ziel wirken und sich danach dem nächsten Opfer zuwenden. Vielleicht würde er Wachen erst weglocken, sich in seinem Unterschlupf ein Skelett zum Schutz während des Tages beleben oder eine unzugängliche Stelle anfliegen.

Zauberabwehr: Der Schattenschleicher benutzt diese Kraft, um auf ihn gerichtete Zauber und andere Effekte gegenseitige Magische Widerstandskraft abzuwehren. Übersteigt ein Zauber oder ein Talent (zum Beispiel Astralsicht) seine Magische Widerstandskraft, legt er eine Probe auf Zauberabwehr gegen das Ergebnis

der Spruchzaubereiprobe oder der Talentprobe ab. Hat er Erfolg, bleibt er von den Auswirkungen unberührt. Diese Kraft wirkt automatisch.

Abenteueridee

Der Schneider Tegath, ein Zwerg von gutem Ruf in seiner Heimatstadt, heuert die Charaktere an, ihm bei seinem kleinen Problem zu helfen: Sein Lagerraum im Keller spielt verrückt. Wahrscheinlich spukt es, oder es sind Dämonen am Werke. Auf keinen Fall darf jemand etwas davon erfahren. Er kann den Charakteren berichten, dass sein Lager ab und an in völlige Dunkelheit gehüllt ist. Ohne ein erkennbares Muster, aber erschreckend. Er hat keine anderen gefährlichen Sachen beobachtet, aber man weiß ja nie. Vielleicht ist es auch ein Konkurrent, der einen in Verruf bringen will.

Gehen die Charaktere der merkwürdigen Dunkelheit nach, die leider nicht allzu häufig zu beobachten ist, können sie in der Kanalisation, die direkt an der Kellerwand entlang führt, einen Schattenschleicher entdecken. Dieser hat dort eine nette Nische gefunden, in die er sich verkriechen kann, wenn er nicht gerade des Nachts beim Schlachter gegenüber einbricht. Wenn es draußen mal wieder laut zugeht, hüllt er sich nun mal vorsichtshalber in Dunkelheit – die sich bis in Tegaths Keller erstreckt.

TRAUMSCHWIMMER

„Traumschwimmer sind arme Mitglieder meiner Rasse, der T'skrang, die von den Dämonen überfallen und verändert wurden. Wie bekannt ist, verfielen wir während der Plage in eine Art Winterschlaf. Und während anderen, wachen Namensgebern bei einem Dämonenüberfall oder ähnlichen Grausamkeiten immer noch die Möglichkeit zur Flucht, notfalls in den Tod, blieb, galt das für uns nicht. Wenn ein Dämon in eines unserer Fundamente eindringen konnte, hatte er mehr oder weniger freie Bahn und genug Zeit, sein tückisches Unheil zu vollbringen. So entstanden die Traumschwimmer. Wie genau ist nicht bekannt, Vermutungen reichen von der Kreuzung eines T'skrang mit einer Seeschlange über das Verderben der Träume während des Winterschlafes bis hin zu langwierigen Ritualen, bei denen die T'skrang als ganzes verändert wurden. Vielleicht stimmt alles davon,





letzteres wäre jedoch fatal, denn das hieße, dass sich die Traumschwimmer vermehren können.

Traumschwimmer sind an vielen Ecken des Schlangenflusses eine Gefahr, besonders wo das Ufer Deckung bietet, wie zum Beispiel im Servos. Aus der Zeit kurz nach der Plage wurde auch von einigen wenigen Fundamenten berichtet, die komplett von Traumschwimmern bevölkert waren.

Ein Traumschwimmer sieht einem gewöhnlichen T'skrang sehr ähnlich, er ist jedoch etwas dünner und mehr wie eine Schlange gebaut. Auf diese Art kann er sich besser im Wasser bewegen, denn das Wasser ist sein Jagdgebiet. Zwar jagt er eigentlich nur Fische, jedoch verteidigt er sein Territorium gegen alle Eindringlinge. Zudem ist sein Schwanz verändert. Es befinden sich viele kleine Dornen daran. Dadurch wird er etwas härter, der Hauptzweck der Dornen ist jedoch die Verbreitung eines Giftes. Dieses Gift befindet sich auch in den Zähnen des Traumschwimmers, die er zumeist nur im Wasser einsetzt.

Der Traumschwimmer ist jedoch kein Tier oder stupider Untoter, eigentlich lebt er wie Du und ich und besitzt vermutlich die gleiche Intelligenz. Das fatale an seiner Veränderung ist wie es scheint, dass er denkt er träumt. Oder besser: er sieht die Welt anders als wir es tun, anders als sie wirklich ist, wie in einem Traum halt. Geisterbeschwörer, die den Traumschwimmer mit ihren Zaubern erforscht haben berichten, dass dies zumindest für die Minuten vor seinem Tod so ist, wo der Traumschwimmer zum Beispiel Tiere, feindliche Namensgeber oder gar Untote in seinen Opfern sah, die zum Beispiel die Eikammer eines Fundamentes zerstören wollten. Und das unabhängig von der Umgebung, in der er sich gerade aufhielt.“

– T'slaaa Flossenschlag,
Bootsmann auf dem Schlangenfluss

Spielinformationen

GES: 7	STÄ: 6	ZÄH: 7
WAH: 6	WIL: 6	CHA: 7
Initiative: 7 (8)	Körp.Widerstandskraft: 9	
Angriffsanzahl: 1 (2)	Mag.Widerstandskraft: 11	(10)
Angriff: Schwanzangriff 11	Soz.Widerstandskraft: 9	
Bewaffnet 10	Physische Rüstung: 0-4	
Biss 12	Mystische Rüstung: 2	
Schaden: Schwanzangriff	Niederschlag: 6 (12)	
10 oder nach Waffe	Erholungsproben: 3	
Biss 9	Laufleistung im Kampf: 38	
Anzahl der Zauber: 1	Normale Laufleistung: 75	
Spruchzauberei: 10		
Wirkung: Gift		

Todesschwelle: 39
Verwundungsschwelle: 11
Bewusstlosigkeit: Immun

Kräfte: Gift 9, Unempfindlichkeit 0-6

Legendenpunkte: 600 (800)

Beute: Giftsäcke im Schwanz und Mund, die herausgenommen werden können (Probe auf eine entsprechende Fertigkeit gegen 7) und je 1W10 Dosen Gift enthalten.

Kommentar

Traumschwimmer sind vernunftbegabte Lebewesen, in gewisser Weise sogar Namensgeber, sehen die Realität jedoch nicht so, wie sie ist. Was genau sie sehen hängt von den Intentionen des Dämons ab, in der Regel sehen sie jedoch in jedem Namensgeber auf den sie treffen eine Gefahr für sich selbst oder ihr Fundament (egal ob dieses noch existiert oder nicht, vielleicht stellen sie es sich ebenfalls nur vor). Die Werte in Klammern repräsentieren einen Traumschwimmer im Wasser.

Gift: Trifft der Traumschwimmer einen Gegner mit seinem Biss oder dem Schwanz und verursacht Schaden, kann er eine Spruchzaubereiprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers ablegen. Bei einem Erfolg überträgt er sein Gift. Das Opfer legt eine Zähigkeitsprobe gegen die Giftstufe (9) ab. Ein Misserfolg bedeutet, dass das Gift wirkt. Das Opfer erleidet in dieser Runde Schaden der Stufe 9 und in der nächsten Runde Schaden der Stufe 6 und in der Dritten Schaden der Stufe 3. Es erleidet





immer nur die Auswirkungen des Giftschadens mit der momentan höchsten Stufe.

