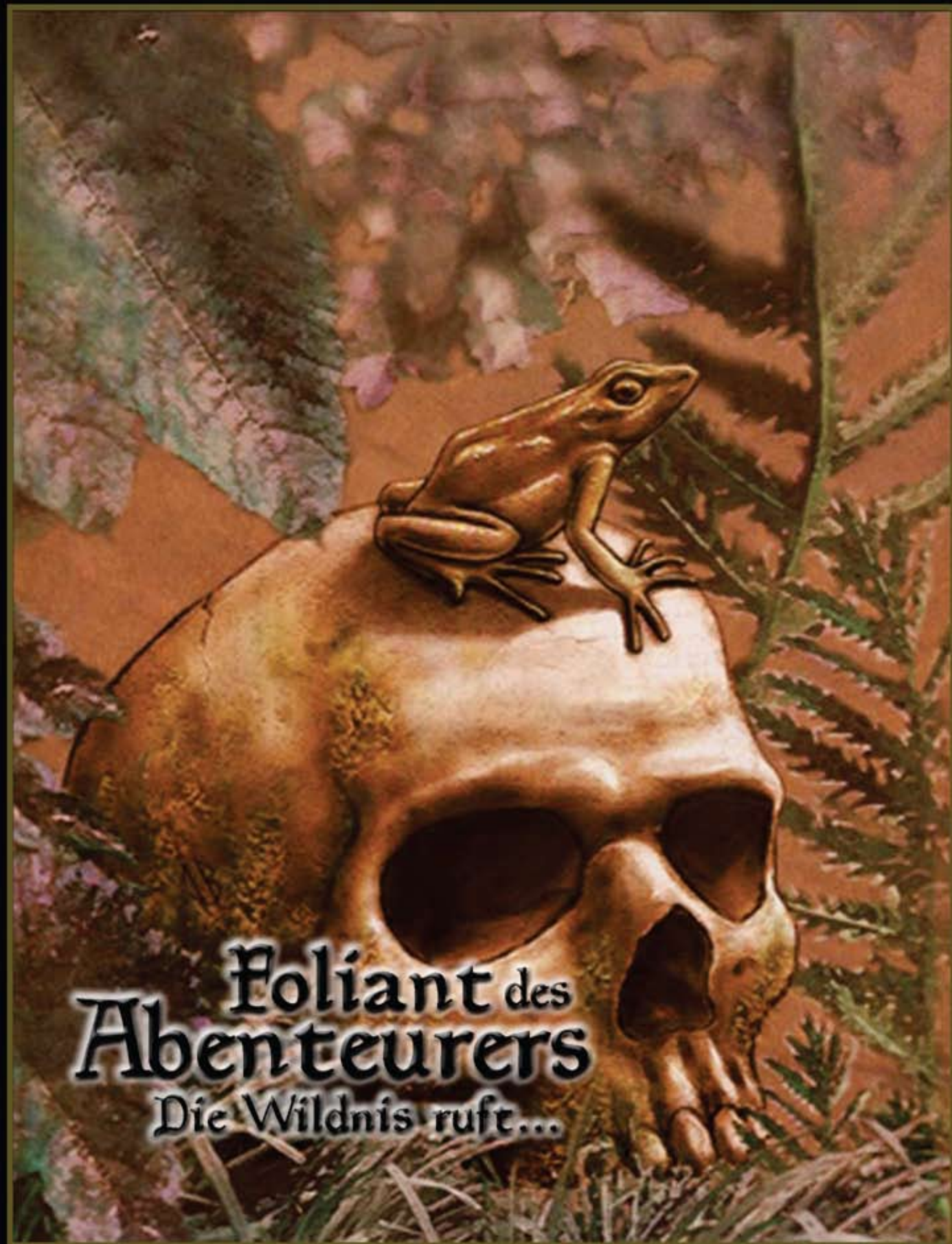


EARTHDAWN



Foliant des
Abenteurers
Die Wildnis ruft...

Al Foliant des Abenteurers Die Wildnis ruft...

INOFFIZIELLES EARTHDAWN FANZINE - VOLUME IV

Earthdawn ist ein eingetragenes Warenzeichen der **FASA Corporation**, Lizenznehmer sind die Verlage **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.



INHALT

Vorwort	4	Thoraks Handbuch für Abenteurer	70
Die Legende vom Benannten Gob	6	Überleben, aber wie?	70
Über die südlichen Throalberge		Kleiner Pilz- und Pflanzenführer	73
Heimat der K'stulaami	9	Kleine Pflanzenkunde	74
Die K'stulaami	10	Erste Hilfe bei Verletzungen aller Art	76
Die Geisterwinde	10	Von den Zaubern abseits der Wege	80
Gesellschaft der K'stulaami	10	Kind der Natur	80
Das Leben in den Bergen	11	Knochenkunde	80
Die Stadt	11	Leuchtendes Blattwerk	81
Der Kessel	12	Mantel der Natur	81
Beziehungen	13	Sandsturm	81
Der Luftelementargeist Tikhul	13	Teilchenbeschleunigung	82
Das Spiel des Windes	13	Tiere herbeirufen	82
Mystische Stätten	15	Umgekehrte Spuren	83
Abenteurerideen:	17	Wildgeräusche	83
Wichtige Charaktere im Haus		Meister der Wildnis	84
des Geisterwinds	17	Das Handwerk des Abrichtens	84
Spielinformationen	18	Freundschaft und Vertrauen	85
Abenteurersetting -		Ein Tier bleibt nun mal ein Tier	85
Die Stimme der Shivalahala	19	Ruf der Wildnis	86
Die Geisterschlucht	22	Von Künstlern und Kunst	86
Aus dem Reisetagebuch von		Spielinformation	87
Pardor dem Scout	22	Die Tiere des Meisters	88
Spielinformationen	23	Arrkhads Halsband	101
Abenteurerideen	24	Statue der Elandra	104
Eine wandernde Schmiede	25	Kräuter & Gifte	106
Auswirkungen der Plage	26	Kräuterkunde	106
Zwei von der Sorte	26	Gifte	108
Ein Fluch und Upandals Missfallen	27	Gefahren der Wildnis	125
Spielinformation	28	Angsthase	125
Waren & Dienstleistungen	29	Bernsteinregen	127
Abenteurerideen	29	Der Servostiger	128
Die Vors Lobai	31	Der Shief	130
Der Schamane	39	Feuerameise	134
Der Weg der Schamanin	39	Gortak	135
Sonderregeln für den Schamanen	44	Nasshorn	136
Die Disziplin des Schamanen	46	Resalit	137
Neue Talente	48	Tentakelwurm	138
Halbmagie der Schamanen	52	Traumpilz	139
Rollenspielhinweise	54	Xantor	140
Disziplin kombinationen	54	Hashtraruuk, der Wanderer	142
Rituale des Aufstiegs	54	Die Wege des Wanderers	142
Zauber des Schamanen	55	Das Schicksal einer Tiermeisterin	147
Schamanenspezifische Zauber	58	Wege die sich kreuzen	151
Eine Falle für einen Trapper	62	Begegnungen mit einem Dämon	153
Die Philosophie des Trappers	62	Aus den Tagebüchern von	
Über Missverständnisse	62	Bogdan Thor Knochenbrecher	156
Über das Ziel	62	Unterwegs unter Dieben	160
Über den Weg	62	Ein Blick zurück	160
Die Beute	63	Ein Dieb kommt selten allein	162
Über Kopffjäger und Fanatiker	63	Es gibt immer noch andere Wege	166
Spielinformationen	64	Mittendrin statt nur dabei	167
Der Trapper in der Kampagne	68		

IMPRESSUM

Das FdA-Team:
 Sascha Schneider (Sushy), Michael Jahn (Javen), David Bendfeld (Chronist), Eike-Christian Bertram (arma), Carsten Damm (Ghostwalker), Lars Heitmann (Grinder), Martin Glaw (Lochost), Claudia Flatho (Emathelyos), Christian Lüdke (Rilyntar), Stefan Winter (Daeus), Patrick Steinig (Wicket Warwick), Mathias Buyken (grosserboesersl), Oliver Schmiing, Carsten Pfeil, (Darius Seraphim), Benjamin Plage (Ridcully)

Titelbild: Johannes Bech

Layout: Martin Glaw (Lochost)

Illustrationen:
 Johannes Bech, Claudia Flatho (Emathelyos), Christian Lüdke (Rilyntar), Martin Glaw (Lochost), (dragonwish), (Sade), Ben (fistandfautilus), (Miffo), Kathy Schad (Wylvorn)

Weitere Künstler:
 Poster - dumpshock.com
 Nicklas Lundqvist - Elfwood Arts
 Amy J. Lukawski - Elfwood Arts

Unseren besonderen Dank:
 Allen Künstlern, die ohne Earthdawn zu kennen, unsere Arbeit gut fanden und uns ihre Bilder zur Verfügung stellen; und natürlich allen Earthdawn Fans!

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

<http://www.earthdawn.com>
<http://www.redbrick-limited.com>
<http://www.games-in-vlg.de>

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

<http://www.foliant-des-abenteurers.de.vu>

Dieses und weitere Projekte finden Sie unter:

<http://www.ardanyan.de>





VORWORT

Auch diesmal wieder ein herzliches Willkommen zum Folianten des Abenteurers. Die aktuelle Ausgabe trägt den Titel: *Die Wildnis ruft*. Der Foliant des Abenteurers ist ein mehr oder weniger regelmäßig erscheinendes Projekt von Fans für Fans und beschäftigt sich in jeder Ausgabe mit einem besonderen Schwerpunkt.

Die ersten Ausgaben befassten sich mit Luftschiffen und Kaers. Die dritte Ausgabe sollte von Abenteuern auf und abseits der Wege Barsaives handeln. Da dies aber für einen einzelnen Band zu umfangreich geworden wäre, haben wir ihn sozusagen zweigeteilt. Der letzte FdA bot alles auf und um die Straßen Barsaives, Reisen, Handel und vieles mehr. Nun aber verlassen wir die bekannten Pfade und besuchen dabei Orte, die seit der Plage kein Namensgeber mehr gesehen hat. Unser Augenmerk liegt auf der Wildnis, ihren Tieren und Pflanzen, dem Reisen durch unerforschte Gegenden. Auch hier können wir wieder alles abdecken, was Spieler und Spielleiter brauchen, um ihr Earthdawn zum Leben zu erwecken: Neue Kreaturen, Zauber und Kniffe, Disziplinen und Variationen, Hausregeln, magische Gegenstände, besondere Orte, Abenteuer und Abenteuerideen und vieles mehr. Unterstützt wird das Ganze wieder durch stimmungsvolle Texte und – passend zum Thema – hilfreiche Überlebensstipps in der Wildnis. Eben alles, was einem das Leben fernab der Straßen Barsaives näher bringt.

Das Unbekannte, das Verlassen der üblichen Pfade, das Erforschen einer durch die Plage fremd gewordenen Landschaft – die Wildnis ist einer der zentralen Schauplätze Earthdawns. Jeder mag diesen Aspekt in seinen Kampagnen unterschiedlich betonen, aber sobald man die Städte und bekannten Straßen verlässt, gibt es etwas Neues zu entdecken.

Wir werfen einen näheren Blick auf die mysteriösen K'stulaami, die fliegenden T'skrang der südlichen Throalberge. Und was wären die primitiven Stämme des Dschungels ohne einen fähigen Schamanen? Daher haben wir diese Disziplin überarbeitet und bis Kreis 15 ausgebaut. Sie meinen, Gobs seien primitive Kreaturen? Nun, dann kennen Sie den „Benannten Gob“ noch nicht.

Verlassen Sie einfach die üblichen Pfade und folgen Sie uns, denn: Die Wildnis ruft!

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen und freuen uns, wenn Ihnen das Material gefällt und wir Ihre Earthdawn-Welt damit bereichern können.

Euer Foliant des Abenteurers – Team





Verehrter Leser,

nach längerer Pause präsentieren wir nun die vierte Ausgabe unseres immer bekannter werdenden Folianten, mit dem Abenteurer, Reisende und Adepten unterstützt werden sollen. Konnten wir in der letzten Ausgabe hilfreiche Hinweise für das Reisen und Handeln auf den Straßen Barsaives geben, so verlassen wir nun die bekannten Pfade zwischen Parlainth und dem Todesmeer, Uruppa und Iopos.

„Die Wildnis ruft!“, ist man versucht zu sagen, aber wer hört diesen Ruf? Viele Namensgeber verlassen niemals den Ort ihrer Geburt oder reisen höchstens in das Nachbardorf. Aber manche von uns haben ihr Leben dem Abenteurer, der Sehnsucht nach dem Unbekannten gewidmet und verlassen ganz bewusst die gewohnten Pfade. Ich selber habe es immer genossen nicht zu wissen, was sich hinter jenem Wald, dem nächsten Hügel oder in dem bislang unerforschten Tal befindet.

Und wenn Ihr in der Sicherheit der Großen Bibliothek von Throal die Reiseberichte mutiger Frauen und Männer studiert, die ihr Leben dem Unbekannten gewidmet haben, so solltet Ihr nie vergessen, welche Mühen und Gefahren, ja oftmals schwere Schicksale hinter den vielfach trockenen Erzählungen stecken. Ihnen ist dieser Band gewidmet.

Wir hoffen daher unseren Lesern, mit den in diesem Folianten versammelten Beiträgen, die spannende Welt abseits der bekannten Pfade näher zu bringen. Dank zahlreicher Berichte aus erster Hand hoffen wir die Wildnis und ihre Bewohner den Namensgebern Barsaives ein wenig näher bringen zu können. Und vielleicht packt ja auch Sie, verehrter Leser, schon bald das Reisefieber.

Aber ich will mich diesmal kurz fassen, auch wenn die Kritik zu meinem letzten Vorwort eindeutig jeglicher Grundlage entbehrte: Werfen Sie einen Blick in die neueste Ausgabe unseres Folianten. Möge er Ihnen eine Hilfe auf Ihren Reisen sein!

– Goorth Steingesicht,
Troubadour zu Travar





DIE LEGENDE VOM BENANNTEN GOB

Der Troubadour erzählte:

„Ein Sumpf. Trügerisches Wasser, dunkel und übel riechend. Knorrige Bäume. Tief hängende Äste und ewiges Zwielicht. In den Schatten huschen kleine Kreaturen und ihre Augen funkeln in der Dunkelheit.“

„Dies alles ist nichts gegen das Zentrum. Dort steht ein Thron aus grünem Schleim und darauf sitzt er. Der Benannte Gob. Niemand weiß, woher sein Name kam. Niemand weiß, wie sein Name lautet. Aber jeder weiß, dass er existiert und jeder Namensgeber bei klarem Verstand fürchtet seine Macht.“

„So ein Blödsinn!“ unterbrach der dicke Bauer mit dem Bierkrug den Vortrag,

„einen Gob fürchten? Das einzige, was an denen zu fürchten ist, sind ihre Überreste an meiner Heugabel – die kann ich dann nur noch als Mistgabel benutzen. Ich dachte ihr erzählt eine Schauergeschichte.“

Der Troubadour antwortete:

„Das tue ich, das tue ich. Hört nur weiter zu.“

Der Benannte Gob regiert mit eiserner Faust die Sümpfe dieser Welt und die Kreaturen, die sie bewohnen. Er ist mit niemandem verbündet und wenn er etwas will, dann nimmt er es sich. Nur die stärksten Adepten sind seinen Horden gewachsen und sollten seine Armeen trotz allem zum Rückzug gezwungen werden, dann greift er selbst in die Schlacht ein. Niemand kann ihn überwinden. Der Benannte Gob ist ein Krieger und ein Eroberer.“

Schallendes Gelächter ertönte von dem Dicken.

„Soso, Krieger und Eroberer ist er also! Und er schlägt Adepten im Kampf. Bei den Passionen, am

Ende ist er vermutlich noch der Kaiser von Thera, der sich seit Jahrhunderten in einem Sumpf versteckt!“

Der Mann in Reisekleidung, der an der Theke saß und mit einem halben Ohr zugehört hatte, wandte sich nun auch dem Erzähler zu.

„Ich habe von euch gehört ‚Troubadour‘. Ihr lauft herum und erzählt immer dieselbe dümmliche Geschichte, weil euch keine bessere einfällt. Ihr wollt, dass euch die Leute für einen mächtigen Adepten halten, aber vermutlich ist eure Erzählkunst so magisch wie dieses schale Bier hier.“

Der Erzähler seufzte. „Ihr wollt also nicht den Rest hören?“ Der Bauer lachte wieder. „Oh doch, doch! Das möchte ich mir nicht entgehen lassen, jetzt nachdem ich weiß, woran ich hier bin. Nur zu, erzählt.“

Der Erzähler seufzte noch einmal. „Nun gut.“

„Der Benannte Gob verbringt die meiste Zeit auf seinem Thron im Zentrum seines Sumpfes, aber manchmal dürstet es ihm nach dem Blut von Namensgebern und er sammelt seine Kreaturen um sich. Dann verlässt er seinen Sumpf und Gnade die Passionen seinem Ziel!“

„Ich war einmal in einem Dorf, dass von ihm angegriffen wurde. Die Leute dort waren nicht dumm. Sie hatten bereits von der grünen Gefahr gehört und als die Wache auf der Palisade schrie ‚die Gobs kommen!‘ nahmen die Männer ihre Waffen und die Frauen und Kinder verkrochen sich in ihren Hütten.“

„Die Dörfler stritten heldenhaft, aber gleich einer anstürmenden Flut kamen immer und immer mehr grüne Wesen die Palisade hinauf. Am Ende blieben nur ihre Leichen und grüner Schleim. Kein Tropfen





Blut floss, denn die Gobs waren so zahlreich, dass sie einfach alles einhüllten und erstickten, was sich ihnen in den Weg stellte.

„Wie durch ein Wunder überlebte ich als Einziger. Ich war auf das einzige zweistöckige Haus in dem Dorf geklettert und hatte mich dort versteckt. Vielleicht hatten sie mich übersehen. Vielleicht hatte ihnen der Benannte Gob auch befohlen mich übrig zu lassen, damit jemand von seinen Taten erzählen konnte und ihn die Namensgeber fürchten lernten.“

Der Dicke, der zwischendrin immer mal wieder leise gekichert hatte, lachte laut. „Ja, ich zittere schon vor Angst. Sagt mal, wie befehligt dieser Gob eigentlich seine Truppen? Gobs sind dumm wie Brot.“

Der Troubadour sah den Dicken an. „Er ist ein Zauberer.“

„Ein Zauberer? Jetzt bin davon überzeugt, dass er Theraner sein muss! Und wie hilft ihm das beim Befehligen seiner Armeen?“

„Er beherrscht Magie, um den Willen seiner Diener zu brechen und Tausende von ihnen auf einmal zu lenken. Da er ein brillanter Stratege und Taktiker ist, besiegt er so fast jeden Feind“

„Sagt mal, gibt es eigentlich etwas, das dieser gar Furchterregende Gob nicht kann?“

„Äh ja, Gnade zeigen.“

„Na dann wollen wir hoffen, dass er nie in unser Dorf kommt. Aber wisst ihr was, werter Troubadour? Ich glaube, ich hatte für heute genug von eurem Gob, ich muss langsam ins Bett. Ich muss sagen, ich habe selten so gelacht! Hier habt ihr ein Kupferstück für eure Mühen. Macht's gut, das nächste mal erzählt ihr mir dann von der furchtbaren, dämonischen Kellerassel, ja?“

Lachend stand der Bauer auf und verließ den Schankraum. Die wenigen anderen Zuhörer des Erzählers standen auch auf und gingen, oder widmeten sich wieder ihrem Bier. Der Erzähler sah, dass er an diesem Abend wohl nicht mehr bekommen

würde als diese eine Münze. Mit dem Geld, das er noch hatte, reichte das gerade für eine karge Mahlzeit und einen Sack Stroh zum Schlafen.

Scheinbar war er jetzt wirklich am Ende angelangt.

Der Reisende hatte Recht gehabt. Er kannte wirklich nur diese eine Geschichte. Seinen kleinen Bruder hatte er immer mit Geschichten vom Benannten Gob, der im Sumpf nahe dem Dorf lebte, erschrecken können. In seiner Jugend hatte er daher immer geglaubt Talent zum Erzähler zu haben. Also war er losgezogen um berühmt zu werden. Aber auch wenn er ganz annehmbar vortragen konnte, so hatte er keinerlei Befähigung zum Erfinden von Geschichten und so war es immer beim Benannten Gob geblieben.

Er hatte sich davon aber nicht beirren lassen. In seinem jugendlichen Enthusiasmus war er der festen Überzeugung gewesen, irgendwann würde jemandem die Geschichte gefallen, oder aber ihm würde endlich mal etwas Besseres einfallen. So zog er jahrelang durch Barsaive. Meistens schloss er sich Reisegruppen an, selten legte er auch kurze Strecken alleine zurück.

Manchmal brachten seine Vorträge sogar ein wenig Geld ein, wenn nicht erledigte er Gelegenheitsarbeiten. So kam er nach und nach in jede größere Stadt in Barsaive, wo er sich langsam durch alle Tavernen und Gasthäuser arbeitete, die ihn auftreten ließen. Immer in der Hoffnung endlich Erfolg zu haben. Manchmal gab er sich dazu als Adept aus – als Troubadour – um Eindruck zu schinden.

Jetzt aber war er am Ende. Dies war die letzte billige Kneipe in der letzten Stadt gewesen. Er musste es endlich einsehen: Seine Karriere als berühmter Troubadour würde niemals Wirklichkeit werden. Sein Traum war am Ende.

Der Erzähler wischte sich eine Träne aus dem Auge. Es hatte auch etwas Positives. Er war viel herumgekommen, hatte viel gesehen und erlebt. Nicht viele in seinem Dorf konnten das von sich behaupten.





Am nächsten Morgen verließ der Erzähler das Dorf. Seine Heimat war von hier aus nur etwas weniger als einen Tagesmarsch entfernt, dass würde er auch alleine schaffen. So marschierte er los und nach einem ereignislosen Tag des Wanderns sah er in einiger Entfernung die vertrauten Häuser vor sich. Als er näher kam, merkte er, dass etwas nicht stimmte. Kein Rauch stieg auf und er sah nicht einen Namensgeber auf den Straßen. Zumindest bis er näher kam.

Grüner Schleim bedeckte die Leichen der Bewohner seines Dorfes. Kein Tropfen Blut war zu sehen. Er rieb sich die Augen, währte sich in einem Alptraum. Dann erinnerte er sich daran, was er über Illusionen gehörte und versuchte verzweifelt das Detail zu finden, das nicht stimmte und das ihn die Illusion durchschauen ließ. Aber er fand gar nichts, was er sah, war real.

Der Schrecken dieses Anblicks übermannte ihn. Er drehte sich um und wollte davonlaufen. Da sah er, dass sich hinter ihm eine etwa ein Schritt hohe, grüne, humanoide Gestalt aufgebaut hatte und ihm den Weg verstellte. In Panik zog er sein Schwert und hackte in Richtung der Kreatur. Mühelos wich sie ihm aus. Ein weiteres Mal hackte er nach ihr, ohne Erfolg. Dann wurde er plötzlich von einem Netz aus schillernden Fäden eingehüllt und konnte sich nicht mehr bewegen.

„Was bist du?“ schrie er. Die Kreatur besaß keinen Mund, trotzdem wusste er, dass die seltsame Stimme von ihr stammte.

„Ich, mein Freund, bin ein Gob. Um genau zu sein bin ich der eine Gob, der einen Namen trägt.“

„Du existierst nicht! Ich habe dich erfunden! Gobs sind alle dumm wie Brot, jeder weiß das!“

„Einst war das richtig. Vor Jahren war ich der Häuptling meines Stammes in dem Sumpf nicht weit von hier. Ich war primitiv, ich war dumm und schwach, verglichen mit einem Namensgeber. Dann plötzlich änderte sich das. Ich wurde stärker und intelligenter. Nach einiger Zeit erlangte ich sogar die Macht Fadenmagie zu wirken. Ich begriff nicht, warum das geschah, aber ich begrüßte es.“

Während die grüne Kreatur sprach, füllte sich der Platz mit anderen seiner Art. Schnell waren die beiden von hunderten von Gobs umgeben.

„Vor einigen Wochen verstand ich endlich. Ich sah völlig klar. Du warst es. Du gabst mir diese Macht. Dank dir kennt man meine Legende in jeder Stadt dieses Landes. Selbst wenn sie verlacht wird, so kennt doch jeder die Geschichte vom Benannten Gob. Ich müsste dir dankbar sein. Dummerweise bin ich nicht in Stimmung, Gnade zu zeigen. Darüber hinaus brauche ich dich nicht mehr.“

„Aber... aber, ich habe dir nie einen Namen gegeben!“

„Du Narr! Ich bin der Benannte Gob! Das ist Name genug.“

Der Erzähler schrie, bis der ihn einhüllende Schleim ihm die Luft abschnürte.





ÜBER DIE SÜDLICHEN THROALBERGE HEIMAT DER K'STULAAMI

In den letzten sechs Jahren seit der Öffnung des Königreiches bin ich immer wieder aufgebrochen, um den Zustand der Welt nach der Plage zu erkunden. Vor wenigen Tagen kehrte ich von einer Reise zurück, auf der ich eine sehr interessante Entdeckung machte. Ich war auf einer Route, die mich von Märkteburg zu den Quellen des Schlingenflusses führen sollte. Dessen Lauf folgend, wollte ich zur schwimmenden Stadt V'strimon gelangen. Die höchsten Gipfel hatte ich bereits hinter mir gelassen, als ich eines Mittags eine merkwürdige Gestalt am Himmel erblickte. Zuerst dachte ich an einen großen Vogel und setzte unverdrossen meinen Weg fort, der mich bald zu einem hervorragenden Rastplatz führte. Ich beschloss, dort eine Pause einzulegen und die herrliche Aussicht zu genießen. Nach wenigen Minuten wohlverdienter Ruhe erblickte ich am Himmel erneut eine große Gestalt, welche mich nun aber aufgrund der besseren Sicht an einen riesigen Flughund erinnerte. Bald tauchten immer mehr fliegende Geschöpfe am Himmel auf und ich bemerkte, dass sie in meine Richtung flogen, und sich mir schnell näherten. Erst als sie schon recht nahe waren, erkannte ich, dass es sich um T'skrang handelte, die an der Seite dünne Membranen besaßen, mit denen es ihnen anscheinend möglich war durch die Luft zu gleiten. Innerhalb kürzester Zeit waren sie direkt über mir. Ich erhob mich und rief einen Gruß nach oben. Ein smaragdgrüner T'skrang verlor allmählich an Höhe und landete elegant neben mir. Auf seinen Schwingen waren komplizierte, vielförmige Muster tätowiert. „Willkommen im Haus des Geisterwindes, Fremder! Mein Name ist Aldos Khil'om Sesslakai. Die ehrenwerte Shivalahala lädt dich ein, unser Heim zu besuchen. Bitte zeige nun deine Reinheit und präsentiere uns ein Beispiel deiner Kunstfertigkeit.“

Wir gingen wohl eine Stunde, vielleicht etwas mehr. Die Landschaft war außerordentlich zerklüftet, der Wind piff und heulte um die scharfen Kanten der steilen Felsklippen, als wir uns einer riesigen Felswand näherten. Nachdem ich mir einen sicheren Stand verschafft hatte, blickte ich nach oben und war von dem Bild, das sich meinen Augen bot, überwältigt: Eine riesige Klippe erhob sich fast senkrecht in den blauen Himmel und die Luft war erfüllt von Rufen, Krächzen und Singen. Überall waren fliegende T'skrang zu sehen, die - von der untergehenden Sonne angestrahlt - in allen Farben leuchteten. Mein Begleiter deutete auf die steile Wand, in die Dutzende von Gängen, Toren und Höhlen geschlagen waren, und bemerkte mit einem leichten Grinsen: „Ich hoffe, du hast noch etwas Kraft. Der Aufstieg ist nicht für Namensgeber gemacht, die am Boden kleben. Aber wenn du die Spitze erreichst, so wirst du belohnt werden.“ Da ich nicht das Gesicht verlieren wollte und mich zudem für einen guten Kletterer hielt, machte ich mich sogleich auf den Weg. Ich konnte mich allerdings des Eindrucks nicht erwehren, dabei ständig beobachtet und insgeheim belächelt zu werden. Tapfer bezwang ich die ersten hundert Meter. Dann wurde es auch ein wenig einfacher, da immer mehr kleine Vorsprünge, Balkone, Leitern, Seile und Brücken die einzelnen Stockwerke miteinander verbanden. Schließlich erreichte ich den höchsten Punkt dieser eindrucksvollen Behausung, setzte mich hin und genoss den Ausblick, der bis zum grünen Blättermeer des Servos-Dschungels reichte. Mein Begleiter hatte Recht behalten. Dieser weite Blick war für einen Scout eine wahrhaft üppige Belohnung. Erst als sich mein Atem wieder beruhigt hatte, bemerkte ich, dass sich neben mir eine recht junge, in ein schlichtes, blaues, armfreies Kleid





gehüllte T'skrang auf den Boden gesetzt hatte. Ihre Haut hatte die Farbe eines Sommersonnenuntergangs und sie trug eine wunderschöne, breite Kette aus Lapislazuli. Ich konnte auch auf ihren Armen und ihren Schwingen komplizierte Muster erkennen. Sie war selbst in meinen Zwergenaugen eine überaus anmutige Person und ich habe nur wenige T'skrang getroffen, die mir auf Anhieb so sympathisch waren wie sie.

„Seid begrüßt, Abgesandter Throals. Es ist sehr lange her, dass wir Besuch aus eurem Zwergenkönigreich hatten. Ich freue mich zu sehen, dass ihr die Plage gut überstanden habt. Ihr müsst mir alles erzählen, was ihr von der neuen Welt dort draußen wisst.“

Aus den Aufzeichnung des Zwergenscout Oergesol, 1426 TH

DIE K'STULAAMI

Den Schätzungen der Scholaren zufolge schlüpft ein „geflügelter“ T'skrang aus jedem 500. Ei. Diese Namensgeber sind natürlich nicht wirklich geflügelt, aber sie besitzen dünne Hautmembranen zwischen Handgelenk und Hüfte, die es ihnen ermöglichen durch die Luft zu gleiten. Diese Flughaut wird k'stulaa genannt, und die Träger heißen dementsprechend k'stulaami. Wenn diese ungewöhnlichen T'skrang ihre Geschlechtsreife (kaissa) erreichen, verändert sich ihr Verhalten und ihre Sprache. Sie sitzen stundelang auf hoch gelegenen Plätzen, vernachlässigen ihre Pflichten und verfallen in einen zwitschernden, der Sprache der Windlinge nicht unähnlichen Tonfall. Der Grund dafür ist unbekannt. Und so werden sie, da für sie kein Platz in der traditionellen Gesellschaft der T'skrang ist, ab ihrem zehnten Lebensjahr in die südlichen Throalberge gebracht, um dort im „Haus der Geisterwinde“ unter ihresgleichen zu leben und zu gleiten. Nur dort kann man mit ihrem verzweiferten Drang zu fliegen umgehen und sie wieder in eine Gesellschaft integrieren. Die besondere Sprache scheint den K'stulaami angeboren zu sein, denn sobald in der kaissa die Fähigkeit erlangt haben sie zu sprechen, bleibt dies für den Rest ihres Lebens erhalten.

DIE GEISTERWINDE

Woher der Begriff „Geisterwind“ stammt, ist nicht vollständig geklärt. Man vermutet eine Anlehnung an den Namen Tekgarod-Berge, der im Throalischen soviel bedeutet wie „Geistwind“ und wahrscheinlich daher rührt, dass frühe Zwergensämme - inspiriert durch das ständige Heulen, dass an windigen Tagen einem Wimmern und Seufzen aus tausenden Kehlen nahe kommt - diese Gegend für den Schauplatz einer lange vergessenen Schlacht der Zwerge gegen das Riesenvolk und die Windgeräusche für das Klagegedicht der gefallenen Seelen hielten. Die K'stulaami nennen ihr Haus Sesslakai, was man ungefähr mit „weihevoller Flug“ übersetzen könnte.

GESELLSCHAFT DER K'STULAAMI

Die Besonderheit der Bewohner dieses T'skrang Hauses setzt sich in ihrer Organisation fort. Da fast alle K'stulaami in den Siedlungen am Schlangen- und Schlingenfluss geboren werden, ist das Haus darauf angewiesen, dass seine Bewohner zu ihm gebracht werden. Ohne die bei T'skrang sonst übliche Familienstruktur hat das Haus eine funktionelle Struktur entwickelt, die für das Bestehen des Hauses notwendig ist. Es gibt fünf verschiedene Gruppen oder Clans, die alle unterschiedliche Aufgaben wahrnehmen:

Die Sturmwinde: Die Jäger der K'stulaami. Sie gelten als verwegen und furchtlos, jagen und erlegen Kreaturen, die in den umliegenden Bergen wohnen und sind für die Fleisch- und Fellversorgung des Hauses zuständig.

Die Aufwinde: Die Handwerker und Planer. Sie stellen alles her, was die K'stulaami benötigen, darunter Waffen, Werkzeuge und einfache magische Gegenstände.

Die Gewitterflieger: sind die Scouts und Botschafter der K'stulaami. Sie sind zudem für das Auf-





spüren elementarer Luft zuständig und übernehmen spirituelle Aufgaben.

Die Moossammler: Nahrungs- und Pflanzensuche ist ihre Aufgabe. Ruhig und besonnen erledigen sie diese Arbeit.

Die Beutesucher: dieser Name ist etwas irreführend, ist dieser Clan doch für die Bewachung des Gebietes zuständig und stellt die Kämpfer, die Eindringlinge abwehren sollen.

Diese Struktur setzt sich auch in den verschiedenen Bezirken der Felsenstadt fort, die räumlich voneinander getrennt sind, so dass jede Gruppe in Ruhe ihren Aufgaben nachgehen kann. Allerdings sind tägliche Besuche und Treffen eine Pflicht, die besonders beim gemeinsamen Gleiten im Sonnenuntergang gerne wahrgenommen wird. Es existiert außerdem eine Große und eine Kleine Halle. In der Kleinen Halle tagt der Rat der Lahalas, die Große Halle ist nur äußerst selten in Benutzung (z.B. bei Beginn und Ende der Plage), und dient die meiste Zeit als Lager und Marktplatz.

Wie auch in den Nials und Aropagois der T'skrang vom Schlangengfluss wählt jede Gruppe der K'stulaami eine Lahala, wobei jeder Bewohner stimmberechtigt ist. Zusammen bilden sie den Rat der Lahalas und wählen ihre Shivalahala Sesslakai, die durch das Ritual der Namensübernahme auf all die Erinnerungen ihrer Vorgänger zugreifen kann. Der Rat mit der Shivalahala an seiner Spitze bilden die weltliche und geistliche Führung der K'stulaami.

DAS LEBEN IN DEN BERGEN

Zurzeit leben ungefähr eintausend K'stulaami in den Klippen, obwohl die Höhlen Platz für ein Vielfaches mehr bieten. Der Hauptgrund für die geringe Einwohnerzahl ist wohl die Plage, da die Dörfer und Siedlungen des Schlangengflusses ihre geflügelten Nachkommen nicht mehr wie gewohnt in die Berge bringen konnten. Langsam steigt die Zahl der Bewohner jedoch und alte Bezirke in der Fel-

senstadt werden wieder neu besiedelt. Es gibt sogar eine kleine Kolonie an der Quelle des Schlangengflusses, allerdings aus einem einfachen Grund: Da auch die K'stulaami den Verlockungen Astendars nicht widerstehen können, gibt es natürlich auch Nachkommen, die keine Flughäute besitzen (nur die Wenigsten geraten nach ihren Eltern). Für sie wäre es auf Dauer lebensgefährlich in den Schwindel erregenden Höhen zu leben, deshalb sind sie nach Süden, ins Quellgebiet des Schlangengflusses gezogen. Außerdem ist es so einfacher möglich mit anderen Namensgebern Handel zu treiben oder Neuigkeiten zu erfahren, denn ob nun Flügel oder keine Flügel, ein T'skrang bleibt ein T'skrang.

Eine Besonderheit bei den K'stulaami sind die Tätowierungen. Sobald man sich für eine Gruppe entschieden hat oder von ihr ausgewählt wird, ist es üblich sich die Flughäute in einem bestimmten Muster zu tätowieren, um so seine Mitgliedschaft bei den Sturmwinden oder Beutesuchern allen schon von Weitem kundzutun.

DIE STADT

Hat man es als flugunfähiger Namensgeber erst einmal geschafft in den südlichen Throalbergen den Weg zum Haus des Geisterwindes zu finden, wartet bereits die nächste Prüfung. Bevor man die Stadt, die im Inneren eines Talkessels liegt, betreten kann, muss man die „Vorstadt“ überwinden. Diese ist die niedrigste Wand des Kessels und gleichzeitig Zugang, Hindernis und Lebensraum. Hier finden sich vor allem die Gerber, welche vermutlich aufgrund ihrer geruchsintensiven Arbeit nicht im Inneren des Hauses angesiedelt wurden. Die Steilwand ist zwar mittels eines schmalen Weges zu erklimmen, doch sollte man auf das Wetter achten, denn im Falle eines Regenschauers würde der Weg wohl nur nach unten führen. Wenn man allerdings auch dieses letzte Hindernis gemeistert hat, dann bietet sich dem Besucher ein Anblick, den er wohl so schnell nicht vergessen wird.





DER KESSEL

Direkt unter seinen Füßen beginnt nun das Reich der Sturmwinde. Die natürlichen Höhlen der Wand wurden hier zu idealen Handwerkskammern ausgebaut, die in den meisten Fällen außen vor ihren Ausgängen über Holzplattformen zum Starten und Landen verfügen. Im Laufe der Jahrhunderte wurden viele dieser künstlichen Terrassen untereinander verbunden, so dass man mit etwas Geschick seinen Weg an der Wand des Kessels entlang finden kann. An der rechten Flanke befindet sich in großer Höhe ein Felsvorsprung, der als Luftschiffhafen fungiert und auch das einzige Gefährt dieser Art im Besitz der K'stulaami beherbergt.

Lässt man seinen Blick weiter schweifen, fällt einem zunächst einmal das Innere des Tals auf. In der Mitte befindet sich die Große Halle. Sie misst etwa 50 mal 100 Schritt und erhebt sich rund fünf Stockwerke in die Höhe. Ihre Decke bildet ein Kuppeldach, von dem aus es einen Zugang in das Innere des Gebäudes gibt. Ursprünglich war die Halle als Versammlungsort des ganzen Hauses der Geisterwinde gedacht. Da die Zahl der Angehörigen jedoch während der Plage stark abgenommen hat, wird sie heute meist als Markt- und Lagerhalle genutzt, was im Anbetracht der aufwendigen Deckenmalereien und Verzierungen, welche die Geschichte und Legenden des Hauses zeigen, eine wahre Verschwendung darstellt.

Im Anschluss an einen benachbarten großen Platz, in dessen Mitte ein etwa 55 Schritt hoher Monolith thront, befindet sich die so genannte Kleine Halle. (Bei dem Platz handelt es sich um das Spielfeld des Spiels der Winde, Näheres dazu später). Die Kleine Halle ist der Tagungsort des Rates der Lahalas. Sie ist deutlich kleiner als ihre große Schwester und

bei weitem nicht so aufwendig gebaut oder verziert. Statt einer Kuppel verfügt sie nur über ein Flachdach und kann auch mit keinerlei Malereien oder ähnlichem aufwarten. Hier herrscht die schlichte Sachlichkeit, die seit dem Ende der Plage das Haus des Geisterwindes regiert. So betritt man zuerst eine Schreibstube, an welche die Zimmer einiger weiterer Diener des Hauses angelegt sind. Durch einen Flur erreicht man dann den großen Saal. Hier finden sich in einem Halbkreis angeordnet sieben aus Dschungelholz geschnittene Stühle. Zwei der Stühle stehen auf einem kleinen Podest aus Marmor. Der linke ist der Platz der Shivalahala Sesslakai, der rechte wird traditionell für den Elementargeist Tikhul bereitge-

halten. Vor dem Halbkreis finden sich noch ein paar schlicht gehauene Steinhocker, auf denen geladene Gäste dem Rat beiwohnen können.

Der Großteil der Stadt befindet sich jedoch an den Hängen der anderen Berge. Auf den ersten Blick wird der Betrachter von der Vielzahl der kleinen und großen Plattformen überwältigt, welche die gesamten Bergeseiten bedecken. Sie erheben sich teilweise bis in die Wolkendecke und verfügen manchmal über waghalsig anmutende Brückenkonstruktionen, die die Vorbauten miteinander verbinden. Wenn man sich länger in der Stadt aufhält, wird man schnell

bemerken, dass die Höhlen keineswegs willkürlich angelegt und bezogen wurden, sondern einer gewissen Logik folgen. So ist jeder der unterschiedlichen Clans in einem bestimmten Teil der Felswand angesiedelt, damit es untereinander zu keinerlei Zwistigkeiten kommen kann. Die die Sturmwinde und die Moossammler bevölkern die beiden gegenüberliegenden Bergflanken, da sie die meisten Mitglieder aufweisen. Die Gewitterflieger und die Beutesucher teilen sich die Stirnseite des Tals, da sie die kleinste Zahl der K'stulaami stellen.





Die meisten der Wohnhöhlen sind jedoch ohne Bewohner und warten auf einen jungen K'stulaami, der sie wieder mit Leben erfüllt.

In den nun über hundert Jahren seit dem Ende der Plage nimmt die Zahl der „geflügelten“ T'skrang beständig zu. Bis sie jedoch die ursprüngliche Zahl an Einwohnern wieder erreicht haben wird, werden wohl noch einmal hundert Jahre über Barsaive hinweg streichen müssen.

BEZIEHUNGEN

Die K'stulaami stellen fast alles, was sie zum Leben benötigen, selber her. Sie sind daher zu ihrem Glück nicht auf Handel angewiesen, zumal die Reise zu ihnen nicht ganz einfach ist. Luftschiffe können das Haus der Geisterwinde aufgrund der starken Winde nicht ohne weiteres ansteuern, was die geflügelten T'skrang zwar von den gewöhnlichen Handelsrouten weitestgehend abschneidet, jedoch zusammen mit den unzugänglichen Bergen einen natürlichen Schutz darstellt. Das Haus selbst besitzt ein altes Drakkar, das dank des ausreichenden Vorrats an elementarer Luft von den Aufwinden ein wenig verbessert wurde. Dieses Wahre Element ist gleichzeitig auch das wichtigste Handelsgut des Hauses, welches mit den Aropagois vom Schlangengraben und dem Königreich Throal vor allem gegen Schmiedewaren eingetauscht wird. So sind diese Handelspartner zugleich auch die wichtigsten Verbündeten des Hauses Sesslakai. Immerhin findet man hier T'skrang aus allen Häusern des Schlangengraben, welche - wenn auch erst nach einer gewissen Zeit - häufig Kontakte zu ihren Ursprungshäusern pflegen.

DER LUFT-ELEMENTARGEIST TIKHUL

Als die ersten K'stulaami von ihren Brüdern und Schwestern verstoßen wurden und in grauer Vorzeit auszogen, um eine neue Heimat zu suchen, wa-

ren sie vor allem auf der Suche nach steilen Klippen und Felswänden. Das Gebirge im Süden Throals bot ihrer Lebensart ideale Bedingungen, vor allem weil diese Berggipfel bereits bewohnt waren. Nicht von Namensgebern, sondern von einem mächtigen Luftgeist, der sie jedoch mit großer Freundlichkeit empfing. Im Laufe der Zeit wurde aus dem Freund ein Verbündeter, aus dem Verbündeten ein Schutzgeist und schließlich aus dem Schutzpatron eine Passion. Diese Entwicklung war und ist bis heute für beide Seiten sehr vorteilhaft. Durch die Verehrung, die dem Luftgeist zuteil wurde, konnte er seine Kraft mehren und durch seine Anwesenheit konnten die K'stulaami in der Gewissheit leben, dass es in diesen Bergen niemals eine Flaute geben würde. So besteht das Pantheon der K'stulaami nicht aus zwölf, sondern aus 13 Passionen. Und auch diese weitere Passion, der Luftgeist Tikhul, kann etwas von seiner Macht auf seine Questoren übertragen (siehe weiter unten). Die anderen Passionen werden zwar geachtet, die K'stulaami wenden sich jedoch in erster Linie an Tikhul. Ein Unterschied zu den anderen Passionen besteht darin, dass Tikhul sich niemals außerhalb der Berge zeigt. Vielmehr ist er als Geist der Bergspitzen selbst zu verstehen. Im Rat der Lahalas wird für ihn immer ein Platz symbolisch freigehalten. Ob er jedoch wirklich an den Sitzungen teilnimmt, vermag niemand zu sagen. Sicher ist jedoch, dass er beim Ritual der Namensübergabe stets anwesend war und eigens dafür eine physikalische Gestalt annahm (Spielinformation: Der Luftgeist Tikhul ist ein Elementargeist mit einer Machtstufe >15).

DAS SPIEL DES WINDES

J'uka kreiste hoch über dem Spielfeld. Unter sich sah er den erfahreneren Gleitern zu, wie sie um den Go'ta rangen. Dass er überhaupt zur Ersatzmannschaft gerufen wurde, war schon eine Sensation gewesen, so jung wie er war. Doch plötzlich stand der Bote der Shivalahala vor ihm und unterrichtete ihn von seiner Ernennung zum Ersatzspieler. Er war stolz wie noch nie in seinem Leben und holte den Lederhelm und die dazu passenden Riemen





aus seiner Kleiderkiste und rannte los. Bald würde seine Stunde kommen.

Er war immer noch überwältigt von den Eindrücken, die ihn durchströmten wie Wasser ein Tal während der Schneeschmelze. Er ließ sich gerade etwas nach unten sinken, als er sah, wie ein Spieler dieser verdammten Adlerschwingen ihren dritten Flieger aufmischte. Es sah wirklich nicht gut aus und nach wenigen Sekunden trudelte er zu Boden, wurde von den bereitstehenden Magiern jedoch kurz vor dem Aufschlag auf dem Fels von einem Levitationszauber aufgefangen und dann langsam hinuntergelassen. Plötzlich registrierte er, dass er der Ersatz für den Gestürzten war und überlegte nicht länger. Er legte seine Arme an, schoss wie ein Pfeil hinunter ins Getümmel und ließ seine Reflexe die Kontrolle über seinen Körper übernehmen.



Dieses sportliche Ereignis findet immer am ersten Tag eines neuen Monats statt. Hier treffen sich die besten Flieger des Hauses und tragen das Spiel des Windes aus. Dabei stehen sich zwei Mannschaften mit jeweils sechs Spielern gegenüber. Sie tragen einen Lederhelm und verfügen über einen ca. 3 ½ Ellen langen Stab, der am oberen Ende von einem kleinen, mit Lederriemen bespannten Holzkorb abgeschlossen wird. Das Ziel des Spiels ist es den faustgroßen Go'ta, eine aus Berghasenhaut geformte Kugel gefüllt mit Adlerfedern, mit dem Stab in eines der beiden Tore zu werfen. Das klingt leichter als es ist, da die Tore in einer Höhe von 30 Schritt frei in der Luft schweben und lediglich eine Stablänge

hoch und breit sind. Die Spieler in der Mitte des 150 Schritt messenden Feldes müssen sich von einer 55 Schritt steil in den Himmel ragenden Felsnadel stürzen, um den Ball im Flug zu fangen und in das Tor zu befördern. Von einigen Stellen des Feldbodens aus erheben sich warme Winde in die Höhe und sorgen für eine ausreichende Thermik, ohne die das Erreichen des Tors nicht möglich wäre. Zusätzlich

zu diesen sozusagen „natürlichen Schwierigkeiten“ kommt noch, dass das Spiel einen erheblichen Körpereinsatz verlangt. Das Rammen in die Seite, mit der der Stab geführt wird, ist erlaubt. Zudem darf noch mit dem Stab nach dem des Gegners geschlagen werden. Das einzige, was eine schwere Strafe nach sich zieht, ist die Attacke von unten. Diese kann der

Gegner nicht sehen und wird daher als ausgesprochen unsportlich erachtet bzw. mit einem Ausschluss vom Spiel geahndet. Eine Mannschaft besteht aus sechs Spielern, dem Captayn, dem Verteidiger, dem Schleuderer und drei Fliegern. Gespielt wird ohne Unterbrechung, bis eine der beiden Mannschaften mit drei Toren Abstand führt.

Schon seit den Jahren vor der Plage haben sich die K'stulaami in zwei Lager gespalten, zumindest was das Spiel des Windes angeht. Die eine Seite nennt sich Adlerschwinger, die andere Greifengeister. Dieser Streit geht auf eine lang zurück liegende Begebenheit zurück, der zufolge die beiden damals besten Flieger der K'stulaami, Lomai und Seluk, in





so erbittertem Wettstreit standen, dass sie nichts auf der Welt von ihren Duellen abhalten konnte. Sie spielten schon Jahre gegeneinander, doch nie war es einem der beiden gelungen sich vom anderen abzusetzen. Wenn einmal Lomai den Sieg errang, so konnte man sicher sein, dass Seluk das nächste Mal das Glück auf seiner Seite haben würde. So ging es, bis eines Tages ein Spiel wegen eines schweren Gewitters abgesagt werden sollte. Doch Lomai, der im letzten Gefecht unterlegen war, weigerte sich auf die Revanche zu verzichten und so begann das Spiel gegen den ausdrücklichen Wunsch der Shivalahala. Die Kontrahenten spielten viele Stunden im schlimmsten Sturm, den die Berge hervor bringen konnten und alle ihre Kameraden hatten bereits aufgegeben. Nur die Beiden rangen noch ineinander verschlungen um den Go'ta, als plötzlich ein gewaltiger Blitz herab fuhr und das Gewitter schlagartig endete. Alle Bewohner der Stadt liefen zum Spielfeld, doch von den Kontrahenten fehlte jede Spur. Nur den Go'ta, um den sie stritten, fand man am Fuße des Felsens, von dem sie sich ins Spiel stürzten. Weder Lomai noch Seluk wurden je wieder gesehen. Und so streiten sich die K'stulaami heute noch, wer von den beiden der bessere Flieger gewesen sein mag. Der Go'ta ist seit dieser Zeit im Besitz der Shivalahala Sesslakai, die ihn wie ihren Augapfel hütet.

Während dieses Spektakels ist fast das ganze Dorf um das Feld versammelt. Es herrscht Festtagsstimmung und der harte Alltag rückt in den Hintergrund. Nach Beendigung des Wettstreits findet - so lange das Wetter es zulässt - auf dem Spielfeld ein Tanzvergnügen statt und traditionell eröffnet der Captayn der siegreichen Mannschaft mit der Shivalahala den Abend mit dem ersten Tanz. In früheren Tagen war dies meist ein schneller und wilder Tanz zu Ehren Tikhuls, doch nun, da die Shivalahala Sesslakai nicht mehr die Jüngste ist, werden eher ruhigere Töne angeschlagen.

MYSTISCHE STÄTTEN

DER THRON TIKHULS

Nördlich der Siedlung der K'stulaami liegt einer der höchsten Gipfel der Throalberge. Es mag einige geben, die ihn noch an Größe übertreffen, doch ist dieser der wichtigste Berg für das Haus der Geisterwinde, denn hier ist die Domäne Tikhuls, der Schutzpassion der K'stulaami. An den Hängen dieses heiligen Ortes liegt der Ursprung seiner Verehrung. Als die ersten K'stulaami auszogen, um eine neue Heimat zu finden, führte sie ihr Weg tief ins Innere der Berge. Da sie sich im Gebirge nicht auskannten, irrten sie orientierungslos durch das gefährliche Gelände. Doch dann zog ein schwerer Sturm auf, den sie vorher nicht hatten kommen sehen. Ihre Führerin hieß Sesslakai und wusste nicht mit der Situation umzugehen, da ein solcher Wetterumschwung in ihrem früheren Lebensraum nicht vorkam. Sie wies ihre Gefährten an Deckung zu suchen und machte sich selbst auf die Suche nach einer sicheren Höhle. Doch schon bald schleuderte sie eine mächtige Windböe gegen die Seite eines Berges. Hier lag sie, dem sicheren Tod geweiht. Aber in ihrem verzweifelten Kampf gegen die Kälte und den Regen fand sie der Herrscher dieses Gipfels - der Luftgeist Tikhul. Sie weckte Mitleid in dem mächtigen Wesen und als er sie aufhob, flüsterte sie ihm die Lage ihrer Gefolgsleute zu. Tikhul ließ den Sturm vergehen und brachte Sesslakai zu den anderen zurück. Er zeigte ihnen den Weg zu jenem Talkessel, der die Heimat der K'stulaami werden sollte. Sie dankten ihm dafür und fingen an, den Geist zu verehren. Seit diesen Tagen heißt der Berg Thil Tikhul, der Thron Tikhuls, und es ist nur der Shivalahala Sesslakai erlaubt ihn zu betreten.

DIE KAVERNE DES EINSIEDLERS

In den Tagen vor der Plage lebte in den Bergen westlich der Siedlung der K'stulaami ein einsamer Mann, Ulmo war sein Name. Da er sich in jungen Jahren mit seiner Familie überworfen hatte, zog er





in die Berge und suchte die Einsamkeit. Diese währte nicht für lange, denn selbst an diesem entlegenen Winkel der Welt sollten ihn noch Namensgeber finden. Nachdem er tief in das Gebirge eingedrungen war und eine kleine Kaverne gefunden hatte, durch die ein schmaler Rinnsal mit kühlem Wasser floss und auch einige essbare Flechten gediehen, landete eines Morgens seltsame T'skrang vor dem Eingang zu seiner Abgeschiedenheit. Sie stellten sich ihm als Angehörige des Hauses der Geisterwinde vor und luden ihn sogar in ihre Stadt ein, die öst-

lich seiner Kaverne liegen sollte. Doch Ulmo interessierte dies alles nicht. Er wollte allein sein und kein Wort mit einem Namensgeber wechseln, egal wie freundlich sich dieser geben mochte. Im Inneren, da war er sich sicher, würden sie ihn hassen und früher oder später betrügen. So schickte er sie weg, denn er brauchte niemanden. Lange Zeit sah und hörte er nichts von diesen Wesen und er war froh darüber. Doch viele Jahre später landeten wieder welche von diesen Kreaturen vor seinem Haus. Diesmal faselten sie etwas von einer Plage, die bald über diese Welt hereinbrechen würde und wollten ihn mitnehmen in ihre Stadt, in der er angeblich sicher wäre. Doch er durchschaute diese verschlagenen Echsen. Sie wollten ihn von seiner Kaverne fortführen und wer weiß, was danach kommen würde. Es interessierte ihn nicht, was sie sagten. Sie redeten lange auf ihn ein, aber er erwiderte nur ein Wort: „Nein!“. Seine Einsamkeit würde ihn schützen, hier wäre er sicher, falls diese Wesen doch die Wahrheit sprachen. Schließlich flogen die Echsen fort. Er war wieder allein und die Einsamkeit umschloss ihn wie ein schützender Mantel. Doch die Fremden sprachen die Wahrheit und die Plage kam über die Welt. Überall verbargen sich die Namensgeber vor den hereinbrechenden Schrecken und tatsächlich dauerte es eine ganze Weile, bis die Abscheulichkeiten das Gebirge und somit die Heimat Ulmos erreichten. Sie kamen und fanden Ulmo. Sein Geist war zwar schon zerrüttet, doch die Dämonen machten sich ein Vergnügen daraus, ihn in der Gestalt von Zwergen, Menschen oder T'skrang zu besuchen. Sie quälten ihn über Jahrzehnte hinweg und fügten ihm unaussprechliches Leid zu, so dass er das Leben nicht mehr ertragen konnte. Schließlich sprang er von einer Felsklippe in den Tod.

Noch immer erzählt man sich unter K'stulaami von jenem armen Namensgeber, der lieber in den Tod ging als anderen zu vertrauen. Der Ort dieser schrecklichen Ereignisse wird von ihnen gemieden und weiträumig umflogen. Kein Bewohner des Hauses der Geisterwinde würde dieses Gebiet betreten.

TIPPS UND TRICKS AUS THORAKS HANDBUCH FÜR ABENTEURER

Bei starker Sonneneinwirkung können Kopfschmerzen & Verwirrung durch eine Kopfbedeckung und reichliche Flüssigkeitszufuhr vermieden werden.





ABENTEUERIDEEN:

ZUM THRON TIKHULS

Dieser Ort sollte hochrangigen Charakteren vorbehalten werden, da es sich hier um einen der wichtigsten und heiligsten Orte der K'stulaami handelt. Es wäre denkbar, dass an diesem Ort die Weihe eines Charakters zum Questor des Tikhul stattfindet, aber auch dass Tikhul selbst sich mit den Helden in Verbindung setzt (hier stehen einer Passion ja mannigfaltige Möglichkeiten zur Verfügung) und so sie und die Shivalahala gemeinsam auf dem Gipfel erscheinen. Dies könnte den Auftakt zu einer größeren Kampagne werden, in die die K'stulaami involviert sind. Man sollte bei diesem Ort immer daran denken, dass es sich hier um die Domäne einer Passion handelt. Hier wird nur wenig gegen den Willen Tikhuls gesehen, es sei denn, es geht von einem sehr mächtigen Wesen aus.

ZUR HÖHLE DES EINSIEDLERS

Ein junger K'stulaami ist verschwunden und der letzte Ort, an dem er gesehen wurde, ist gefährlich nahe an dem verwunschenen Gebiet des alten Einsiedlers. Da die Helden sich gerade in der Stadt aufhalten, wenden sich die Bewohner vertrauensvoll an sie, da keiner der Einheimischen diesen tabuisierten Ort betreten will. In der Höhle erst einmal angekommen, könnten die Retter auf einen Dämon treffen, der seinen Spaß mit dem jungen K'stulaami hat, doch wäre es auch möglich, dass sich rein gar nichts im Inneren der Höhle verbirgt und das Verschwinden des Jungen einen ganz anderen Grund hat...

WICHTIGE CHARAKTERE IM HAUS DES GEISTERWINDS

SHIVALAHALA

Die Schilderung des Scouts Oergesol ist fast hundert Jahre alt, und die Nachfolgerin der von ihm geschilderten Shivalahala hat mittlerweile selbst den Herbst ihres Lebens erreicht. In naher Zukunft wird sie wohl das Ritual der Namensübergabe mit der vom Rat der Lahalas bestimmten Nachfolgerin durchführen. Sie ist die höchste Questorin des Luftelementars, eine Elementaristin des neunten Kreises.

NIU

Häufig sieht man sie auf Wanderschaft und trifft sie eher selten in der Felsenstadt an. Das rührt daher, dass Niu keine K'stulaami ist, sondern ein Drako Erdwurzels. Diesem dient sie als Verbindung zum Haus der Geisterwinde und darüber hinaus zu den Aropagoi des Schlangenflusses. Obwohl die T'skrang Erdwurzel nicht so verehren wie es die Bleichen tun, akzeptiert das Haus Niu als eine von ihnen. Neben Erdwurzel hat auch Eisschwinge das Haus der Geisterwinde im Blick, ist doch sein Hort vermutlich ebenfalls in den Throalbergen. Gerüchten zufolge konnten die ersten K'stulaami nur in diesen Bergen siedeln, weil Eisschwinge ihnen die Erlaubnis dazu erteilte. Gleichzeitig stellte er sicher, dass er immer einen Kontakt im Haus zur Verfügung hat. Es ist jedoch nicht klar, um wen es sich dabei handelt.

Niu ist Elementaristin, ihr genauer Kreis ist unbekannt. Weitere Informationen zu Drakos findet man im Buch „Drachen Barsaives“.

TI'AK

Jedes neue Mitglied der K'stulaami lernt Ti'ak kennen. Er ist derjenige, der den durch Trennungs-





schmerz und Flugglück aufgewühlten jungen K'stulaami alles beibringt, was man braucht, um im Haus des Geisterwinds zu leben und sich in die Gesellschaft einzufügen (viele haben nämlich genau das verlernt). Dazu ist besonders in den ersten Monaten eine Menge Disziplin nötig und so hat sich Ti'ak das Auftreten eines militärischen Ausbilders angeeignet. Kennt man ihn jedoch etwas länger, stellt man fest, dass er ein sehr gutmütiger und freundlicher Zeitgenosse ist. Er entscheidet auch, wann einer seiner Schüler die Klasse verlassen kann, um sich einer Gruppe anzuschließen. Ti'ak ist ein Scout des fünften Kreises.

TANO

Im Haus V'strimon geboren, gehört Tano den Gewitterfliegern an und ist einer der aktivsten Botschafter des Hauses der Geisterwinde. Bei Drimsby in Travar zum Luftsegler ausgebildet, zog es ihn bald nach Urupa, wo er bei den Himmelswächtern anheuerte. Nach einiger Zeit gab er jedoch die sichere Anstellung auf und zog das unstete Abenteuerleben vor. Tano ist ein Luftsegler des sechsten Kreises, Questor Tikhuls und Eidleister. Spielleiter können ihn als Kontakt zum Haus der Geisterwinde ins Spiel bringen. Man kann ihn an nahezu jedem beliebigen Ort in Barsaive treffen und er hat bereits für Omasus Überland-Handelsgesellschaft und das Auge von Throal gearbeitet.

SPIELINFORMATIONEN

GLEITEN

Das Gleiten ist im Buch „Völker von Barsaive“ im Kapitel der T'skrang beschrieben und reglementiert. Bei den K'stulaami, die dauerhaft im Haus des Geisterwinds leben, wird es aber automatisch nach 1, 2, 5, 8, 13... Jahren gesteigert (eine andere alternative Dauer ist auch möglich), um den besonderen Bedingungen (Anwesenheit des Luftelementars) Rechnung zu tragen. Natürlich können sie auch trai-

nieren, um diese Fertigkeit schneller zu verbessern, was vor allem für die jährlichen Gleit-Wettkämpfe sehr nützlich sein kann.

DER TIKHUL-QUESTOR UND SEINE KRÄFTE

Wenn ein K'stulaami sich entscheidet die Ideale des Luftelementars zu unterstützen, sie anzunehmen und zu verbreiten, wird er in einer Zeremonie von der Shivalahala geweiht. Dies funktioniert spieltechnisch genauso wie das Talent Questor.

Ideale: Freiheit, Gleiten, Fliegen, Luft, Luftschiffe, elementares Gleichgewicht

Weihetaten:

Unbedeutend: Eine mehrtägige Reise mit einem Luftschiff, Singvögel befreien

Bedeutend: Einen hohen Gipfel ersteigen, und von dort hinunter gleiten, ein Vorkommen elementarer Luft entdecken

Fanatisch: Den theranischen Raubbau an elementarer Luft beenden, ein Luftelementar befreien.

STIMME DES WINDES

Stufenzahl: Rang + Charisma

Überanstrengungsschaden: 1

Die Stimme des Windes erlaubt es dem Questor sich über große Entfernungen mit anderen Namensgebern zu verständigen. Die Reichweite beträgt dabei Rang x 200 Meter und die Dauer des Talents Rang x 5 Minuten.

Dabei macht der Questor eine Probe auf „Stimme des Windes“ gegen die SWSK seines Gesprächspartners. Gelingt ihm die Probe, kann der Auserwählte die Stimme des Questors vernehmen. Gelingt ihm ein Hervorragender Erfolg, klingt die Stimme in den Ohren seiner Zuhörer sehr überzeugend, so dass sie seinem Rat folgen werden. Auf diese Weise ausgesprochene Worte müssen der Überzeugung des Questor entsprechen und dürfen die Zielperson nicht in irgendeiner Form in Gefahr bringen.





FLIEGEN

Stufenzahl: Rang + Geschicklichkeit

Überanstrengungsschaden: 2

Diese Kraft ermöglicht es dem Questor sich ohne fremde Hilfe in die Luft zu erheben. Dazu meditiert er zwei Runden lang, in denen er die Macht Tikhuls preist, und ruft so eine Lufttherme unter sich. Er kann nun für die Dauer von Rang x 2 Minuten in der Luft bleiben, und besitzt dabei eine Flugleistung basierend auf seiner Geschicklichkeit + den Rang als Questor.

TIKHULS WÄRMENDER MANTEL

Stufenzahl: Rang + Zähigkeit

Überanstrengungsschaden: 3

Tikhuls Mantel vermag es seinen Questor und die Personen, die ihn begleiten vor extremer Kälte zu schützen. So kann der Questor Tikhuls ohne besondere Kleidung die höchsten Gipfel besteigen oder aber durch Schneestürme wandern, ohne fürchten zu müssen, dass ihm und seinen Gefährten durch die Temperaturen Schaden zugefügt wird. Er kann Rang Personen in die Wirkung des Mantels integrieren. Die Dauer des Mantels beträgt Rang x 1 Stunde.

DIE SPRACHE TIKHULS

Ein Questor des Tikul erhält mit seiner Ernennung ein besonderes Talent für seine Aufgaben als Weiser. Er bekommt das Talent „Luftsprache“. Dieses Talent funktioniert wie das Talent Elementarsprache, ist allerdings eingeschränkt auf die Kommunikation mit Luftelementare. Der Questor erhält dieses Talent auf Rang 1 und kann es später steigern, als ob dies ein Talent des 5. Kreises ist. Besitzt der Questor bereits das Talent Elementarsprache, erhält er einen Stufenbonus in Höhe seines halben Rang im Questorentalent, wenn er mit Luftelementaren reden möchte.

ABENTEUERSETTING - DIE STIMME DER SHIVALAHALA

Hinweis: Die im Folgenden geschilderten Ereignisse sind nur als ein optionaler Vorschlag zu betrachten!

Das zunehmende Alter der Shivalahala, das schon in den meisten Texten seine Schatten voraus wirft, wird hier eine zentrale Rolle spielen. Denn das Leben der spirituellen Führerin geht so langsam seinem natürlichen Ende entgegen. Ihr Berater Zetas ist bestrebt, die Nachfolge der Shivalahala zu seinen Gunsten zu steuern und das Haus des Geisterwindes deutlich den therapeutischen Kreisen zuzuwenden. Wenn die Shivalahala von diesen Bestrebungen wüsste, würde sie wohl die Jahrzehnte lange Freundschaft zwischen sich und Zeta abrupt beenden. Doch dürfte diese Überzeugungsarbeit mehr als schwer werden.

DAS RAD BEGINNT SICH ZU DREHEN

Das Amt der Shivalahala ist alt und ehrenvoll, genauso wie die momentane Shivalahala Sesslakai selbst. Die Jahre, die ihr noch bleiben, werden keine Hand mehr füllen und so wird hinter den Kulissen der Stadt die Maschinerie der Nachfolge in Gang gebracht werden. Obwohl nach den Bräuchen der K'stulaami der gesamte Rat stimmberechtigt ist, ist doch die Stimme der Shivalahala ausschlaggebend. Dies führt dazu, dass unterschiedliche Interessengruppen beginnen die Einflussnahme auf die Shivalahala zu erhöhen, um möglichst ihren Günstling in diese privilegierte Stellung zu heben.

DIE KONKURRIERENDEN GRUPPEN

Die nun folgenden drei Gruppen können jederzeit erweitert werden. Da wären zum Beispiel wohlhabende Einzelpersonen, so wie Gegner des momentanen Zeitgeistes der neuen Sachlichkeit vorstellbar, aber auch ambitionierte unabhängige Kandidatinnen.





ZETA TA' HA, DER BERATER DER SHIVALAHALA

Er ist bestrebt seine Kandidatin in den Augen der Shivalahala in ein möglichst gutes Licht zu rücken. Sie stammt genau wie er aus dem Niall Carinci des K'tenshin Aropagoi und wird ganz nach Zetas Überzeugung die K'stulaami endlich der künftigen Siegermacht zuwenden, um so den Fortbestand des Hauses des Geisterwindes zu sichern.

DIE AUFWINDE

Sie sind für eine weitere Öffnung des Hauses in Richtung Throal. Sie wittern Profit und wollen die großen Vorkommen an Wahrer Luft in weit aus größerem Maße ausbeuten.

DIE SHIVALAHALA

Nicht zuletzt hat natürlich auch die Shivalahala eigene Vorstellungen von ihrer Nachfolgerin. Sie hat schon konkrete Pläne, ist sich jedoch noch nicht sicher, ob die von ihr favorisierte Kandidatin ihren Ansprüchen genügen können wird.

DIE KANDIDATINNEN

Jala Sehh:

Sie ist die Favoritin Zetas und so etwas wie sein Ziehkind. Seit sie in das Haus des Geisterwindes gekommen ist und er von ihrer Herkunft aus dem Hause Carinci, aus dem er ebenfalls stammt, erfahren hat, ist sie seine große Hoffnung für die Zukunft. Sie ist eine Magierin des 5. Kreises und eine erfahrene Intrigantin, eine Fähigkeit, die sie sich bei Zeta als meisterlichem Lehrer aneignen konnte.

Kuti Cro' hal:

Kuti ist die Kandidatin der Aufwinde und eine Waffenschmiedin des 4. Kreises. Ihre allgemeinen sozialen Fertigkeiten können getrost als bescheiden beschrieben werden, was sie auf dem ersten Blick nicht zur besten Kandidatin macht. Auf den zweiten Blick jedoch wird klar, dass sie über einen eisernen Willen und eine schnelle Auffassungsgabe verfügt, die es ihr ermöglichen, die Dinge, von denen sie überzeugt ist, auch zu vertreten.

Noiu Hset:

Noiu ist eine sehr ruhige und besonnene K'stulaami, die nie viel Wirbel um eine Sache macht. Sie ist eine Elementaristin des 5. Kreises und Questorin Tikhuls. Sie wirkt gelegentlich unsicher und abwesend, doch hat sie eine starke Verbindung zur Schutzpassion der K'stulaami. Hier liegt wohl ihre größte Stärke, doch es weiß niemand außer ihr selbst von dieser Begabung. Nicht einmal die Shivalahala ahnt etwas von diesem starken Band zwischen Tikhul und Noiu.

Zeta Ta' ha – Ein weiterer NPC

Zeta Ta'ha ist ein sehr kleiner T'skrang von tief blauer Schuppenfarbe. Er stammt ursprünglich aus dem Niall Carinci des K'tenshin Aropagoi. Er dient der Shivalahala Sesslakai schon seit vielen Jahren und berät sie in fast allen Fragen des Handels und dem Verhältnis des Hauses der Geisterwinde zur Außenwelt. Das Verhältnis zwischen Zeta Ta'ha und der Shivalahala liegt im Dunkeln ihrer gemeinsamen Geschichte verborgen, doch zeugt die tiefe Vertrauensbasis der beiden von einigen prägenden gemeinsamen Erlebnissen. Das heißt jedoch nicht, dass Zeta nur die besten Ratschläge erteilt. Auch wenn er gewiss einwenden würde, dass er nur das Beste für seine Stadt will und er nicht einmal die Unwahrheit damit sagen würde. Das Problem ist nur, dass sich Zeta mit den falschen Leuten eingelassen hat. Einige Jahre, nachdem er ins Haus des Geisterwindes kam, nahm das Haus Carinci Kontakt zu ihm auf. Er nahm das Angebot der Außenweltler gerne an und machte mehrere Reisen zu den Sechzehn Türmen. Doch je öfter er dort zu Gast war, desto mehr verinnerlichte er auch die therapeutische Einstellung seiner Gastgeber. Ebenso wurde er immer verschlagener, da er schnell merkte, dass die Shivalahala mit seinen neuen Ideen nicht einverstanden war. Infolgedessen ging Zeta immer subtiler zu Werke und wurde zu einem wahren Meister der Täuschung, ohne den Glauben verloren zu haben immer nur das Beste für das Haus des Geisterwindes zu tun. Die meisten seiner politischen Manipulationen sind eher bescheidener Natur, doch konnte er in den letzten Jahren auch einige Erfolge verbuchen. So gelang





es ihm, einen nicht geringen Teil der Fördermenge an Wahrer Luft nicht wie üblich an die Zwerge aus Throal zu verkaufen, sondern an die Carinci und somit fast direkt dem theranischen Imperium in die Hände zu spielen.

WENN DAS RAD ROLLT...

Wie die Helden in diese Geschichte hinein geraten, bleibt Ihnen überlassen. Man könnte sich vorstellen, dass sie mit einer Karawane aus Throal in diese entlegene Gegend gekommen sind, oder aber dass sie irgendein anderes Motiv so tief in die Berge geführt hat. Wie auch immer, sie scheinen jedenfalls dort zu sein und so werden sie zu Zeugen der Ereignisse.

Die Helden sollten in die Lage versetzt werden, dass ihnen eine der Seiten vertraut (im Idealfall natürlich die Shivalahala). Wie sie in den Genuss dieses Vertrauens kommen, bleibt in Ihrer Hand, werter Spielleiter.

Den ersten Zug macht die Shivalahala. Sie beruft die potentiellen Anwärterinnen in die Mannschaften um das Spiel der Winde. Da Noiu und Kuti beide zu den Adlerschwingen zählen, beruft die Shivalahala sie in dieselbe Mannschaft. Weil beide sich gut kennen und respektieren, werden sie fair in diesen Wettkampf gehen. Jala steht auf der Seite der Greifengeister und sieht sich einer Übermacht an Gegnern gegenüber. Ihr bedeutet der Sieg zu viel, als dass sie ihn der Besseren überlassen will. Jala hat einen unbedeutenden Beutesucher angestiftet, Noiu mit einem leichten Gift zu schwächen. Er soll es in ihr Wasser geben, damit sie schlechter spielen kann. Wie auch immer dieses Spiel des Windes seinen Ausgang finden wird, nun ist das Rad der Nachfolge erst richtig in Fahrt gekommen.

Der nächste Akt wird von Zeta begonnen. In den nächsten Tagen soll in der Stadt ein Luftschiff aus Throal eintreffen. Zeta ist bemüht den Handel mit den Zwergen zu sabotieren und die Wahre Luft an die Theraner zu verkaufen. Was Zeta nicht weiß ist, dass die Aufwinde von seinem Vorhaben erfahren haben und ihrerseits versuchen werden seine Pläne zu durchkreuzen, um Throal größeren Einfluss zu verschaffen. Zeta hat ein Plagiat des Vertrags in Auftrag gegeben und will es den Zwergen unterschieben, um dann damit bei der Shivalahala Stimmung gegen die Throaler zu machen. Die Aufwinde wissen nicht genau, was der alte Zeta plant, doch sie sind wachsam und haben ihre Fühler ausgestreckt.

Als drittes Ereignis besteht die Möglichkeit, dass die Fähigkeiten Noius ans Licht kommen. Denn vielleicht möchte sogar der Elementar eine starke neue Shivalahala, zu der er einen guten Draht hat.

Am Ende aller Ereignisse, sollten die Spieler einen gewissen Einfluss ausgeübt haben. Je nachdem wie das Geschehene ausging, wird der ein oder andere Kandidat gepunktet haben. Das Abenteuer kann für – und durch – die Helden viele Wendungen und Richtungen nehmen, und auch das Ergebnis kann die Welt auf die eine oder andere Weise beeinflussen. Lassen sie als Spielleiter hier ihren Ideen und Vorstellungen freien Lauf und erschaffen sie ein großartiges und unvorstellbares Abenteuer, das der Situation, dem Ort und der Geschichte entsprechend ist. Aber am Ende wird die zukünftige Shivalahala das Haus des Geistwindes feststehen.





DIE GEISTERSCHLUCHT

„Wenn ich es Euch doch sage. Das Skelett flog durch die Luft und griff nach mir!“

- Sten, Ork-Luftpirat

AUS DEM REISETAGEBUCH VON PARDOR DEM SCOUT

Interessant war auch noch die Sache mit der Geisterschlucht in den Caucaviabergen. Wir kamen auf dem Weg nach Haven an dem Dorf Winterfell vorbei. Hier wollten wir unsere Vorräte etwas auffrischen. Natürlich erkundigten wir uns nach Gefahren, die auf unserem Weg lagen oder ungewöhnlichen Ereignissen in letzter Zeit. Doch alles schien ruhig zu sein.

Das wäre wohl auch so geblieben, wenn sich unser Ork-Luftpirat Sten von den Dorfkindern nicht so hätte reizen lassen. Er prahlte mit seinen Heldentaten und zeigte ihnen seine Trophäen. Ich hatte ihm schon ein paar Mal gesagt, er sollte das lassen. Dorfbewohner stehen in der Regel nicht auf Halsketten, die aus abgeschlagenen Ohren bestehen. Aber auf mich hört er ja nicht. Zumal diese Kinder das ganz spannend fanden und es wohl als Mutprobe ansahen, die Ohren anzufassen. Danach forderten sie Sten auf, ebenfalls eine Mutprobe zu bestehen. Sie müssten ihn dafür weiter in die Berge rauf führen, zu einer Schlucht. Ich war natürlich nicht sehr begeistert davon und mischte mich ein. Ich gab zu bedenken, dass wir morgen wieder früh raus mussten und keine Zeit für irgendwelche Kletterpartien hätten. Die Kinder lachten uns aus und nannten uns Schluchtenschisser. Bei Stens aufbrausendem Temperament war klar, was dann passierte. Er wollte kein Schluchtenschisser sein und ein paar Minuten später machten wir uns auf den Weg. Die anderen blieben im Dorf, aber ich wollte Sten und die Kinder lieber begleiten, nicht dass sich noch jemand verirrt. Den Eltern erzählten sie was von einer Höhle, die sie uns zeigen wollten. Man hatte ihnen wohl verboten zu der Schlucht zu gehen und als wir näher kamen wusste ich auch warum. Einige primitive Stämme hatten Warnhinweise am Rand der Schlucht aufgestellt, jedenfalls hatte ich die auf-

gespießten Schädel so gedeutet, und mit einfachen Fallen wollten sie anscheinend auch Eindringlinge fernhalten. Die Kinder ließen sich von so etwas nicht abschrecken. Sie erzählten, dass die Schlucht die Geisterschlucht genannt wurde und die primitiven Stämme in der Gegend ihre Toten dort hineinwarfen, weil sie glaubten die Geister der Toten würden in der Schlucht bleiben und man kann dann mit ihnen Kontakt aufnehmen und sich ihren Rat einholen oder was auch immer.

Je näher wir kamen, umso lauter wurde ein merkwürdiges Geräusch – eine Art Flüstern oder Wispern. Diese Geräusche musste wohl der Wind machen, wenn er zwischen den Gipfeln des Berges wehte. Die Kinder erzählten allerdings, dass dieses Flüstern von den Geistern aus der Schlucht kommen würde, die sich miteinander unterhielten. Dabei hatten sie uns die ganze Zeit aufmerksam beobachtet, ob wir Anzeichen von Angst zeigen würden. Den Kindern solcher abgelegenen Dörfer machte so schnell wirklich nichts Angst. Ich möchte nicht wissen, wie viele Reisende sie schon hier her geführt hatten, die dann auf halbem Weg lieber wieder umgedreht sind.

Als wir zur Schlucht kamen, war ich dann doch ein wenig enttäuscht. Eigentlich war die Geisterschlucht nicht mehr als ein breiter Riss im Boden. Es war ziemlich stürmisch am Rand und so laut, dass man schreien musste, um sich zu verständigen. Fragend schaute Sten die Kinder an und wollte wissen, in was nun die Mutprobe bestand. Das war typisch Sten. Das Naturschauspiel ließ ihn völlig kalt. Er wollte allen nur beweisen, dass er keine Angst hatte. Die Kinder gestikulierten in die Schlucht, doch alles, was wir dort sahen, war nur Schwärze. Plötzlich stieß sich ein Junge vom Klippenrand und fiel in den dunklen Schlund. Ich versuchte noch ihn zu greifen, aber es war zu spät. Das Dunkel schien ihn zu verschlucken und er fiel und...irgendwie auch wieder nicht. Er schien eher zu schweben und fiel viel zu langsam. Auch Sten gaffte nur erstaunt den Jungen an, der fröhlich winkend





die Schlucht hinab flog. Er wusste nun, worin die Mutprobe bestand und sprang gleich hinterher.

Sten schien seinen Spaß zu haben. Wir hielten uns an der Geisterschlucht mehrere Stunden auf und ständig sprangen er und die Kinder in die Schlucht und kletterten dann wieder rauf. Die Kinder meinten, die Geister würden den Fall bremsen und jemanden sicher zu Boden gleiten lassen. Allerdings nur bei denjenigen, die mutig in ihrem Herzen waren. Auch wenn sie mich als Schluchterschisser bezeichneten, ich wollte es nicht darauf ankommen lassen. Sten hatte gut reden, er brauchte sich nicht auf die Geister verlassen, seine Talente würden ihn auch so vor einem Absturz bewahren. Bei mir sah das allerdings anders aus.

Auch wenn Sten seinen Mut bewiesen hatte, so konnte ich ihn anfangs nicht dazu bringen, wieder zum Dorf zurückzugehen. Grinsend kam er nach dem ersten Sprung mit einer Silberbrosche wieder hoch und faselte etwas von kostbaren Grabbeilagen. Das machte sogar den Kindern Angst. Sie hatten nie etwas von den Toten mitgenommen, da sie die Rache der Geister fürchteten. Sten hatte allerdings Blut geleckt. Erst nachdem er aschfahl von einer Tour wiederkam und meinte, beim Sprung wäre eine Leiche auf ihn zugeflogen und hätte ihn angegriffen, brach er sein Vorhaben ab und wir machten uns schleunigst wieder auf den Rückweg zum Dorf. Sten erzählte dann zwar noch häufiger bei einem Bierchen, dass er auf dem Rückweg aus Haven der Schlucht noch mal einen Besuch abstatten wollte, doch dazu kam es nie. Entweder er hatte es vergessen oder er hatte doch mehr Angst die Ruhe der Toten zu stören, als er zugeben wollte.

SPIELINFORMATIONEN

Nicht Geister – wie die primitiven Bergstämme und die Kinder aus dem Dorf denken – sind für das Abbremsen verantwortlich, sondern eine hohe Konzentration wahrer Luft. In der Schlucht befindet sich ein kleiner Riss, der zur Ebene der Luft führt und durch den kontinuierlich Wahre Luft in die Schlucht sickert. Die Wahre Luft steigt sogar bis über den Rand der Schlucht hinaus und daher kann ein Luftschiff, welches über die Schlucht fliegt, in starke Turbulenzen geraten.



Auch die angreifenden Leichen sind nicht wirklich untot. Durch die wahre Luft kann es vorkommen, dass die Leichen eine Zeitlang durch die Luft schweben, bevor sie wieder zu Boden sinken. In der Dunkelheit kann es dann gut passieren, dass ein Springer mit einer Leiche zusammenstößt.

Für die Bergstämme ist dieser Ort heilig. An diesem Ort darf nicht gekämpft werden, weswegen sie mit Fallen und Warnhinweisen versuchen, die Dorfbewohner oder Reisende von der Geisterschlucht fern zu halten. Sie kommen häufig an die Geisterschlucht, um mit Verstorbenen Kontakt aufzunehmen oder springen in die Schlucht, um sich selbst zu finden oder ihr Schicksal zu ergründen.

Der Riss ist noch vor der Plage während der Orichalkumkriege entstanden. In den Caucaviabergen tobte eine große Luftschlacht, wo viel Wahre Luft und Wahres Feuer verwendet wurde. Eine verheerende Explosion zerstörte während der Schlacht





ein Luftschiff und riss dabei ein großes Loch in die Ebene der Wahren Luft. Einige Elementaristen konnten dieses Loch später zwar wieder schließen, doch sie übersahen den kleinen Riss, der sich in der Schlucht gebildet hatte.

ABENTEUERIDEEN

NACHBARSCHAFTSSTREIT

Die Bergstämme wollen die Entweihung ihrer heiligen Stätte durch die Dorfbewohner nicht länger hinnehmen. Sie haben sich zusammengeschlossen und gehen gegen Winterfell vor. Vorher gab es kaum Probleme mit den Bergstämmen und den Dorfbewohner. Ab und an wurde sogar Handel getrieben. Jetzt heißt es aber Krieg und die Dorfbewohner werden dem Ansturm der Bergstämme kaum widerstehen können.

Natürlich befinden sich die Charaktere zu diesem Zeitpunkt in dem Dorf und ihnen fällt die Vermittlerrolle zu. Diesen Krieg auszutragen, würde

zu hohen Verlusten auf beiden Seiten führen. Die Dorfbewohner können sich nicht vorstellen, warum die Stämme auf einmal nach Blut schreien und die Kinder schweigen.

HABGIER

Ein durchreisender Elementarist, den die Kinder zu der Geisterschlucht führten, bemerkte ziemlich schnell, was es mit der Schlucht auf sich hatte. Ein paar Monate später kommt er mit einem Schürfertrupp und einigen Söldnern wieder und fängt an, die Wahre Luft einzusammeln. Dabei entdeckt er den Riss und sieht seinen Tag gekommen. Er erweitert den Riss immer mehr und mehr, um schneller an eine größere Anzahl Körnchen Wahrer Luft heranzukommen. Das bleibt natürlich nicht ohne Folgen und dabei sind die Bergstämme noch sein kleinstes Problem. Angelockt durch diesen Raubbau, erscheinen kurz darauf einige Luftelementare, die alles und jeden in der Nähe der Schlucht angreifen. Dabei unterscheiden sie nicht zwischen Schürfertrupp, Bergstamm oder Winterfell...

AUSZÜGE AUS DEM TAGEBUCH VON MENEÄ TALLARMAI, ELFISCHE WALDLÄUFERIN

2. Tag im Monat Rua (glaube ich)

Heute kann ich endlich wieder etwas schreiben. Ich weiß nicht wie lange ich in meinem Unterschlupf gelegen habe. Das Fieber ist abgeklungen und ich fühle mich wesentlich besser. Ich denke die Kräuter, die ich vor einiger Zeit dem alten Zwerg abgekauft habe, haben sich bezahlt gemacht. Für diese Kräuter hätte ich weit wandern müssen. Heute ruhe ich mich noch etwas aus. Genug zu essen habe ich. Morgen ziehe ich weiter. Mal sehen, wohin es mich verschlägt.





EINE WANDERND E SCHMIEDE

„Es war ein schrecklicher Jahresbeginn gewesen. Die Straßen waren viel länger als sonst nicht passierbar und als ich endlich meine Routen abfahren konnte, brach sich zu allem Überfluss auch noch mein treues Zugpferd den rechten Vorderlauf. Dadurch verlor ich viele meiner treuen Dörfer an die Konkurrenz und die qualitativ hochwertigen Tauschwaren konnte ich auch vergessen. Als ich von dieser Strecke in die Wildnis fuhr, auf der noch einige abgelegenen Dörfer auf Händler zum Kaufen, Verkaufen und Tauschen warteten, sah ich die Chance statt Verlust wieder genügend Gewinn zu machen, um bei meiner nächsten Heimreise der schönen Eilana eine wundervolle Halskette aus Perlen schenken zu können. Vielleicht würde sie dann endlich einwilligen meine Frau zu werden.

Ihr könnt Euch also denken, wie ich mir ausmalte, dass die Passionen über mich lachten und mich verspotteten, als ich mir auf dieser gewinnbringenden Route die Wagenachse brach. Und das auch noch mitten im Nirgendwo und außerdem mit noch voller Ladefläche. Die Welt brach für mich zusammen. Ich wusste, dass niemand dort in der Wildnis vorbei kommen würde und so musste ich mich damit abfinden, mein letztes Hab und Gut und alle Träume über eine wundervolle Hochzeit zurück zu lassen, um es zumindest lebend in das nächste Dorf zu schaffen. Ich verfluchte die Passionen für diese ungerechte Behandlung und schwor mir im nächsten Tempel, den ich aufsuchen würde, keinen einzigen Taler als Spende zu hinterlassen.

Umso erstaunlicher war es also, dass ich nach gerade Mal einem halben Tag Fußmarsch zurück in die Richtung, aus der ich kam, auf eine kleine Schmiede traf. Ihr würdet wahrscheinlich sagen, dass es natürlich logisch sei die Schmiede aufzusuchen, die man zuvor passierte. Aber genau das war ja das erstaunliche. Auf meinem Hinweg war hier keine Schmiede. Und ich hatte auch sicherlich nicht getrunken, werter Herr. Ich hielt es sogar für eine Falle, einen Hinterhalt und einfach für einen Trick oder eine Halluzination. Aber die Schmiede war echt.

Zwei Menschen, die sich sehr ähnlich sahen, wahrscheinlich Brüder oder zumindest Verwandte, schienen hier zu arbeiten. Zumindest der größere von beiden stell-

te sich als begnadeter Schmied heraus, soweit ich das an seiner Auslage erkennen konnte. Der zweite schien die Waren zu verzieren und von seiner Kleidung her würde ich sogar tippen, dass er magisch begabt war, vielleicht sogar ein Elementarist. Aber ich war immer noch misstrauisch, vor allem da sie auf alle Fragen über ihr „magisches Auftauchen“ oder über meine scheinbar heranwachsende Geisteskrankheit ausweichend reagierten. Da ich aber mittlerweile hilflos war und nichts anderes machen konnte, versuchte ich diese seltsamen Tatsachen zu ignorieren und tat so, als ob ich in eine gewöhnliche Schmiede eingetreten war.

Auf jeden Fall versuchte ich den beiden nun klar zu machen, was mir widerfahren ist und wie mein Wagen aussah, für den ich ja nun eine neue Achse benötigte. Hier wurde mir dann die Begabung des Schmiedes erst recht deutlich, denn er baute eine komplett neue Achse, inklusive metallischer Verstärkungen und allem was man für eine lange Reise in der Wildnis brauchte. Sie passte, wie sich später herausstellte, sogar besser als die alte Achse. Und nicht nur das, als ich sie bezahlen wollte, haben die beiden Fremden sich strickt geweigert auch nur ein Stück Kupfer für diese Arbeit anzunehmen. Es war irgendwie unheimlich, aber als Händler lernt man einen geschenkten Gaul nicht auf Schwächen hin zu untersuchen. Und das war mehr als geschenkt. Es muss eine Wiedergutmachung für all das Pech der letzten Zeit gewesen sein.

Ich machte auf meiner Reise noch viel Gewinn, konnte sogar eine schöne Kette erstehen für den Heimweg. Und genau dafür wollte ich den beiden danken. Allerdings hab ich die beiden nie wieder gesehen, denn an der Stelle wo sie mir geholfen haben, war nicht die geringste Spur von einem Haus, einer Schmiede oder von meinen Wohltätern.“

- Jolgrim Wart, freier Straßenhändler in Barsaive

Die wandernde Schmiede ist ein kleines Setting in der Wildnis Barsaives. Es handelt sich dabei um eine Legende und Möglichkeit für Begegnungen, Ereignisse und Geschichten für Reisen, Abenteuer





oder für die allgemeine Stimmung „Allein im Nirgendwo“. Es beschreibt Geschehnisse der Vergangenheit, den Willen der Passionen und den „rechten“ Weg als Held und Abenteurer.

AUSWIRKUNGEN DER PLAGE

In der kritischen Zeit nach dem Ende der Plage waren die Güter knapp, die Helfenden rar und die Anzahl der benötigten Dienste und Arbeiten hoch. Es galt die Straßenverbindungen wieder aufzubauen und die Wildnis wieder zu erschließen. Gerade in den abgelegenen Gebieten war der Bedarf an Hilfsgütern und hilfsbereiten Personen hoch. Die Plage hatte ihre Opfer gefordert und ganze Städte und Dörfer mussten wieder aufgebaut werden. In den Gegenden um Throal oder anderen größeren Städten gab es viele Adepten und Abenteurer, die den Bedürftigen helfen konnten. Aber fern ab von der neuen Zivilisation litten die Leute immer noch. Viele Helden Barsaives zogen aus, diesen Namensgebern zu helfen und Barsaive wieder zu einem blühenden Land zu machen.

Aber es gab auch solche, die diese Situation ausnutzten, um einen hohen Profit zu bekommen und denen das Schicksal der Leute und des Landes egal war. Sie halfen zwar, ließen sich aber auch gut dafür bezahlen. Und wenn es keinen Gewinn zu holen gab, wurden die Leute zurück gelassen und man suchte sich ein entsprechend zahlendes Publikum. Es wurden auch viele Namensgeber betrogen und über den Tisch gezogen. Und gerade in den Wildnisgebieten des Landes kann man sich nicht ausuchen, wer einem hilft und ob überhaupt jemand hilft.

Es gibt Reisende, die berichten von Dörfern, die zu Grunde gegangen sind, weil sie keine Hilfe bekommen haben. Und später stellte sich heraus, dass es wohl doch hätte Hilfe geben können. Aber so ist das Leben in Barsaive, wenn man an den entferntesten Orten nach der Plage das Licht der Welt erblickt.

ZWEI VON DER SORTE

Solche selbstsüchtigen Helden gab und gibt es zu genüge. Aber zwei besonderen Helfern dieser Art ist Jolgrim Wart über den Weg gelaufen. Bei den beiden Menschen, die sich so ähnlich sehen, handelt es sich um Vollin Hammerschlag und seinen Bruder Toval Feuerschein. Während Vollin ein begnadeter Waffenschmied ist, hat sich sein Bruder dem Elementarismus verschrieben und ist in seiner Begabung schon weit vorangeschritten. Sie haben nach dem Ende der Plage ihr Kaer verlassen und sich als Held und Abenteurer in Barsaive versucht. Ihre Reisen führten sie in die hintersten Ecken des Landes und sie haben viel von dem Schrecken gesehen, den die Dämonen im Land hinterließen.

Allerdings füllten sich die Taschen der beiden nicht so schnell, wie sie es eigentlich erwarteten. Eine weitere Ausbildung verursachte aber Kosten, die sie somit nicht tragen konnten. Bei ihrer Arbeit mit den Hilfesuchenden merkten sie schnell, wie sie ihren Gewinn erhöhen und sich ihre Hilfe teuer bezahlen lassen konnten. Der Übergang von teuer zu unverschämt und dann zu ausbeutend ist aber ein recht fließender. Sie merkten gar nicht, wie schnell sie in diese Rolle des Ausbeuters gerieten und die armen Dörfer auf ihrem Weg ausnahmen. Sie haben zwar ihre Aufgabe anfangs noch sehr ernst genommen, aber auch das ging im Laufe der Zeit in eine eher halbherzige Arbeit über.

Immer mehr darauf Bedacht die Taschen zu füllen, entwickelten sie bestimmte Taktiken, um die Dörfer von ihrem guten Willen zu überzeugen und damit die Preise in die Höhe schnellen zu lassen. Sie täuschten „teurere“ Konkurrenz und nicht vorhandene Gefahren vor oder versuchten die Dörfer mit ihren Reden und ihrem Auftreten zu beeinflussen. Eine der Rollen, die sie in diesem Zusammenhang einstudierten, war die Rolle eines Upandal Questors, der ein Dorf segnen konnte, einen Gebetsplatz einrichtete und die Leute indirekt durch ihre Spenden ausnahm oder sich die Dienste bezahlen ließ.

Ihre Art ginge schon beinahe in Kriminalität





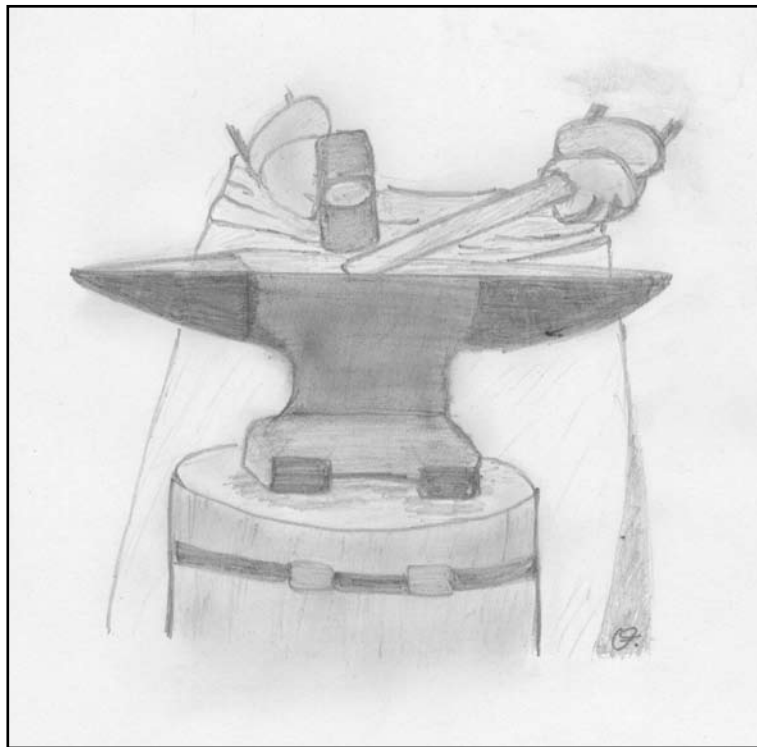
über, wenn sie nicht zumindest mit ihren Taten auch gutes bewirkt hätten. Aber das Spielen eines Questors im Namen Upandals sollte ihr Leben für immer verändern...

EIN FLUCH UND UPANDALS MISSFALLEN

Ihre Art mit anderen Namensgebern umzugehen, sogar ihre Not-situation auszunutzen ist etwas, was prinzipiell den Passionen missfällt. In einem Land, in dem Heldenmut das Überleben sichert, sollte man nicht aus der Not anderer profitieren. Aber eigentlich sind dies Belange, die eine Passion nicht weiter interessiert. Es gibt viel zu viel „Böses“ in Barsaive, als das sich die Passionen darum kümmern könnten und es gibt sicherlich auch Situationen, die der einen Passion missfallen kann und der anderen gefällt es vielleicht sogar. Aber in dem die beiden den Namen Upandals für ihren Gewinn nutzten, sind Vollin und Toval wohl zu weit gegangen. Zumindest glauben die Leute dies, wenn sie über die Ereignisse spekulieren.

Laut einer Legende haben die beiden Brüder mit ihrem Trick jede Menge Gewinn gemacht und sich dann sogar niedergelassen. Sie kauften ein kleines Haus an einer befahrenen Handelsstraße und wickelten dort ihre Geschäfte ab. Während Vollin in dem Haus eine Schmiede einrichtete und sein Handwerk ausübte, ja sogar Arbeiten an Kutschen und

Reisegegenständen vollbrachte, beeinflusste Toval die geschmiedeten Waffen, Rüstungen und Gegenstände mit seiner Magie und Wahren Elementen. Er verzierte sie mit Runen und Symbolen, so dass sie eine besonders hohe Qualität und auch besondere Eigenschaften erhielten. Seine Arbeit als Elementarist konnte auch seinem Bruder beim Schüren der Feuer und Bearbeiten des Stahls helfen.



Aber Upandal hatte doch andere Pläne mit ihnen. Irgendwann beschloss die Passion, dass es an der Zeit war die beiden für ihre Taten bezahlen zu lassen. Und so kam es, dass die beiden Brüder „in die Dienste“ der Passion treten und ihre Taten wieder gut machen sollten. Upandal ließ sie und ihre Schmiede vom Antlitz der Erde verschwinden. In Aufzeichnungen berichten Augenzeugen von diesem

Ereignis, aber man weiß ja, dass nie zwei Zeugen das Gleiche sehen. Es könnte auch durchaus so sein, dass sie das Haus abgerissen und ihr Leben als Unbekannte auf den Straßen Barsaives beendet haben.

Die Legende erzählt allerdings ein anderes Kapitel. Von nun an sind sie dazu gezwungen im Dienste Upandals Gutes zu tun. In der Wildnis passieren oft Unfälle oder ähnliches, bei denen die Betroffenen Hilfe brauchen, welche aber nicht erreichbar ist. Oft werden die Passionen angefleht oder auch verflucht für diese Ereignisse. Früher haben die Brüder diese Situationen ausgenutzt, von nun an sollten sie helfen. Upandal schickt sie mit ihrer Schmiede zu diesen entlegenen Orten, an denen sonst niemand





helfen kann. Sie werden den Betroffenen die benötigten Dienste gewähren und sie so aus ihrer misslichen Lage befreien. Auch wenn sie es nicht wollen, zwingt die Passion sie zu dieser „freiwilligen“ Hilfe.

In verschiedenen Quellen wird von diesen Wundern berichtet. Ein Gebäude, das aus dem Nichts auftaucht und dessen Besitzer ihre Hilfe anbieten. Es wird von Erdbeben gesprochen, von Aufbauarbeiten, magischen Vertreibungen von Elementarwesen, das Auftauchen von benötigten Werkzeugen oder auch Reparaturarbeiten an Wagen und Gegenständen, ohne die der Besitzer aufgeschmissen, sogar in Gefahr wäre. Und genau so, wie sie auftauchen, sind sie auch wieder verschwunden. Wenn es keinen Grund mehr für ihre Hilfe gab, verschwanden sie wieder und tauchten an anderer Stelle wieder auf.

So zumindest reimt man sich die gesamte Legende über die „Wandernde Schmiede“ zusammen.

SPIELINFORMATION

Die Passion Upandal war über die Art & Weise der Ereignisse so verärgert, dass sie die beiden für ihre Taten zur Rechenschaft ziehen wollte. Von diesem Moment des Verschwindens an schickt die Passion Vollin und Toval immer an Orte, an denen Namensgeber Hilfe brauchen, diese aber nicht in Sicht ist. Meist ist dies in abgelegenen Orten, in der Wildnis und in den Gebirgen Barsaives.

Seit vielen, vielen Jahren sind die beiden nun im Dienst der Passion. Und bis jetzt haben sie keinen Weg gefunden aus dem Dienst auszutreten. Ihnen ist es nicht möglich sich weit von der Schmiede zu entfernen und auch nicht mit Fremden über ihren Fluch zu reden. Selbst wenn sie es versuchen würden, kommt kein Wort zu diesem Thema über ihre Lippen. Wenn sie sich von der Schmiede entfernen, würden sie irgendwann wieder an der Schmiede ankommen, so als ob sie im Kreis laufen. Sie können auch niemanden über ihre Situation informieren. Jegliche Versuche und Überlegungen zur Flucht

scheitern schon an der Tatsache, dass sie die Taten nie ausführen könnten, körperlich wie geistig.

Das benötigte Material für ihre Arbeiten ist auf magische Art immer vorhanden und so können sie ihre Arbeit auch nicht auf Grund dessen einstellen. Wenn sie sich weigern ihre Arbeit zu machen, führt sie eine unsichtbare Macht. Mit anderen Worten, sie können sich nicht weigern und haben auch keinen Einfluss auf ein Ende dieser Arbeit.

Für die Hilfe, die sie den Leuten anbieten, wollen sie keine Belohnung. Lediglich eine kleine Spende für Upandal ist ihnen genug. Das einzige, was man bei ihnen bezahlt, sind Sonderaufträge, die nichts mit der Hilfe für Bedürftige zu tun haben. Arbeiten an Ausrüstung und Waffen eines Helden zum Beispiel berechnen sie zu vollen Preisen. Ebenso werden Verbesserungen, Verzierungen und ähnliches gehandhabt oder die Waffen und Gegenstände aus der Auslage der Schmiede.

Das Geld für die Spenden und Kosten werden in eine kleine Schüssel neben der Auslage gelegt. Die Schüssel befindet sich auf einem kleinen Sockel, ähnlich einer Opferschale in einem Tempel. Hineingelegtes Geld verschwindet sofort. Diese Spenden gehen an Upandal und damit an einen Upandal Tempel in der Nähe, der ebenfalls eine Opferschale hat. Dort erscheint wie durch ein Wunder eine Spende für die Passion.

Im direkten Gespräch sind die Brüder recht unterschiedlich. Vollin Hammerschlag (Waffenschmied Kreis 9) etwa hat sich im Laufe der Zeit mit dieser Arbeit abgefunden und versteht den Sinn, den Upandal damit verfolgt. Er geht recht freundlich mit den Leuten um und ist auch stets bemüht das Beste zu geben. Er sieht die ganze Situation als eine Wiedergutmachung für ihre Taten an, auch wenn er immer noch über Möglichkeiten nachdenkt das Ganze zu beenden. Toval Feuerschein (Elementarist Kreis 8) dagegen hat sich damit nicht abgefunden und verflucht innerlich Upandal und seine Tat. Er ist eher unfreundlich und versucht immer wieder sich aus dem Fluch zu befreien. Er hatte sogar schon versucht sich selbst umzubringen, was ihm aller-





dings nie gelang. Immer wieder testet er verschiedene Möglichkeiten und hofft sich eines Tages zu befreien. Die Arbeiten verweigert er meist und wird nur von Upandals Hand zu den Ergebnissen geführt. Aber das stört ihn nicht, denn so hat er mehr Zeit nachzudenken. Früher hat er mit seiner Arbeit viel Geld verdient, jetzt muss er miterleben, wie er ohne Bezahlung seine Fähigkeiten ausführt. Dies hat Toval fast gebrochen, aber auch nur fast. Und deswegen ist er ein so verbitterter Mann geworden. Man sieht also, dass eine solche Situation in vielen Jahren zwei Personen auf unterschiedliche Weise beeinflussen kann.

Tag für Tag, Woche für Woche, Jahr für Jahr verrichten sie ihre Arbeit. Sie helfen den Hilfslosen und unterstützen die Namensgeber, die sich ihre Arbeiten leisten können. Ein Dienst, der niemals zu enden scheint...

WAREN & DIENSTLEISTUNGEN

Bei den beiden Brüdern werden die Abenteurer die übliche Auslage einer guten Schmiede finden. Waffen, Rüstungen und Werkzeuge sind ebenso zu finden wie Reiseausrüstung oder Ersatzteile für Karren und Wagen. Da die Waren stets von den beiden Meisteradepthen erschaffen und durch die Hand einer Passion geführt werden, werden auch einige besondere Schätze vorhanden sein. Dies können gewöhnliche magische Gegenstände sein, aber auch magische Schätze und evtl. sogar ein einzigartiger Schatz. Was dort zu finden ist, sollte im Ermessen des Spielleiters liegen.

Was man aber noch erwähnen sollte, ist die hohe Qualität der Waren. Neben den üblichen Waren gibt es auch stets die gleichen Waren in einer besseren Ausführung. Dies können besondere Materialien sein, verzierte und gravierte Waren oder auch verbesserte und verstärkte Gegenstände. Spieltechnisch kann dies von exotischen Waren (Optik), über elementar verstärkte (erhöhte Bruchschwelle) bis hin zu magisch verstärkten (+Stufen) Waren reichen. Diese „besonderen“ Waren haben aber auch ihren

speziellen Preis, der meist 20% oder mehr über den normalen Kosten liegt.

ABENTEUERIDEEN

EIN UNGLÜCK KOMMT SELTEN ALLEIN

Dieses kleine Abenteuer ist dazu gedacht, den Helden die Schmiede zu zeigen und sie mit diesem ungewöhnlichen Phänomen zu konfrontieren. Wie das Leben es will, passieren in einem Gebiet einige Unglücke. Es gibt einen Erdbeben, ein Erdbeben, eine Überschwemmung oder andere Katastrophen. Die Helden werden angeheuert, um in diesem Gebiet Hilfe zu leisten oder sind durch Zufall gerade anwesend. Noch während sie vor Ort sind, passieren weitere Unglücke (Nachbeben, weitere Überschwemmungen, Tierangriffe als Folge der Katastrophen, ein befreiter Dämon, etc.). Das Abenteuer wird sein sich diesen Gefahren zu stellen und sie erfolgreich zu meistern. Auf ihrem Weg sollte es zu irgendeiner Zeit einen Punkt geben, wo sie dringend auf etwas angewiesen sind (Seile, Wagenteile, Waffen, Kletterhaken, etc.). Wenn es zu diesem Moment kommt, wird die Schmiede ins Spiel kommen. Sie sollten die Schmiede finden, sich dort mit Material eindecken und damit das Abenteuer lösen. Sie werden die beiden Brüder kennen lernen und am Ende wird die Schmiede verschwunden sein. Aber sie werden zum ersten Mal mit der Schmiede in Kontakt kommen. Vielleicht bietet sich hier an, die Schmiede immer mal wieder auftreten zu lassen.

AUF DER SUCHE NACH HILFE

Toval Feuerschein versucht nun seit einigen Jahren aus dem Dienst der Passion zu treten. Jede Art der Flucht oder Idee dem Ganzen zu entgehen, ist aber kläglich gescheitert. Er hat nun aber einen anderen Weg probiert, der evtl. sogar klappen könnte. Auf einigen der bearbeiteten Klingen seines Bruders platziert er Runen. In diesen Runen versteckt er eine Botschaft, in der er um Hilfe bittet. Vielleicht sind





Helden, die diese Botschaft entziffern, durchaus geneigt ihm zu helfen. Es könnte von einem Fluch, von Dämonen, Zauberern oder auch von der Wahrheit die Rede sein. Die Klinge sollte der Gruppe im Laufe ihrer Reise in die Hände fallen und die Aufgabe wird sein, die Schmiede zu finden. In diesem Abenteuer sollten die Helden mehr über die Legende erfahren und ihrem Wesen entsprechend darauf reagieren.

DAS ENDE DES FLUCHS

Diese Abenteuer Idee könnte alleine oder auch als Folge des Abenteuerplots „Auf der Suche nach Hilfe“ gespielt werden. In diesem Plot geht es darum, die beiden Brüder aus dem Dienst der Passion zu befreien. Zuerst müssen natürlich Informationen über diese Legende gesammelt und auch einige Erfahrungen mit der Schmiede gemacht werden. Dann kann man versuchen die Brüder zu erlösen. Wie die Helden dies schaffen können, sollten sie gut überlegen und ausarbeiten. Die Gruppe könnte im Namen der Passion eine heroische Tat vollbringen. Sie könnten auch einen Auftrag von der Passion selbst erhalten. Es könnte eine selbstlose Tat oder eine sehr große Spende sein. Sie könnten die Brüder evtl. überzeugen ihre Taten einzugestehen und freiwillig ihre Dienste der Passion zu widmen. Vielleicht könnte einer der Brüder oder ein Mitglied der Gruppe sogar Questor werden. Es gibt viele Möglichkeiten, aber am Ende sollte die Schmiede aus dem „Fluch“ befreit werden. Die Schmiede könnte einen festen Standort erhalten und die Brüder dort Reisenden ihre Dienste anbieten. Einfache Reparaturen könnten sie kostenlos machen und besondere Dienste zu guten Preisen anbieten, natürlich stets mit einer kleinen Spende in Upandals Schale. Oder aber die Schmiede verschwinden für immer aus Barsaive.





DIE VORS LOBAI

„Es ist schon seltsam, wie sehr sich Gemeinschaften der gleichen Rassen unterscheiden können. Immer wenn ich glaube, nun alles Grundlegende einer Rasse entdeckt zu haben, dringen neue Erfahrungsberichte an mein Ohr.“

- Rosgar, Reisender Scholar

Erst kürzlich wurde dem Dokumentenhaus folgender Text zur Verfügung gestellt. Es herrscht Uneinigkeit darüber, ob man diesem Dokument wirklich Glauben schenken darf, denn weder das genaue Alter noch der Ursprung dieser Aufzeichnung sind bisher geklärt. Lediglich anhand der Wahl der Wörter und der Beschaffenheit des Papiers ergibt sich, dass dieses Dokument nach der Plage verfasst worden sein muss. Etwas sehr Ungewöhnliches wird in diesem Text berichtet. Viele Forscher haben aufgrund dieses Textes schon versucht jenen geheimnisvollen Ort zu finden. Jedoch ist noch niemand zurückgekehrt, um Näheres davon zu berichten. Folgendes steht in besagtem Dokument geschrieben:

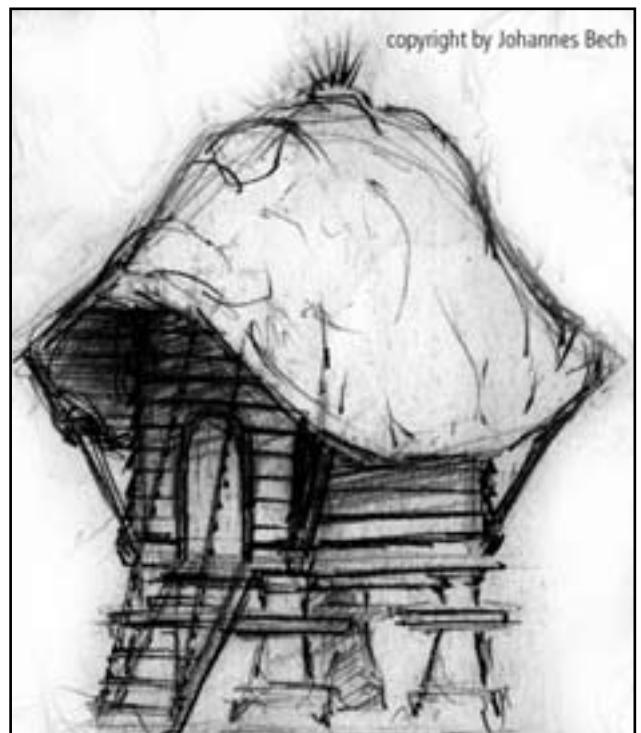
DAS DORF DER VORS LOBAI

In einem beinahe undurchdringlichen Teil des Waldes befindet sich ein kleines Dorf, bewohnt von einem T'skrangstamm, der sich selbst und auch sein Dorf „Vors Lobai“ nennt. Nicht absichtlich versteckt angelegt, kann man dennoch in nur wenigen Schritten an den Hütten der Dorfbewohner vorbei gehen, ohne sie zu bemerken. Kunstvoll und anmutig schmiegen sich die Hütten an die großen Bäume des Waldes. Ein dichtes Geflecht von Schlingpflanzen und Wurzeln, einer Hecke gleich, umschließt das Dorf und schützt so seine Bewohner vor wilden Tieren und neugierigen Blicken. Der Schutzbau wird durchbrochen von einem kleinen Bach. Zu einem zentralen See aufgestaut und in verzweigte Kanäle umgeleitet, ermöglicht er den Bewohnern des Dorfes eine reiche Ernte und damit einen gewissen Wohlstand. Am Ufer des Baches und des Sees wohnen die Vors Lobai in Kuppelbauten, die zum

Schutz vor Hochwasser auf stabilen Stelzen errichtet wurden. Diese Kuppelbauten sind aus Holz und anderen Pflanzenteilen errichtet, so dass sie kaum von der Umgebung zu unterscheiden sind.

DIE KUPPELBAUTEN

Die Häuser der Vors Lobai sind eine Art Kuppelbau aus den natürlichen Materialien aus dem das Dorf umgebenden Wald. Die Halbkugeln stehen auf kurzen, ca. drei Ellen hohen aber stabilen Stützen, welche die Wohngebiete zuverlässig vor den vor allem im Sommer oft auftretenden Überschwemmungen schützen. Über kleine Treppen gelangen die





Vors Lobai bequem auf die fast runden Plattformen, auf denen sich die Wohnkuppeln befinden. Die Kuppeln an sich besitzen keine Tür, die verschlossen werden kann, sondern eine einfache bogenförmige Öffnung, über die bei Bedarf ein Sonnensegel gespannt wird, um den Eingangsbereich und das Haus vor Regen zu schützen oder im Sommer zu kühlen. Rechtwinklig zur Eingangspforte befinden sich an beiden Seiten hohe Fenster, damit das Licht durch den Raum fluten und der Wind ihn kühlen kann. An den Fenstern sind kleine Holzluken angebracht, mit denen diese verschlossen werden können, sollte es notwendig sein.

Alle Wohnkuppeln sind durch mit Efeu und anderen Schlingpflanzen teilweise überdachten Stegen oder kleineren Brücken miteinander verbunden, so dass man jederzeit von einem Haus zum nächsten gelangen kann. Meist hangeln, klettern und springen die Vors Lobai von einer Wohnplattform zur nächsten, um sich in ihrem Dorf fortzubewegen.

Das Dorf besteht aus insgesamt 13 Häusern, wobei zwölf davon als Wohnkuppeln dienen, welche kreisförmig um den See im Zentrum des Dorfes angeordnet sind. Über dem See thront das 13. und wichtigste Haus der Vors Lobai, das sie selbst „T'rischai“ nennen, was grob übersetzt „Haus des Lebens“ bedeutet. Die 12 Häuser stehen für die zwölf Passionen, die das T'rischai schützen sollen.

DAS 13. HAUS

Das 13. Haus besteht aus einer riesigen, zentralen Kuppel, von der – gemäß den vier Himmelsrichtungen – vier kleinere Kuppeln abgehen, die so genannten „Himmelshäuser“. Vier Stege verbinden das 13. Haus auf dem See mit den zwölf Häusern um den See. Die mittlere Kuppel stellt das Herzstück der Vors Lobai dar: die Eihalle.

Sie ist von einem Rundgang umgeben, so dass sie jederzeit von allen Seiten durch eine der vier verschließbaren Türen betreten werden kann, jedoch in einer doppelten Hülle geschützt wird. Dieser Rundgang, der bereits in der Zentralkup-

pel liegt, verbindet außerdem die Himmelshäuser miteinander. Jedem dieser Häuser kommt dabei eine andere Bedeutung zu:

Das Haus im Norden

Das Haus im Norden dient als **Waffenkammer**, denn im Norden scheint nie die Sonne und Waffen bedeuten Kampf und den Tod.

Das Haus im Osten

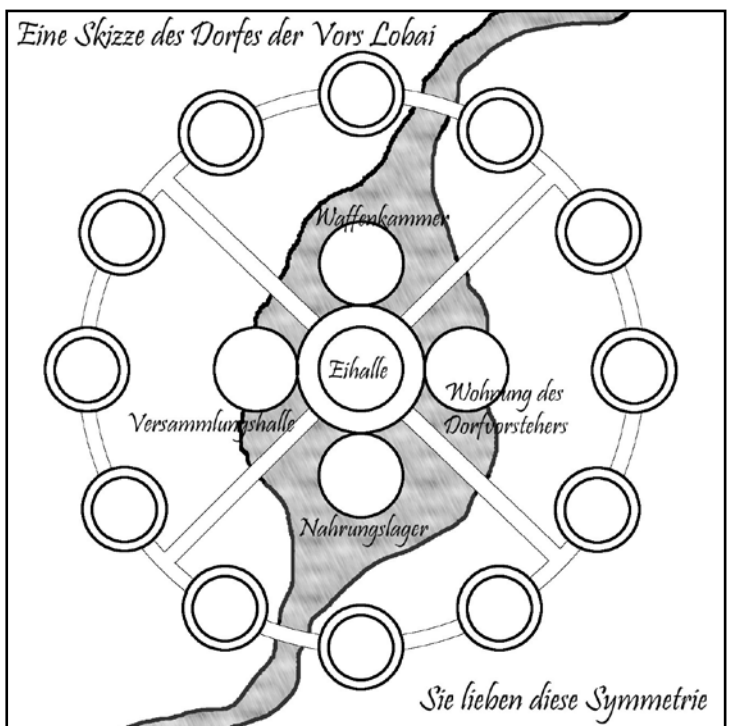
In dem Haus, das im Osten an die Eihalle angrenzt, lebt der **Dorfvorsteher**, da jeder Tag neu beginnt, wenn im Osten die Sonne aufgeht.

Das Haus im Süden

Als **Nahrungslager** wird das Haus im Süden genutzt, da der Höchststand der Sonne im Süden ist und diese Leben spendet.

Das Haus im Westen

Die **Versammlungshalle** befindet sich im Westen, da die Sonne im Westen untergeht und jede Versammlung bei Einbruch der Nacht endet.





DAS LEBEN DER VORS LOBAI

ORGANISATION

Aufgaben der zwölf Häuser

Der durch Erendis geprägte Aufbau des Dorfes spiegelt sich auch in der Verteilung der Aufgaben wider. So gibt es sechs zentrale Bereiche, die von jeweils zwei Häusern ausgeführt werden. Dabei teilen sich die gegenüberliegenden Häuser jeweils eine Aufgabe. Der im Jahresrhythmus wechselnde Aufgabenbereich umfasst dabei Jagd & Nahrungsanbau, Wache, Dorfpflege, Ausbildung und handwerkliche Tätigkeiten. Die allgemeinen handwerklichen Tätigkeiten werden dabei nochmals unterteilt in Kunsthandwerk (Körbe flechten, Stoffe weben, Töpfern etc.) und allgemeines Handwerk wie Schmieden, Holz fällen oder Ähnliches.

Aus jedem der zwölf Häuser wird ein Ratsmitglied gewählt. Der Rat der Zwölf tritt bei schwierigen Entscheidungen, die das ganze Dorf betreffen, in der Versammlungshalle zusammen.

Lahala und Stammesoberhaupt

Jedes Jahr wird vom Rat der Zwölf ein neuer Dorfvorsteher gewählt, welcher, wie die Lahala, während seiner Amtszeit keinem der Häuser angehört und somit eine neutrale Stellung einnimmt. Dorfvorsteher können ausschließlich männliche Vors Lobai sein. Die Wahl zum Dorfvorsteher ist eine sehr große Ehre, da er zusammen mit der Lahala dem Rat der Zwölf vorsitzt. Mit ihr zusammen hat er die entscheidende Stimme. Dies bedeutet, dass sich die Lahala und der Dorfvorsteher einig sein müssen. So wird ein Gleichgewicht zwischen den Interessen aller Dorfmitglieder erreicht.

Die Lahala leitet alle Zeremonien und Riten des Dorfes und schlichtet, zusammen mit dem Dorfvorsteher, die Streitigkeiten im Dorf. Da die Lahala das komplette Wissen aller Lahalas vor ihr in sich trägt, wird sie vor Gefahren von außen so gut wie möglich geschützt. Dies beinhaltet auch erste Kontakte mit Fremden.

Der Dorfvorsteher ist für die alltäglichen Aufgaben im Dorf verantwortlich. Er kümmert sich im Besonderen um die Eiväter und die den Häusern zugewiesenen Arbeiten. Außerdem vertritt er das Dorf, sollte es dazu kommen, gegenüber Fremden, um die Lahala und ihr Wissen zu schützen.

Familienstruktur

Für das gesamte Dorf ist es immer ein besonderes Erlebnis, wenn ein neuer T'skrang das Licht der Welt erblickt. Obwohl die Geburtenrate der Vors Lobai wesentlich höher als bei anderen T'skrang ist, werden die Eier auch bei ihnen nicht gekennzeichnet. Die jungen T'skrang sind letztlich Kinder des gesamten Dorfes, auch wenn sie dem Haus ihres Eivaters angehören. Somit bleiben die weniger fruchtbaren Frauen anonym und es entstehen keine Streitigkeiten über die Zugehörigkeit eines Kindes zu einem Haus. Da der Rat bestimmt, wer Eivater wird, ist das Verhältnis von Frischgeschlüpften in jedem Haus einigermaßen ausgeglichen.

Adepten

Die seltenen Adepten der Vors Lobai haben zwar ein besonderes Ansehen in der Gesellschaft des Dorfes, jedoch weder besondere Rechte noch Privilegien. Da sie schon als Frischgeschlüpfte in die Gesellschaftsstruktur des Dorfes aufgenommen wurden, stellen die besonderen Fähigkeiten der Adepten selten ein Problem dar.

Dennoch ist es in der Geschichte des Dorfes schon so manches Mal vorgekommen, dass ein Adept dachte, er könne die Macht im Dorf an sich reißen oder sich durch seine Magie einen Vorteil verschaffen. Jedoch wurde er aus der Dorfgemeinschaft ausgeschlossen und verbannt, auch wenn dies für das Dorf in vielen Fällen Kampf und mindestens einen großen Verlust bedeutete. Aus Furcht vor Streitigkeiten und Neid innerhalb der Gemeinschaft oder auch der Versuchung, die eine solche Macht mit sich bringt, gibt es immer wieder junge Adepten die ihre Fähigkeiten geheim halten oder leugnen.





Passionen

Die Passionen werden von den Vors Lobai besonders verehrt. Selbst ihre Dorfstruktur ist auf die Passionen ausgerichtet. So sind die alten Passionen noch immer präsent und einen Sturz der Passionen in den Wahnsinn wurde bei den Vors Lobai nicht wahrgenommen. Noch immer tragen Dis, Vestrial und Raggok ihre alten Namen Erendis, Vestrial und Rashomon und treten auch in ihren alten Gestalten in Erscheinung. Jedes Jahr gibt es bei den Vors Lobai eine Feier, die zwölf Tage dauert. Dabei ist jeder Tag einer der Passionen gewidmet.

BRÄUCHE

Kaissa

Anders als bei den uns bisher bekannten T'skrang findet Kaissa nicht am ersten Frühlingstag, sondern am ersten Tag eines neuen Jahres statt. Nach dem üblichen Namensfest werden die Zwölfjährigen in den Dschungel geschickt, um die alten Ruinen des Kaers zu finden und dort die nächsten drei Jahre zu verbringen.

Ritus des Hou-Ro (Ritus der Übergabe oder des Rings)

Hou-Ro findet jährlich zur Tag-und-Nacht-Gleiche im Frühjahr statt. Der Ritus des Rings, auch Ritus der Übergabe genannt, ist ein bedeutender Einschnitt im Jahresablauf eines jeden der zwölf Häuser. Nun werden die Aufgaben der zwölf Häuser reihum neu verteilt. An diesem besonderen Tag versammeln sich die ältesten Mitglieder eines jeden Hauses in der Versammlungshalle und übergeben rituell einen zentralen Gegenstand der ein Symbol für die zu übergebende Arbeit darstellt.

Während des Ritus wird ein besonderes Lied zu Ehren der Passionen gesungen. Außerhalb der Versammlungshalle übergeben die Häuser alle Utensilien, die zur neuen Aufgabe benötigt werden, an ihren Nachfolger.

Fest der zwölf Passionen

Das Fest der zwölf Passionen findet jedes Jahr zur herbstlichen Tag-und-Nacht-Gleiche statt. Mit diesem Fest werden nicht nur die Passionen geehrt, sondern es wird ihnen auch ein kleines Opfer der bis dahin eingeholten Ernte gebracht, um ihnen für ihre Unterstützung im vergangenen Jahr zu danken.

Jede Passion wird dabei an einem eigenen Tag geehrt, indem an jedem Tag die Aspekte der jeweiligen Passion besonders ausgelebt werden. So ist der erste Tag Astendar gewidmet und wird mit Musik, Tanz und Kunst gefeiert. An einem anderen Tag werden zu Ehren Vestrials kleine und große Streiche gespielt, neue Taschenspielertricks vorgeführt oder andere Neckereien ausgeheckt. Niemand kommt bei diesen Streichen wirklich zu Schaden und zwei Tage später wird denjenigen, die sich die besten Streiche ausgedacht haben, im Namen Rashomons symbolisch vergeben.

Der letzte der zwölf Festtage gehört Erendis, der Schutzpassion des Dorfes. Alle Bewohner helfen nach ihren Möglichkeiten das Dorf wieder aufzuräumen und die Überreste der Festlichkeiten zu beseitigen. Bei einem gemeinsamen Festmahl am Abend wird die Gemeinschaft durch einen Schwur, den sich das Stammesoberhaupt jedes Jahr neu ausdenkt, noch einmal bekräftigt.

Die Verehrung von Erendis

Obwohl alle Passionen gleichermaßen verehrt werden, ist Erendis mit seinen Idealen Ordnung, Produktivität und Gemeinwesen noch immer Schutzpassion der Vors Lobai. Ihm zu Ehren werden im Jahr mehrere Feste gefeiert. Seine Weisheit und seine Stärke haben es den Vors Lobai ermöglicht die Plage unbeschadet zu überstehen.

Als Schutzpassion erfreut sich Erendis besonderer Aufmerksamkeit unter den Dorfbewohnern und ist hier noch immer in seiner alten Art anzutreffen. Erendis erscheint nicht selten dem Dorfvorsteher und der Lahala. Viele der Dorfbewohner beten jeden Tag zu den Passionen und noch einmal gesondert zu Erendis. Sogar ihre Kinder werden von





der Passion des Gemeinwesens beschützt. So steht eine große Statue der Passion in der Eihalle, um die Nachkommen der Dorfbewohner vor allen Unbilden zu schützen.

Sogar ihr Kaer hat Erendis gerettet, indem er in einer Zeit, in der Chaos und Anarchie herrschte, den Dorfbewohnern Ordnung und Sinn für die Gemeinschaft brachte. Von einem beim Bau des Kaers eingedrungenen Dämon ins Chaos gestürzt, wurde dieser von Erendis selbst vernichtet. Seit diesem Zeitpunkt ist Erendis die Schutzpassion der Vors Lobai.

DIE ALTEN RUINEN

Tief verborgen, etwa zwei Tagesmärsche von Vors Lobai entfernt, befinden sich die Überreste einer alten Stätte, die ursprünglich den Passion geweiht worden war, jedoch zur Zeit der Plage als Kaer umgebaut und benutzt worden ist. Das nunmehr zerfallene und seit Jahrzehnten von etlichen Dschungelpflanzen überwucherte Bauwerk war einst der ganze Stolz der Vors Lobai. Hier wurde noch wenige Jahre vor Beginn der Plage jährlich das Fest der zwölf Passionen gefeiert und Kaissa abgehalten.

Viel zu spät erfuhren die Vors Lobai durch eine Erscheinung Garlens von der bevorstehenden Plage, so dass sie beschlossen das Heim, das sie ihren Passionen gewidmet hatten, zu einem Kaer zu erweitern. Sie dachten, dass sie durch den Bau eines Kaers gleich unter der Stätte der Passionen diese weiterhin in vollem Umfang verehren konnten und sie gleichzeitig von ihnen geschützt werden würden. Der Bau dieses Kaers war jedoch noch nicht abgeschlossen, als die Plage über die Welt hereinbrach und so schaffte es ein Dämon in das noch nicht voll-

ständig geschützte Kaer einzudringen und sich dort zu verstecken. Der Dämon verbrachte einen ganzen Mond lang in diesem Kaer und fiel in unregelmäßigen Abständen über die Vors Lobai her, die jedoch in ihrem festen Glauben, dass die Passionen sie vor allem Unheil schützen würden, die Gefahr nicht erkannten. Die verschwundenen oder tot aufgefundenen Stammesmitglieder sind ihrer Ansicht nach von den Passionen für von ihnen begangene Frevel bestraft worden oder aus Angst vor der Plage geflohen.

Doch schon einige Tage nach Versiegelung des Kaers, entfaltete der Dämon seine ganze Macht und versuchte die Kaerbewohner gegeneinander aufzubringen. Vorerst beschränkte er sich darauf, Adepten zu überführen und sie von den Vors Lobai selbst richten zu lassen. Als es jedoch eine Zeitlang keine Adepten mehr gab, die man bestrafen konnte, ließ er sich andere Listigkeiten einfallen und spaltete somit das gesamte Gemeinwesen und auch den Glauben der Vors Lobai an die Passionen.

Zu jener Zeit, war das Kaer in mehrere Fraktionen gespalten, die sich teilweise sogar feindselig





gegeneinander wanden und Opfer forderten. In diesem Jahr geriet das Fest der zwölf Passionen vollends aus dem Ruder, da die Tage des Thystonius und Vestrials als Anlass für neuerliche Schandtaten und Tötungen gedeutet wurden und das Kaer begann sich gegenseitig auszulöschen.

Es war der Tag des Erendis, als das geschah, was die Vors Lobai in ihren Überlieferungen als „reini-gendes Licht“ oder „Erendis Rettung“ bezeichnen. Ein beißend helles Licht erleuchtete und blendete alle Anwesenden und ließ sie in ihren Handlungen innehalten. Erendis verjagte den Dämon aus den Köpfen der Bewohner, von denen augenblicklich eine drückende Last abzufallen schien und sie wieder klar denken ließ. Mit dem Anblick des toten Dämons auf dem zentralen Platz in mitten des Kaers erfüllte sie eine Sehnsucht nach einer neuen Ordnung und festen Gemeinschaft und sie erkannten, dass Erendis sie gerettet hatte. Von diesem Tag an wurde Erendis der Schutzpatron der Vors Lobai.

Die alten Ruinen sind auch heute noch ein wichtiger Bestandteil der Vors Lobai. Sie dienen nicht nur als Mahnmal, sondern sollen auch daran erinnern, wie wichtige eine feste Gemeinschaft zum Überleben ist.

Jedes Jahr müssen alle T'skrang, die Kaissa vollziehen, den Weg zu diesen Ruinen finden und dort drei Jahre lang unter verborgener Aufsicht zusammenleben und eine eigene Gemeinschaft aufbauen. Sie sollen in dieser Zeit lernen, was der Sinn und Zweck einer Gemeinschaft ist, wie diese organisiert ist und was es heißt Verantwortung zu übernehmen.

ABENTEUERIDEEN

Die Charaktere haben sich in einem ihnen unbekanntem Dschungel verlaufen und versuchen einen Weg durch das Dickicht zu finden. Sie sind im Auftrag eines Schamanen dort, welcher der festen Überzeugung ist in diesem Dschungel neue Pflanzen und Kräuter zu finden und erforschen zu können. Aus einem fadenscheinigen Grund hatte der Scha-

mane vor zwei Tagen die Gruppe verlassen, die von nun an einen Ausweg aus dem Unterholz gesucht hat. Dabei sind sie jedoch immer tiefer in das alte Zentrum des Dschungels vorgedrungen und sehen sich nun einem alten, überwucherten Bauwerk gegenüber. Der Platz davor weist eine kleine Schneise im hohen Gras auf, die man fast als Weg bezeichnen könnte. Sonst scheint alles recht verlassen zu sein. Es sind keine Geräusche außer denen der Tiere in der Umgebung zu hören, und auch keine Rauchwolken oder andere Zeichen der Zivilisation zu entdecken. Noch während die Charaktere das Bauwerk betrachten, gibt es einen, für diesen Teil des Dschungels nicht ungewöhnlichen Wolkenbruch.

Wenn die Charaktere in der Ruine Unterschlupf suchen, finden sie erst nur einen kleinen Vorraum, der genügend Platz vor dem Regen für sie bietet. Sollten sie diesen Raum genauer untersuchen, finden sie einen verborgenen Mechanismus, der eine kleine Tür im hinteren Teil des Raumes öffnet und sie in den ehemaligen Saal der Passionen führt, in dem noch verschiedenen Skulpturen und Wandbemalungen sichtbar sind. Keine drei Meter vom Eingangsbereich entfernt lauert auch schon die erste Falle für jene, die nicht wissen, wie man sie umgeht oder ihr nicht zufällig ausweichen. Es handelt sich hierbei um einen alten Kippmechanismus, ähnlich einer großen Wippe. Tritt man auf die eine Seite der Wippe ohne ein entsprechendes Gegengewicht auf der anderen, rutscht man nach unten in einen 10 Schritt tiefen, mit spitzen, aber mittlerweile auch schon etwas morschen Pfeilern. Durch das Auslösen der Falle werden die jungen Vors Lobai, die hier ihr Kaissa vollziehen, auf die Eindringlinge aufmerksam. Die Vors Lobai, die dem Throalischen nicht mächtig und noch dazu in einer für sie bedrohlichen Situation sind, richten sofort die Waffen auf die Charaktere und versuchen sie gefangen zu nehmen.

Dem Spielleiter ist es freigegeben, ob unter diesen nicht mehr als eine Handvoll heranwachsenden T'skrang ein verborgener Adept steckt und ob dieser sich mit Rücksicht auf die Traditionen der Vors Lobai zu erkennen gibt. Wie auch immer die Situation ausgeht, sollte der Spielleiter bedenken, dass die





jugen T'skrang unter Beobachtung stehen und das Zusammentreffen nicht ohne Folgen bleiben wird.

DAS STAMMESÖBERHAUPT (KEIN ADEPT)

Das Stammesoberhaupt der Vors Lobai ist normalerweise kein Adept. Da Adepten relativ selten sind und auch neben ihren Fähigkeiten keine besondere Stellung einnehmen sollen, sind diese vom Amt des Stammesoberhauptes ausgeschlossen.

Das augenblickliche Stammesoberhaupt ist T'venkar Vors Lobai K'tenlidon. Er ist ein älterer, sehr charismatischer Mann mit einem prächtigen Knorpelkamm. Er stellt sich als Oberhaupt und Vertreter der Vors Lobai vor. Sein Auftreten scheint zwar herzlich und offen, zeugt jedoch auch von einer gewissen Distanz Fremden gegenüber. Er ist misstrauisch gegenüber jedem Fremden, da er selbst und auch das Dorf nur selten andere Namensgeber zu Gesicht bekommen. T'venkar Vors Lobai K'tenlidon unterstützt Fremde zwar, wenn diese Hilfe brauchen, versucht sie aber auch so bald wie möglich wieder aus dem Dorf zu bringen.

K'tenlidon, wie er von den Dorfbewohnern genannt wird, kümmert sich aufopferungsvoll um das Dorf und seine Bewohner. Wo immer er gebraucht wird, ist er auch zugegen und hilft, wo er nur kann. Trotz seines Amtes unterscheidet er sich kaum im Aussehen von den anderen Dorfbewohnern. Meist trägt er einfache, praktische Kleidung. Das einzige Zeichen seines Amtes ist eine seltsame Kette aus verschiedenen kleinen Gegenständen, die er immer trägt und niemals abnimmt. Nur bei offiziellen Anlässen trägt er ein Gewand, welches ihn als Stammesoberhaupt kennzeichnet. Dazu zählt auch eine bunte Schärpe, die seine ohnehin schon sehr charismatische Erscheinung noch einmal verstärkt.

Trotz seines Alters ist K'tenlidon ein sehr aktiver und vor Lebensfreude sprühender T'skrang. Die Farbe seines Knorpelkamms ist kräftig und seine

Haut noch sehr geschmeidig. Wenn man nicht um sein Alter weiß, könnte man meinen, er wäre ein T'skrang im besten Mannesalter. Woher er diese jugendliche Kraft hat, verrät er jedoch keinem. Auf eine darauf gerichtete Frage antwortet er meist mit einem verschmitzten Lächeln und der Aussage, dass ein wenig selbstgebrannter Alkohol und viel Freude an seinen Brüdern und Schwestern im Dorf ihn so jung halten würden.

SPIELINFORMATIONEN

GES: 11 (5) STÄ: 10 (5) ZÄH: 11 (5)
WAH: 15 (6) WIL: 15 (6) CHA: 17 (7)

Initiative: W8 **Körp. Widerstandskraft:** 7
Angriffsanzahl: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 8
Angriff: 5 **Soz. Widerstandskraft:** 9
Schaden: 5 **Physische Rüstung:** 2
 Mystische Rüstung: 2

Erholungsproben: 2 **Niederschlag:** 5

Todesschwelle: 32
Verwundungsschwelle: 8
Bewusstlosigkeit: 24

Laufleistung im Kampf: 27
Normale Laufleistung: 54

Hebe-/Tragelimit: 135/70

KARMA

Karmapunkte: 25
Karmastufe: 4 / W6

RASSENFERTIGKEIT

Schwanzattacke (Schadensstufe 8)
Schwimmen (+3 Stufen)

FERTIGKEITEN (RANG/STUFE)

Fischen 3/9, Jagen 5/10, Klettern 6/11, Spurenlesen 6/12, Überleben 4/10





SPRACHEN

Die Sprache der Vors Lobai (eine sehr alte, beinahe vergessene Version der heutigen T'skrang Sprache)

GOLD & MÜNZEN

Wenige Münzen von Fremden, da die Vors Lobai kein Geld benötigen

AUSRÜSTUNG

Einfache Kleidung und ggf. die Insignien seines Amtes

MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Abgesehen von der Kette (siehe Abenteueridee) keine

ABENTEUERIDEE

T'venkar Vors Lobai K'tenlidon steht dem Dorf schon seit mehr als zehn Jahren als Oberhaupt vor. In dieser Zeit war das traurigste und einschneidendste Ereignis die Verbannung eines Adepten, der versuchte die Vorherrschaft im Dorf an sich zu reißen. Dieser wurde jedoch durch die Dorfbewohner überwältigt und dazu gezwungen das Dorf zu verlassen.

Auf diesen Adepten treffen die Charaktere wenige Tagesreisen von Vors Lobai entfernt. Er erzählt ihnen eine Geschichte, in der die Bewohner des Dorfes von einem Dämon besessen sind, welcher sich als Dorfvorsteher bzw. Stammesoberhaupt ausgibt. Er konnte jedoch fliehen und sucht nun Hilfe, um sein Dorf von diesem Dämon zu befreien.

Tatsächlich versucht er jedoch mit Hilfe der Charaktere das Stammesoberhaupt zu töten, um an dessen Kette zu gelangen. Er hat herausgefunden, dass diese Kette dazu in der Lage ist dem Dorfvorsteher ein gesundes und langes Leben zu schenken. Solange er diese Kette trägt, ist er immun gegen jede bekannte Krankheit und auch sein Alterungsprozess scheint verlangsamt zu sein. Diese Kette und ihre Macht ist das eigentliche geheime Ziel des Adepten.

3. Tag im Monat Rua

Lange habe ich heute geschlafen. Es war schon kurz vor der Mitte des Tages, als ich aufbrach. Auch bin ich nur langsam vorangekommen. Das Fieber hat mich doch mehr geschwächt, als ich gedacht habe. Ich habe ein Rudel Wildscheine gesehen und sie lange Zeit beobachtet. Es ist immer wieder schön wilde Tiere zu beobachten und ihre Lebensweise zu studieren. Sie haben den ganzen Waldboden umgegraben und scheinbar nach irgendwelchen Pilzen gesucht. Anscheinend finden sie diese nur unter Laubbäumen. Sehr interessant. Mal sehen, ob ich herausfinde, was das für Pilze sind.





DER SCHAMANE

„Achte darauf was die Natur dir sagt und du wirst ein großer Schamane unseres Stammes.“

- Lesratal Vors Lobai Stserass, Schamane der Vors Lobai

Die Originalversion des Schamanen findet sich im Buch „Magie: Handbuch mystischer Geheimnisse“ ab Seite 102. Die hier vorgestellte Disziplin des Schamanen ist eine überarbeitete Version welche auf die zweite Edition abgestimmt wurde und Talente sowie Zauber bis Kreis 15 enthält.

DER WEG DER SCHAMANIN

Selatar Hartul Heradat, Schamanin aus dem Stamm der Urlat, erzählte mir von ihrem Weg als Schamanin und was diesen Weg ausmacht. Sie lebt mit ihrem Menschenstamm tief in den unwegsamen Gebieten des Liaj Dschungels. Ich entdeckte diesen zurückgezogenen Stamm auf meinen Forschungsreisen. Alle waren sehr freundlich zu mir und haben mir geholfen in der Wildnis zu überleben. So kann ich hier von Selatars Aussagen berichten.

- **Harratus Welnat, Reisender Scholar zu Throal**

Du bist also gekommen, um von mir zu erfahren, wie es ist eine Schamanin zu sein. Nun mein Freund, ich will versuchen es dir zu erklären. Wie soll ich anfangen? Du kommst aus einer Stadt aus Stein und bist der Natur fremder als viele andere. Schauen wir einfach, ob ich es dir verständlich machen kann.

DER URSPRUNG DER SCHAMANEN

Um uns Schamanen zu verstehen, musst Du erst einmal wissen, woher unsere Disziplin stammt. Ich denke, jeder Schamane wird dir eine etwas andere Version dieser Legende erzählen und doch haben alle den gleichen Kern. Also mein Freund, höre mir gut zu.

Einst, vor sehr langer Zeit als die Erde noch jung war und die Namensgeber noch nicht wussten, wie sie in der Wildnis überleben konnten, flüchteten sie vor den Bedrohungen der Natur. Ein Brüllen im Dickicht der Wälder, ein Rascheln im Unterholz oder auch nur der entfernte Ruf eines Vogels brachte die Namensgeber dazu in wilder Panik zu fliehen.

Zu dieser Zeit war es, als eine Menschenfrau ein Kind gebar, das anders war als alle anderen Kinder vor ihm und anders als all die Kinder, die nach ihm kommen sollten. Es war ein Mädchen voll anmutiger Schönheit und innerer Kraft, und sie wurde von ihrer Mutter Salena genannt. Sie wuchs schnell. Schneller als jeder andere Mensch.

Nach nur einer Woche hatte sie ihre körperliche Reife erreicht und wurde erwachsen. Sie erlebte wie ihr Stamm vor den Gefahren der Wildnis floh und keine Heimat hatte. Dies betrückte sie sehr. So sehr, dass sie sich aufmachte um Wissen zu finden mit dem sie ihrem Stamm helfen konnte. Sie lauschte den Geistern der Verstorbenen. Doch von ihnen konnte sie nichts lernen. Sie waren unwissend und hilflos gestorben und konnten Salena nicht hel-





fen. Dann entdeckte sie einen Baum und in ihrem Herzen wusste sie, dass sie den Weltenbaum gefunden hatte, der alle Geheimnisse des Lebens in sich trägt. Die Pflanzengeister in diesem Baum erzählten ihr was sie in den Ästen des Weltenbaumes und darüber hinaus finden würde. So fasste Salena sich ein Herz und begann den Stamm empor zu klettern.

Salena nutzte all ihre Kraft, um möglichst schnell voran zu kommen. Doch bald bemerkte sie, dass ihr der Schlangenkönig, der im Weltenbaum sein Reich hatte und ihr Vorhaben erkannte, entgegen kam um sie aufzuhalten und zurück auf die Erde zu schleudern. Hoch über dem Boden kämpfte Salena mit dem Schlangenkönig. Nach langem Kampf riss sie ihm seine mächtigen Klauen ab und schleuderte ihn den Baum hinab. Der Schlangenkönig verschwand im Unterholz unter dem Weltenbaum. Seit dieser Zeit haben Schlangen keine Krallen mehr und müssen auf ihrem Bauch durch die Welt kriechen.

Salena jedoch nutzte die Krallen, um schneller zu klettern als jemals zuvor. Nach kurzer Zeit erreichte sie die ersten Äste des Weltenbaums. Schnell erkannte sie, dass jedes Blatt des Weltenbaums so groß war, das es eine Welt formte, wie jene von der sie selber kam. Sie war versucht, eine dieser Welten zu betreten und zu erforschen. Aber sie entsann sich ihrer Mission und konzentrierte sich darauf, die höchsten Äste des Weltenbaumes zu erklimmen. Schließlich erreichte sie nach langer und schwieriger Reise die oberste Spitze des Baumes, wo er den Himmel selbst berührte. Salena zögerte nur kurz und folgte einem Zweig der einen Riss im Himmel verursacht hatte und hineingewachsen war. Salena verschwand in diesem Riss und niemand weiß was genau Salena dort erlebt hat.

In der Zwischenzeit bereitete sich ihr Stamm auf eine weitere angsterfüllte Nacht vor. Nur wenige hatten Hoffnung in ihren Herzen und erwarteten Salenas Rückkehr. Die meisten jedoch glaubten, sie wäre bereits durch die Gefahren der Wildnis umgekommen. Sie alle waren sehr erstaunt als mitten in der Nacht, die Raubtiere des Dschungels machten sich schon bereit ihre Beute unter den Stamme-

sangehörigen zu schlagen, Salena wieder auftauche und eine Fackel in ihrer Hand hielt. Die Bestien des Waldes standen überrascht am Rand des Lichtscheins von dem Feuer, das Salena aus dem Himmel mitgebracht hatte. Aber bald überwand sie ihre Furcht vor der Flamme und bereiteten sich wieder auf einen Angriff auf Salenas Stamm vor. Als Salena dies sah, holte sie eine Trommel aus einem Sack, der über ihrer Schulter hing und schlug rhythmisch darauf ein. Als die Tiere diese ungewohnten Geräusche hörten, flohen sie so schnell sie konnten zurück in das Dickicht des Dschungels. Es war die erste Nacht für Salenas Stamm in der sie alle in Frieden schlafen konnten.

Am nächsten Morgen zog Salena weitere Gegenstände aus ihrem mitgebrachten Sack. Waffen für die Jagd, Werkzeuge, Kleidung und vieles andere. Sie lehrte ihren Stamm wie man Hütten und Boote baute, wie man Fische fängt, Wild jagt und noch vieles mehr. Seit diesem Tag leben wir, wie wir es noch heute tun und seit diesem Tag hat jeder Stamm einen Schamanen.

Nun mein Freund, jetzt weißt Du woher wir Schamanen kommen. Aber jeder Schamane erzählt diese Geschichte ein wenig anders. Bei T'skrang ist es kein Mensch sondern ein T'skrang, bei den Orks ein Ork und bei den Trollen ein Troll usw. Aber der Kern der Geschichte bleibt der Gleiche. Die Schamanen erhalten ihre Macht aus der Natur selbst. Daher können wir sie formen und sie uns zunutze machen. Wir alle kümmern uns um unseren Stamm und würden unser Leben für ihn geben, um ihn zu schützen.

WIE MAN EINE SCHAMANIN WIRD

Als nächstes möchte ich dir erzählen, wie junge Namensgeber heutzutage Schamane werden. Dafür solltest Du wissen, dass die Disziplin des Schamanen unter den Stämmen, die ich kenne, relativ häufig ist. Krieger, Tiermeister, Scouts oder Schützen existieren zwar häufiger, aber es gibt auch viele Adepten die für den Weg des Schamanen geeignet sind.

Früher war es so, dass schon bei Geburt Beson-





derheiten am Kind entsprechend gedeutet wurden wie z.B. Muttermale, zu viele Zehen oder Finger, besondere Augen- oder Hautfarben. Wies ein Kind schon bei der Geburt ein besonderes Merkmal auf, wurde es so früh wie möglich auf seine Begabung für den Weg des Schamanen getestet. Seit jedoch die Unausprechlichen über uns hereingebrochen sind, deuten diese Besonderheiten nicht mehr unbedingt auf die Begabung zum Schamanen hin. Viel öfter ist dabei die Hand eines Dämons oder anderer missgünstiger Kreaturen im Spiel. Wir haben viele leidvolle Erfahrungen sammeln müssen, bevor wir diese Zusammenhänge erkannt haben. Heute ist die Auswahl eines Anwärters anders.

Heutzutage wird der zukünftige Schamane häufig durch Visionen, die er im Schlaf erhält, auf seinen weiteren Lebensweg aufmerksam. Viele Stammesmitglieder erzählen ihrem Schamanen ihre Träume, da er sie oft zu deuten vermag. So erfährt der Schamane von einem neuen Schüler. Der zukünftige Schüler wird eingehen geprüft, ob er wirklich bereit ist den Weg der Natur zu beschreiten. Zu den Prüfungen zählen handwerkliche Fähigkeiten, Wissen über Tiere und Pflanzen, Verständnis für die Zusammenhänge der Natur und viele weitere offensichtliche und verborgene Prüfungen, die hier aufzuzählen zu umfangreich wären.

Erst wenn der Schamane überzeugt ist, einen würdigen Schüler gefunden zu haben, unterrichtet er ihn. Und dass er einen Schüler findet, geschieht häufiger als Du vielleicht denken magst. Viele Schamanen halten sich noch an die Tradition nur einen oder zwei Schüler in ihrem Leben auszubilden. Aber auch hier hat die Heimsuchung der Dämonen einen Wandel hervorgerufen. Mittlerweile bilden viele Schamanen mehr als zwei Schüler aus. Manche sind sogar bereit fremde Schamanen, die mit Abenteurergruppen umher ziehen, auszubilden. Doch erwarten sie immer das Bestehen eines Tests, um sicher zu gehen, einen würdigen Schüler vor sich zu haben. Alle Schamanen halten sich jedoch an die alte Tradition, erst dann Schüler aufzunehmen, wenn sie selber mindestens den fünften Kreis erreicht haben.

TIPPS UND TRICKS AUS THORAKS HANDBUCH FÜR ABENTEURER

Abgekochtes Wasser kann vor Erkrankungen schützen.

Wenn es dunkel wird, kann das Entzünden einer Fackel oder eines Lichtquarzes sehr hilfreich sein!

DIE SCHAMANIN UND IHR STAMM

Du hast mich auch gefragt welche Aufgaben eine Schamanin in ihrem Stamm hat. Nun, das ist sehr unterschiedlich. Meine Aufgaben umfassen zum Beispiel die Heilung von Verletzungen und Krankheiten, die Schlichtung von Streitigkeiten und die Unterstützung unserer Jäger und Krieger. Ich berate den Häuptling in allen möglichen Bereichen und bin die spirituelle Führerin unseres Stammes.





In anderen Stämmen sieht das schon ganz anders aus. Die Serala, die etwa fünf oder sechs Tagesreisen von hier entfernt leben, vereinen die Position des Häuptlings und des Schamanen in einer Person. Urlang ist sowohl ihr spiritueller als auch ihr weltlicher Führer. Er hat eine Menge Verantwortung und ist auch einer der größten Schamanen, die ich kenne.

Wiederum andere Schamanen sind lediglich für die spirituelle Seite ihres Stammes verantwortlich. Sie haben kein Mitspracherecht, wenn es um die Belange des Stammes geht. Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, welche Position ein Schamane in seinem Stamm hat. Allen gemein ist jedoch die Verbindung der hiesigen Welt mit der Welt der Geister. Jeder Schamane, egal in welchem Stamm, befragt die Ahnen und bittet um ihren Rat. Jeder Schamane ist, manchmal mit anderen, für die Gesundheit seines Stammes verantwortlich. Und jeder Schamane versucht seinen Stamm mit all seinen Mitteln, die er zur Verfügung hat, zu unterstützen.

Wie Du bereits an Salenas Legende bemerkt haben dürftest, ist einer Schamanin keine Aufgabe zu schwer oder zu gefährlich, um ihrem Stamm zu dienen und für seine Sicherheit zu sorgen. Jedes Stammesmitglied ist für die Schamanin wie ihr eigenes Kind für das sie alles tun würde. Der Stamm ist der Schamanin extrem wichtig und auch die Schamanin ist überall ein wichtiger Bestandteil ihres Stammes.

Wir müssen wie der größte Baum im Dschungel sein und unseren Stamm mit allem was wir haben und können behüten. Wir beschützen unseren Stamm vor den Stürmen des Lebens, unsere Wurzeln dringen tief in die Geschichte unseres Volkes und nähren damit unsere Zukunft. Aber dieser Vergleich wird nicht von allen Schamanen geteilt. Manche sagen dass nur der Baum so groß wird, der alles andere vernachlässigt und unter sich zurücklässt. Oder das die größten Bäume zuerst entdeckt und gefällt werden.

Aber eines ist allen Schamanen bewusst. Wir leben in einer Welt voller Gefahren und nur ein falscher Schritt kann unser Ende bedeuten. Wir

überleben nur, wenn wir zusammenhalten und aufeinander achten. Die Rolle des Schamanen ist es dabei die Geschichte des Stammes zu bewahren, ihn in der Gegenwart zu beschützen und seine Zukunft zu sichern. Und kein Preis ist einem Schamanen zu hoch, um diese Aufgabe zu erfüllen. Auch der größte Baum gibt freiwillig sein Leben für die Seinen. Warum sollten wir es anders machen? Wir sind es, die allen Stammesangehörigen jeden Tag von neuem vor Augen führen, wie wichtig der Zusammenhalt ist. Wir geben ihnen das Vertrauen und die Gewissheit, ein wichtiger Teil dieser Gemeinschaft zu sein. Wir sind für sie der Garant dafür, dass der Stamm eine Geschichte hat und dass ihre eigene Geschichte ein Teil der Vergangenheit ihrer Nachfahren wird. So sind wir für den Stamm die Verbindung zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

DIE NATÜRLICHE ORDNUNG

Wir Schamanen leben in Einklang mit der Natur, wir beziehen unsere Magie aus der Natur. Sie ist es, die uns einen Teil ihrer Kraft leiht um so besser mit ihr leben zu können. Wir sind wie die Geister ein Teil von ihr. Wenn wir sterben, gehen wir ein in die Geisterwelt und werden so noch mehr mit der Natur verwoben. So besteht ein ewiger Kreislauf, in dem wir Namensgeber nur einen kleinen Teil darstellen. Wir stehen nicht außerhalb, wie viele Stadtbewohner glauben, sondern sind mitten drin.