Abenteueridee

Die Charaktere stoßen auf Hinweise auf ein altes T'skrangfundament (einen ihrer Türme im Wasser). Sie könnten Hinweise auf die Position eines alten Fundamentes erhalten, von dem nie jemand gehört hat oder zufällig bei einer Reise durch den Dschungel oder bei einer Flussschiffahrt darauf stoßen. Das Fundament liegt in einem kleinen Seitenarm des Schlangenflusses, dessen Einmündung zugewachsen ist. Der Seitenarm ist dadurch völlig unbekannt. In ihm stoßen die Charaktere auf das Fundament, das von Traumschwimmern bewohnt wird, die dort relativ normal leben, jeden Eindringling jedoch als feindlich betrachten und angreifen. Die Charaktere müssen nun eine Lösung für das Problem finden, und stehen dabei (falls sie den Zustand der Traumschwimmer näher erforschen) vielleicht vor einem ethischen Konflikt. Sie könnten die Traumschwimmer töten, versuchen ihren Zustand zu beenden (oder zumindest Hilfe holen, die die Traumschwimmer weiter erforschen kann) oder sie einfach in Ruhe lassen und vielleicht vor ihnen warnen.

BLAUSCHIMMER

„Hierbei handelt es sich um eine magisch veränderte Quallenart, die man vor der Plage erschuf. Wie der Name schon sagt sind die Quallen blau, außerdem verändern sie das Wasser in dem sie leben zu einer blau fluoreszierenden Säure.“

Während der Plage hielt man sie in großen Becken, um ihre Eigenschaft zu nutzen, recht schnell und echt ergiebig organische Materie aufzulösen. Während diesem Prozess fangen die Quallen an blau zu schimmern, woher sie auch ihren Namen haben. Als Nebenprodukt dieser Zersetzung entsteht Sauerstoff. Blauschimmer ist zwar recht kurzlebig, jedoch reproduzieren sie sich sehr schnell. Tote Blauschimmer treiben mit dem Sauerstoff, den sie durch das Verdauen noch in sich haben und mit unverdaulichen Mineralien, die sich im Lauf ihres kurzen Lebens in ihnen gesammelt haben, an die Oberfläche der Becken, wo sie recht schnell austrocknen. Sie bilden dort eine Kruste, die man leicht ablösen kann und die einen

hervorragenden Dünger abgibt. Blauschimmer wurde für die Müllverwertung, wie auch für die Abflüsse der Kloake häufig verwendet. In manchen Kaers auch für Bestattungsrituale.“

– Auszug aus einem Artikel über
„Magische Helfer in Kaers“, Bibliothek
zu Throal, Kaerforschung

Spielinformationen

Blauschimmer greifen alles an, was in ihre Reichweite kommt und versuchen es zu verdauen (mit Stufe 5 gegen die magische Widerstandskraft des Opfers). Eine zweite Möglichkeit, die Blauschimmer haben, ist für Zauberkundige sehr lästig. Blauschimmer können kurz in den Astralraum wechseln und sich in Matrizen einnisten (mit Stufe 8 gegen die magische Widerstandskraft des Opfers). Die Matrix muss mindestens die Größe 4 haben und reduziert sich durch den Blauschimmerbefall auch um 4 (selbe gilt für Matrixgegenstände). Dies scheint die übliche Transportmethode zu sein und Blauschimmer verlassen eine Matrix erst dann freiwillig, wenn ihr Opfer eine größere Menge Wasser berührt, in das der Blauschimmer dann wechselt. Dieses Wasser darf aber noch nicht von Blauschimmer befallen sein.

Je Gegenstand oder Adept wird maximal eine Matrix mit Blauschimmer befallen. Eine negative Tatsache solch einer Matrix ist, dass sie während eines Befalls dem Astralen Inferno eines Dämonenjägers ähnelt. In einer Matrix altert Blauschimmer nicht und kann so theoretisch ewig bestehen. Daher haben Blauschimmer noch eine weitere Fähigkeit, denn bevor sie aufgrund mangelnder Nahrung verhungern, wechseln sie in den Astralraum, wo je ein Blauschimmer zu einer Matrix metamorphiert und von je einem anderen Blauschimmer befallen wird. Diese Astral-Matrizen können von Dämonen korrumpiert werden, wodurch die daraus resultierenden Blauschimmer meist dämonische Fähigkeiten erhalten.

Aus der Säure, die aus dem Wasser in dem Blauschimmer sich länger aufhält, entsteht, lässt sich eine sehr effektive Tinktur gegen Wundbrand herstellen.





Kommentar

Der Blauschimmer ist nicht wirklich als Gegner für Spielgruppen gedacht. Im Grunde ist er ein Werkzeug zur Zeit der Plage, eingesetzt in den Kaers Barsaive. Da es sich aber um ein Lebewesen handelt, haben wir ihn hier in diesen Teil des Folianten gepackt.

5. Raquas 1422 TH

Heute ist es zwei Tage nach dem „Kampf“. Wir haben die ganze Zeit über gefeiert.

Denn es ist etwas Wunderbares geschehen. Wir sind FREI.

Die Plage ist vorüber.

Der Dämon war gar kein Dämon, sondern eine Gruppe Abenteurer, die unser Kaer befreien wollte. Zuerst haben wir ihnen nicht getraut. Aber nach vielen Tests und Beweisen, die sie uns vorlegten, haben sie uns überzeugt. Die Absenkung des Magieniveaus war wohl doch von Dauer. Wir sind frei.

Morgen werden wir das erste Mal die Sonne sehen. Das erste Mal den Wind spüren.

Piroxa hat heute Morgen die verkrüppelte Eidechse gefunden. Sie wurde wohl bei dem Tumult zertreten. Sie war scheinbar tatsächlich einfach nur eine verkrüppelte Eidechse und kein Zeichen eines Dämons.

Unser Spähtrupp aus der Höhle ist auch plötzlich auf der Feier wieder aufgetaucht. Sie kamen an einer anderen Stelle des Kaers wieder raus. Noch ein Höhleneingang der noch nicht entdeckt war. Beide Eingänge lagen in einem noch nicht bewohnten Gebiet des Kaers. Die Männer waren sehr erschöpft und mussten erstmal von unseren Heilern versorgt werden.

Sie sagten die Höhle ginge immer weiter. Sie haben ein paar alte Artefakte gefunden. Noch von weit vor der Plage. Niemand kann sich erinnern solche Dinge schon einmal gesehen zu haben.

Die Höhle wand sich wohl einige male hin und her, bis sie wieder im Hauptkaer mündete. Viele Seitenverzweigungen und kleinere Kammern waren teil dieses Systems. Tarlan, der Schüler von Kurdon, meinte die gesamte Höhle wäre von einem starken Schutzzauber umgeben. Das ist noch ein Rätsel das wir lösen müssen.

Aber das Wichtigste ist:

Wir sind frei!





VON HELDEN UND ABENTEURERN

„Wenn man auf der Suche nach einem Abenteuer ist und sich auf den Weg macht, ein Kaer zu entdecken oder eins findet, und nun versucht, es für die Nachwelt zu öffnen, stößt man oft auf viele Gefahren. Viele Schatzsucher und Hartgesottene versuchen oft alleine ihr Glück, aber kennt ihr viele Einzelgänger, von denen heute noch die Rede ist?