Ich erforsche die Natur und frage unsere Ahnen nach Rat und Führung. Seltener unterhalte ich mich mit den Geistern des Waldes. Aber auch zu ihnen haben wir ein gutes Verhältnis. Es ist die Aufgabe eines Schamanen eine Verbindung zwischen den Geistern der Ahnen, den Geistern der Natur und den Mitgliedern des Stammes herzustellen.

Was wären wir auch ohne die Natur und ihre unfassbare Kraft? Sie ist es die unseren Hunger und unseren Durst stillt. Sie ist es die uns die Luft zum Atmen gibt. Von ihr erhalten wir unsere Ausrüstung, das Material für unsere Hütten und Werkzeuge. Wie, frage ich dich, sollten wir ohne die Natur überleben können? Ihr aus den Steinstädten wisst





kaum noch woher euer Brot und euer Fleisch stammen. Ihr kennt nicht die Leute, die ausziehen, um das Wild zu jagen oder die Früchte der Bäume zu ernten. Ihr wisst nicht mehr, was es heißt, der Natur zu danken für all ihre Gaben. Ich habe von euren Bauern gehört, die immer wieder aussäen und den Boden bearbeiten und so Massen an Nahrung produzieren. Aber zu welchem Preis? Ich sah den Preis, den ihr dafür bezahlen müsst. Karge Landschaften, kein Verständnis für die Pflanzen und Tiere, kein Verständnis für die Zusammenhänge der Natur. Obwohl ihr ein Teil von ihr seid, wollt ihr sie beherrschen, um sie euch Untertan zu machen. Wir wissen, dass wir ein Teil der Natur sind und wir versuchen sie nicht zu unterwerfen. Wir leben mit ihr, denn sie ist in uns. Die Natur kann gut ohne uns Namensgeber leben, aber was wären wir ohne die Natur? Das ist es, was ihr Städter vergessen habt.

DIE SCHAMANIN UND DIE GEISTER

Warum ich seltener mit den Naturgeistern rede? Naja, sie werden nicht gerne gestört. Wenige von ihnen interessieren sich für unsere Belange. Und da sie ein Teil der Natur sind respektieren wir ihre Wünsche. Warum sollte ich einen der Naturgeister jetzt zu etwas zwingen wollen, was er nicht will, nur um ihn dann später vielleicht als meinen Gegner wieder zu treffen?

Für uns Schamanen sind Geister ein Teil der Natur. Wir achten sie als Lebewesen und sehen sie damit meist als unsere Verbündete und Freunde an. Wir beschwören die Geister nicht wie andere Zauberdisziplinen dies zu tun pflegen, sondern wir treten mit ihnen in Kontakt und bitten sie, sich auf unsere Ebene zu begeben. Oder wir bitten sie um die Erlaubnis in die Geisterebene einzutreten zu dürfen, um die Geister in ihrer Heimat zu besuchen. Diese Kontakte sind jedoch sehr selten und werden nur von den mächtigeren unter uns beherrscht. Meist treten wir mit unseren Ahnengeistern in Kontakt, um Hilfe und Rat zu erbitten.

Wenn die mächtigsten unter den Schamanen sterben, wird es ihnen manchmal erlaubt ihren

Geist mit dem eines Baumgeistes zu vereinen. Nur wenigen wird diese Ehre und machtvolle Magie von den Geistern gewährt. Aber jene, die diese Ehre und Macht gewährt wird, verschmelzen mit dem Baumgeist zu einem neuen Wesen und verlängern ihr Leben dadurch auf unbestimmte Zeit. In dieser Zeit sind sie immer noch bemüht soviel zu lernen wie es ihnen möglich ist.

Ich sehe dich lächeln Harratus. Du scheinst mir nicht zu glauben. Du wirst es vielleicht noch sehen.

„Ich muss gestehen, ich habe Selatar nicht geglaubt als sie mir von dieser Verschmelzung erzählte. Aber am Tag vor meiner Abreise brachte sie mich zu einem großen Baum und bat mich mit den Geistern zu sprechen. Und tatsächlich. Auf meine Begrüßung hin antwortete mir ein Geist in der Sprache dieses Volkes. Als ich mir den Baum astral anschaute, erblickte ich für kurze Zeit einen astralen Abdruck wie den eines Menschen. Als ich Selatar daraufhin mit Fragen bestürmte, lächelte sie nur.“

- Harratus

DIE SICHT AUF ANDERE ZAUBERDISZIPLINEN

Viele Schamanen schauen mit einer gewissen Abneigung auf die anderen Zauberdisziplinen. Besonders der Magier ist in unseren Augen jemand, der die Natur zu beherrschen versucht anstatt mit ihr zu leben und ihre Gaben als Geschenk anzusehen. Am ehesten empfinden wir eine gewisse Verbundenheit mit den Elementaristen und den Geisterbeschwörern. Da die meisten Elementaristen einen Ausgleich zwischen den Elementen anstreben und diese ein wichtiger Teil der Natur sind, achten viele Schamanen ihr Werk noch am ehesten. Bei den Geisterbeschwörern bewundern viele von uns ihre Fähigkeit mit den Geistern der Ahnen in Kontakt zu treten. Wenn uns das zwar auch möglich ist, stehen uns jedoch nicht die Mittel und Wege der Geisterbeschwörer zur Verfügung. Andererseits Misstrauen wir vielen Geisterbeschwörern, da diese in unseren Augen die Geister oft nicht als Freunde und Ver-





bündete ansehen, sondern als Diener und Sklaven ihrer Magie. Das ist ein Frevel gegen die Natur und gegen die Welt der Geister. Wo andere den Geistern ihren Willen aufzwingen wollen, versuchen wir sie mit unserem Anliegen zu überzeugen. Wir zwingen keine Geister in unsere Dienste. Jeder Geist, der uns einen Dienst erweist, tut dies freiwillig, entweder, weil er unsere Not sieht, unsere Argumente ihn überzeugt haben und manchmal auch einfach nur aus der Freude anderen zu helfen. Das ist der große Unterschied zwischen den anderen Magiewirkern und uns Schamanen.

SCHAMANEN OHNE STAMM

Da es in den Stämmen relativ viele potentielle Schamanen gibt, kann nicht jeder Schamane auch Stammeschamane sein. Die meisten begnügen sich mit der Rolle des zweiten oder gar dritten Schamanen und unterstützen den Stammeschamanen bei seiner Arbeit. Manche jedoch wollen ihren eigenen Weg gehen und ziehen hinaus in die Welt. Manche finden vielleicht einen Stamm, der keinen Schamanen hat oder der Stammeschamane gestorben ist und kein Nachwuchs herangebildet werden konnte. Meist dauert es nicht lange, bis der fremde Schamane vollständig in den Stamm eingebunden wird.

Aber die meisten von denen, die herumwandern, finden keinen anderen Stamm. Diese Schamanen haben dann zwei Möglichkeiten. Zum einen suchen sich manche ein einsames Plätzchen und leben dort als Einsiedler und werden teilweise zu den mächtigsten Schamanen die man kennt.

Andere wiederum schließen sich einer Abenteuergruppe an. Wenn diese Gruppe lange genug zusammenbleibt und auch die Sicht des Schamanen zu teilen vermag, bestimmen diese wagemutigen Schamanen die Gruppe zu ihrem neuen Stamm. All die Hingabe die der Stammeschamane seinem Stamm widmet, widmet der Schamane auf Abenteuerreisen seinen erwählten Gefährten. Aber egal, wie lange er mit seinem kleinen Stamm unterwegs ist, er fühlt sich immer der Natur verbunden und ist ungerne in größeren Städten. Wenn sie genug von ih-

rem Abenteuerleben haben, kehren viele zu ihrem ursprünglichen Stamm zurück und manche werden dort der neue Stammeschamane. So wie ich mein Freund.

Dies hat mir die Stammeschamanin Selatar berichtet und ich freue mich diese Worte dem Dokumentenhaus zu Throal zur Verfügung stellen zu können und zu dürfen. Ich glaube wir Städter können viel von den sogenannten „Wilden“ oder „Primitiven“ lernen. Grade die Schamanen zeigen oft eine Weisheit die mir an manchen Politikern im Königreich zu fehlen scheint.

– Harratus Welnat, Reisender Scholar zu Throal

SONDERREGELN FÜR DEN SCHAMANEN

Der Schamane ist ein ganz besonderer Magiewirker. Seine Naturverbundenheit und seine Art die Magie zu nutzen, machen ihn zu etwas Außergewöhnlichen. Viele seiner Fähigkeiten erfordern besondere Regeln.

DIE FETISCHE

Die Fetische des Schamanen sind zugleich sein Grimoire, ohne die er seine Zauber nicht gefahrlos wirken kann und gleichzeitig auch eine Art von Zauberamuletten, welche die ihm bekannten Zauber bereits beinhalten. Mit jedem Zauber den der Schamane lernt, erschafft er einen einzigartigen Fetisch. Oft spiegeln die Fetische den in sie eingebetteten Zauber wider. Sie bestehen oft aus Knochen, Pflanzenteilen oder anderen handlichen Gegenständen. Sie können als Amulette, Ringe, Kopfschmuck oder auch Medizinbeutel angefertigt werden. Um einen Zauber aus einem Fetisch zu sprechen, muss der Schamane Kontakt dazu haben. Entweder er hält ihn in der Hand oder trägt ihn direkt am Körper. Geht der Körperkontakt für eine Zeit verloren, die dem Kreis des Schamanen in Minuten entspricht, so muss er den Fetisch wieder neu abstimmen. Es ist





so, als ob ein anderer Zauberer den Spruch aus seiner Matrix verloren hätte. Kleidung gilt dabei nicht als Hindernis um Körperkontakt anzunehmen.

DAS ZAUBERN MIT FETISCHEN

Da jeder Fetisch einem Zauber entspricht, den der Schamane gelernt hat, muss er diese Zauber noch mit seiner eigenen Magischen Struktur abstimmen. Wie andere Zauberer ihre Sprüche in ihre Matrizen einbetten und damit mit ihrer eigenen Struktur verbinden, so stimmt der Schamane seine Struktur mit den Fetischen ab. Jedes Talent Fetischzauber bietet dem Schamanen dabei die Möglichkeit einen Fetisch an sich zu binden und damit auch den in ihm enthaltenen Zauber zu wirken. Der Rang in Zauberfetisch repräsentiert die maximale Stufe die der in den Fetisch eingebettete Zauber haben darf, der mit diesem Talent an die magische Struktur des Schamanen gebunden werden soll.

Will der Schamane einen Zauber wirken den er zwar nicht an sich gebunden, wohl aber als Fetisch hat, so kann er diese Zauber, wie z.B. ein Magier aus einem Grimoire (ED2 S.165), aus den Fetischen wirken. Auf diese Weise kann er auch Zauber aus ihm fremden Fetischen anderer Schamanen wirken (siehe unten „Wirken aus einem (fremden) Grimoire“).

Verliert der Schamane einen Fetisch oder wird dieser zerstört, so kann er den in diesem Fetisch eingebettet gewesenen Spruch nur noch mittels Roher Magie (ED2 S.166) wirken, bis der Schamane einen neuen Fetisch erschaffen und den Zauber eingebettet hat.

Der Schamane verlernt den in dem zerstörten Fetisch gebundenen Zauber jedoch wieder, wenn er innerhalb einer Woche keinen neuen Fetisch herstellen kann (siehe auch Kapitel „Grimoires“ ED2 S.161).

DAS ERLERNEN HÖHERER ZAUBER

Ebenso wie andere Zauberer ist der Schamane in der Lage Zauber zu erlernen die einem höheren Kreis

angehören als er selbst. Er fertigt auch für diese Zauber einen Fetisch an, kann diesen jedoch noch nicht so mit seiner eigenen Wahren Magischen Struktur verbinden, dass er den Spruch wirken kann. Auch dann nicht, wenn das Talent Fetischzauber den gleichen Rang hat wie der Spruch in dem Fetisch. Er kann diese Zauber jedoch in ähnlicher Weise wirken wie andere Zauberer aus einem fremden Grimoire Zauber höherer Kreise wirken können.

Selot Rabenschwinge, Schamane des 4. Kreises, hat sein Talent Fetischzauber bereits auf Rang 5. Auf seinen Abenteuern erlernt er von einem anderen Schamanen den Spruch Katzensprung (Kreis 5) und fertigt auch einen Fetisch aus einer Katzenpfote für diesen Spruch an. Da der Zauber einem höheren Kreis angehört als Selot (Zauber Kreis 5, Selot Kreis 4), kann er diesen Zauber leider erst dann wirken, wenn er selbst in den fünften Kreis aufgestiegen ist.

WIRKEN AUS EINEM (FREMDEN) GRIMOIRE

Schamanen können nur solche Zauber wirken, die in Fetischen gebunden sind. Finden sie Grimoires anderer Zaubendisziplinen, so können sie die darin enthaltenen Zauber leider nicht lernen oder wirken. Finden sie jedoch einen Fetisch eines anderen Schamanen, so können sie den in diesem Fetisch eingebetteten Zauber auf die gleiche Art wirken, wie andere Zauberer Sprüche aus einem fremden Grimoire wirken können (ED2 S.165).

SCHAMANEN UND RÜSTUNGEN

Schamanen können lediglich Rüstungen aus natürlichen Materialien tragen. Dazu zählen Farngeflecht, Fellrüstungen, Gesteptes Tuch, Lederrüstungen und Gestepte Lederrüstungen. Bereits gehärtetes Leder kann von Schamanen nicht getragen werden. Ebenso Rüstungen aus Obsidianerhaut sowie Rüstungen aus Metall. Da Schamanen ungerne Rüstungen tragen die mit Blut an den Körper gebunden werden, tragen sie auch keine Rüstungen aus Blutkieselstein oder Kristall.





AUSWAHLMÖGLICHKEITEN DER TALENTE

Der Schamane kann als Ersatz für das Talent „Fluch aufheben“ im vierten Kreis auch das Talent „Segen der Natur“ erlernen.

In Kreis sechs kann der Schamane das Talent „Dauerhafte Kunst“ statt dem Talent „Gift Erspüren“ erlernen. Eine Beschreibung des Talents, welches für den Schamanen entsprechend anzuwenden ist, findet sich im Buch „Der Weg des Adepten“ Seite 133.

UNEMPFLINDLICHKEIT

Durch seine starke Bindung zur Natur erhält der Schamane eine Unempfindlichkeit von 5/4 und nicht wie andere Zaubendisziplinen 4/3.

DIE DISZIPLIN DES SCHAMANEN

Wichtige Attribute: Wahrnehmung und Willenskraft

Beschränkungen der Rassen: keine

Karmaritual: Das Karmaritual des Schamanen ist sehr vielfältig. Jeder Schamane entwickelt aufgrund seines Stammeshintergrundes ein eigenes Karmaritual. Allen gemeinsam ist jedoch die Abgeschlossenheit. Entweder muss der Schamane mindestens 100 Schritte vom nächsten, von Namensgebern errichteten, Bauwerk entfernt sein oder er muss in seinem eigenen Zelt oder seiner Hütte verweilen, in der er mindestens schon Jahr und Tag wohnen und seine Fähigkeiten als Schamane angewendet haben muss. In allen Fällen muss er ungestört sein und sich ein Symbol für die Natur suchen. Dies kann ein Zweig, ein Blatt oder ein lebendes Insekt sein. Er sammelt seine Gedanken und konzentriert sich auf das Symbol das er für dieses Ritual gewählt hat. Er studiert die Verbindung des Symbols mit der Natur und der Magie. Nach einer halben Stunde verzehrt er das Symbol vollständig und beendet damit sein Karmaritual.

Kunsth Handwerk: Holzschnitzen, Steinmetz, Körpermalerei

TALENTE DES SCHAMANEN

KREIS 1

Fadenweben (Schamanismus) (D)
Karmaritual
Spruchzauberei (D)
*Fetischmagie (D)**
Fetischzauber
Fetischzauber

KREIS 2

Astralsicht
Unempfindlichkeit (5/4)
Fetischzauber

KREIS 3

Empathische Wahrnehmung (D)
Heilendes Feuer (D)

KREIS 4

Karma: Der Schamane kann 1 Karmapunkt für jede Handlung einsetzen, für die nur Charisma erforderlich ist.

Fetischzauber
Fluch Aufheben („Segen der Natur“) (D)

KREIS 5

Soziale Widerstandskraft: Die Soziale Widerstandskraft erhöht sich um 1
Tieranalyse
Willensstärke

KREIS 6

Magische Widerstandskraft: Die Magische Widerstandskraft erhöht sich um 1
Fetischzauber
Gift Erspüren („Dauerhafte Kunst“)

KREIS 7

Körperliche Widerstandskraft: Die Körperliche Widerstandskraft erhöht sich um 1
Tiere Bändigen
Reinigende Kälte (D)





KREIS 8

Erholungsprobe: Der Schamane erhält eine zusätzliche Erholungsprobe

Erweiterter Fetischzauber
Sicherer Pfad

KREIS 9

Karma: Der Schamane darf 1 Karmapunkt für jede Handlung einsetzen, für die nur Wahrnehmung erforderlich ist.

Lebensblick (D)
Erweiterter Fetischzauber
Heulen

KREIS 10

Erholungsprobe: Die Stufe für Erholungsproben erhöht sich um 1

Magische Widerstandskraft: Die Magische Widerstandskraft erhöht sich ein weiteres Mal um 1

Gepanzerter Fetischzauber
Blätterdach (D)

KREIS 11

Geistertattoo: Der Schamane kann sich, unter Hin-nahme von 4 permanenten Schadenspunkten, selbst ein Geistertattoo in sein Gesicht machen. Bei jedem Schamanen sieht diese Tätowierung anders aus, hat aber immer eine sehr bedrohliche Ausstrahlung. Wenn der Schamane mit astralen Geschöpfen wie Geistern oder Dämonen interagiert, kann er für einen Punkt Überanstrengungsschaden einen Bonus von zwei Stufen auf alle Interaktionsproben erhalten. Der Spielleiter entscheidet, ob dieser Bonus auch auf jene Anwendung findet, die die Bedeutung der Tätowierung kennen (etwa andere Schamanen oder Eingeborene aus dem Gebiet des Anwenders).

Gepanzerter Fetischzauber
Falschheit Erkennen (D)

KREIS 12

Geistersprache
Voodoozauberei

KREIS 13

Läuterung des Geistes: Der Schamane ist in der Lage, durch ein langwieriges und schwieriges Ri-

tual einen Charakter von einem Dämonen oder sonstiger Besessenheit zu befreien. Der Schamane benötigt für dieses Ritual eine Anzahl von Stunden gleich der Stufe des Dämonen oder der Wesenheit in Dämonenmal oder ähnlichen beeinflussenden Fähigkeiten. Der Schamane ruft dafür die Ahnengeister um Hilfe an. Um die Ahnengeister dazu zu bewegen, ihm zu helfen, benötigt der Schamane einen Gegenstand der in einer engeren Beziehung zu der zu vertreibenden Wesenheit steht. Eine Waffe die diese bereits zumindest einmal verletzt hat oder einen Gegenstand der von der auszutreibenden Wesenheit verflucht oder sonst entsprechend verändert worden ist. Für dieses Ritual wird das zu reinigende Ziel wie bei der Anwendung des Talents „Reinigen-des Feuer“ in ein entsprechend großes Feuer gelegt. Dabei muss das Ziel jedoch bei vollem Bewusstsein sein. Der Schamane würfelt mit seiner Talentstufe in „Heilendes Feuer“ gegen die Dämonenmalstufe des Dämons. Übertrifft er diese, ist der Charakter von dem Mal befreit. Der Dämon bzw. die Wesenheit kann den Versuch das Mal zu entfernen bemerken, indem der Spielleiter mit einem Wurf mit der Dämonenmalstufe den Wirkungswurf des Schamanen übertrifft. Die Reaktionen der Wesenheit liegen dabei im Ermessen des Spielleiters. Die Fähigkeit Läuterung des Geistes kann auf den gleichen Charakter erst nach Jahr und Tag wieder angewendet werden. Gleichgültig ob die Austreibung erfolgreich war oder nicht.

Einfluss Entdecken
Großer Fetischzauber

KREIS 14

Großer Fetischzauber
Chamäleon

KREIS 15

Geistwandeln
Großer Fetischzauber

**Kursiv* geschriebene Talente sind neue oder abge-wandelte Talente, die der Schamane erhält.





NEUE TALENTE

Nachfolgend werden die neuen Talente des Schamanen erläutert.

FETISCHMAGIE

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Disziplintalent: Schamane

Das Talent „Fetischmagie“ ähnelt in gewisser Hinsicht dem Talent „Zauberbücher Verstehen“ (ED2 S.123). Mittels Fetischmagie ist der Schamane in der Lage Zauber auf zwei verschiedene Arten zu erlernen. Mit dem Talent Fetischmagie kann er jedoch keine fremden Grimoires lesen und die darin enthaltenen Zauber erlernen. Nur wenn er Fetische eines anderen Schamanen entdeckt kann er die darin eingebetteten Zauber in eigene Fetische einbetten. Dieser Vorgang entspricht dem, wie ein anderer Zauberer Sprüche aus einem fremdes Grimoire, welches er gefunden hat, erlernen will (ED2 S.161).

LERNEN VON DER NATUR

Zum einen kann er Zauber erlernen, indem er Wirkungsweisen in der Natur beobachtet. Dafür muss er die entsprechende Interaktion zwischen Natur und Magie für eine Zeitspanne in Runden gleich dem Kreis des resultierenden Zaubers beobachten. Für sehr kurze Ereignisse wie z.B. Blitze reicht es wenn der Schamane ein Gewitter und damit mehrere Blitze beobachten kann. Die beobachtete Interaktion muss dabei in etwa der Wirkung des Spruches entsprechen. Der Schamane legt eine Probe in Fetischmagie gegen den Lernmindestwurf des entsprechenden Zaubers ab. Besteht er diese Probe, so hat er die Zusammenhänge verstanden. Nun muss er die dem Zauberkreis entsprechenden Legendenspunkte investieren und hat damit einen dem Naturereignis entsprechenden Zauber erlernt.

Selot Rabenschwinge ist mittlerweile ein Schamane des 5. Kreises. Auf seinen Abenteuern erlebt

er ein stärkeres Erdbeben. Er beobachtet dabei die Interaktion der Magie mit dem Boden und meint zu erkennen wie er diese Interaktion nachahmen kann. Er versucht es und bemüht dabei sein Talent Fetischmagie. Tatsächlich versteht er die Zusammenhänge zwischen der Magie und der Erschütterung der Erde. Selot fertigt einen Fetisch aus einem gesprungenen Stein und investiert 500 Legendenspunkte. Damit hat er tatsächlich den Zauber „Erzitternde Erde“ erlernt.

Auf diese Weise können Schamanen auch neue Zauber entdecken, die anderen Spruchzauberern vielleicht verborgen bleiben. Um solche Zauber zu entwickeln, sollte der Spielleiter zusammen mit dem Spieler die Regeln zur Zaubererschaffung entsprechend anwenden (Magie: Handbuch mystischer Geheimnisse S.107 und S.133).

LERNEN VON ANDEREN SCHAMANEN

Zum anderen kann ein Schamane Zauber auch von einem anderen Schamanen erlernen. Da Schamanen eine besondere Verbindung zur Natur haben und aus dieser Verbindung ihre magische Kraft schöpfen, können sie neue Zauber nur von anderen Schamanen lernen, nicht jedoch von Spruchzauberern anderer Disziplinen. Lernt der Schamane einen Spruch von einem anderen Schamanen, so erhält er einen Bonus in Höhe des Rangs, den sein Lehrer in Fadenweben besitzt, auf alle Proben die zum Erlernen des Zaubers notwendig sind (Verstehen des Zaubers und Anfertigen des Fetischs). Um diesen Bonus zu erhalten muss er jedoch mit einer Probe in Fadenweben über den Lernmindestwurf des Zaubers gelangen, den er beigebracht bekommen will.

Das Erlernen von Zaubern von einem anderen Schamanen entspricht im Übrigen dem Vorgang wie bei anderen Zauberdisziplinen (ED2 S.161).

DIE HERSTELLUNG DES FETISCHS

Egal auf welche Weise der Schamane seine Zauber erlernt, er muss noch einen Fetisch für diesen erschaffen. Dafür benötigt er zunächst die Bestandteile des gewünschten Fetischs. Wenn er diese beisammen hat, würfelt der Spieler wiederum mit der





Talentstufe in Fetischmagie gegen den Lernmindestwurf des entsprechenden Zaubers. Ist die Probe erfolgreich, so hat er den Fetisch erschaffen und den Spruch darin eingebettet. Misslingt die Probe jedoch, so kann er diese erst 24 Stunden später wiederholen. Schafft der Schamane es nicht innerhalb einer Woche einen entsprechenden Fetisch herzustellen, so vergisst er den Zauber wieder. Die für das Erlernen des Zaubers ausgegebenen Legendenspunkte erhält er jedoch wieder zurück. Bis er den Fetisch hergestellt hat kann der Schamane den Zauber nur durch Anwendung roher Magie wirken.

Ein so erschaffener Fetisch besteht oft aus sehr zerbrechlichen Materialien. Dennoch sind sie durch die ihnen innewohnende Magie wesentlich widerstandsfähiger als man es bei ihrem Anblick meinen könnte. So hat ein Fetisch eine Schadenskapazität (Todesschwelle) gleich der Stufe des in ihm eingebetteten Zaubers plus 5. Ein Fetisch mit einem Zauber des ersten Kreises hat also eine Schadenskapazität von 6. Ein Fetisch mit einem Zauber der Stufe 7 hätte demnach eine Schadenskapazität von 12. Normale Fetsche haben dabei eine Rüstung von 0.

FETISCHZAUBER

Stufenzahl: Rang

Aktion: N/A

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Disziplintalent: Nein

Fetischzauber entspricht grob dem Talent Zaubermatrix (ED2 S.124) der anderen Zauberdisziplinen. Mit jedem der Talente kann ein Fetisch auf die Struktur des Schamanen abgestimmt werden. Der Rang in Fetischzauber begrenzt die maximale Stufe des in einen Fetisch eingebetteten Zaubers, der mittels des Talents verbunden werden kann. Der Fetisch dient dabei als eine Art Matrix die mit Fetischzauber mit der magischen Struktur des Schamanen verbunden wird. Jedes Talent Fetischzauber kann dabei nur mit einem Fetisch verbunden werden. Zum Verbinden gilt die Webschwierigkeit des Spruches als Mindest-

wurf, gegen die mit dem Talent Fadenweben (Schamanismus) gewürfelt werden muss.

ERWEITERTER FETISCHZAUBER

Stufenzahl: Rang

Aktion: N/A

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Disziplintalent: Schamane

Ein erweiterter Fetischzauber ist in der Lage, beim Abstimmen auf den Fetisch in diesen einen Faden einzuweben. Beim Zaubern des Spruches muss der eingebettete Faden nicht mehr neu gewoben werden. Wird der Fetisch wieder gelöst, aus welchem Grund auch immer, so verfällt auch der eingebettete Faden. Ein mit dem Talent Erweiterter Fetischzauber gebundener Fetisch hat seine normale Schadenskapazität (siehe Talentbeschreibung Fetischmagie) plus 5.

GEPANZERTER FETISCHZAUBER

Stufenzahl: Rang

Aktion: N/A

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: Siehe Text

Disziplintalent: Schamane

Mit dem Talent Gepanzerter Fetischzauber kann jeweils ein Fetisch an die Magische Struktur des Schamanen gebunden werden (siehe Talentbeschreibung Fetischmagie). Ein mit diesem Talent gebundener Fetisch enthält bereits einen Zauberfaden, der beim Weben der zum wirken erforderlichen Fäden nicht mehr gewoben werden muss. Der Fetisch ist außerdem noch gegen Angriffe besonders geschützt. Der Fetisch erhält einen Rüstungswert gleich dem Rang in Gepanzerter Fetischzauber mit dem er an die Struktur des Schamanen gebunden wurde. Seine mystische Rüstung entspricht dabei der des Schamanen. Die Schadenskapazität des Fetschs ist gleich seiner normalen Schadenskapazität (siehe Talentbeschreibung Fetischmagie) plus 5.





halten. Die Summe der Spruchstufen darf also den Rang in Großer Fetischzauber nicht übersteigen, mit dem sie gebunden werden sollen.

SEGEN DER NATUR

Stufenzahl: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Ja

Überanstrengung: 2

Disziplintalent: Schamane

Disziplinbeschränkung: Nur Schamanen

Das Talent Segen der Natur kann im vierten Kreis anstatt des Talents Fluch Aufheben erlernt werden. Segen der Natur verstärkt die Wirkung von pflanzlichen Wirkstoffen. Während der Schamane die Pflanzen in der einen Hand hält, berührt er mit der anderen Hand das Ziel, auf das die Wirkstoffe der Pflanzen wirken sollen. Der Schamane konzentriert sich und bittet die Geister, welche die Pflanze bewohnen oder bewohnt haben, um ihre Hilfe die Wirkung der Pflanzen zu verstärken. Der Mindestwurf für Segen der Natur ist gleich der Magischen Widerstandskraft des Wirkstoffes oder des Ziels, je nachdem welche höher ist. Abhängig vom Erfolgsgrad erhält die Pflanze einen Stufenbonus auf ihren Wirkungswurf. Ein Durchschnittlicher Erfolg bedeutet einen Bonus von 1 Stufe, ein Guter Erfolg +2 Stufen, Hervorragender Erfolg +4 Stufen und ein Außergewöhnlicher Erfolg gibt einen Stufenbonus von 5 Stufen. Misslingt die Probe in Segen der Natur, verliert die Pflanze ihre Wirkung. Ein kritischer Fehlschlag (Regel der Eins) führt dazu, dass die Pflanze eine gegensätzliche Wirkung entfaltet. Die so verbesserte Pflanze muss nach der Anwendung des Talents innerhalb einer Anzahl Minuten gleich dem Rang in Segen der Natur verwendet werden, da sie sonst ihre Wirkung verliert.

Da dieses Talent ursprünglich dazu gedacht war, die heilende Wirkung von Pflanzen zu verstärken, ist der Schamane in der Lage, Pflanzen eine heilende Wirkung zu verleihen, die sonst keine Wirkung haben. Dafür muss der Schamane das Talent erst auf die noch lebende Pflanze anwenden, bevor er

GRÖßER FETISCHZAUBER

Stufenzahl: Rang

Aktion: N/A

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Disziplintalent: Schamane

Das Talent Großer Fetischzauber entspricht in etwa dem Talent Summenmatrix. Mit dem Talent Großer Fetischzauber können mehrere Fetische an die Struktur des Schamanen gebunden werden. Der Rang in Großer Fetischzauber ist dabei gleichzeitig die maximale Summe der Stufen aller mit dem Talent gebundenen Zauber. Ein Großer Fetischzauber mit Rang 7 kann somit entweder einen Fetisch mit einem Spruch der Stufe 7 an den Schamanen binden oder auch einen Fetisch mit einem Spruch der Stufe 3 und zwei Fetische die Sprüche der Stufe 2 ent-





sie einsammelt. Danach kann er mit ihr verfahren, als wäre sie eine normale Heilpflanze. Da es jedoch wesentlich schwieriger ist, in solch einer Pflanze eine heilende Wirkung zu bilden, ist der entsprechende Mindestwurf jeweils um 5 erhöht. Ein kritischer Fehlschlag (Regel der Eins) führt dazu, dass die Pflanze eine (verstärkte) gesundheitsschädliche Wirkung entfaltet.

Besitzt die Pflanze bereits von sich aus eine andere Wirkungsart (z.B. als Schlafmittel anstatt der beabsichtigten Heilung), so wird diese verstärkt, nicht jedoch die Wirkung die der Schamane zu verstärken oder hervorzurufen wünscht.

VOODOOZAUBEREI

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: siehe Text

Disziplintalent: Schamane

Das Talent Voodoozauberei ermöglicht es einem Schamanen, einige seiner Zauber auch auf Namensgeber wirken zu lassen, die sich außerhalb der normalen Reichweite der Zauber befinden. Unter Verwendung dieses Talents wird die effektive Reichweite auf eine Anzahl von Meilen erhöht, die dem Rang des Schamanen in Voodoozauberei entspricht. Zauber, die nur auf den Schamanen selbst oder bei Kontakt wirken, können mit Voodoozauberei nicht verwendet werden. Um einen Namensgeber mittels Voodoozauberei zu beeinflussen, benötigt der Schamane einen auf das Ziel abgestimmten Fetisch in Form einer Voodoopuppe. Zur Herstellung einer Voodoopuppe wird ein persönlicher Gegenstand des Ziels wie Haare, Blut oder etwas Ähnliches benötigt. Während der Schamane die Puppe herstellt, muss er unter Verwendung seines Talents Fetischmagie mit einem mindestens Guten Erfolg gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels bestehen. Dieses darf sich dabei nicht weiter als eine Anzahl von Meilen vom Schamanen entfernt aufhalten, die dem Rang des Schamanen in Voodoozauberei entspricht.

Ist die Voodoopuppe erfolgreich hergestellt, ist der Schamane in der Lage, die in folgender Liste aufgezählten Zauber, sofern er sie gelernt hat, auf das Ziel anzuwenden. Sprüche die auf mehrere Ziele gleichzeitig wirken, beeinflussen nur den durch die Voodoopuppe verbundenen Namensgeber. Dabei darf sich das Ziel wiederum nicht weiter als eine Anzahl von Meilen gleich dem Rang des Schamanen in Voodoozauberei entfernt aufhalten. Das Weben jedes für die Zauber erforderlichen Fäden dauert jedoch eine Stunde, da wesentlich mehr magische Energie eingebracht werden muss um die Entfernung zu überwinden. Für jeden auf diese Weise gewobenen Faden erleidet der Schamane einen normal heilbaren Schadenspunkt an Überanstrengung.

Die Voodoopuppe behält ihre Macht für eine Zeitspanne gleich dem Rang des Schamanen in Voodoozauberei in Tagen. Unter Inkaufnahme von 5 permanenten Schadenspunkten kann die Wirkung auf Rang in Voodoozauberei in Monaten, längstens jedoch auf Jahr und Tag, verlängert werden. Diese Schadenspunkte können erst nach Ablauf der gesamten Zeit geheilt werden. Auch der Tod der Zielperson oder die Zerstörung der Puppe verkürzt diese Wartezeit nicht.

LISTE DER MIT VOODOOZAUBEREI ANWENDBAREN ZAUBER

Kreis	Zauber	Fundort
1	Vernichtender Wille	ED2 S.204
2	Blindheit	AG S.39
3	Schmerzen	ED S.186
3	Totenstarre	AG S.22
4	Böser Traum	AG S.42
4	Hunger	AG S.43
4	Suggestive Stimme	ED2 S.198
5	Erblinden	AG S.24
5	Geflüster in der Nacht	AG S.25
5	Verdorren	ED S.189
5	Verlangsamen	ED2 S.207
5	Verwesendes Fleisch	AG S.45
6	Karmablockade	ED2 S.208
6	Marionette	AG S.27
6	Schlaf	ED2 S.209





7	Massenträgheit	ED2 S.209
7	Rebellisches Körperteil	ED2 S.200
7	Schwindelgefühl	ED2 S.201
7	Wie die Zeit verfliegt	AG S.48
8	Kontrolle	ED S.192
8	Zu Besuch bei Tod	AG S.31
9	Ekel	AG S.49
9	Traumreich	AG S.49
12	Gefühle Pervertieren	AG S.36

manen nicht in die hiesige Welt gezwungen, sondern der Schamane fragt sie, ob sie ihm helfen können. Er schildert ihnen seine Lage und unterbreitet ihnen seine Bitte und ggf. auch ein Angebot zu einer Gegenleistung. Wenn der so beschworene Geist einverstanden ist, hilft er dem Schamanen. Ansonsten verlässt er ihn einfach wieder und begibt sich zurück in seine Heimatebene. Schamanen sehen die beschworenen Geister nicht als ihre Diener oder gar Sklaven, sondern als Freunde und Verbünde-

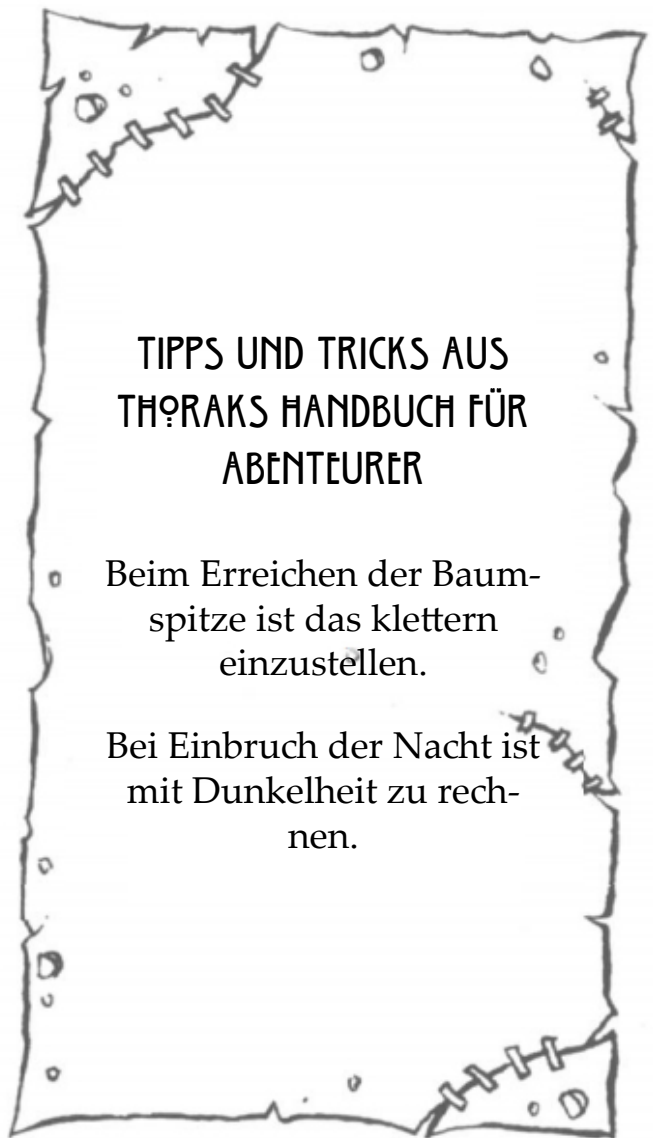
HALBMAGIE DER SCHAMANEN

Durch Halbmagie verstehen es Schamanen besondere Fähigkeiten einzusetzen. Durch die Magie wird ihnen die Fähigkeit verliehen einfache Hilfe bei Verletzungen zu leisten. Sie entspricht der Fertigkeit Arzt aus dem Grundregelwerk (ED2 S.130). Schamanen können durch ihr Verständnis für die Natur und ihre Zusammenhänge hervorragend in der Wildnis überleben. Sie erkennen Tiere und Pflanzen ihrer Heimat und sind in der Lage mittels dieser, wirkungsvolle Tränke und Salben herzustellen. Ob und wie eine ihnen fremde Pflanze genutzt werden kann, können Schamanen auch erspüren.

Durch Halbmagie sind Schamanen in der Lage sich viel Wissen über die Geschichte ihres Stammes zu merken. Oft kennen sie die gesamte Geschichte ihres Stammes mehrere Generationen zurück. Sie sind in der Lage Waffen und Gegenstände die für ihren Stamm typisch sind in begrenztem Ausmaß zu verzaubern. Mit Halbmagie sind sie in der Lage, Spuren von Tieren zu identifizieren und ihnen zu folgen.

BESCHWÖRUNG VON GEISTERN

Wenn Schamanen den sechsten Kreis ihrer Disziplin erreichen, können sie erlernen wie man die Geister der Natur beschwört. Bei der Beschwörung ruft der Schamane den Geist der Naturkraft, die er für seine Zwecke am besten geeignet hält. Die Geister der Umgebung vernehmen den Ruf und folgen ihm. Sie werden jedoch durch die Macht des Scha-



TIPPS UND TRICKS AUS THORAKS HANDBUCH FÜR ABENTEURER

Beim Erreichen der Baumspitze ist das klettern einzustellen.

Bei Einbruch der Nacht ist mit Dunkelheit zu rechnen.





te. Niemals würden sie einen Geist zu einer Handlung zwingen oder ihn gegen dessen Willen in der materiellen Ebene binden. So interagieren sie mit ihnen auch als wären sie verbündete oder befreundete Namensgeber. Dadurch ist es für Schamanen wesentlich ungefährlicher Geister zu beschwören als für andere Disziplinen und sie erhalten bei Interaktionsproben mit Geistern jeglicher Art einen Bonus von zwei Stufen. Es soll Schamanen gegeben haben, die eine innige Freundschaft zu bestimmten Geistern verband. Diese haben dem Schamanen immer wieder geholfen, ohne dass sie jedes Mal neu beschworen werden mussten.

BLUTTATTOOS UND TALISMANE

Schamanen können dauerhafte Bluttattoos herstellen, die in ihrer Wirkung den Blutamuletten entsprechen. Sie können auch Talismane herstellen um so ihrem Stamm die Wirkung von Zaubern über einen längeren Zeitraum zugute kommen zu lassen.

BLUTTATTOOS

Ab dem vierten Kreis erlernen Schamanen die Herstellung von Bluttätowierungen (AG S.86). Sie können jedoch nur solche Tätowierungen anfertigen, deren Struktur sie vorher studiert haben. Dafür benötigen sie die gleiche Zeit und Mindestwürfe, wie sie zum Herstellen der normalen Blutamulette benötigt werden (Magie: Handbuch mystischer Geheimnisse S.50).

TALISMANE

Schamanen können mittels Halbmagie bereits ab dem ersten Kreis Talismane herstellen. In diese Talismane können sie jedoch nur die ihnen bekannten Zaubere einbinden. Um einen Talisman zu erschaffen würfelt der Schamane mit seiner Halbmagiestufe + Wahrnehmungsstufe gegen den Mindestwurf des Spruches an (ED2 S.162). Die Herstellung eines solchen Talismans dauert meist mehrere Stunden. Da alle Fäden für den Zauber, der eingebettet werden soll, in den Talisman integriert werden, dauert das Weben eines jeden Fadens eine Stunde. Zusätzlich

zu dieser Zeit benötigt die Verankerung des Spruches in den Talisman eine weitere Stunde. Daher dauert die Erschaffung eines Talismans mindestens eine Stunde, auch wenn ein Zauber gewählt wird, der keine weiteren Spruchfäden erfordert.

Ein Schamane würde niemals einen Talisman für Personen anfertigen, die nicht seinem Stamm angehören. Erst recht nicht solche, die unterstützende Zaubere enthalten. Die Wirkung des Zaubers hält maximal eine Zeit, die dem Rang des Schamanen in Fetischmagie in Tagen entspricht. Die Wirkung wird unterbrochen, wenn der Träger des Talismans den Körperkontakt zu diesem verliert und der Talisman wird wieder zu einem einfachen nichtmagischen Gegenstand.

Selatar Rabenschwinge fertigt für den Krieger seiner Gruppe einen Talisman mit dem Spruch Kletterschub. Selatar hat sein Talent Fetischmagie auf Rang 5. Also wird sein Kriegerfreund fünf Tage lang einen Bonus von 3 Stufen auf alle Kletterproben erhalten.

Aufgrund ihrer sehr speziellen Wirkungsweise ist es schwieriger, die in einen Talisman eingebetteten Sprüche, zu neutralisieren. Der Mindestwurf um die Magie eines Talismans zu neutralisieren ist gleich dem Neutralisationsmindestwurfes des Zaubers (ED2 S.168) plus 5.

ROLLENSPIELHINWEISE

Schamanen werden oft als eine eigenartige Mischung aus Elementarist, Geisterbeschwörer und Magier angesehen. Immerhin sprechen sie mit Geistern und fühlen sich in ihrem Wissen über die Natur, wie der Magier, vielen überlegen. Aber anders als diese Buchmagier ist die Magie der Schamanen ein Teil der Natur und ihre Fähigkeiten wie auch ihre Lebensweisen sind eher auf die täglichen Probleme ihres Stammes gerichtet. Schamanen beschützen ihren Stamm unter allen Umständen. Mit Bluteiden bekräftigen sie ihre Verbindung zum Stamm und seinen Angehörigen. Auch wenn es Schamanen gibt, die eine Abenteurergruppe als ihren Stamm





ansehen, so misstrauen sie doch weiterhin allen die nicht ihrem Stamm angehören.

Nur wenige Schamanen verlassen ihren eigentlichen Stamm. Und diejenigen die es tun, finden sich in einer vollkommen anderen Welt wieder. Oftmals sind ihnen Begriffe wie Geld oder Privatbesitz vollkommen unbekannt und geraten dadurch immer wieder in Schwierigkeiten. Aber die meisten lernen Schnell die Bedeutung dieser und anderer Sitten in der ihnen fremden Welt. Oft sehen sie diese Begebenheiten als amüsante Torheiten der Namensgeber.

Im Gegensatz zu allen anderen Zauberdisciplinen benötigen Schamanen kein Grimoire. Wird einer ihrer Fetische beschädigt oder gar zerstört, können sie diesen sehr schnell durch einen neuen ersetzen. Diese Einstellung des „alles ist Ersetzbar“ weiten sie oftmals auch auf weite Bereiche des täglichen Lebens aus. Teilweise beziehen sie diese Sichtweise auch auf Namensgeber und sogar auf sich selbst.

DISZIPLINKOMBINATIONEN

In vielen „primitiven“ Stämmen ist es nicht üblich mehr als einer Disziplin zu folgen. Dies gilt ganz besonders für Schamanen. Wenn ein Schamane doch einer weiteren Disziplin folgt, so sind dies meist der Weg des Scouts oder der des Tiermeisters. Auch der Weg des Kriegers oder des Troubadours können schnell erlernt werden.

Aufgrund der grundverschiedenen Sichtweise der Magie ist es jedoch sehr schwierig für eine Kombination mit anderen Zauberdisciplinen zu finden. Hier sollte der Spielleiter entscheiden ob diese Kombination offen steht oder nicht. Er sollte dabei die Spielbalance beachten, die durch solche Kombinationen gefährdet werden kann.

RITUALE DES AUFSTIEGS

Es gibt keine Standardrituale für einen Kreisaufstieg eines Schamanen. Meist denkt sich der Lehrer ein Ritual aus, um die Fähigkeiten des Schamanen zu testen. Jedoch sind es die Geister der Ahnen und der Natur die entscheiden ob der Schüler die Reife und das Wissen besitzt in einen neuen Kreis aufzusteigen. Aufgrund der Entscheidung durch die Geister ist ein Kreisaufstieg nur in Gegenden möglich, in denen es genug Bäume oder Sträucher gibt wo sich Pflanzengeister oder Holzelementare aufhalten. So sollte das Ritual in der Nähe von Wäldern oder Dschungeln durchgeführt werden. Selbst die Schamanen der Steppenvölker suchen sich für ihre Aufstiegsrituale entsprechende Gebiete.

Die Durchführung eines solchen Rituals ist normalerweise keine Privatsache des Schülers. Oftmals wird das Ritual vor dem gesamten Stamm des Schülers oder des Lehrers durchgeführt.

DAS RITUAL DES LEHRGEISTES

Schamanen können keine Lehrmeister beschwören, um unterrichtet zu werden. Sie brauchen sie auch nicht wirklich, da sie ihre Zauber und ihre





Magie von der Natur erhalten. Aber wenn es doch notwendig werden sollte, so müssen sie einen der hochkreisigen Schamanen finden, die den Verschmelzungszauber auf sich angewendet haben, um mit einem Holzelementar zu verschmelzen. Der Schamane muss wissen wo er einen solchen Lehrmeister finden kann und die Orichalkummünze in ein Astloch des Baumes legen, bevor er anfängt zu meditieren. Der Mindestwurf, um mit dem Lehrmeister in Kontakt zu treten, ist nicht gleich dessen Magischer Widerstandskraft sondern immer 10. Da der Lehrmeister nicht von einer anderen Ebene kommt, besteht nicht wie bei anderen Geistern die Gefahr von ihm angegriffen zu werden wenn der Mindestwurf nicht erreicht wird.

ZAUBER DES SCHAMANEN

Der Schamane kann in den verschiedenen Kreisen folgende Zauber erlernen:

KREIS 1

Zauber

	Fundort
Aura Lesen	ED2 S.203
Beruhigende Berührung	ED2 S.193
Erde Reinigen	AG S.6
Erdpfeile	ED2 S.170
Erdverschmelzung	ED2 S.171
Hängematte	FdA3 S.167
Heilender Rauch	FdA4 S.59
Kletterschub	ED2 S.172
Katzenaugen	AG S.39
Mentaler Dolch	ED2 S.204
Mondschein	AG S.6
Nahrung Erhitzen	ED2 S.172
Pflanzensprache	ED2 S.172
Seiltrick	ED2 S.194
Vernichtender Wille	ED2 S.204
Wasser Reinigen	ED2 S.172

KREIS 2

Zauber

	Fundort
Blitz	ED2 S.194
Eiserne Hand	ED2 S.203
Entzünden	ED2 S.203
Flammenblitz	ED2 S.204
Heimweg	ED2 S.173
Insektenabwehr	ED2 S.182
Jagdsinn	AG S.6
Kiemen	ED2 S.173
Kind der Natur	FdA4 S.80
Klammernde Pflanzen	FdA4 S.59
Knochenkunde	FdA4 S.80
Leuchtendes Blattwerk	FdA4 S.81
Nährhafte Früchte	FdA4 S.60
Wallender Mantel	AG S.7
Wasser Kochen	ED2 S.173
Wetterfest	ED2 S.196

KREIS 3

Zauber

	Fundort
Auftrieb	AG S.51
Ausweichschub	ED2 S.204
Blitzschlag	AG S.7
Flammen Schüren	AG S.8
Mantel der Natur	FdA4 S.81
Nebelschild	ED2 S.184
Pflanzenmenü	ED2 S.174
Pflanzenwachstum	AG S.8
Rastplatz finden	FdA3 S.168
Schnauben	AG S.8
Tierabwehr	ED S.185
Unterschlupf	FdA4 S.61
Verschmelzung mit dem	
Unterholz	FdA4 S.61
Weidenschild	AG S.7
Wildgeräusche	FdA4 S.83





KREIS 4

Zauber

Alarm	ED2 S.196
Bestie Besänftigen	AG S.41
Heilsamer Schlaf	AG S.52
Last Erleichtern	ED2 S.176
Lichtblitz	ED2 S.196
Maske der Ungeheuer	FdA4 S.60
Schmerzen	ED2 S.186
Sonnenlicht	AG S.9
Speer (Holz)	AG S.11
Strickleiter	ED2 S.205
Waffen des Krieges	FdA4 S.61

KREIS 5

Zauber

Blitzschild	ED2 S.176
Böser Blick	ED2 S.186
Erzitternde Erde	ED2 S.176
Geräuschlose Trommeln	FdA4 S.58
Kampfeswut	ED2 S.205
Katzengang	AG S.52
Nebel der Angst	ED2 S.185
Schneller zu Fuß	ED2 S.206
Spuren Tarnen	AG S.43
Wurzelfalle	AG S.12

KREIS 6

Zauber

Entspannen	ED2 S.206
Fliegender Teppich	ED2 S.199
Fruchtbare Erde	AG S.12
Gift Widerstehen	AG S.12
Kreis des Wohlbefindens	ED2 S.197
Verbesserter Alarm	ED2 S.198
Verdorren	ED2 S.189
Vertrauen	ED2 S.207
Wiederbelebung	AG S.23
Wilde Mähne	AG S.54
Windstoß	ED2 S.177

KREIS 7

Zauber

Dämonen entdecken	AG S.24
Eisenholz	AG S.12
Erdstab	ED2 S.177
Erwache!	AG S.44
Improvisiertes Geschöß	ED2 S.207
Rastplatz verbergen	FdA3 S.169
Splitternder Stein	AG S.13
Tiergestalt	AG S.15
Verdorren Aufheben	ED S.191

KREIS 8

Zauber

Erdstoß	ED2 S.178
Erholung	ED2 S.189
Frost und Hitze	ED2 S.178
Gesegnetes Licht	ED2 S.189
Improvisierte Waffe	ED2 S.208
Knochenbrecher	ED2 S.190
Reise Erleichtern	ED2 S.179
Stärkung	ED2 S.207
Üble Dämpfe	ED2 S.190
Vorhersehung	AG S.46

KREIS 9

Zauber

Donnerschlag	AG S.14
Erdwelle	AG S.14
Griff der Erdhand	AG S.15
Intuitives Ausweichen	ED2 S.208
Mehrfacher Mentaler Dolch	AG S.56
Schlaf	ED2 S.209
Wirbelwind	ED2 S.179
Wolken Beschwören	ED2 S.179
Zerschmettern	ED2 S.209





KREIS 10

Zauber

Erdwall	ED2 S.180
Friedensband	AG S.57
Gewitterwolke	ED2 S.209
Herzbeklemmung	ED S.190
Knochen Erweichen	AG S.29
Rohe Magie Kanalisieren	AG S.60
Todesschwur	AG S.60
Traum Beobachten	AG S.47
Verstümmelung Heilen	AG S.61
Wolken Vertreiben	AG S.16
Wundmaske	ED2 S.210
Würgegriff der Erdhand	AG S.17

Kreis 11

Zauber

Erkaltete Glut	AG S.18
Zerquetschen	ED2 S.210

KREIS 12

Zauber

Holz Klinge	AG S.19
Wetterzauber	AG S.19

KREIS 13

Zauber

Versteinern	AG S.19
-------------	---------

KREIS 14

Zauber

Reise ins Leben	AG S.62
Endgültige Verschmelzung	FdA4 S.58

Fundort

Je nach Herkunft des Schamanen oder seinem Stammesgebiet kann der Schamane zusätzlich zwischen folgenden Zaubern wählen:

Kalte Gebiete ggf. mit viel Eis und Schnee

Kreis	Zauber	Fundort
1	Kälteresistenz	ED2 S.172
1	Kälteblase	ED S.182
2	Eisspeer	ED2 S.172
2	Vereiste Oberfläche	ED2 S.173
3	Eisbola	ED2 S.174
5	Fliegen	ED2 S.207
6	Steinregen	AG S.14
9	Wasserwand	AG S.18

Wüsten oder Steppenartige Gebiete

Kreis	Zauber	Fundort
1	Feuerresistenz	ED2 S.171
1	Luftrüstung	AG S.6
1	Herr der Nachtvögel	ED S.182
3	Erdung	AG S.7
4	Sandteufel	ED2 S.207
4	Nachtvogelmantel	AG S.23
7	Erd Q'wril	AG S.14
9	Flammenwand	AG S.18

Dschungel und dichte Wälder

Kreis	Zauber	Fundort
2	Ranken	ED2 S.204
4	Klebrige Ranken	AG S.10
4	Dornenhecke	ED2 S.206
4	Falkenmantel	AG S.9
6	Lebende Wand	AG S.14
6	Baumverschmelzung	AG S.14
14	Rat des Waldes	AG S.20
15	Wald Reinigen	AG S.20

ED2 = Grundregelwerk 2. Edition Hardcover

AG = Arkane Geheimnisse Barsaives

FdA = Foliant des Abenteurers





SCHAMANENSPEZIFISCHE ZAUBER

Durch seine besondere Nähe zu den Kräften der Natur erhält der Schamane die Fähigkeit einzigartige Zauber zu erlernen. Folgende Zauber sind daher nur dem Schamanen zugänglich.

ENDGÜLTIGE VERSCHMELZUNG

Fäden: 7

Webschwierigkeit: 16/22

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: Dauerhaft

Wirkung: Lässt den Schamanen mit einem Baumgeist verschmelzen

Wie der Name schon vermuten lässt, stellt das Wirken dieses Spruches die endgültige und unwiderrufliche Entscheidung des Schamanen dar, seinen Geist mit einem Baumgeist zu verbinden. Nur wenige Geister erlauben diesen Prozess und die die es tun suchen sich die Schamanen, denen sie es erlauben, sehr genau aus. Dieser Zauber kann nur von einem Baumgeist gelehrt werden und nicht durch Beobachtung oder einen anderen Schamanen. Die Struktur des Zaubers ist jedes Mal unterschiedlich, da er von der Magischen Struktur des Schamanen und der des Baumgeistes abhängt. Dadurch kann der Schamane seinen Geist nur mit dem Baumgeist verbinden, von dem er den Zauber gelernt hat. Um einen Baumgeist dazu zu bringen einem Schamanen diesen Zauber zu lehren, benötigt es meist mehrere Jahre in denen oft viele verschiedene Aufgaben für den Baumgeist zu erfüllen sind. Dies kann den Schutz des vom Baumgeist bewohnten Gebietes gegen Eindringlinge umfassen oder auch eine Reise in die entlegensten Teile der Welt, um Informationen über etwas zu finden, was das Interesse des Baumgeistes geweckt hat. Es gibt nur wenige Schamanen die den Kreis erreicht haben der notwendig ist um diesen Zauber zu wirken und noch weniger, die bereit sind dies auch tatsächlich zu tun.

Das Weben eines jeden Fadens benötigt eine Woche in der sich der Schamane in friedvoller Meditation neben dem Baum niederlässt, der den Baumgeist beherbergt der ihn erwählt hat. Ist der letzte Faden gewoben und der Spruch erfolgreich gewirkt, verschmilzt der Körper des Schamanen mit dem Baum in dem der Baumgeist wohnt. Mit dem Verschmelzen wird der Charakter automatisch zu einem NSC (Nichtspielercharakter). Hauptsächlich da das so entstehende Wesen mehr einem sehr mächtigen Holzelementar ähnelt als einem Namensgeber. Der Kreis des Charakters in der Disziplin des Schamanen wird zur Machtstufe des Baumgeistes addiert, ebenso werden alle Attributswerte des Schamanen zu den Attributswerten des Baumgeistes addiert. Das neue Wesen behält alle Fähigkeiten, Talente und Zauber die der Schamane beherrscht hat und im Gegensatz zu normalen Baumgeistern, fängt ihr Körper nicht an zu verfallen, wenn sie sich Manifestieren und können jederzeit in ihre Baumform zurückkehren.

Es gibt Hinweise, dass es vor der Plage einen wesentlich gefährlicheren Zauber niedrigeren Kreises gab, um etwas zu erschaffen, das sich zwischen die Namensgeber, die sich schnell in ihren Kaers verbergen wollten, und die Dämonen stellen sollte. Geschichten, die behaupten dass es Dschungelstämme gibt, die Namensgeber an seltsame fleischfressende Bäume opfern, geben Hinweise darauf, dass diese Zauber nicht sehr erfolgreich waren oder unerwartete Konsequenzen nach sich zogen.

GERÄUSCHLOSE TROMMELN

Fäden: 3

Webschwierigkeit: 11/15

Wirkschwierigkeit: 15

Reichweite: 5 Meilen

Wirkungsdauer: Rang Monate

Wirkung: Siehe Text

Dschungelstämme kommunizieren mittels Trommeln über große Distanzen miteinander. Diese Methode ist schnell und einfach, hat aber einen entscheidenden Nachteil. Auch jene können die





Trommeln hören und ihre Bedeutung erkennen, die nicht Adressat der Botschaft sind. Selbst wenn sie die genaue Bedeutung der Nachricht nicht erfassen sollten, so ist das Wissen darum, dass Nachrichten verbreitet werden oft schon eine wertvolle Information. Diesen Nachteil umgehen Schamanen mit diesem Zauber.

Der Schamane wendet den Zauber auf zwei oder mehr Trommeln (maximal eine Anzahl gleich seinem Rang in Spruchzauberei) an. Die Trommeln müssen dabei aus Bäumen aus dem gleichen Gebiet gefertigt worden sein. Ist die Probe erfolgreich, werden die Trommeln zum Fokus des Zaubers. Jeder kann diese Trommeln benutzen, sie erzeugen aber keinerlei hörbaren Ton. Der Ton wird erst durch die anderen Trommeln erzeugt und dort hört man was auf der ersten Trommel geschlagen wird. Der Ton ist relativ schwach und nicht viel lauter als eine normale Unterhaltung. Wenn also niemand in der Nähe der Empfangstrommel ist, kann die Botschaft ungehört eintreffen. Wird eine dieser Trommeln weiter fortgetragen, als die maximale Reichweite des Zaubers, so versagt der Zauber bis die Trommel wieder in die Reichweite des Zaubers gelangt. Endet die maximale Dauer des Zaubers, so werden alle Trommeln wieder normal hörbar. Der Zauber kann jedoch vor Ablauf der Wirkungsdauer erneuert werden, ohne dass der Schamane alle Trommeln einzeln verzaubern muss. Dabei dauert das Weben jeden Fadens eine Stunde, während der Schamane einen bestimmten Rhythmus auf einer der Trommeln spielen muss. Dieser Rhythmus pflanzt sich von einer Trommel zur andern fort, so dass alle vorher verzauberten Trommeln erneut beeinflusst werden. Dabei reicht es, wenn keine der Trommeln von zumindest einer anderen mehr als 5 Meilen entfernt ist. Befindet sich eine Trommel außerhalb der Reichweite aller anderen Trommeln, so wird der Zauber bei ihr nicht erneuert.

HEILENDER RAUCH

Fäden: 3

Webschwierigkeit: 6/13

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: Kontakt

Wirkungsdauer: 1 Runde

Wirkung: Siehe Text

Heilender Rauch ist ein Ritualzauber dessen Fäden jeweils zehn Minuten benötigen, um gewoben zu werden. Der Schamane sammelt eine Handvoll frischer Früchte, Beeren und Zweige. Er wirft sie alle nacheinander ins Feuer während er die Fäden webt. Das Ziel des Zaubers muss den so entstehenden Rauch einatmen. Wenn die Spruchzaubereiprobe erfolgreich ist, erhält das Ziel eine sofort zu verwendende Erholungsprobe. Erreicht der Schamane einen Guten Erfolg, so erhält das Ziel auf diese Erholungsprobe einen Bonus von +3 Stufen. Die Spruchzaubereiprobe kann mehrmals abgelegt werden. Doch bei jeder Probe auf das gleiche Ziel am gleichen Tag erhöht sich der Mindestwurf um jeweils 2.

KLAMMERNDE PFLANZEN

Fäden: 0

Webschwierigkeit: NA/11

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: 40 Schritte

Wirkungsdauer: 3 Runden

Wirkung: Willenskraft +5

Der Schamane zeigt auf ein Ziel und nach einer erfolgreichen Spruchzaubereiprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels beginnt sich das Unterholz rund um das Ziel zu bewegen und versucht es festzuhalten. Das Ziel kann sich wieder befreien, indem er den Ranken die ihn festhalten Schaden gleich dem Ergebnis des Wirkungswurfs zufügt. Die Ranken haben eine Magische und eine Physische Widerstandskraft von 7. Während das Ziel von den Ranken festgehalten wird, erleidet er für jeden Rang des Schamanen in Spruchzaube-





rei einen Abzug von -10 auf seine volle und -5 auf seine Kampflaufleistung. Alle Talente, Fertigkeiten oder Zauber des Ziels die auf Bewegung beruhen erleiden einen Stufenabzug gleich dem Rang des Schamanen in Spruchzauberei. Das Ziel kann dem Effekt nicht dadurch entkommen, indem er sich fortbewegt. Egal wohin er geht, die Pflanzen um ihn herum fangen an, sich zu bewegen und ihn festzuhalten. Solange bis er den Pflanzen genug Schaden zugefügt hat oder der Zauber endet.

MASKE DER UNGEHEUER

Fäden: 4

Webschwierigkeit: 9/12

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: 20 Schritte

Wirkungsdauer: Rang Stunden

Wirkung: Willenskraft +4

Es gibt viele Geschichten über unbekannte Schrecken und fürchterliche Monster in den Tiefen der Dschungel. Ein Teil dieser Geschichten wurde durch Zauber wie diesem hervorgerufen. Der Schamane setzt sich in die Runde derer, die er mit diesem Zauber belegen will und fängt an zu meditieren während er die Fäden des Zaubers wirkt. Dieser Vorgang dauert mindestens 40 Minuten, 10 Minuten für jeden zu webenden Faden. Währenddessen bereiten die Ziele des Zaubers ihre Kriegsmasken vor, welche als Fokus des Zaubers dienen sollen. Der Schamane macht eine Spruchzaubereiprobe gegen die höchste Magische Widerstandskraft der zu beeinflussenden Ziele.

Während der Zauber wirkt werden die verzauberten Kriegsmasken lebendig und verursachen in jedem den der Träger der Maske auswählt eine unheimliche Angst. Der Träger der Maske würfelt den Wirkungswurf unter Nutzung der Entsprechenden Stufe des Schamanen gegen die Soziale Widerstandskraft des Ziels. Bei einem durchschnittlichen Erfolg wird das Ziel von einer unbändigen Furcht erfüllt und kämpft so als ob er bedrängt wäre (ED2 S.215). Bei einem hervorragenden oder außergewöhnlichen

Erfolg versucht das Ziel vor dem Träger der Maske zu fliehen so schnell er kann. Dieser Effekt hält eine Zeitspanne vor, die dem Rang des Schamanen in Spruchzauberei in Runden entspricht.

Alle so beeinflussten Ziele können in jeder Runde einen Willenskraftwurf gegen das Ergebnis des Wirkungswurfes machen, um sich von dem Effekt zu befreien. Ein solcher Widerstandswurf gilt jedoch als eine volle Aktion, wodurch in dieser Runde keine weiteren Aktionen durchgeführt werden können. Befreien sich die Ziele von diesem Zauber, so sind sie für die Dauer der Konfrontation gegen den Effekt immun.

NAHRHAFFE FRÜCHTE

Fäden: 2

Webschwierigkeit: 6/10

Wirkschwierigkeit: 4

Reichweite: Kontakt

Wirkungsdauer: Rang Tage

Wirkung: Siehe Text

Dieser Zauber kann auf jedwedem frisch gesammeltem Gemüse oder Obst angewendet werden. Wenn die Spruchzaubereiprobe erfolgreich ist, bleibt die Frucht für die Dauer des Spruches frisch und hat den doppelten Nährwert als normal. So haben gesammelte Früchte die für drei Personen einen Tag reichen würden einen dermaßen erhöhten Nährwert, dass sie für die drei Personen zwei Tage reichen oder einen Tag für sechs Personen. Dieser Zauber kann nur einmal auf ein Ziel gewirkt werden. Selbst wenn der Zauber nicht gelingt oder die erste Wirkungszeit vorüber ist, hat ein nochmaliger Versuch keinerlei Wirkung auf das Ziel. Mit diesem Spruch können maximal Rang Tagesrationen beeinflusst werden. Der Zauber wirkt auch auf getrocknetem Reiseproviand wie Zwergenproviand. Dabei steigt der Mindestwurf jedoch um 10 auf insgesamt 14.





UNTERSCHLUFF

Fäden: 3

Webschwierigkeit: 7/15

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: Kontakt

Wirkungsdauer: Rang +4 Stunden

Wirkung: Willenskraft +5

Der Schamane benötigt für diesen Zauber einen Busch oder Baum der dem Ziel in seinen Luftwurzeln, Astlöchern oder Blattwerk genug Platz für einen Unterschlupf bieten würde. Wenn der Schamane den Zauber wirkt, umfängt die Pflanze das Ziel und bietet ihm einen Unterschlupf, in dem er sich sicher verstecken und erholen kann. Das Ziel kann den Unterschlupf jederzeit verlassen, was den Zauber jedoch beendet. Um das Ziel und seinen Unterschlupf zu entdecken, gilt das Ergebnis des Wirkungswurfs als Mindestwurf.

VERSCHMELZUNG MIT DEM UNTERHOLZ

Fäden: 2

Webschwierigkeit: 8/17

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: Kontakt

Wirkungsdauer: Rang Stunden

Wirkung: Willenskraft

Der Zauber macht das Ziel erheblich schwieriger zu entdecken. Das Ergebnis des Wirkungswurfs wird zum normalen Mindestwurf, um das Ziel durch sehen oder hören zu entdecken, hinzuaddiert. Dieser Bonus gilt jedoch nur, wenn sich das Ziel nicht oder nur sehr langsam bewegt. Ansonsten erhält das Ziel nur die Hälfte des Wirkungswurfs (aufgerundet) als Bonus. Bewegt sich das Ziel im Sichtbereich eines Beobachters schneller, wie bei einem Angriff oder Flucht, endet der Effekt, bis er sich aus deren Sichtbereich wieder entfernt und sich nicht mehr bewegt. Trotz des Namens benötigt der Zauber keine Vegetation, um zu funktionieren.

WAFFEN DES KRIEGES

Fäden: 3

Webschwierigkeit: 8/20

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: Kontakt

Wirkungsdauer: Rang +4 Stunden

Wirkung: +4 Stufen auf Schadensstufe der Waffe

Bei diesem Ritual benötigt der Schamane zehn Minuten für jeden Faden der gewoben werden muss. Die Fäden werden gewoben, während sich der Schamane und die maximal Rang in Spruchzauberei Ziele des Spruches auf den Kampf vorbereiten wie es bei ihnen üblich ist. Der Schamane macht eine Spruchzaubereiprobe gegen die höchste Magische Widerstandskraft aller Ziele +1 für jeden weiteren Charakter der mit dem Zauber belegt werden soll. Wenn die Probe erfolgreich ist, erhält jedes Ziel einen Bonus von +4 Stufen auf den Angriff und den Schaden mit einer Waffe seiner Wahl. Der Zauber wirkt nur auf die eine ausgesuchte Waffe zusammen mit der Person welche die Waffe führt. Tauschen die Kämpfer ihre Waffen im Kampf, so hört der Zauber so lange auf zu wirken, bis Ziel und Waffe wieder vereint sind. Die Waffe muss vom Ziel des Spruches während des Rituals bestimmt werden.





EINE FALLE FÜR EINEN TRAPPER

„Autor dieses Dokumentes ist der menschliche Trapper Kanis Derambar, den ich mit einigen Krügen Zwergenbier in die Falle locken musste, um ihm die Geheimnisse seiner Disziplin zu entlocken. Seine Disziplin ist eine seltene, nichtsdestotrotz interessante.“

- Goorth Steingesicht, Troubadour zu Travar

DIE PHILOSOPHIE DES TRAPPERS ÜBER DAS ZIEL

Was? Du fragst mich nach meiner Philosophie? Eine solche Frage ist die Rechte für einen Troubadour oder einen, einen...Krieger vielleicht. Ich habe in der Tat schon viele von so etwas reden hören. Sich im Kampfe eins mit dem Feind oder dem Schwerte fühlen, oder mit seiner Umgebung. Oder Verantwortung, nur weil man auf einem Luftschiff steht. Ja, du siehst mein Freund, ich habe das Werk über die Disziplinen gelesen, kann aber nicht behaupten, dass ich mit ähnlich hochtrabendem dienen kann wie meine geschätzten Kollegen Krieger, Schütze und dergleichen. Aber gut, ich werde mein Bestes versuchen.

Jetzt denkst du, ich verrate dir meinen Weg zur Erleuchtung? Dann werde ich das tun. Als Trapper bin ich ein Bauer der Fauna. Ich ernte das, was uns die Natur zur Verfügung stellt. Warum? Um ein paar Silber oder Gold zu verdienen, warum sonst? Nun, vielleicht auch, weil es das ist, was ich am besten kann. Es gibt nichts besseres, als mit einem Stapel Felle zum nächsten Händler zu gehen, sich einen Beutel Münzen heraus zu handeln, und damit in die nächste Taverne zu marschieren. Nichts Anderes als das, was alle einfachen Leute tun, wir arbeiten um uns unseren Unterhalt zu verdienen. Und ein wenig Luxus nebenbei, wenn es geht. Du willst wissen wie? Na gut.

ÜBER MISSVERSTÄNDNISSE

Du sagtest, du möchtest den Leuten mehr über uns beibringen, weil viele uns gar nicht kennen. Das ist eine gute Sache. In der Tat halten viele Leute uns Trapper für etwas vollkommen anderes, je nach dem, wo wir uns befinden oder wie wir uns geben, denn du könntest einen Trapper leicht für einen Schützen, Waldläufer oder Scout halten. So ist es, und wir haben auch nicht viel mit ihnen gemeinsam. Nun, vielleicht denken wir ein wenig wie ein Schütze, genau kann ich das nicht sagen. Woran also kann man einen Trapper erkennen? Hm? Ah, du sagst wir leben in Wäldern und jagen Tiere. Doch: leben Tiere nur in Wäldern? Nein. Ich könnte dich noch tausendmal raten lassen, und doch würdest du nicht drauf kommen.

ÜBER DEN WEG

Was schreibst du da? Der Weg? Das klingt schon wieder philosophisch, aber gut, wenn ich schon von Ziel geredet habe...

Zunächst einmal gibt es zwei Arten von Trappern, Jäger und Fallensteller. Das heißt jetzt nicht, dass der Eine das Andere nicht kann, nein, nur von Zeit zu Zeit packt einen die Reiselust, oder man möchte einmal etwas an einem Ort verweilen, je nachdem. Ein Fallensteller ist das, was die Leute meist für einen Waldläufer oder Scout halten. Er nimmt sich ein Revier und stellt dort seine Fallen auf. Die Leute in der Umgebung kennen ihn meist und wissen, dass man die besten Felle von ihm kaufen kann. Es ist schon ein ziemlich unspektakuläres Leben.



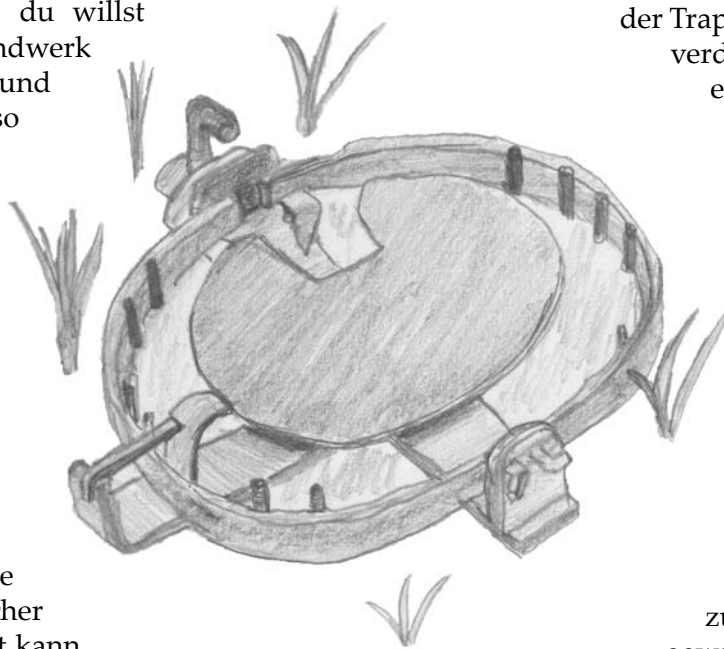


Was dich bestimmt mehr interessieren wird ist, wenn ein Trapper sich auf die Reise macht. Der Jäger, wie er dann oft genannt wird, ist auf der Suche nach Abenteuern. Er jagt gefährliche und wertvolle Tiere. Nicht, weil er sich unbedingt einer Herausforderung stellen möchte, sondern weil verrückte Leute wie ihr Städter es mögen, sich in einen Espagraumhang zu hüllen oder sich einen Breithanschädel an die Wand zu hängen. Jäger reisen oft mit anderen Adepten durch die Lande, wir sind keine Einzelgänger. Wenn wir mit anderen reisen, haben wir es viel leichter das ein oder andere gefährliche Tier zu erlegen. Unsere Begleiter legen meist nicht viel Wert darauf, die eben getötete Bestie auch noch zu verwerten.

Du siehst, mein Freund, wir sind ein pragmatischer Haufen. Vielleicht ist das, wenn überhaupt, unsere Philosophie. Wir tun, was für uns am Besten ist. Wenn man mir irgendwo eine einträglichere Arbeit anbieten würde, würde ich meinen Bogen und meine Fallen schnell an den Nagel hängen.

DIE BEUTE

Ich denke mir mal, du willst mehr über mein Handwerk wissen. Über die Jagd und die Fallenstellerei. Also dann! Wenn ich eine Beute gefunden habe, bei der der Zeitaufwand und die Gefahr dem erzielbaren Erlös angemessen erscheinen, begeben mich auf die Jagd. Oder stelle Fallen, was sich jedoch in manchen Fällen als schwierig erweist, wenn man die ungeheure Größe mancher Lebewesen bedenkt. Oft kann man zwei Hasen mit einer Falle



fangen, und zwar dann, wenn es sich um gefährliche Raubtiere handelt. Viele Dörfer auf dem Lande setzen Kopfgelder auf Tiere aus, die das Vieh oder die Ernte gefährden. So kann man neben dem Kopfgeld meist noch das Fell verkaufen. Aber ich schweife ab. Nun, ich wähle also die Beute aus, die mir am Meisten einbringt. Dann jage und töte ich sie. Das war es.

Ach, du willst wissen, wie ich sie sehe, dabei empfinde? Nun, wenn überhaupt, dann habe ich Respekt vor dem Tier, mehr nicht. Es ist ein Kampf zwischen mir und der Beute, und jeder setzt die Waffen ein, die er am Besten beherrscht.

ÜBER KOPFJÄGER UND FANATIKER

Manchmal, und das ist bedauerlich, lässt sich ein Trapper zu sehr von seinem Pragmatismus leiten, und macht sich auf die Jagd nach der oft ertragreichsten Beute: Anderen Namensgebern. Dies kann ein Gutes sein, wenn es sich um einen Verbrecher

handelt, aber auch ein Schlechtes, wenn der Trapper sich als bloßer Mörder verdingt. Denn ein Kopffäger, egal ob ein Verbrecher oder ein Unbescholtener seine

Beute ist, wird immer das Ziel haben, sie zu töten. Ich habe einst mit einer Gruppe anderer Adepten, mit der ich unterwegs war, einen Händler beschützt der glaubte, ein Konkurrent wolle ihm an den Kragen.

Er hatte recht und ich schlug vor, aus der Stadt zu verschwinden. Hätte ich gewusst, dass der Konkurrent





des Händlers einen Kopffäger angeheuert hat, um uns zu jagen, hätte ich anders gehandelt. Es gibt keinen Weg, einen Kopffäger von seiner Beute abzubringen. Man kann nicht davonlaufen, und wer einmal von einem Kopffäger gejagt worden ist weiß, welch höllische Angst es einem einflößen kann.

Dann gibt es da noch Trapper die einfach nur fanatisch sind, also mit irgendeinem großen Ziel. Diese Fanatiker bekämpfen das Übel, wie sie sagen. Wenn du also etwas über Philosophie hören willst frag einen von denen. Die fanatischen Trapper setzen sich zum Ziel, irgendetwas oder irgendjeman-

den zu vernichten, einen Raggokkult vielleicht oder die Dämonen, vielleicht aber auch Windlinge. Allerdings gibt es nur wenige solche, und ich selbst habe nie einen getroffen. Ich habe aber gehört, sie können sehr gefährlich für ihre Gegner werden, weil sie so umsichtig vorgehen. Sie arbeiten mit dem Verstand und sie sind schwer zu erkennen. Insgesamt sieht man vielleicht an den fanatischen, was die Hauptmerkmale eines Trappers sind: Er handelt immer überlegt, selbst wenn er aus Zorn oder Hass handelt und er ist einfach nicht als Trapper zu erkennen.

SPIELINFORMATIONEN

Es existieren zwei Arten von Trappern: Fallensteller und Jäger. Fallensteller sind meist fest ansässige Trapper, die in einem bestimmten Revier Fallen stellen und gelegentlich Wild schießen, um anschließend die Felle zu bearbeiten und zu verkaufen. Jäger hingegen sind reisende Trapper die sich darauf spezialisiert haben, gefährliche Kreaturen oder solche, die wertvolle Beute versprechen zu jagen, um die Beute anschließend zu verkaufen.

Da ein Trapper hauptsächlich am Verkauf seiner Beute interessiert ist, wird er stets versuchen, diese nicht zu zerstören (zumindest nicht den wertvollen Teil davon). Er benutzt meist Projektile und Wurf Waffen mit konischen Spitzen (da diese beim herausziehen die Beute nicht zerstören) sowie, wenn überhaupt, Nahkampf Waffen wie Speere, Keulen oder Hämmer. Kein Trapper würde auf die Idee kommen, ein Tier dessen Fell er verkaufen will mit etwas ungeschlachtetem wie einer Axt zu erlegen. Aus diesen Gründen haben Pfeile von Trappern meist eine um 1 geringere Schadensstufe. Trapper benutzen meist betäubende Gifte, um dies wieder auszugleichen oder schnelle Beutetiere am Entkommen zu hindern.

Trapper setzen wie Waffenschmiede oft ein Zeichen auf ihre Ware.

Wichtige Attribute: Wahrnehmung und Geschicklichkeit

TIPPS UND TRICKS AUS THORAKS HANDBUCH FÜR ABENTEURER

Nicht alles was lecker aussieht, schmeckt auch so. Und nicht alles, was lecker schmeckt, ist auch bekömmlich!

„Mmm, sind diese Beeren lecker!“ - letzte Worte eines ausgehungerten Abenteurer

Beeren und Pflanzen, die blühen oder gut riechen, sind nicht unbedingt genießbar.





Beschränkungen der Rasse: Obsidianer und Windlinge. Obsidianer nutzen die Natur im allgemeinen nicht profitorientiert, Windlinge besitzen nicht die nötigen körperlichen Voraussetzungen, um alleine das Handwerk des Trappers ausüben zu können (es sei denn, das Charakterkonzept ist entsprechend, s.u.).

Karmaritual: Für sein Karmaritual ruft sich der Trapper seinen letzten Jagdang in Erinnerung. Er vollzieht alle Schritte beim Aufspüren und Jagen der Beute nach. Anschließend stellt er sich verschiedene Möglichkeiten vor, wie er in dieser Situation gehandelt haben könnte. Er jagt die Beute geistig mit anderen Waffen, wählt andere Taktiken des Anschleichens und Zuschlagens bis er eine bessere Methode gefunden hat als die, die er gewählt hat. Das Ritual dauert so lange bis der Trapper mit dem Ergebnis zufrieden ist. Die Einsicht, dass er nicht immer den perfekten Weg nimmt, aber oft ein wenig Glück und Erfahrung doch zum Erfolg führen bestätigt ihm seinen Weg.

Kunstoffigkeiten: Lederbearbeitung (Verzierungen), Holzschnitzen

Weitere Anmerkungen: Auf Wunsch und nach Absprache mit dem Spielleiter besitzt der Trapper bei Spielbeginn bis zu 2 Jagdtiere, meist Hunde.

KREIS 1

Projekttilwaffen oder Wurfaffen (D)
(siehe Anmerkungen)
Magisches Spurenlesen (D)
Karmaritual
Lautloser Gang
Tierfreundschaft
Fallenstellerei (D)

KREIS 2

Tieranalyse (D)
Unempfindlichkeit (6/5)
Magische Markierung

KREIS 3

Klettern
Wurfaffen oder Projekttilwaffen (D)

(siehe Anmerkungen)

KREIS 4

Karma: Der Trapper darf 1 Karmapunkt für Handlungen einsetzen, für die nur Wahrnehmung erforderlich ist.

Fadenweben (Beuteweben) (D)
Feilschen

KREIS 5

Karma: Der Trapper darf 1 Karmapunkt für Schadensproben aufwenden

Kampfsinn (D)
Nahkampfwaffen

KREIS 6

Fähigkeit: Geschärfte Sinne
(vergleiche Waldläufer/Scout)

Standhaftigkeit
Fallen Entdecken (D)

KREIS 7

Karma: Der Trapper darf 1 Karmapunkt für Handlungen einsetzen, für die nur Geschicklichkeit erforderlich ist.

Schwachstelle Erkennen (D)
Fremdsprachen

KREIS 8

Widerstandskraft: Die soziale Widerstandskraft des Trappers steigt um 1

Blattschuss
Kälte Ertragen

KREIS 9

Karma: Der Trapper darf 1 Karmapunkt auf Handlungen einsetzen, für die nur Stärke erforderlich ist.

Widerstandskraft: Die körperliche Widerstandskraft steigt um 1

Starrsinn
Beindruckender Schuss
Löwenherz

KREIS 10

Erholungsproben: Der Trapper erhält eine weitere Erholungsprobe

Fähigkeit: Gegen 1 Punkt Überanstrengung kann der Trapper die Fähigkeit Aufspüren einsetzen, um





sich gedanklich mit seiner Beute zu verbinden. Er erhält eine ungefähre Vorstellung der Richtung, in der sich die Beute befindet und wie schnell sie sich bewegt. Um Aufspüren einsetzen zu können muss dem Trapper eine Probe auf Tieranalyse gegen sein Ziel gelungen sein. Er kann die Fähigkeit gegen jede Art von Lebewesen einsetzen, jedoch ist ein hervorragender Erfolg bei der Probe auf Tieranalyse nötig, wenn das Talent normalerweise nicht einsetzbar wäre.

Tierische Härte
Kritischer Treffer

KREIS 11

Initiative: Die Initiative des Trappers steigt um 1 Stufe

Widerstandskraft: Die körperliche Widerstandskraft steigt um 1

Schütze Aufspüren (D)
Giftresistenz

KREIS 12

Karma: Der Trapper darf 1 Karmapunkt auf Handlungen einsetzen, für die nur Zähigkeit erforderlich ist

Widerstandskraft: Die magische Widerstandskraft steigt um 1

Lebensblick
Zweiter Schuss (D)

KREIS 13

Initiative: Die Initiative des Trappers steigt um 1 Stufe

Tiere Verschrecken
Blätterdach

KREIS 14

Widerstandskraft: Die magische Widerstandskraft steigt um 2

Chamäleon (D)
Tigersprung

KREIS 15

Fähigkeit: Für 2 Punkte Überanstrengung kann der Trapper die Fähigkeit Köder einsetzen. Er legt dazu eine Probe auf Tierfreundschaft gegen die soziale Widerstandskraft des Ziels ab. Hat diese Probe Er-

folg, lockt er das Ziel bis auf einen vom Trapper spezifizierten Abstand an ihn selbst oder ein ausgelegtes Objekt heran. Das Ziel wendet sich dem Trapper oder dem Objekt zu und verbleibt an der Position für 10 Minuten, oder bis es gestört wird. Köder kann gegen jede Art von Lebewesen eingesetzt werden, jedoch ist ein hervorragender Erfolg bei der Probe auf Tierfreundschaft nötig, wenn das Talent normalerweise nicht eingesetzt werden könnte.

Widerstandskraft: Die soziale und körperliche Widerstandskraft steigt um 1

Astralnetz
Tierische Zähigkeit

HALBMAGIE

Der Trapper setzt auf Wahrnehmung beruhende Halbmagie allgemein zum Jagen, für alle Wildnis- und Überlebensproben sowie zum Präparieren seiner Beute ein. (zum Beispiel zum Zerlegen, Gerben, Ausstopfen). Für das Herstellen von Jagdgeräten (Bögen, Pfeile, Speere) kann er eine auf Geschicklichkeit beruhende Halbmagieprobe ablegen, die Schadensstufen dieser Waffen sind jedoch stets um 1 geringer als üblich. Die entsprechenden Mindestwürfe sind dieselben wie für andere Disziplinen (also wie beim Waffenschmied und Schützen, siehe „Der Weg des Adepten“). Schließlich kann der Trapper eine auf Charisma beruhende Halbmagieprobe zum Abrichten eines Jagdtieres ablegen.

NEUES TALENT

FALLENSTELLEREI

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja **Fertigkeit:** Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Die Fallenstellerei ist das stationäre Äquivalent zur Fertigkeit Jagen. Es wird zur Herstellung und zum Auslegen von Fallen benutzt. Denkbar ist jede Art von Falle, von einer die die Beute bloß festhält





bis zu Schlingen und zuschnappenden Bärenfallen. Auch improvisierte Fallen sind möglich. Das Talent ersetzt die Initiativstufe der mit ihm hergestellten Falle, die Schadensstufe wird je nach benutzten Mitteln und Zeitaufwand vom Spielleiter festgelegt.

SONDERREGELN

DIE WAFFENWAHL DES TRAPPERS:

Der Trapper hat in Kreis 1 die Wahl, Projektilwaffen oder Wurfaffen als seine bevorzugte Waffenart zu benutzen. Diese Entscheidung kann von den persönlichen Vorlieben des Spielers abhängen aber auch von der Art von Trapper, die man spielen möchte. Trapper die vorzugsweise kleinere Tiere jagen oder sich auf Kreaturen spezialisieren, an die man sich schlecht anpirschen kann oder bei denen ein gewisser Abstand sicherer ist, werden zum Beispiel den Bogen bevorzugen. Allerdings soll aus dieser Entscheidung kein Nachteil im Hinblick auf andere Talente entstehen. Daher gelten die Talente „Magische Markierung“, „Blattschuss“, „Schütze Aufspüren“ und „Zweiter Schuss“ für die Waffenart, die der Trapper im ersten Kreis wählt. Für diese Talente kann der Trapper Talentkniffe erwerben die es ihm ermöglichen, die Vorteile auch mit seinem in Kreis 3 erhaltenen Talent zu nutzen:

MEISTER DER MARKIERUNG

Disziplin: Trapper

Talent: Magische Markierung

Rang: 3

Kosten: 300

Überanstrengung: +1

Wirkung: Der Trapper kann das Talent für Angriffe mit der in Kreis 3 gewählten Angriffsart einsetzen.

VIELSEITIGER BLATTSCHUSS

Disziplin: Trapper

Talent: Blattschuss

Rang: 5

Kosten: 500

Überanstrengung: +1

Wirkung: Der Trapper kann das Talent für Angriffe mit der in Kreis 3 gewählten Angriffsart einsetzen.

AUGEN DES JÄGERS

Disziplin: Trapper

Talent: Schütze Aufspüren

Rang: 8

Kosten: 800

Überanstrengung: +1

Wirkung: Der Trapper kann das Talent gegen Angriffe mit der in Kreis 3 gewählten Angriffsart einsetzen.

JAGDWAFFENMEISTERSCHAFT

Disziplin: Trapper

Talent: Zweiter Schuss

Rang: 8

Kosten: 800

Überanstrengung: +1

Wirkung: Der Trapper kann das Talent für Angriffe mit der in Kreis 3 gewählten Angriffsart einsetzen.





DER TRAPPER IN DER KAMPAGNE

Der folgende Abschnitt gibt Spielern und Spielern Anregungen zur Integration des Trappers in die Kampagne, vor rollenspielerischem Hintergrund und im Hinblick auf die Spielbalance.

CHARAKTERKONZEPTE

Der Trapper deckt einen Aspekt ab, den man klassisch oft mit einem Waldläufer assoziiert. Er ist ein Fernkämpfer der mehr als ein Schütze auf Abenteuer in der Wildnis ausgerichtet ist, dabei jedoch nicht so sehr auf Waldgebiete fixiert wie der Waldläufer. Allerdings kann er mit sehr unterschiedlichen (natürlich sich nicht ausschließenden) Charakterkonzepten versehen werden, zum Beispiel:

ALS SESSHAFTER FALLENSTELLER

Dieser wird meist ein NSC sein oder als Hintergrund für die Ausbildung dienen. Der sesshafte Fallensteller bejagt ein bestimmtes Gebiet, sein Revier. Er kann als Ortskundiger oder Handelspartner eingesetzt werden. Für eine Abenteuerkampagne ist diese Option meist nicht geeignet, aber auch ein reisender Trapper kann sich in der Zeit zwischen seinen Abenteuern so seinen Lebensunterhalt verdienen.

ALS JÄGER

Der Jäger ist der Trapper, der kein Revier bejagt sondern durch das Land zieht, um größere Tiere zu erbeuten. Dies schon den Wildbestand einer Region, da der Jäger ständig weiterzieht. Er kann sich auf seinen Reisen Abenteurergruppen anschließen, sofern sie Verständnis dafür haben, dass er jedem Stück Wild kurzfristige Aufmerksamkeit widmet, wenn sie dadurch in Form eines saftigen Bratens profitieren.

DER GROSSWILDJÄGER

Dieser Trapper bekämpft speziell die gefährlichsten Kreaturen Barsaives, die meist auch die lohnendste Beute versprechen. Viele Kreaturen produzieren Gifte (Finsterrochen), natürliche Elemente (Gargyle) oder besonders wertvolle Häute (Espagras) die sich gewinnbringend verkaufen lassen. Ein solcher Trapper kann natürlich auch Auftragsarbeiten annehmen, oft von Zauberern die bestimmte Kreaturen für magische Experimente benötigen. Diese Trapper reisen gern mit Gruppen, um diese gefährlichen Kreaturen besser zur Strecke bringen zu können.

DER KOPFJÄGER

Der Kopfjäger ist auf der Suche nach verurteilten Kriminellen oder flüchtigen Verdächtigen. Er verfolgt sie im Auftrage von Regierungen oder will ein ausstehendes Kopfgeld einstreichen. Hier kann er als Mittelpunkt einer Abenteurergruppe fungieren, die gemeinsam diesen Auftrag erfüllen will.

DER RÄCHER

Ein Trapper der sich auf dem Pfad der Rache befindet hat in der Vergangenheit einen Groll oder Hass auf eine bestimmte Gruppe von Namensgebern oder Kreaturen entwickelt. Er verfolgt die Queste, diese zu vernichten. Dabei kann es sich um jede beliebige Gruppe oder Art handeln, zum Beispiel Theraner, Sklavenjäger, Dämonen, Drachen, Kultisten, Questoren, Blutelfen, Orkbrenner, Wölfe etc..

DER KILLER

Killer sind Trapper, die für Geld ohne Gewissen Namensgeber töten. Üblicherweise werden solche Charaktere nicht von Spielern geführt.





ROLLENSPIELHINWEISE

Neben den verschiedenen Konzepten, die im Laufe einer Kampagne frei miteinander kombinierbar sein können, kann der Trapper kurz als Disziplin zusammengefasst werden, die ihre Fähigkeiten einsetzt, um sich zu bereichern (wobei Reichtum auch aus anderen Dingen als Geld bestehen kann, wie etwa aus Trophäen). Spielleiter sollten es einem wie hier beschrieben gespieltem Trapper nicht nachteilig auslegen, wenn er bei all seinen Abenteuern stets auf Profit ausgerichtet ist. Dementsprechend kümmern sich Trapper meist auch nicht um großes Ansehen oder Reputation und treten in der Öffentlichkeit meist bescheiden auf.

BEMERKUNGEN ÜBER KAMPFFÄHIGKEITEN

Die Kampffähigkeiten des Trappers sind darauf ausgelegt, einen Gegner aus der Entfernung mit gezielten Angriffen empfindlich zu treffen. Er erhält „Magische Markierung“ um bessere Treffer zu erzielen und „Schwachstelle erkennen“ um (je nach

Edition des Grundregelwerkes) die Rüstung des Gegners zu verringern oder den Schaden zu steigern. Die Verwendung von „Kampfsinn“ steigert die Trefferchance des Trappers noch weiter, ebenso wie „Blattschuss“. Durch diese besseren Trefferchancen wird auch sein späterer „Kritischer Treffer“ wahrscheinlicher. Dies erscheint auf den ersten Blick vielleicht stark, es muss aber bedacht werden dass ein „Blattschuss“ selten bis nie zum „Kritischen Treffer“ führt. Die anderen genannten Talente erlauben dem Trapper sehr präzise Angriffe, jedoch unter Aufgabe eines Angriffes. Außerdem erhält der Trapper keine Art von zweitem Angriff. Auch wenn der Trapper also auf den ersten Blick wie ein Killer erscheint, ist er es nur, wenn er seine Talente weise einsetzt. Und dies beinhaltet natürlich auch das Anschleichen, und den Einsatz aller möglichen Talente, um einen einzelnen Angriff möglichst verheerend zu machen – der Trapper ist ein Präzisionsschütze. Spielleiter sollten also im Allgemeinen keine Sorge haben, den Trapper in Kampagnen verfügbar zu machen, Spieler sollten sich aber klar werden, dass die enormen Vorteile der Talentkombinationen nicht bei jeder Gelegenheit ohne Nachteile einsetzbar sind.

4. Tag im Monat Rua

Ich habe die Wildschweine den ganzen Tag beobachtet und glaube nun zu wissen, wo ich suchen muss, um diese eigenartigen Pilze zu finden. Kurz unter der Oberfläche zwischen den Wurzeln von Laubbäumen werde ich die Suche beginnen. Genau da suchen die Wildschweine auch nach diesen Knollen. Vielleicht haben sie ja bestimmte Wirkungen oder sind wenigstens etwas Wert, so dass ich sie verkaufen kann.





THORAKS HANDBUCH FÜR ABENTEURER

„Hm, der rote Pilz sieht aber lecker aus; vor allem diese hübschen weißen Punkte.“

- Venna, Windtänzerin

Thorak ist ein noch recht junger Waldläufer, der in diesem Handbuch versucht andere Abenteurer vor dem Tod zu bewahren, indem er einige kleinere Sofortmaßnahmen bei unterschiedlichen Arten von Verletzungen gesammelt und einen kleinen Führer zur Unterscheidung von Heil- und Giftpflanzen erstellt hat. Dieses Handbuch ist eher eine Art Notizblock des Waldläufers, das sicher noch vielen Erweiterungen bedarf, hier in diesem Folianten jedoch nicht fehlen sollte.

ÜBERLEBEN, ABER WIE?

In diesem kleinen Abschnitt erklärt Thorak einfache und dennoch nicht immer gängige Mechanismen der Wassersuche, des Feuermachens und weitere kleine Kniffe, die das Überleben in der Natur erleichtern. Die Leitsätze, die innerhalb dieses Folianten verteilt sind, stammen ebenfalls aus dem Handbuch von Thorak.

ORIENTIERUNG

Kleines Szenario: Ihr wacht morgens in einem Wald voller Bäume auf und habt vergessen euch eine Markierung zu setzen, um die Richtung festzuhalten, aus der ihr gekommen seid. Die Sonne ist zwischen den Blättern nicht zu sehen, so dass ihr euch nun im Kreise dreht und angestrengt versucht den Baum von gestern Abend wieder zu erkennen, der euch dazu verleitet hat an dieser Stelle Rast zu machen. Irgendwann findet ihr ihn scheinbar und lauft zielstrebig in eine ganz andere Richtung, als

ihr es wolltet. Dabei ist es doch so einfach den richtigen Weg zu finden, wenn man weiß wie.

SONNE

Ein jeder Abenteurer sollte wissen, dass die Sonne im Osten aufgeht, sich tagsüber im Süden aufhält und schließlich im Westen untergeht. Nun ist der ein oder andere vielleicht ein Langschläfer und sieht nicht, wo genau die Sonne aufgeht. Wie soll man in dieser Situation aber die Himmelsrichtung herausfinden?

Wenn man genug Zeit hat, dann ist vielleicht folgende Möglichkeit eine gute Alternative: Man stecke einen möglichst graden Stab in den Boden und sammle einige Steine. Nun legt man einen Stein genau auf das Ende des Schattens des Stabes. Ist der Schatten weitergewandert, so legt man wieder einen Stein auf das Ende des Schattens. Verfährt man so eine gewisse Zeit lang, wird man erkennen, dass der Schatten keinen Kreis, sondern eine Linie beschreibt. Der Punkt, der am nächsten am Stab liegt, zeigt den Weg nach Norden.

STERNE

Wer sich ein wenig mit den Sternen am Himmel beschäftigt und sie sich regelmäßig ansieht, wird schnell den Weg der Orientierung durch die Sterne verstehen. Reisende, die die Sternbilder der 12 Passionen oder zumindest einige davon kennen und wissen in welchen Richtungen sie liegen, haben es recht leicht sich bei Nacht zu orientieren. Ebenso solche, die imstande sind den Nordstern aufzufinden. Noch glücklicher können sich jene schätzen, die





eine Karte Shantayas mit dazugehörigem Sexanten (siehe Barsaive Buch S. 38) besitzen; denn sie sind nicht nur in der Lage präzise Richtungsangaben zu machen, sondern können sogar grobe Reisezeiten zu ihrem Ziel berechnen. All jene, die nicht mit einer Karte ausgestattet sind und sich auch noch nicht so sehr mit den Sternbildern der Passionen beschäftigt haben, sollten als allererstes auf den Sonnenuntergang warten und sich dann die Sternkonstellation einprägen, die an dieser Stelle erscheint. So weiß man schon einmal grob in welcher Richtung Westen liegt und kann sich auch im Dunkeln danach richten.

BÄUME

Bäume werden gerne zur Orientierung benutzt, jedoch möchte ich darauf hinweisen, dass es bei dieser Methode oft zu unangenehmen Überraschungen kommen kann und sie deshalb nur in Notfällen angewendet werden sollten.

Freistehende Bäume neigen sich meist nach Osten, da der Wind überwiegend von Westen bläst. Dies kann man vor allem auf Anhöhen gut erkennen.

Im Wald gibt es bekanntlich keine freistehenden Bäumen, aber auch hier ist das Lesen der Himmelsrichtung denkbar einfach. Man suche sich lediglich einen Baum, an dem Moos wächst und schon kann man die Richtung bestimmen, wenn man weiß, dass Moos oft an den Nordwestseiten der Bäume wächst.

FEUER MACHEN

Wer kennt es nicht? Man hat Zunder, man hat Holz und man dreht seit Stunden mit einem Feuerbogen an einem trockenen Stück Holz herum, ohne dass sich etwas tut. Jetzt könnte man doch mal einen dieser Elementaristen gebrauchen, die mit einem Fingerschnippen das Lagerfeuer entfachen. Wer auf solche Hilfsmittel verzichten möchte, dem sei gesagt: Es gibt eine Lösung ohne Magie. Eigentlich ist es ganz einfach, wenn man das richtige Holz erwischt. Trockenes Holz ist schon mal ganz gut;

bringt aber nichts, wenn es sich um weiches Holz handelt. Dann kann man drehen und drehen und es wird sich nichts tun. Wichtig ist, dass man hartes Holz oder eine Mischung aus beiden benutzt, denn nur so schafft man es das Feuer zu entzünden. Natürlich kann man auch auf Feuersteine zurückgreifen; wenn man sie denn bei sich hat.

WASSER FINDEN

Wasser zu finden ist gar nicht so leicht, wie es sich anhört, denn nicht immer ist ein tosender Wasserfall in der Nähe, der den Charakter schon von weitem anlocken kann. Prinzipiell gilt: Stehende Gewässer sind öfter verunreinigt als fließende. Pfützen, Tümpel und Seen sollten also nur im Notfall als Wasserquelle genutzt. Sollte man auf ein stehendes Gewässer zurückgreifen müssen, so empfiehlt es sich stets das Wasser vor dem Gebrauch abzukochen (das sollte man zur Sicherheit auch bei fließenden tun), da dies vor Krankheiten schützen kann. Außerdem kann bei einem anstehenden Wolkenbruch eine Regenauffangvorrichtung jeglicher Art dazu beitragen, dass man gar nicht erst in die Verlegenheit kommt, Wasser suchen zu müssen.

Wassersuche im Wald

Im Wald findet man sicherlich einfacher Wasser als im Gebirge oder Brachland. Hier findet man Tau auf den Blättern und oft sammelt sich Regen in größeren Blättern oder bildet am Boden kleine Pfützen und Tümpel. Sollte man trotzdem auf dem Trockenen sitzen, kann man auch versuchen aus dem Saft der einzelnen Pflanzen Flüssigkeit zu gewinnen. Auch das Beobachten und Verfolgen von Tieren kann hilfreich sein, denn meist suchen sie mindestens einmal am Tag eine Wasserquelle auf.

WASSERSUCHE IM GEBIRGE UND BRACHLAND

In Gebirgen und im Brachland ist Wasser weitaus seltener zu finden, doch auch hier gibt es Pflanzen und Tiere, die Wasser zum Leben brauchen und auch hier regnet es ab und zu.





Doch im Vergleich zu anderen Orten, findet man das Wasser seltener an der Oberfläche, sondern z.B. in unterirdischen Flüssen.

Als Faustregel in solchen Gebieten gilt: Immer an den Pflanzen und den Bergen orientieren.

Wasser muss irgendwo abfließen. Gibt es irgendwo glatte Stelle im Fels? Sammelt sich vielleicht unterhalb dieser Stellen Wasser in kleinen Pfützen an? Gibt es keine Pfützen, sollte man an diesen „Ablaufstellen“ ein bisschen graben, denn das Wasser kann in felsigem Untergrund nicht so gut durchsickern. Auch Felsspalten sind oft garantierte Wasserspender.

Gleiches gilt für trockene Gebiete wo es Pflanzen gibt. Dort gibt es auch Wasser und sei es nur in Form von Kakteensegmenten oder Wurzeln.

KLEBER HERSTELLEN

Die einfachste Methode an Klebemittel zu kommen, sind Baumharze von verschiedenen Nadelbäumen. Bei der Harzsammlung sollte man darauf achten, dass das Harz nicht zu stark verunreinigt ist. Durch Erhitzen des Harzes in einem Gefäß, einem kleinen hohlen Stein oder wenn man nichts von beiden zur Verfügung hat, an der Spitze eines Stockes, entsteht eine zähflüssige Substanz. Hierbei muss man unbedingt darauf achten, dass das Harz nicht mit dem Feuer in Berührung kommt, da es hochentzündlich ist.

Ebenso können aus Rinden mancher Laubbäume, wie z.B. Birken, Klebstoffe gefiltert werden; was allerdings recht schwierig ist und hohe Temperaturen beim Erhitzen erreicht werden müssen. Und auch manche Schneckenarten bzw. deren Sekrete eignen sich als Klebemittel.

SEILE/STRICKE HERSTELLEN

Seile und Stricke sind eigentlich nichts anderes als ein Produkt aus vielen verschiedenen Pflanzenfasern. Besonders geeignet sind Baumwolle, Flachs

und Hanf. Doch oftmals sind gerade diese Materialien nicht verfügbar und so muss man sich mit anderen aushelfen. Prinzipiell kann man aus fast allen kräftigen Pflanzenfasern oder sogar Tiersehnen und Tierhaaren Stricke herstellen; wenn man weiß, wie es funktioniert. Tiersehnen müssen in der Regeln zuvor gesäubert und getrocknet werden, während Tierhaare mit Harz bestrichen werden sollten, um eine bessere Stabilität zu erreichen

Dazu sei hier erwähnt, dass durch die unten beschriebenen Methoden keine allzu festen Seilstränge hergestellt werden können und sich diese Methoden nur für kleinere Stricke, z.B. zum Befestigen von Waren eignen. Die zwei gängigsten Methoden Seile herzustellen sind das Verdrillen und eine Mischung aus Flechten und Verknoten:

VERDRILLEN

Es gibt verschiedene Verseilungstechniken; je nachdem wie viele Fasern man zur Verfügung hat. Eine der gängigsten Methoden ist hierbei die Sternverseilung. Hierbei werden vier Einzelfasern (die je nach Dicke auch doppelt genommen werden können) verwendet, die kreuzförmig miteinander verdreht werden, so dass sich jeweils ein Fasernpaar gegenübersteht.

FLECHTEN UND VERKNOTEN

Eine der ältesten und einfachsten Formen des Seilherstellens ist das Flechten. Eigentlich ganz einfach, muss es doch erstmal erlernt bzw. ausprobiert werden, bis das richtige Ergebnis erzielt wird. Die Anzahl der dabei verwendeten Faserstränge ist hierbei nicht weiter wichtig. Verwendet man beim Flechten z.B. drei Stränge, die man jeweils übereinander legt, erhält man natürlich einen dünneren Strang als beim Verwenden von acht Strängen; was jedoch eine höhere Geschicklichkeit und Schwierigkeit bedeutet. Ein Beispiel mit drei Fäden:

Man macht zuerst mit allen Strängen einen Knoten und legt diese dann nebeneinander. Dann fängt man links an und legt Faden A über Faden B, selbigen über Faden C und diesen dann wieder über Faden A etc.





Auf diese Art und Weise erhält man ein fortlaufendes, je nach Dicke und Beschaffenheit der Fasern mehr oder weniger flaches Band.

Ähnliches gilt für das Verknuten. Hierbei ist allerdings eine gerade Anzahl von verwendeten Strängen ratsam. Im Grunde genommen, macht man beim Verknuten nichts anderes als beim Flechten, nur dass die Stränge hier immer paarweise und parallel betrachtet werden, um ein einheitliches Knotenmuster zu bilden.

KLEINER PILZ- UND PFLANZENFÜHRER

In diesem Abschnitt beschreibt Thorak einige wichtige Heilpflanzen, die fast überall zu finden sind und für schnelle Linderung sorgen können. Außerdem warnt er vor giftigen Gewächsen, die oft nicht nur ungenießbar sind, sondern auch tödlich sein können.

KLEINE PILZKUNDE

Bei der Suche nach essbaren Pilzen sollte man sehr vorsichtig sein, da nur ein Bruchteil aller bekannten Pilze wirklich genießbar ist. Zwar führt das Verzehren von ungenießbaren Pilzen nicht zwangsläufig zum Tod, allerdings kann es zu verschiedensten Vergiftungserscheinungen kommen, die von Übelkeit über Durchfall bis zur Desorientierung und Lähmungen führen.

Dennoch bieten Pilze viele Mineralien und vor allem Wasser, welches man zum Überleben in der Wildnis braucht.

Beim Pilzsammeln sollte man jedoch auf gewisse Punkte achten, um sich den Appetit nicht mit einer Vergiftung zu verderben. Zur Behandlung von Pilzvergiftungen wird im späteren Verlauf dieses Artikels eingegangen. Vorsicht ist schon beim Sammeln von Pilzen geboten, denn auch nur die versehentliche Zerstörung eines Pilzes kann Giftstoffe freiset-

zen; deshalb sollte der Sammler immer darauf achten, dass er nicht versehentlich Pilze zertritt.

Generell unterscheidet man zwischen Lamellen und Röhrenpilzen. Als Lamellenpilze werden diejenigen bezeichnet, welche unterhalb des Hutes von innen nach außen laufende gefaltete Linien aufweisen. Röhrenpilze hingegen sehen unterhalb des Hutes mehr gepunktet aus. Die erste Regel bei der Auswahl eines Pilzes ist es also, auf die Unterseite des Hutes zu achten. Hierbei sollte man, wenn man sich nicht sicher ist, ob der Pilz genießbar oder giftig ist, immer zuerst zu den Röhrlingen greifen, da diese Pilzgruppe die wenigsten Giftpilze aufweisen.

Wichtig ist, dass Pilze immer kurz über den Boden abgeschnitten werden sollte, um keine Schädigung des Pilzes und damit versehentliche Freisetzung von eventuellen Giften zu verursachen.

Ein paar sehr häufige und auch im gekochten Zustand genießbare Pilze stellen sich folgendermaßen dar:

FELDEGERLING

Vorkommen: Wiesen und Weiden

Aussehen: langer, beringter Stiel mit leicht gewölbtem, hellem Hut und dunklen Lamellen



FICHTENSTEINPILZ

Vorkommen: Laub und Mischwälder, oft auch auf moos- und grasbedeckten Flächen

Aussehen: halbkugeliger, brauner Hut über einem weißen, faserigen, dickeren Stiel; die Röhren sind gelb bis grün und lassen sich leicht ablösen





EIERSCHWAMM

Vorkommen: oft an den Stämmen von Laub- und Nadelbäumen

Aussehen: der ganze Pilz ist von gelber Farbe, der Stiel geht leicht in einen trichterförmigen Hut über.



Pilze die man hingegen meiden sollte sind folgende; da sie giftig sind und zum Tode führen können:

GRÜNER KNOLLENBLÄTTERPILZ

Vorkommen: in Buchen- und Eichenwälder vorwiegend im Sommer

Aussehen: heller, weißer bis olivgrüner leicht nach innen gewölbter Hut; die Lamellen sind weiß und stehen eng beieinander

Giftigkeit: Tödlich (der Tod tritt bis zu 10 Tage nach dem Verzehr ein)

Symptome: Brechdurchfall

ROTER FLIEGENPILZ

Vorkommen: Nadelwald; oft unter Fichten und Birken, überwiegend im Sommer und Herbst

Aussehen: weiß bis gelbfarbene Flocken auf einem leuchtend roten Hut mit weißlichen Lamellen auf der Unterseite; schwach geriffelter Hutrand

Giftigkeit: vor allem der Hut ist hochgiftig

Symptome: Bewusstseinsstörungen, Halluzinationen

KLEINE PFLANZENKUNDE

Neben Pilzen bieten natürlich auch Pflanzen, Beeren und Kräuter eine angenehme Nahrungsquelle. Viele Pflanzen sind genießbar, einige andere weniger und natürlich gibt es auch hier einige giftige. Viel interessanter ist jedoch die Heilwirkung, die manche Pflanzen besitzen und auf die im Folgenden ebenfalls eingegangen wird. Einen kleine An-

leitung zum suchen und finden von Kräutern findet der Leser ebenfalls in diesem Folianten im Kapitel „Kräuter und Gifte“.

BEEREN UND FRÜCHTE

Jeder kennt Erdbeeren, Kirschen, Kastanien sowie die gängigsten Früchte in frischer oder getrockneter Form. Doch wie steht es mit Früchten, die nicht im heimischen Garten wachsen? Was isst man, wenn man in der Wildnis unterwegs ist und einem der Trockenproviant ausgegangen ist? Die kleinen roten, lecker aussehenden Beeren dort am Strauch? Doch sind sie auch wirklich genießbar? Natürlich gibt es eine Vielzahl von genießbaren und ungenießbaren Früchten in der Wildnis; von denen hier nur die häufigsten und gefährlichsten aufzählt sind.

ESSBARE PFLANZEN

BUHECKERN

sind die Früchte der Rotbuche und die sind nicht nur zur Herstellung von Lampenöl nutzbar, sondern im gerösteten Zustand essbar. Im rohen Zustand kann es bei übermäßigem Verzehr zu leichten Vergiftungen kommen.

Vorkommen: Wälder

Aussehen: in den vierlappigen Fruchtbechern, die trichterförmig auseinander zeigen, finden sich dreikantigen Nüsse, die von einer braunen Schale umgeben sind.

KRAMETSBEERE

Diese Beere, die auf Bäumen wächst, ist im ungekochten Zustand giftig; kann jedoch, wenn sie gekocht wurde in großen Mengen verzerrt werden. Dieser Pflanze ist sehr anspruchslos und ist sogar vereinzelt in der Brache anzutreffen.

Vorkommen: am Rand der Brache, Lichtungen, an Rändern von Laubwälder

Aussehen: die Früchte sehen aus wie Bündel kleiner Äpfel und sind von einer roten Farbe





BERGMOOS

Dieses Moos hält langen Trockenperioden stand und ist außerdem ein hervorragender Wasserspeicher. Eigentlich ist es überall zu finden, doch da es in den Bergen ein wahrer Lebensretter sein kann, hat es seinen Namen eben dort erhalten.

Vorkommen: an Felsen, auf Berghöhen, in Wäldern, an stehenden Gewässern

Aussehen: flauschig, mit nach oben abnehmender Intensität des grünen Farbtons

GIFTIGE PFLANZEN

TOLLKIRSCH

Vorkommen: an warmen Waldrändern, auf Lichtungen in Laub- und Mischwäldern

Aussehen: Blüten im Sommer: außen braunviolett, innen gelbgrüne Blüten

Beeren: schwarze, glänzende, etwa kirschgroße Beeren

Giftigkeit: tödlich bei dem Verzehr von 10-20 Beeren

Symptome: Pupillenerweiterung; gerötete, heiße Haut bis hin zu Unruhe, Weinkrämpfe und Bewusstlosigkeit

MAWAGBLUME

Diese außergewöhnliche Pflanze hat zwei Seiten: Zum einen sind die Beeren und selbst das Wasser, in dem diese Pflanze gestanden hat, giftig. Zum anderen wird sie als Heilmittel für Herzleiden eingesetzt. Dies bedarf jedoch einer fachkundlichen Zubereitung, so dass Unkundigen davon abgeraten wird, es auszuprobieren und hier nur die Giftwirkung beschrieben ist. Vorsicht ist zudem vor allem beim Sammeln von Bärlauch geboten, da die Blätter der Mawagblume denen des Bärlauchs, die allerdings etwas schmaler sind, zum Verwechseln ähnlich sehen.

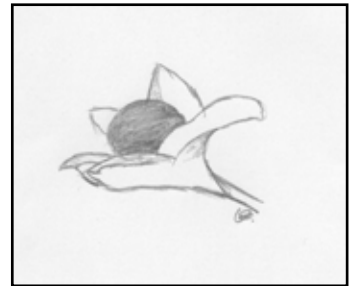
Vorkommen: Laubwälder

Aussehen: Bergwiesen; im Sommer: weiße, glockenförmige Blüten

Beeren: rote, kugelige Beeren

Giftigkeit: besonders die roten Beeren aber auch das Wasser, in dem Mawagblumen standen, ist giftig

Symptome: Sehstörungen, Erbrechen, Schwindelgefühl. Bei starker Vergiftung kommt es zu Herzrhythmusstörungen. Der Tod tritt durch Herzstillstand ein.



WOLFSBEERE

Die Wolfsbeere, die auch Schlangenbeere, Augenkraut oder Sternkraut genannt wird, kann eine tödliche Pflanze sein.

Vorkommen: Eichen- und Buchenwälder, Auenwälder; an Gewässern

Aussehen: eine blaue bis schwarz glänzende, hervorstehende einzelne Beere, umgeben von vier bis fünf dicken Blättern

Giftigkeit: besonders die Beeren sind giftig; tödlicher Verlauf möglich

Symptome: Brechreiz, Magenkrämpfen

HEILENDE PFLANZEN

Neben all den Gefahren, die in der Wildnis lauern, gibt es natürlich, den Passionen sei Dank, auch Lichtblicke. Oft sitzen Gift und Heilung in denselben Pflanzen oder leben giftige Tiere im nahezu gleichen Raum wie die Pflanzen, die dieses Gift neutralisieren können.





KAMILLE

Vorkommen: Brachen, lehmhaltige Böden (blüht nicht in den Wintermonaten)

Aussehen: weiße, zurückgeschlagene, längliche Blütenblätter umschließen die gelbe Blüte; meist wachsen aus einem Stängel mehrere zusätzliche kleine Stränge mit Blüten.



Anwendung: In den Blütenblättern befinden sich stark duftende Substanzen, deren Wirkung durch die Aufbereitung mit heißem Wasser verstärkt wird. Als Umschlag kann dies vor Infektionen schützen. Als Tee wird die Kamille gerne zur Linderung von Magen- oder Zahnfleischbeschwerden zubereitet.

MINZE

Vorkommen: überall, z.B. an Bächen

Aussehen: krautartig; mit spitzen, an den Rändern leicht gesägten, länglich glatten Blättern; an den Ende wachsen lilafarbene bis schwarze, buschige Blüten

Anwendung: Vor allem die Blätter werden zu Tees und breiigen Substanzen verarbeitet, die bei schmerzhaften Krämpfen lindernd wirken.



WOLFSGELEGENA

Diese Pflanze ist mit Vorsicht zu genießen, denn alle Teile dieser Pflanze sind zunächst giftig! Sie darf nicht verzerrt, sondern nur zur äußerlichen Anwendung und nicht bei offenen Wunden angewendet werden.

Vorkommen: Frühjahr bis Sommer

Aussehen: krautartig, die Blätter sind lanzettenförmig; die Blüte ist gelb mit dünnen langen Blütenblättern

Giftigkeit: bei innerer Anwendung oder zu hohen Konzentrationen kann es zu Atemlähmungen und Herzstillstand kommen

Anwendung: äußerlich: bei Zerrungen, Quetschungen und Blutergüsse klingen durch Umschlagen mit kleinen Konzentrationen dieser Pflanzentinktur schneller ab.

ERSTE HILFE BEI VERLETZUNGEN ALLER ART

Diese Sofortmaßnahmen dienen lediglich der Erstversorgung. Generell gilt, bei Verletzungen aller Art immer schnellstmöglich einen Heiler aufzusuchen! Die unten aufgeführten Punkte sind natürlich nur optional. Der Spielleiter kann auch entscheiden, dass das Ausführen einer einfachen Erholungsprobe ausreicht.

Generell werden diese Anwendungen über die bekannte „Erste Hilfe“-Fertigkeit geregelt; wobei eine genaue Beschreibung natürlich nicht schaden kann und dem Spiel etwas mehr Flair und Tiefe gibt. Sollte kein Gruppenmitglied diese Fertigkeit aufweisen, liegt es im Ermessen des Spielleiters den Spielern einen Bonus einzuräumen, wenn sie die ausgeführten Tätigkeiten näher beschreiben und die richtigen Maßnahmen ergreifen.

LEICHTE VERLETZUNGEN

SONNENSTICH

Dauerhafte direkte Sonneneinstrahlung auf einem ungeschützten Kopf führt zu einem so genannten Sonnenstich, dessen erste Symptome ein roter, heißer und schmerzender Kopf, Unruhe und Übelkeit sind. Hierbei muss sofort ein schattiger Ort auf-





gesucht werden; da es sonst zur Bewusstlosigkeit kommen kann! Der Kopf sollte kühl und erhöht gelagert werden, nasse Verbände helfen beim Kühlen.

STICHE/BISSE VON TIEREN/INSEKTEN

Bei Stichen von Insekten treten manchmal Rötungen und Schwellungen auf, die durch einfache Kühlung gelindert werden können. Bei Juckreiz sollte man tunlichst auf das Kratzen der entsprechenden Hautstelle verzichten! Also Zähne zusammen beißen und dem Kratzreflex nicht nachgehen! Das Beträufeln der Einstichstelle mit Zwiebelsaft oder Essig kann ebenfalls helfen.

Besonders gefährlich hingegen sind Insektenstiche im Mundraum, da diese zu Atemnot und dem Erstickungstod führen können. Hierbei sollte man den Hals schnell in kalte Umschläge legen und dem Betroffenen kaltes Wasser oder Eis zum trinken bzw. lutschen geben, um die Schwellung zu unterdrücken.

Ebenso nicht ungefährlich sind Zeckenbisse. Entgegen vieler Meinungen sollte man die Bissstelle nicht mit Ölen oder ähnlichem einreiben. Vielmehr sollte man versuchen, sich des lästigen Insekts zu entledigen; und hierbei ist das gesamte Insekt gemeint! Hat man zu ungeschickte Finger bzw. keine geeigneten Geräte wie z.B. eine kleine Hautzange, muss dringend ein Heiler aufgesucht werden, der über die nötigen Gerätschaften zur Entfernung verfügt.

Bei Bissen von größeren Tieren gilt generell dieselbe Regel wie bei offenen Wunden (s.u.). Erst die Blutung stillen und dann die Wunde säubern und verbinden. Bei kleinen Bisswunden hilft ein einfacher sauberer Verband.

STAUCHUNGEN/QUETSCHUNGEN

Stauchungen, Prellungen und Quetschungen sind sehr häufige Begleiter von Wanderern und Abenteurern. Ein unbedachter Schritt, man rutscht ab und knickt mit dem Fuß schmerzhaft um. Oft sind Schwellungen oder eine rotblaue Färbung der Haut die Folge. Doch diese Verletzungen sind, so störend

und schmerzhaft sie sein können, kein Grund zur Besorgnis. Häufig hilft eine Schonung des betroffenen Körperteils.

Manchmal kann man aber z.B. eine Hand oder einen Fuß nicht mehr schmerzfrei belasten oder nicht schonen. Hierbei hilft es z.B. das betroffene Gelenk „stillzulegen“ bzw. mit ein paar einfachen Griffen zu fixieren. So erhält man zwar eine eingeschränkte Funktion, kann das Gliedmaß aber weiter benutzen, ohne die Heilung zu gefährden oder eine schwere Folgeverletzung zu riskieren. Zur Fixierung können straff angelegte Verbände oder bei schwereren Verletzungen eine Schiene verwendet werden. Legt man einen Verband an, so sollte man darauf achten, das Gelenk nicht einfach zu umwickeln, sondern es in kleinen Stücken immer quer und über kreuz zu verbinden, damit die Blutzufuhr gewährleistet ist.

ÖFFENE WUNDEN/ VERBLUTUNGSGEFAHR

Bei offenen Wunden muss schnell gehandelt werden, da immer das Risiko einer Infektion oder sogar Verblutung besteht. Hierbei gibt es je nach Art der Verletzung und des Blutaustritts verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten.

BLUTSTILLUNG

Bei starken Blutungen hat die Blutstillung immer Vorrang! Fast jede Blutung lässt sich durch starken Druck von außen auf die Blutungsquelle zum Stillstand bringen. Wichtig ist, die Wunde NICHT zu berühren und sie zunächst von Schmutz fernzuhalten. Der Verletzte sollte hierbei im liegenden Zustand behandelt werden.

Tritt die Blutung an einem der Gliedmaßen auf, muss dieses Gliedmaß nach Möglichkeit senkrecht hoch gehalten werden; wodurch die Blutung vermindert wird. Mit vier Fingern versucht man dann z.B. in der Oberarminnenfläche die Arterie zu finden und diese gegen den Knochen zu drücken. Je nach Stärke kann dann ein Druckverband angelegt werden, was besonders bei Beinen hilfreich ist.

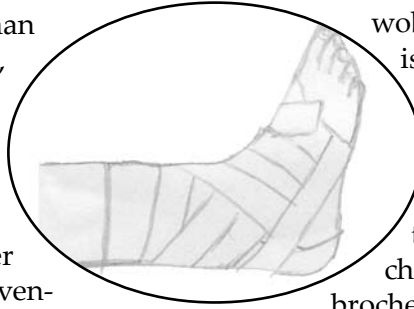




DRUCKVERBAND & REINIGUNG

Der Druckverband ist die schnellste und einfachste Methode um eine Blutung vorläufig zu stoppen. Dies ist die erste Maßnahme, die ergriffen werden muss bevor man sich der eigentlichen Wunde zuwendet. Hierfür verwendet man z.B. ein Stück Stoff als Druckpolster, das mit Druck auf das Blutungsgefäß gedrückt und mit einem Verband fixiert wird.

Nun kann man sich der Reinigung der Wunde mit klarem Wasser und einem sauberen Tuch und dem eventuellem Entfernen von Fremdkörpern widmen.



SCHLIEßEN DER WUNDE

Bei besonders großen und tiefen Wunden ist es unumstößlich die Wunde so gut es geht zu schließen. Bei kleineren, aber tiefen Schnittwunden kann hierbei schon ein kleiner, aber kräftiger Druckverband reichen. Größere Wunden müssen jedoch durch Nähen geschlossen werden, was nur im Notfall von ungeübten Händen praktiziert werden sollte. Nadel und Faden hat wohl jeder Wanderer dabei, um seine Ausrüstung zu pflegen und eben jene können bei einer solchen Wunde lebensrettend sein. Statt einem Garnfaden können auch Pflanzenfasern verwendet werden, diese lösen sich jedoch nach einiger Zeit wieder auf. Das Nähen erfolgt in etwa wie das Nähen von Rissen in der Kleidung, nur dass die Nadel zuvor heiß ausgeglüht wird und die Wunde z.B. mit Alkohol ausgebrannt werden sollte, um Infektionen zu vermeiden. Ein schmerzlinderndes Mittel sowie ein paar kräftige Hände, die den verletzten Abenteurer während des Nähens festhalten, sind hier sehr ratsam.

KNOCHEBRÜCHE

Auch wenn es beim normalen Wandern nicht so häufig vorkommen sollte, wird hier, wenn auch nur kurz, etwas zur Behandlung von Knochenbrüchen notiert. Natürlich gilt auch hier, dass nach Möglichkeit sofort ein erfahrener Heiler aufgesucht werden

sollte, da die Folgen eines nicht behandelten oder falsch geschienten Knochenbruchs gravierend sein können. Wie auch schon bei den Stauchungen, legt man bei glatten Brüchen an übersichtlichen Stellen wie z.B. ein Bein oder Arm eine Schiene an; wobei hier wirklich gut darauf zu achten ist, dass das betroffene Körperteil zunächst weich gebettet und dann nahezu steif eingeschient wird. Wichtig ist die Ruhigstellung des Körperteils. Schwieriger verhält es sich mit Splitterbrüchen, bei denen Teile des Knochens drohen abzubrechen oder abgebrochen sind. Hier sollte man tunlichst die Finger von der Wunde lassen; denn der Versuch die betroffenen Knochen eigenständig wieder zurechtzurücken, ist nicht nur schmerzhaft, sondern kann zu inneren Blutungen führen.

VERBRENNUNGEN & ERFRIERUNGEN

Verbrennungen, die sich durch eine schmerzhaft Rötung bis Blasenbildung der Haut bemerkbar machen, sind zunächst mit einem frischen, sauberen Leinentuch zu bedecken. Dem Betroffenen müssen in ausreichender Form Wasser und Mineralien zur Verfügung stehen. Ist die Wunde noch mit heißen oder brennenden Substanzen bedeckt, so dürfen diese nicht abgenommen werden, weil sie dadurch die darunter liegende Haut mit abreißen würden, sondern müssen sofort gelöscht und gekühlt werden.

Bei Erfrierungen hingegen ist das oberste Gebot, den Körper oder das Körperteil wieder auf eine normale Temperatur zu bringen, ihn also z.B. aus dem Wind an einen windstillen Ort zu bringen oder aus dem Eiswasser zu ziehen. Nasse Kleidung muss sofort entfernt und der Körper in eine warme Decke gewickelt werden. Der Betroffenen sollte in eine völlige Ruhelage gebracht und nicht unnötig bewegt werden. Eingefrorene Gliedmaßen dürfen nicht massiert werden und es darf kein Alkohol verabreicht werden!





VERGIFTUNGEN

Vergiftungen, und hierbei sind hauptsächlich Vergiftungen durch Lebensmittel wie z.B. Pilzen gemeint, sind schwer zu handhaben. Ist kein Gegengift vorhanden und das Gift geschluckt worden, so kann und sollte nach Möglichkeit ein vollständiges Erbrechen, nach vorheriger großer Zufuhr von Flüssigkeiten (außer Alkohol oder Milch), herbeigeführt werden. Bei Hautreizenden Giften sollte die betroffene Stelle mit warmem Wasser abgespült werden.

7. Tag im Monat Rua

Es hat drei Tage gedauert bis ich 4 von den Pilzen gefunden habe. Er sieht sehr verschrumpelt aus. Aber ich habe eine Zubereitungsart entdeckt, die den Pilz sehr schmackhaft macht. Nach dem Mahl habe ich meine Umwelt ganz anders wahrgenommen. Wesentlich mehr Details sind mir aufgefallen als sonst. Ich habe Tiere schon gehört, als sie noch weit entfernt waren oder Dinge gesehen, die mir sonst nie aufgefallen wären. Ich muss unbedingt herausbekommen, ob diese Pilze schon bekannt sind und was für eine Wirkung sie haben.

9. Tag im Monat Rua

Seit zwei Tagen wandere ich nun durch diesen Wald. Immer wieder sehe ich Tiere und Pflanzen, die ich zwar von Büchern her kenne, aber zum ersten Mal wirklich in ihrer natürlichen Umgebung sehe. Ich folge den Wildschweinen und je weiter ich nach Norden komme, desto fremder wird die Umgebung. Ich müsste mich irgendwo nördlich des Blutwaldes befinden. Schon lange habe ich keinen Namensgeber mehr gesehen. Der Wald scheint kein Ende zu nehmen und ist wirklich riesig. Zum Glück habe ich die nötigen Fähigkeiten mich mit Nahrung und Wasser zu versorgen. Ich weiß nicht, wann ich das nächste Mal auf Namensgeber treffen werde.





VON DEN ZAUBERN ABSEITS DER WEGE

„Wer den Mut aufbringt, die bekannten Pfade zu verlassen ist entweder total verzweifelt, ein Narr oder ein gut vorbereiteter Abenteurer. Abseits der Wege lauern alle möglichen Gefahren, da kann es nicht Schaden die Gefahren auch mit den passenden Zaubern zu reduzieren. Am besten ist es natürlich man wird gar nicht erst wahrgenommen, oder gibt vor in eine ganz andere Richtung unterwegs zu sein.“

- Melok Tiefseher, Magier zu Travar

Du fragst nach Zauberei jenseits bekannter Pfade? Abenteurer aller Couleur haben sich nach dem Ende der Plage auf gemacht die unbekannte Welt zu entdecken. Nun mag man meinen, Zauberer bräuchten dies nicht zu tun. Eine Idee hier, eine Theorie dort gepaart mit ein paar Zutaten und schon ist ein neuer Zauberspruch geschaffen. Doch so manch gute Idee liegt nun mal nicht vor einem auf dem Tisch, sondern entsteht, wenn man einer bestimmten Situation gegenübersteht. Viele Zauber beschäftigen sich damit die Reise zu erleichtern, aber abseits der Wege in unbekanntem Terrain braucht man etwas, dass das elementare Leben sicherstellt. Den einen oder anderen Zauber kennt ihr ja bereits. Im folgenden findet ihr weitere Zauber dieser Art, die sicherlich auch ganz nützlich sind.

KIND DER NATUR

Elementarist Kreis 2 / Schamane Kreis 2

Fäden: 3

Webschwierigkeit: 6/14

Wirkschwierigkeit: 5, Magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: Rang + 1 Stunde

Wirkung: Rang in Spruchzauberei als Bonus auf

Proben für Überleben

Der Zauberer erhält ein Gespür für die Natur in der er sich befindet und bekommt für die Zeit des Zaubers seinen Spruchzaubereirang als Bonus für Proben auf Überleben & Natur. Der Boni zählt nur für die Gebietsart in dem der Zauber gewirkt wurde und der Zauber hört auf zu wirken, sobald der Zaubernde ein willentlich gestaltetes Gebiet betritt, wie Städte, Minen oder aber auch Ackerland.

KNÖCHENKUNDE

Geisterbeschwörer Kreis 2 / Schamane Kreis 2

Fäden: 1

Webschwierigkeit: 6/13

Wirkschwierigkeit: 5

Reichweite: 50 Schritte

Wirkungsdauer: Rang + 8 Minuten

Wirkung: Willensstärke + 5 für Informationen, Richtet Skelett auf

Dieser Zauber befähigt den Geisterbeschwörer interessante Informationen über einen Knochen, bzw. über ein ganzes Skelett zu erfahren. Neben den einfachen Informationen, wie z.B. um welchen Knochen es sich handelt, zu welchem Lebewesen es gehört, sind auch komplexere Informationen erziel-





bar, z.B. ob und wie es beschädigt wurde, und wie alt der Knochen in etwa ist. Benutzt die Wirkungstufe wie eine passende Wissensfertigkeit. Gibt es im Umkreis von 100 Schritten mehrere Knochen, so kann der Geisterbeschwörer, wenn er dies wünscht, die zu dem Knochen passenden Knochen zu einem Skelett aufrichten lassen, was nicht nur beeindruckend aussieht, sondern viele Namensgeber zumeist in Angst und Schrecken versetzt. Im Gegensatz zum Zauber Skelett beleben, ist dieses Skelett nicht beweglich.

LEUCHTENDES BLATTWERK

Magier Kreis 2 / Schamane Kreis 2

Fäden: 1

Webschwierigkeit: 8/15

Wirkschwierigkeit: 6

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: Rang Stunden

Wirkung: erzeugt Licht wie ein kleines Lagerfeuer

Das im Umkreis von 5 Schritten liegende Blattwerk fängt leicht an zu leuchten. Es spendet Licht wie ein Lagerfeuer, nur halt durch fluoreszierende Pflanzen. Zutat für diesen Zauber ist ein Glühkäfer, etwas Leuchtmoos oder ähnliches.

MANTEL DER NATUR

Elementarist Kreis 3 / Schamane Kreis 3

Fäden: 0

Webschwierigkeit: 0/10

Wirkschwierigkeit: 5

Reichweite: 10 Schritte

Wirkungsdauer: Rang Minuten

Wirkung: Willensstärke +2 = Entdecken-Mindestwurf

Mit dem Zauber Mantel der Natur kann ein Elementarist Blätter von nahe liegenden Bäumen rufen, die ihn dann verbergen. Der Zauber kann auf Rang in Spruchzauberei Charaktere gewirkt werden, und es wird ein Wirkungswurf gemacht, um den Mindestwurf für das Entdecken (Wahrnehmung) darzustellen. Die Blätter kleben während der Wirkungsdauer an den Körpern der Zielcharaktere, und können nicht gelöst werden. Der Elementarist kann den Zauber jederzeit beenden.

SANDSTURM

Elementarist Kreis 8

Fäden: 4

Webschwierigkeit: 12/21

Wirkschwierigkeit: 16

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: Rang Runden

Wirkung: Willensstärke +8 = Niederschlagswurf, Stufe 6 Schaden (siehe Text)

Der Elementarist muss für diesen Zauber eine Hand voll Sand, Erde, Staub oder ähnliches in einer schnellen Drehung um sich herum werfen und dabei die Zauberprobe bestehen. Bei Gelingen wird ein mächtiger Sandsturm (ähnlich einer Windhose), im Umkreis von Rang x 2 Metern, hervorgerufen.

Er selbst erleidet keine Einschränkungen und keinen Schaden innerhalb dieses Sturms. Allerdings erhalten alle anderen Anwesenden im Sturm einen Schaden der Stufe 6 pro Runde. Zudem muss jeder der den Sturm betritt, oder zu Beginn des Zaubers im Wirkungsbereich ist, eine Niederschlags- oder Standhaftigkeits-Probe gegen den Wirkungswurf machen. Misslingt der Wurf, werden sie vom Sturm erfasst und aus dem Wirkungsbereich geschleudert (sie gelten dann als Niedergeschlagen).





Gelingt der Wurf, können sie sich im Wirkungsbereich mit halber Kampfleistung und einem Malus von 2 Stufen auf ihre Proben normal bewegen. Wurf- oder Projektilangriffe in den Sturm hinein oder heraus schlagen automatisch fehl.

TEILCHENBESCHLEUNIGUNG

Magier Kreis 5

Fäden: 0

Webschwierigkeit: 0/10

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: 25 Schritte

Wirkungsdauer: 1 Runde

Wirkung: Willenskraftstufe x Anzahl + Karmastufe (siehe Text) Schaden

Bei der Teilchenbeschleunigung handelt es sich um einen sehr mächtigen Zauber der sich der Blutmagie bedient. Dabei kann der Magier beliebig viele gleiche Gegenstände, von der Größe eines Sandkorns bis zu einer Murmel, in Geschosse verwandeln und auf den Gegner schleudern. Die Gegenstände müssen jeweils gleich sein und aus einem festen Material bestehen (Sand, Steine, Metall oder ähnliches). Da alle Objekte in seiner Hand zu Geschossen werden, sollte er diese mit Bedacht wählen. Wenn er eine Hand voll Sand auf den Gegner wirft, dann fliegen auch alle Körnchen auf den Gegner und nicht nur die vielleicht gewollten 4. Die schnellen Geschossen zerfetzen oft den Gegner und verursachen schwere Verletzungen.

Gelingt der Wurf gegen die mWsk des Gegners, treffen auch alle Geschosse. Jedes Geschoss verursacht einen Schaden in Höhe der Willenskraftstufe. Durch die unglaubliche Geschwindigkeit der Geschosse, sie durchschlagen Rüstungen und Kleidung, kann der Getroffene nur den Gesamtschaden durch seine physikalische Rüstung reduzieren.

Wie erwähnt bedient sich dieser Zauber auch der Blutmagie. Dies hat zusätzliche Auswirkungen. Zunächst kostet der Einsatz 1 Karmapunkt. Der Schaden jedes einzelnen Geschosses wird durch einen Blutschaden in Höhe der Karma-Stufe des Magiers verstärkt. Und nicht nur das, den Schaden, den er durch diese Blutmagie verursacht, fügt er zudem sich selbst zu. Der Schaden zählt zu der obigen Gesamtschadenzahl dazu. Mit diesem Zauber kann der Zauberer einen wirklich großen Schaden verursachen, kann aber unter Umständen auch selbst sein Leben dabei verlieren. Der Zauber ist für einen Magier zwar recht früh verfügbar, er wird aber in der Regel nur von erfahrenen Magiern eingesetzt und das auch nur in besondern Situationen. Es haben schon einige Unerfahrene diesen Zauber unterschätzt und dafür teuer bezahlt.

Beispiel:

Himaos, ein menschlicher Magier, steckt in einer Zwickmühle, die ihn das Leben kosten könnte. Daher entschließt er sich alles auf eine Karte zu setzen und nimmt eine Hand voll Münzen aus seinem Beutel und schleudert sie auf seinen Gegner. Jede Münze erhält eine Schadensstufe von 6 (seine Willenskraftstufe) und einen Blutschaden in Höhe seiner Karmastufe (W8). Da er 10 Münzen schleudert wird sein Gegner mit 10 x Stufe 6 + 10x W8 getroffen. Insgesamt verursacht er dem Gegner 100 (60 + 40) Schadenpunkte, von denen er seine Rüstung abziehen darf. Allerdings hilft ihm das nicht viel und er stirbt auf der Stelle. Die 40 Punkte Blutschaden treffen aber auch automatisch Himaos selbst. Er erleidet dabei einige Wunden und geht fast Ohnmächtig zu Boden. Beinahe hätte dieser Verzweiflungszauber auch ihm das Leben gekostet.

TIERE HERBEIRUFEN

Geisterbeschwörer Kreis 4

Fäden: 1

Webschwierigkeit: 7/18

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels (siehe Text)





Reichweite: Selbst

Wirkungsdauer: Rang + 5 Runden

Wirkung: Ruft Rang Tiere herbei

Mit diesem Zauber kann der Geisterbeschwörer bis zu Rang in Spruchzauberei Tiere herbeirufen, die aus der unmittelbaren Umgebung herbeieilen, was 1-2 Runden dauert. Die Wirkschwierigkeit ist um 5 erhöht, wenn der Geisterbeschwörer versucht eine bestimmte Art von Tier herbeizurufen. Gibt es diese Tiere nicht im Umkreis, so kommen stattdessen andere herbei. Die Tiere bleiben nur kurz beim Geisterbeschwörer und versuchen ihn zu beschützen so gut sie können. Auf Befehl hin, werden sie auch die Gegner des Zauberers angreifen. Zu den Tieren zählen weder Untote, Konstrukte noch Dämonen oder intelligente Lebewesen.

UMGEKEHRTE SPUREN

Illusionist Kreis 6

Fäden: 1

Webschwierigkeit: 8/15

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Reichweite: Kontakt

Wirkungsdauer: Rang x 2 Stunden

Wirkung: [Illusion] Kehrt sichtbare Spuren um

Der Zaubernde berührt eine Person oder Kreatur während er den Zauber wirkt. Gelingt der Zauber, so dreht sich die Spur, die das Ziel von nun an hinterlässt, um. D.h. ein Fußabdruck, der z.B. vorher nach Süden gezeigt hat, zeigt jetzt nach Norden (dies gilt aber auch andere Spuren, z.B. für abgeknickte Äste). Der Mindestwurf ist die magische Widerstandskraft der Person/Kreatur. Der Wurf ist gleichzeitig auch der Anzweiflungswert für die Illusion (gilt z. B. auch für Magisches Spurenlesen).

WILDGERÄUSCHE

Illusionist Kreis 3 / Schamane Kreis 3

Fäden: 2

Webschwierigkeit: 10/17

Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels (siehe Text)

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: Rang x 5 Minuten

Wirkung: [Illusion] Erzeugt Geräusche der Wildnis

Diese Illusion bewirkt das Entstehen von den typischen Hintergrundgeräuschen (je nach Ort des Zauberns), die man bei einem üblichen Lager in der Wildnis hören kann. In einem Umkreis von Rang + 5 Meter, werden diese Geräusche vorgegaukelt. Dadurch können Personen davon überzeugt werden, das alles in Ordnung ist, während in Wirklichkeit keine weiteren oder andere Geräusche zu hören sind (die „Ruhe vor dem Sturm“). Die Geräusche gelten als Leise Hintergrundgeräusche in Bezug auf einen Wahrnehmungsscheck (-1 Modifikator).

Als zweiten Effekt, unterdrückt der Zauber jegliche Geräusche des Illusionisten, so dass es keinerlei Boni für Wahrnehmungsproben gibt. Er kann weitere Personen in seinen Zauber einschließen, dabei erhöht sich aber der Mindestwurf um 1 pro Person.

Die Zone der Geräusche wandert mit dem Ziel mit und weitere Personen erhalten den Bonus nur, wenn sie im Umkreis des Zaubers bleiben.





MEISTER DER WILDNIS

„Das Leben in der Wildnis ist nicht einfach. Aber es ist auch der einzige richtige Weg des Tiermeisters. Klar, es gibt einige meiner Disziplin, die einer Stadt oder einem Dorf dienen oder als Teil einer Gruppe durch Barsaive ziehen.

Aber auch sie werden früher oder später einmal alleine in der Wildnis unterwegs sein. Ich für meinen Teil habe bereits viel erlebt. Einiges in Gemeinschaften, aber den Großteil meines Lebens war ich alleine in der Wildnis unterwegs. Ich habe Monate auf der Suche nach einem Tier verbracht, mein Wissen erweitert und eine Beziehung zu den seltensten und exotischsten Tieren aufgebaut. Im Laufe meiner Zeit dort draußen habe ich es gemeistert meine Fähigkeiten, meine Talente auf Art und Weisen einzusetzen, wie es vorher noch niemanden gelungen ist. Und von diesen Einsatzmöglichkeiten möchte ich euch nun berichten.“

- Wolperding Klaue , Tiermeister des 10. Kreises

Das Leben als Tiermeister oder Schamane ist oftmals eine Herausforderung. Dieses kurze Kapitel berichtet von einem Meister der Wildnis, der es geschafft hat seine Talente auf eine Art und Weise einzusetzen, die über die gewöhnlichen Wege hinaus gehen. Es werden in den folgenden Abschnitten einige neue Kniffe genannt, die der Tiermeister, aber auch der Schamane nutzen kann.

DAS HANDWERK DES ABRICHTENS

Auch als Tiermeister ist man auf das weit verbreitete Geld angewiesen. Wir gehören zwar zu den Namensgeber und Adepten, die sich wohl am erfolgreichsten der Natur bedienen um zu überleben, aber es kommt auch für uns der Moment, an dem wir ohne Gold oder Silber nicht weiter kommen.

Gerade wenn man als Abenteurer unterwegs ist oder durch die Welt reist, um so viele Tiere wie nur irgendwie möglich zu finden und zu untersuchen, braucht man harte Währung. Und als Tiermeister verdient man nun mal am besten durch seine Arbeit mit Tieren. Versteht mich nicht falsch! Ich würde niemals ein Tier fangen und es verkaufen. Aber es gibt genügend Tiere, die durch die Dörfer, Händler oder andere Gemeinschaften gefangen werden,

um Nutzen aus ihnen zu ziehen. Hunde werden als Wachen oder zur Jagd genutzt. Falken werden mit zur Jagd genommen oder als Zeichen von Reichtum gehalten. Pferde, Tundrabestien oder Greife dienen als Reittiere. Und das sind nur einige Beispiele des weltlichen Wahnsinns.

Sich dagegen aufzulehnen ist vergeudete Mühe, also warum nicht einen Nutzen daraus ziehen? Wenn ich Tiere abrichten kann, damit sie mir auf meinem Weg helfen, warum sollte ich dann nicht Tiere für andere Leute abrichten. Als ich damit angefangen habe meine natürliche Begabung „Tiere abzurichten“ zu nutzen, habe ich auch eine Möglichkeit gefunden, das auf meine magischen Talente anzuwenden. Ich richte nun Tiere mit einfachen Befehlen ab, damit ihre Herren sie für ihre Zwecke besser nutzen können. Als Tiermeister sehe ich in dieser Arbeit zweierlei Nutzen: Zum einen kann ich damit gutes Geld verdienen und so meine Abenteuer und Reisen finanzieren. Zum anderen helfe ich diesen Tieren sogar. Denn die Tiere werden so oder so abgerichtet. Und nur ein Tiermeister versteht es, die Tiere dabei natürlich und gut zu behandeln. Ein Jäger oder anderer Nichtadept schadet bei seiner Arbeit dem Tier nur. Und ein richtig gut ausgebildetes Tier macht seinem Herrn außerdem keine Schwierigkeiten und muss damit auch nicht „gezüchtigt“ werden, wie es diese Banausen vom Hofe nennen.





KLASSISCHES ABRICHTEN (KNIFF)

Talent: Tiere Abrichten

Rang: 6 (Tiermeister)

Mit dem klassischen Abrichten kann ein Tiermeister einem ihm „loyal“ gestellten Tier Befehle beibringen, die auch andere Personen nutzen können. Dies wird genutzt, um z.B. Pferde, Falken, Hunde usw. für gewöhnliche Befehle wie Fass, Sitz oder Zwecke wie die Wache oder die Jagd abzurichten. Für komplexere Befehle muss auch die andere Person den Status „loyal“ dem Tier gegenüber besitzen.

FREUNDSCHAFT UND VERTRAUEN

Die Beziehung eines Tiermeisters zu seinem tierischen Begleiter wird von den meisten Namensgebern stets falsch verstanden. Oft wird es als Unterwerfung fehl interpretiert, aber genau das ist es nicht. Wir haben zwar die Möglichkeit einem Tier unseren Willen aufzuzwingen, aber das ist nicht unser Ziel. Vielmehr ist unser Weg der Weg des Vertrauens. Wir nähern uns dem Tier auf mentale Art und Weise und vertiefen unsere Freundschaft und Beziehung. Wie beginnen als zwei Wesen, die sich mit Respekt dem anderen gegenüber verhalten. Nach Wochen des Umgangs miteinander schaffen wir es einander zu verstehen, werden als Gleichgesinnte akzeptiert und am Ende sogar als Partner und loyaler Freund anerkannt. Manche Tiermeister gehen sogar noch einen Schritt weiter und gehen eine tiefe Bindung ein, die auf magische Weise mit dem Blute geschlossen wird.

Diese Freundschaft, die sich dort entwickelt, ist aber stets auf den Tiermeister und das Tier beschränkt. Was ist aber, wenn ich jemanden helfen möchte mit einem Tier umzugehen? Ich habe erkannt, dass es oft Namensgeber gibt, die ihr Tier zwar gut behandeln, das Tier aber durch seine Vorgeschichte verstört oder misshandelt ist. Ich könn-

te zwar dieses Tier kontrollieren und mich ihm nähern, aber wenn ich den Ort verlasse, ist weder dem Tier noch dem Besitzer geholfen. Ich habe erkannt, dass es einen Weg geben muss, wie ich das Tier beruhigen und ihm das Gefühl von Freundschaft gegenüber seinem Besitzer vermitteln kann. Ich habe gelernt meine Talente so einzusetzen, dass ich dem Tier Vertrauen zu seinem Herren geben kann und in langer Arbeit mit allen drei zusammen eine Verbindung aufbaue, wie es sie sonst nur zwischen dem Tier und dem Tiermeister geben könnte.

UNSER FREUND (KNIFF)

Talent: Tierfreundschaft

Rang: 6 (Tiermeister)

Nachdem ein Tier auf den Status „loyal“ gebracht worden ist, kann ein Tiermeister das Tier an einen anderen Namensgeber gewöhnen. Die benötigte Zeit bleibt die gleiche, nur das der Tiermeister zusammen mit dem Begünstigten an bzw. mit dem Tier arbeiten muss. Jeder Status muss erarbeitet werden (auch die erste Probe benötigt Zeit). Um den Status „loyal“ zu erreichen, benötigt es die doppelte Zeit, in der beide Personen viel Zeit und Arbeit investieren müssen. Das Ergebnis für die letzte Probe muss mind. ein „Hervorragender Erfolg“ sein, kann aber bei Misslingen nach einer erneuten Arbeitsphase wiederholt werden.

EIN TIER BLEIBT NUN MAL EIN TIER

Die Plage war oftmals nicht gut zu den Tieren der Welt. Die Magie, die durch die Welt strömte, die Passionen, die verrückt wurden oder die Dämonen, die Streifzüge durchs Land machten, haben ihre Spuren hinterlassen. Viele Tiere wurde verwandelt oder verändert, neue Arten entstanden. Als Tiermeister hat man stets einen Eindruck von einem Tier. Nach kurzer Beobachtung kann man seine Schwächen und Stärken erkennen und das Wesen des Tiers analysie-





ren. Aber von diesen neuen Wesen oder Kreaturen hat man keinen Eindruck. Ob das Tier nun untot ist oder ein Konstrukt der Dämonen, wir hatten keine Möglichkeit diese Wesen zu untersuchen.

Aber ich sage bewusst „hatten“, denn ich habe einen Adepten meiner Disziplin getroffen, der mir einen Kniff beibringen konnte, der schon wirklich beeindruckend ist. Er zeigte mir, wie ich in diesen ungewöhnlichen Wesen den kleinen übrig gebliebenen Teil des Tieres entdecken kann und über diesen Teil auch solche Wesen zu untersuchen vermag. Es ist nicht leicht diesen Kniff zu meistern, aber es ist möglich. Eine Bereicherung unserer Disziplin, die ich jedem Tiermeister nur empfehlen kann.

KREATURENANALYSE (KNIFF)

Talent: Tieranalyse

Rang: 6 (Tiermeister), Rang 8 (Schamane)

Mit diesem Kniff kann ein Tiermeister oder Schamane auch Tiere analysieren, die als Untot oder Konstrukt gelten. Der Überanstrengungsschaden hierbei ist um einen Punkt höher.

RUF DER WILDNIS

Wer schon einmal im Kampf mit einem Tiermeister unterwegs war oder einem Tiermeister gegenüber stand, wird festgestellt haben, dass man ihn nicht unterschätzen sollte. Viele denken, dass ein Tiermeister nur durch sein Tier gefährlich ist. Aber er ist ein starker Kämpfer, der mit tierischen Angriffen vorgeht.

Eines seiner beeindruckenden Talente ist ein tierisches Geheul, welches durch Mark und Bein geht und Wesen jeglicher Art in die Flucht schlägt. So wird aus einer Überzahl schon mal schnell eine bald vernichtete Minderheit. Treue Gefährten und Tiere flüchten im Angesicht des Tiermeisters und ein Kampf kann schnell seine Richtung ändern.

Es gibt aber auch die Möglichkeit sein Geheul

etwas zu verändern. Auf den ersten Eindruck hört es sich kaum anders an, aber die Reaktion der Feinde kann kaum unterschiedlicher sein. Anstatt Angst zu schüren, verursacht dieses Heulen Wut und Zuversicht. Die so angeheulten Gegner gehen sofort auf den Tiermeister los anstatt zu flüchten. Ich habe schon gesehen, wie ein Tiermeister so einen Kameraden vor einem Rudel Tiere rettete und diese dann im Kampf schlug, auch wenn er dabei selbst fast den Tod fand.