Es ist und bleibt die bessere Alternative, sich einer kleinen Gruppe anzuschließen oder selbst eine zu gründen. Nicht nur allein zum Vorteil der magischen Verbindungen, die dann möglich sind. Auch einfach nur, da mehrere Leute mehr sehen als einer allein. Ein weiterer kräftiger Arm ist genauso hilfreich wie die besonderen Fähigkeiten eines Magiers oder Tiermeisters. Man muss seine eigenen Schwächen eingestehen und kann seine Umgebung, also die Mitreisenden, so auswählen, dass sie die eigenen Defizite ausgleichen. Jeder der Schlau ist, schließt sich zumindest einmal in seinem Leben einer Gruppe an.

Aber ich möchte nicht abschweifen. Was ich eigentlich sagen wollte ist, dass man nur solche Möglichkeiten hat, wenn man sich auf andere Personen einlässt. Man muss vielleicht nicht gerade jedem trauen, aber wer Kontakte knüpft kommt einfach besser voran. Aus Erfahrung kann ich sagen, dass ich mit der Zeit mit vielen Gruppen unterwegs war, und geschadet hat es mir definitiv nicht. Vielleicht kennen wir uns ja auch. Wer weiß das schon!?“

— **Adduraan Silberhaar, Schatzjäger und Abenteurer**

Dieses Kapitel ist speziell für Spielleiter gedacht und für solche Spieler, die ein paar Anregungen zu eigenen Charakteren suchen. Auf den folgenden Seiten finden Sie drei verschiedene Nicht-Spieler-Charaktere (NSC). Jeder dieser NSC ist für sich eine Persönlichkeit. Wir haben einen „Indiana Jones“ Schatzsucher, einen „Geschuppten“ Geisterbeschwörer und einen „Magiebegabten“ Dieb/Waffenschmied.

Was für uns wichtig war, ist die Unterschiedliche Herangehensweise an das Thema NPC. Jeder hat seine Art, seinen Charakter auszuarbeiten. Die Spielwerte gleichen sich ja nun mal bei jedem Spieler in gewisser Weise, aber die Geschichte und die Ausarbeitungen des Charakters machen den Unterschied.

Doch wozu das Ganze. Oft, oder fast in jedem Abenteuer, kommt der Moment, an dem man einem NSC begegnet, der die Gruppe weiterbringen oder auch aufhalten will. Als Spielleiter sitzt man oft vor der Entscheidung, Standardwerte ohne großen Hintergrund zu nehmen oder den NSC auszuarbeiten, mit dem Gedanken im Hinterkopf, dass es vielleicht eh nur für ein Abenteuer ist.

Die drei NSC auf den folgenden Seiten sollen jedem Spielleiter eine begrenzte Auswahl ermöglichen, wenn er mal auf die Schnelle einen NSC

braucht oder auch einen festen NSC in die Gruppe integrieren möchte. Zudem ist es auch denkbar, einem Gastspieler oder einen Ersatzcharakter für den während der Sitzung gestorbenen Charakter schnell und einfach ins Spiel zu bringen, oder sie als NSC noch weiter auszuarbeiten und regelmäßig zu benutzen.

KARON SCHATTENKLINGE

Der junge Karon erblickte als Mensch das Licht der Welt in Travar, als Sohn eines Waffenschmiedes und einer Elementaristin. Er kam nur drei Minuten nach seinem Zwillingbruder Jeros zur Welt. Im Vergleich zu diesem prägten ihn die Straßen Travers jedoch mehr als die elterliche Schmiede. Während beide Kinder ein Auge für Material und Beschaffenheit von Gegenständen besaßen, mangelte es Karon entschieden an der für das Handwerk erforderlichen Geduld. Während Jeros diese aufbringen konnte und fast den ganzen Tag in der Schmiede war, übernahm Karon nur seine absoluten Pflichten in der Schmiede, jedoch auch nicht mehr, um in seiner Freizeit jeden Winkel Travors zu erkunden.

Als Jugendlicher vernachlässigte er immer mehr seine Aufgaben, zum Leidwesen seiner Familie, konnte sich jedoch als Stadtführer ein eigenes Zubrot verdienen. Seine Streiche, Neugierde und Verschlagenheit brachten ihm bereits in jungen





Jahren einen zweifelhaften Ruf ein, der sich weniger glücklich auf das Geschäft seiner Eltern ausübte. Daher nahmen sie das Angebot dankbar an, als eine fahrende Händlerin vom Volk der Elfen mit dem Namen Fatira Goldzunge den Eltern anbot, den jungen Karon unter ihre Fittiche zu nehmen und ihm eine Ausbildung angedeihen zu lassen.

Beiden Eltern war es klar, dass Karon die Geduld für die Disziplin des Waffenschmiedes fehlte, auch wenn sein Blick für Wert und Qualität bemerkenswert war. Außerdem wurde er mehr und mehr ein Dorn im Auge der Bürger Travers, sein Ruf zog den der ganzen Familie in Mitleidenschaft.

Und so zog Karon mit seiner neuen Lehrmeisterin Fatira einige Wochen später aus und mit ihm eine Mischung von Gefühlen. Zorn, dass seine Eltern so über ihn verfügten. Trauer, seine Freunde und Heimat hinter sich zu lassen und Neugierde auf die weite Welt, die nun vor ihm lag. Er mochte Fatira, die er in den letzten Wochen besser kennen gelernt hatte und war auf seine kommende Ausbildung zum Händler gespannt, die er jedoch nie erhalten sollte.

Denn Fatira Goldzungen Beschäftigung war nicht der Handel, sondern vielmehr das Diebeshandwerk, und als Diebesadeptin erkannte sie ein Potential für ihre Disziplin in Karon.

Und so lernte der junge Karon die Kunst der Heimlichkeit und Tricks, um Mitnamensgeber von der Bürde des Besitzes zu erlösen. Er folgte Fatiras Fußspuren auf dem Weg des Diebes, die sich darauf spezialisiert hatte, als reisende Diebin seltene Materialien, meist für zauberkundige Auftragsgeber, zu beschaffen.

Karons Wissen über Materialien und seine schnelle Auffassungsgabe waren eine echte Bereicherung, so dass sie erfolgreich mehrere Jahre diesen Geschäften nachgingen. Auch als Karons Ausbildung längst abgeschlossen war, arbeiteten sie weiter zusammen. Karon konnte sich nebenher in dieser Zeit einige Fähigkeiten aneignen. So unterrichtete ein junger Magier, dessen Geldbörse nicht sehr voll war, Karon in den Grundzügen der Magie. Er konnte sich auch

von anderen Disziplinen nützliche Fähigkeiten für seine Arbeit aneignen.

Dieses Leben änderte sich, als nach einem erfolgreichen Auftrag ihr Auftraggeber anstatt der Bezahlung bei der Übergabe in einer Karawanserei ein Tag von Kratas mit einem Hinterhalt wartete. Der Kampf war heftig. Zwar konnten Fatira und Karon den Kampf schließlich für sich gewinnen und den hinterhältigen Auftraggeber zu den Geistern seiner Vorfahren schicken, jedoch verlor Karon sein rechtes Auge und Fatira lag mit Wunden übersät auf dem Boden, der Rücken mit vergifteten Bolzen gespickt. Karon konnte ihr etwas helfen, jedoch wäre sie am Gift sicher gestorben, wenn ein Questor Garlens nicht einige Tage später an der Karawanserei halt machte. Dieser heilte Fatira, so dass sie im letzten Augenblick dem Tod von der Schippe springen konnte, jedoch hatte das Gift schon gewirkt und einige Nervenbahnen beschädigt, so dass Fatira von Zeit zu Zeit unter Lähmungen von Gliedmaßen zu leiden hatte. Somit war ihre Karriere als Diebin vorzeitig beendet.

Da der Besitzer der Karawanserei bei dem Kampf getötet wurde, beschloss sie, diese weiter zu führen. Karon und der Garlen Questor halfen ihr bei der Errichtung, jedoch zog es Karon einige Monate später wieder auf die Straßen Barsaives. Dagegen lebt der Questor bis heute noch in der Karawanserei.

Die nächsten Jahre widmete er sich weiter seiner Arbeit, er begleitete Abenteuergruppen in Kaers und entwendete so manchem Händler seine Waren. Im Laufe der Zeit konnte er sich einige Gegenstände von großem Nutzen aneignen. Durch einen Meister der Geisterbeschwörung ließ er sich sein verlorenes Auge als Bezahlung für einen Auftrag ersetzen, und er lernte weiter.

Jedoch sollte auch dieses Leben sich eines Tages ändern. Als er sich mit Mitte zwanzig in der Nähe Travers herumtrieb, ereilte ihn die Kunde, dass sein Vater im Sterben lag. Er beschloss nach Hause zu gehen, um ihm Beistand in den letzten Stunden zu geben und den alten Zwist beizulegen. Diese Entscheidung sollte sein Leben abermals verändern. So wie der Auszug aus Travar ihm den Weg des Diebes eröffnet, so sollte dieser Weg durch





seinen Einzug in Travar sich mit dem Weg des Waffenschmiedes kreuzen.

Was Karon zunächst erwartete, war sein sterbender Vater und eine durch ruinöse Konkurrenz und unglückliche Umstände schlecht laufende Schmiede, die in den letzten Jahren allein von seinem Bruder geführt wurde. Zu seinem Entsetzen erfuhr Karon, dass seine Mutter vor einigen Jahren bei einem Fuhrwerkunglück ums Leben kam. Seit dem war auch der Lebenswille seines alten Vaters gebrochen. Sein Bruder hatte geheiratet und Karon war bereits ohne sein Wissen zweifacher Onkel geworden. Karons Vater starb einige Tage später in seinem Bett, das Herz von Vater und Sohn erleichtert, da die Vergangenheit aufgearbeitet wurde.

In den kommenden Jahren half Karon seinem Bruder Jeros in der Schmiede. Beide lernten viel voneinander. Karon konnte nun auch im Alter mehr Geduld aufbringen als in jungen Jahren und Jeros lernte von Karon, wie man mit Magie Gegenstände weiter verbessern konnte. Gemeinsam gelang es ihnen, die Schmiede zu führen und das Geschäft zu sichern. Dabei ergänzten sich Jeros meisterliche Schmiedeskunst und Karons Sinn für Gewinn.

Doch so schön ein einträgliches Geschäft für Karon auch sein mag, das Fernweh und die Lust auf neue Herausforderung vertrieben ihn nach etwa drei Jahren wieder aus Travar. Er verabschiedete sich von seinem Bruder und eilte dem Ruf der Straße nach. Diese lenkte ihn zunächst nach Kratas, um Fatira zu besuchen, die mittlerweile mit dem Garlenquestor verheiratet war. Von da aus ging es nach Parlainth, wo er sich unterwegs einer Abenteurergruppe anschloss. Mit dieser Gruppe, die später als „Könige der Katakomben“ in Parlainth kurzen Ruhm genoss, entdeckte er schließlich eine weitere Herausforderung: Kaers und Katakomben. Die Gruppe existierte nicht lange, doch Karon hatte eine neue Beschäftigung gefunden, die einträglicher war als alles zuvor. Sein Gefühl für Orte, an denen Namensgeber wohnen, gepaart mit seinem Gespür für wertvolle Gegenstände machten ihn zu einem der besten Schatzsucher Barsaives. Er konnte selbst die absurdesten Verstecke finden, und in den Schutzbauten der Plage entging nichts seiner

Aufmerksamkeit. Sein Wissen über Materialien und ihre Verarbeitung ließen ihn jede Unstimmigkeit einer Oberfläche erkennen, und seine Fähigkeiten der Gegenstandsbeurteilung ließen ihn seine Funde auf ihren Wert hin untersuchen. Nach dem Tod seiner Gruppenfreunde schloss sich Karon keiner weiteren Gruppe an. Von Zeit zu Zeit arbeitete er allerdings mit Adeptengruppen zusammen, wenn ihm dies praktisch erschien.

Später soll er an vielen Orten in Barsaive gesehen worden sein, immer auf der Suche nach der nächsten Herausforderung und guten Gewinnchancen...

Spielinformationen

Karon, Mensch

Dieb Kreis 8 / Waffenschmied Kreis 5

Regeln: Earthdawn 2nd Edition

GES: 7 (18) STÄ: 6 (13) ZÄH: 6 (14)
WAH: 7 (18) WIL: 5 (11) CHA: 6 (13)

Initiative: 7 / 11

Angriffsanzahl: speziell

Angriff: s. Talente

Schaden: speziell

Anzahl der Zauber: s. Talente

Spruchzauberei: s. Talente

Wirkung: nach Zauber

Todesschwelle: 74

Verwundungsschwelle: 10

Bewusstlosigkeit: 58

Körp. Widerstandskraft: 11

Mag. Widerstandskraft: 11

Soz. Widerstandskraft: 8

Physische Rüstung: 4

Mystische Rüstung: 1

Niederschlag: 14

Erholungsproben: 3

Laufleistung im Kampf: 43

Normale Laufleistung: 85

Karmapunkte: 30

Karmastufe: 5





TALENTE

Diebestalente (Rang/Stufe):

Kreis 1: Dietrich 8/15*, Karmaritual 3, Klettern 8/15, Lautloser Gang: 8/15*, Nahkampfwaffen 3/10, Taschendiebstahl 3/10*, Vielseitigkeit 7

Kreis 2: Überraschungsangriff 4/11*, Unempfindlichkeit (5/4) 8, Wurfwaffen 8/15*

Kreis 3: Geistesgegenwart 8/15*, Hieb ausweichen 8/15*

Kreis 4: Diebweben 3/10*, Fallen Entdecken 8/15

Kreis 5: Fallen Entschärfen 8/15*, Projektilwaffen 5/12

Kreis 6: Maske 2/9, Standhaftigkeit 8/14

Kreis 7: Waffe Verbergen 3/10*, Gassenwissen 8/15*

Kreis 8: Waffe Entdecken: 2/9, Blitzwurf: 5/12

* Disziplintalente

Waffenschmiedstalente (Rang/Stufe):

Kreis 1: Artefaktgeschichte 5/12*, Eiserner Wille 5/10, Magische Klinge 5/12*

Kreis 2: Feilschen 5/11*, Lesen/Schreiben 3/10

Kreis 3: Fluch aufheben 5/10*

Kreis 4: Fadenschmieden 2/9*, Fremdsprachen 5/12

Kreis 5: Ätherhaut 3/8*, Projektile ablenken 4/11*

* Disziplintalente

Vielseitigkeitstalente (Rang/Stufe):

Ablenkung 6/10, Magie 5/12, Spruchzauberei 5/12, Tigersprung 4, Tot stellen 4/9, Willenstärke 3/8, Zauberbücher verstehen 5/12

TALENTKNIFFE

Fallenverständnis, Lauf gegen die Schwerkraft (siehe Kapitel „Kniffe“ in diesem Band)