GEHEUL DER HERAUSFORDERUNG (KNIFF)

Talent: Heulen

Rang: 6 (Tiermeister)

Anstatt eine Kreatur zu verschrecken, kann der Tiermeister das Talent nutzen, um den Angriff eines Tieres zu provozieren. Die Kreatur oder der Namensgeber greift bevorzugt den Tiermeister an. Im Falle einer Tiergemeinschaft (z. B. Rudel) kann es durchaus vorkommen, dass er damit die Aufmerksamkeit der gesamten Gemeinschaft erhält.

VON KÜNSTLERN UND KUNST

Als letztes möchte ich von einem Talent berichten, welches ich selbst gemeistert habe in seiner Anwendung. Einigen Tiermeistern ist es möglich eine besondere Kunst zu erlangen. Wir können mit unserem Kunsthandwerk oder mit einer anderen künstlerischen Begabung eine Körpermalerei oder ähnliches erschaffen, die dem Empfänger auf magische Art und Weise eines seiner natürlichen Attribute zu steigern vermag.

Diese andauernden Bilder können nur über permanente Blutmagie erschaffen werden. Viele Namensgeber tragen mehrere dieser Bilder am Körper, um verschiedene Aspekte ihres Wesens zu verstärken. Aber jedes Mal müssen sie halt auch weitere Blutmagie einsetzen.

In langer Arbeit und Forschung ist es mir gelungen diese Blutmagie zu reduzieren. Die Idee ist im





Grunde einfach, denn anstatt ein neues Bild zu erschaffen, erweitere ich einfach ein vorhandenes Bild und verringere dadurch den benötigten Aufwand an Blutmagie. Dies ist ein schwieriges Verfahren, aber dennoch kann man es meistern. Allerdings ist es mir noch nie gelungen ein anderes als mein eigenes Bild zu erweitern.

BILDERKOMBINATION (KNIFF)

Talent: Andauernde Künste

Rang: 6 (Tiermeister), Rang 8 (Schamane)

Mit diesem Kniff kann der Tiermeister bzw. der Schamane ein Bild, das er durch das Talent erschaffen hat, mit einem weiteren Bild verschmelzen. Wenn ihm eine Probe mit mindestens einem „Guten Erfolg“ gelingt, dann kann der Anwender des Bil-

des ein zweites Attribut durch das Bild fördern, was ihn einen weiteren permanenten Punkt Blutschaden kostet. Es kann nur ein Bild erweitert werden, welches er selbst vorher erschaffen hat.

SPIELINFORMATION

Dies sind alles Kniffe oder viel mehr Vorschläge für Kniffe des Tiermeisters. Einige davon sind auch durchaus für den Schamanen sinnvoll oder geeignet. Nutzen sie die Kniffe in ihrer Welt von Earthdawn, wie es am besten passt. Ändern sie diese im Notfall ab oder verbieten sie den einen oder anderen. Natürlich können sie die Kniffe auch für andere Disziplinen freigeben oder sie als Grundlage für eigene Kniffe nutzen.





DIE TIERE DES MEISTERS

“Ich ziehe die Gesellschaft der Tiere der Gesellschaft von Namensgebern vor. Gewiss, ein wildes Tier ist grausam, aber die Gemeinheit ist das Vorrecht der zivilisierten Namensgeber.”

- Orkward, orkischer Tiermeister

Die Schmerzen waren unerträglich. Ich lag auf dem frostkalten, gräulich flimmernden Abbild, den die Hügelkuppe von Barak Asal im Astralraum darstellt. Nach den Schmerzen zu urteilen, war mein linkes Bein zerschmettert oder gebrochen. Ich hob meinen Kopf eine Handbreit, um an meinem zerschundenen Körper herunter zu gucken. Ein gezacktes, spitz zulaufendes schwarzes Horn, aus dem Schädel eines Dämonen gebrochen, hatte meinen Unterschenkel durchbohrt und eine dunkelrote Lache meines Blutes hatte den Boden um mein Bein herum getränkt. Mein Lederzeug war zerfetzt und mein Leib wies mehrere unschöne Wunden auf. Meine Hände waren in Dämonenblut gebadete Krallen. Ich schloss die Augen, denn die Agonie hinter meinen Augäpfeln drohte mich wieder zu betäuben.

Um mich herum lagen die zerstörten Kadaver der Dämonen, gegen die ich gekämpft hatte. Noch verpestete ihr bloßes Dasein die Struktur dieser Welt, aber ihre Existenzen waren durch mein Handeln beendet und die Zeit würde die Brocken und den Schleim der Reste ihrer Körper zersetzen und hinfort wehen.

Ich versuchte mich aufzurichten, um irgendwie an den Stachel in meinem Fleisch zu gelangen und ihn heraus zu reißen, aber die daraus entstehenden Qualen ließen meinen Körper erzittern und mein Kopf schlug hart auf den Boden dieser farblosen Welt. Ich öffnete die Augen wieder, aber ein grauer Schleier lag über meiner Sicht und ließ mich meine Umwelt nur noch schemenhaft erblicken. Ich zweifelte, ob ich noch einmal die Kraft aufbringen würde, mich zurück in die wirkliche Welt zu versetzen. Noch drei weitere Male versuchte ich mich aufzurichten, aber erfolglos. Meine Kraft verließ mich.

Ich schloss die Augen und wartete auf den Tod. Wie lange ich dort gelegen habe, kann ich nicht mehr sagen. Ich muss wieder ohnmächtig geworden sein, denn als ich

wach wurde, spürte ich, dass ich nicht mehr allein war.

Mir war, als hätte ich den verzweifelten Ruf von Danilla gehört und diese Illusion hatte mich zweifellos aus meinem schwarzen Schlaf gerufen. Etwas bewegte sich neben meinem Kopf, aber ich brachte nicht mehr den Willen auf ihn zu drehen. Das Ding tapste um mich herum und näherte sich meinem Bein. Widerstandslos ließ ich es geschehen und wartete darauf, dass es zu Ende ging. Der Schmerz war mir inzwischen gleichgültig geworden. Das Ding aber schnüffelte nur an meinen Gliedmaßen und setzte sich dann neben mich, um dort zu warten. Nach einer langen Zeitspanne obsiegte meine Neugier. Unter großen Schmerzen und dem Aufbringen meiner letzten Kräfte wand ich den Kopf, um das Wesen anzusehen. Meine Augen ließen mich im Stich. Aber die vage Figur, die ich durch den Nebel erkennen konnte, erinnerte mich an Danilla. Ich rief ihren Namen. Meine eigene Stimme konnte ich nicht verstehen, nur ein krächzender Laut drang an mein Ohr, aber das Wesen reagierte darauf und näherte sich wieder. Ich spürte eine kalte Nase, die in mein Gesicht stupste und eine Woge des Glücks durchströmte mich. Irgendwie war meine treue Gefährtin mir gefolgt und stand mir nun in meiner letzten Stunde bei. Ich hob meine rechte Kralle vom Boden, um sie zu streicheln, aber ich konnte die Hand kaum vom Boden entfernen. Danilla aber verstand und legte sich neben mich, so dass ich sie erreichen konnte.

Ein Krallenfinger kratzte über ihr Fell und sie drückte sich noch näher an mich. Wir lagen eine Zeit beieinander und ich sandte meinen Geist zu ihr aus, da mein Körper meinen Anweisungen nicht mehr folgen wollte.

Erst war es nur ein Wispern, das kaum wahrzunehmen war. Indes wurde mir bald klar, dass sich Danillas Präsenz in meinem Geist spiegelte. Ich konnte wahrnehmen, was sie dachte und erstrebte. Ich war verschwun-





den und sie versuchte verzweifelt mich zu finden. Sie rief mich und ich antwortete nicht. Bestrebt sie zu beruhigen, schickte ich meinen Ruf in meinen Geist hinein und erreichte sie. Wie verrückt vor Sorge erklang ihr Gebell in meinem Bewusstsein und hielt mich in dieser Welt. Immer stärker wurde das Band, das zwischen uns Bestand hatte, und ich merkte bereits, wie es mir besser ging. Scheinbar sandte mir Danilla etwas von ihrer Kraft. Ich wollte ihr keinen Schaden zufügen, doch immer mehr von dieser Gabe ergoss sich in mich. Wir bäumten uns auf, um jene Bewegungen durchzuführen, welche die Barriere zwischen dieser und meiner Welt einreißen. Der Schmerz in unserem Bein fuhr in jede Zelle unseres Körpers und wir schriegen, bis keine Luft mehr in unserer Lunge war. Der

Schleier brach auf und ich stürzte zurück in meine Welt. Ich pralle hart auf den mit Gras bewachsenen Boden und lachte über den frischen Schmerz in meiner Schulter. Ich war am Leben. Ich konnte die Erde riechen, der Wind fuhr durch die Bäume und ein Falke schrie über mir in der Luft, um ein Weibchen zu locken. Danillas warme und raue Zunge fuhr über mein Gesicht und leckte das Blut von meinen Wangen.

Dies war nicht der Tag, an dem ich sterben würde. Als die Sonne karmesinrot über den Bergen aufging, strömte meine Magie in meine Knochen und begann die Heilung. Danilla lag neben mir und schlief. Meine Sicht war wieder klar und meine Sinne spürten den Faden, der zwischen uns gewoben war.

Irgendwann Mitte Mawag

Heute habe ich erste Anzeichen von anderen Namensgebern entdeckt. Eine Feuerstelle und jede Menge Spuren. Es scheinen Menschen oder Elfen zu sein. Sie sind nach Osten gegangen. Ich denke, ich werde ihnen zu folgen versuchen. Die Vegetation ändert sich langsam aber stetig. Ich glaube, ich werde beobachtet, habe aber noch niemanden gesehen oder etwas entdeckt, was meinen Verdacht bestätigt. Es ist nur so ein Gefühl, aber es wird von Tag zu Tag stärker. Ich werde mich in Acht nehmen.

Heute müsste der 9. oder 10. Gahmil sein

Die Gruppe hat in Richtung Westen geschwenkt und ich bin viele Tage marschiert. Es wird merklich kühler und ich musste einige Bergketten überwinden. Ich habe keine Ahnung, wo ich bin. Aber nach all der Zeit könnte ich wer weiß wo sein. Bisher habe ich die Spur der Fremden nicht verloren. Ich glaube fast, sie legen die Spur absichtlich besonders klar. Als ich vor wenigen Tagen aufgewacht bin, war mein Lager sehr in Unordnung. Irgendjemand oder -etwas war in meine Nähe und ich habe es nicht bemerkt. Das darf nicht noch einmal passieren. Ich muss besser aufpassen.





Seit diesem Tage sind mein Hund und ich durch einen Faden verbunden.

Ich forschte weiter, um herauszufinden von welcher Art die geschaffene Verbindung war. Mehrere Jahre weilte meine Erkenntnissuche. Hier berichte ich nun von den Rätseln, die ich lösen konnte. Einige dieser Dinge sind Wahrheiten, die anderen sind Vermutungen, wieder andere mögen sogar trügerische Schlüsse sein. Ich schreibe über meine Erkenntnisse, damit mir nachfolgende Meister eines Tieres die Möglichkeit haben, mehr herauszufinden als ich.

Die astrale Präsenz, die ich gesehen hatte, ist nicht Danilla gewesen, das weiß ich inzwischen. Es ist aber ganz offensichtlich ein Hund gewesen, der sich im astralen Raum aufhielt. Viele Jahre der Suche, meine Erfahrungen als Adept und meine wenigen Erfahrungen mit den Wegen der Magie lassen mich zu folgendem Schluss gelangen, der aber nur eine Vermutung darstellt: Alle Hunde dieser Welt teilen gewisse Eigenschaften, von denen jeder Namensgeber eine genaue Vorstellung hat. Durch diese kollektive Vorstellung von einem Hund bildete sich im Astralraum eine Art Allgemeiner Hund, oder besser gesagt, die Idee eines Hundes.

Diese Idee des Hundes als eigentliche Wirklichkeit ist ein absolutes, zeitunabhängig bestehendes Urbild. Da sie dem Entstehen, dem Wandel und dem Vergehen in keiner Weise unterliegen, ist sie ewig und unsterblich. Da es für sie wegen ihrer Absolutheit kein Mehr oder Weniger gibt, kommt für ihre Beschreibung nicht wie bei den relativen Phänomenen ein Vergleich in Betracht. Da sie in höherem Maße wirklich ist als die sinnlich wahrnehmbaren Hunde unserer Welt, kommt ihnen in der Lehre von der Hierarchie der seienden Dinge ein höherer Rang zu als den fleischlichen Hunden. Sie ist die einzig wahrhaft reale Entität, von deren Wirklichkeit alles sinnlich Wahrnehmbare abhängt. Die Hunde, die der Namensgeber wahrnimmt, verbinden ihr Sein mit dem objektiven Sein dieser astralen Hundepräsenz.

Ich fand nun durch einen Zufall heraus, dass man an diesen Urhund einen Faden weben kann, durch den eine Verbindung zu einem Hund in dieser Welt gehalten wird. Mir ist es inzwischen gelungen, zu den verschiedensten Tierrassen Fäden zu weben. Das Erstellen der Verbin-

dung war mir aber immer nur im Astralraum möglich, vielleicht werden Tiermeister folgender Generationen auch dieses Problem lösen. Nachdem die Verbindung erst einmal bestand, versuchte ich sie zu verstärken, damit ich das Band nicht wieder verlieren würde. Als ich daran arbeitete und es endlich schaffte den Faden zu verstärken, geschah etwas Merkwürdiges: Eine Veränderung ging mit Danilla vor. Auf einmal verstand sie meine Anweisungen in einer Form, die vorher nicht da gewesen war. Wie ein Hund aus einer alten Legende vollbrachte sie Aufgaben, die ein Hund eigentlich nicht leisten kann. Und ich kenne mich gut mit Hunden aus, denn ich habe mein Leben lang Hunde gelehrt. Durch diesen Erfolg beflügelt, verstärkte ich meinen Faden immer weiter. Und die Veränderungen, die mit Danilla vorgingen, kamen denen aus Legenden gleich. Mir erklärt es sich so, dass meinem Tier durch den Urhund im Astralraum und meine gewobenen Fäden Fähigkeiten übertragen wurden, von denen sonst nur in alten, überlieferten Legenden zu hören ist. Meine Versuche mit anderen Tieren ergaben, dass die durch die astralen Tiere verliehen Fähigkeiten nicht immer gleich geartet sind. Nach Danillas Tod, der sehr viel schmerzhafter für mich war, als bei jedem anderen Tier, dass vorher mein Gefährte gewesen war, hatte ich weitere Hunde. Diese Hunde erlangten durch das Weben der Tierfäden andere, aber auch gleich geartete Fähigkeiten. Welche Fähigkeiten das jeweils waren, schien von den Passionen gesteuert zu sein, ich hatte darauf keinen Einfluss. Auch fiel mir auf, dass die Charaktereigenschaften der Tiere mit jeder Verstärkung des Tierfadens deutlicher zu Tage kamen. Einer meiner Hunde war am Ende seiner Tage so eigensinnig geworden, dass wir beide nur noch schwer miteinander auskamen. Im letzten Jahr unseres Beisammenseins tranken wir beide nach einem Streit immer den einen oder anderen Humpen Hurlg, um die Wogen zu glätten. Die mythischen Fähigkeiten meiner Tiere entsprechen den alten Legenden und aus ihnen entstand kein irgendwie geartetes Übel. Vielleicht habe ich durch die Vorsehung an jenem Tage herausgefunden, wie Tiermeister und Tiere miteinander verbunden sein sollten. Ich hoffe, meine Aufzeichnungen bringen andere Tiermeister dazu ihre Tiere ebenfalls enger an sich zu binden.

- Orkward, Tiermeister





DAS SYSTEM DER TIERVERTRAUTEN

“Hab Vertrauen in deine Tierbegleiter.”

- Jalokal Heradol, menschlicher Tiermeister

Die Regeln von Earthdawn kennen zwar bereits die Möglichkeit für einen Charakter einen Vertrauten an sich zu binden, dieser bekommt auch verschiedene Fertigkeiten und Fähigkeiten, jedoch ist das System erstens sehr unflexibel und zweitens kann beinahe jeder Adept einen Vertrauten haben, sogar Zauberer, die einen Geist an sich binden wollen.

Die hier vorgestellten Mechanismen sind Vorschläge zu Tiervertrauten des Tiermeisters. Bisher war es auch dem Tiermeister nur möglich, einen einzigen Vertrauten an sich zu binden. Nach diesen Regeln kann sich das ändern.

ALLGEMEINE REGELN

Mittels der Talente Tierfreundschaft und Fadenweben (Tierweben) ist der Tiermeister in der Lage, Fäden zu seinen Tieren zu weben und so seine Fähigkeiten und die der Tiere zu verbessern oder gar neue zu entwickeln. Durch diese Prozedur erhält der Tiermeister – bzw. das jeweilige Tier – neue magische Talente. Je nach Tier ist die maximale Anzahl der Talente, die es erhalten kann, begrenzt (OPTIONAL: So könnten kleinere Tiere weniger und größere Tiere mehr Talente erhalten). Diese Talente haben selbst immer den gleichen Rang wie das Talent Tierfreundschaft des Tiermeisters. Talente, die das Tier erhält, zählen nicht zu den Bedingungen für einen Kreisaufstieg eines Tiermeisters hinzu.

ANZAHL DER MÖGLICHEN VERTRAUTEN

Um ein Tier als Vertrauten zu gewinnen, muss das Tier dem Tiermeister gegenüber ergeben sein (siehe ED2 S.259). Mittels eines Bluteides bindet sich der Tiermeister an dieses Tier und das Tier an

sich (siehe *“Magie – Handbuch mystischer Geheimnisse”* S.99). In einem späteren Abschnitt wird diese Vertrauten-Option nochmal genauer betrachtet. Die Verbindung zwischen dem Tier und dem Tiermeister hält so lange an, bis einer von beiden den Bluteid bricht oder stirbt.

Der Tiermeister ist in der Lage eine Anzahl von Vertrauten gleich seinem Rang in Tierfreundschaft an sich zu binden. So spiegelt die Anzahl seiner Vertrauten auch die Macht wieder, die ihm seine Magie verleiht. Dabei kostet die erste Bindung eines Tiervertrauten den Tiermeister durch den Bluteid einen Punkt permanenten Blutschaden. Um ein zweites Tier an sich zu binden, opfert er 2 Punkte permanenten Blutschaden. Für jeden weiteren Vertrauten muss er 4 Punkte permanenten Blutschaden hinnehmen. Dieser Blutschaden kann nach dem Tod des jeweiligen Tieres nach den üblichen Regeln für den Verlust eines Vertrauten geheilt werden. Der Tod des Gefährten trifft einen Tiermeister eben sehr stark.

Die Regeln für Erweiterte Tierfreundschaft können zusammen mit der alten Vertrautenregelung oder getrennt davon genutzt werden. (Im Falle einer Trennung gelten nur die Regelungen für den entstehenden Blutschaden).

DIE ERWEITERTE TIERFREUNDSCHAFT

Erwirbt der Tiermeister zumindest einen Rang in seinem Talent Tierfreundschaft und besitzt er das Talent Fadenweben (Tierweben), so kann er für jeden Rang in Tierfreundschaft einen Faden zu einem Tier weben. Jeder weitere (Faden)Rang ermöglicht es ihm eine wesentlich stärkere Verbindung zu seinem Tierbegleiter herzustellen. Durch diese Verbundenheit erlangen der Tiermeister und auch sein Tier ein tieferes Verständnis ihrer Beziehung und sie können so neue oder verbesserte Fähigkeiten erlangen. Auch der zu einem Tier gebundene Faden zählt zur maximalen Anzahl von zu Wahren Magischen Strukturen gewobenen Fäden hinzu (siehe ED2 S.151 ff.).





Welche Fähigkeiten zur Auswahl stehen, hängt vom Rang in Tierfreundschaft und von weiteren Bedingungen ab. Welche Talente das Tier tatsächlich erhält, liegt im Ermessen der Passionen (wird vom Spielleiter festgelegt). Fähigkeiten eines höheren Kreises können nur gewählt werden, wenn mindestens eine Fähigkeit aus dem vorherigen Kreis gewählt wurde. Es muss mindestens eine Talent aus Kreis 1 gewählt werden.

Jedes neue Talent ist mit der Investition von Legendepunkten verbunden. Die Kosten entsprechen denen der Talente des entsprechenden Kreises einer Zweidisziplin. Stirbt das Tier oder der Tiermeister, so verliert der Tiermeister die investierten Legendepunkte. Wird das Tier bzw. der Tiermeister jedoch innerhalb von 24 Stunden wieder belebt, so bleiben alle Fäden und Fähigkeiten erhalten.

Wird ein Faden zu einem Tier gewoben, so erhält dieses ebenfalls eine Karmastufe, die vom Spielleiter festgelegt wird. Dabei sollten kleinere Tiere eine höhere Karmastufe erhalten. Das Tier kann für die Anwendung eines jeden durch diese Verbindung erlangten Talents Karma einsetzen. Die so verwendeten Karmapunkte werden von den Karmapunkten des Tiermeisters abgezogen.

Letztlich stehen alle hier angegebenen Talente im Ermessen des Spielleiters, um diese an die Spielweise seiner Gruppe anzupassen. So sind die hier vorgeschlagenen Talente nicht als abschließende Liste zu betrachten. Der Spielleiter kann und soll neue Talente entwickeln (oder vorhandene Talente abschwächen), so dass die Talente zu seiner Gruppe und deren Spielweise passen.

NEUE FÄHIGKEITEN DURCH TIERFREUNDSCHAFT

KREIS 1

Beschützen:

Stufenzahl: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Die Zeit wird kommen, dass ein Tiermeister zu dem Schluss kommt, dass Überleben wichtiger als Gewinnen ist. In diesem Fall kann er das Tier eine Abwehrhaltung einnehmen lassen, welche die Chancen vermindert, selbst getroffen zu werden. Wenn ein Tier das Talent Beschützen benutzt, lenkt es einen Gegner von seinem Tiermeister ab und verwickelt ihn in einen Zweikampf. Das Talent Beschützen ermöglicht es dem Tier, im Kampf gegen den Tiermeister gerichtete Angriffe von Nahkampfwaffen oder waffenlos abzuwehren. Um das Talent gegen einen Gegner anwenden zu können, muss die Initiative des Tieres größer sein als die des Gegners. Das Talent kann in einer Kampfrunde immer nur gegen einen Gegner verwendet werden. Jedes Mal, wenn der Gegner den Tiermeister angreift, legt das Tier eine Probe in Beschützen ab, um festzustellen, ob es den Angriff abwehren konnte, bevor der Schaden angerichtet wurde. Wenn das Ergebnis der Probe größer oder gleich dem Ergebnis der Angriffsprobe ist, wurde der Angriff durch das Tier abgewehrt. Das Talent kann nur gegen Angriffe eingesetzt werden, die durch das Tier gesehen werden können. Erzielt das Tier einen schlechten Erfolg bei seiner Probe, wird es zusätzlich niedergeschlagen. Bei einem Misserfolg darf der Gegner wählen, ob das Tier oder der Tiermeister getroffen wird. Wird eine erfolgreiche Beschützen Probe abgelegt und dadurch ein Außergewöhnlichen Erfolg gegen die Körperliche Widerstandskraft des Gegner erzielt, darf das Tier selbst einen Schadenwurf mit dem Malus -3 gegen den Gegner ablegen, da es in den Schlag des Angreifers gegangen ist.

Fass:

Stufenzahl: Rang + Geschicklichkeit +3

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 1

Ein Tier kann einen Angriff gegen eine bestimmte Stelle richten, zum Beispiel gegen eine Schwachstelle in der Rüstung des Gegners oder gegen dessen





Waffe. Bei diesem gezielten Angriff wird bei einer Probe die Stufe der Angriffsprobe durch die Stufe in Fass ersetzt. Wenn das Tier die Probe besteht, trifft es die anvisierte Stelle. Der aus diesem Angriff entstehende Schaden bekommt einen Malus von -3 Stufen. Um die Rüstung eines Gegners zu ignorieren, benötigt das Tier auch weiterhin einen Direkttreffer. Die genauen Auswirkungen von Fass werden vom Spielleiter bestimmt.

Ein Bussard bekommt vom Tiermeister den Auftrag einem Gegner die Augen auszukratzen. Der Vogel benutzt das Talent Fass um den Gegner anzugreifen. Die Probe ist erfolgreich und der Gegner wird getroffen. Der Spielleiter bestimmt, dass der Gegner für 3 Runden geblendet ist und einen Malus von -5 auf alle Angriffsproben bekommt.

Harte Klaue:

Stufenzahl: Rang

Aktion: Nein

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Das Talent Harte Klaue ermöglicht dem Tier, einem Gegner im Kampf größeren Schaden als üblich zuzufügen. Die Verwendung von Harte Klaue wird bekannt gegeben, bevor ein Angriffswurf durchgeführt wird.

Wenn das Tier einen Gegner trifft, wird der Rang in Harte Klaue zur Schadensstufe des Tieres addiert, so dass der Schlag zusätzlichen Schaden verursacht.

Rage:

Stufenzahl: Rang

Aktion: Nein

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Gerät das Tier in Rage, agiert es mit wildem Schwung und äußerster Heftigkeit. Diese Art von Angriff gibt dem Tier einen beachtlichen Angriffsvorteil, lässt es aber auch höheren Schaden erleiden. Die Anstrengung, die mit einem Angriff in Rage

verbunden ist, führt dazu, dass das Tier 2 Punkte Überanstrengung erleidet. Dafür erhält es auf seine Angriffsprobe und den Schadenswurf einen Bonus von +Rang Stufen. Da das Tier den Angriff in gewisser Weise unbeherrscht vorträgt, achtet es weniger auf seine Deckung, was bedeutet, dass seine Körperliche Widerstandskraft in dieser Runde mit einem Malus von - Rang belegt wird. Seine Gegner erhalten jedoch keinen Bonus auf den Schadenswurf. Eine Rage kann nicht einfach wieder aufgehoben werden und bleibt für Stufe in Rage Runden in Kraft. Rage kann nicht mit anderen Talenten, die den Angriffswurf erhöhen, verwendet werden. Es dürfen aber Talente genutzt werden, die den Schaden erhöhen.

Schleichen:

Stufenzahl: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Für alle Proben, bei denen es um Schleichen oder Vergleichbares geht, wird in der Probe die Geschicklichkeitsstufe durch die Stufe in Schleichen ersetzt. Wenn Schleichen verwendet wird, legt das Tier eine Probe in Schleichen ab. Der erlangte Wert ist gleich dem Mindestwurf um das Tier zu entdecken.

Verbindung:

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Nein

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Der Charakter kann mit seinem Tier auf Rufreichweite mental kommunizieren. Die Reichweite der Verbindung entspricht dem Rang im Talent Verbindung mal 50 Meter. Der Tod des Tieres wird auf jede Entfernung wahrgenommen. Um die Verbindung aufzubauen, legt das Tier/der Tiermeister eine Probe gegen die Magische Widerstandskraft des Tiermeisters/Tieres ab. Ist die Probe erfolgreich, dann können die beiden mental kommunizieren. Die Verbindung bleibt Rang Runden beste-





hen. Nach wie vor ist die Ausdrucksfähigkeit des Tieres aber begrenzt, es wird also innerhalb seiner Erfahrungswelt und Intelligenz kommunizieren. Kommt eine Verbindung nicht zustande, muss der Tiermeister mindestens eine Stunde warten, bevor er es erneut versucht.

KREIS 2

Befehl:

Stufenzahl: Rang

Aktion: NA

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Tier versteht komplizierte Anweisungen. Ein Tier mit dem Talent Befehl kann komplexe Aufgaben aufgetragen bekommen und ausführen. Der Tiermeister kann Rang Informationen in seinen Befehl einarbeiten. Informationen die so ein Befehl enthalten kann sind zum Beispiel: Zeitangaben, Ortsangaben, Formen, Abläufe, Farben, Personen usw.

Der Tiermeister gibt seinem Tier den Befehl: "Lauf nach Märkteburg, such eine Metzgerei, stehle dort eine Wurst und bring sie mir zurück" (Befehl auf Rang 4). Das Tier versteht, was es machen soll und versucht den Auftrag durchzuführen. Wie komplex der Befehl ist, wird durch den Spielleiter bestimmt. Das Talent sorgt nur dafür, dass der Befehl verstanden wird. Es bewirkt nicht, dass das Tier den Befehl befolgt und noch weniger sorgt es dafür, dass der Befehl erfolgreich durchgeführt wird. Befehl setzt das Talent Verbindung voraus.

Tiermatrix:

Stufenzahl: Rang

Aktion: NA

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Tier fungiert als eine Matrix für Zauber. Die Art der Matrix, Elementarmatrix, Illusionsmatrix oder andere, wird bei der Wahl des Talents festgelegt. Der Rang der Matrix entspricht dem Rang des Tieres in Tiermatrix. Ein Tier kann maximal 2 Matri-

zen jeglicher Art enthalten (dieses Talent ist nur für Tiermeister mit einer zweiten Disziplin sinnvoll).

Übernahme:

Stufenzahl: Rang + Willenskraft

Aktion: NA

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: 4 (für Tier und Tiermeister)

Der Tiermeister tauscht für Rang mal 10 Minuten den Körper mit seinem Tier. Um das Talent erfolgreich durchführen zu können, legt das Tier eine Talentprobe in Übernahme gegen die Magische Widerstandskraft des Tiermeisters ab. Ist die Probe erfolgreich, tauschen der Tiermeister und sein Tier die Körper. Im Gegensatz zum Talent Mentale Tierkontrolle (siehe Talent „Mentale Tierkontrolle“ ED2 S.113) fällt der Körper des Tiermeisters nicht in eine Art Koma, sondern wird in der Zeit vom Tier kontrolliert. Der Schaden durch die Überanstrengung tritt auch bei einem Misserfolg der Probe auf. Die Probe kann einmal pro Stunde abgelegt werden. Übernahme setzt das Talent Verbindung voraus.

Unempfindlichkeit:

Stufenzahl: Rang

Aktion: NA

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Jeder Rang in Unempfindlichkeit bewirkt eine ständige Erhöhung der Todes- und Bewusstlosigkeitsschwelle des Tieres. Der genaue Wert hängt von der jeweiligen Rasse des Tieres ab. Die gewöhnliche Kreaturen Unempfindlichkeit liegt bei 5/4. Der Spielleiter sollte den verschiedenen Tierarten entsprechend angepasste Werte geben.

Als Beispiel würde ein Tiger evtl. 8/6, eine Maus 2/1 bekommen oder ein Hund bei 5/4 bleiben.





KREIS 3

Fauchen:

Stufenzahl: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Fauchen ermöglicht es einem Tier, ein anderes Wesen zu ängstigen. Das Tier benötigt eine volle Runde, um das Talent anzuwenden und das Ziel des Talents muss das Tier in dieser Runde hören können. In der nächsten Runde legt das Tier eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels ab. Wenn es die Probe besteht, hält sich das Ziel für eine Anzahl von Runden gleich dem Rang des Tieres in Fauchen von ihm fern. Ein Gegner, der unter dem Einfluss von Fauchen steht, kann in jeder Runde versuchen diesem Einfluss zu widerstehen, indem er eine Willenskraftprobe (oder substituierte Talentprobe) gegen den Wert der abgelegten Probe des Tieres in Fauchen ablegt. Bei einer erfolgreichen Probe kann der Gegner seine Angst für diese Runde unterdrücken.

Alle Aktionen, die der Gegner unter dem Einfluss von Furcht gegen das Tier unternimmt, erhalten einen Malus von -5 Stufen. Fauchen setzt das Talent Rage voraus.

Herausforderung:

Stufenzahl: Rang + Charisma

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Herausforderung ermöglicht es dem Tier einem Gegner eine Aufforderung zum Kampf entgegen zu brüllen und dadurch abzulenken. Das Tier legt in dieser Runde eine Herausforderungsprobe ab anstatt anzugreifen, wobei die Soziale Widerstandskraft des Gegners den Mindestwurf festlegt. Bei einer erfolgreichen Talentprobe in Herausforderung ist der Gegner so abgelenkt, dass er alle seine für Proben relevanten Stufenzahlen um den Rang des Tieres in Herausforderung reduzieren

muss. Die Wirkungsdauer hängt vom Erfolgsgrad gemäß der nachfolgenden Tabelle ab. Eine Zielperson kann nur von einer Herausforderung gleichzeitig betroffen sein. Sollte der Gegner sich auf einen Kampf mit dem Tier einlassen, verschwindet die Stufenreduktion augenblicklich. Herausforderung setzt das Talent Beschützen voraus.

Erfolgsgrad	Wirkungsdauer
Durchschnittlich	1 Runde
Gut	2 Runden
Hervorragend	3 Runden
Außergewöhnlich	4 Runden

Manipulation:

Stufenzahl: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Tier erlangt die Fähigkeit komplexeste Tätigkeiten auszuführen. Es kann Mechanismen betätigen, Türen öffnen, Gegenstände bewegen, Zeichnungen anfertigen oder ähnlich schwere Aufgaben. Wenn eine Aufgabe durchgeführt werden soll, legt der Spielleiter einen Schwierigkeitsgrad für die Aufgabe fest. Das Tier legt dann eine Probe mit seiner Stufe in Manipulation ab, um den Erfolg der Aktion zu ermitteln. Manipulation erfordert, dass zuvor das Talent Befehl erlernt wurde.

Tierische Fähigkeit:

Stufenzahl: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Tier verleiht eine seiner Fähigkeiten für Stufe + 10 Minuten an den Tiermeister. Die so übertragenen Fähigkeiten dürfen im weitesten Sinne nicht zu den Sinnen gehören (siehe Talent „Tierische Sinne“ ED2 S.120). Fähigkeiten, die so verliehen werden, können in der Zeit nicht vom Tier selber genutzt werden. Wie stark die übertragenen Fähigkeiten sind, wird vom Spielleiter festgelegt. Fähigkeiten,





TIPPS UND TRICKS AUS THORAKS HANDBUCH FÜR ABENTEURER

Bei einer Wassertiefe von mehr als einem Schritt ist selbstständig mit Schwimmbewegungen anzufangen.

die übertragen werden können, sind zum Beispiel, Gift spucken, fliegen, weit springen, lange unter Wasser bleiben oder vergleichbare.

KREIS 4

Flinke Klaue:
Stufenzahl: Rang
Aktion: Ja
Karma Erforderlich: Nein
Überanstrengung: Nein

Ein Tier setzt das Talent Flinke Klaue ein, um einen Gegner zu treffen. Das Tier bekommt den Rang als Bonus auf seine übliche Angriffsprobe.

Gespür:
Stufenzahl: Rang + Geschicklichkeit
Aktion: Andauernd
Karma Erforderlich: Nein
Überanstrengung: Nein

Das Talent Gespür ermöglicht es einem Tier sich noch besser im Kampf zu bewegen, als es das schon ohne das Talent konnte. Vor einem Kampf legt das Tier eine Talentprobe in Gespür gegen die Magische Widerstandskraft des Gegners ab. Bei einem Erfolg der Probe erhält das Tier für die Dauer des Kampfes einen Bonus von Rang Stufen auf seine Körperliche Widerstandskraft.

Schadenstransfer:
Stufenzahl: Rang + Zähigkeitsstufe
Aktion: Ja
Karma Erforderlich: Nein
Überanstrengung: Nein

Das Talent Schadenstransfer ermöglicht es einem Tiermeister, Schaden von seinem Tier auf sich zu übertragen. Zuerst fügt der Tiermeister sich und seinem Tier einen kleinen Schnitt zu, um dann seine Wunde auf die des Tieres zu drücken. Dann legt das Tier eine Probe in Schadenstransfer ab. Das Ergebnis ist die maximale Anzahl der Schadenspunkte, die das Tier von sich auf den Tiermeister übertragen kann. Setzt das Talent Verbindung voraus.

Zuschnappen:
Stufenzahl: Rang + Initiativestufe
Aktion: Nein
Karma Erforderlich: Nein
Überanstrengung: 1

Das Talent ermöglicht dem Tier seine Tierischen Reflexe magisch zu verstärken und sich so im Kampf blitzschnell zu bewegen. Das Talent Zuschnappen





ersetzt dabei die Initiativstufe des Tieres. Dadurch erhält das Tier einen Bonus von Rang Stufen auf seine Initiative-Stufe. Modifikationen von Rüstung oder ähnlichem werden allerdings immer noch auf die Stufe des Talents angerechnet. Wenn die Initiative des Tieres mindestens doppelt so groß ist wie die des Gegners, werden bei einer Angriffsprobe die Erfolgsgrade für einen Direkttreffer um eine Stufe gesenkt.

KREIS 5

Entwischen:

Stufenzahl: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Nein

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Entwischen ermöglicht es einem Tier, im Kampf gegen es gerichteten Angriffen von Nahkampfwaffen, Projektilwaffen, Wurfaffen oder waffenlos im letzten Augenblick auszuweichen. Jedesmal wenn ein Gegner ein Tier angreift, der das Talent Entwischen besitzt, legt das angegriffene Tier eine Probe in Entwischen ab, um festzustellen, ob es dem Angriff entwischen kann, bevor dieser Schaden anrichtet. Wenn das Ergebnis der Probe größer oder gleich dem Ergebnis der Angriffsprobe ist, entwischt das Tier dem Angriff. Ein Tier, das dieses Talent einsetzt und dabei einen Schlechten Erfolg bei seiner Probe erzielt, wird niedergeschlagen. Das Talent kann pro Runde Rang mal benutzt werden. Das Talent kann nicht in der gleichen Runde wie das Talent Beschützen eingesetzt werden. Setzt das Talent Flinke Klaue voraus.

Erweiterte Tiermatrix:

Stufenzahl: Rang

Aktion: NA

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Tier fungiert als eine Erweiterte Matrix für Zauber. Die Art der Matrix, Elementarmatrix, Illusionsmatrix oder andere, wird bei der Wahl des

Talents festgelegt. Der Rang der Matrix entspricht dem Rang des Tieres in Erweiterte Tiermatrix. Ein Tier kann maximal 2 Matrizen jeglicher Art enthalten (dieses Talent ist nur für Tiermeister mit einer zweiten Disziplin sinnvoll).

Sprechen:

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Tier erlangt die Fähigkeit zu sprechen. Es wird eingesetzt wie das Talent Fremdsprachen (siehe ED2 S.101), um die Komplexität der Unterhaltung festzuhalten. Die Sprache wird beim Erlernen von Sprechen festgelegt (in der Regel die Sprache, in der sich der Tiermeister mit einem Tier unterhalten hat, kann aber vom Spieler oder Spielleiter auch festgelegt werden). Für das Sprechen jeder weiteren Sprache müssen nach Absprache mit dem Spielleiter weitere Legendenspunkte bezahlt werden. Um den Ausgang sozialer Interaktionen mit anderen Wesen zu bestimmen, kann das Talent Sprechen ebenfalls genutzt werden. Setzt das Talent Befehl voraus.

Wundtransfer:

Stufenzahl: Rang + Zähigkeitsstufe

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Wundtransfer ermöglicht es einem Tiermeister, Wunden von seinem Tier auf sich zu übertragen. Zuerst fügt der Tiermeister sich und seinem Tier einen kleinen Schnitt zu, um dann seine Wunde auf die des Tieres zu drücken. Dann legt das Tier eine Probe in Wundtransfer gegen die Zähigkeitsstufe des Tiermeisters ab. Der Erfolgsgrad entspricht der maximalen Anzahl der zu übertragenden Wunden. Setzt das Talent Schadenstransfer voraus.





KREIS 6

Dickes Fell:

Stufenzahl: Rang

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Dickes Fell erhöht die Physikalische Rüstung des Tieres, indem es die Haut sowie das Fell (oder ähnliches) verhärtet und fester macht. Wenn ein Tier dieses Talent einsetzt, nimmt seine Haut einen gräulichen Ton an und strahlt Kälte aus. Das Tier muss an jedem Tag, an dem es das Talent einsetzt, eine seiner verfügbaren Erholungsproben dafür aufwenden. Es kann das Talent nur einmal pro Tag einsetzen, aber die Wirkung hält die vollen 24 Stunden an. Das Tier legt eine Probe in Dickes Fell mit seinem Rang ab. Das Ergebnis der Probe ersetzt die natürliche Rüstung des Tieres.

Gesteigerte Fähigkeit:

Stufenzahl: Rang + entsprechende Fähigkeit

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 2

Das Tier kann eine seiner primären Fähigkeiten für kurze Zeit enorm steigern (z.B.: Weitsprung, Sprint). Wird vom Spielleiter für das Tier entsprechend ausgewählt. Um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, verstärkt das Tier eine seiner Fähigkeiten. Das Tier legt eine Probe in Gesteigerte Fähigkeit ab und der Erfolgsgrad der Probe legt fest, wie gut die Aktion ausgeführt wird. Dieses Talent ist quasi ein „Blankotalent“, das vom Spielleiter für ein spezielles Talent des Tieres angepasst werden kann.

Witterung:

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Nein

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 3

Das Talent Witterung ermöglicht dem Tier besonders gut über den Tiermeister zu wachen. Das Talent hält nach der Aktivierung Rang Stunden an. Tiere, die das Talent Witterung benutzen, sind ständig auf der Hut und beobachten ihre Umgebung. Das Tier informiert den Tiermeister über alles Ungewöhnliche, was ihm auffällt. Der Tiermeister kann dem Tier spezielle Anweisungen geben, wonach es Ausschau halten soll, um vor unangenehmen Überraschungen sicher zu sein. Solange das Talent wirkt, erhalten Tier und Tiermeister einen Bonus von +3 auf ihre MWSK. Um Gegner aufzuspüren, die sich heimlich nähern, wird die Stufe der Wahrnehmung des Tieres durch die Stufe in Witterung ersetzt. Das Talent kann nur einmal am Tag verwendet werden. Setzt das Talent Befehl voraus.

KREIS 7

Astralversteck:

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 5 (für den Tiermeister)

Das Tier kann das Talent Astralversteck anwenden, um seinen Körper aus der physikalischen Welt in den Astralraum zu versetzen und dort in einem Versteck verborgen zu bleiben. Das Tier kann so Rang Tage im Astralraum versteckt bleiben, ohne Schaden zu nehmen (Dies hängt natürlich vom Zustand des Astralraums ab. Bei starker Verseuchung durch Dämonen nimmt das Tier natürlich Schaden.). Sowohl bei der Versetzung in den Astralraum als auch in der anderen Richtung erleidet der Tiermeister 5 Punkte Überanstrengung. Um das Tier im Astralraum aufzuspüren, muss eine entsprechende Wahrnehmungsprobe (oder eine passende Talentprobe) durchgeführt werden. Das Tier legt eine Probe in Astralversteck ab, um festzulegen, welcher Wert für die Wahrnehmungsprobe benötigt wird, um das Tier zu entdecken.





Instinkt:

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Nein

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Tier erhält einen weiteren Angriff. Ein Tier setzt das Talent Instinkt ein, um einen Gegner zu treffen. Das Tier legt eine Probe in Instinkt gegen die Körperliche Widerstandskraft des Gegners ab. Bei einem Erfolg trifft das Tier den Gegner.

Jagdgefährte:

Stufenzahl: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Nein

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Tier und der Tiermeister haben gelernt perfekt aufeinander abgestimmt zu kämpfen. Zu Beginn des Kampfes legt das Tier eine Probe gegen die höchste Magische Widerstandskraft alle direkten Kampfgegner ab. Der Erfolgsgrad der Probe bestimmt den Bonus den sowohl der Tiermeister als auch das Tier auf ihre Körperliche Widerstandskraft erhalten. Der Bonus bleibt bestehen, solange der Kampf andauert und beide am Kampf teilnehmen. Wenn ein neuer Gegner dazu kommt, muss das Talent erneut angewandt werden.

Erfolgsgrad	Bonus
Durchschnittlich	1 Stufe
Gut	2 Stufen
Hervorragend	3 Stufen
Außergewöhnlich	4 Stufen

Mythische Tierfähigkeit:

Stufenzahl: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Ja

Überanstrengung: 2

Entsprechend seiner Rasse bekommt das Tier eine mythische Fähigkeit. (Schlange Hypnotisieren, Katze 7 Leben usw.). Der genaue Effekt einer solchen Fertigkeit ist vom Spielleiter festzulegen.

KREIS 8

Intelligenz:

Stufenzahl: Rang + Willenskraft

Aktion: NA

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Die Intelligenz des Tieres wird der eines durchschnittlichen Namensgebers angeglichen (im Zuge der Verwandlung sollten einige Charaktereigenschaften per Zufall für das Tier festgelegt werden). Das Tier wird zu einem NPC mit allen Vor- und Nachteilen. Der Spielleiter steuert die Wünsche und das Verhalten des Tieres. Sollten irgendwelche Proben nötig sein, kann die Stufe von Intelligenz dafür benutzt werden. Setzt Sprechen voraus.

Loyal:

Stufenzahl: Rang + Willenskraft +5

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Ja

Überanstrengung: 1

Wenn ein Gegner versucht die Kontrolle über das Tier zu erlangen, kann das Talent Loyal benutzt werden, um so ein Vorgehen zu vereiteln. Das Tier legt eine Probe in Loyal ab, der Karmawürfel des Tiermeisters wird zusätzlich dazu geworfen und zum Ergebnis der Probe addiert. Jedes fremde Wesen, das die Kontrolle über das Tier erlangen möchte, muss nun diesen Wert mit seiner Probe übertreffen.

Schlag des Astraltiers:

Stufenzahl: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Schlag des Astraltiers ermöglicht es einem Tier, durch den Astralraum anzugreifen. Das Tier sieht durch die Augen seiner Astralpräsenz den Gegner im Astralraum und kann so einen Angriff durchführen. Die Angriffsprobe wird mit der Stufe in Schlag des Astraltiers geführt. Gegen diesen An-





griff schützt die Mystische Rüstung des Gegners, die Physikalische Rüstung wird umgangen.

Tierzauber:

Stufenzahl: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Karma Erforderlich: Ja

Überanstrengung: Entsprechend

Das Tier bekommt einen Tierzauber, den es sprechen kann. Der Tierzauber kann aus einer der Zaubernen Disziplinen entnommen werden. Der Tierzauber ist festgelegt und kann nicht mehr geändert werden. Die Spruchzaubereiprobe wird durch die Stufe in Tierzauber ersetzt. Zauber, die Fäden benötigen, können nicht mit diesem Talent kombiniert werden.

VERTRAUTE UND ALTE FÄHIGKEITEN

Bei dem vorhandenen Vertrauten System erhalten die Tiere einen gewissen Teil der Legendensysteme ihres Meisters. Dadurch steigen sie in höhere Kreise auf und erhalten zusätzlich den ein oder anderen Bonus. Die Attribute werden erhöht, die Rüstung und Widerstandskräfte ebenfalls. Zudem erhalten sie das Talent Unempfindlichkeit. Auch dem Tiermeister werden zusätzliche Talente wie Gedankenkette, Mentale Tierkontrolle oder Schadenstransfer ermöglicht. Zudem kann er zu seinem Tier Fäden weben wie zu einer Struktur oder einem Gegenstand und kann sein Tier als Matrix nutzen. Diese Fähigkeiten können natürlich beibehalten und mit dem neuen System kombiniert werden.

Allerdings sollte man hier als Spielleiter das System und die Balance im Auge behalten und notfalls eine Kombination je nach den eigenen Vorlieben einschränken. Denn ein Bonus auf Attribute erhöht natürlich die Stufen der Talente und macht deren Einsatz oder Angriffe, Schaden bzw. Initiativen noch stärker. Die erhöhte Rüstung ist in der Regel eine gute zusätzliche Option, die man nutzen kann (macht aber evtl. das neue Talent Dickes Fell weniger sinnvoll oder verleitet dazu nur mystische Rüstung zu erhöhen). Ebenso ist das Erhöhen der Widerstandskräfte einfach möglich.

Die Unempfindlichkeit würde natürlich das neue Talent ersetzen und damit die Möglichkeit für andere Kombinationen liefern. Alternativ könnte man für das neue Talent einen Bonus je nach Tierart auf die typischen 5/4 des klassischen Systems geben.

Das Tier als „Gruppenstruktur“ zu nutzen, ist natürlich weiterhin uneingeschränkt möglich.

Als Spielleiter müsst ihr einfach für eure Verhältnisse und eure Gruppe die beste und sinnvollste Kombinationsmöglichkeit finden, damit das alte System auch weiterhin möglich ist. Oder ihr lasst einfach alles parallel laufen.

Viel Spaß mit den neuen Tiervertrauten!





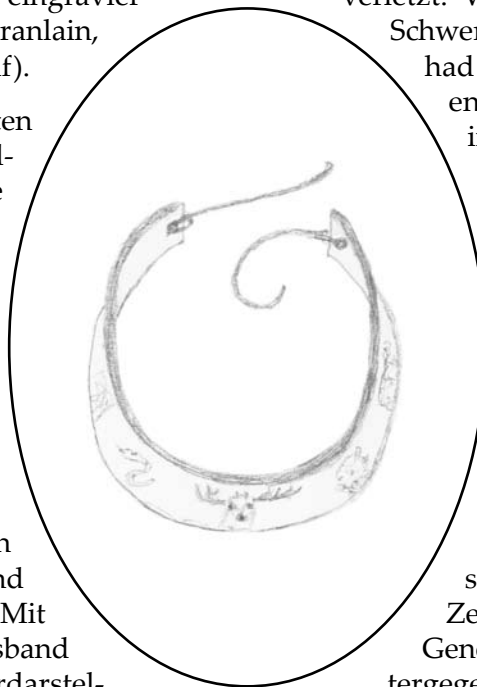
ARRKHADS HALSBAND

„Tiere sind meist die besseren Namensgeber!“

- Arrkhad Bärenfaust, Tiermeister des Steinacker-Clans

Das Halsband ist ein unscheinbares, graues Lederband mit sieben schemenhaft eingravierten Tierbildern (Adler, Bär, Granlain, Schlange, Hirsch, Tiger und Greif).

Es wurde aus der gegerbten Haut eines Tieres gefertigt, welches in Barsaive mittlerweile als ausgestorben gilt. Wird das Band angelegt, so passt es sich augenblicklich der Halsform des Trägers an. Bei Aktivierung durch das Weben eines Fadens zu dem Halsband nimmt es die Hautfarbe des Trägers an. Dabei treten die Tierdarstellungen jedoch deutlicher hervor. Diese leuchten kurzfristig auf, wenn ein Talent, welches das Halsband unterstützt, angewendet wird. Mit jedem Faden, der zu dem Halsband gewoben wird, wird eine der Tierdarstellungen detaillierter, so dass sogar Gemütszustände erkennbar erscheinen.



Angehörige durch wilde Tiere getötet oder schwer verletzt. Viele Tiere fielen in dieser Zeit den Schwertern der Trolle zum Opfer. Arrkhad bedauerte diesen neuen Kampf und entschloss sich dazu, mit den Tieren in Frieden zu leben. Jedoch merkte er bald, dass ohne eine vernünftige Kommunikation ein friedliches Miteinander nicht möglich war. Er begann das Leben und die Gewohnheiten der Tiere zu studieren und wurde dadurch im Laufe vieler Jahre der Arbeit mit den Tieren zu einem der mächtigsten Tiermeister seiner Zeit.

Am Ende seines Lebens bündelte er all sein Wissen in einen magischen Gegenstand, der von da an das Zeichen des Clan-Führers trug und von Generation zu Generation an diesen weitergegeben wurde.

Kurz vor der Plage verschwand der Clan spurlos. Seither wurde von den „Steinacker“ weder etwas gesehen noch gehört.

Der Clan „Steinacker“ zog sich kurz vor der Plage in ein eigens angefertigtes Kaer unterhalb des Waldes zurück. Das Amulett ging während der Bauphase verloren. Das Kaer ist noch bis heute geschlossen. Das Waldstück, unter dem das Kaer angelegt worden war, wurde durch die Dämonen während der Plage vollständig vernichtet.

SPIELLEITERINFORMATIONEN:

Arrkhad Bärenfaust war der Anführer des Flachland-Trollclans „Steinacker“. Durch viele Fehden mit anderen Trollclans wurden die Clan-Angehörigen der „Steinacker“ dazu gezwungen, entweder bis zur Vernichtung eines der Clans zu kämpfen oder sich an einen sichereren Ort zurückzuziehen.

Da Arrkhad kein weiteres Blutvergießen dulden wollte, entschied er sich dazu, seinen Clan in einen Wald zu führen. Dort wurden, vor allem zur Anfangszeit im neuen Lebensraum, einige Clan-





SPIELDATEN DES HALSBANDES

Magische Widerstandskraft: 14

Ränge: 7

Fadenhöchstzahl: 2

RANG 1

Kosten: 200

Tat/Wissen: Der Träger muss die Namen der sieben dargestellten Tiere in der Sprache des ursprünglichen Trägers (Trollisch) nennen.

Wirkung: Der Träger erhält das Talent Tierische Sinne auf Rang 1. Sollte er das Talent schon besitzen, so wird es um 1 erhöht. Das Halsband ermöglicht einem Charakter, einem Tierbegleiter vermittels mentaler Bilder Befehle zu erteilen. Der Charakter muss die Befehle nicht aussprechen, muss jedoch mit seinem Tierbegleiter in Körperkontakt stehen. Es beeinflusst keine anderen Tiere als seine Tierbegleiter und kann nur auf ein Tier gleichzeitig angewendet werden.

RANG 2

Kosten: 300

Wirkung: Das Talent Tierische Sinne wird insgesamt um 2 Ränge erhöht. Die Reichweite des Halsbandes erhöht sich auf Fadenrang x3 in Schritten.

RANG 3

Kosten: 500

Tat/Wissen: Der Träger muss den Namen des Erschaffers in Erfahrung bringen.

Wirkung: Wird der Träger des Halsbandes von Tieren angegriffen, so erhöht sich seine Körperliche Widerstandskraft gegen diese Angriffe um +3.

RANG 4

Kosten: 850

Tat/Wissen: Der Träger muss herausfinden, in welchem Gebiet der Clan ursprünglich lebte. Er

muss diesen Ort aufsuchen und dort einen Schrein des Jasprees errichten, in den folgender Wortlaut eingraviert werden muss: „Zur Ehren Jasprees - im Namen des Trollclans Steinacker“ Diese Tat ist 500 Legendepunkte wert.

Wirkung: Das Talent Tieranalyse erhöht sich um Fadenrang Stufen. Besitzt der Charakter dieses Talent nicht, so erhält er es auf Fadenrang. Das Halsband ermöglicht dem Träger nunmehr die Gefühle eines Tieres (z.B. Angst, Aggressivität oder Freude) zu erkennen und nachzuempfinden. Der Charakter legt eine Probe in Tieranalyse gegen die MWSK des Tieres ab. Das Tier muss sich dabei für mindestens eine Runde im Sichtfeld des Charakters befinden und darf nicht weiter als 20 Schritte entfernt sein.

RANG 5

Kosten: 1800

Wirkung: Der Gesamtstufenbonus auf das Talent Tierische Sinne erhöht sich auf +4.

RANG 6

Kosten: 3200

Tat/Wissen: Der Träger muss herausfinden, von welchem Tier das Leder stammt, aus dem Arrkhads Halsband gefertigt worden ist. Er muss ein Tier dieser Art finden und sein Vertrauen gewinnen. Diese Tat ist 3500 Legendepunkte wert.

Wirkung: Das Halsband erweitert seine Reichweite zum Übermitteln von mentalen Bildern nunmehr auf alle Tiere. Das Talent Tierische Sinne erhält nunmehr einen Gesamtstufenbonus in Höhe des Fadenrangs.

RANG 7

Kosten: 4500

Tat/Wissen: Der Träger des Halsbandes muss den Clan ausfindig machen und das Halsband dem Anführer des Clans freiwillig zurückgeben. Die Schutzvorrichtungen des Kaers können nur mit Hilfe von mindestens zwei Tieren, die freiwillig für den Träger des Halsbandes Risiken eingehen, überwunden





werden. Diese Tat ist 3800 Legendenpunkte wert.

Das Halsband darf der Träger aus Dankbarkeit behalten.

Wirkung: Für 4 Punkte Überanstressschaden erhält der Träger des Halsbandes, auf Grund seines engen Kontaktes mit Tieren, die Fähigkeit mit seinen Tiervertrauten zu kommunizieren.

Vor der Kommunikation muss sich der Charakter 5 Runden mittels Meditation auf die jeweiligen Kommunikationsarten des Tieres einstellen. Der Charakter legt eine Probe gegen die Soziale oder Magische Widerstandskraft des Tieres, je nachdem welcher Wert höher ist, in „Tierische Sinne“ ab. Gelingt dem Charakter die Probe, kann er Rang Minuten mit dem Tier kommunizieren. Dabei darf die Komplexität der Kommunikation das Auffassungsvermögen des Tieres nicht übersteigen (Spielleiterentscheidung). Nach Beendigung der Kommunikation muss der

Charakter abermals 5 Runden meditieren, um zu den Besonderheiten seiner eigenen Sprache zurückzufinden. Je nach Erfolgsgrad ist eine Reduzierung des Überanstressschadens möglich. So erhält der Charakter bei einem Guten Erfolg nur einen Überanstressschaden von 3, bei einem Hervorragenden Erfolg von 2 usw.

Ungefähr der 15. oder 16. Gahmil

Ich glaube, ich komme der Gruppe näher. Aber irgendwie fühlte ich mich in den letzten zwei Tagen beobachtet. Mal ging es mir schlecht, mal kam ich besser voran als je zuvor. Mal sah ich Dinge, die nicht da waren und mal bewegte ich mich wie unter Zwang. Es war sehr eigenartig. Ich weiß nicht woran es lag, aber obwohl ich keinen Namensgeber gesehen habe, fühlte ich mich beeinflusst. Ich habe etwas meditiert und der Zwang bzw. das Gefühl ist verschwunden. Sehr eigenartig. Was mir aufgefallen ist, ist das mir eine Locke meines Haares fehlt. Ich weiß nicht, wann oder wo ich diese verloren habe.





STATUE DER ELANDRA

„Sssssssssss“

- Sssrit der Luftelementar

Die Statue der Elandra ist etwa eine Elle groß und stellt eine elfische Frau in einem weiten Gewand dar, die einen Korb mit Früchten trägt. Unten endet das Gewand in einem kleinen, quadratischen Sockel. Auf den ersten Blick wirkt die Statue eher grob gearbeitet, ein genauer Blick enthüllt jedoch, dass bewusst Details ausgelassen wurden und es sich um eine sorgfältige Arbeit handelt. Die Statue scheint aus einer Art Knochen oder Horn gearbeitet zu sein und ist von dunkelbrauner Farbe.

SPIELDATEN DER STATUE

Magische Widerstandskraft: 18

Ränge: 5

Fadenhöchstzahl: 1

RANG 1

Kosten: 200

Tat/Wissen: Die Statue wurde vor der Plage von einem elfischen Elementaristen geschaffen, der sie nach seiner verstorbenen Frau Elandra benannte. Der Charakter muss den Namen der Statue in Erfahrung bringen.

Wirkung: Der Träger kann mit einer Wahrnehmungsprobe + Fadenrang versuchen, das Wetter des nächsten Tages für den augenblicklichen Standort der Statue vorherzusagen. Er sieht sozusagen als Vision das Wetter des nächsten Tages vor seinem Auge ablaufen. Je besser der Wurf, desto genauer sein Wissen. Es kann sinnvoll sein, den Spielleiter diese Probe machen zu lassen, denn bei einem schlechten Wurf bestimmen seine Wünsche oder Ängste das Ergebnis und nicht die Wirklichkeit.

RANG 2

Kosten: 300

Tat/Wissen: Der Name des Elementaristen und Schöpfers der Statue war Meregh.

Wirkung: Der Schöpfer der Statue unternahm häufig weite Reisen durch die Wildnis und wusste um den Wert eines guten Lagerplatzes oder wirksamen Schutzes vor einem Unwetter. Der Träger kann mit einer Wahrnehmungsprobe + Fadenrang versuchen einen solchen Platz zu finden, dies kann allerdings nur in der Wildnis gelingen. Er kennt nur die Richtung und ungefähre Entfernung des geeigneten Ortes, hat aber keine weiteren Informationen. Der Platz sollte – sofern überhaupt vorhanden – gut zu erreichen sein und für ihn und seine Begleiter Schutz vor dem Wetter und geeignete Lagermöglichkeiten bieten (Quelle, Holz für ein Feuer, usw.; dies hängt natürlich von der Gegend ab, in der sich der Träger befindet). Schutz bezieht sich auf Wetter und andere natürlich Widrigkeiten, nicht jedoch vor Feinden.

RANG 3

Kosten: 500

Wirkung: Der Träger beherrscht nun das Elementaristen-Talent „Temperatur“ (ED2 GRW S. 119). Als Stufe gilt dabei sein Fadenrang + Willenskraftstufe. Besitzt er das Talent bereits, so erhält er einen Bonus auf die Stufe in Höhe seines Fadenranges.

RANG 4

Kosten: 800

Tat/Wissen: Die Statue wurde aus den Knochen eines Sturmwolfs geschnitzt, der bis zu seinem Tod lange Jahre ein treuer Freund und Begleiter Mereghs war.





Wirkung: Der Träger kann mit Hilfe der Statue auf begrenztem Raum die Auswirkungen von Unwettern oder Stürmen verringern, um diese so zu überstehen. Er schafft gleichsam ein „Auge des Sturms“, in dem alles friedlich ist, während um ihn herum die Elemente toben. Hierzu legt er eine Probe mit Fadenrang + Willenskraft gegen eine vom Spielleiter festzulegende Schwierigkeit ab, die von der Stärke des Unwetters / Naturphänomens abhängt. Je nach Erfolgsgrad wird aus einem Hurrikan nur noch ein heftiger Sturm oder gar nur ein laues Lüftchen. Die Zone ist dennoch keinesfalls hermetisch abgeriegelt, eine Sturmflut oder Schlammlawine lässt sich nicht aufhalten. Der maximale Durchmesser dieser Zone beträgt Fadenrang x 20 Schritte und die Wirkung hält bis zu Fadenrang Stunden an. Der Charakter muss jedoch während dieser Zeit ständig darauf konzentriert bleiben und je halbe Stunde kostet ihn dies zwei Überanstrengungspunkte.

RANG 5

Kosten: 1300

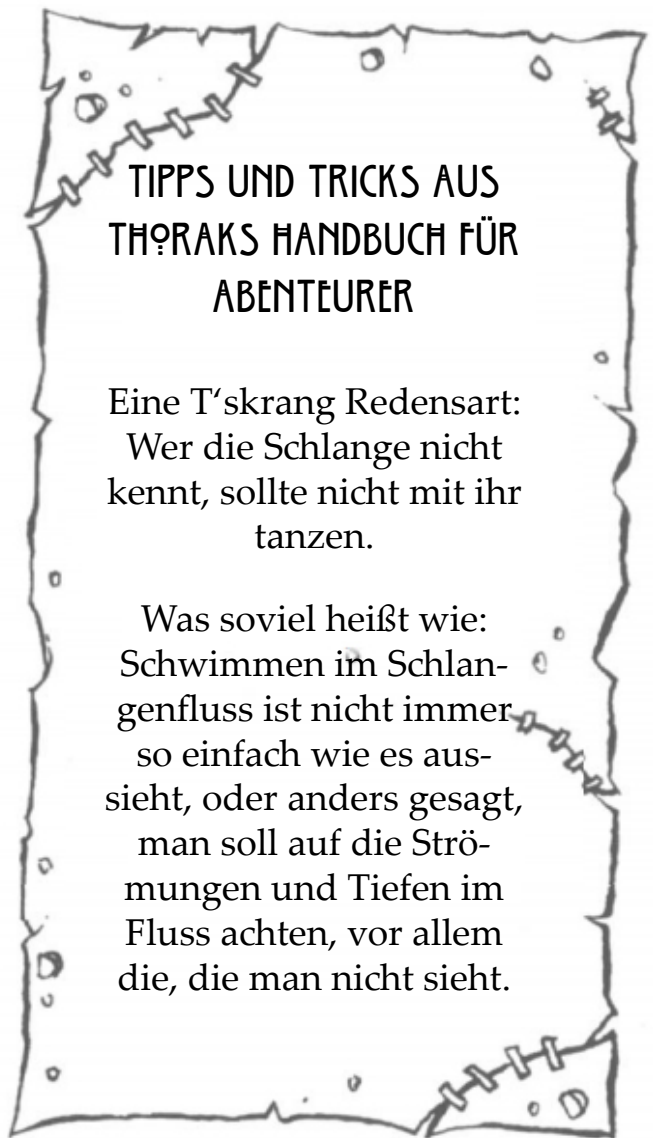
Tat/Wissen: Meregh arbeitet als Elementarist häufig mit dem Luftelementar Sssritt zusammen. Am Ende verband die beiden eine Art von Freundschaft und tiefem, gegenseitigem Respekt, so dass Sssritt bereit war Meregh ohne Gegenleistung freiwillig zur Hilfe zu kommen. Der Träger muss den Namen des Elementars herausfinden.

Sie wollen wissen, wie mächtig und wertvoll ein Luftelementar sein kann, der ihnen aus freiem Willen hilft? Dann sollten sie über Humor und Selbstironie verfügen...

Sssritt pflegte Meregh oft aus eigenem Antrieb heraus aufzusuchen und neckte ihn mit kleinen Streichen. Dies tat er später auch mit den weiteren Trägern der Statue. Aber erst wer sich seinen Respekt verdient hatte und

vor allem über Humor verfügte, konnte wirklich seine Freundschaft gewinnen.

Wirkung: Der Träger kann nun versuchen, Sssritt auch ohne eine regelrechte Beschwörung herbeizurufen, egal wo er sich befindet. Das Gelingen hängt von den bisherigen Begegnungen der beiden ab, bleibt also dem Spielleiter überlassen.





KRÄUTER & GIFTE

„Wenn man keine Ahnung hat von dem, was man da gerade tut, dann kann man durchaus ein Heilkraut nehmen, es mit anderen Pflanzen mischen und damit den nächstbesten Abenteurer umbringen anstatt ihn zu retten. Genau deswegen sollte man diese Sachen dem gemeinen Giftmischer verbieten...“

- Ein Alchimist über Scharlatane seines Berufes

KRÄUTERKUNDE

Egal ob man über das Brauen von Giften, das Herstellen von Tränken, die hohe Kunst der Alchemie oder den allgemeinen Umgang mit Inhaltsstoffen spricht, es gibt immer etwas, das man im Vorfeld bedenken muss. Denn für all diese Vorgänge benötigt es Kräuter. Und diese kann man nicht immer im Laden um die Ecke kaufen. Unterwegs wird man auch nicht immer mal eben anhalten können, um am Straßenrand das gerade benötigte Heilkraut zu pflücken. Es ist oft eine lange Suche nötig oder gar ein Handel über viele Wege. In den folgenden Abschnitten möchten wir ein paar wichtige Regelvorschläge für den Umgang mit Kräutern machen. Nutzen Sie diese Vorschläge, um dem Bereich der Kräuterkunde mehr Tiefe und ihren Charakteren mehr Möglichkeiten im Spiel zu geben.

REGELN ZUR KRÄUTERSUCHE

Für das Entdecken und Sammeln von Kräutern muss ein Charakter zunächst eine Wissensfertigkeit besitzen, die das Thema „Kräuterkunde“ abdeckt. Dies kann eine sehr spezifische Wissensfertigkeit sein, wie etwa „Kräuter des Servos-Dschungels“, oder auch eine allgemeine Wissensfertigkeit, wie etwa „Botanik“ oder „Naturkunde“. Je nachdem, wie allgemein bzw. spezifisch die Wissensfertigkeit, verändert sich der benötigte Erfolgsgrad bei der Probe (s. Tabelle „Kräuterkunde-Wissensfertigkeiten“).

Ob man bei der Suche nach einem bestimmten Kraut Erfolg hat, hängt aber nicht nur davon ab, welche Wissensfertigkeit man besitzt, sondern auch

davon, ob das gesuchte Kraut in der Gegend, in der man sucht, häufig, gelegentlich, selten oder sehr selten vorkommt. Nach der Häufigkeit eines Krautes im Suchgebiet richtet sich der Mindestwurf (s. Tabelle „Kräuter suchen“). Kommt ein Kraut in der Suchgegend nicht vor, kann man es nicht finden, egal wie gut die Probe gelungen ist.

Kräuter suchen	
Vorkommen	Mindestwurf
Häufig	5
Gelegentlich	7
Selten	9
Sehr selten	11

Eine Probe für die Kräutersuche dauert eine Stunde. Ein Charakter kann vorher ankündigen, nach welchen Kräutern er suchen will. Er kann maximal so viele verschiedene Kräuterarten innerhalb einer Stunde suchen, wie die Hälfte (aufgerundet) seines Ranges in der entsprechenden Fertigkeit beträgt. Für jedes Kraut, das er suchen will, legt er eine separate Probe auf Wahrnehmung + die entsprechende Wissensfertigkeit ab. Gelingt die Probe, hat der Charakter eine Anzahl Kräuter der gesuchten Art gleich seinem Rang in der entsprechenden Wissensfertigkeit gefunden.

Beispiel: Bei einem Kampf in der Nähe des Schlingenflusses sind mehrere Gefährten Jorgrims verwundet worden. Um Infektionen zu vermeiden und die Heilung zu beschleunigen, möchte Jorgrim die Wunden seiner Kameraden mit Sumpfmooos (s. ED Survival Guide) verbinden. Jorgrim hat eine Wahrnehmungsstufe von 6 und besitzt die Fertigkeit „Flora Barsaives“ auf Rang 4. Da Sumpfmooos an den Ufern des Schlingenflusses häufig





vorkommt, beträgt der Mindestwurf für Jorgrims Probe 5. Der Spielleiter entscheidet, dass Jorgrims Wissensfertigkeit „Verwandtes Wissen“ darstellt. Jorgrim benötigt also, um das Sumpfmoo zu finden, einen Guten Erfolg. Jorgrims Spieler würfelt mit Stufe 10 ein Ergebnis von 9, womit er einen Guten Erfolg erzielt. Nach einer Stunde des Suchens findet Jorgrim genug Sumpfmoo, um damit vier Wunden zu verbinden. Hoffentlich ist es für seine Kameraden noch nicht zu spät ...

Wie schon bereits geschrieben, war bisher immer die Rede von einer Suche nach einem bestimmten Kraut oder einer Pflanze. Es gibt aber auch noch

dennoch bietet der allgemeine Einsatz der Fertigkeit die Möglichkeiten, das Leben als Abenteurer zu verbessern oder in besonderen Situationen vielleicht sogar zu retten.

Alternativ kann man die Mindestwürfe auch als Grundlage für eine Wissensprobe nutzen. Bei einem Erfolg kann der Charakter sich daran erinnern, welche Pflanzen oder Kräuter in einem bestimmten Gebiet wachsen und welchen die gewünschte Wirkung nachgesagt wird. Wenn gewünscht, kann eine weitere Probe zum Finden dieser Pflanzen verlangt werden. Wie auch die spezielle Suche wird der Er-

Kräuterkunde-Wissensfertigkeiten		
Art der Wissensfertigkeit	Benötigter Erfolgsgrad bei der Probe	Beispiel
Allgemeines Wissen	Außergewöhnlich	Naturkunde
Teilweise verwandtes Wissen	Hervorragend	Heilkunde
Verwandtes Wissen	Gut	Botanik
Spezifisches Wissen	Durchschnittlich	Kräuterkunde

eine andere Möglichkeit nach Kräutern zu suchen. Bei dieser Möglichkeit geht man auf die Suche nach Pflanzen und Kräutern mit einer speziellen Wirkung, einem speziellen Nutzen oder Zweck. Man sucht also eine bestimmte Gegend ab, um am Ende irgendetwas zu finden. Als Abenteurer kommt man oft in die Situation, dass man nicht nach einer bestimmten Pflanze sucht oder es eine bestimmte Pflanze gar nicht in dieser Gegend gibt. Man sucht mit Hilfe seines Wissens alles ab, um Pflanzen zu finden, die z.B. eine entzündungshemmende Wirkung haben. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten von Einschränkungen. Eine allgemeine Suche wäre z. B. die Suche nach essbaren Pflanzen, Kräutern oder Gewürzen. Eine verwandte Suche wäre z. B. etwas Essbares, welches den Magen beruhigt. Eine gezielte Suche wäre dann schon die Einschränkung auf eine „heilende“ Wirkung, wie auch immer diese aussieht. Eine spezielle Suche würde als Ergebnis z. B. Kräuter liefern, die nicht nur heilend, sondern auch entzündungshemmend wirken. Eine solche Suche kann niemals die gleichen Ergebnisse liefern wie eine „wirkliche“ Suche nach speziellen Zutaten und Pflanzen für Tränke und Gifte. Aber

folgsgrad durch die Wissensfertigkeit evtl. erhöht. Allerdings könnte bei einer solchen Suche eine Fähigkeit wie Heilkunde und Kräuterkunde gleich bedeutend sein, wenn man z.B. nach Heilpflanzen sucht. Was am Ende bei der Suche gefunden wird, welche Erfolgsgrade, Mindestwürfe gelten und welche Wirkung damit erzielt werden kann, entscheidet in dem Fall der Spielleiter.

Beispiel: Auf der Reise durch ein Waldgebiet gerät ein Reisender einer kleinen Gruppe in eine alte Bärenfalle und wird dabei schwer verletzt. Nipta, der Gelehrte der Gruppe, möchte die Wunde mit einigen Kräutern behandeln. Er macht sich auf und sucht mit seiner Fähigkeit Heilkunde allgemein nach Pflanzen und Kräutern, die eine heilende Wirkung haben und zudem noch einer Entzündung vorbeugen. Dies ist eine spezielle Suche und macht ein Mindestwurf von 11 notwendig. Heilkunde ist in diesem Fall sogar schon sehr verwandtes Wissen, aber dennoch würde ein Guter Erfolg nötig sein. Nipta schafft den Wurf ganz knapp. Der Spielleiter entscheidet, dass er genügend „Heilpflanzen“ findet, um eine Entzündung und weiteren Schaden zu verhindern, aber eine Heilwirkung haben sie nicht.





ZUFÄLLIG SUCHEN

Wenn der Charakter nur ganz allgemein nach Kräutern sucht, also nicht nach vorher speziell benannten oder nach speziellen Wirkungen, gilt dasselbe wie oben zum speziellen Suchen, nur dass hier der Spielleiter bestimmt, ob und wie viele Kräuter der Charakter findet (wahlweise kann auch hier der Spielleiter den Wurf verdeckt für den Charakter machen).

ZUFALLSFUNDE AM WEGESRAND

Achtet ein Charakter während der Reise ganz allgemein auf Kräuter am Wegesrand, gelten dieselben Regeln wie oben, jedoch ist der jeweils benötigte Erfolgsgrad um eins höher als normal. Das führt dazu, dass selbst mit einer spezifischen Wissensfertigkeit ein Guter Erfolg nötig ist und mit einer Allgemeinen Wissensfertigkeit keine Zufallsfunde möglich sind (wahlweise kann auch hier der Spielleiter den Wurf verdeckt für den Charakter machen).

KRÄUTERKUNDE UND ALCHEMIE

Die Kräuterkunde ist die Grundlage für jegliche Alchemie. Das Thema Alchemie und Tränke ist aber, wenn man darauf eingehen möchte, recht komplex. Daher werden wir erst in einer späteren Ausgabe des Folianten auf diesen Bereich des Themas eingehen. Dazu benötigt man eine ausgearbeitete Tabelle über Kräuter, Orte und Wirkung der Kräuter. Erst dann kann man auf Tränke, Salben etc. eingehen. Wenn Sie Kräuterkunde zum Brauen von Tränken nutzen möchten, dann legen Sie Materialien recht allgemein fest und/oder kaufen sie diese in Läden und bei Händlern (die Kosten der Materialien sollten unter den Preisen der fertigen Tränke liegen). Nutzen Sie auch die Regeln zur allgemeinen Suche nach Kräutern, um z. B. die Materialien für einen bestimmten Trank zu besorgen (z. B. könnte ein Spieler speziell die Kräuter für einen

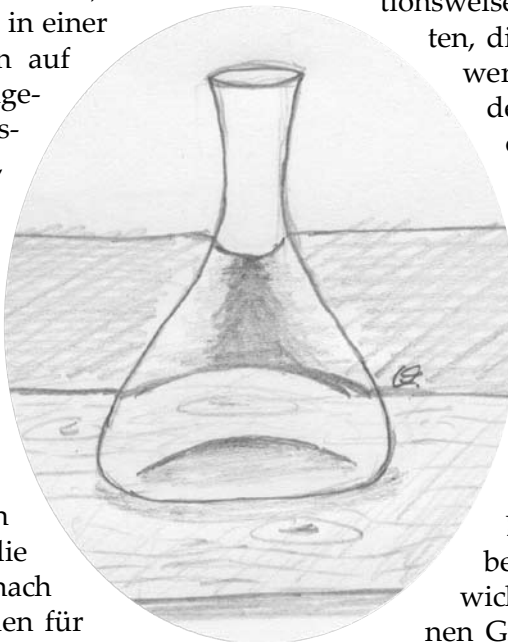
Heiltrank suchen, ohne dabei Kräuternamen etc. zu benutzen). Wie es für Tränke und Salben nutzbar wäre, zeigen unsere Beispiel Gifte (weiter unten), die bereits auf spezielle Materialien eingehen, welche man kaufen oder aber auch selbst suchen kann.