KARMA

Diebeszunge, Waffe beurteilen, Astralsicht (Astralauge),

FÄHIGKEITEN

Kunsth Handwerk / Geschichten erzählen 3/9, Wissen / Kaers und Zitadellen 3/10, Taliskrämerei 2/9, Arzt 2/9, Akrobatik 3/10, Alchemie 3/10, Konversation 1/7, Handeln (Waffen) 2/8, Navigation 3/10

GRIMOIRE

Kreis 1:

Astralsinn, Aura lesen, Kletterhilfe, Magie neutralisieren*, Triangulieren

Kreis 2: Astralschild*, Ausweichschub, Geld her!, Auraschlag, Versiegeln

Kreis 3: Schloss sprengen, Schneller Fuß, Unauffälligkeit*, Falsche Aura

Kreis 4: Inventur, Vertrauen*, Leitfaden

Kreis 5: Fliegen*, Gegenzauber, Improvisiertes Geschoss
* Zauber in Matrizen (siehe unten)

AUSRÜSTUNG

Kleidung, Abenteuerpaket, Gesteptes Leder, Kurzsword, 8 Wurfdolche, Leichte Armbrust, Grimoire, 2 Heiltränke, 2 Erholungstränke, Kelias Gegengift, Schreibutensilien, 56 Goldstücke, 24 Silberstücke, 8 Kupferstücke

Magische Ausrüstung:

Matrixobjekte: Schultergurt (Magiermatrix 5), Armband (Magiermatrix 4/1), Gürtel (Magiermatrix 2/3) Astralauge (2 Punkte Blutschaden, bereits eingerechnet) Eiszahn (Rang 4, zu finden im Kapitel „Gegenstände“ dieses Bandes) oder ein ähnlicher Fadengegenstand nach Ermessen des Spielleiters.

Karon verwenden

Sie können Karon als NSC dort einsetzen, wo Ihrer Gruppe vielleicht ein Dieb oder Experte auf dem Gebiet Kaers fehlt. Er kann hier als Begleiter oder „Auftraggeber“ (in Form einer Partnerschaft) dienen. Natürlich ist Karon auch als vorgefertigter Spielercharakter benutzbar, falls einem Spieler einmal die Zeit fehlt, einen neuen zu erstellen.





KARU-MA'TSI T'PRA-ZUL

... im Folgenden Karu genannt

Karu ist ein T'skrang und Albino, was ihn für die meisten Namensgeber sehr suspekt wirken lässt. Sein Leben begann unter keinem sehr guten Stern, aus dem Ei geschlüpft als theranischer Sklave, und dazu noch ein sehr schwächlicher, in der Provinz Vivane. Als eher zweifelhaftes Glück muss man wohl auch die Begebenheit sehen, dass er als junge Echse vom Geisterbeschwörer Tarasami Giftknolle erstanden wurde. Tarasami, ein theranischer Windling, der sich im Grenzland zu Barsaive einen Namen gemacht hat, indem er aus gefangenen „Barbaren“

jede erwünschte Information „herausholen“ konnte. Für seine Alchemie, sein Durchhaltevermögen und seinen Ideenreichtum bei der „Befragung der Gäste“ war sein Ruf so hervorragend, dass er als Freischaffender für das theranische Militär eine lukrative Einnahmequelle besaß. Aber diese fachliche Qualifikation musste trainiert werden, und so benötigte Tarasami günstige Sklaven für das Erproben neuer Befragungsmethoden. Dieser Umstand brachte Karu in die Obhut von Tarasami. Zwar wurde ihm dadurch ein wohl baldiger Tod als Arbeitssklave erspart, aber ob das Schicksal es besser mit ihm gemeint hatte, wollte ihm in diesen Tagen nicht einleuchten. Anfangs für Experimente gedacht,





bemerkte Tarasami alsbald – nach etwa einem halben Jahr, aus der Sicht eines Versuchsobjekts eine sehr lange Zeit – dass Karus Geist und Hände besser als Assistenz genutzt werden konnten. Und auch Karu fand den Zugang zu der Disziplin des Geisterbeschwörers, auch wenn Tarasami nichts davon merkte. Karu studierte Bücher, die er abstauben sollte und beobachtete seinen Herren beim Mischen von Giften und Tinkturen. Aber erst Jahre später ergab sich die Gelegenheit, sein Schicksal in neue Bahnen zu lenken.

Tarasami wurde eine junge Elfe zur „ausführlichen Befragung“ überstellt. Sie war im Grenzgebiet aufgegriffen worden und, nach Angaben des Militärs, mutmaßlich mit unredlichen Absichten dort gewesen. Was das Militär nicht wusste: sie war nicht allein in diesem Gebiet, sondern fungierte als Späherin einer Heldengruppe, die von ihrer Festnahme wenig begeistert war. Sie tauchte einige Tage ebenfalls bei Tarasami auf. Nur zu dessen Bedauern war sie nicht wie üblich gefesselt und bewacht, sondern aus freien Stücken hier, und, wie es das Militär sehen würde, mit nicht nur mutmaßlich, sondern offensichtlich „unredlichen“ Absichten. So wurde die Behausung, ein Landhaus in der Nähe von Eisenhak, zu einem Schauplatz einer nicht sehr blutigen Auseinandersetzung, dank Karu. Denn als die ungebetenen Gäste das Landhaus stürmten, zog sich Tarasami mit seinen Leibsklaven in seine geheimen Kellerräume zurück, um von dort aus dem Verborgenen seine wenigen Sklavenjäger, die er gegen die Eindringlinge ins Feld geschickt hatte, mit Magie zu unterstützen. Doch Karu sah an diesem Tag eine Chance und ergriff sie sogleich, indem er bei dem weniger geordneten Rückzug die elfische Gefangene, mit einem Kurzsword bewaffnet, aus dem Gefängnis im Keller befreite und ihr die Chance gab, den unbewachten Tarasami zu stellen. Wenige Stunden später war Karu ein freier T'skrang.

Die Barsaiver schenken den Sklaven die Freiheit und so zog Karu, ausgestattet – mit einigen Büchern und Utensilien seines toten Herren – los, um sein Wissen und Talent durch Meister seiner Disziplin formen zu lassen. Wissbegierig und durch die Harte Schule seines Lebens geprägt, verfeinerte er im Laufe der Jahre seine Kenntnisse.

Doch gerade diese Harte Schule hat ihn nicht mitfühlender gemacht, sondern sie hat ihn verdorben. Aus der Ansicht, dass er nichts geschenkt bekommen hat und oft schmerzhaft Lektionen lernen musste, ist er zu der Überzeugung gelangt, dass andere auf dieselbe Art lernen können. Wenn er auch äußerlich immer höflich ist, betrügt und hintergeht er doch jeden, sofern er eine Möglichkeit dazu sieht – diese Namensgeber müssen dann halt eine Lektion lernen. Und wer so eine Lektion nicht überlebt, hat später eh keine Chance.

Wenn je ein Adept Karus Lektion überlebt hätte, wäre er wahrscheinlich ein gejagter T'skrang...