GIFTE

Hat man erst das ein oder andere Kraut gekauft oder nach intensiver Suche gefunden, kann man damit anfangen sie zu verarbeiten. Dabei kann es verschiedene Ziele geben, die man damit verfolgt. Das wohl einfachste Ziel – aber auch gleichfalls schwierigste – ist das Brauen von Giften. Viele Gifte entstanden wohl eher durch Zufall bei misslungenen Alchemie Rezepten. Aber man kann auch gezielt Gifte aus Kräutern herstellen, Tiergifte nutzen, Material für Gifte kaufen oder wild daraus zusammenstellen, was man so vom Hörensagen her kennt. Im folgenden Bereich werden wir auf Gifte, ihre Funktionsweisen und damit zusammenhängende Regelvorschläge eingehen und damit Ansätze für den Umgang und die Herstellung von Giften geben. Neben einer ausführlichen Beschreibung der Funktionsweise von Giften und ihren Eigenschaften, die für jedes beliebige Gift benutzt werden können, werden verschiedenste neue Gifte sowie Regeln für den Einsatz von Giften im Kampf und spezielle Giftwaffen aufgeführt.

GIFTE – FUNKTIONSWEISE UND SPIELMECHANISMEN

Die hier aufgeführten Spielmechanismen sollen die etwas „dünnen“ Regeln für Gifte in Earthdawn ergänzen und verbessern. Es sollten eigentlich alle wichtigen Bereiche des Spiels, in denen Gifte vorkommen und die für den Einsatz von Giften wichtig sind, behandelt





werden. Die hier gegebenen Regeln gehen teilweise sehr ins Detail. Sie sollten daher als Optionalregeln oder Anregungen eingesetzt werden. Teilweise haben wir mehrere Auswahlmöglichkeiten gegeben, so dass verschiedene Spielleiter und Gruppen Gifte vielleicht technisch stärker und gefährlicher machen können als andere.

GIFTEIGENSCHAFTEN

Giftstufe

Die Giftstufe ist die Stärke beziehungsweise Magie eines Giftes. Bei magischen Giften wird sie als Magische Widerstandskraft verwendet. Sie dient als Mindestwurf für Widerstandsprüfungen (siehe: Giftwiderstandsprüfungen). Wenn nichts anderes beschrieben ist, ist sie gleichzeitig die Wirkungsstufe.

Wirkungsdauer

Die Wirkung von Giften kann Runden, Minuten, Stunden, Tage, Monate, Jahre oder für immer anhalten. Während dieser Dauer treten die angegebenen Effekte auf, eventuell in bestimmten Zeitabständen (siehe: Wirkungsabstand).

Wirkungsabstand (auch: Wirkungshäufigkeit)

Während der Wirkungsdauer tritt die Wirkung in bestimmten Zeitabständen auf. Sie kann wiederholt alle X Runden, Minuten, Stunden, Tage, Monate oder Jahre auftreten oder auch permanent sein. Die Wirkungsdauer endet auch, wenn dem Gift erfolgreich widerstanden wurde, dies gilt aber nicht unbedingt für die Auswirkungen des Giftes (siehe: Giftwiderstandsprüfungen).

Wirkungsweise

Gifte können auf verschiedene Art und Weise wirken:

- **Schaden**

Das Gift verursacht während seiner Wirkungsdauer in den Abständen seiner Wirkungshäufigkeit seine Wirkungsstufe an Schaden. (Beispiel: ein Gift der Stufe 6, das zwei Minuten lang jede Runde Stufe 6 Schaden verursacht).

- **Tod**

Das Gift verursacht automatisch Schaden, der die Todesschwelle übersteigt. Es tritt kein direkt in Punkten messbarer Schaden auf, das Gift legt das gesamte Biosystem lahm. Selbst nach dem Tod ist es noch im Körper des Opfers vorhanden (bei magischen Giften kann hiervon abgesehen werden, je nach Entscheidung des Spielleiters). Soll das Opfer wiederbelebt werden, muss zuvor oder gleichzeitig das Gift entfernt oder dem Gift widerstanden werden (siehe hierzu: Giftwiderstandsprüfungen). Gifte, die den Tod herbeiführen, sind meist sehr flüchtig. Sie können in der Regel nicht auf Waffen aufgetragen werden, ohne dass ihre Wirksamkeit beeinträchtigt wird. Je zähflüssiger ein tödliches Gift ist, umso besser haftet es zwar an einer Waffe, umso schwächer ist es jedoch.

- **Manipulationseffekte**

Gifte können die Handlungsfähigkeit eines Opfers beeinflussen. Sie können es in Schlaf versetzen, verwirren, erblinden lassen, usw. Üblicherweise haben solche Gifte eine kurze Wirkungsdauer, da sie sonst in die Kategorie „Eigenschaftsverfall“ (siehe unten) fallen. Die auftretenden Manipulationseffekte werden bei der Giftbeschreibung angegeben.

- **Eigenschaftsverfall**

Das Gift schädigt den Organismus des Opfers langfristig, was durch Absinken von Attributswerten oder anderen Eigenschaften veranschaulicht werden kann. Die Wirkung ist meist langfristig oder permanent und entfaltet sich dementsprechend langsam. Solche lang wirkenden Gifte können ein spezielles Gegenmittel erfordern.

Verabreichung

Gifte können auf unterschiedliche Art verabreicht werden:

- **Kontakt**

Das Gift muss Kontakt zur Haut des Opfers haben. Dazu muss es eine ungeschützte Stelle der Haut des Opfers berühren. Für einen Angriff mit dem





Gift wird eine entsprechende Angriffsprobe abgelegt (mit Nahkampfwaffen, Projektilwaffen etc.), die je nach Art des Angriffs und dem Bedeckungsgrad der Haut des Opfers erschwert wird. Die Regeln für gezielte Angriffe können hier Anwendung finden. Kontaktgifte wirken auch subdermal oder bei Einnahme und sind meist magisch oder haben weniger fatale Konsequenzen als andere.

- **Subdermal**

Das Gift muss unter die Haut gelangen, entweder oberflächlich oder tief (durch eine Wunde). Dabei muss immer Schaden durch die Einbringung beim Opfer entstehen. Subdermal zu verabreichende Gifte wirken auch bei Einnahme.

- **Einnahme**

Das Gift muss geschluckt oder eingeatmet werden. Ist es erforderlich, das Gift in die Blutbahn oder unter die Haut des Opfers zu bringen (also meist bei subdermalen Giften), so ist dies in den meisten Situationen (besonders bei Kämpfen und Attentaten) schwierig. Es muss grundsätzlich Schaden beim Opfer verursacht werden.

Man muss dabei entweder eine ungeschützte Stelle mit dem Gift treffen oder das Opfer vorher verwunden, damit das Gift eindringen kann. Hier gibt es folgende Voraussetzungen:

Direkttreffer

Ein Direkttreffer oder ein gezielter Treffer muss erzielt werden, um das Opfer mit dem Gift in Kontakt zu bringen. Es muss also direkt beim Opfer Schaden erzielt werden, der die Haut perforiert. Dies ist nicht bei allen Angriffen der Fall (wenn die Rüstung den Schlag dämpft und bloß eine Prellung entsteht, wird nicht unbedingt Gift eingebracht. Auch durchdringen viele stumpfe Waffen die Haut des Opfers nicht). Der Unterschied zu einem normalen Gift mit der Voraussetzung „subdermal“ ist, dass hier mehr vom Gift in das Opfer eingebracht werden muss. Ein einzelner durch eine Rüstung verursachter Schadenspunkt reicht hier nicht aus. Eine Wunde erfüllt diese Voraussetzung auch.

Wunde

Das Gift muss so tief ins Gewebe des Opfers eindringen, dass eine Wunde verursacht wurde. Der Spielleiter kann entscheiden, dass dabei die Voraussetzung „Direkttreffer“ erfüllt sein muss (weil eine stumpfe Waffe wiederum trotz Wunde nicht unbedingt die Haut aufreißt, sondern vielleicht nur einen Knochen bricht).

Giftwiderstandsproben

Eine Giftwiderstandsprobe wird erstmals fällig, sobald ein Gift in einer Person seine Wirkung entfaltet, üblicherweise nachdem es geschluckt oder injiziert wurde (je nach Gift). Üblicherweise wird sie mit Zähigkeit gewürfelt, Mindestwurf ist die Giftstufe. Die Widerstandsprobe kann durch Gegengifte oder Zauber modifiziert oder durch besondere Talente ersetzt werden. Hat eine Widerstandsprobe Erfolg, endet die Wirkung des Giftes. Ist bereits die erste Probe erfolgreich, tritt die Wirkung in der Regel gar nicht ein.

Bisher war es nicht möglich, dem Gift nach der ersten Widerstandsprobe ohne besondere Heilmagie nochmals zu widerstehen. Ein vergifteter Charakter hatte so keine Gelegenheit, das Gift weiter zu bekämpfen. Die hier angegebenen Regeln kehren dieses um, ein Charakter kann das Gift weiter bekämpfen, wenn dies nicht ausdrücklich verboten ist. Sofern also in der Beschreibung eines Giftes nichts anderes angegeben ist, sollten weitere Widerstandsproben bei bestimmten Gelegenheiten erlaubt werden:

Erholungsprobe

Da sich ein Charakter bei Ablegen einer Erholungsprobe ausruht und die Selbstheilungskräfte seines Körpers aktiviert, sollte eine Giftwiderstandsprobe im Rahmen einer Erholungsprobe möglich sein. Es gibt zwei Verfahrensmöglichkeiten:

- a) Die Erholungsprobe ermöglicht neben der Schadensheilung eine Giftwiderstandsprobe, das heißt, es wird sowohl Schaden geheilt als auch eine Giftwiderstandsprobe abgelegt





b) Die Erholungsprobe gilt als Giftwiderstandsprobe. Es wird kein Schaden geheilt, sondern lediglich versucht, dem Gift zu widerstehen.

Spielleiter sollten entweder eine der beiden Möglichkeiten wählen oder von Fall zu Fall entscheiden, je nachdem als wie gefährlich Sie Schadensgifte in ihren Kampagnen werten wollen. Möglichkeit a) schwächt die Gefährlichkeit solcher Gifte ab, Möglichkeit b) verschärft sie. Daneben kann man beide Optionen nutzen, wenn man sie nach Giftwirkung unterscheidet:

c) Möglichkeit a) wird für einfache Schadensgifte benutzt, Möglichkeit b) für Gifte, die keinen Schaden verursachen, sondern in die Kategorien „Manipulation“ oder „Eigenschaftsverfall“ fallen

Der Magier Griekz, der mit unserem Beispielgift vergiftet wurde, hat seine erste Widerstandsprobe nicht geschafft und 6 Schadenspunkte durch das Gift und 12 Schadenspunkte durch den hinterhältigen Dolch erhalten, auf den es aufgetragen war. Er hat nun 18 Schadenspunkte, was für ihn schon sehr unangenehm ist! Nach dem Kampf ruht er sich einen Moment aus und könnte nun die ihm zustehende Erholungsprobe ablegen. Der Spielleiter hat Mitleid mit dem Magier und entscheidet, dass Möglichkeit a) für den Giftwiderstand benutzt wird. Der Magier hat eine Zähigkeitsstufe von 5. Er legt zunächst eine normale Erholungsprobe ab und heilt 7 Punkte an Schaden. Er hat nun noch 11 Punkte Schaden. Danach legt er eine weitere Zähigkeitsprobe als Giftwiderstandsprobe ab und würfelt eine 3. Pech gehabt, das Gift wird weiterwirken.

Hätte der Spielleiter Möglichkeit b) gewählt würde es nun für Griekz eng werden. Er hätte für den heutigen Tag nur noch eine weitere Erholungsprobe. Diese könnte er in einer Stunde ablegen. Hätte er also nur versucht, dem Gift zu widerstehen und

es nicht geschafft, hätte er immer noch 18 Schadenspunkte und nur noch eine Chance auf einen erfolgreichen Giftwiderstand! Er müsste eine Nacht schlafen, um weitere Erholungsproben zu erhalten, allerdings würde das Gift ihm alle zwei Stunden einen weiteren W12 Schaden zufügen! Griekz müsste schleunigst einen Weg finden, dem Gift zu widerstehen...

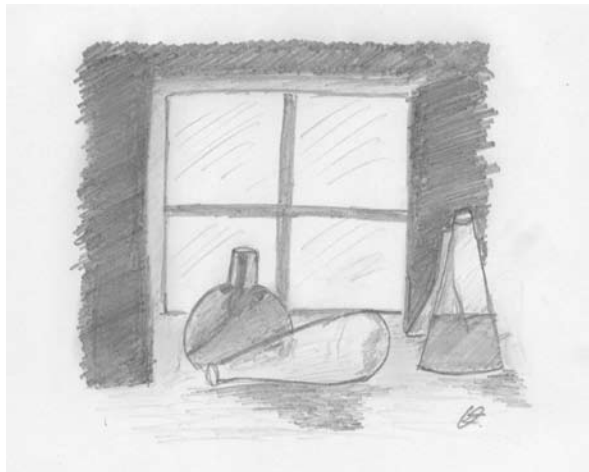
HERSTELLUNG VON GIFTEN

Nachdem wir die Handhabung von Giften erklärt haben und Anregungen zur Nutzung gegeben haben, möchten wir nun auch darauf eingehen, wie man Gifte herstellen könnte. Das Herstellen von Giften sollte stets in Zusammenarbeit zwischen Spielleiter und Charakter stattfinden und stets gut im Bezug auf Balance im Auge gehalten werden.

Gifte können unter Verwendung der erforderlichen Zutaten mittels „Alchemie“ (Fertigkeit oder Halbmagie) hergestellt werden (alternativ wäre auch eine spezielle Fertigkeit „Gift Brauen“ oder ähnliches). Mindestwürfe gelten üblicherweise für eine Dosis, Modifikatoren pro weitere Dosis.

Schreibweise: 10+2; 10 SS (Mindestwurf 10 plus 2 je weiterer Dosis; Zutaten kosten 10 Silber pro Dosis)

Die angegebenen Preise sind Vorschläge für die Herstellungskosten. Die Zutaten müssen nicht unbedingt überall verfügbar sein, ebenso wenig müssen sie den angegebenen Preis kosten. Der Preis für ein fertiges Gift wird vom Spielleiter bestimmt und sollte um ein vielfaches höher liegen als die Herstellungskosten. Als Faustregel gilt: Eine Zutat kann bei einem Händler für den angegebenen Preis gekauft und für den halben Preis verkauft werden. Direkt an





einen Alchimisten verkauft, der die Zutaten wirklich benötigt, erzielen sie den vollen Preis. Die Einkaufspreise für fertige Gifte liegen beim Doppelten der Herstellungskosten, multipliziert mit dem Mindestwurfzuschlag für mehrere Dosen. Dies spiegelt die investierte Arbeit und die benötigte Ausbildung des Mischers wieder.

Beschreibung:

Die Giftbeschreibung kann je nach Komplexität des Giftes unterschiedlich ausfallen. Sie erklärt die Herkunft, Wirkung und Anwendung eines Giftes genauer und gibt gegebenenfalls exotische Zutaten oder exotische Gegenmittel an. Sie erklärt oder erweitert die Spielmechanismen, die sich in den Gifteigenschaften wieder finden.

Beispiel für ein Gift:

Das gemeine Beispielgift

Stufe: 7

Wirkungsdauer: 4 Tage

Wirkungsabstand / -häufigkeit: 2 Stunden

Wirkungsweise: verursacht Schaden

Verabreichung: subdermal

Herstellung: 12+1, 2SS

Beschreibung: Ein lang anhaltendes, magisches, schleichendes Schadensgift.

Das obige Beispielgift wird spieltechnisch folgendermaßen gehandhabt:

Es ist magisch, hat also eine Magische Widerstandskraft von 7 (seine Stufe). Die Verabreichung setzt „subdermal“ voraus, das heißt, es muss entweder geschluckt oder unter die Haut des Opfers gebracht werden und dabei mindestens einen Schadenspunkt verursachen. Dies kann passieren, indem man es auf eine spitze Waffe aufträgt und das Opfer angreift, wobei der Schaden die Rüstung übersteigen muss oder indem man gezielt eine ungeschützte Stelle angreift und dort Schaden verursacht (die Modifikatoren auf Angriff und Schaden sind vom Spielleiter zu entscheiden). Ist es in das Opfer eingedrungen, so muss das Opfer eine Giftwiderstandsprüfung ablegen (dazu später mehr). Nehmen wir zunächst an, das Opfer kann dem Gift nicht widerstehen. Das Gift ver-

ursacht nun einmal seinen Schaden. Da keine gesonderte Schadensstufe angegeben ist, entspricht die Schadensstufe der Giftstufe, das Gift verursacht also W12 Schaden. Es wird in den nächsten 4 Tagen noch alle 2 Stunden diesen Schaden verursachen. Dieser Schaden kann vom Opfer mittels normaler Erholungsproben geheilt werden, das Gift wirkt aber weiter. Möchte ein Charakter dieses Gift selbst herstellen, muss er die Fertigkeit Alchemie besitzen oder sie mittels Halbmagie praktizieren dürfen (zum Beispiel Geisterbeschwörer und Elementaristen). Der Mindestwurf zur Herstellung beträgt 12. Möchte er mehr als eine Dosis herstellen, steigt dieser pro weitere Dosis um 1. Da keine exotischen Zutaten in der Beschreibung angegeben sind, benutzt er leicht erhältliche Materialien, die 2 Silberstücke pro Dosis kosten.

DER EINSATZ VON GIFTEN IM KAMPF

Wenn man in einem Folianten über die Gefahren der Wildnis über Gifte und deren Nutzung spricht, muss man nicht nur auf die Herstellung und Nutzung eingehen, sondern auch einen Fokus auf die Anwendung von Waffen in dem Zusammenhang setzen. Denn gerade in der Wildnis wird oft mit vergifteten Speeren, Pfeile oder Klingen gearbeitet. Und ein Charakter der Gifte hergestellt hat, möchte ja auch einen Weg wissen, wie er sie einsetzen kann. Im Folgenden möchten wir genau auf dieses Thema näher eingehen.

ANGRIFFE MIT GIFTEN

Wie bereits unter „Verabreichung“ (siehe oben) beschrieben, ist es möglich, Gifte auf Waffen aufzutragen und während eines Kampfes oder aus dem Hinterhalt, Personen mit diesen vergifteten Waffen anzugreifen. Voraussetzungen dafür, dass das Gift wirklich beim Opfer wirken kann, werden schon im besagten Abschnitt beschrieben. Hier soll nochmals kurz auf Angriffe mit Giften eingegangen werden, da ein zu pauschales System manchem Leser nicht gefallen wird. Dieser Abschnitt bietet Anreize zur Umsetzung und soll logische Schwächen vermeiden. Am Ende werden spezielle Giftwaffen vorgestellt.





WO EIN GIFT TREFFEN MUSS

Gifte müssen das Opfer immer irgendwie treffen. Es nützt nichts, es ihm an die Rüstung zu schmieren. Earthdawn ist ein System, das üblicherweise nicht zwischen verschiedenen Schadensarten unterscheidet. Eine schwere Keule, die ein Ziel trifft und die Rüstung nicht durchdringt, aber einen Knochenbruch verursacht, wird genau so gehandhabt wie ein Pfeil, der im Opfer stecken bleibt. Dabei würde die Keule normalerweise keinen Körperkontakt zum Opfer haben, ein Gift wäre logischerweise wirkungslos. Je nach Art der benötigten Verabreichung kann die Voraussetzung für die Verabreichung eines Giftes unterschiedlich ausfallen.

Kontaktgifte müssen lediglich ungeschützte Hautstellen treffen. Dies kann passieren, indem man mit einer beliebigen Waffe einen gezielten Angriff gegen eine solche Stelle macht. Üblicherweise bringt dies einen Stufenabzug von 3 auf die Angriffsprobe mit sich. Dieser sollte jedoch vom Spielleiter modifiziert werden, wenn ein Angriff besonders schwierig ist. Kleidung bedeckt oft mehr Körperfläche als Rüstung. Es ist auch möglich, ein Kontaktgift zu versprühen bzw. über dem Opfer auszukippen. Hier sollte ein (gezielter) Fernkampfangriff durchgeführt werden, und es könnten mehrere Dosen des Giftes für den Angriff verbraucht werden.

Subdermal wirkende Gifte müssen unter Verursachung von Schaden eingebracht werden. Stumpfe Waffen eignen sich in der Regel nicht dafür. Stichwaffen sind hier die bevorzugte Waffenklasse. Da beim Opfer Schaden entstehen muss, muss der Schadenswurf die Rüstung des Charakters übersteigen oder es muss ein Direkttreffer (Hervorragender Erfolg) erzielt werden. Manche Gifte müssen tiefer in das Gewebe des Opfers eindringen, sie benötigen eine Wunde. Das Opfer muss tatsächlich eine Wun-

de erleiden, sonst ist der Stich nicht tief genug. Dies gilt unabhängig von der Art der Waffe, selbst Pfeile müssen, obwohl sie stecken bleiben können, nicht unbedingt tief eindringen. Es ist möglich ein Gift gezielt in eine bestehende Wunde einzubringen, indem man es darüber schüttet oder versucht die Stelle erneut zu treffen. Dies sollte einen gezielten Angriff erfordern, der aber schwieriger als üblich sein sollte.

WIE EIN GIFT AUF EINER WAFFE HÄLT

Die meisten Gifte, die speziell für den Einsatz auf Waffen ausgelegt sind, sind recht zähflüssig. Manche sind sogar fast trocken und nehmen die Körperfeuchtigkeit des Opfers auf, um zu wirken. Nichts desto trotz kann ein Gift nicht ewig auf einer Waffe halten. Allein durch gescheiterte Angriffsversuche kann es sich ablösen. Bei stumpfen Waffen sollte es sich nach 3 Treffern, die nicht zur Wirkung geführt haben, abgerieben haben, bei Stichwaffen ebenfalls nach 3 Fehlschlägen oder einem nicht ausreichenden Treffer (ein Treffer, der zwar Schaden verursacht, aber z. B. die vom Gift benötigte Wunde nicht schlägt). Dolche sind meist fast reine Stichwaffen (im Gegensatz zu Schwertern), daher sollte die Zahl der möglichen Fehlschläge auf 5 erhöht werden (also ist es nach dem sechsten Mal verbraucht). Sobald ein Gift verabreicht wird, ist die Dosis verbraucht, egal ob das Opfer die Widerstandsprüfung besteht oder nicht.

Griekz hat die Vorteile von Giften erkannt und will nun selbst eines verwenden. Er entscheidet sich für „Das gemeine Beispielgift“ und trägt es auf seinen Dolch auf, bevor es in einen Kampf gegen theranische Sklavenjäger geht. Er steht nun einem Theraner in Lederrüstung gegenüber, der ihn böse anfunkelt. Griekz greift an und trifft nicht, sein Dolch durchbohrt die Luft,





ein paar Tropfen sprühen umher. Sein nächster Angriff sitzt – leider hatte er aber nicht genug Kraft, die Rüstung zu durchdringen. Ein wenig von dem Gift bleibt daran hängen. Sein nächster Angriff wird von dem Theraner, einem Schwertmeister, pariert, der damit ein wenig von dem Gift abreibt. Als sein vierter Angriff nur am Schild des Theraners abprallt, überlegt sich Griekz, dass er vielleicht ein wenig besser zielen sollte. Sein Gegner trägt eine Rüstung, aber keinen Helm. Griekz sticht nach dem Schwertmeister und bringt ihm einen Schnitt auf der Wange bei – das reicht. Griekz hat nun 5 Mal angegriffen und schließlich getroffen. Wäre dieser Angriff fehlgeschlagen, hätte er nur einen weiteren Versuch gehabt. Hätte das Gift eine Wunde benötigt und Griekz hätte getroffen und Schaden verursacht, aber keine Wunde geschlagen, wäre das Gift ebenfalls verbraucht gewesen.

WIE MAN VERGIFTETE WAFFEN HANDHABT

Es ist schwierig, eine vergiftete Waffe so zu handhaben wie eine normale. Schon ein kleiner Schnitt, den man sich aus Versehen beibringt, kann tödlich sein. Bei Kontaktgiften muss man noch mehr aufpassen! Der Spielleiter sollte also stets darauf achten, dass Charaktere die Gifte auf Waffen „vorsorglich“ auftragen, diese auch gut verstauen. Vergiftete Schwerter sollten in einer Scheide aufbewahrt werden. Da diese das Schwert jedoch berührt, setzt sich das Gift in ihrem Inneren ab. Dies sollte so gehandhabt werden, dass es als fehlgeschlagener Angriff gilt, die Waffe zu ziehen. Vergiftete Geschosse stellen eine besondere Schwierigkeit dar. Wenn sie normal in einem Köcher aufbewahrt werden, reiben sich die Spitzen an dem Köcher oder aneinander, während sich der Charakter bewegt. Der Köcher sollte also stets gut gefüllt sein, damit sich die Pfeile nicht zu sehr bewegen. Um die Handhabung zu vereinfachen, wird folgende Regel vorgeschlagen:

Der Schütze hält seinen Köcher stets gefüllt, alle Pfeile des Köchers sind vergiftet. Ist er voll gefüllt, geht kein Gift verloren, weder bei der Reise noch im Kampf. Man nimmt nun einen Würfel, dessen Augenzahl der Anzahl der Pfeile im vollen Köcher entspricht (normalerweise 20, bei größeren Köchern

sind evtl. mehrere Würfel erforderlich, der Schütze wird dadurch allerdings nicht gerade besser gestellt). Vor jedem Schuss bzw. beim Treffer würfelt man diesen Würfel. Seine Augenzahl muss unter der Anzahl der bisher gezogenen Pfeile liegen. Da beim ersten Schuss noch alle Pfeile das volle Gift haben, es aber keine 0 auf einem Würfel gibt, ist der erste Pfeil also vergiftet. Beim Zweiten darf keine 1 gewürfelt werden, beim Dritten keine 2 usw.

Wurfwaffen stellen sich als problematisch zu handhaben dar. Manche von ihnen können ohne Bedenken vergiftet werden wie etwa Falkenklauen. Waffen wie Wurfdolche jedoch, bei denen man beim Wurf die Spitze hält, müssen besonders behandelt werden. Wird ein Kontaktgift verwendet, muss der Werfer Handschuhe tragen, ansonsten wirkt das Gift gegen ihn selbst. Trotzdem wirkt sich auch bei anderen Giften das Anfassen der Klinge negativ aus. Das alleinige Anfassen wird als ein fehlgeschlagener Angriff gewertet.

Fällt eine vergiftete Waffe zu Boden, wird das Gift in den meisten Fällen unbrauchbar. Es vermischt sich mit Schlamm, Staub klebt daran etc. Dies gilt insbesondere für Pfeile. Auch Regen fördert das Haften von Gift auf einer Waffe nicht. Jede Runde starken Regens oder jede dritte Runde leichten Regens sollte als fehlgeschlagener Angriff gewertet werden.

Ein Gift aus einer vorbereiteten Flasche auf eine Waffe aufzutragen, dauert zwei Kampfunden. Bei Kontaktgiften sind es drei Runden (Wird der Charakter während dieser Zeit niedergeschlagen muss er eine Geschicklichkeitsprobe nach Ermessen des Spielleiters ablegen, um sich nicht selbst mit dem Gift in Kontakt zu bringen).

Tödliche Gifte sind meist extrem flüssig, sie haften schlecht an Waffen. Sie sollten unmittelbar vor dem Angriff aufgetragen, wenn überhaupt unmittelbar vor dem Angriff gezogen werden und nur für diesen einen Angriff daran haften.





SPEZIELLE GIFTWAFFEN

Bei speziell für die Einbringung von Giften konstruierten Waffen unterscheidet man zwischen solchen, die ein Gift besser an sich halten können und solchen, die einen gewissen Vorrat davon in sich beherbergen können. Außerdem gibt es diverses Zubehör für die Verwendung von Giften. Die Waffen beheben einen Großteil der oben beschriebenen Probleme im Umgang mit vergifteten Waffen. Die angegebenen Preise sind Vorschläge für Mindestpreise, die sich an den üblichen Preisen für Waffen orientieren. Sie können natürlich variieren – ein thoralischer Schmied wird wesentlich ungläubiger zu einem Kunden hinaufblicken, der von ihm einen Giftdolch haben möchte, als dies bei einem Hehler aus Kratas der Fall wäre...

Die Waffen sind in der Regel Spezialanfertigungen oder Arbeiten von Spezialisten, daher sind ihre Eigenschaften eher allgemein beschrieben.

WAFFEN MIT GIFTRINNEN

Waffen mit Giftrinnen tragen an der Schneide (meist auf einer Seite) oder auf der Oberfläche der Klinge Rinnen, in denen sich Gifte besser ansammeln und festsetzen können. Diese Waffen sind in der Regel Stichwaffen, auch wenn z. B. eine Axt mit stellenweise in der Klinge auftretenden Rinnen denkbar wäre. Die Anzahl der Angriffe, die fehlgeschlagen dürfen, verdoppelt sich, Klingengewaffen dürfen aus einer Scheide gezogen werden, ohne dass dies als fehlgeschlagener Angriff gilt und sollte bei einem Pfeil ein Ergebnis auftreten, aufgrund dessen der Pfeil kein Gift tragen würde, darf der Wurf wiederholt werden.

Preis: 2 x Waffenpreis + 100SS; Pfeile: Preis x 10

WAFFEN MIT GIFTRESERVOIR

Solche Waffen haben, meist im Griff, einen Hohlraum, der mehrere Dosen Gift aufnehmen kann. Dieses Gift gelangt über eine Röhre im Inneren der Klinge an die Spitze der Waffe. Waffen mit Reservoir sind ebenfalls meist Stichwaffen. Trotz der aufwendigen Konstruktion geht in der Regel Gift verloren, es fließt ständig etwas aus der Spitze der Klinge. Jede

zehnte Kampfrunde geht eine Dosis Gift verloren, unabhängig davon, wie oft mit der Waffe angegriffen oder ob getroffen wurde. Diese Waffen werden mit Scheiden geliefert, in denen kein Gift ausläuft, da ein Metallstift das Loch verschließt. Die Menge an Giftdosen richtet sich nach der Größe der Waffe.

Preis: 4 x Waffenpreis + 400SS; Dolche: 4 x Preis + 200SS, Pfeile: Nicht möglich

Giftkapazität: Waffengröße x 3 Dosen; Dolche: 5 Dosen

ASSASSINENDOLCHE

Diese furchtbaren Waffen sind in den Weiten Barsaives nur sehr selten anzutreffen und wenige Schmiede stellen sie her. Es handelt sich grundsätzlich um Waffen mit Giftreservoir, jedoch mit



modifiziertem Griff. Das Reservoir ist mit dünnem, wasserfestem Leder ausgelegt und im Griff selbst ist eine Kerbe im Metall, durch die dieser Leder-sack zusammengedrückt werden kann. Dringt die Klinge in das Opfer ein, wird mit dem Finger in die Kerbe gedrückt und das Gift förmlich in das Opfer gepresst. Die bei diesen Waffen sehr dünne Röhre verhindert zudem das Austreten von Gift, solange





nicht gegen den Sack gedrückt wird. Diese Dolche umgehen die Voraussetzung „Wunde“ und können auch Gifte, die den Tod herbeiführen, effizient zum Einsatz bringen. Jede Waffe muss individuell an ihren Träger angepasst werden, da die Kerbe in der Klinge nicht zu groß sein darf. Ist dies nicht gegeben, belegen sie alle Angriffe und Schadenswürfe mit einem Malus von 3 Stufen.

Preis: 4000SS, nur als Dolch erhältlich. Die Waffe ist „gebraucht“ je nach Zustand nur etwa die Hälfte Wert.

GIFTSCHIED

Eine Giftscheide ist das Pendant zu Waffen mit Reservoir. Sie kann für normale wie auch für Waffen mit Gifttrinnen eingesetzt werden und enthält immer eine gewisse Menge eines Giftes. Eine Klinge, die aus einer solchen Scheide gezogen wird, gilt als gerade eben mit Gift bestrichen. Ist das Gift einer Waffe verbraucht, kann die Waffe in die Scheide gesteckt und wieder gezogen werden, und sie ist wieder frisch mit Gift versehen. Diese Handlung zählt als Aktion. Eine Giftscheide hält unabhängig von der Größe der Waffe 10 Dosen Gift. Drei dieser Dosen können jedoch nicht entnommen werden, es sei denn die Scheide würde ausgekippt.

Preis: 300SS

GIFTKÖCHER

Ein Giftköcher ähnelt in der Funktionsweise einer Giftscheide, er hält für jeden Pfeil eine Dosis Gift, und jeder gezogene Pfeil gilt als vergiftet. Pro 5 Pfeile erfordert er eine weitere Dosis Gift. Wird ein Charakter, der einen solchen Köcher trägt, niedergeschlagen, so gehen jede Runde 1W6 der verbleibenden Dosen verloren und es werden im weiteren Kampfverlauf Würfe auf Abrieb fällig (diese Symbo-

lisieren hier allerdings, wie sich das verbliebene Gift auf die verbliebenen Pfeile verteilt hat). Unabhängig von der Anzahl der verbliebenen Pfeile wird dieser Wurf mit einem Würfel, dessen Augenzahl der Kapazität des Köchers entspricht, fällig. Die nachteiligen Effekte treten nicht bei Köchern auf, die speziell konstruiert wurden, um nur einen Pfeil zu halten.

Preis: 1 Pfeil: 200SS, 5 Pfeile: 200SS; sonstige: Kapazität x 30SS

RIESENBLASROHR

Diese überdimensionierte Version eines Blasrohres wird von einigen Menschenstämmen des Servos und des Liaj verwandt. Theranische Forscher haben aber auch von seiner Verwendung in vielen anderen Teilen der Welt berichtet. Sie sind von Volk zu Volk unterschiedlich gefertigt, mal verziert und mal schlicht. Sie benötigen spezielle Munition. Einige Waffenschmiede und Schützen haben sich die Technik des Blasrohrbaus von den Naturvölkern abgeschaut und stellen diese Waffen her. Damit sie auch außerhalb eines Dschungels eingesetzt werden können, versehen diese Handwerker die offenen Enden des Rohres oft mit Aufsätzen, um zu verhindern, dass Staub eindringt. Dadurch sind diese Waffen je nach Machart unter Umständen auch als Kampfstab oder Speer einsetzbar. Als Projektilwaffe hat das Blasrohr die Eigenschaften eines Kurzbogens, benötigt jedoch eine Mindestzähigkeit von 11 (man muss schon ordentlich reinpusten können).

Preis: 50SS, jedoch sehr selten (Verzierungen und andere Aufsätze als Kappen kosten entsprechend mehr. Dschungelbewohner stellen keine Kappen her.)

GIFTE FÜR WAFEN UND DEN KAMPF

Wir wissen nun wie man Gifte handhabt, herstellt und wie man sie Kampf nutzen kann bzw. welche Waffen geeignet oder speziell dafür gebaut werden. Nun fehlt es noch an dem einen oder anderen Gift für den Einsatz im Kampf als Beispiel. Wir zeigen nun ein paar mögliche Gifte mit ihren Werten und den besonderen Zutaten, die man über ein Abenteuer-





er oder durch Kräuterkunde in den entsprechenden Gebieten finden kann.

FERKALS FLUCH DER TRÄGHEIT

Stufe: 14

Wirkungsdauer: 3 Minuten

Wirkungsabstand / -häufigkeit: für die Dauer, 1 Runde verzögert

Wirkungsweise: verlangsamt das Opfer

Verabreichung: subdermal

Herstellung: 14+2, 7SS

Beschreibung: Ferkals Fluch der Trägheit wurde von Ferkal, dem Anführer der Kopfgängertruppe „Die Hetzer“ entwickelt, die in ganz Barsaive nach flüchtigen Kriminellen jagen. Es soll das Opfer verlangsamen, ihm jedoch möglichst wenig Schaden zufügen. Es ist zwar recht neu, hat jedoch auch schon Verbreitung unter Jägern gefunden (besonders den nicht so zielsicheren). Das Gift wird meist auf eine Distanzwaffe aufgetragen. Beginnt es zu wirken, so sinkt die Laufleistung des Opfers ab der nächsten Kampfunde. Um zu bestimmen, wie stark das Gift wirkt, würfelt man eine Giftprobe (Stufe 14) gegen die Geschicklichkeitsstufe des Opfers. Pro erreichtem Erfolgsgrad sinkt die Laufleistung des Opfers um 20/10, also bis zu einem Maximum von 80/40. Charaktere, deren Laufleistung so auf 0 oder weniger reduziert wird, sind immobilisiert, können aber die Arme und den Oberkörper weiter frei bewegen..

Ferkals Fluch der Trägheit wird aus der gelben Sumpfpflastella hergestellt, einer leicht erkennbaren Blume, die am Rande der Nebelsümpfe und in manchen Flußauen wächst.

FERMS TODESFAUST

Stufe: 4

Wirkungsdauer: permanent

Wirkungsabstand / -häufigkeit: 4 Runden verzögert

Wirkungsweise: Tod

Verabreichung: subdermal, Wunde

Herstellung: 16+6, 150SS

Beschreibung: Firms Todesfaust ist eines der wenigen tödlichen Gifte, die ohne große Umstände direkt auf Klingenwaffen aufgetragen werden können (es hält dort immerhin doppelt so lange). Es verursacht tödlichen Schaden, der sich durch einen leichten Kopfschmerz ankündigt. In der Runde vor seinem Tod beginnt das Opfer am ganzen Körper zu zittern und bricht in der nächsten Runde zusammen. Firms Todesfaust wird aus Finsterrochengift gewonnen, wozu 3 Stacheln für eine Dosis benötigt werden.

HALBERS PLÖTZLICHE OHNMACHT

Stufe: 5

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Wirkungsabstand / -häufigkeit: für die Dauer, 1 Minute verzögert

Wirkungsweise: verursacht Ohnmacht/Bewusstlosigkeit

Verabreichung: subdermal

Herstellung: 16+3, 20SS

Beschreibung: Dieses wirksame Schlafgift wird aus diversen leicht zugänglichen alchemistischen Zutaten und einer Prise getrockneter und gemahlener Hermonlarven (die Larven des Hermonfalters, der bis zu einer Elle groß wird und im Liaj lebt) hergestellt. Nach der Einbringung unter die Haut des Opfers, der von eingeborenen Stämmen des Liaj mit großen Blasrohren erfolgt, setzt das Gift das Wachbewusstsein des Opfers außer Gefecht und versetzt es in tiefe Ohnmacht. Das Gift ist allerdings nicht sehr stark und wird meist für die Jagd auf kleinere Tiere verwendet. Das Opfer legt nach einer Stunde eine automatische Erholungsprobe bzw. Giftwiderstandsprobe ab.

K'TRENG D'TRESH

Stufe: 7

Wirkungsdauer: 8 Runden

Wirkungsabstand / -häufigkeit: jede Runde

Wirkungsweise: verursacht Schaden





Verabreichung: Kontakt
Herstellung: 15+4, 20SS

Beschreibung: K'treng D'tresh ist das Destillat eines kleinen giftigen Fisches, der in flachen Gewässern des mittleren und südlichen Schlangenflusses, besonders im Pyrossee, zu finden ist. Fischer fangen ihn gelegentlich als Beifang, er kann jedoch nicht verspeist werden. Der Fisch muss unbedingt frisch verarbeitet werden. Wird er entgegen aller Warnungen verzehrt, wirkt er wie folgt:

Stufe: 9
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Wirkungsabstand / -häufigkeit: 4x halbstündlich, 10x stündlich
Wirkungsweise: verursacht Schaden, Übelkeit führt zu Mali von 2 auf alle Proben
Verabreichung: Einnahme

KOBRASPUCKE

Stufe: 6
Wirkungsdauer: 6 Runden
Wirkungsabstand / -häufigkeit: jede Runde
Wirkungsweise: verursacht Schaden
Verabreichung: Subdermal, Durchtreffer
Herstellung: 8+1, 12SS

Beschreibung: Kobraspucke wird aus den Blättern der Gelimak Pflanze gewonnen, die sich im südlichen Servosdschungel als Efeuartiges Gewächs an alten Bäumen findet. Es ist ein schnell wirkendes Gift, das direkt von der Injektionsstelle ausgehend Schaden an den Blutbahnen anrichtet. Kann das Opfer dem Gift nicht widerstehen, erleidet es 6 Runden lang Schaden der Stufe 6.

KULLOSIRUP

Stufe: 5
Wirkungsdauer: 30 - Zähigkeitsattribut Stunden
Wirkungsabstand / -häufigkeit: gesamte Dauer
Wirkungsweise: löst Schwindel aus, -4 auf alle Aktionen
Verabreichung: Subdermal, Wunde

Herstellung: 8+1, 8SS

Beschreibung: Kullosirup ist ein Extrakt aus dem Saft der Kullofrucht. Kullofrüchte sind eigentlich ungiftig, es sei denn man isst große Mengen davon. Für eine Dosis werden etwa 10 Früchte benötigt. Die Kullofrucht findet sich in den Wipfeln des hohen Kullobaumes, der im Liajdschungel beheimatet ist. Das Gift muss tief in den Körper des Opfers eindringen, also entweder eingenommen oder in eine Wunde eingebracht werden. Es löst einen starken Rausch aus. Die Wirkungsdauer beträgt 30 Stunden abzüglich des Zähigkeitsattributes des Zieles. Jede abgelegte Erholungsprobe reduziert diese Dauer um ihr Ergebnis und den Stufenabzug um 1, sofern sie den Widerstandsmindestwurf (5) übersteigt.

METHEPHS PRICKELN

Stufe: 9
Wirkungsdauer: 20 Minuten
Wirkungsabstand / -häufigkeit: für die Dauer
Wirkungsweise: Verursacht Jucken, 3 Stufen Malus auf physische Aktionen, 5 auf geistige
Verabreichung: Kontakt (keine Einnahme und nicht subdermal)
Herstellung: 6+1, 7SS

Beschreibung: Methephs Prickeln ist eines der bekanntesten Juckpulver Barsaives. Es wird auf eine ungeschützte Körperstelle gestreut und vom Schweiß gebunden. Es wirkt nicht auf Waffen oder gegen Kreaturen, die keinen Schweiß produzieren oder keine Hautporen besitzen. Wasser macht es unbrauchbar. Will ein Charakter unter Einfluss des Pulvers mentale Aufgaben absolvieren (Zaubern, Wissensfertigkeiten einsetzen etc.), erleidet er darauf höhere Mali als wollte er eine physische Aufgabe ausführen. Eine erfolgreiche Willenskraftprobe mit Mindestwurf in Höhe der Giftstufe reduziert diesen Malus für eine Minute auf 3. Methephs Prickeln kann nicht widerstanden werden, sobald es einmal wirkt, es muss abgewaschen werden.





NACHTLICHTGIFT

Stufe: 7

Wirkungsdauer: 7 Stunden

Wirkungsabstand/ -häufigkeit: stündlich, Widerstandsprobe vor jeder Wirkungsprobe erlaubt

Wirkungsweise: verursacht Schaden

Verabreichung: Kontakt

Herstellung: direkte Gewinnung, 20SS

Beschreibung: Das Nachtlichtgift wird aus Drüsen am Kiefer des lebenden Brenner-Nachtlichts (siehe: Kreaturen von Barsaive Band 2) gewonnen. Es ist selten und seine Gewinnung ist gefährlich. Das Brenner-Nachtlicht produziert zwar immer mehrere Einheiten Gift, die in einem Reservoir gespeichert werden, dieser Rohstoff allein ist aber noch unge-

fährlich. Die Magie des überdimensionierten Käfers macht das Gift erst bei einem Angriff auf jemanden wirksam, daher muss beim Melken eines Nachtlichts für das Tier ein Angriff simuliert werden (ein mit Tierhaut überzogenes Gefäß erfüllt diesen Zweck). Das Gift wirkt ohne weitere Verarbeitung mit den oben angegebenen Eigenschaften. Das Gift ist jedoch hoch magisch und reagiert stark auf magische Beeinflussung. Hier liegt seine wahre Stärke. Hat eine Person eine Vertrautenbindung zum lebenden Tier oder einen Faden zu den Mandibeln eines toten Nachtlichts gewoben (ein Faden auf Rang 1 entsprechend der Regeln für Fadenweben zu Gegenständen mit magischer Struktur reicht aus, Schlüsselinformationen sind nicht erforderlich), kann er das Gift direkt stärken, wenn es in das Opfer eingedrungen ist. Er kann eine Spruchzaubereiprobe (Ersatzweise

Ende Gahmil

Ich habe die Fremden getroffen. Es waren tatsächlich Menschen und Elfen. Nach einiger Zeit konnte ich mich mit ihnen unterhalten. Sie haben sich gewundert, warum ich so weit von meiner Heimat weg bin. Nach anfänglichem Misstrauen haben sie mich doch recht herzlich aufgenommen. Sie haben mir erlaubt sie zu begleiten. Vielleicht bin ich etwas zu vertrauensselig, aber ich habe ein gutes Gefühl bei diesen Leuten. Auch wenn ich sie nicht kenne. Das Gefühl beobachtet zu werden hat sich auch gelegt. Sie sind bereit mich in ihr Dorf mitzunehmen und wir haben es tatsächlich nach zwei Tagen erreicht. Als die Gruppe zu ihrem Dorf zurückkehrte, wurde zu ihrer Begrüßung ein Fest gefeiert. Sie waren wohl auf einer Mission, um Frieden mit einem anderen Dorf zu schließen. Dass sie zurückkehrten bedeutet wohl, dass sie ihre Aufgabe erfolgreich beendet haben. Es wurde frisches Wild serviert und ein Getränk aus Honig, das ich so noch nicht kannte. Sie haben mir das Rezept gegeben. Wahrscheinlich mache ich mich in den nächsten Tagen wieder auf den Weg. Mal schauen, wohin mich meine Füße tragen.





Wahrnehmung) gegen die Magische Widerstandskraft des Opfers ablegen. Dies ist eine Aktion. Bei Erfolg wirkt das Gift als Reaktion auf die Probe eine runde lang mit Stufe 11. Der Fadenhalter kann in jeder runde eine Spruchzaubereiprobe ablegen, sofern er das Opfer sieht und sich innerhalb von 100 Schritt Entfernung aufhält.

SONSTIGE GIFTE & GIFTTRÄNKE

Neben Giften speziell für den Einsatz im Kampf gibt es auch durchaus Gifte für den allgemeinen Einsatz. Das Bekannteste ist wohl der gute Alkohol, aber auch Gifte mit bestimmten Wirkungen finden in Barsaive ihren Einsatz. Hier möchten wir in diesem Zusammenhang auch ein paar Beispiele möglicher Gifte geben.

ALKOHOL

Stufe: Anzahl an Dosen -2

Wirkungsdauer: Anzahl an Dosen in Stunden

Wirkungsabstand / -häufigkeit: für die Dauer, 1 Stunde Verzögerung für den Widerstand

Wirkungsweise: verwirrt, benebelt, verschönert das Leben. Dosen x 0,5 Stufen Abzug auf alle Proben; Dosen x1 Abzug auf Initiative

Verabreichung: Einnahme

Herstellung: -

Beschreibung: Als Teil des Apres-Abenteuerns kennen fast alle Adepten Barsaives dieses wirksame Medikament gegen Trübsal und Langeweile. Es wird in verschiedenen Ausführungen auf dem freien Markt angeboten. Die Dosen variieren nach der genauen Beschaffenheit des Serums:

1 Krug Bier (0,5 Liter)

1 Glas Wein (0,25 Liter)

1 Glas Schnaps (6 cl)

½ Krug Zwergenbier oder Hurlg (0,25 Liter)

Die Umrechnungsregel für Windlinge und Trolle gilt entsprechend. Trolle benötigen 25% größere Do-

sen, Windlinge 25% einer Dosis. Entgegen der Wortwahl wird Bier in Barsaive nicht in Dosen verkauft.

Bei jeder Einnahme einer Dosis wird eine Widerstandsprobe gegen die Anzahl der bisher eingenommenen Dosen fällig. Sollte eine vorhergehende Probe gescheitert sein und die aktuelle scheitert ebenfalls, ersetzen die neuen Auswirkungen die alten. Scheiterte eine vorhergehende Probe, aber die aktuelle wird erfolgreich bestanden, wirken die bisherigen Auswirkungen weiter. Die Dosen werden trotzdem weitergezählt. Wird dem „Gift“ im Rahmen einer Erholungsprobe widerstanden, endet die Wirkung nicht automatisch. Ist eine Probe erfolgreich, so wird die Anzahl der eingenommenen Dosen um das den Mindestwurf übertreffende Ergebnis verringert. Diese Dosen wurden vom Körper abgebaut. Dies führt eventuell zu starkem Harndrang.

HISSERLS DROHUNG

Stufe: 7

Wirkungsdauer: permanent

Wirkungsabstand / -häufigkeit: speziell, 2 Komponenten, 1 Woche Mindestabstand

Wirkungsweise: Beide Komponenten gemeinsam verursachen Tod

Verabreichung: erste Dosis Einnahme, zweite Dosis subdermal

Herstellung: 13+6 (separate Probe für jede Komponente), 60SS

Beschreibung: Hisserls Drohung ähnelt Hisserls Rache, besteht aber aus zwei Komponenten. Die erste Dosis muss eingenommen werden. Das Opfer erleidet die Symptome die unter „Hisserls Rache“ beschrieben sind, jedoch sind sie wesentlich schwächer. Nach einer Minute verschwinden sie. Die zweite Dosis wirkt frühestens nach einer Woche. Sie kann auch subdermal verabreicht werden. Geschieht dies, wirkt das Gift wie „Hisserls Rache“, also mit einer Stufe von 9. Eine erneute Widerstandsprobe wird fällig, es sei denn natürlich, dass der ersten Komponente von „Hisserls Drohung“ widerstanden wurde. Dies ist jedoch nur zum Zeitpunkt der Einnahme möglich, Kelias Gegengift schützt aller-





dings den mit „Hisserls Drohung“ vergifteten vor dem Vermischen der Komponenten, einem Prozess der 1 Minute dauert. Während das Opfer unter dem Einfluss der ersten Komponente steht wird es alle 24 Stunden nach der Einnahme daran erinnert, dass es vergiftet wurde, indem es erneut das Brennen im ganzen Körper verspürt.

HISSERLS RACHE

Stufe: 9

Wirkungsdauer: permanent

Wirkungsabstand / -häufigkeit: permanent, 2 Minuten verzögert

Wirkungsweise: Tod

Verabreichung: Einnahme

Herstellung: 18+7, 60SS

Beschreibung: Hisserls Rache ist eines der tödlichsten Gifte Barsaives. Ebenso wie „Hisserls Drohung“ wurde es von dem ominösen scythischen Alchimisten, der ihm seinen Namen gab, entwickelt. Der Grundstoff für dieses Gift ist die Hekere, eine Flechte, die sich an den hohen Bergen Scythas findet. Der Herstellungsprozess ist komplex und langwierig, neben der Hekere benötigt man weitere Zutaten im Wert von 10SS. Einmal eingenommen entfaltet sich die volle Wirkung des Giftes innerhalb von 2 Minuten. Das Opfer verspürt zunächst ein starkes Brennen im Unterleib, das sich innerhalb der nächsten Minute im Körper ausbreitet und sehr schmerzhaft ist. Nach einer Minute kann das Opfer dem Gift noch widerstehen, sofern es dazu noch eine Erholungsprobe ablegen kann oder sich magische Heilhilfen (siehe: Gegengifte) zu Nutze machen kann. Sollte ihm dies innerhalb der nächsten Minute nicht gelingen, stirbt es. Das Gift ist ein bitterer Saft, der meist in anderen Getränken gelöst wird.

PULVER DER EMPFINDLICHKEIT

Stufe: 8

Wirkungsdauer: permanent

Wirkungsabstand / -häufigkeit: nach 2 Tagen

Wirkung: senkt Verwundungsschwelle um 4

Verabreichung: Einnahme

Herstellung: 16+9, 70SS (40 an der selestrischen See)

Beschreibung: Das Pulver der Empfindlichkeit wird aus dem Saft der Gregalie gewonnen, einer Blume die sich an den nördlichen Küsten der selestrischen See findet. Die Blüten werden gepresst und sondern einen dünnen Saft ab. Der Saft von etwa 30 Blumen wird mit diversen anderen Zutaten verdickt bis er fast trocken ist und dann gerieben. Die Mischung neutralisiert den salzigen Geschmack des Saftes. Das Gift senkt die Verwundungsschwelle des Opfers um 4 Punkte, indem es die Knochensubstanz angreift, die Haut weniger widerstandsfähig werden lässt und so weiter. Einmal eingenommen, kann ihm nur einmal widerstanden werden. Für weitere Versuche ist ein spezielles Gegenmittel erforderlich, das aus einer ebenfalls in der Region beheimateten Ölfrucht gewonnen wird, der Krepala. Das Gegenmittel ist in etwa so schwierig herzustellen wie das Gift. Nach Einnahme des Gegenmittels regeneriert das Opfer einen Punkt seiner Verwundungsschwelle pro Woche, verliert aber für diese Woche eine seiner täglichen Erholungsproben.

TRAUMSTAUB

Stufe: 8

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Wirkungsabstand / -häufigkeit: für die Dauer, 3 Runden Verzögerung

Wirkungsweise: verursacht Halluzinationen

Verabreichung: Kontakt

Herstellung: 13+4, 40SS

Beschreibung: Der Traumstaub wird aus den Sporen des Mondpilzes gewonnen, der an unterirdischen Wasserläufen zu finden ist. Die größten bekannten Vorkommen liegen unter den Throalbergen in den Territorien der Bleichen. Diese verwenden die Pilze meist, um sich in einen tiefen Trancezustand zu versetzen.

Der Mondpilz leuchtet matt und fahl in der Dunkelheit, daher der Name.





Das Gift eignet sich nicht für den Einsatz auf Waffen. Der Staub ist sehr fein und von weißer Farbe. Er haftet selbst nicht, auf einen leichten Harzanstrich gestreut macht er dies aber wieder wett. Außerhalb der Unterirdischen Höhlen findet man den Traumstaub selten. Diebe kennen ihn als Fallengift. Die Auswirkungen der Halluzinationen werden vom Spielleiter bestimmt. Dem Staub kann alle 15 Minuten regulär widerstanden werden.

TROLLFOPPER

Stufe: 10

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Wirkungsabstand / -häufigkeit: nach 2 Runden für die Dauer

Wirkungsweise: lässt alles in weniger als 1 Schritt Entfernung doppelt sehen

Verabreichung: Einnahme

Herstellung: 13+3, 5SS

Beschreibung: Der Trollfopper war lange Jahre lang der letzte Schrei unter den Windlingsschelmen. Mit einem gezielten Blasrohrschuss (den ein Troll kaum bemerkt) in die Blutbahn oder per Verdünnung des Bieres in den Magen gebracht, entfaltet es nach 20 Sekunden seine Wirkung. Das Opfer (egal ob Troll oder nicht) sieht doppelt, jedoch sehr klar. Alles in bis zu einem Meter Entfernung, das voll in



seinem Gesichtsfeld liegt, existiert schlicht zweimal! Da Trolle die Angewohnheit haben, nach jedem Windling zu schlagen, der ihnen im Kreise um den Kopf fliegt, ist der Einsatz dieses Giftes bei Mutproben unter jungen Windlingen sehr beliebt. Der Windling hat in diesem Fall eine Chance von 50% nicht getroffen zu werden, solange er zwischen zwei Schlägen aus dem Blickfeld des Trolls gelangt (Trolle sind auch nicht so dumm, wie manche Windlinge meinen...). Leider muss man anmerken, dass manch ein Windling schon zum Opfer seines eigenen Giftes und zum Fleck an der nächsten Wirthauswand geworden ist.

ZUCKER DES VERGESSENS

Stufe: 8

Wirkungsdauer: 2 Stunden

Wirkungsabstand / -häufigkeit: permanent

Wirkungsweise: lässt Opfer die Wirkungsdauer vergessen

Verabreichung: Einnahme

Herstellung: 15+5; 30SS

Beschreibung: Der Saft des Vergessens ist ein aus den Kernen des im Liaj heimischen Hedlakapfels und mit Wasser gelöster dicklicher Sirup, der leicht süßlich schmeckt und riecht. Wird er dem Opfer eingeflößt, besteht die Chance, dass es bei einer fehlgeschlagenen Widerstandsprobe vergisst, was in den zwei Stunden der Wirkung vorgefallen ist. Kennt man es, ist es leicht zu identifizieren. Ein leichter Kopfschmerz deutet ebenfalls auf den Einfluss des Giftes hin. Einmal entfaltet, kann die Wirkung allerdings höchstens durch sofortige Einnahme eines Gegengiftes blockiert werden. Schlimmeres kann das Opfer verhindern, indem es sich aufschreibt, was geschehen ist oder sich zurückzieht, immer vorausgesetzt es merkt, welches Spiel gespielt wird. Das Vergessen setzt nach Ablauf der zwei Stunden langsam ein und ist eine weitere Stunde später abgeschlossen. Besonders anfällige Opfer vergessen bereits während eines Gesprächs, was zu Beginn vorgefallen ist.





EIGENE GIFTE

Neben unseren Beispielen, gibt es viele andere Ideen und Möglichkeiten, die Spieler und Spielleiter mit der Zeit gesammelt haben oder noch sammeln werden. Wenn sie ein eigenes Gift herstellen wollen, dann nutzen sie doch die vorgeschlagenen Regeln. Es ist am einfachsten, wenn sie die gewünschte Wirkung festlegen, die Aufnahme des Giftes und sich dann eine besondere Zutat überlegen: Eine besondere Pflanze, die man suchen muss. Ein besonderes Tier, welches was man erlegen muss oder eine besondere Flüssigkeit aus fernen Ländern. Die Schwierigkeit des Herstellens oder der Zutaten sollten die Wirkungsgrade der Gifte widerspiegeln. Sind z. B. besondere Pflanzen erforderlich, dann können diese mit den Regeln der Kräutersuche gefunden werden.

GEGENGIFTE

Eine Giftwiderstandsprobe sollte vergifteten Charakteren ebenfalls bei Einnahme eines Gegengiftes gestattet werden. Manche Gifte, besonders die lang anhaltenden, benötigen sogar ein bestimmtes Gegengift. Dies ist in der Giftbeschreibung angegeben, sollte dies der Fall sein. Es gibt aber auch Möglichkeiten, „handelsübliche“ Gegengifte zu verwenden. Die hier beschriebenen Verfahrensweisen weichen von den im Grundregelwerk (siehe Kapitel: Ausrüstung) festgelegten Regeln ab und orientieren sich an den Regeln für die Schadensheilung.

KELIAS GEGENGIFT

Nimmt ein Charakter beim Ablegen einer Erholungsprobe dieses Gegengift ein, erhält er einen Bonus von 4 Stufen auf seine Giftwiderstandsprobe. Das Gegengift unterdrückt außerdem für 4 Stunden jede Giftwirkung. Wird das Gegengift nicht im Rahmen einer Erholungsprobe eingenommen, gewährt es seinen Bonus auf die nächste Giftwiderstandsprobe, sofern diese innerhalb der 4 Stunden der Wirkung abgelegt wird.

KELIX BREIUMSCHLAG

Kelix Breiumschlag wird bei Giften verwandt, die durch die Haut des Opfers eingebracht wurden. Er gewährt für eine Minute 5 Stufen auf Giftwiderstandsproben. Er muss noch vor der ersten Giftwiderstandsprobe nach der Injektion (also der zweiten insgesamt, da die erste Widerstandsprobe bei der Injektion selbst abgelegt wird) auf die Wunde aufgebracht werden, und das möglichst schnell, da sich das Gift sonst schon im Körper verteilt hat. Zur Vereinfachung kann angenommen werden, dass diese Probe bis eine Stunde nach der Injektion abgelegt werden kann.

Griekz versucht es eine Stunde nach seiner ersten Erholungsprobe erneut. Er heilt 4 Schaden und ist nun auf insgesamt 7 Schaden, bei seiner Widerstandsprobe würfelt er aber nur eine 2. Während Griekz mit seinen Gefährten zur nächsten Stadt weiterzieht, um sich irgendwie helfen zu lassen, fällt ihm ein, dass er einen Breiumschlag dabei hat. Eilig legt er ihn auf die Stichwunde – und es passiert nichts. Griekz hat nicht nur zu lange mit dem Breiumschlag gewartet, er hat auch nicht mehr die Möglichkeit eine Widerstandsprobe abzulegen, da er keine Erholungsproben mehr zur Verfügung hat. Bevor sie die Stadt erreichen, schlägt das Gift noch 3 weitere Male zu. Griekz hat nun insgesamt 35 Schadenspunkte und ist bewusstlos. Seine Gefährten tragen ihn in eine Taverne und flößen ihm ein Keli-as Gegengift ein, das sie besorgt haben. Dies unterbindet die Giftwirkung. Grieks geht es aber immer noch nicht besser und so flößt man ihm nach fünf Stunden ein weiteres Gegengift ein. Insgesamt hat Griekz nun ausreichend Zeit damit verbracht, seine Erholungsproben zu regenerieren. Die zweite Dosis Gegengift wirkt noch, also legt er eine Zähigkeitsprobe mit 4 Stufen Bonus ab und hat Erfolg! Er wird trotzdem noch eine Weile brauchen, um sich von dem Teufelszeug zu erholen.

Kurzüberblick: Widerstandsproben werden also bei der ersten Einnahme, bei Anwendung von Gegengift – Heilmagie, beim Ablegen von Erholungsproben und bei Gelegenheiten, die in der Giftbeschreibung zugelassen werden, fällig.





NEUE GEGENGIFTE

KREGAMS RETTUNG

Kregams Rettung ist vielleicht die letzte Chance eines Charakters, der aufs Übelste von einem Gift getroffen wurde. Es ermöglicht eine Giftwiderstandsprobe, selbst wenn dem Opfer keine Erholungsproben mehr zur Verfügung stehen oder das Gift die Selbstheilungskräfte des Charakters außer Funktion setzt (besonders hinterhältige Gifte verhindern vielleicht Erholungsproben). Kregams Rettung ermöglicht das Ablegen einer Giftwiderstandsprobe mit Stufe 12, aber nur bei absoluter Ruhe. Die Zähigkeitsstufe wird hier nicht verwendet, auch keine anderen Boni oder Karma.

Preis: 550SS

Preis für das Rezept: 2000SS

Herstellung: 18+7, 300SS

DER STUMME VORKOSTER

Der stumme Vorkoster ist kein Trank, sondern ein Blutamulett. Es wurde ursprünglich im Thera-nischen Imperium entwickelt, damit reiche Adlige sich vor Anschlägen von Konkurrenten schützen können, fand aber auch in Provinzen, in denen Thera-ner besonders gefährdet sind, viele Abnehmer und gelangte so schließlich auch nach Barsaive, obwohl es hier immer noch selten ist. Das Amulett ist eine flache Scheibe aus Metall, die mit Orichalkum überzogen ist und etwa die Größe eines Handtellers hat. Wird sie eingesetzt, dringen dünne Tentakeln aus dem Rand der Scheibe in die Haut und bilden Verästelungen, die leicht durch die Haut schimmern. Das Einsetzen verursacht 2 Punkte permanenten Schadens. Einmal aktiv gewährt der Vorkoster 3 Stufen auf jede gegen ein Gift abgelegte Probe.

Preis: 900SS

Preis für das Rezept: 4000

Herstellung: 17+8, 400SS

DR: 2

TIPPS UND TRICKS AUS THORAKS HANDBUCH FÜR ABENTEURER

Wenn dir kalt ist, zieh dir was über! Ist dir warm, zieh was aus!

Wenn es knurrt, ist es entweder ein wildes, gefährliches Tier oder ein hungriger Namensgeber.

Nahrung mit einem grünlich weißen Flaum sollte man möglichst nicht verzehren!





GEFAHREN DER WILDNIS

„Seit jeher herrscht das Gesetz der Natur über das Gleichgewicht zwischen Räuber und Beute. Es ist ein sehr empfindliches Gleichgewicht, doch es regelt das Leben in der Wildnis und sorgt dafür, dass alle Arten auf die eine oder andere Art und Weise überleben. Namensgeber, Tiere und Pflanzen; alle unterliegen sie den Gesetzen der Natur. Die Macht des Stärkeren setzt sich bei Namensgebern und Pflanzen gleichermaßen durch. Und auch bei den Tieren sind die Jäger oft jene, die die Stärkeren sind und die Schwächeren jagen.“

Doch manchmal finden sich Wege, dieses Gesetz zu umgehen und ehe überhaupt klar ist, was geschehen ist, wird der Jäger zum Gejagten. Tiere wie Pflanzen, sie alle finden Mittel, sich zu verteidigen. Bündnisse werden eingegangen, Taktiken entworfen, Strategien entwickelt. Niemand ist gerne Beute, und jeder Jäger ist die Beute eines weiteren Jägers. Der Kreis schließt sich und beginnt von Neuem.

Die Kunst des Überlebens liegt nicht in der Macht des Stärkeren, sondern in dem Geschick, sich seinem Feind zu entziehen.“

- Anthara Morgentau, Waldläuferin

Der folgende Abschnitt soll einen Eindruck über die Tier- und Pflanzenwelt geben, die einem Helden und Abenteurer auf seinen Wegen begegnen kann. Wir möchten Euch Gegner präsentieren, Begegnungen vorschlagen oder einfach nur die Welt da draußen zeigen. Wer sich abseits der üblichen Wege aufhält, muss damit rechnen, das dort Gefahren lauern, die man weder kennt noch einschätzen kann. Also ihr Helden Barsaives passt auf und seid vorsichtig, es ist niemals so wie es zu sein scheint.

ANGSTHASE

Der Angsthase ist ein wahrer Überlebenskünstler. Im Gegensatz zu vielen seiner Artverwandten, rennt er nicht nur vor seinen Feinden davon, sondern besitzt zwei Fähigkeiten, diese in die Flucht zu schlagen.

Rein äußerlich gleicht der Angsthase jedem anderen Hasen. Er besitzt ein braunes, kurzes Fell, kräftige Hinterbeine, mit denen er sich - sollte es denn nötig sein - schnell auf Distanz bringen kann, und ein paar - für einen Hasen allerdings recht kurze - Ohren.

Der Angsthase verdankt seinem Namen allerdings nicht der Tatsache, dass er sich bei jeder möglichen Gefahr sofort aus dem Staub macht, sondern der Fähigkeit Angst bei seinen Gegnern zu verbreiten. Die zweite Verteidigungsstrategie dieses Tieres ist es, eine andere Kreatur dazu zu bringen es zu verteidigen.

VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITEN

Die Fähigkeit „Angst Verbreiten“ ermöglicht es dem Angsthasen, so lange er sich auf Hörweite mit seinem Gegner befindet, diesen in eine panische Angst zu versetzen, so dass dieser den Drang verspürt den jetzigen Ort so schnell wie möglich zu verlassen. Dabei tritt der Angsthase mit einem seiner Füße mehrmals auf dem Boden, so dass ein rhythmisches Klopfen entsteht. „Angst Verbreiten“ kann bei maximal 2 Gegnern gleichzeitig angewendet werden und wirkt nur gegen Gegner, die direkten Bodenkontakt haben. Die Dauer des Angstgefühls hält solange an, bis der Angsthase aufhört zu klopfen oder sein Gegner außer Hörweite gelangt.

Die zweite Fähigkeit, derer sich der Angsthase bedient, nennt sich „Bündnis“. Hierbei manipu-





liert er maximal einen seiner Gegner durch direkten Blickkontakt derart, dass dieser sich auf die Seite des Angsthasen schlägt und diesen plötzlich mit aller Macht beschützen will. Während der Angsthase Blickkontakt mit seinem potentiellen Verbündeten aufnimmt, erstarrt er, so dass es den Anschein hat, als wäre er vor Angst gelähmt. Dieser Vorgang dauert eine Runde und ist die letzte Option des Angst-

ABENTEUERIDEE

Die Helden befinden sich auf einer Route durch einen dichten Wald. Auf einer kleinen Lichtung wollen sie ihr Lager aufschlagen. Die Sonne ist noch nicht ganz untergegangen und so können die Helden ein paar kleinere Tiere wie Hasen und Vögel erkennen, die die letzten Sonnenstrahlen nutzen um nach Nahrung oder einem Ruheplatz zu suchen. Doch als sich die Abenteurer der Mitte der Lichtung nähern, erfüllt sie das Gefühl, fehl am Platz zu sein und umzukehren. Schon wollen sie kehrtmachen, als vor ihnen plötzlich zwei zähnefletschende Wölfe auftauchen, die sie immer weiter zum Waldrand treiben...



hasen sich zu wehren, ehe er davonläuft. Gelingt es ihm, den Gegner zu seinem Verbündeten zu machen, so stellt sich dieser einer Anzahl von Runden gleich dem zweifachen des erreichten Erfolgsgrades auf die Seite des Angsthasen und verteidigt diesen (z.B. durchschnittlicher Erfolg 2 Runden, guter Erfolg 4 Runden etc.).

Bei beiden Fähigkeiten richtet sich der Mindestwurf der Spruchzauberei gegen die Magische oder Soziale Widerstandskraft des Gegners, je nach dem welche höher ist.

Vorkommen: Durchschnittliches Vorkommen überwiegend am Rand von dichten Wäldern

SPIELINFORMATIONEN

GES: 7 STÄ: 3 ZÄH: 3
WAH: 6 WIL: 4 CHA: 4

Initiative: 8 **Körp. Widerstandskraft:** 7
Angriffsanzahl: 0 **Mag. Widerstandskraft:** 8
Angriff: 0 **Soz. Widerstandskraft:** 8
Schaden: 0 **Physische Rüstung:** 2
 Mystische Rüstung: 2

Anzahl der Zauber: 2 **Erholungsproben:** 1
Spruchzauberei: 8 **Niederschlag:** 6
Wirkung: siehe Text

Todesschwelle: 25
Verwundungsschwelle: 5
Bewusstlosigkeit: 20

Laufleistung im Kampf: 25
Normale Laufleistung: 50

Kräfte: „Angst Verbreiten“ (8), „Bündnis“ (8)

Legendenpunkte: 35

Ausrüstung: keine

Beute: keine





BERNSTEINREGEN

Der Bernsteinregen ist ein Strauch, der meist an den Rändern von größeren Wasserflächen vorkommt. An seinen Ästen und Zweigen hängen Tropfen von schimmerndem, leicht entzündlichem Harz, das eine Kreatur so stark festkleben lässt, so dass diese sich nicht mehr zu bewegen vermag. Durch die Harztropfen und einen Duft nach reifen Früchten, der von kleinen weißen Blüten verströmt wird, werden verschiedene kleinere Tiere in den sicheren Tod gelockt. In der Nähe von Sümpfen und anderen Feuchtgebieten können diese Sträucher mehrere Ausläufer bilden, die insgesamt eine Fläche von mehreren hundert Quadratschritten abdecken können. In diesen Gebieten können auch größere Tiere Opfer des Bernsteinregens werden.

Die Zweige sind mit Dornen bewehrt, die eine Länge von bis zu einem Zoll erreichen können. Diese Dornen bohren sich in den Körper des Opfers und injizieren einen Verdauungssaft, der das Opfer innerhalb eines Tages zersetzt, so dass es durch kleine Kanäle ausgesaugt werden kann. Das Aussaugen des Opfers dauert dabei nicht selten mehrere Tage.

Kommt eine Kreatur oder ein kleiner Namensgeber mit dem Harz dieser Pflanze in Kontakt, so bleibt er an dem Strauch sofort kleben. Eine Berührung des Strauches veranlasst diesen, dasselbe Harz aus seinen Wurzeln abzusondern, um die Kreatur

auch am Boden festzuhalten und wenn möglich zu Fall zu bringen. Erst eine Stärkeprobe über 15 ermöglicht es einem Charakter, sich von dem Harz zu befreien. Die Zweige des Bernsteinregens biegen sich zu seinem Opfer, um es ebenfalls innerhalb von 2 Runden zu Boden zudrücken. Ist das Opfer schon zu Fall gebracht, hat es kaum noch eine Chance sich zu retten. Nur durch eine erfolgreiche Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf von 25 kann sich die gefangene Kreatur befreien.



Versucht sich ein Charakter mittels Feuer zu befreien, so fängt das gesamte Harz blitzartig an zu brennen. Durch die Stichflammen und die Explosion der Äste und Wurzeln erhält der Charakter noch in derselben Runde einen Schaden der Stufe 28. In den darauf folgenden Runden beträgt der Feuerschaden Stufe 9, bis der Charakter sich aus dem Feuer befreit hat. Brennt das Harz, so benötigt das Opfer nur noch eine erfolgreiche Stärkeprobe gegen 7, um sich von den Dornen zu befreien.

Alles was nicht von der Pflanze verwertet werden kann, wird durch wellenartige Bewegungen der Wurzeln von der Pflanze mehrere Schritte weit weggetragen. In der Regel gibt es in der Nähe des Bernsteinregens eine Stelle, an der all diese Abfälle gesammelt werden. Hier finden sich viele Tierknochen, Felle oder andere unverdauliche Tierreste, selten auch Ausrüstungsgegenstände von unvorsichtigen Namensgebern.





SPIELINFORMATIONEN (BERNSTEINREGEN)

GES: 5 STÄ: 10 ZÄH: 7
WAH: 6 WIL: 2 CHA: 6

Initiative: 11 **Körp. Widerstandskraft:** 8
Angriffsanzahl: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 7
Angriff: 5 **Soz. Widerstandskraft:** NA
Schaden: 6 **Physische Rüstung:** 3
 Mystische Rüstung: 1

Anzahl der Zauber: - **Erholungsproben:** 1 / Woche
Spruchzauberei: - **Niederschlag:** immun
Wirkung: -

Todesschwelle: 70
Verwundungsschwelle: immun
Bewusstlosigkeit: immun

Legendenpunkte: 120

Ausrüstung: -

Beute: Gegenstände aus dem Abfallhaufen (stark variabel)

DER SERVOSTIGER

Aus „Die Fauna Barsaives“, Bd. 14: S – T, Seite 126;

niedergeschrieben von Daeus Grimmbart, Zwergenschaolar und Forschungsreisender im Dienste der Großen Bibliothek;

Throal, 1469 TH.

In den Tiefen des Servos-Dschungels lauert eine der faszinierendsten Kreaturen, die mir auf meinen Reisen durch Barsaive begegnet ist: Der Servostiger. Mit einer Körperlänge von etwa drei und einer Schulterhöhe von ungefähr anderthalb Schritten, ist der Tens Caht, wie die eingeborenen Kathaner ihn nennen, die größte bekannte Raubkatze Barsaives. Das gräulich-olive Fell des Servostigers ist sehr dicht und, wie bei seinem kleinen Bruder, dem gemeinen Tiger, durchwirkt von dunkelgrauen bis schwarzen Längsstreifen.

Auf der Suche nach Nahrung durchstreift dieser

ausgesprochene Einzelgänger große Territorien und ist somit im gesamten Servos anzutreffen. Als hervorragender Schwimmer kommt er in den Mangrovegebieten entlang der großen Flüsse ebenso gut zu Recht, wie im tiefsten Herzen des Dschungels.

Seine Beute reißt der Servostiger am liebsten aus dem Hinterhalt. Mit Hilfe einer offensichtlich magischen Fähigkeit ist es ihm möglich, mit seiner Umwelt zu verschmelzen und somit den Blicken seiner Opfer zu entfliehen. So an seine Beute heran gepirscht, wirft er sie mit einem gewaltigen Sprung aus nächster Nähe zu Boden. Dort zerfleischt er sie mit seinem mächtigen Gebiss und den riesigen Pranken.

Eine andere Jagdtaktik des Tens Caht ist es, seine Opfer zu paralysieren. Auch hier scheint Magie eine entscheidende Rolle zu spielen. Der Servostiger taucht plötzlich und wie aus dem Nichts vor seinem Opfer auf und starrt es mit seinen funkelnd gelben Augen an. Das Opfer verliert sofort jeglichen Impuls zur Flucht und erstarrt. Diese Taktik wendet der Servostiger wohl vor allem bei größeren Gegnern an, bei denen das Anspringen aufgrund der Masseverhältnisse nicht funktionieren würde.

Sollte der Beute trotz allem die Flucht gelingen, hetzt sie der Tiger einige hundert Schritte durch den Wald, gibt dann aber relativ schnell auf, um später einen erneuten Angriff aus dem Hinterhalt zu versuchen.

Wer mutig - oder lebensmüde - genug ist, nach dem Servostiger suchen zu wollen, tut dies am besten, indem er die Beute der Bestie findet. Diese verschleppt der Tiger meist ins dichte Unterholz und lässt sich, nachdem er sich den Magen voll geschlagen hat, an einem geschützten Platz irgendwo in der unmittelbaren Nähe nieder.

Nach allem, was ich über den Servostiger herausfinden konnte, ist er Namensgebern gegenüber nicht grundsätzlich aggressiv. Es sei denn, er sieht sich oder seine Jungtiere bedroht. Trotzdem haben sein Aussehen, seine Fähigkeiten und seine Art zu jagen schon häufig dazu geführt, dass er für einen Dämonen oder zumindest ein Konstrukt gehalten wurde.





Dabei scheint die Wirklichkeit - wie so oft - ganz anders auszusehen. So berichten kathanische Legenden aus der Zeit vor der Plage von Kämpfen zwischen Dämonen und dem Tens Caht. Bei den Kathanern gilt der Servostiger deshalb als heiliges Tier. Die Dschungelmenschen verehren den „Wächter des Waldes“ als Gesandten ihres großen Baumgottes, den einige Gelehrte für die Passion Jaspree halten. Die Erzählungen des Dschungelvolkes haben in der Großen Bibliothek zu Throal eine leidenschaftliche Kontroverse darüber ausgelöst, ob der Tiger somit auch als heiliges Tier der Passion der Natur anzusehen ist. Bis dato jedoch ohne Ergebnis.