Spielinformationen

Karu-ma'tsi T'pra-zul, T'skrang

Geisterbeschwörer Kreis 6

Regeln: Earthdawn 2nd Edition

GES: 6 (14) STÄ: 4 (9) ZÄH: 6 (14)
WAH: 8 (19) WIL: 8 (19) CHA: 5 (10)

Initiative: 6

Angriffsanzahl: speziell

Angriff: s. Talente

Schaden: speziell

Anzahl der Zauber: s. Talente

Spruchzauberei: s. Talente

Wirkung: nach Zauber

Todesschwelle: 60

Verwundungsschwelle: 10

Bewusstlosigkeit: 46

Körp. Widerstandskraft: 8

Mag. Widerstandskraft: 19

Soz. Widerstandskraft: 6

Physische Rüstung: 4

Mystische Rüstung: 1

Niederschlag: 14

Erholungsproben: 3

Laufleistung im Kampf: 33

Normale Laufleistung: 65

Karmapunkte: 20

Karmastufe: 4





TALENTE

Geisterbeschwörtertalente (Rang/Stufe):

Kreis 1: Geisterbeschwörung* 7/15, Spruchzauberei* 7/15, Karmaritual 3, Zauberbücher Verstehen*

6/14, Zaubermatrix (Geistermatrix) 4, Zaubermatrix (Geistermatrix) 3

Kreis 2: Unempfindlichkeit 6, Angst Einflößen 6/14, Astralsicht* 6/14

Kreis 3: Verspotten 3/8, Zaubermatrix (Geistermatrix) 6

Kreis 4: Zaubermatrix (Geistermatrix) 4, Willenstärke 7/15

Kreis 5: Geisterbann* 6/14, Mentale Tierkontrolle 2/9

Kreis 6: Erweiterte Matrix (Geistermatrix)

6, Geistersprache* 4/12

* Disziplintalente

TALENTKNIFFE

Zauberspruch Kontern (siehe „Kniffe“ in diesem Band), Fadensicht

KARMA

Karma für Wahrnehmungsproben

FERTIGKEITEN

Kunsth Handwerk / Knochen schnitzen 2/8, Wissen / Magietheorie 1/8, Wissen / Die Plage 1/8, Wissen / Anatomie 1/9, Fremdsprachen 4 (T'skrang, Zwergisch, Theranisch, Elfisch), Waffenloser Kampf (Schwanzattacke) 3/11, Alchemie 3/11

GRIMOIRE

Kreis 1: Augenblick des Todes, Geisterhand*, Knochentanz, Nass und Trocken, Untote Entdecken, Zauberduell mit Untoten

Kreis 2: Ätherische Finsternis*, Knochenkreis, Kleiner Bannkreis, Nebelschild

Kreis 3: Schmerzen, Totenschädel*, Nebel der Angst

Kreis 4: Dienstbarer Geist, Sichtfenster*, Skelett beleben, Todesvision

Kreis 5: Astraler Schutzbereich, Astrales Tor, Verdorren, Wächter

Kreis 6: Erholung, Freundliche Finsternis, Knochenbrecher*, Seelenrüstung, Üble Dämpfe
*Zauber in Matrizen

AUSRÜSTUNG

Kleidung, Lederrüstung, Dolch, Grimoire, 4 Heiltränke, 2 Erholungstränke, Kelias Gegengift, Schreibutensilien, Notizen. Abenteuerausrüstung nur bei Bedarf. 80 Goldstücke, 200 Silberstücke, 20 Kupferstücke, Edelsteine im Wert von 40 Goldstücken.

Magische Ausrüstung:

Skorpionstachel (siehe Kapitel „Gegenstände“ in diesem Band) oder ein Vergleichbarer Gegenstand nach Ermessen des Spielleiters.

Karu im Spiel

Karu wurde durch sein Leben in vielerlei Hinsicht geprägt. Er verabscheut Thera und die Sklaverei, für das, was er erdulden musste. Aber diese Umstände haben ihn auch soweit abgestumpft, dass es ihm dennoch nicht so wichtig ist, solange sie ihm nicht in die Quere kommen. Karu hat gelernt, sich in erster Linie um sich zu kümmern und niemandem zu vertrauen. Er ist Tarasami in gewisser Weise „dankbar“ für die „Lektionen“, jedoch hatte auch er ihm eine zu erteilen...

Zudem ist Rache kein Fremdwort für ihn.

Er hat eine starke Antipathie gegenüber Windlingen, wobei er aus Tarasamis Tod gelernt hat, dass man auch den Aspekt der physischen Auseinandersetzung nie ganz auslassen sollte.

Karu im Kampf

Karu hat sich im Laufe der Zeit das Artefakt „Skorpionsstachel“ angefertigt, womit er sich, wenn er keine Vorbereitung auf einen Kampf hat, zuerst zur Wehr setzt.

Meist geschieht diese Schwanzattacke in Kombination mit dem Zauber „Geisterhand“.

Wenn Karu den Vorteil der Planung auf seiner Seite hat, wird er versuchen, mittels „Nebel der Angst“ und „Ätherischer Finsternis“ seine Gegner auf Abstand zu halten und sie dann mittels Knochenbrecher (immer in der erweiterten Matrix) in die Knie zu zwingen. Wenn möglich versucht er von vornherein, genug Abstand zu halten und sich seiner Widersacher durch die Kombination „Sichtfenster“ und „Knochenbrecher“ zu entledigen

Karu im Abenteuer

Karu kann als Verbündeter, Widersacher oder als beides gut in Abenteuer eingebunden werden. Er eignet sich jedoch am Besten als Auftraggeber. Häufig heuert er Helden an, um Material oder





Gegenstände zu besorgen. Hin und wieder zieht er auch gemeinsam mit diesen zu diesem Zwecke los. In der Regel wird es sich dabei um eine sehr gefährliche Mission handeln, vielleicht in ein Dämonenverseuchtes Kaer oder nach Parlainth. Dann jedoch wird er versuchen, sich seiner Helfer – nach Erfolg und vor Bezahlung – zu entledigen. Dabei wird er peinlich darauf bedacht sein, dass er seine Kräfte schon und die der Charaktere bis zum Ende des Auftrags kontinuierlich verbraucht. Wenn ihm dagegen Charaktere in die Quere kommen, wird er versuchen, den Vorteil der Planung auf seiner Seite zu haben und eine Konfrontation zu seinen Spielregeln auszutragen. Und im Zweifel immer zuerst auf die Windlinge...

ADDURAAN „INDY“ SILBERHAAR

Auf der ewigen Suche

„Viele sagen über mich, ich sei nicht gescheit. Oder dass ich das Risiko suche. Aber das ist nicht wahr. Vielmehr als das suche ich die Wahrheit. Obwohl, es ist wohl eher die Suche an sich, in der ich die Wahrheit finde. Das klingt verwirrend? Ist mir egal!

Meine Aufgabe ist das Suchen und Finden von Verlorenem. Ich arbeite auf Auftrag oder, wenn ich eine heiße Spur entdecke, auf eigene Rechnung. Es ist mir schnuppe, ob es gefährlich klingt, eine Prophezeiung dahinter steckt oder eine alte Legende von Großem erzählt. Wenn ich mir ein Ziel gesetzt habe, werde ich so lange nicht locker lassen, bis ich es erreicht habe.

Über mich wird es nie eine Ballade geben. Noch werden meine Taten in Gedichten kundgetan. Ich arbeite im Verborgenen. Ich rette keine Dörfer und schmücke mich nicht mit meinen Abenteuern. Klar, es wird Geschichten geben. Aber von den einzigartigen Schätzen, die ich finden werde, nicht von mir. Wenn ihr eine Geschichte über ein Schwert aus Legenden hört oder über einen Schatz von theranischen Ausmaßen, dann könnt ihr sicher sein, dass ich sicherlich mit von

der Partie war. Der Schatz ist das Einzige, was zählt, denn er ist so großartig, dass er Legenden wert ist, nicht meine bescheidene Persönlichkeit.

Ich hab in den letzten Jahren wahrscheinlich schon mehr Gold gesehen, als andere in ihrem ganzen Leben. Ob wertvoll oder nicht, ich habe es verkauft. Und wenn ihr glaubt, ihr seid kurz davor, einen riesigen Fund zu machen, könnte ich auch hier sicher sein, dass ich schon da war...

Ich bin sogar so vermessen zu behaupten, dass ich bestimmt schon in der Kneipe neben euch saß, und ihr mich nicht einmal wahrgenommen habt. Oder vielleicht doch. Vielleicht hab' ich euch sogar einen Krug Bier ausgegeben und wir haben zusammen in der ersten Reihe der folgenden Schlägerei gestanden.

Wenn ich mich selbst beschreiben müsste, dann würde ich mich als Scholar sehen. Ich suche und forsche auf meine Art und Weise. Ich bin einer deftigen Schlägerei zwar nicht abgeneigt, aber dennoch versuche ich, Ärger aus dem Weg zu gehen. Meine Stärke ist mein Wissen und mein Verlangen, am Ende der Suche etwas in den Händen zu halten. Genießt das Leben wie ich es tue. Vergesst den ewigen Zwang, ein Held zu sein. Vergesst, was andere über euch denken. Eure Taten sind egal, denn nur das, was ihr auf eurem weg findet, wird die Zeit überdauern. Zumindest ist das mein Weg...

Mein Name ist Adduraan Silberhaar und ich bin ein Schatzjäger.“

–Nacherzählung einer Rede in einer Taverne in Haven, die zu einer deftigen Kneipenschlägerei führen sollte

Vom Leben und den Abenteuern Adduraan Silberhaars

„Adduraan Silberhaar lebt nun schon seit einiger Zeit in Haven. Die vielen Schätze und Gegenstände, die hier so greifbar nahe waren, waren der Grund, warum er sich hier bei Parlainth nieder ließ. Warum sollte er ständig auf der





Suche nach Abenteuern durch Barsaive wandern, wenn er doch hier an der Quelle saß. Er ist stets aufmerksam, um auch keine Gelegenheit auf einen großen Fund zu verpassen.

Angefangen hat er als kleiner Grünschnabel im Schatzsuchergeschäft. Keine Erfahrung, noch nicht trocken hinter den Ohren, aber dennoch jeder Gefahr trotzend. Früher ging er mit größeren Gruppen hinunter in die Ruinen, aber diese Zeit ist schon länger vorbei. Mittlerweile heuert er selber Abenteurer an, die ihn auf seinen Suchen gegen Entgelt begleiten.

Es gibt eigentlich nur zwei Gründe, warum er sich aufmacht und auf eine Suche geht. Der erste Grund ist ein neuer Auftrag: Fahrende Händler, Geschäftsleute, Magier oder jeder, der etwas Besonderes sucht, beauftragt ihn, etwas zu besorgen. Die Aufträge variieren von einfachen aber wertvollen Schätzen über Geschenke für die Liebste bis hin zu Gegenständen aus Legenden. Auch Ortsansässige, wie Hiermon der Magier, gehören durchaus zu seinen Auftraggebern. Mit dem verdienten Geld bezahlt er Ausrüstung, Unterkunft und Verpflegung, um seiner zweiten Beschäftigung nachgehen zu können. Dieser ist für ihn auch weitaus wichtiger: Die eigene Suche nach Schätzen.

Er lebt in einem kleinen Verschlag in der Händlerstraße Havens. Wohnen kann er dort umsonst, dafür verkauft er seine Funde ausschließlich dem Besitzer des Geschäftes. Die meiste Zeit über bleibt er in Parlainth, aber ab und zu kommt es vor, dass Adduraan eine interessante Information erhält und durchaus längere Zeit fort ist, um dieser nachzugehen. Auf diesen Reisen und seinen Streifzügen durch Parlainth findet er immer etwas, das ihm sein Leben, wie er es führt, ermöglicht. Aber der große Fund blieb bis jetzt aus.

Wenn er einmal nicht auf der Suche nach etwas ist, ist er in den örtlichen Kneipen zu finden. Er trinkt gerne ein Bier oder mehrere und hört sich dabei die Geschichten der Leute an. Manchmal findet man ihn auch einfach nur in ein Buch vertieft, denn auch hier kann äußerst wertvolles versteckt sein, wie er sagt. Informationen – Scheinen wichtig für ihn zu sein.

Alles in allem ist Adduraan eher ein unauffälliger Typ. Nie auf Ärger aus und immer gesprächig. Aber mit seinen fast 2 Schritt Größe und seinem lässigen Auftreten

mit der Peitsche und seiner Machete ist er manchmal gar nicht zu übersehen – wenn er es will. Wenn man ihn erstmal kennt, ist er ein echter Freund und immer für ne Schatzsuche zu haben...“

–Bericht eines Augenzeugen über den Gewinner der Kneipenschlägerei, nach der Torgak für eine Woche schließen musste

Spielinformationen

Adduraan Indy Silberhaar, Mensch

Schatzjäger Kreis 4

Regeln: Earthdawn 2nd Edition

GES: 7 (17) STÄ: 5 (12) ZÄH: 5 (11)
WAH: 7 (16) WIL: 4 (9) CHA: 6 (14)

Initiative: 7

Angriffsanzahl: 1

Angriff: 13

Schaden: Machete: 9, Peitsche: 8

Anzahl der Zauber: NA

Spruchzauberei: NA

Wirkung: NA

Todesschwelle: 62

Verwundungsschwelle: 8

Bewusstlosigkeit: 49

Körp. Widerstandskraft: 9

Mag. Widerstandskraft: 9

Soz. Widerstandskraft: 8

Physische Rüstung: 4

Mystische Rüstung: 0

Niederschlag: 5

Erholungsproben: 2

Laufleistung im Kampf: 40

Normale Laufleistung: 80

Karmapunkte: 20

Karmastufe: 5

TALENTE

Schatzjäbertalente (Rang/Stufe):

Kreis 1: Artefaktgeschichte* 6/13, Karmaritual 4, Nahkampfwaffen 6/13, Lautloser Gang 4/11, Hieb Ausweichen* 5/12, Klettern* 4/11, Vielseitigkeit 4

Kreis 2: Unempfindlichkeit (6/5) 5, Lesen/Schreiben 4/11, Dietrich* 5/12

Kreis 3: Beweisanalyse* 5/12

Kreis 4: Schatzweben* 3/10, Geistesgegenwart 4/11*





*Disziplintalente

Vielseitigkeitstalente:

Waffenloser Kampf 3/10, Büchergedächtnis 2/9, Weitsprung 4/11

TALENTKNIFFE

Kaergeschichte, Landmarke (beide siehe Kapitel „Kniffe“ in diesem Band)

KARMA

Karma auf Wahrnehmungsproben

FERTIGKEITEN

Kunsth Handwerk / Zeichnen 2/8, Wissen / Legenden und Helden 3/10, Wissen / Ortwissen Parlainth 3/10, Wissen / Geschichte der Plage 2/10, Nachforschen 2/9

Sprachen (Talent Lesen/Schreiben):

Elfisch, Orkisch, Trollisch, Windling

AUSRÜSTUNG

Gestepptes Leder, Peitsche, Machete, Lederkleidung, Feldflasche, Weinschlauch, Notizbuch, Kartenrolle/Pergament, Schreib- und Zeichenutensilien,