DER SERVOSTIGER IM SPIEL

Der Servostiger greift Namensgeber niemals ohne Grund an, schon gar nicht eine ganze Gruppe. Sollten aber beispielsweise seine Jungen bedroht werden, wird er immer versuchen, seine Gegner zu isolieren und sie allein zu überraschen. Wird der Tiger in die Enge getrieben, kämpft er so lange bis er eine Möglichkeit zur Flucht erkennt und verschwindet dann im Zwielficht des Dschungels. Bis dahin aber greift er blindwütig alles in seiner Nähe an

Der Servostiger besitzt zwei magische Fähigkeiten, die ihn zu einem beispiellosen Jäger machen. Zum einen kann er mit den Schatten des Dschungels verschmelzen. Dazu legt er eine Spruchzaubereiprobe gegen die höchste Magische Widerstandskraft eines Gegners ab. Gelingt diese, verschmilzt sein Fell mit der Umwelt. Mit dieser Tarnung ist der Servostiger auf eine Entfernung von 5 Schritten nicht mehr zu erkennen. Kommt man näher heran, sind bei genauem Hinsehen die Schemen der Raubkatze zu erkennen. Um einen getarnten Servostiger zu entdecken, muss der Spieler eine Wahrnehmungsprobe gegen den Wirkungswurf im Verschwimmen ablegen. Dies gilt auch für die Benutzung magischer Sinne.

Vor einem Angriff schleicht sich der Servostiger möglichst nah an sein Opfer heran um es dann mit einem gewaltigen Sprung nieder zu werfen. Ist das Opfer niedergeschlagen, hält der Tiger es mit sei-

nem Körpergewicht am Boden und versucht es mit seinem mächtigen Gebiss zu zerfetzen. Um sich den Klauen des Servostigers zu entwinden, muss das Opfer eine Stärkeprobe gegen die Geschicklichkeitsstufe des Tigers mit gutem Erfolg ablegen.

Schlägt das Anspringen fehl oder ist das Opfer zu groß, kommt die zweite magische Fähigkeit des Tigers ins Spiel. Er versucht das Opfer zu umrunden und Blickkontakt mit ihm herzustellen. Gelingt dies, legt der Tiger eine Probe in Spruchzauberei gegen die magische Widerstandskraft des Opfers ab. Bei einem Erfolg ist das Opfer so lange gelähmt, bis ihm eine Willenskraftprobe gegen den Wirkungswurf gelingt. Der Tiger versucht dann, den wehrlosen Gegner erneut nieder zu werfen oder greift direkt mit seinen messerscharfen Klauen an.

Der Servostiger besitzt einen sehr empfindlichen Sinn für alles Verderbte in seiner Umgebung. Er hasst Krojen, und einen befleckten Namensgeber wird er bis zum Tod bekämpfen. Gleiches gilt für Dämonen und deren Konstrukte. Hier erhält der Tiger einen Bonus von einer Stufe auf alle Angriffsproben.

Ob der Tens Caht nun eine Kreatur Jasprees ist oder nur eine finstere Bedrohung im Blätterwald des Servos, bleibt dem Meister überlassen und sollte je nach Kampagne und/oder Spielstil entschieden werden.

SPIELINFORMATIONEN

GES: 15 STÄ: 18 ZÄH: 14
WAH: 10 WIL: 10 CHA: 7

Initiative: 15 **Körp. Widerstandskraft:** 19
Angriffsanzahl: 3 **Mag. Widerstandskraft:** 13
Angriff: 18 **Soz. Widerstandskraft:** 12
Schaden: **Physische Rüstung:** 12
 Biss: 30 **Mystische Rüstung:** 6
 Klauen (2x): 18

Anzahl der Zauber: 1 **Erholungsproben:** 7
Spruchzauberei: 14 **Niederschlag:** 18
Wirkung: siehe Text





Todesschwelle: 100

Verwundungsschwelle: 21

Bewusstlosigkeit: 91

Laufleistung im Kampf: 110

Normale Laufleistung: 220

Legendenpunkte: 14.000

Beute: Das Fell des Servostigers ist 5W6x10 Silberstücke wert und zählt als Schatz der Legendenpunkte wert ist. Außerdem besitzt es eine magische Struktur. Betrachtet man das Fell im Astralraum, sieht man lose Fäden, die sich aus ihm heraus schlängeln. Mit Hilfe von Blutmagie können diese Fäden so verbunden werden, dass sie dem Träger des Felles ermöglichen, wie der Tiger mit dem Hintergrund zu verschmelzen. Hierzu ist eine Spruchzaubereiprobe mit einem Mindestwurf von 12 nötig. Die Aktivierung verursacht außerdem bei jeder Anwendung Schaden der Stufe 10. Zusätzlich hat das Fell aufgrund seiner außerordentlichen Dichte einen Rüstungswert von 6 und führt zu einem Initiativeabzug von 3.

ABENTEUERIDEE „DIE SIEDLUNG“

Einige Siedler, die in der Nähe des Servos ein Dorf gegründet haben, bitten die Spieler um Hilfe. Immer wieder verschwinden Ochsen und Schweine von den Wiesen, um dann zerfetzt irgendwo am Rande des Dschungels wieder aufzutauchen. Die Dörfler beschuldigen einen in der Nähe lebenden Stamm der Kathaner, dafür verantwortlich zu sein. In Wirklichkeit ist es aber ein Servostiger, der hier sein Unwesen treibt. Es ist an den Spielern dieses Missverständnis zu beseitigen und so einen blutigen Konflikt zu verhindern.

ABENTEUERIDEE „DER TEMPEL“

Ein reicher Kaufmann heuert die Helden für eine Expedition in den Servos-Dschungel an. Sie sollen ein Artefakt aus einem uralten Tempel bergen. Was die Spieler nicht wissen: Ihr Auftraggeber steht mit einem Dämonen im Bunde. Dieser wurde einst von

einem mächtigen Schamanen in den vermeintlichen Tempel verbannt. Auf die Servostiger wirkt dieser Ort wie ein Magnet. Ständig halten sich mehrere Exemplare in der unmittelbaren Umgebung des Gebäudes auf und bewachen es. Werden die Spieler in der Hoffnung auf große Schätze den Dämonen befreien oder werden sie den alten Legenden der Kathaner lauschen und das Spiel durchschauen, das mit ihnen gespielt wird?

DER SHIEF

Die genaue Herkunft dieses Wesens ist nicht bekannt. Auch der Ursprung seines Seins ist unklar. Man vermutet einen dämonischen Einfluss, kann es aber nicht mit Bestimmtheit sagen. Einige Abenteurer, die eine solche Kreatur gesehen haben, sprechen sogar von einem weiteren Namensgeber. Auf jeden Fall ist der Anblick ein besonderer. Aber er ist auch selten, denn es gibt mehr Gerüchte und Erzählungen als wirklich bewiesene Sichtungen. Viele Wesen dieser Art scheinen es nicht zu geben.

Ein Shief ist im Vergleich zu einem Troll ungefähr so groß wie ein ausgewachsener Grizzlybär zu einem Menschen. Seine ausgeprägte Muskulatur spiegelt seine unglaubliche Kraft wieder. Seine langen angewinkelten Hinterbeine geben ihm die Möglichkeit zu weiten Sprüngen und einer hohen Geschwindigkeit. Sein Oberkörper ähnelt einem Menschen, aber anstatt Händen besitzt er Klauen, die er als tödliche Werkzeuge einsetzen kann. Er könnte durchaus auch ein Konstrukt der Dämonen sein, wenn man sich seinen entstellten Kopf so anschaut. Dieser hat aber auch Ähnlichkeiten mit einem Stier, ebenso wie sein schweifartiger Schwanz. Seine Haut scheint aus sehr dickem Leder zu bestehen.



Er bewegt sich in der Regel auf allen Vieren vor-





wärts, wobei er die Vorderbeine bzw. seine Arme, ähnlich einem Nagetier, nicht immer dazu benutzt und auch anderweitig einsetzen kann. Im Kampf richtet er sich wie ein Bär auf seine Hinterbeine und kann so den Gegner mit voller Kraft angreifen.

VON EHRE UND ZAUBEREI

Ein Shief verfügt über ein eigenes Ehrempfinden. Wenn er ein anderes Wesen angreift, dann ist das für ihn ein Zweikampf. Er greift mit Bedacht und Vorsicht an, wie man es in einem Duell tun würde. Wenn er besiegt wird, dann zieht er sich zurück, erweist dem Gewinner seinen Respekt und erkennt ihn als Stärkeren an. Er kämpft nicht bis zum Tod, würde aber den selbigen stets in Kauf nehmen. Wenn er also besiegt wird, legt er sein Leben in die Hände seines Bezwingers. Interessant könnte es werden, wenn sein Gegner sein Leben verschont. Dies kann sogar dazu führen, dass er es als seine Pflicht sehen könnte, seinem ehemaligen Gegner zu helfen, ihn zu beschützen oder ähnliches.

Auf der anderen Seite würde er seinen Gegner aber auch nicht unbedingt töten. Wenn er einen ehrenwerten Sieg errungen hat, wird er den Bezwungenen verschonen, sofern dieser die Niederlage akzeptiert. Das hängt aber auch davon ab, ob der Shief des Kampfes wegen in Aktion getreten ist oder einfach nur auf der Nahrungssuche war.

Anders sieht es aus, wenn er von mehreren Gegnern angegriffen wird. Für ihn haben solche Wesen keine Ehre verdient und er wird sie gnadenlos vernichten wollen. In dem Fall nutzt er seine besondere Fähigkeit. Er macht anstelle des Angriffs eine Spruchzaubereiprobe gegen die mWSK seines Gegenübers. Bei einem Erfolg springt er den Gegner an und macht in diesem Moment mit seinem Ziel einen Sprung durch den Astralraum. Er kann sich so 100m pro Erfolgsgrad weit weg bewegen. Er trennt auf diesem Weg einen seiner Gegner von der Gruppe und wird dort nun ohne Rücksicht versuchen, ihn nieder zu strecken.

SPIELINFORMATIONEN

GES: 9 STÄ: 8 ZÄH: 6
WAH: 6 WIL: 5 CHA: 5

Initiative: 14 **Körp. Widerstandskraft:** 12
Angriffsanzahl: 2 **Mag. Widerstandskraft:** 10
Angriff: 16 **Soz. Widerstandskraft:** 9
Schaden: 10 **Physische Rüstung:** 8
 Mystische Rüstung: 6

Anzahl der Zauber: 1 Erholungsproben: 3
Spruchzauberei: 14 Niederschlag: 10
Wirkung: -

Todesschwelle: 94
Verwundungsschwelle: 10
Bewusstlosigkeit: 80

Laufleistung im Kampf: 65
Normale Laufleistung: 140

Legendenpunkte: 1000

Ausrüstung: -

Beute: -

ELPHANT

Es war eine grausige Idee eines Dämons, diese Wesen zu erschaffen. Er hatte Spaß daran, das Leben von Namensgebern zu zerstören und eine Vorliebe für irre Experimente. Aus diesem Antrieb heraus entstand ein Konstrukt aus einem Elfen und einem Insekt. Diese namensgebergroßen Wesen, haben die Oberkörperform und den Kopf eines Elfen und die Gliedmaßen und Flügel eines ameisenähnlichen Tieres.

Wie auch ihre tierischen Vorgänger besitzen die Elphants harte Chitinpanzer, die es zweifelsohne auch mit Rüstungen aus Platte aufnehmen können. Ihre scharfen Klauen sind ebenso gefährlich wie manche Schwerter und ihre schiere Größe ist eindrucksvoll.

Sie leben in Kolonien aufgebaut wie ein Insektenstaat und auch ebenso verwaltet. Der einzige Unter-





schied ist das Fehlen einer Königin oder ähnlichem. Hier scheinen die Wesen mehr von ihrer Namensgeberseite zu haben als man vermuten würde. Es scheint sogar familienähnliche Strukturen zu geben, was den Fortbestand angeht. Ansonsten hat aber jedes Wesen einen festen Platz in der Gemeinschaft.

Auch in diesem Staat sind die männlichen Wesen die Kämpfer und Krieger. Dies spiegelt sich in ihrer Kraft, Ausdauer und in ihren Fähigkeiten und ihrem Panzern wieder. Sie sind geborene Jäger und sorgen für die Versorgung der Kolonie. Die weiblichen Tiere sind weniger kräftig, besitzen aber über diverse magische Fähigkeiten. Eine Kolonie besteht wohl aus 20 und mehr Tieren. Wo diese Kolonien aufzufinden sind oder wie viele es von ihnen gibt, ist nicht klar. Sie werden aber stets in der Nähe von Gebirgen oder großen Höhlensystemen zu finden sein.

VOM KRIEGER UND DER VERSORGERIN

Jeder Teil der Kolonie hat bestimmte Aufgaben und damit auch bestimmte Fähigkeiten diese zu vollbringen. Diese unterscheiden sich je nach Geschlecht der Kreatur und dienen dem Erhalt der Kolonie.



Der Krieger besitzt zwei besondere Fähigkeiten. Die erste Fähigkeit ist das Anstürmen. Dieses ermöglicht einem Krieger einen schnellen Eingriff in ein Geschehen oder Kampf. Der Krieger macht zu Beginn der entsprechenden Runde eine Probe

auf Anstürmen gegen die mWSK des Ziels. Das Ziel muss allerdings auch mind. 10 Schritt entfernt sein. Wenn ihm diese Probe gelingt, ist er automatisch in dieser Runde als erstes dran und stürmt sein Gegenüber an, wodurch es für die folgenden Angriffe einen Bonus von +2 Stufen auf den Schaden gibt. Anstürmen ist in diesem Fall keine Aktion. Die zweite Fähigkeit ist das Festpinnen. Gelingt dem Krieger seinen Gegner niederzuschlagen, so macht er sofort eine Probe auf Festpinnen gegen die kWSK.

Gelingt die Probe, so pinnt er den Gegner mit zwei seiner Beine am Boden fest. Der Gegner hat als einzige mögliche Aktion nur die Chance, sich mit einer Stärkeprobe gegen diese Festpinnprobe zu befreien. Sonst hat er keine Aktion frei, solange er am Boden festgehalten wird. Er wird natürlich zum Hauptziel des Kriegers in dieser Position.

Die weiblichen Wesen der Kolonie sind die Versorgerinnen. Während die Krieger für Nahrung sorgen, werden sie alle anderen Arbeiten übernehmen. Aber auch sie besitzen einige Fähigkeiten, die man nicht unterschätzen soll. Die wichtigste Fähigkeit ist der Ultraschall. Im Falle eines Angriffs oder Kampfes, werden die Körper anfangen zu vibrieren und ein sehr hohes Piepen erzeugen. Für andere Wesen und Namensgeber ist dies sehr schmerzhaft und beeinflusst auch Gleichgewichtssinn und Konzentrationsvermögen. Die Versorgerin macht eine Probe auf Ultraschall und vergleicht das Ergebnis mit der mWSK alle Anwesenden. Jeder Betroffene erhält einen Abzug von 3 Stufen auf alle seine Probe. Jede Runde wird die Probe wiederholt und neu verglichen. Ansonsten verfügt die Versorgerin über eine Auswahl von verschiedenen Elementar-Zaubern bis zum 4. Kreis.

ABENTEUERIDEE „DER ERDRUTSCH“

Diese Abenteuer-Idee zeigt eine Möglichkeit, wie eine Bedrohung durch diese Wesen entstehen kann. Schwere Regenfälle haben einen großen Erdbeben verursacht, der die Höhlen der Kolonie freigelegt hat. Leider hat er auch die Wesen von ihren eigentlichen Nahrungsgründen abgeschnitten. Daher suchen sich die Elphants ihre Nahrung nun in den nahe gelegenen Dörfern und Feldern. Es kommt vermehrt zu Angriffen und verschwundenen Bewohnern. Die Lösung des Problems könnte zu einem offenen Kampf führen oder auch zu einer diplomatischen Lösung, in dem man die Höhlen verschließt und den Weg zu den alten Nahrungsgründen wieder eröffnet.





KAMPAGNENIDEE „AUF DER SPUR“

Diese Wesen wurden von einem Dämon erschaffen und um diesen geht es in der folgenden Kampagne. Die Helden erfahren auf die eine oder andere Weise von einer dieser Kolonien. Ob durch Erzählungen oder durch eine eigene Entdeckung bleibt dem Spielleiter überlassen. Auf jeden Fall werden die Helden nach dieser Entdeckung weitere Informationen erfahren oder mit weiteren Vorkommnissen über diese Kolonien konfrontiert. Es gilt nun verschiedene kleinere oder auch größere Abenteuer rund um diese Wesen zu bestehen. Bauen sie die oben erwähnte Abenteuer-Idee ein oder kreieren sie eine eigene. Lassen sie die Helden Nachforschungen betreiben und mehr über die Wesen und ihre Geschichte erfahren. Sie werden sicherlich auch Infos über weitere Vorkommnisse in der Gegend erhalten oder zumindest Andeutungen. Wenn sie diesen Spuren folgen, werden sie von Kolonie zu Kolonie gelangen und am Ende vielleicht dem Dämon und dieser Verunstaltung von Namensgebern ein Ende setzen können.

SPIELINFORMATIONEN (WEIBLICH)

GES: 5 STÄ: 5 ZÄH: 5
WAH: 8 WIL: 8 CHA: 7

Initiative: 5 **Körp. Widerstandskraft:** 6
Angriffsanzahl: - **Mag. Widerstandskraft:** 12
Angriff: - **Soz. Widerstandskraft:** 10
Schaden: - **Physische Rüstung:** 5
 Mystische Rüstung: 10

Anzahl der Zauber: 2 **Erholungsproben:** 2
Spruchzauberei: 14 **Niederschlag:** 6
Wirkung: 12

Todesschwelle: 62
Verwundungsschwelle: 8
Bewusstlosigkeit: 48

Kräfte: Ultraschall (10)

Laufleistung im Kampf: 40
Normale Laufleistung: 85

Legendenpunkte: 800

Ausrüstung: -

Beute: Verschiedene kleine Kristalle (im Wert von 200-300 Silber oder als Schatz Legendenpunkte); Es werden meist kleinere Ketten draus gemacht oder auch als Edelsteine in Schmuckstücken oder ähnlichem eingesetzt.

SPIELINFORMATIONEN (MÄNNLICH)

GES: 8 STÄ: 8 ZÄH: 7
WAH: 5 WIL: 5 CHA: 5

Initiative: 10 **Körp. Widerstandskraft:** 12
Angriffsanzahl: 2 **Mag. Widerstandskraft:** 6
Angriff: 14 **Soz. Widerstandskraft:** 10
Schaden: 12 (Klauen) **Physische Rüstung:** 10
 Mystische Rüstung: 5

Anzahl der Zauber: - **Erholungsproben:** 3
Spruchzauberei: - **Niederschlag:** 10
Wirkung: -

Todesschwelle: 80
Verwundungsschwelle: 10
Bewusstlosigkeit: 64

Kräfte: Anstürmen (10), Festpinnen (10)

Laufleistung im Kampf: 90
Normale Laufleistung: 200

Legendenpunkte: 600

Ausrüstung: -

Beute: Die Männchen tragen einen Panzer aus Chitin, der ihnen einen hohen Schutz bietet. Man kann ihn teilweise entfernen und zu Rüstungsstücken verarbeiten (was Legendenpunkte bringt, je nachdem wie viel davon verwendet wird). Oder man verkauft dieses äußerst harte Material an eine Schmiede. Dies bringt ungefähr 100-200 Silber pro Panzer.





FEUERAMEISE

Diese feuerroten Ameisen können so groß wie Ponnys werden und gehören zu den aggressivsten ihrer Spezies. Man glaubt es kaum, aber das ist auch gut so, denn dadurch und wohl durch die Nahrungsknappheit vernichten sie sich häufig gegenseitig.

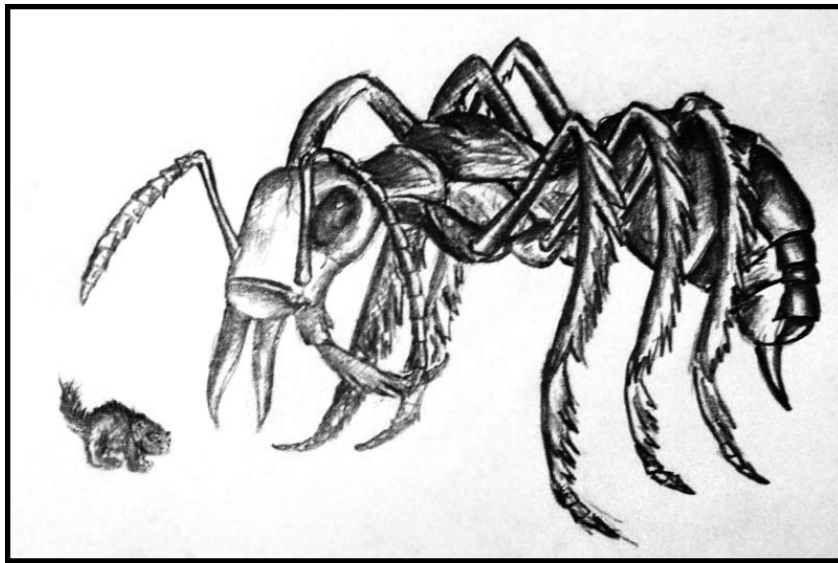
Sie kommen nur selten in Barsaive vor und sind in Gegenden um das Todesmeer anzutreffen oder in so kargen Regionen, wie die Öde oder die Brachen. Forscher streiten sich darüber, ob Feuerameisen eine Mutation sind, hervorgerufen durch die Auswirkungen der Plage, oder ob sie ursprünglich nicht aus Barsaive stammen. Fakt ist jedenfalls, dass sie erst seit einigen Jahren in Barsaive zu finden sind.

Wie bei vielen anderen Ameisen auch, hockt die Königin in ihrem Nest und legt ununterbrochen Eier. Sie wird von den Arbeitern ständig mit Nahrung versorgt und von den Soldaten schwer bewacht. Da die Eier Spuren von Wahrem Feuer enthalten sollen, sind sie nicht nur bei Elementaristen heiß begehrt.

Das ist wohl auch der Grund, warum die Soldaten der Feuerameisen, neben ihrem normalen Angriff mit ihren Chitinzangen, auch noch einen Feuerangriff jeder Runde vornehmen können. Sie sind in der Lage durch ihr Hinterteil einen gewaltigen Feuerball auf ihre Ziele zu schleudern. Dieser Feuerball zieht auch alle brennbaren Stoffe in einem 10 Ellen Radius in Mitleidenschaft. Die Feuerameisen selbst sind immun gegen jeglichen normalen Feuerschaden, nur wahres Feuer kann sie verletzen. Sie

können allerdings ihren Feuerballangriff nicht permanent machen. Nach nur drei „Schüssen“ müssen sie sich wieder mehrere Stunden regenerieren, um erneut schießen zu können. Doch die meisten Gegner überstehen noch nicht einmal diese Zeit, zumal die Feuerameisen selten alleine anzutreffen sind.

Die Feuerameisen verteidigen ihr Revier sehr aggressiv. Selbst einfache Arbeiter stürzen sich sofort auf alles Lebende, das sie als Bedrohung ansehen.



Eine Königin hat meistens nicht mehr als 30 – 50 Arbeiter und Soldaten um sich herum. Diese Zahl scheint nach bisherigen Berichten relativ konstant zu bleiben. Die wenigsten der jungen Feuerameisen erreichen das erwachsene Alter.

SPIELINFORMATIONEN

GES: 10 STÄ: 15 ZÄH: 10
WAH: 9 WIL: 9 CHA: 7

Initiative: 12 **Körp. Widerstandskraft:** 12
Angriffsanzahl: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 10
Angriff: 13 **Soz. Widerstandskraft:** 13
Schaden: 15 **Physische Rüstung:** 10
 Mystische Rüstung: 8

Anzahl der Zauber: 1 **Erholungsproben:** 5
Spruchzauberei: 11 **Niederschlag:** 15
Wirkung: 17

Todesschwelle: 63
Verwundungsschwelle: 10
Bewusstlosigkeit: 58

Laufleistung im Kampf: 75





Normale Laufleistung: 150

Kräfte: Feuerball (17)

Legendenpunkte: 500 (300 für Arbeiter)

Ausrüstung: -

Beute: Eier der Königin (150 S pro Ei)

GORTAK

Gortak sind ca. 4 Ellen große, mit braun-schwarzem Fell bedeckte, affenähnliche Wesen. Die Spannweite ihrer Arme beträgt rund 5 Ellen. Gortak finden sich in Gruppen von 15 bis 20 Exemplaren zusammen, um auf ihre Streifzüge zu gehen. Eigentlich sind sie nicht sonderlich aggressiv, fallen jedoch durch eine besonders hohe Neugierde und Intelligenz auf. Erst wenn sie angegriffen werden oder ihr Revier verletzt wird, greifen sie auch wesentlich größere Tiere an.

Durch ihren Körperbau sind sie perfekt an das Leben in den großen Höhen der Baumkronen angepasst und den meisten anderen Lebewesen in Schnelligkeit und Reaktion überlegen. Gortak können sich sowohl mit ihren Händen als auch mit ihren Füßen an Ästen entlang hangeln und überwinden dabei mit einem einzigen Sprung Distanzen von bis zu 13 Ellen. Die tagaktiven Tiere schlafen in den Wipfeln großer Bäume in eigens von ihnen angefertigten Schlafstätten. Gortak sind in der Lage, primitive Werkzeuge herzustellen und zu verwenden. Sie ernähren sich hauptsächlich von Früchten und Blättern, verschmähen aber auch kleinere Tiere und Vogeleier nicht.

Forschergruppen sind sie immer wieder durch ihren stark ausgeprägten Spieltrieb aufgefallen. Oft nähern sie sich den Expeditionen, um Kleinigkeiten der Ausrüstung zu stehlen.

FÄHIGKEITEN

Gortak haben mehrere besondere Fähigkeiten. Sie besitzen ein ausgeklügeltes System von Ruflauten, mit denen sie sich über große Entfernungen verständigen können.

Durch kurze, aber sehr durchdringende Töne warnen sie vor Gefahren und rufen ihre Artgenossen zu Hilfe. Wenn sie andere Lebewesen zur Verteidigung angreifen, stoßen sie einen sehr schrillen, wie ein Lachen klingenden Laut aus, der in seinen Auswirkungen dem des Talents Kampfgebrüll (ED S. 108) entspricht. Dabei werden die Stufen der Gegner um 4 Punkte gesenkt. Dafür müssen die Gortak mit Spruchzauberei über die Magische oder Soziale Widerstandskraft ihrer Gegner kommen, je nachdem welcher Wert höher ist. Als weiterer Effekt dieses Gebrülls erhalten alle anwesenden Gortak einen Stufenbonus von +3 auf alle Widerstands- und Angriffsproben.

Aufgrund ihrer perfekt aufeinander abgestimmten Taktik erhalten in jeder zweiten Kampfrunde mehrere Gortak (W4 ohne Bonuswürfel) die Möglichkeit, einen Überraschungsangriff (ED S.140) durchzuführen. Dabei greifen die Gortak selten offen an, sondern verbergen sich im Dickicht der Bäume, von wo aus sie ihre Gegner mit allen möglichen harten Gegenständen bewerfen. Sollten sie in den Nahkampf gehen, so schießen sie plötzlich abwechselnd aus dem Dickicht hervor, greifen an und ziehen sich sofort wieder in die schützenden Baumkronen zurück. Sollte während eines Kampfes ein Drittel der angreifenden Gortak schwerer verletzt oder gar getötet werden, so ziehen sich die restlichen Tiere zurück - jedoch erst, nachdem sie ihre verletzten oder getöteten Artgenossen in Sicherheit gebracht haben. Befindet sich ein Gortak auf dem Boden, so erhält er auf alle Aktionen, die auf Geschicklichkeit basieren, einen Malus von -2 Stufen.





SPIELINFORMATIONEN (GORTAK)

GES: 14 **STÄ:** 9 **ZÄH:** 8
WAH: 11 **WIL:** 6 **CHA:** 7

Initiative: 11 **Körp. Widerstandskraft:** 13
Angriffsanzahl: 2 **Mag. Widerstandskraft:** 7
Angriff: 12 **Soz. Widerstandskraft:** 9
Schaden: **Physische Rüstung:** 5
 Werfen: 9 **Mystische Rüstung:** 2
 Schlagen: 7

Anzahl der Zauber: 1 **Erholungsproben:** 3
Spruchzauberei: 7 **Niederschlag:** 6
Wirkung: Kampfgebrüll (siehe Text)

Todesschwelle: 45
Verwundungsschwelle: 11
Bewusstlosigkeit: 40

Laufleistung im Kampf (hangeln): 40
Normale Laufleistung (hangeln): 80

Legendenpunkte: 150

Ausrüstung: keine
Beute: keine

NASSHORN

Das so genannte Nasshorn ist ein entfernter Verwandter vom Nashorn (ähnlich in der Größe und im Aussehen), wohnt in den sumpfigen Niederungen des Suntja-Flusses (mündet ins nordöstliche Arasmeer) und hat kein Horn auf der Nase, sondern sozusagen eine Nase aus Horn, die in einer kammartigen Wölbung bis vor die Oberlippe reicht.

Damit siebt das Nasshorn den Sumpfschlamm, um kleine Pflanzen herauszubekommen, die es dann essen kann. Nebenbei panzert dieses Horn, das fast wie ein breiter Schnabel aussieht, die Nase so gut ab, dass das Nasshorn sehr gute Sturmangriffe ausführen kann - es hat keine Angst was „auf die Nase“ zu kriegen.

Für T'skrang ist das Tier als Reittier sehr gut geeignet, da es eine Art Höcker hat.

Das sind die Dornfortsätze von 3 Rückenwirbeln (also die knöchernen „Flügelchen“, die von den Wirbeln nach hinten abgehen) die sehr stark vergrößert sind, so dass es eine konkave Sitzfläche von ca. 20x30cm bietet. Diese hat nach hinten sogar eine Art Mulde, so dass der Schwanz des T'Skrang beim Ruckeln und Schaukeln nicht großartig stört, selbst ohne Sattel.

Das Nasshorn hat recht große runde weiche Füße, damit es im Sumpf nicht so tief einsinkt.

(Erfahrene Reiter ziehen diesen Tieren deshalb in rauem Terrain sehr dicke Lederschützer aus mehreren Lagen über die Füße. Einfaches Leder ist sehr schnell durchgewetzt.)

In der freien Natur bevorzugt das Nasshorn der Bequemlichkeit halber, im Wasser bis fast zu den Schultern zu stehen. Aber es kann auch schwimmen oder an Land längere Zeit laufen. Nur sollte man ihm an Wasser die ca. dreifache Menge, die ein Pferd bräuchte, zu trinken geben, da es sonst schnell krank werden kann.

SPIELINFORMATIONEN (NASSHORN)

GES: 4 **STÄ:** 9 **ZÄH:** 12
WAH: 8 **WIL:** 8 **CHA:** 3

Initiative: 7 **Körp. Widerstandskraft:** 7
Angriffsanzahl: 2(1) **Mag. Widerstandskraft:** 10
Angriff: 8 **Soz. Widerstandskraft:** 11
Schaden: **Physische Rüstung:** 2
 Biss: 12 **Mystische Rüstung:** 5
 Sturmangriff: 15

Anzahl der Zauber: - **Erholungsproben:** 6
Spruchzauberei: - **Niederschlag:** 13
Wirkung: -

Todesschwelle: 70
Verwundungsschwelle: 19
Bewusstlosigkeit: 63

Laufleistung Normal/Kampf: 70/35
Schwimmleistung Normal/Kampf: 80/40





Legendenpunkte: 350

Ausrüstung: Das Horn des Tiers ist als Trophäe Legendenpunkte wert. Es kann wunderbar als Schulterchutz einer Rüstung dienen (ca. Menschen / Ork Größe). Alchemisten, die meinen, dass dieses Horn starke Magie besitzt, nutzen es gerne zum Durchsieben von Tränken und deren Komponenten, weil sie dann eine bessere Wirkung zu erkennen glauben. Aus diesem Grund zahlen sie hohe Preise für das Horn. Ebenso sind Waffenschmiede an dem Nasshornleder interessiert, da sie damit Schilde mit hohem mystischen Rüstungswert herstellen können. Allerdings muss das Leder bis zur Bearbeitung nass gelagert werden.

RESALIT

Der Resalit. Ein Naturgeist durchstreift die Wälder und bestraft die Namensgeber mit eitrigen Beulen und großem Schmerz. Nur wer unvorsichtig ist und nicht den Geistern des Waldes Respekt entgegenbringt wird ein Opfer vom Resalit. In Gestalt eines großen Insektes kommt er über die respektlosen Wesen, um diese zu bestrafen.

SPIELLEITERINFORMATIONEN

Der Resalit ist nichts anderes als ein großes Insekt, welches seine Eier in einen Wirt ablegt, damit diese in ihm reifen. Ein Resalit ist etwa so groß wie der Handteller eines erwachsenen Menschen und stellt für größere Kreaturen wenig Gefahr dar. Aufgrund seiner Flügel und seinem Außenskelett schimmert er oft in allen möglichen Farben. Scheinbar ist dieses Insekt in der Lage, sich seiner Umgebung beinahe perfekt anzupassen, so dass es sowohl vor seinen natürlichen Feinden geschützt

ist, als auch seine Opfer in Sicherheit wiegen kann.

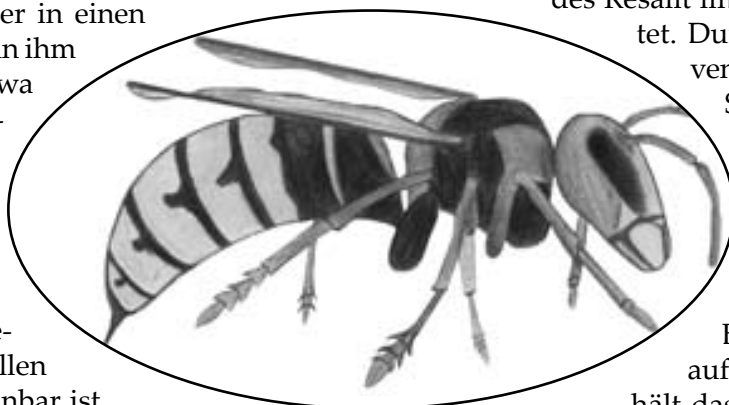
Ein Resalit benötigt nur einen Guten Erfolg gegen die Körperliche Widerstandskraft seines Opfers um eine Rüstung zu umgehen. Lediglich gegen natürliche Panzerungen, wie die eines Obsidianers, kommt ein Resalit nicht an. Andere Haut durchdringt das Tier mühelos. Aufgrund seiner Größe und seiner doch sehr schwachen Verteidigung, bevorzugt ein Resalit schlafende Opfer. Hat er bei seinem Ziel Schaden verursacht, legt er 5 – 8 Eier direkt in das Muskelfleisch seines Opfers. Der Vorgang dauert nur wenige Sekunden und ist für das Ziel beinahe Schmerzlos, da das Insekt eine Art Betäubungsmittel injiziert.

Wenige Tage nach dem Stich bilden sich eitrige Blasen auf der Haut des Opfers, die langsam anfangen sehr stark zu schmerzen. Solange sich die Larven in dem Körper des Opfers befinden und entwickeln, erhält dieses einen Abzug von 2 Stufen auf alle Aktionen.

Nach ca. 3 Wochen schlüpfen die fertig ausgebildeten Resalit und verlassen den Körper des Opfers. Dies verursacht beim Opfer eine Anzahl von Wunden, die der Anzahl der entwickelten Insekten entspricht.

Einige Schamanen der Urwaldstämme sind in der Lage, eine Salbe herzustellen, welche die Larven des Resalit im Körper des Opfers abtötet. Durch das Abtöten der Larven erhält das Opfer jedoch Schaden der Stufe 12 und mindestens 2 Wunden.

Die Larven lösen sich im Muskelfleisch des Opfers innerhalb von 2 Wochen nach der Behandlung mit der Salbe auf. Während dieser Zeit erhält das Opfer einen, neben den durch die Wunden verursachten, weiteren Stufenabzug von 1 auf alle seine Aktionen.





Häufigkeit: Resalit sind eine relativ seltene Spezies, die durch ihre sehr gute Tarnfähigkeit schwer zu entdecken sind.

Vorkommen: In dichten Waldgebieten südlich der Caucaviaberge

ABENTEUERIDEE

Die Charaktere befinden sich nahe den Wäldern südlich der Caucaviaberge und entdecken einen sterbenden Namensgeber, der mit unzähligen, eitrigen Beulen übersät ist. Von ihm erfahren sie von der Legende der Reaslit und dass ein ganzes Dorf innerhalb des Waldes von einem Schwarm dieser Tiere angegriffen wurde. Viele Bewohner des Dorfes sind an den Folgen des Angriffs gestorben. Der Reisende bittet die Charaktere, den Bewohnern des Dorfes zu helfen den Naturgeist wieder zu besänftigen.

SPIELINFORMATIONEN (RESALIT)

GES: 10 **STÄ:** 4 **ZÄH:** 4
WAH: 7 **WIL:** 4 **CHA:** 6

Initiative: 7 **Körp. Widerstandskraft:** 7
Angriffsanzahl: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 8
Angriff: 14 **Soz. Widerstandskraft:** 7
Schaden: 5 **Physische Rüstung:** 2
 Mystische Rüstung: 2

Anzahl der Zauber: - **Erholungsproben:** 2
Spruchzauberei: - **Niederschlag:** 5
Wirkung: -

Todesschwelle: 15
Verwundungsschwelle: 7
Bewusstlosigkeit: 10

Flugleistung im Kampf: 25
Normale Flugleistung: 50

Legendenpunkte: 20

Ausrüstung: keine

Beute: keine

TENTAKELWURM

Der Tentakelwurm ist ein 5 bis 15 Schritt langer Wurm, der einen Durchmesser von 2 bis 5 Metern hat. Er bewegt sich unter der Erde fort und ist durch Hunderte von kleinen Stacheln, die überall am Körper verteilt sind, in der Lage, sich mit bis zu 120 Schritt pro Runde durch das Erdreich zu wühlen.

Er kommt nur an die Oberfläche, um Beute zu machen. Durch sein sehr empfindliches Sinnesorgan, kann er selbst die leisesten Geräusche in einem Umkreis von 1 km ausmachen. Laute Geräusche nehmen die Tentakelwürmer sogar über mehrere Kilometer wahr.

Hat der Wurm erst ein potentiell Opfer ausgemacht, wühlt er sich so lange auf die Beute zu, bis er sich unter ihr befindet. Dann öffnet er sein Maul, seine Tentakeln schießen aus dem Boden und packen die Beute. Sollte es sich um mehrere Personen handeln, wühlt er sich halb aus dem Erdreich, um größere Bewegungsfreiheit zu haben.

Sollten die Charaktere bei einem Wahrnehmungswurf nicht über 12 kommen, so bemerken sie die Anwesenheit des Tentakelwurms nicht und er greift überraschend an. Solange der Wurm noch unter der Erde ist, hat er eine Initiative von 15, da man nie genau sagen kann, wo die Tentakeln aus dem Boden schießen. Dem Wurm stehen insgesamt 7 Tentakeln zur Verfügung, mit denen er seine Opfer in sein Maul ziehen kann. Jede Tentakel ist 5 Meter lang und macht durch die peitschenartige Bewegung und durch die immense Kraft des Wurms Stufe 18 Schaden. Sollte der Wurm bei einem Angriff einen Hervorragenden Erfolg erzielen, ist das Opfer von einem Tentakel umklammert. Durch den Druck, welchen die Tentakeln ausüben, bekommt das Opfer jede Runde Stufe 18 Schaden, wogegen keine Rüstung schützt.

Nun fängt der Wurm an, die bedauernswerten Opfer Richtung Maul zu ziehen. Ist die Beute 5 Meter weit weg, nimmt das Heranziehen 2 Runden in Anspruch, ansonsten nur 1 Runde. Es kommt allerdings auf die Größe der Beute an, wie viele Tentakeln





der Wurm benötigt, um sie ins Maul zu ziehen.

Windling	-	1 Tentakel
Mensch	-	2 Tentakeln
Zwerg	-	2 Tentakeln
Ork	-	2 Tentakeln
Elf	-	2 Tentakeln
T'skrang	-	2 Tentakeln
Troll	-	4 Tentakeln
Obsidianer	-	6 Tentakeln

Sollte ein Opfer in das Maul eines Tentakelwurms geraten, zieht sich der Wurm sofort zusammen und versucht die Beute zu zerquetschen. Das hat Schaden der Stufe 30 zur Folge, wogegen keine Rüstung schützt. Die Überreste der Beute plus Ausrüstung spuckt der Wurm wieder aus.

Die Rüstung des Wurms ist unglaublich hart und kann mit normalen Mitteln nicht durchdrungen werden.

Allerdings ist sie bei den Tentakeln weniger widerstandsfähig und beträgt nur 6. Außerdem kann sie hier auch ganz normal durchdrungen werden.

Sollte ein Charakter von einem Tentakel umschlungen werden, so kann er sich entweder mit einer erfolgreichen Stärkeprobe (gegen 18) daraus befreien oder die Tentakel abschlagen. Erleidet eine Tentakel 20 Schadenspunkte, so schlägt man sie ab. Allerdings wird dieser Schaden nicht zu dem Gesamtschaden addiert, da der Wurm abgeschlagene Tentakeln schnell wieder regenerieren kann. Verliert ein Wurm trotzdem 4 oder mehr Tentakeln, so wird er die Flucht ergreifen, um die fehlenden Tentakeln wieder herzustellen.

Die Tentakelwürmer kommen hauptsächlich in Steppen vor und wurden in letzter Zeit auch verstärkt in den Brachen und der Öde gesehen. Trotzdem handelt es sich bei ihnen nicht um Dämonkonstrukte. Normalerweise sind sie Einzelgänger, doch es gibt auch Augenzeugen, die Gruppen von 3 – 5 Tieren gesehen haben wollen.

SPIELINFORMATIONEN

GES: 12 STÄ: 18 ZÄH: 15
 WAH: 5 WIL: 6 CHA: 4

Initiative: 12 (15) **Körp. Widerstandskraft:** 15
Angriffsanzahl: 7 **Mag. Widerstandskraft:** 10
Angriff: 13 **Soz. Widerstandskraft:** 15
Schaden: 18 (30) **Physische Rüstung:** 12 (6)
Mystische Rüstung: 8

Anzahl der Zauber: - **Erholungsproben:** 5
Spruchzauberei: - **Niederschlag:** Immun
Wirkung: -

Todesschwelle: 90
Verwundungsschwelle: 18
Bewusstlosigkeit: 80

Laufleistung im Kampf: 60
Normale Laufleistung: 120

Legendenpunkte: 5000

Ausrüstung: -

Beute: -

TRAUMPILZ

Der Traumpilz gedeiht auf allen freien Flächen mit genügend Feuchtigkeit. Seine Hauptverbreitungsgebiete sind jedoch Lichtungen im Dschungel und in der Nähe von großen, stehenden Gewässern wie Seen oder Sümpfe.

Der Traumpilz erstreckt sich über mehrere hundert Quadratschritte knapp unter dem Erdboden. An vielen Stellen wachsen kleinere Fruchtkörper aus der Erdoberfläche, die einen für alle Kreaturen individuellen, sehr einladenden Duft verbreiten. Der Pilz betört das Opfer, indem es ihm einen für ihn angenehmen und interessanten Duft vorgaukelt. Dafür muss der Pilz mit einer Spruchzaubereiprobe über die Magische Widerstandskraft des Opfers kommen. Gelingt ihm dies, so ist das Opfer von dem Duft so fasziniert, dass es in das Gebiet des Pilzes geht. Dringt ein Opfer mehr als 5 Schritte in





das befallene Gebiet ein, so setzten mehrere Fruchtkörper große Massen an Sporen frei, die das Opfer in derselben Runde betäuben. Dieses Betäubungsgift hat eine Stärke der Stufe 10 und wirkt mindestens 6 Stunden. Der Pilz hat, in einer Tiefe von durchschnittlich 3 bis 4 Ellen, große Hohlräume geschaffen und zieht das Opfer mit tausenden von dünnen Fäden innerhalb weniger Minuten unter die Erdoberfläche.

Ist das Opfer erst einmal unter der Oberfläche, so hält der Pilz es durch sein Gift in einem schlafähnlichen Zustand. Während dieses Zustands träumt das Opfer, sofern es dazu normalerweise in der Lage ist, sehr angenehme Träume. Kreaturen, die normalerweise nicht träumen, werden stark beruhigt.

Der Pilz umschließt seine Beute vollständig mit Verdauungsfäden und beginnt sie mittels verschiedener Enzyme zu einer adäquaten Nahrungsquelle zu verwandeln. Dieser Vorgang kann, abhängig von der Größe des Opfers, mehrere Wochen andauern.

So wurden schon Namensgeber gerettet, die nachweislich mehr als zwei Wochen von dem Pilz gefangen gehalten wurden.

SPIELINFORMATIONEN

GES: 6 STÄ: 6 ZÄH: 4
WAH: 8 WIL: 5 CHA: 2

Initiative: 5 **Körp. Widerstandskraft:** 2
Angriffsanzahl: 1 **Mag. Widerstandskraft:** 9
Angriff: 6 **Soz. Widerstandskraft:** 10
Schaden: 3 **Physische Rüstung:** 0
 Mystische Rüstung: 5

Anzahl der Zauber: 1 **Erholungsproben:** 1 / Woche
Spruchzauberei: 12 **Niederschlag:** immun
Wirkung: betören (siehe Text)

Todesschwelle: nicht bestimmbar
Verwundungsschwelle: immun
Bewusstlosigkeit: immun

Legendenpunkte: Die Höhe der Legendepunkte liegt im Ermessen des Spielleiters und sollte von

der Stärke der Gruppe und der Art der Überwindung des Pilzes abhängen.

Ausrüstung: keine

Beute: relativ selten Ausrüstung von zersetzten Namensgebern

XANTOR

Xantors sind knapp 3 Meter große und 15 Meter lange Tausendfüßler. Sie sind pechschwarz und ihre Oberseite wird von einem sehr festen Chitinpanzer geschützt, der 15 Punkte Rüstungsschutz bietet und nur mit einem Außergewöhnlichen Erfolg durchdrungen werden kann. Die Unterseite wird dagegen nicht so gut geschützt und bietet nur 8 Punkte Rüstung. Sie kann normal durchdrungen werden. Trotz ihrer schweren Rüstung sind die Xantors, dank der Segmentierung ihres Körpers, extrem wendig.

Sie können zweimal die Runde angreifen, wobei die gewaltigen Chitinzangen an der Vorderseite die gefährlichsten Waffen dieser riesigen Insekten sind. Der bevorzugte Angriff eines Xantors ist die Beute mit diesen Zangen zu umklammern (guter Erfolg) und dann hochzuheben. Ein sich aufbäumender Xantor kann bis zu 10 Meter groß sein.

Um die Beute nun in Ruhe aussaugen zu können, injiziert er ihr vorher ein starkes Lähmgift. Dazu muss ihm eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die MWSK des umklammerten Opfers gelingen. Wenn das Opfer es nicht schafft, dem magischen Gift zu widerstehen (10), dann ist es für mehrere Stunden gelähmt. Wird ein Xantor allerdings von mehreren Personen angegriffen, so versucht er erst einmal so viele wie möglich zu lähmen oder schwer zu verletzen, bevor er mit dem Aussaugen beginnt.

Ein Xantor besitzt noch eine weitere Zange am hinteren Ende seines Körpers, die er ebenso einzusetzen weiß. Diese Zange am Hinterteil verursachen allerdings nur Schadensstufe 12.

Sollte er in Bedrängnis geraten, wird er seine





zweite magische Fähigkeit einsetzen, nämlich die Säurewolke. Unter dem Stachel mit dem Lähmgift befindet sich eine Drüse, mit der er eine ätzende Wolke ausstoßen kann. Eine Wolke deckt ein 5 mal 5 Meter großen Bereich ab und verflüchtigt sich erst nach 5 Runden. Ein Xantor stößt so viele Wolken aus, bis er komplett von ihnen eingehüllt wird.

Gelingt die Spruchzaubereiprobe gegen die Personen in der Wolke, so bekommt jeder Stufe 15 Schaden pro Runde, wogegen nur Mystische Rüstung schützt. Die ätzende Säure zersetzt auch unheimlich schnell jegliche Art von nichtmagischer Ausrüstung. Jeder Runde verlieren alle Waffen und Rüstungen, die der Säure ausgesetzt werden, einen Punkt Schaden/Rüstung. Sind sie auf Null angelangt, so zerfallen sie.

Man kann von Glück sagen, dass Xantors keine geselligen Kreaturen sind, sonst hätten wohl noch mehr Abenteuergruppen eine Begegnung mit ihnen nicht überlebt. Auch wenn Xantors in solch unwirtlichen Gegenden wie den Brachen oder der Öde vorkommen, so scheinen sie aber eine Vorliebe für dunkle Orte zu haben. Sie wurden häufig in Höhlen und in verlassenen Kaers und Zitadellen gesichtet.

SPIELINFORMATIONEN

GES: 13 STÄ: 16 ZÄH: 15
WAH: 6 WIL: 6 CHA: 6

Initiative: 10 **Körp. Widerstandskraft:** 17
Angriffsanzahl: 2 **Mag. Widerstandskraft:** 12
Angriff: 15 **Soz. Widerstandskraft:** 13
Schaden: 20 (12) **Physische Rüstung:** 15 (8)
 Mystische Rüstung: 10

Anzahl der Zauber: 2 **Erholungsproben:** 5
Spruchzauberei: 12 **Niederschlag:** 20
Wirkung: s.o.

Todesschwelle: 85
Verwundungsschwelle: 16
Bewusstlosigkeit: 70

Laufleistung im Kampf: 50
Normale Laufleistung: 100

Kräfte: Lähmgift (10), Säurewolke (15)

Legendenpunkte: 5000

Ausrüstung: -

Beute: -





HASHTRARUUK, DER WANDERER

„Es erschreckt mich bis ins Mark, wenn ich sehe was man den Tieren angetan hat. Wenn ich mir vorstelle, dass man so etwas meinem Wolf antun würde... nein das möchte ich mir gar nicht vorstellen. Es scheint immer das gleiche Prinzip zu sein, wie dieser Dämon vorgeht. Er reist von Ortschaft zu Ortschaft oder sucht sich einen ganzen Landstrich. Und dort angekommen verändert er die Namensgeber und ihre Tiere. Sie gehen aufeinander los, töten sich gegenseitig und verändern sich auch körperlich. Sie sind schnell nicht mehr das was sie mal waren. Ich habe einen Hund gesehen, der mit seinen zwei Köpfen die Schafe des Nachbarn zerfetzte. Es war mir kaum möglich das Tier noch zu kontrollieren. Und so ist es überall, wo der Dämon auftaucht. Da er scheinbar umherwandert nennen die Leute ihn nur noch den Wanderer, ein recht passender Name muss ich sagen. Und ich hab mich sogar mal in der großen Bibliothek schlau gemacht. Wenn man sein Vorgehen betrachtet und gezielt nach solchen Erzählungen sucht, findet man sogar weitere Aufzeichnungen von ihm. Ja sogar Texte die vor der Plage geschrieben wurden. Wenn auch ältere Texte ihn als den Nomaden oder den Umherirrenden beschreiben, haben alle Texte Ähnlichkeiten. Sie berichten von einem Dämonen der umherzuwandern scheint und dort wo er ist verändert er die Lebewesen und bringt Unheil über die Gegend. Also ich hoffe dass ich ihm niemals begegnen werde, aber dort wo er die Tiere peiniget werde ich versuchen zu retten was zu retten ist.“

- Benjen Flüsterer, Tiermeister des Schlangenflusses

Hashtraruuk ist ein bekannter Dämon, der sein Unwesen seit sehr langer Zeit in Barsaive und anderen Ländern des Kontinents treibt. Stets im Wechsel zwischen Astralraum und der realen Welt ist er eine Gefahr für viele Reisende, Abenteurer und Gemeinschaften. Es wird in den folgenden Abschnitten über seine verschiedene Wesen, seine Kräfte und Vorgehensweisen, über tragische Schicksale und bedeutende Momente berichtet. Er sollte jedem Namensgeber, jeder Spielgruppe, jedem Spielleiter und jedem Leser eine Möglichkeit geben, ihre Earthdawn Welt zu erweitern.

DIE WEGE DES WANDERERS

„Er war nun seit einiger Zeit an diesem Ort geblieben. Die Zeit der Plage hat ihn hier hingeführt und festgesetzt. Sein Körper hatte ihn lange begleitet und hier in diesem Kaer konnte er noch viel anrichten. Er hatte schon viel erreicht, allerdings war er auch dabei nicht vorsichtig genug. Seine Taten fielen auf und die Leute wurden misstrauisch. Aber Eitelkeit war schon immer seine Schwäche und Jähzorn

leider auch. Er war davon überzeugt, dass er es mit jedem aufnehmen konnte und dass er nicht auffallen würde. Aber genau diese Einstellung brachte ihn zu diesen einen Moment und Ort. Ein wütender Mob hatte ihn umkreist und schwang wild und überzeugend ihre improvisierten Waffen, Erntewerkzeuge und Heugabeln. Sein Ende war nah, aber er hat so viele wie es nur ging mitgenommen. Er kämpfte hart, nutze seine Kräfte und Fähigkeiten und den Wanderstab, den er so lange Zeit mit sich trug. Aber zum Schluss starb sein Körper, wenn auch er sich retten konnte. Aber nicht ohne etwas zurück zu lassen, auch wenn er nicht wusste, dass er es tat.“

DIE GESCHICHTE EINES WIDERNATÜRLICHEN

Die Wege eines Dämons sind gekoppelt mit dem Leid und den Qualen von Namensgebern, Kreaturen und dem Land. Auch Hashtraruuk ist ein Dämon, wie er in den Büchern der Großen Bibliothek beschrieben wird. Sein Weg führt ihn stetig durch den Astralraum und er beobachtet von dort die Welt





der Namensgeber. Und dies macht er schon seit sehr langer Zeit. Schon weit vor der Plage hat er sich mit den Namensgebern abgegeben. Er strafte sie, beherrschte sie und brachte Angst und Schmerzen in deren Welt. Er ist im Astralraum ein wahrer Kämpfer und die meisten Mitdämonen machen einen Bogen um seine abschreckende Gestalt. Es gefällt ihm dort aber nicht mehr und so will er die Welt dieser anderen Wesen betreten. Aber seine Gestalt erlaubt es ihm nicht aus seiner Welt in die Welt der Namensgeber zu wechseln. So muss er sich für all seine kleinen Ausflüge einen Körper suchen und bereist so die Länder der Welt.

Auch vor der Plage betrat er so Barsaive und wanderte in der Gestalt mehrere Namensgeber umher, um das zu tun was er am besten kann. Sein erster Körper vor der Plage war ein Zwerg und reisender Gelehrter. Er verbrachte viele Jahrzehnte in diesem Körper und entwickelte in dieser Zeit eine gewisse Vorliebe für das Wandern und die Reisen durch die vielen Länder, die sich ihm boten. Aber die Zeit der Plage machte ihm einen Strich durch die Rechnung. Denn von nun an war seine Reise eingeschränkt. Er konnte nicht mehr Leid auf der Welt verteilen und die anderen Namensgeber arbeiteten an den Bau der Kaers.

So kam es, dass auch er eines dieser Kaers betrat. Es war auch dort eine schöne Zeit, er konnte unter den Einwohnern für viel Leid sorgen. Allerdings konnte er seine Taten nicht gut genug verstecken und so wurde sein Körper einst von den aufgebracht Namensgebern vernichtet. Zum Glück konnte er sich zurück in den Astralraum retten. Er verbrachte die Plage nun dort im Astralraum innerhalb des Kaers. Aus Jähzorn brachte er alle Einwohner um, und nach dem Ende der Plage konnte er das Kaer endlich verlassen und zog aus, um sich einen neuen Körper zu holen.

AUF DER JAGD

Viele Tage sind vergangen, ja sogar Wochen und Monate seit er Sie aus den Winkelungen des Astralraums erspäht hatte. Geschickt, stark, gutmütig und vor allem schön. Er verbrachte viel Zeit damit sie zu studieren nachdem er sein Mal in ihrer Struktur versteckt hatte. Was tut sie in welcher Situation, was hasst sie, was liebt sie. Er wusste alles über sie. Mit der Zeit hatte er seine Fäden immer tiefer und tiefer in sie gewoben, selbst ihre geheimen Ängste und Träume hatte er ihr entlockt. Bereit zum letzten Schritt ergötzte er sich an ihrer Ahnungs- und Arglosigkeit. Seine Konzentration nahm zu. Hätte er ein Gesicht so hätte man sicherlich ein breites widerliches Grinsen und ein Glänzen in seinen Augen

wahrnehmen können. Endlich war der Moment gekommen, endlich würde er wieder die Welt heimsuchen können und seine Wanderung fortsetzen. Ihr Entsetzen weckte in ihm eine Entzückung die er schon lange nicht mehr verspürt hatte. Als er in sie eindrang und ihren Geist langsam in den Hintergrund verdrängte hätte er am liebsten vor Freude aufgelacht. Er war bereit, es war vollbracht. Hashtraruuk, der Wanderer, würde wieder durch die Lande ziehen und das tun wofür er bestimmt war.

Hashtraruuk hat seine dämonischen Fähigkeiten über so viele Jahrhunderte genutzt, um ihre Wirkungen besonders gut zu kennen und sie besonders berechnend und zielgerichtet einzusetzen. Er sucht keine direkte Auseinandersetzung, sondern beobachtet Namensgeber von der Astralebene aus, um einen lohnenden Körper ausfindig zu machen. Auf Grund seiner tatsächlichen abscheulichen Gestalt hat Hashtraruuk eine Vorliebe für besonders attraktive Vertreter unter den jeweiligen Rassen der Namensgeber entwickelt. Dies führte mit der Zeit zu dem Gerücht, dass die Hässlichen unter den Namensgebern von seiner Heimsuchung verschont bleiben würden.





Sobald Hashtraruuk ein ansprechendes Opfer gefunden hat, markiert er es zunächst mit einem Dämonenmal, um es weiterhin beobachten und verfolgen zu können. Er nutzt die Zeit der Beobachtung, um das Handeln des Opfers abschätzen zu können und um abzuwägen, ob es sich um einen würdigen Wirt handelt. Ist seine Entscheidung für das Opfer getroffen beginnt Hashtraruuk Dämonenfäden zur magischen Struktur des Namensgebers zu weben, bis das Opfer nur noch als Kanal zwischen der realen und der astralen Welt dient.

Zu diesem Zeitpunkt benutzt Hashtraruuk seine besondere Fähigkeit Körperraub um das Bewusstsein des Opfers zu verdrängen und sich in seinem Körper zu manifestieren. Ist der Körperraub erfolgreich, so beginnt der Dämon seine Wanderung, auf der er mit seinem Handeln, Fähigkeiten, Kräften und Talenten, unter der Wahrnehmung des verdrängten Opfers, möglichst viel Leid und Schmerz über die Welt bringt.

In der Vergangenheit hat Hashtraruuk schon viele Landstriche und Namensgeber gesehen, erlebt und verdorben. Dies führt zwangsläufig auch dazu, dass er nach einiger Zeit seines Wirtes überdrüssig wird. Er hat sein Spielzeug dann schon lang genug benutzt und kehrt zurück auf die Astralebene um sich ein neues Spielzeug für neues Unheil zu suchen.

Das Opfer wird entweder als geisteskrankes gebrochenes Lebewesen von ihm zurückgelassen oder aber in einem Martyrium geopfert, um auch noch jeden erdenklichen Schmerz welchen er in sich aufnehmen kann zu genießen.

DAS ÄUSSERE EINES DÄMONS

Wenn man über das Aussehen eines Dämons spricht, muss man bei dem ein oder anderen zwischen der Darstellung im Astralraum und der realen Welt unterscheiden, so auch bei diesem Widersacher. Der Dämon Hashtraruuk existiert in seiner dämonischen Form einzig und allein auf der Astralen Ebene. Wenn ein Namensgeber es jemals wagen

sollte diese zu betreten und ihm zufällig über den Weg zu laufen oder ihn vielleicht sogar gezielt zu jagen, dem wird ein seltsamer Anblick nicht erspart bleiben.

Hashtraruuk zeigt sich als wabernde, zähflüssige aber ätherische Masse, die sich wie eine Lache Flüssigkeit durch den Astralraum bewegt. Diese Darstellung klingt nun nicht besonders spektakulär oder furchtbar, aber dies ist auch noch nicht alles. Das wirklich erschreckende ist etwas Anderes.

Stetig erscheinen Körper verschiedener Namensgeber aus dieser Lache. Sie versuchen diese zu verlassen aber sie schaffen es nie. Ihr schemenhaftes Aussehen, umhüllt von der Masse an sich, besitzt leere Augenhöhlen, hat unproportionale Verhältnisse und oft erkennt man verschiedene Wunden vergangener Tage. Wenn man dieses Schauspiel eine Zeit lang beobachtet, sieht es fast so aus als ob diese Wesen versuchen aus dem Dämon zu fliehen aber immer wieder einverleibt werden. Körper verschiedener Namensgeber kämpfen um den Versuch sich zu befreien. Während der Kopf eines T'skrang sich nach oben kämpft wird er durch einem Schakal ähnlichen Körper wieder nach unten gezehrt oder dieser wiederum von einem Obsidianer niedergeschlagen während sich aus seiner Brust ein Elf nach draußen zu kämpfen scheint. Ein sehr schändlicher Anblick für jeden Beobachter.

Das skurrile daran ist, dass diese Wesen dennoch irgendwie zum Dämon zugehören scheinen. Während sich zum Beispiel die Statur eines Trolls aus der Lache erhebt, greifen zwei weitere eher menschliche Arme ebenfalls heraus und greifen am Boden nach vorne, so das man denkt die Arme ziehen den Körper des Dämons nach vorne. Oder die Gestalt eines Menschen versucht zu laufen und bewegt sie so ebenfalls umher.

Die Körper der geschundenen Namensgeber und damit die dämonische Form sind ständig in Bewegung und scheinen niemals Ruhe zu finden. Überall aus der Masse erscheinen Körper, Gliedmaßen oder ähnliches, bewegen die Masse vorwärts und stehen auch als gefährliche Gegner dem möglichen Opfer





22.. Sollus

Ich habe beschlossen länger bei diesen Leuten zu bleiben. Ihre Kultur ist sehr eigenartig. Aber sie wissen viel über die Natur und wie man mit ihr lebt. Sie haben auch einen Schamanen in ihrem Dorf. Er scheint das Oberhaupt des Dorfes zu beraten und für die Gesundheit der Dorfbewohner zuständig zu sein. Zumindest hat er einige der Menschen hier von Verletzungen geheilt und auch mir geht es besser, nachdem ich bei ihm war. Soral, so nennt er sich, ist sehr freundlich und aufgeschlossen. Aber irgendwie auch eigenartig. Ich habe eine Puppe in seiner Hütte gefunden, die mir sehr bekannt vorkommt. Ich glaube sie hat ähnliche Haare wie ich. Sehr eigenartig. Als Soral meinen Blick bemerkte lächelte er nur und packte die Puppe weg.

23. Sollus

Jetzt bin ich doch schon einen Monat hier. Aber das Land und die Leute sind sehr faszinierend. Sie haben mir viel gezeigt über Kräuter und Tiere, sowie über ihre Jagdmethoden und ihre Lebensweise. Ich werde viel zu berichten haben, wenn ich wieder zu Hause bin. Viele wundersame Dinge habe ich gesehen. Ruinen aus Zeiten vor der Plage. Stätten des Kampfes und ruhmreicher Schlachten, von denen die Dorfbewohner an ihren Feuern erzählen. Es sind spannende Geschichten voll Ruhm und Ehre, aber auch Trauer und Verlust. Trotz der Entbehrungen, die sie erleiden müssen, sind sie ein stolzes und glückliches Volk. Vielleicht wären sie gute Verbündete im Kampf gegen die Unterdrückung durch die Theraner. Aber nun steht es fest: Morgen werde ich sie wieder verlassen und mich auf den Heimweg machen. Sie haben mir einen Weg gewiesen, der mich in eine größere Stadt führt. Ich bin gespannt, was mich erwartet.





im Astralraum gegenüber. Aber niemals gelingt es einem Körper die Masse des Dämons zu verlassen oder sich auch nur kurz abzutrennen.

HASHTRARUUK UND SEINE KRÄFTE

Wie jeder Dämon besitzt auch Hashtraruuk die üblichen angeborenen Kräfte. Und einige seiner zusätzlichen Kräfte sind auch bereits in der Welt der Namensgeber bekannt. Ein Dämonenmal hat schon der ein oder andere Abenteurer in seinem Leben gehabt. Und auch die anderen seiner Kräfte wie Schadenstransfer, Entsetzen, Dämonenmal unterdrücken oder Dämonenfaden sind keine unbekanntes im Lande Barsaives. Aber er besitzt auch besondere Kräfte die man in dieser Art und Weise noch nicht gesehen hat.

KÖRPERRAUB

Die Fähigkeit Körperraub erlaubt es Hashtraruuk sich in einem Namensgeber zu manifestieren und seinen Körper zu übernehmen. Dies ist eine Erweiterung der Fähigkeit Dämonenfaden. Hierzu legt der Dämon eine weitere Spruchzaubereprobe gegen die mWSK des Opfers ab, um bei einem Erfolg die Willenskraftstufe des Opfers zu übersteigen (siehe „Dämonenfaden“ im Dämonen Regelwerk).

Bei einem Erfolg taucht der Dämon in die magische Struktur des Namensgebers ein, betritt so die physikalische Welt und verlässt komplett die astrale Ebene. Er übernimmt dadurch nicht nur die Fähigkeiten und Talente des Opfers, sondern auch die totale Kontrolle über den Körper. Das Bewusstsein des betroffenen Charakters tritt in die Rolle eines passiven Beobachters, welcher das Handeln des Dämons ertragen muss.

Bei einem Misslingen der Probe kann er nach einem Jahr und einem Tag die Probe erneut ablegen. Dies wird er jedoch nur in Ausnahmefällen bei wirklichen „Juwelen“ für seine Pläne tun. In den meisten Fällen wird den Charakteren die Ungeduld des Dämons zum Verhängnis und er schickt sie in einen sicheren und qualvollen Tod mit dem Ziel mit dieser Opferung noch möglichst viel Qual, Leid und Verderbnis zu verbreiten.

EITELKEIT

Der Dämon versucht sein Spielzeug, seinen Körper, seinen aktuellen Wirt von der Verunstaltung durch Wunden stets zu verschonen. Er ist etwas Eitel was die Auswahl seiner Körper angeht und eine Wunde im Kampf würde seinen schönen Körper entstellen. Und daher verärgert eine Wunde ihn ungemein und er wird alles tun, dieses Sakrileg zu sühnen und weiteren Schaden zu verhindern. Dies bedeutet, dass ihn Wunden nicht auf die übliche Weise stören. Sobald er eine Wunde bekommt gibt ihm seine Eitelkeit einen Bonus von einer Stufe auf seine Aktionen und zwar für jede Wunde. Dies gilt auch, wenn er keinen aktuellen Körper in der realen Welt besitzt.

Beispiel: In einem Kampf erlangt ein Angreifer einen guten Treffer und schlägt dem Dämon 3 Wunden. Zum Schutz seines Körpers erhält der Dämon nun einen Bonus von insgesamt 3 Stufen auf seine Aktionen und nicht wie üblicherweise eine Malus von zwei Stufen.

DÄMONENFADEN

Die Kraft Dämonenfaden gewährt einem Dämon den Zugang zu den Fähigkeiten und Talenten ihres Opfers. Das bedeutet, das Hashtraruuk auch nach Übernahme des Körpers einige der Talente seines Wirtes weiterhin nutzen kann. In der Regel sind es die Talente, die ihm einen körperlichen Vorteil geben. Talente die er bereits über seine eigenen Kräfte abgedeckt hat oder die ihm keinen wirklichen Vorteil bringen ignoriert er. Im Falle der Tiermeisterin nutzt er die Fähigkeiten der Tierkontrolle und des Kampfes, um sich und damit seinen Körper zu schützen. Gerüchten zufolge würde er keinen Spruchzauberer übernehmen und seine Talente nutzen. Aber theoretisch wäre es ihm durchaus möglich dies zu tun, nur ist ihm dieser geistige Ansatz in der Regel zu wider. Das sollte Adepten dieser Disziplinen aber nicht vor ihm schützen. Zudem wäre es denkbar, dass der Dämon auch künstlerische Fähigkeiten nutzen könnte. Das würde es sehr erschweren ihn durch eine Kunsthandwerkprobe als Dämon zu entdecken. Dies nutzt er aber sehr selten, denn hierfür müsste er dem Wirt sehr viel Spielraum einräumen





und das Risiko sich dadurch zu entlarven ist ebenso nicht zu unterschätzen. Eher würde er einfach die Zweifler über sein Wesen auslöschen.

DAS SCHICKSAL EINER TIERMEISTERIN

„Meine Gedanken schweifen schon wieder ab. Es ist ein schöner Tag und der Wind spielt mir im Gesicht. Ich sollte diesen Moment einfach genießen, die Stille und den Frieden dieser Lichtung und der Tiere in meiner Nähe. Aber es gelingt mir einfach nicht, denn ich frage mich, wie ich eigentlich hierher gekommen bin. Das letzte an das ich mich erinnern kann, ist das Gasthaus in dem ich gerade eine Mahlzeit zu mir nahm. Warum zu Jasprees bin ich nun hier an diesem Ort. Ich fühle mich matt und kraftlos, habe sogar einige Wunden die schmerzen, von denen ich aber ebenfalls nicht weiß, woher sie kommen. Und wo ist meine Vertraute. Ich kann ihre Anwesenheit nicht spüren. Und je länger ich darüber nachdenke desto unheimlicher wird dieser Schlamassel in dem ich scheinbar stecke.

Da! Eine Stimme, nicht weit entfernt. Ich habe sie genau gehört. Nein nicht von dort, jetzt ist sie da. Vielleicht ist die Stimme an dem Schuld was mit mir passierte, oder sie weiß zumindest wo ich bin. Ein Lachen, ein tiefes grollendes Lachen. Es ist überall! Es kommt nicht aus dem Wald. Es... es ist in meinem Kopf. Nein! Oh Nein! Was ist das? Wer bist du? Geh weg. Aber es wird lauter, dieses Lachen, dieses wahnsinnige Lachen. Wieso kann ich nicht weg, wieso kann ich mich nicht bewegen? Aber, ich beweg mich doch... oder nein das bin ich nicht. Das bin ich, aber irgendwie doch nicht. Ich schreie um Hilfe. Ich höre meine Stimme nicht. Ich höre die Stille der Lichtung und dieses Lachen das immer lauter wird. Ich schaue nur noch zu wie ich mich bewege. Ich bin nicht mehr ich. Nein, das kann nicht sein. Ein Zauber vielleicht. Ein Dämon?! Bei den Passionen! Ich höre das Lachen nun klar und deutlich. Ich kenne die Stimme, es ist kein Dämon das ist meine Stimme. Und sie sagt – Jetzt gehörst du mir Kantriss.“

TIPPS UND TRICKS AUS THORAKS HANDBUCH FÜR ABENTEURER

Wer nachts ein Feuer hütet, ist sicher vor wilden Tieren. Aber der Schein der Flammen zeigt gleichzeitig den Weg für andere Kreaturen.

Die meisten Tiere haben mehr Angst vor uns als wir vor den Tieren... aber eben nicht alle!

Nicht nur Namensgeber haben einen guten Appetit.

KANTRISS, DIE WANDERIN

Einst war die hübsche Elfe eine Tiermeisterin des achten Kreises und war stets bemüht ihre Fähigkeiten zum Wohle Jasprees einzusetzen. Ihre Heimat, fernab von Barsaive wollte sie eigentlich nie ver-





lassen und sich um die Tierwelt ihrer Region kümmern, kleinere Aufgaben übernehmen und sowohl Namensgeber als auch Tiere schützen. Sie war eine geschätzte Person, in ihrer Umgebung fühlte man sich sicher und Leute kamen von weit her, um sich mit Problemen und Sorgen an sie zu wenden. In der Regel war sie aber unterwegs und fernab von Menschen, Zwergen und anderen Namensgebern. Sie hatte sich der Natur und den Tieren verschrieben, wollte sogar in den Dienst Jasprees treten. Aber dieses aufopfernde Leben war auch der Beginn ihrer Niederlage. Denn auf einer ihrer Reisen durch die Wälder ihrer Heimat, begegnete sie ohne es zu wissen Hashtraruuk. Und ihre Leben sollte sich für immer ändern.

Der Dämon fand sie auf einem seiner Streifzüge und fand ihren Körper fernab Barsaives in eben diesem Wald. Und er war mit dem was er sah zufrieden. Sie war interessant, strahlte Kraft und Potential aus. Sie war die richtige Wahl, also markierte er sie. Eine lange Zeitspanne über verfolgte er sie. Wob Fäden zu ihrer Struktur und lernte ihre Fähigkeiten kennen. Sie merkte von all dem nichts und lebte ihr fröhliches und gutes Leben. Bis zu dem einen Tag als der Dämon anfang ihr Handeln zu steuern und sie wie eine Marionette oder wie in einem Traum Taten ausführen lies, die sie normalerweise niemals getan hätte. Sie konnte es sich nicht erklären und dachte sie hätte nur Alpträume. Aber dennoch mied sie größere Dörfer, Städte und auch ihre Familie. Sie wollte niemanden in Gefahr bringen.

Als sie dann an jenem wunderschönen Morgen auf einer Lichtung aufwachte, befleckt mit Blut, verletzt und ohne jegliche Erinnerung an das Geschehene, zeigte sich der Dämon. Denn es war zu spät. Er verdrängte ihren Geist, sperrte ihn ein und wechselte in ihren Körper. Kantriss, die Tiermeisterin war nun nicht länger existent. Nachdem Hashtraruuk den Geist der armen Kantriss unterdrücken konnte und in ihren Körper wechselte, war das Leben als Tiermeisterin wie sie es kannte vorbei. Sie war nur noch passive Zuschauerin in ihrem eigenen Körper und musste die Qualen und Verbrechen des Dämons wie in einem weit entfernten Traum miter-

leben und eben diese Qualen nährten ihn.

Der Dämon war zufrieden mit seiner Wahl und auch dem Können der Tiermeisterin. Und er genießt die Zeit in diesem neuen Körper durch die Welt zu wandern und Unheil zu verbreiten. So nennt er sich von nun an Kantriss die Wanderin und machte sich auf den Weg zurück nach Barsaive.

DIE SCHÖNHEIT EINES MONSTRUMS

Wer der Tiermeisterin auf ihren Wegen begegnet wird durchaus entzückt von ihr sein. Als Elfe mittleren Alters besitzt sie eine schlanke, grazile Figur von 1 $\frac{3}{4}$ Schritt mit einem geschmeidigen Gang. Sie trägt schulterlanges, leicht gelocktes braunes Haar, welches strähnig über ihre Wangen fällt. Ihr Gesicht zeigt schmale Augenbrauen, große Augen und dünne Lippen. Prägnante Wangenknochen rahmen ihr Antlitz und an ihren anliegenden Ohren trägt sie silberne Ohrhinge, die mit einer Kette zur Ohrspitze führen.

Sie trägt eine Lederrüstung aus überlappenden Lederstücken. Die einzelnen Lappen sind mit Tiersymbolen verschiedenster Art graviert und machen die einfache Rüstung dennoch sehr edel. Die Rüstung endet in einem Lederrock mit weitem Beinschnitt, welcher an den Seiten durch silberne Schnallen gehalten wird. Ähnliche Schnallen halten einen rotbraunen Umhang auf den Schultern, der am Ende durch die langen Reisen ausgefranst ist.

An den Füßen trägt sie kniehohe Wanderstiefel, die ihre langen Beine betonen und zusätzlich für ihre Reisen verstärkt sind. An den Handgelenken befinden sich lange Lederbänder, die zu Armschienen verflochten sind. Diese Armschienen nutzt sie auch als Greifvogelbänder, allerdings weisen sie keine Spuren von den Krallen eines Vogels auf. An ihrer linken Hand trägt sie einen silbernen Ring am Zeigefinger, welche eine Art Familiensiegel zeigt.

Auf dem Rücken schultert sie einen großen Wanderrucksack mit vielen Seilen, Wasserflaschen und gefüllt mit jeglichem Kram, den man für eine längere Reise so braucht.





EIN WOLF IM SCHAFSPELZ

„Nein, ich bin Schuld an dem Ganzen. Warum mache ich das nur. Die Tiere, die armen Tiere müssen leiden und das nur wegen mir. Dabei will ich das doch gar nicht. Und warum merkt keiner, dass ich das bin. Warum vertrauen die Leute ihm? Sie wollen dass ich ihnen helfe mit ihrem Problem. Ihre Tiere spielen verrückt, sie verändern sich. Jaspree, rette doch diese armen Kreaturen vor dem was ich ihnen antue. Nein, was er ihnen antut. Diese Schmerzen, diese Qual, ich kann sie spüren, ich kann sie sehen und ich kann sie nicht verhindern. Ich schreie, ich versuche mich kenntlich zu machen, ihn zu verraten. Aber ich kann ihn nicht kontrollieren. Dabei ist es doch mein Körper. Es ist so lange her, dass ich schon vergessen habe, wie es ist ich zu sein. Es ist wie ein niemals endender Alptraum und ich bin die Hauptperson. Auch wenn es wie hinter einem Schleier ist, bin ich mir dennoch meiner eigenen Taten bewusst. Ich erleide Qualen und er ergötzt sich daran. Aber da ist mehr, er nährt sich auch an dem Leid der Anderen und den Schmerzen der Kreaturen. Das fühle ich, es erfreut ihn und das macht mich umso trauriger. Ich nutze meine Talente und schicke Tiere in den Tod. Nein, nicht ich, das macht er. Aber er nutzt noch andere Kräfte, er verändert was nicht zu verändern ist. Eine Schande für die Natur, eine Ungeheuerlichkeit und Frevel an den Kreaturen. Und ich kann nicht mehr tun als zuzuschauen. Nur noch Leiden, und seine Freude und dann noch mehr Leiden.“

Als Kantriss die Wanderin zieht der Dämon durch die Lande und wo er auftaucht peinigt er die Namensgeber, die Natur und den Geist der Tiermeisterin gleichermaßen. Im Laufe der letzten Jahre hat er sein Vorgehen perfektioniert und weiß wie er am effektivsten Trauer, Leid, Verzweiflung und Elend verbreiten kann indem er seine Kräfte und die Fähigkeiten der Tiermeisterin zu denen er Zugang hat dafür einsetzt.