Schlafrolle, 30 Ellen Seil, kleiner Lichtquarz, 2 Erholungstränke, 2 Fackeln, Feuerstein, Kletterhaken, Dolch, Messer, 50 Goldstücke, 10 Silberstücke

Magische Ausrüstung:

Umhängetasche (Höhlenforscherrucksack, siehe Kapitel „Gegenstände“, Fadenrang 3), Glücksbringer (Bei diesem magischen Gegenstand handelt es sich um die erste Goldmünze, die Adduraan jemals gefunden hat. Er trägt sie an einem Lederband um den Hals. Spieltechnisch ist sie zu gebrauchen wie der Glücksstein der Diebe, erklärt im Kapitel „Gegenstände“ dieses Bandes)

Adduraan verwenden

Adduraan eignet sich besonders dafür, in und um Parlainth als Kontakt zu Charakteren niedriger Kreise zu dienen. Er kann hier als Auftraggeber oder Begleiter fungieren, als Informant oder Zufallsbegegnung in den Ruinen. Adduraan eignet sich auch, um die Disziplin des Schatzjägers in eine Kampagne einzuführen oder sie auszuprobieren.



FIN

Das war es, diese Ausgabe ist auch schon wieder vorbei. Aber macht Euch keine Sorgen, die Nächsten sind bereits in Planung. Hier schon mal ein kurzer Ausblick:

Ausgabe 3

Arbeitstitel "Auf den Strassen" - Reisen auf den Wegen Barsaives

Ausgabe 4

Arbeitstitel "Im Unterholz" - Wälder, Gebirge und andere Orte abseits der Zivilisation

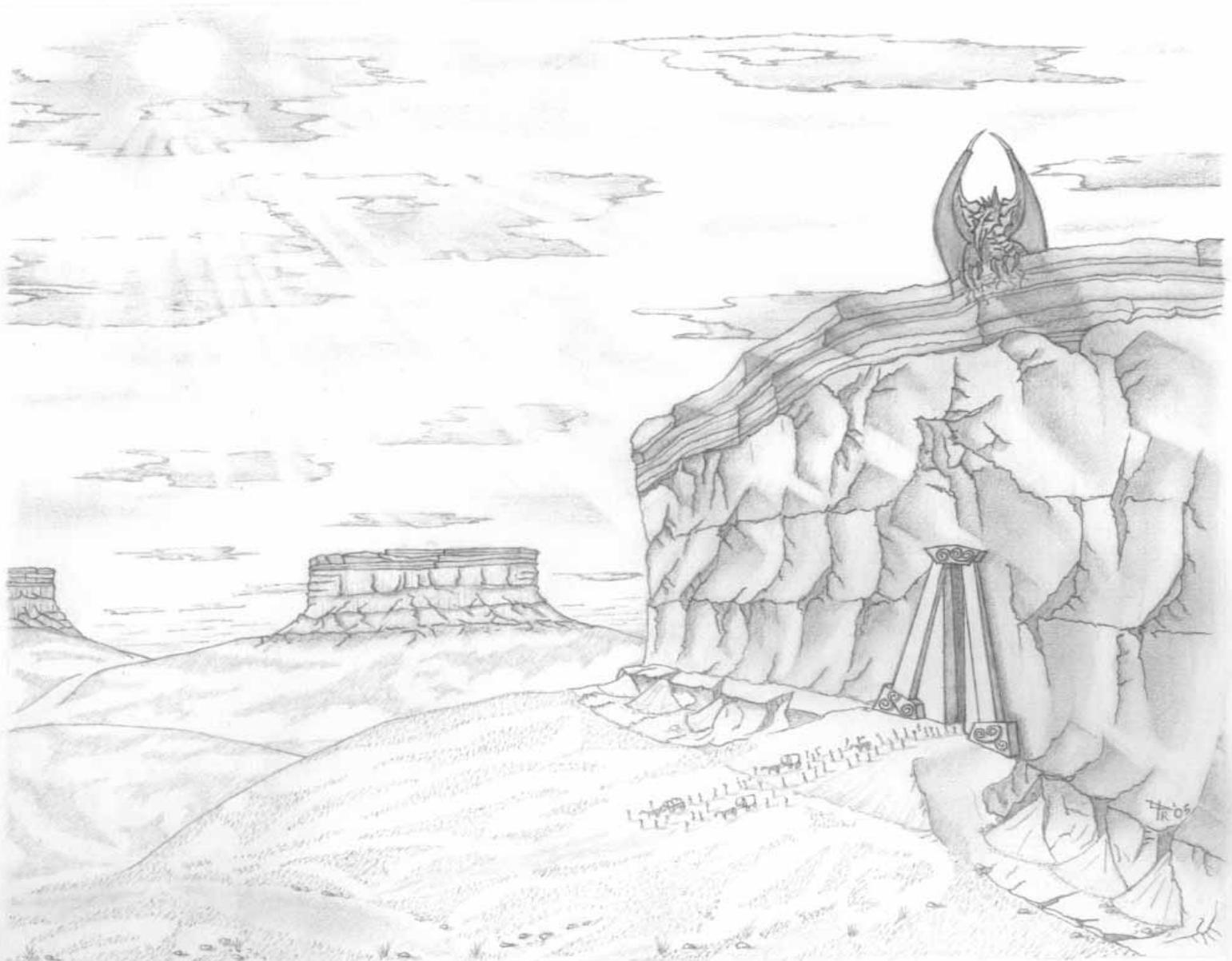
Ausgabe 5

Arbeitstitel "In den Schatten" - Städte Barsaives und ihre Unterwelt

Wenn Ihr selbst Ideen, Zeichnungen oder bereits fertiges Material zu einem dieser Themen habt, laden wir Euch herzlich ein, zu den nächsten Ausgaben beizutragen. Schaut im Entwicklungsforum auf [Travar.de](http://www.travar.de) vorbei, unter <http://www.travar.de/koops/edportal/index.php?board=28>, und diskutiert über die aktuelle oder über zukünftige Ausgaben. Wir beantworten dort auch gerne Eure Fragen zu den Inhalten der alten Ausgaben und sind für Wünsche und Anregungen stets offen.

Macht mit, bewahrt die Legende von **Earthdawn** und macht Euch einen Namen!

Euer Foliant des Abenteurers - Team





DIE TÖRE...

...öffnen sich. Jahrhundertlang haben sich die Namensgeber in ihren Kaers und Zitadellen versteckt, und die Ruinen der heutigen Tage sind Zeugen dieser Vergangenheit. Ob in den Tiefen der Wälder, unter Wasser, oder unter den Bergen — jedes Kaer hat seine eigene Geschichte und seine eigenen Gesetze.

In dieser Ausgabe finden Spieler und Spielleiter jede Menge Material und Anregungen zur Verwendung von Kaers in der eigenen Kampagne.

Der Foliant des Abenteurers ist ein inoffizieller Ergänzungsband zum Rollenspielsystem Earthdawn, von Fans für Fans. Jede Ausgabe bietet allerlei nützliches zu einem zentralen Thema — Abenteuer, Gegenstände, Zauber, Kniffe, NPCs, Settings, Legenden, Regeln, Anregungen und vieles mehr.



TRAVAR.DE DAS FOREN PORTAL



Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation, deutscher Lizenznehmer ist der Games In-Verlag in München.

Weitere Lizenzrechtliche Hinweise finden Sie im Impressum!

Dieses Produkt ist kostenlos!