Die wohl einfachste Möglichkeit Kreaturen zu quälen und sich am Leid der Tiermeisterin zu erfreuen ist es die natürlichen Talente Kantriss zu nutzen. Er zähmt und kontrolliert Tiere und Kreaturen, nur um sie dann in ihr Verderben zu schicken. Kantriss muss zusehen, wie ihre eigene Hand, das was

sie liebt und verehrt verletzt und tötet. Das verursacht in ihr einen unglaublichen Schmerz und Leid, an dem der Dämon seinen Gefallen gefunden hat.

Aber der Dämon geht noch einige Schritte weiter. Einige der Tiere schickt er nicht nur in ihr Verderben. Nein, er nutzt seine eigene Kräfte und erschafft aus ihnen Konstrukte. Er verändert ihre Struktur, ihr Aussehen und ihre Kräfte. Er erschafft Monster, die nicht mehr dem natürlichen Leben ähneln. Dieser Frevel an der Natur und der Tierwelt erschüttert den Geist der Tiermeisterin bis in ihre Grundfeste. Und dem nicht genug, er lässt die Tiere umherwandern und bringt das Leid überallhin, wo sie hingelangen können.

Der Dämon ist wie gesagt mit der Zeit klüger und raffinierter geworden und hat weitaus unheilvollere Ideen entwickelt. Er nutzt eben diese Konstrukte und greift damit kleinere Dörfer oder Landstriche an. Seine Konstrukte zerstören das Leben in den Dörfern, greifen Namensgeber an oder verändern einen ganzen Landstrich in ein korruptes Gebiet, in dem kein Lebewesen mehr sicher ist.

Mit diesen Angriffen verfolgt er nur ein Ziel – noch mehr Leid und Tot. Er lockt damit Heldengruppen an, die er vernichten kann. Er bietet im Körper der Tiermeisterin selbst die Dienste gegen diese Wesen an, nur um dann noch mehr Kummer zu verbreiten. Manchmal tut er sogar so, als ob die Tiere ihn selbst angreifen. Mutige Helden, die versuchen die Tiermeisterin zu retten gelangen nicht selten in diese Falle und erliegen ihrem Fehlurteil schneller als sie reagieren können.

Manchmal, wenn er sich sicher fühlt betritt er sogar eines dieser Dörfer und lebt mitten unter seinen Opfern. Er verändert und beeinflusst die Tiere und damit ihre Besitzer. Die Tiere greifen ihre Herren an, töten sich gegenseitig oder sterben an seltsamen Krankheiten oder verändern sich in Konstrukte. Das Leid der Besitzer und Betroffenen ist auch hier sein größtes Anliegen und so kann er verdeckt von dem Unheil leben.

Das Gewimmer, das Klagelied der Opfer nährt





ihn in seinem Vorgehen und das Leid der Tiermeisterin über den Umgang mit den Tieren und den Einsatz ihrer eigenen Talente ist für ihn die Sahne auf dieser Süßspeise.

DIE VERTRAUTE

„Meine Niell, meine arme Vertraute. Ich wollte sie retten, wollte verhindern dass er sie sich holt. Deswegen konnte ich sie nicht fühlen auf dieser Lichtung damals. Ich hatte die Verbindung unterdrückt, unterbewusst wollte ich sie schützen. Aber Niell war schon immer schlau und merkte was los ist. Sie fand mich, suchte meine Nähe. Ich wollte sie wegschicken, wollte sie vergessen. Aber er fand die Gefühle, tauchte tief ein in meinen Geist und meine Erinnerungen. Er fand die magische Verbindung und lockte sie an. Er war ich und ich konnte sie nicht retten. Ich fühle mich elend da ich sie vernichtete. Nein sie war nicht tot, das hätte er nicht gewollt, ich sollte schließlich aufewig leiden, weil ich sie an ihn verraten hatte. Er fand sie, und sie merkte, dass er da war. Aber es war zu spät. Er zähmte sie mit meinen Fähigkeiten. Er drang durch unseren Band auch in ihren Geist. Für einen Moment konnte ich ihren Geist ganz nahe spüren, ja ich wollte ihr sogar sagen, dass es mir Leid tat. Aber das lies er nicht zu. Das letzte was meine Vertraute fühlte war der Verrat den ich ihr antat. Und dieses Gefühl zeigt er mir jedes Mal wenn ich sie sehe. Er hat sie verändert. Ihr Gefieder, ihre Art und ihre Gedanken. Er steuert sie, ihr Geist ist verschwunden. Ich hoffe sie ist an einem besseren Ort aber ich glaube sie ist an keinem Ort. Immer wenn er durch ihre Augen sieht, sehe ich es auch und dann fühle ich ihre Gedanken. Aber es sind nur Gedanken voller Wut, Enttäuschung und Leid. Sind es ihre Gedanken oder quält nur er mich wieder damit? Hat das Leid irgendwann einmal ein Ende...“

Kantriss war eine weit fortgeschrittene Tiermeisterin. Und ein wichtiger Teil in ihrem Leben nahm ihre treue Gefährtin Niell ein. Niell ist eine Schleiereule mit einem grau-braunen Gefieder und einer Flügellänge von 13 Zoll. Ihre Art, die man auch langläufig in der Bevölkerung als kaika bezeichnet, ist gut zu erkennen an den rotbraunen und schwarzen Bändern, die sich an den Handschwingen abwech-

seln. Sie ist für ihre Rasse recht groß gewachsen, ihre klaren nach vorn gerichtete Tubularaugen und der auffällige herzförmige Gesichtsschleier, geben dem Tier ein sehr elegantes und erhabenes Aussehen.

Die Eule ist nun seit einiger Zeit mit der Tiermeisterin unterwegs und beide verbindet eine tiefe Freundschaft. Es gibt sogar einen gesprochenen Bluteid zwischen ihnen und somit ist Niell eine wirkliche Vertraute und durch die Taten der Tiermeisterin gestärkt. Sie ist sehr aufmerksam und unterstützt Kantriss, wo immer sie es kann. Für den Umgang mit ihrem Vogel hat Kantriss sogar magische Armbänder, die so verstärkt wurden, dass die Krallen des Tieres niemals Spuren auf dem Leder hinterlassen. Aber alle magischen Verbindungen sollten nichts nutzen.

Niell merkte auch das etwas mit ihrer Freundin nicht stimmte und wollte zu ihr und sie beschützen, aber dafür war es zu spät, auch für sie. Der Dämon erwartete sie schon und fing an sie mit den Kräften ihrer Freundin zu kontrollieren. Dann veränderte er die Eule und verwandelte sie zu einer Art Konstrukt. Er nutzte die magische Verbindung zwischen den beiden Vertrauten und übernahm auch das Handeln und den Geist des Tieres. Es gehorcht nun strikt den Befehlen ihres neuen Herrn und ist ein wichtiger Verbündeter und ein gefährlicher Gegner für jeden, der sich gegen die dämonische Tiermeisterin erhebt.

Hashtraruuk nutzte seine Kräfte und veränderte die Eule. Er verwandelte ihr Äußeres und ihrer Fähigkeiten. Ein kleiner Teil des Gefieders bekam eine metallische Form. Einige Federn wurden zu einem sehr harten glänzenden Metall, die dem Tier mehr Schutz bieten aber gleichzeitig auch verletzen. Sie haben scharfe Kanten, die auch die Eule immer wieder schneiden, wodurch das Gefieder oft von Blut durchzogen ist. Ein Leiden das der Dämon durchaus zu schätzen weiß. Die Krallen der Eule hat der Dämon durch kleine aber längere gezackte Klingen ersetzt, die einen Namensgeber aufschlitzen können und durch welche die Eule sich fast überall festhalten könnte. Das wohl ungewöhnlichste sind aber





die Augen des Tieres. Der Dämon gab dem Tier die Augen eines Elfen. Und wenn man genau hinschaut sehen die Augen genauso aus, wie die ihrer Herrin. Diese Augen und die magische Verbindung geben dem Dämon die Möglichkeit durch die Augen des Vertrauten zu schauen und die Umgebung zu beobachten.

Aus dem eleganten Tier wurde ein Instrument des Bösen und der Dämon ergötzt sich an dem Leid Kantriss über diesen Frevel.

WEGE DIE SICH KREUZEN

So schön die Geschichte und die Schicksale von Dämonen und ihren Opfern auch sind, so braucht alles auch ein Fundament, um sie in das Barsaive der Spieler und Spielleiter einzufügen. Deswegen folgen nun einige regeltechnische Ansätze, Werte, Vorschläge und Ideen, damit Hashtraruuk auch in ihrem Earthdawn wüten aber auch wie man ihn evtl. aufhalten kann.

DEN DÄMON NUTZEN

Als Spielleiter haben sie nun einige Möglichkeiten Hashtraruuk zu nutzen. Es bleibt ihnen überlassen, ob sie ihn in seiner dämonisch astralen Form oder in einem geraubten Körper einsetzen. Das hängt davon ab, welche Abenteueridee sie nutzen oder selber entwickeln. Zudem steht es ihnen natürlich frei die Geschichte von und um Kantriss außen vor zu lassen. Aber nutzen sie vielleicht einfach das gesamte Paket und erweitern sie ihr Earthdawn, um diesen äußerst fähigen Widersacher.

WERTE EINES DÄMONS

HASHTRARUUK, DER WANDERER (DÄMON)

GES: 18 STÄ: 17 ZÄH: 18
WAH: 20 WIL: 22 CHA: 15

Initiative: 18
Angriffsanzahl: 2
Angriff: 20
Schaden: 22

Körp. Widerstandskraft: 19
Mag. Widerstandskraft: 20
Soz. Widerstandskraft: 16
Physische Rüstung: 18
Magische Rüstung: 22

Anzahl der Zauber: 2
Spruchzauberei: 21

Erholungsproben: 8
Niederschlag: 20

Todesschwelle: 180
Verwundungsschwelle: 16
Bewusstlosigkeitsschwelle: immun

Laufleistung im Kampf: 80
Normale Laufleistung: 160

Karmapunkte: 40
Karmastufe: 12

Kräfte: Dämonenmal 20, Dämonenmal unterdrücken 22, Dämonenfaden 22, Körperraub 20, Entsetzen 15, Tiere Bändigen* 16, Tierfreundschaft* 16, Froschsprung* 18, Blutige Krallen* 18, Eitelkeit**

Legendenpunkte: 120.000

Beute: Die Besitztümer der Tiermeisterin

*Kräfte die dem Dämon im Körper von Kantriss zur Verfügung stehen benötigen stets Karma

**Eine passive Kraft (siehe Kapitel „Kräfte eines Dämons“)

Als Dämon im Körper der Tiermeisterin nutzt er die Fähigkeiten von Kantriss, um sich einen Vorteil im Kampf zu verschaffen. Wenn er kämpft, sieht es so aus, als ob er die Krallenhände der Tiermeisterin nutzt (er kann auch Karma aufwenden). Nur haben diese einen leicht ätherischen Ansatz, und seine wahre magische Form schimmert durch, wenn er diese oder andere Kräfte einsetzt. Es kommt sogar vor, dass im Aussehen der Tiermeisterin der Dämon zu erkennen ist. Zum Beispiel kann das Gesicht sich verzerren oder die Form bzw. ein Teil eines anderen Namensgebers ätherisch aus dem Körper der Elfe erscheinen. Manchmal nehmen auch nur ihre Augen einfach eine komplette schwarze Farbe an.





WERTE EINES VERTRAUTEN KONSTRUKTS

Die Konstrukte können je nach Wirt und Situation unterschiedlich sein. Er kann sowohl klassische Konstrukte erschaffen als auch vollkommen neue und unbekannte. Lassen sie Fantasie als Spielleiter freien Lauf und erschaffen sie unmögliche Lebewesen. Dennoch gibt es ein Konstrukt über das man informieren muss. Der Vertraute der Tiermeisterin spielt im aktuellen Körper des Dämons eine wichtige Rolle und ist ebenfalls ein ernst zu nehmender Gegner.

NIELL, DIE AUFMERKSAME (DÄMONEN-KONSTRUKT)

GES: 7 S STÄ: 5 ZÄH: 6
WAH: 7 WIL: 5 CHA: 6

Initiative: 10 **Körp. Widerstandskraft:** 11
Angriffe: 2 **Mag. Widerstandskraft:** 8
Angriff: 12 **Soz. Widerstandskraft:** 10
Schaden: 15 **Physische Rüstung:** 6
 Magische Rüstung: 3

Anzahl der Zauber: - **Erholungsproben:** 3
Spruchzauberei: NA **Niederschlag:** 8

Todesschwelle: 61
Verwundungsschwelle: 10
Bewusstlosigkeitsschwelle: 48

Flugleistung im Kampf: 75
Normale Flugleistung: 150

ASTRALE ABBILDER

Im Laufe der Begegnungen wird es sicherlich einen mutigen Adepten geben, der sich die Tiermeisterin astral anschauen möchte. Wenn ein Adept eine entsprechende Probe gemacht hat vergleicht er das Ergebnis mit der mWSK Dämons. Hat er den Wurf geschafft, so erkennt er im Astralraum die Präsenz des Dämons über dem Abdruck der Tiermeisterin. Ihre Konturen verschwimmen, ihre Hände weisen Krallen auf und das Gesicht hat ein verzerrtes Aussehen welches in Bewegung bleibt und ausdruckslos wirkt.

Wenn der Wurf nicht geschafft wurde aber höher als eine neun war, dann kann der Betrachter die restliche magische Struktur der Tiermeisterin erkennen. Auch die Armschienen der Tiermeisterin haben eine magische Struktur (sie sind magisch verbessert, damit sie keine Spuren durch ihren Greifvogel erhalten). Die Struktur lässt die Magie eines Adepten erkennen, wenn sie auch sehr schwach zu sein scheint. Bei einem Misserfolg ist, wie auch bei jeder anderen Situation, nichts Magisches oder eine Struktur zu erkennen.

Ähnlich verhält es sich mit dem Vertrauten. Wenn man die Eule im Astralraum betrachtet erkennt man die magische Struktur des Tieres, als Mindestwurf dafür gilt die mWSK. Man erkennt ebenfalls die dämonischen Einflüsse und Kräfte, die das Tier veränderten. Ebenfalls kann man mit einem durchschnittlichen Erfolg auch die Vertrautenverbindung zur Tiermeisterin erkennen. Ist der Wurf sogar höher als die mWSK des Dämons, erkennt man noch eine weitere Verbindung, die man nicht zuordnen kann. Diese kann man nur als Verbindung zum Dämon erkennen, wenn man sich beide gleichzeitig anschaut.

DER STAB EINES DÄMONS

Als Hashtraruuk das erste Mal in der Welt Barsaives wandelte hatte er den Körper eines zwergischen Wanderers gewählt. Er hatte beim Wechsel des Astralraums mehr von den Eigenarten des Zwerges übernommen als er es eigentlich wollte und so kam es, dass er seine Vorliebe für das Wandern entdeckte. Sein erster Körper war auch mit Abstand sein längster Auftritt in der Welt der Namensgeber. Viele Jahrzehnte wanderte er durch die Länder des Kontinents und verbreitete dort Angst und Schrecken. Als er die Welt wieder verließ und in den Astralraum zurück wechselte, hinterließ er allerdings mehr als nur den toten Körper seines Wirtes.

Während seiner Tage im Körper des Zwerges nutze er auch den Wanderstab des kleinen Namensgebers. Und was Hashtraruuk nicht merkte ist, dass ein gewisser Teil der Struktur des Zwerges aber





auch seiner eigenen in den Stab übergang. Es entwickelte sich über die lange Zeitspanne des Reisens eine Verbindung zu diesem Gegenstand. Diese Verbindung existierte zur persönlichen Struktur des Dämons und so entstand ein gewöhnlicher Strukturgegenstand.

Allein die Tatsache das ein solcher Gegenstand existiert ist für den Dämon schon eine große Gefahr und wenn er erfährt, dass es ihn gibt, wird Hasht-raruuk alles Unternehmen diesen Gegenstand zu erlangen, bevor es jemand anderes tut, der möglicherweise weiß was man damit anstellen kann.

BEGEGNUNGEN MIT EINEM DÄMON

Jeder Dämon und jedes seiner Opfer erzählt stets auch eine Geschichte. Und jede Geschichte kann Anregungen und Ideen für Abenteuer, Begegnungen oder ähnliches liefern. Im folgenden Abschnitt ist zu den verschiedenen Ansätzen des Dämons eben dieses zu finden.

HASHTRARUUK, DER WANDERER

MISSLUNGENER KÖPERRAUB

Der Dämon, der im Astralraum lauert hat versucht den Körper eines Namensgebers zu rauben. Allerdings ist ihm dies misslungen. Der Namensgeber und seine Familie haben dies aber mitbekommen und kommen hinter das Geheimnis. Der Befleckte wird festgehalten, um sich nicht selbst zu verletzen und die Familie heuert Abenteurer an, um den Dämon zu finden und zu verhindern, dass der Dämon erneut versucht ihn zu übernehmen. Sie könnten den Dämon über den Mal-Tragenden erreichen und so eine Spur aufnehmen oder eigene Nachforschungen betreiben. Wie viel Zeit seit dem letzten Raubversuch vergangen ist, hängt davon ab wie viel Zeitdruck die Helden bekommen sollen.

DER TOT EINES KÖRPERS

Durch Zufall werden die Helden Zeugen eines Kampfes und dem Untergang eines Körpers. Der Körper stirbt vielleicht sogar durch die Hand eines Helden. Aber der Dämon schafft es vor den Augen der Gruppe zurück in den Astralraum zu wechseln. Aber nicht ohne einem der Spieler ein Dämonenmal zu verpassen. Er braucht schließlich einen neuen Körper, den er nun in Ruhe studieren und vorbereiten kann. Die Aufgabe, das Abenteuer oder die Kampagne könnte nun sein, das Mal zu entdecken und die Übernahme zu verhindern. Wie viel werden sie wirklich über den Dämon erfahren und wird der Charakter zu retten sein...?

EIN STAB FÜR EINEN DÄMON

Der einzige gefährliche Gegenstand, der gegen den Dämon eingesetzt werden kann liegt in einem kleinen Kaer irgendwo in Barsaive. Der Strukturgegenstand des Dämons blieb liegen, als der Dämon im Körper seines ersten Wirtes ein Kaer verwüstet und dabei das Leben ließ. Er wechselte zurück in den Astralraum, aber der Stab blieb an diesem Ort zurück. Hat er das Kaer vollständig vernichtet liegt der Stab dort immer noch. Oder er wurde als Trophäe von Generation zu Generation weiter gegeben. Und auf Grund ihrer Nachforschungen nach vorherigen Begegnungen mit dem Dämon oder aus reinem Zufall gelangt der Gegenstand in den Besitz der Abenteurer. Mit etwas Verständnis für die Situation wissen die Helden ihn auch gewiss richtig einzusetzen.

DEM STAB AUF DER SPUR

Ein ahnungsloser Namensgeber ist in den Besitz des Stabs gelangt. Und als er ihn auf die Straßen Barsaives zurück brachte und seine magischen Strukturen sah, wurde auch der Dämon der Existenz dieses Gegenstandes gewiss. Er setzt nun alles daran den Stab zu finden und an sich zu bringen, will ihn vielleicht sogar vernichten. Die Abenteurer sind auf der Spur des Dämons und folgen ihm auf der Suche, auch wenn sie gar nicht wissen, dass sie eigentlich der Spur des Ahnungslosen folgen. Oder sie gelangen durch Zufall in die Nähe des Stabträ-





gers und werden so der Gefahr die ihn ereilen soll gewahr.

KANTRISS, DIE WANDERIN

VERDERBTER WALD

Der Dämon hat einen mittleren Wald komplett korrumpieren können. Die Tiere des Waldes sind umgewandelt und greifen Reisende und umliegende Dörfer an. Auch die Pflanzenwelt scheint negativ beeinflusst. Von den umliegenden Dörfern werden nun Helden und Abenteurer gesucht, die der Sache auf den Grund gehen. Nachdem sie sich den Gefahren des Waldes gestellt haben und die Spuren des Dämons gefolgt sind, finden sie ihn in der Mitte einer Lichtung, umgeben von befleckten Tieren und Tierkonstrukten. Es könnte an dieser Stelle zu einem großen Kampf kommen, zu interessanten Gesprächen oder einfach nur zur ersten Begegnung mit diesem Dämon. In dem Fall lässt der Dämon die Tiere angreifen und in den Tod gehen. Er flüchtet und ein Abenteurer oder eine Kampagne über diesen Dämon kann beginnen.

UNGEWÖHNLICHES VERHALTEN

In einem Dorf oder einer kleineren Stadt passieren seltsame Dinge. Die Tiere verhalten sich nicht normal. Sie verändern sich, greifen sich gegenseitig oder ihre Herren an. Die Helden werden Zeugen eines solchen Verhaltens. Zwei Hunde einer Familie greifen sich gegenseitig an. Das Tier eines Tiermeisters lässt sich nicht mehr kontrollieren oder ähnliche Vorfälle häufen sich. Im Hintergrund zieht der Dämon in diesem Ort seine Fäden und hetzt die Tiere auf und verändert sie. Er stellt sich sogar dem Dorf und den Helden eventuell als Helfer zur Verfügung. Alles gehört zu seinem perversen Plan und sorgt für Unheil und Unmut.

DIE VERSCHOLLENE TOCHTER

Der Dämon im Körper der Tiermeisterin ist nun seit fast 30 Jahren unterwegs und bringt Frucht und Unheil über das Land. Allerdings hatte sie auch einst eine Familie. Und 30 Jahre sind im Zeitalter der El-

fen kein langer Zeitraum. So kommt es, dass die Familie auch nach ihrer verlorenen Tochter sucht oder suchen lässt. Und der Familienring an der Hand der Tiermeisterin könnte ein Ansatzpunkt in dieser Suche sein. Sie könnten ihn bei einem Kampf verlieren, die Helden können den Ring evtl. an ihrer Hand ausmachen oder ein Überlebender oder ein aufmerksamer Beobachter könnte den Ring gesehen haben. Die Helden gelangen so auf die Spur und die Geschichte von Kantriss der Wanderin. Nur wissen sie mit wem sie sich dort einlassen?

JASPREES MITLEID

Die arme Kantriss war stets der Passion Jaspree zugeneigt. Sie diente ihr so gut sie es konnte und wollte sogar den Weg eines Questors einschlagen. Nur kam es nie zu dieser Tat und der Dämon übernahm ihren Körper vorher. Allerdings sind die Passionen nicht blind und Jaspree erkannte schon weit vorher die Kraft und den Glauben von Kantriss. Um ihren Dienst in dem Namen der Passion zu würdigen, möchte die Passion der armen verlorenen Seele helfen. Schließlich zerstört der Dämon alles, an was sie glaubte und für das die Passion steht. Ob die Passion nun Abenteurer leitet, ihnen Tipps gibt oder sogar selbst eingreift liegt im Ermessen des Spielers wie er die Passionen sieht. Eine schöne Variante wäre das Lenken einer Heldengruppe, um den Dämon und seine Taten zu zerstören und ein persönliches Auftauchen, um den Geist der Tiermeisterin im zurückgelassenen Körper zu retten und ihre Unschuld zu bewahren. Sie wird vielleicht nicht mehr sein wie früher, aber der Segen Jasprees wird ihr vielleicht die Freude an der Natur wieder geben.

DER NEUE KÖRPER

Ein möglicher Plot könnte es sein, dass die arme Kantriss erst vor sehr kurzer Zeit übernommen wurde. Ihr Geist ist zwar in den Hintergrund gedrängt aber sie hat vielleicht zu dieser Zeit noch genug eigenen Willen und Kraft und kämpft gegen den Dämon in ihrem Geist. In diesem Zustand gelingt es ihr evtl. den Dämonen für kurz Zeit zum schweigen zu bringen, kleine Notizen zu hinterlassen, im Schlaf zu sprechen, die Eule selbst zu steuern oder





ähnliches zu schaffen. Dadurch können eventuell die Helden oder andere Personen auf die Spur des Dämons gelangen.

NIELL, DIE AUFMERKSAME

DER BEOBACHTER

Der Dämon nutzt den Vertrauten seiner Tiermeisterin als Möglichkeit unbemerkt jemanden zu beobachten und sich Opfer zu suchen. Auf der Reise der Abenteurer entdeckt einer der Helden die Eule auf einem Ast. Ihr ungewöhnliches Aussehen sollte für Aufmerksamkeit sorgen. Und was den Spieler beunruhigen sollte sind die menschlichen Augen, die ihn direkt in die Seele schauen und auf seinem Weg verfolgen. Als er jedoch dies seinen Freunden mitteilen will und kurz wegschaut ist die Eule wieder verschwunden. Weiter auf dem Weg reisend taucht die Eule wieder auf und untersucht ihn vielleicht erneut oder sucht sich einen anderen der Gruppe aus. Der Dämon hat vielleicht seine nächsten Opfer gefunden.

DER WEG ÜBER DEN VERTRAUTEN

Im Laufe der Suche nach dem Dämon oder auch durch reinen Zufall, können die Abenteurer den Vertrauten der Tiermeisterin gefangen nehmen. Sie können das Tier nun als Ansatzpunkt nutzen den Dämonen zu fassen bzw. zu finden. Allerdings wissen sie nicht, dass der Dämon natürlich jeden ihrer Schritte durch das Tier beobachten kann. Oder nutzen sie genau diesen Zustand aus, um den Dämon auszutricksen? Es wird sich bald herausstellen, ob sie den Dämon finden oder den Vogel nur für einen seltenen und komischen Vogel halten.

DIE VERÄNDERUNG

Auch dieser Plot greift die erst kürzliche Übernahme der Tiermeisterin auf. In diesem Fall wird die Eule erst Stück für Stück verwandelt und ein aufmerksamer Abenteurer könnte vielleicht Zeuge davon werden, wie sich die Augen verändern oder das Gefieder. Vielleicht ist dies ungewöhnlich genug, um dem Dämon auf die Spur zu kommen.

TIPPS UND TRICKS AUS THORAKS HANDBUCH FÜR ABENTEURER

Wenn ein Tier mit euch spricht, dann seid sicher, dass es kein Tier ist.

Nur weil die Kreatur nett zu euch ist, heißt das nicht, dass sie euch nicht die Haut vom Körper zieht.

„Och, ist der süß...“
letzte Worte eines Tiermeisters

Ein zwergischer Abenteurer unterwegs in Barsaive: „Die Neugierde eines Windlings ist durchaus erfrischend, aber leider auch genauso tödlich.“





AUS DEN TAGEBÜCHERN VON BOGDAN THOR KNÖCHENBRECHER

TAG 1 „DIE JAGD NACH DEM GAAAAAAAANZ TOLLEN SCHATZ“

Beim Aufstehen stellten wir mit Erstaunen fest, dass unser Windlingsmagier weg war. Einfach verschwunden mit Sack und Pack und Hund. Na wer weiß, vielleicht treffen wir den kleinen Flatterer ja mal wieder.

Ich habe den anderen von meinem tollen Kartenkauf erzählt. Urgrasch hat mich ausgelacht und die anderen blieben auch ein wenig ruhiger als ich dachte... naja, ich gebe es ja auch zu. 100 Silberstücke für ein leeres Blatt Papier und dann nochmals 100 Silberstücke für Hiermon, damit er den Schutz auf der Karte entschlüsselt, das ist wirklich nicht wenig. Aber sonst können wir eh nichts da drauf erkennen. Ich bin mal gespannt, was da zu sehen ist. Hoffentlich gibt das keine allzu große Enttäuschung.

Wir haben die Karte beim Magier Hiermon abgeholt und jawoll! Es IST darauf etwas zu sehen. Also doch kein schlechter Kauf! Sehr gut! Ein Ausschnitt von Barsaive von der Gegend um Parlainth. Eine markierte Strecke führt von Parlainth aus zu einem X. Aber wahrscheinlich ist die Karte doch ne Verarschkarte... Die Strecke macht einen gewaltigen Bogen und das X ist dann hier ganz in der Nähe von Parlainth. Vielleicht 2 bis 3 Tagesritte entfernt. Sehr seltsam. Jetzt, wo die Gruppe die Karte gesehen hat, lachen die mich erst recht aus. Hätte ich denen bloß nichts gesagt. Aber da wir sowieso nichts anderes

zu tun haben, werden wir uns einfach ein wenig nach der Karte richten. Nur nicht ganz so genau wie gezeichnet. Wir verzichten auf diesen gewaltigen Umweg und fahren direkt zu der markierten Stelle. So kommen wir schneller an den gewaltigen Schatz oder ich an die gewaltigen Lacher.

TAG 2 „DIE JAGD NACH DEM GAAAAAAAANZ TOLLEN SCHATZ“

Gestern Abend haben wir einen jungen T'Skrang getroffen. Er ist auch auf der Suche nach Abenteuern und unser Ork hat seinem Duellwunsch entsprochen. Bis aufs erste Blut. Holla, ich dachte, die wollten dann vorsichtig kämpfen. Aber nein, da ging es voll zur Sache. Als Krieger war es eine wahre Wonne zuzusehen. Auch wenn Urgrasch nicht sonderlich geschickt mit seiner Waffe umgeht, das kleine Schuppengesicht schwingt seinen zierlichen Degen zu elegant. Nicht so viele Mätzchen und er würde einen passablen Krieger abgeben! Wie dem auch sei, nach dem ersten Treffer war der Kampf dann auch schon vorbei. Und es floss reichlich Blut. Urgrasch hat härter getroffen als er eigentlich wollte. Den T'Skrang haben wir erstmal mitgenommen. So kann er sich auf dem Wagen vorerst ausruhen und Abenteuer kann er bei uns genauso erleben.





TAG 3 „DIE JAGD NACH DEM GAAAAAAAANZ TÖLLEN SCHATZ“

Es ist einfach nicht zu fassen. Schon wieder haben wir die gesamte Nacht Wache gehalten. Hier in der Nähe treiben sich irgendwo ein paar Wölfe herum. Die Pferde waren jedenfalls ein wenig unruhig letzte Nacht und etwas entfernt hat man auch Wolfsgeheul gehört.

Wir haben die Stelle gefunden! Valerian konnte die Fundstelle sehr genau auf eine Stelle festsetzen. Hier hat auch irgendwann mal ein Haus gestanden. Die Ruinen zeugen noch davon.

Mist aber auch. Wir haben den halben Tag gebuddelt. Hier sieht es inzwischen aus wie ein löchriger Käse, aber gefunden haben wir nichts. Schade, es wäre auch zu schön gewesen.

Karte gekauft 0 : Karte nicht gekauft 1

TAG 4 „DIE JAGD NACH DEM GAAAAAAAANZ TÖLLEN SCHATZ“

Letzte Nacht sind wir von einem Rudel Wölfe angegriffen worden. Und wann war das? Genau! Wir haben endlich mal wieder während der Wache gepennt. Ich habe zwei tiefe und schmerzende Wunden davongetragen, aber dafür habe ich mich auch gerächt und zwei Wölfe mit je einem Schlag ins Reich der Toten überführt. Ein wenig stolz auf mich kann ich schon sein. Im Moment nehme ich einen Wolfskopf auseinander. Den will ich mir später dann vielleicht auf den Helm setzen. Sieht bestimmt sehr gut aus!

Wir haben nach der Pleite beim Graben entschieden, den Weg auf der Karte einfach rückwärts zu folgen. Schließlich haben wir zurzeit keine anderen Verpflichtungen.

Karte gekauft 1 : Karte nicht gekauft 1

TAG 5 „DIE JAGD NACH DEM GAAAAAAAANZ TÖLLEN SCHATZ“

Oh Mann, die Verwundungen schmerzen doch ganz schön. Ich bin froh, dass ich zwischendurch einfach auf dem Wagen mitfahren kann. Außerdem muss ich den Wolfsschädel ja noch weiter ausnehmen und reinigen.

TAG 6 „DIE JAGD NACH DEM GAAAAAAAANZ TÖLLEN SCHATZ“

Heute Morgen saß ein Fremder mit an unserem Feuer. Ein gewaltiger Ork. Ich muss gestehen, er imponiert mir. Ist auch ein waschechter Krieger! Eine sehr imposante Erscheinung in seiner roten Rüstung mit einer großen Axt auf dem Rücken. Er heißt Balrog Falkenauge und scheint nett zu sein. Bis Wolkendorf wird er uns begleiten. Dort will er wohl einen neuen Tempel weihen.

Heute übernachteten wir in einem kleinen Dorf. Ich habe meinen Schädel beim Jäger abgegeben, damit der den richtig auskocht. Ein Profi ist halt doch besser in solchen Dingen als ich.

TAG 7 „DIE JAGD NACH DEM GAAAAAAAANZ TÖLLEN SCHATZ“

Super! Kurz vor Wolkendorf fiel mir ein, dass ich den Schädel bei dem Jäger vergessen habe. Mist aber auch. Naja, erstmal hier ins Dorf, vielleicht kommen wir ja noch mal zurück. Mist! Scheiße! Nein! Ich will den wiederhaben! Valerian würde morgen sogar mit mir zurück reiten. Gleich wird's dunkel. Ich freu mich schon auf ein Bier und das Bett!





TAG 8 „DIE JAGD NACH DEM GAAAAAAAANZ TOLLEN SCHATZ“

Als wir gestern ins Dorf gekommen sind, war alles ruhig. Wir haben in Gruppen alles abgesucht, aber keine Menschenseele gefunden. Ich habe kurz vor dem Sonnenuntergang draußen auf dem Hügel jemanden gesehen. Den Eintragungen im Stadtbuch zufolge wurde hier vor ein paar Wochen ein Magier verbannt und dieser schwor Rache.

Wir haben ein paar Meilen vor dem Dorf das Einsiedlerhaus des Magiers gefunden. Es war mit seltsamer Magie gesichert. Innen lagen massenhaft Kräuter und anderes Zeug, was man für Alchemie braucht. Auch haben wir da Notizen gefunden, die dieser Magier, ich glaube er heißt Sitt, gemacht hat. Es geht da um den Zauber „Nicht da“. Unglaublich innovativer Titel, aber wohl sehr wirkungsvoll. Anstatt anderen vorzugaukeln er wäre nicht da, hat er eine ganze Dorfbewölkerung verschwinden lassen. Mit den Informationen sind Urgrasch und Ahn dann ins Dorf zurückgegangen, um Balrog alles mitzuteilen. Wir anderen drei haben uns auf Lauer gelegt, um den Magier zu erwischen wenn er wiederkommt. Aber anscheinend hat er uns dabei

schon länger beobachtet, denn ich habe jemanden im Wald gehört. Valerian hat an der Stelle dann die Verfolgung aufgenommen. Die Spuren führten uns zurück ins Dorf. Und wen sehen wir da? Balrog, Ahn und Urgrasch diskutieren über irgendetwas mitten auf dem Marktplatz, ein Stück hinter ihnen auf dem Brunnenrand steht dieser Magier und die kriegen das nicht mit. Wir natürlich sofort auf sie zugerannt und gewarnschreit. Aber verstehen die was? Nein! Natürlich nicht. Plötzlich lachte Sitt und zwei gewaltige – ja sogar ich muss gewaltig sagen – Erdwesen brachen aus dem Boden heraus und haben uns angegriffen. Balrog hat sich um den Magier gekümmert und wir haben die Erdelementare vernichtet. Bei uns lief es nicht ganz so spektakulär ab wie bei Balrog. Er schwang nicht nur seine Axt, sondern dort wogte auch Magie hin und her und alles blitzte und knallte und funkelte.

Als Sitt dann endlich starb, standen rund um uns herum plötzlich wieder alle Dorfbewohner und sahen sich etwas irritiert um. Seine Magie hat mit ihm zusammen ein unrühmliches Ende gefunden.

Ich habe wieder eine schwerere Verletzung davongetragen. So ein dämlicher Erdwurm hat mir ein paar Rippen gebrochen. Aber die Dorfbewohner

23. Sollus

Die Bewohner des Dorfes haben mich noch ein gutes Stück begleitet und mich erst wenige Stunden Fußmarsch von der Stadt entfernt verlassen. Ich freue mich schon meine Freunde wieder zu sehen. Sie werden staunen, wenn ich ihnen berichte, was ich erlebt habe. Und vielleicht schaffe ich es ja die Zwerge davon zu überzeugen mit den Namensgebern im Norden Kontakt aufzunehmen und ein Bündnis zu schmieden.





sind sehr nett und dankbar. Sie helfen uns wo sie nur können und versorgen uns richtig gut. Morgen wird es mir schon wieder ein wenig besser gehen, denke ich. Schließlich habe ich auch gutes Heilfleisch!

Jetzt gerade beim Schreiben ist mir noch etwas Seltsames aufgefallen. Ich hab mir noch mal meine Schatzkarte angesehen. Es ist nicht zu fassen – sie hat sich verändert. Es ist ein neuer Weg eingezeichnet zu einem neuen X. Hah! Da bin ich sehr froh drüber. Also waren die Ausgaben doch nicht komplett falsch. Im Zweifelsfall haben wir wenigstens schon mal ein Dorf gerettet!

Karte gekauft 2 : Karte nicht gekauft 1

TAG 9 „DIE JAGD NACH DEM GAAAAAAAAAAANZ T?LLEN SCHATZ“

Heute Morgen kam eine Karawane ins Dorf. Trifft sich sogar sehr gut. Sie wollen in die gleiche Richtung wie wir und der Karawanenchef hat uns als Wächter angeheuert.

TAG 10 „DIE JAGD NACH DEM GAAAAAAAAAAANZ T?LLEN SCHATZ“

Adean hat uns heute Morgen geweckt. Valerian ist während seiner Wache eingeschlafen und wir haben die Nacht verpennt. Damit wäre der Fluch wieder gebrochen und wir schaffen keine Nachtwache mehr. Aber ein sonderlich gutes Licht wirft das nach unserer ersten Amtshandlung nicht. Der Karawanenchef Adean hat uns das auch gleich zu verstehen gegeben.

TAG 12 „DIE JAGD NACH DEM GAAAAAAAAAAANZ T?LLEN SCHATZ“

Langsam aber sicher haben wir es doch geschafft. In den letzten Tagen kamen wir sehr gut voran und heute haben wir das Dorf Baldor früher als geplant erreicht. Heute Nacht können wir genüsslich in warmen Betten schlafen. Und dann mal schauen wie es weiter geht auf unseren Abenteuern und unserer Schatzsuche...





UNTERWEGS UNTER DIEBEN

„In unserer letzten Ausgabe haben wir ein besonderes Augenmerk auf die Situation entlang der Straßen gelegt. Speziell die Gefahr der dort lauernenden Diebe und Wegelagerer sollte man nicht unterschätzen. Doch wie alle Namensgeber müssen auch diese finsternen Gesellen schlafen, essen und hausen. Es sollte einem jeden von uns also klar sein, dass die Wildnis im Grunde das Zuhause solcher Gestalten ist. Sicherlich lauern einige auch in Dörfern oder Städten auf ihre Opfer; versteckt mitten unter uns. Und wer ahnt schon, ob der Tischnachbar im Gasthaus seine Speisen nicht mit dem Gold und Silber der Leute bezahlt, die er erst gestern rücksichtslos niedergestreckt hat? Aber die meisten dieser Verbrecher findet man doch fernab der Zivilisation, im Unterholz unserer Wälder. Gnade uns Garlen, wenn es mal einen Punkt gibt, an dem sich diese Leute nicht mehr verstecken müssen...“

- Goorth Steingesicht, Troubadour zu Travar

Die folgenden Episoden handeln von undurchsichtigen Charakteren, von Ehre und Schande, von Rache und Verrat – und mittendrin: Die Helden. Dieses kleine Abenteuer ist für 4-6 Charaktere verschiedener Disziplinen und Kreise ausgelegt. Es ist nicht vollständig ausgearbeitet, sondern beschreibt eine Hintergrundgeschichte und bietet einen Plot, anhand dessen sich der Meister orientieren kann. Außerdem liefert das Abenteuer „Unterwegs unter Dieben“ Ideen und Anregungen, um eine größere Kampagne daraus zu machen oder es in eine bestehende einzubauen.

EIN BLICK ZURÜCK

Dieses Kapitel soll einen kleinen Überblick geben, was im Vorfeld der eigentlichen Handlung passiert ist, was die Motivation der Beteiligten ist und was für Ziele sie verfolgen. Es werden nun die beiden Hauptfiguren vorgestellt, die den Spielern im Verlauf des Abenteuers begegnen werden.

SOGORA SCHNELLHAND

„Ja klar hab ich von dem gehört. Hier wird ihn jeder kennen. Der macht die ganze Gegend hier - also die Straßen und so - schon seit langer Zeit unsicher. Verstecken tut er sich in den Wäldern und Bergen der Umgebung. Oft hat man ihn gesucht, aber man war nie schnell ge-

nug, ihn auch zu fassen. So sind sie halt, diese Diebe, dem Gesetz immer einen Schritt voraus. Aber ich sag Euch, wenn er mir in die Quere kommt, dann mach ihn nieder – ihn und seine ganze Bande von Feiglingen und Verbrechern! Und jetzt möchte ich wohl mein Bier, das ihr mir versprochen habt.“

- Ein Wirtshausgast nahe der Handelsstraße nach Throal

Sogora Schnellhand ist die Hauptperson für die Handlung des Abenteuers. Er nimmt nicht immer direkt daran teil, ist aber für die Hintergrundgeschichte verantwortlich und wird den Spielern auch im Verlauf des Abenteuers begegnen.

EIN ALTER BEKANNTER

Sogora ist evtl. kein unbeschriebenes Blatt für die Helden. Einige Charaktere kennen ihn vielleicht sogar schon aus früheren Abenteuern. Denn er treibt sein Unwesen an verschiedenen Orten Barsaives und so auch in diesem kleinen Scharmützel. Seinen bekanntesten Auftritt hat er wohl im Abenteuer „Nebel über dem Blutwald“. Dort hat er einen kleinen Gastauftritt. Wenn die Gruppe dieses Abenteuer noch nicht gespielt haben sollte, wird es dort sicherlich ein nettes Wiedersehen geben. Falls sie es aber bereits gespielt hat und Sogora darin gestorben ist, ersetzen Sie ihn einfach durch einen anderen Dieb. Seine Werte können so oder so aus dem Kaufabenteuer übernehmen werden.





DER DIEB

Jeder Dieb hat eine Geschichte zu erzählen. In dieser Geschichte hat Sogora eine wichtige Rolle inne. Auch wenn die Spieler nicht allzu viel mit ihm zu tun bekommen werden, übernimmt er einen wichtigen Part in der Hintergrundgeschichte und bei der Lösung des Schlamassels.

Sogora hat stets hohe Ziele an sich und seine Arbeit gestellt. Er führt seit längerem eine kleinere Gruppe von Dieben an, mit denen er die Gegend unsicher macht. Es kommt sogar vor, dass er ab und an mit anderen Diebesbanden zusammen arbeitet. Überzeugt von dem Ergebnis solcher Kooperationen kommt ihm sogar die Idee, dass eine dauerhafte Verbindung es ermöglichen würde, größere Ziele zu erreichen. So fängt er an, die verschiedensten Banden um sich zu sammeln.

GEMEINSAME ZIELE

Die kleineren Gruppen allein, haben nicht die Möglichkeit zu größeren Überfällen. Sie kommen zwar zurecht und sind alleine flexibler, aber der Nutzen einer solchen Partnerschaft ist den meisten von ihnen in sofort klar. Damit kommt es den Banden gelegen, dass Sogora die verschiedenen Gruppierungen unter seinem Namen vereinen möchte. So kann in kürzester Zeit ein kleines Heer von Dieben aufgestellt werden und zu einer wirklichen Gefahr auch für Dörfer, Handelsposten und Karawanen werden. Gemeinsam können sie Gewinne einfahren, die ihnen sonst entgangen wären. Doch wird diese wachsende Gemeinde aber irgendwann auch Aufmerksamkeit der Obrigkeit auf sich ziehen...

TYLON DREIFINGER

Die Kerzen flimmerten und tauchten den Ort in ein unheimliches Licht. Er hatte versagt und seine Versprechungen nicht halten können. Was würde man über ihn erzählen? Diese Frage quälte ihn schon seit einigen Tagen. Aber viel schlimmer war die Schande seiner Niederlage. Er hätte Ruhm und Reichtum ernten können, aber stattdessen würde er Häme und Spott einfahren. Wie hatten ihm die Sklaven nur entkommen können? Er war

den Tag immer und immer wieder durchgegangen, aber er fand einfach keinen Ansatz wie sie hatten ausbrechen können. Man würde ihm alles nehmen und dies musste er verhindern! So fand er sich an diesem Ort wieder und er war bereit alles zu geben – für das Imperium! Blut rann über den Tisch, als er mit dem Dolch die Glieder seiner Finger durchtrennte. Von nun an würde er sich Dreifinger nennen und nicht zurückkehren eher er seinen Beitrag geleistet hatte.

- aus der Legende von Tylon Dreifinger

EINE MISSION

Tylon ist ein treuer Anhänger des theranischen Imperiums und war verantwortlich für den Transport von Sklaven aus Barsaive heim ins Reich. Auf einem seiner Beutezüge unterlief ihm jedoch ein schwerer Fehler und eine größere Gruppe von Gefangenen konnte entkommen. Dies war für ihn und seine Arbeit eine große Schande und sein Ruf war damit ruiniert. Es blieb nur eine Möglichkeit: Er musste alles wieder gut machen. Also setzte er sich zur Aufgabe, Schrecken und Terror nach Barsaive zu tragen, um am Ende seiner Mission so viele Sklaven wie nur irgend möglich nach Thera zu bringen. Nur so kann er im alten Glanz heimkehren und wieder seinen Platz in der theranischen Gesellschaft einnehmen.

BLUTSCHWUR

Um diesen neuen Weg zu unterstreichen und seine Treue zum Reich zu demonstrieren schwor er einen Bluteid auf das theranische Imperium. Er schnitt sich in diesem Ritual zwei Finger seiner rechten Hand ab. Einen für die Niederlage und die Schande seiner letzten Mission, den anderen als Zeichen seiner festen Absicht dies wieder gut zu machen. Dieser Bluteid gab ihm einen Bonus von einer Stufe auf das Talent Holzhaut. Von nun an sollte er unter dem Namen Tylon Dreifinger leben.

DER WEG IN DIE PROVINZ

Nach dem Leisten des Eides verließ Tylon zusammen mit vier seiner besten Männer Thera und begab sich nach Barsaive. Wo es nur ging, hinter-





ließ er Schrecken und Zerstörung, machte die Straßen unsicher und brannte Dörfer nieder. Der Name Dreifinger stand für Angst und Gewalt. So ging es, bis er eines Tages von Sogora Schnellhand hörte und dem Ruf folgte, sich seiner Vereinigung anzuschließen. Nur Tylons Ziele waren andere. Mit einer großen Bande von Dieben ließen sich viel mehr Verbrechen begehen und auch eine offene Konfrontation mit Throal könnte machbar sein. So kam es, dass er die Führung an sich riss, um sie für seine Ziele einzusetzen. Dies ist der Moment an dem die Helden ins Geschehen treten.



SPIELINFORMATIONEN: TYLON DREIFINGER - 0RK

Krieger Kreis 7, Dieb Kreis 2

Regeln: Earthdawn 2nd Edition

GES: 7 STÄ: 6 ZÄH: 6
WAH: 5 WIL: 4 CHA: 7

Initiative: 6 **Körp. Widerstandskraft:** 10
Angriffsanzahl: spez. **Mag. Widerstandskraft:** 7
Angriff: spez. **Soz. Widerstandskraft:** 10
Schaden: spez. **Physische Rüstung:** 8
 Mystische Rüstung: 3

Anzahl der Zauber: - **Erholungsproben:** 3
Spruchzauberei: - **Niederschlag:** 6

Wirkung: -

Todesschwelle: 110

Verwundungsschwelle: 10

Bewusstlosigkeit: 85

Laufleistung im Kampf: X

Normale Laufleistung: X

Hebe-/Tragelimit: X/X

KARMA

Karmapunkte: X

Karmastufe: 5 / W8

Karma für Proben auf: WIL

TALENTE (RANG/STUFE)

Kreis 1: Holzhaut* 8(9), Lufttanz 7, Nahkampfwaffen 8, Spektakulärer Angriff 7, Waffenloser Kampf 8, Überraschungsangriff 4

Kreis 2: Kampfsinn 7, Lautloser Gang 3

Kreis 3: Hiebusweichen 8, Tigersprung 7

Kreis 4: Schmetterschlag 8

Kreis 5: Luftgleiten 7

Kreis 6: Letzte Rettung 7

Kreis 7: Zweiter Angriff 8

* Disziplintalente

EIN DIEB KOMMT SELTEN ALLEIN

Dies ist der Beginn des kleinen Abenteuers. In diesem Kapitel geht es um die Geschehnisse der letzten Zeit und den Anstieg von Überfällen und Diebstählen in der Gegend. Die Helden werden mit Spuren der Banditen konfrontiert und werden so Stück für Stück ins Geschehen hinein gezogen.





ÜBERFÄLLE ÜBER ÜBERFÄLLE

„Wie soll man denn noch sicher über die Straßen reisen? Ja genau das frag ich Euch – es gab jetzt wieder einen Überfall auf einen einfachen Händler und vielleicht bin ich der Nächste. Und jetzt lasst mich in Ruhe ich muss mir einen Begleitschutz organisieren.“

- Ein aufgebracht Händler

ERSTE ANZEICHEN

Um die Abenteurer nun mitten in die Geschichte zu bringen, ist es wichtig, sie langsam auf die Geschehnisse aufmerksam zu machen. Im Verlauf einer gewöhnlichen Reise gibt es zwei Ereignisse, die schon mal einen ersten Eindruck verschaffen sollen.

Die erste Begegnung mit bevorstehenden Gefahren ist eine Wagenfalle auf einer befahrenen Handelsstraße. Sie kann durch den eigenen Wagen ausgelöst werden, durch den Wagen eines Händlers oder auch einfach nur so entdeckt werden. Diese Falle wurde von einer Diebesbande gelegt, die aber mittlerweile weiter gezogen ist. Diese Szene sollte eher zufällig wirken und noch nicht direkt auf eine große Gefahr hinweisen.

Die zweite Begegnung dient dazu, diese Gefahr zu verdeutlichen und so etwas mehr Angst in die Spielatmosphäre zu bringen. Hierbei handelt es sich um einen weiteren Wagen, den die Spieler zerstört und verlassen am Wegesrand finden. Wenn sie diese Situation untersuchen, werden sie an dem Wagen einige Zeichen eines Überfalls erkennen. Je nach Erfolg ihrer Untersuchungen können sie Folgendes finden: Blutspuren, Pfeilspitzen, Brandspuren und Kerben die von einem Zweikampf herrühren. Wie lang der Überfall her ist, sollten Sie danach entscheiden, in welcher Zeitspanne die Ereignisse spielen und wie Ihre Gruppe reagiert. Die Helden sollten die Geschehnisse an dieser Stelle erstmal nur im Hinterkopf behalten und nicht direkt ihre Untersuchungen starten.

GERÜCHTEKÜCHE

Neben diesen aktiven Begegnungen gibt es einige Informationen, mit denen Sie die Spieler versorgen müssen. Je nach geplantem Zeitrahmen des Abenteuers können diese schnell oder auch langsam an die Gruppe heran getragen werden. In der Regel werden die Abenteurer durch Gerüchte und Erzählungen oder auf direktes Nachfragen bei Händlern, in Kneipen oder ähnlichen Lokalitäten an die Informationen kommen.

- es gibt Überfälle in verschiedenen Gegenden im Umkreis
- die Räuber tauchen immer plötzlich auf und verschwinden dann wieder spurlos.
- die Überfälle werden immer brutaler und offener
- es sind scheinbar mehrere Gruppen
- mittlerweile werden auch kleinere Dörfer und Handelsposten überfallen

RAUCH AM HORIZONT

Der Höhepunkt dieses Kapitels ist die Ankunft in einem Dorf namens Bask. Dieses Dorf ist ein beliebter Halt für Händler und Reisende, da es hier einige interessante Handwerker und eine sehr gute Unterkunft und Gaststätte gibt. Im Verlauf ihrer Reise kommen die Helden in dieses Dorf und hier beginnt für sie der eigentliche Auftritt in diesem Abenteuer.

Schon zwei Tage vor der Ankunft in Bask sehen die Helden eine große Rauchwolke aus der Richtung, in die sie reisen. Vielleicht reisen sie nun etwas schneller oder es schreckt sie sogar ab. Wenn sie aber dann doch nach Bask reisen, werden sie bei ihrer Ankunft das Ergebnis eines grausamen Überfalls sehen. Bask wurde fast komplett niedergebrannt. Es liegt noch der schwere Geruch von Verbranntem in der Luft. Die Überlebenden versuchen zu retten, was zu retten ist. Man kann sogar schon so etwas wie Aufräumarbeiten erkennen.

Bei einer Untersuchung des Szenarios kann man noch einige Spuren des Kampfes entdecken. Wenn





die Helden sich mit den Überlebenden unterhalten, werden diese von ca. 20 Reitern berichten, die dieses Chaos verursacht haben. Es scheinen mehrere Banden gewesen zu sein, die aus verschiedenen Richtungen angriffen und unabhängig von einander agierten. Einer der Überlebenden hat sogar aus einem Versteck heraus ein Gespräch belauscht. Dabei habe sich ein Mensch namens „So... irgendwas“ mit einem großen Ork, der „wie ein Fluss hieß“ und nur drei Finger an der rechten Hand hatte, unterhalten. Sie haben sich wegen des Überfalls gestritten, wobei sich der Mensch über das sinnlose Töten und die übertriebene Gewalt aufregte.

An dieser Stelle greifen die Helden entweder ins Geschehen ein und stellen sich der Gefahr oder überlassen das Ganze dem natürlichen Lauf der Dinge. Wenn sie an der Sache dran bleiben, setzen Sie den Plot einfach fort. Wenn nicht, könnte die Geschichte an dieser Stelle schon vorbei sein.

DEN KRUMEN FOLGEN

„Ihr seht doch, was sie gemacht haben. Das halbe Dorf haben sie abgebrannt. Sie haben uns fast alles genommen - diese Bastarde!!! Jemand muss ihnen doch zeigen, dass sie damit nicht durchkommen!“

- aus den Erzählungen eines Überlebenden aus Bask

DEN DIEBEN AUF DER SPUR

Wenn sich die Gruppe dazu entschließt, der Sache weiter nachzugehen, dann wird der erste Schritt sein, den Überfall zu untersuchen. Dabei werden sie versuchen, den Spuren der Reiter zu folgen. Dies sollte auch möglich sein. Mit den entsprechenden Proben und einigem Zeitaufwand werden sie an eine Art Treffpunkt gelangen. Dieser Treffpunkt liegt ca. zwei Stunden von Bask entfernt und man findet dort die Überreste eines kleinen Lagers. Hier sind mehrere Feuerstellen und die Überreste einiger Schlafplätze zu finden. Wenn die Proben gut ausfallen, kann man die Anzahl der Reittiere auf 15-20 Pferde einschränken und die Personenzahl auf ca. 20+ festlegen. Vom Lager aus führen die Spuren in

verschiedene Richtungen, wo sie sich nach einiger Zeit verlieren. Auch eine magische Suche sollte zunächst erfolgreich sein, dann aber verwischen.

DIE REISE GEHT WEITER

In dieser Gegend sind die Dörfer und Posten recht nahe beieinander und so werden sich die Abenteurer, wenn ihre Untersuchungen sie nicht weiter bringen, irgendwann wieder auf den Weg machen. Im nächsten Dorf hat man bereits von den Überfällen gehört und wenn die Helden dort ankommen, sollten sie mit den Ängsten dieser Namensgeber umgehen müssen - auf welche Art auch immer. Die Leute denken, dass es bald einen neuen Überfall geben wird, und sie das das nächste Ziel sein könnten. Deshalb hat man bereits begonnen, primitive Verteidigungsanlage zu installieren.

Einen weiteren halben Tagesmarsch entfernt, befindet sich ein Handelsposten, um den sich einige Bauern, Händler u. s. w. niedergelassen haben. An diesem Ort sollte die Angst nicht mehr so groß sein, wie noch im Dorf zuvor. Immerhin gibt es hier angeheuerte Wachen. Aber dennoch setzt man sich mit den Dieben auseinander. Für die Gruppe ist dies die Möglichkeit, mal wieder eine Nacht in Ruhe zu verbringen - eine gute Mahlzeit, ein paar Bier und ein bequemes Bett.

AUFFÄLLIG UNAUFFÄLLIG

Im Verlauf des Abends oder auch des nächsten Tages sollten der Gruppe zwei Personen ins Auge fallen. Es handelt sich dabei um einen Zwerg und einen Menschen. Die beiden Personen sind entweder im Gasthaus oder auf dem Marktplatz zu finden. Mit einer gelungenen Wahrnehmungsprobe gegen 12 wird auffallen, dass sich die beiden zwanghaft anstellen nicht aufzufallen. Allerdings gelingt ihnen dies nicht wirklich. Wann diese Personen auffallen, hängt davon ab, wie gut die Helden würfeln und wie ihre Gruppe reagiert. Vielleicht braucht sie zweimal diesen Eindruck, um der Sache nachzugehen. Vielleicht möchte man die Gruppe auch erstmal in Sicherheit wiegen. Egal wie und wann sie den beiden über den Weg laufen, sie sollten am Ende miss-





trauisch ihnen gegenüber sein, ihnen folgen oder sie direkt ansprechen.

Bei den beiden handelt es sich um Boron und Tilgur. Sie sind zwei einfache Diebe und Mitglieder einer kleineren Bande, die sich Dreifinger anschließen will. Um sich zu beweisen, spionieren die beiden Gauner den Handelsposten aus. Die gesammelten Informationen wollen sie an Dreifinger weiter geben. Der Rest ihrer Truppe wartet in einem kleinen Wäldchen in der Nähe. Wenn die Helden Boron und Tilgur stellen, werden sie kämpfen. Am Ende sollten sie verhört werden oder einfach nur flüchten. In diesem Fall sollte die Gruppe auch den Rest der Bande finden und ausschalten. Im anschließenden Verhör werden sie von ihrem Vorhaben berichten und zusätzliche Informationen heraus geben:

- Sie wissen nur das sich Diebesbanden zusammen tun
- Bis jetzt sind es sind wohl um die 10 Banden
- Die Führung haben Sogora Schnellhand und ein weiterer Dieb namens Dreifinger
- Man munkelt von einem Konflikt zwischen den beiden Lagern
- Sie wollen die Informationen als Eintrittskarte nutzen
- Das nächste Ziel der Banden soll wohl dieser Posten sein
- Sie wissen von einem möglichen Treffpunkt um mit den Banden in Kontakt zu kommen
- Sie kennen keine Details

Ziel dieses Abschnittes ist es zu suggerieren, dass die Abenteurer sich eventuell als Diebe einschleichen könnten. Eine andere Alternative wäre der offene Angriff. Dies sollte aber mit der Erwähnung der bloßen Anzahl von Dieben und der verweigerter Hilfe Dritter unterbunden werden. Der weitere Plot wird die Geschichte des Einschleichens erklären (ab „Mittendrin statt nur dabei“). Aber es gibt auch andere Einstiegspunkte (siehe nächstes Kapitel: „Es gibt immer noch andere Wege“).

TIPPS UND TRICKS AUS THORAKS HANDBUCH FÜR ABENTEURER

Ein Unwetter kündigt sich meist an. Daher sucht Schutz und verweilt nicht im Freien, denn Garlen wird euch im Gewitter nicht beistehen.

Seit stets auf der Hut. Nicht jeder Fluss oder Bach birgt trinkbares Nass.

Es geht nichts über eine angenehme Ruhe. In der Wildnis bedeutet dies aber stets Gefahr.

Wer hoch klettert, kann auch tief fallen.





ES GIBT IMMER NOCH ANDERE WEGE

Wie oben bereits erwähnt, kann es vorkommen, dass die Helden sich nicht als Diebe ausgeben wollen. In diesem Fall möchten wir ein paar alternative Ideen geben, um dieses Abenteuer dennoch zu einem Ende zu bringen. Wir bringen dieses Kapitel vor der eigentlichen Geschichte, da nun auch einige Ereignisse beleuchtet werden, die evtl. im Hintergrund ablaufen und das Abenteuer beeinflussen können.

ZU EHRlich FÜR EINEN DIEB

„Ihr wollt was? Nein das ist doch nicht euer Ernst - niemals!“

- man hat immer noch etwas an Ehre

ZU EHRlich FÜR EINEN DIEB

Wie oben bereits erwähnt, kann es passieren, dass die Helden evtl. auf eigene Faust einen Angriff planen. Wenn Sie Ihnen dies auf keinen Fall austreiben können, dann sollten sie die Gruppe in ihr Schicksal laufen lassen. Wenn Sie die Gruppe nicht sterben lassen wollen, dann lassen Sie sie festnehmen und in eine Zelle mit Sogora werfen (siehe Kapitel „Der Feind meines Feindes“). Vielleicht schaffen sie ja sogar einen Ausbruch und können die Überfälle doch verhindern. Dies ist die Möglichkeit die Gruppe zumindest einen kleinen Teil der Geschichten erleben zu lassen.

HELDENHAFTE DRÜCKEBERGER

Es kann natürlich auch vorkommen, dass sich die Helden erfolgreich um eine Teilnahme an diesem Event drücken oder sie einfach alles falsch machen. In diesem Fall, lassen sie das Problem von throalischen Truppen lösen (siehe nächstes Kapitel „Ein Königreich für einen Zwerg“). Spielen sie den „Helden“ diese Lösung dann aber auch ruhig zu: Lassen Sie z. B. Gerüchte aufkommen oder die Spieler in eine Siegesfeier platzen. Sie sollen ruhig erfahren, was sie verpasst haben.

EIN KÖNIGREICH FÜR EINEN ZWERGEN

„Und wenn du glaubst es geht nix mehr, kommt irgendwo ein Zwerg daher.“

- alte Throalische Redensart

EINGRIFF THROALS

Wenn sich Überfälle in der Nähe des Zwergreiches häufen und Diebesbanden in dieser Zahl auftreten, wird das Königreich Throal auf kurz oder lang darauf aufmerksam werden. Der König wird mit Sicherheit einige Trupps losschicken, um der Sache auf den Grund zu gehen. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, eine dieser Einheiten als Begegnung für die Gruppe einzubauen und als Seitenstrang laufen zu lassen. Die Gruppe kann auch auf diesem Weg in die Geschichte hinein geraten oder Informationen darüber erhalten.

DIE LÖSUNG AUS THROAL

Eine interessante Möglichkeit bietet Throal Ihnen im Bezug auf den Beginn und die Lösung des Abenteuers. Die erste Option ist der offene Angriff auf die Banden. Wenn sich die Gruppe weigert, sich einzuschleichen, können sie der Gruppe hier die Option geben, einen offenen Angriff doch zu überstehen. In dem Fall können sie einen kleinen Plot um die Suche nach den Dieben und darum, die Truppen Throals zu überzeugen, aufbauen.

Die zweite Alternative liegt in Boron und Tilgur. Sie und ihre kleine Bande sind den Truppen des Königs bereits auf ihrer Reise aufgefallen. Die Truppen könnten das Lager zur gleichen Zeit finden, wie die Helden selbst. Und nach Absprache, Verpflichtung oder Auftrag der throalischen Truppen könnten sie die Helden evtl. doch überzeugen, sich einzuschleichen.

Mit Hilfe der Truppen könnten die Helden auch eine erfolgreiche Verteidigung des letzten Überfallortes organisieren. Wenn die Gruppe selbst auf die Idee kommt, dann sollte sie es auch schaffen, den Kommandeur zu überzeugen. Alternativ könnten die Truppen gerade zufällig in dem Handelsposten angekommen sein.





MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Dies ist das eigentliche zweite Kapitel des Abenteuerplots. Während es im ersten Teil nur um die Einführung in die aktuelle Geschichte und Situation sowie um den Einstieg in die Diebeswelt ging, wird es nun um die Lösung des Problems gehen. Anders als im vorherigen Kapitel über mögliche Alternativen, ist die Lösung nun wieder etwas zielstrebig.

WIR SIND SIE

„Ihr wollt was? Nein das ist doch nicht euer Ernst! Obwohl... das könnte funktionieren.“

- es gibt Ideen die könnten kaum dümmer sein

UNTER DIEBEN

Wenn die Helden auf die Idee kommen, sich unter die Diebe zu mischen, so sollte dies kein größeres Problem darstellen. Sie kennen nun den Treffpunkt und haben die nötigen Informationen über den Handelsposten, um diese weiter zugeben.

Also werden sie sich zum Treffpunkt aufmachen und dort auf eine Reaktion warten. Ohne sich vorzustellen, kommt ein hoch gewachsener Elf und fragt danach, wer sie sind und was sie wollen. Hier sollten sich die Helden als Diebesbande ausgeben. Als Eintrittskarte können sie die Informationen nennen.

Der Elf fragt sie dann über Wachen, Waren und alle erdenklichen Informationen zum Handelsposten aus. Ob er sich mit dem gehörten zufrieden gibt, entscheidet der Spielleiter. Vielleicht reichen gefälschte Angaben aus oder aber die Banden wissen schon alles und die Fragerei war nur eine Prüfung. Le-



gen sie den Helden so viele Steine in den Weg, wie sie möchten. Der Elf wird im Übrigen nicht allein unterwegs sein und sich einer Gruppe Fremder offenbaren. Er wird einen Trupp von Leuten im Unterholz versteckt haben, die je nach Reaktion der Spieler agieren werden.

Wenn er mit den Antworten zufrieden ist, stellt er sich mit dem Namen Duran vor und führt die Helden durch den Wald. Wenn dies geschieht, wird sich auch der Rest seines Trupps anschließen und die Helden sollten eine überrascht feststellen, wie nah ihnen die Wachen waren. Es ist schwer Duran zu folgen, aber noch vor dem Morgengrauen erreichen sie das eigentliche Lager. Es ist ziemlich groß und gut organisiert. Es gibt ein großes Zelt in der Mitte des Lagers, um welches die anderen Zelte errichtet wurden. Man kann im Schein der Feuer auch eine provisorische Schmiede und einige Stallungen erkennen. Den Helden wird ein Zelt zugewiesen und sie begeben sich erst einmal zur Ruhe. An dieser Stelle sollten die Abenteuerer recht müde sein und auch wirklich schlafen gehen. Sie können sich natürlich noch etwas umschauen, aber im Dunkeln sollten sie nicht viel finden.

Nach einer kurzen Erholungspause wachen sie auf und können sich nun in Ruhe im Lager umschauen. Das Lager ist zu diesem Zeitpunkt etwas ausgedünnt und sie erfahren, dass gerade ein Über-

fall auf einen Handelsposten stattfindet. Dies sollte unter der Gruppe ein paar Zweifel aufwerfen und etwas an ihrem Gewissen nagen, da sie scheinbar das Schicksal des Postens besiegelt haben.

Im Lager sind noch ca. 15 Personen zu finden. Die





Gruppe kann sich frei bewegen und einige Informationen sammeln.

- Es scheinen insgesamt zwischen 50 und 75 Diebe zu sein.
- Ihr Anführer Sogora Schnellhand hatte einen Streit mit Tylon Dreifinger.
- Sogora ist weg geritten, um etwas zu erledigen und ist noch nicht wieder zurück.
- Bis Sogora wieder da ist, hat Tylon das Sagen und Sogoras Männer (ca. 15) bekommen nur Lagerarbeiten zugeteilt.
- Die Banden sind gemischt, aber die meisten folgen wohl Sogora.
- Im Moment haben alle Angst und folgen daher Dreifinger.
- Der Ork ist launisch, brutal und macht keinen Halt vor nix.

Das größte Zelt in der Mitte ist die Unterkunft von Tylon Dreifinger. Das Zelt wird bewacht von zwei Orks in schwerer Rüstung, die nach erfahrenen Kriegern aussehen. Es sollte aber kein Problem sein, sie abzulenken, um doch in das Zelt zu gelangen. Innerhalb des Zeltes finden sich ein paar Münzen, unter anderem auch (theranische) Pläne von Überfällen (auch einem zukünftigen Überfall auf eine Stadt einige Tagesritte entfernt), ein geschriebener Befehl und eine verschlossene Kiste.

Wenn einer der Helden theranisch lesen kann oder eine entsprechende Probe auf ein ähnliches Talent gelingt, kann er die Nachricht entschlüsseln. Der Text lautet: „Bringt den Verräter in die Katakomben der südlichen Ruinen, ich kümmere mich später um ihn...“.

Viel Zeit für Untersuchungen sollten Sie den Abenteurern nicht geben, denn nach kurzer Zeit ist das Trampeln und Wiehern von Pferden zu hören. Die restlichen Diebe scheinen zurück zu sein. Wenn die Helden sich das Geschehen anschauen, werden drei Reiter auf sie zukommen. Der augenscheinliche Anführer der drei Orks hat nur drei

Finger an seiner rechten Hand und hält damit einen Lederbeutel.

Er wirft einem Mitglied der Gruppe den Beutel zu und sagt: „Das ist euer Anteil - für die Informationen!“. Falls die Informationen über den Handelsposten richtig waren, sind in dem Beutel 10 Silberlinge pro Gruppenmitglied. Falls die Helden Duran angelogen haben, ist der Beutel voller Steine und Tylon sagt noch: „Ihr solltet mich beim nächsten mal besser nicht enttäuschen...“. Dann wendet er sich an Duran (der auch dazu kommt) und meint: „Bereitet das neue Lager vor - nach dem nächsten Überfall werden wir wechseln.“. Mit diesen Worten löst sich diese Begegnung auf. Das Wichtige an der Situation ist, dass die Helden einen Eindruck von Tylon erhalten: Ein knallharter und brutaler Dreckskerl, der gerne droht und Respekt einfordert.

ZWEI SIND EINER ZUVIEL

Der Überfall auf den Posten hat den Dieben einen guten Gewinn gebracht und das ist das ein guter Grund für eine Feier. Bei reichlich alkoholischen Getränken werden Geschichten erzählt, in denen die Diebe mit ihren Missetaten prahlen. Dies sollte für die Helden die Gelegenheit sein, sich ein wenig umzugucken und unbemerkt nach den Ruinen im Süden zu suchen (bzw. nach Sogora, wenn sie den Zettel nicht lesen konnten). Machen Sie ihnen die Suche nicht all zu leicht. Mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe gegen 15 werden sie merken, dass sie dabei verfolgt werden, denn Duran hat ihr Verschwinden bemerkt und wird versuchen, ihnen zuvor zu kommen - egal was sie planen.

Eine gute Stunde südlich vom Lager findet die Gruppe eine alte Dorfruine und einen Zugang zu einem noch älteren, verzweigten Kellersystem. Diesen Keller sollten Sie als eine Art Katakombe aufziehen und mit Fallen und/oder Wachen versehen. Einige Fallenideen finden sie im Foliant des Abenteurers Vol II: „Die Tore öffnen sich“. Am Ende ihrer Suche werden die Spieler in einer Zelle einen abgemagerten und verdreckten Menschen vorfinden. Wenn sie mit ihm reden, werden sie herausfinden, dass dies Sogora Schnellhand ist. Er wurde von Tylon hier





eingesperrt, um sich später mit ihm zu befassen. Tylon hat vor, Sogora als ersten Sklaven nach Thera zu bringen. Aber vorher will er noch ein bisschen Spaß mit ihm haben, ihn foltern und quälen. Vielleicht gibt es hier ein Wiedersehen alter Bekannter - oder eben auch nicht. Wenn die Abenteurer sich mit dem Dieb unterhalten, finden sie einiges heraus:

- Die Banden zu vereinen war seine Idee - und eine gute dazu. Aber sie ging nicht auf, da ihm Dreifinger dazwischen kam.
- Dreifinger hat die Kontrolle übernommen und besitzt dabei keinerlei Ehre, denn auch unter Dieben ist Ehre nicht unbekannt.
- Die meisten Leute würden Sogora folgen, nicht Tylon.
- Wenn man Tylon beseitigt, könnte Sogora die ganze Vereinigung auflösen.
- Auf Dauer hätte es eh nie funktionieren können, Diebe bleiben Diebe.

Auch Sogora ist ein Dieb und im Grunde ein böser Geselle. Das wird die Gruppe wahrscheinlich wissen. Aber es sollte zu diesem Zeitpunkt klar sein, dass man zumindest im Moment auf der gleichen Seite steht.

DER FEIND MEINES FEINDES

„Herr Richter, wir haben nur dem Dieb geholfen, um einen anderen Dieb daran zu hindern diesen Dieb auszu-schalten.“

- und es geht immer noch dümmmer

DER PLAN

Sogora hat einen Vorschlag, wie man am besten vorgehen kann. Er kann keinen direkten Angriff auf Tylon wagen, da dies auch nach hinten losgehen könnte. Einige in der Bande sind Dreifinger treu ergeben. Er macht dafür den Vorschlag, dass die Helden für eine Ablenkung im Lager sorgen, damit er sich ins Zelt von Tylon schleichen kann und dort die Karten für den nächsten Überfall ändert. Da-

mit könnte er den Angriff auf ein anderes Ziel lenken oder die Angriffszeit beeinflussen. Die Helden könnten dann vorreiten und die Verteidigung organisieren. Wenn es zum Angriff kommt, könnte man sich Tylons im Durcheinander entledigen, die Banden auflösen und sich zurückziehen lassen. Sollte alles glatt laufen, würde man an einem Treffpunkt wieder zusammen finden und von dort getrennte Wege gehen. Wenn die Gruppe dem Plan zustimmt, werden sie die Katakomben verlassen und sich auf dem Weg eine Ablenkung überlegen.

ENTDECKT

Draußen wartet eine Überraschung. Duran, falls er nicht entdeckt wurde, lauert mit seinen besten Männern in den Ruinen und will mit den Verschwörern kurzen Prozess machen. Es kommt zu einem Kampf, an dessen Ende die Gruppe eigentlich der Sieger sein sollte.

Dies bestätigt sie vielleicht sogar, mit ihrem Plan fortzufahren und sie überlegen sich eine gute Taktik. Hier ist alles möglich: Ein Feuer im Lager, eine Schlägerei, wilde Tiere die das Lager angreifen, ein vorgetäuschter Angriff von Stadtwachen – lassen Sie der Phantasie Ihrer Spieler freien lauf! Am Ende herrscht Chaos im Lager, Sogora kann die Karten austauschen und die Helden fliehen um das nächste Ziel der Diebe zu warnen.

DAS FINALE

Die Helden wissen, wo Tylon zuschlagen will und sie wissen, wann er anzugreifen plant. Diesen Vorteil können sie nutzen, um einiges vorzubereiten und im richtigen Moment bereit für den Angriff zu sein. Im Morgengrauen greifen die Banden unter der Führung von Tylon Dreifinger an. Als er die Helden erblickt, schreit er: „Also doch, als Duran nicht wiederkam wusste ich, dass ihr Verräter seit und nicht nur Feiglinge die abgehauen sind. Dafür werdet ihr sterben!“.

Das Wichtige an diesem Kampf ist, das Tylon stirbt bzw. besiegt wird. Denn wenn dies geschieht, wird Sogora auf den Plan treten und die Banden zum Rückzug rufen. So kann der Angriff vereitelt





und die Verluste der organisierten Abwehr so gering wie möglich gehalten werden.

Wenn die Spieler später zum abgesprochenen Treffpunkt gehen, werden sie dort wirklich noch einmal Sogora treffen. Dieser berichtet vom Ende der Vereinigung und dass jede Bande ihre eigenen Wege gehen wird. Vielleicht werde man sich ja noch mal wieder sehen, aber dann wohl auf verschiedenen Seiten. Er übergibt den Helden noch einen Schlüssel und meint, dass er im Lager etwas für sie zurück gelassen habe. An diesem Punkt endet die Geschichte.

DIE ABRECHNUNG

„Kommen wir nun zu der versprochenen Belohnung...“

- eine Entlohnung ist nun mal Pflicht

GOLD UND ANDERE PREISE

Die Dörfer sind gerettet, der Bösewicht besiegt und die Vereinigung wurde aufgelöst. Es wird Zeit, sich über die Belohnungen zu unterhalten. Neben dem Dank der Einwohner und einer kleinen Feier, sowie freier Unterkunft im Gasthaus, können die Helden auch noch ein paar Münzen auftreiben. Der Schlüssel, den Sogora ihnen gegeben hat, führt sie zu der besagten Kiste im Zelt von Dreifinger. Diese Kiste hat Sogora für die Helden stehen gelassen. Sie finden darin ca. 500 Silberstücke, 10 Juwelen in einem Beutel, 2 Amulette (evtl. sogar Blutamulette) und 5 Tränke. Dies sollte eine nette Entlohnung für ihre Arbeit sein.

Dazu kommen noch die Legendenspunkte. Wie viele Punkte das am Ende sind, muss natürlich der Spielleiter selbst wissen, schließlich hat er den Überblick über alle Ereignisse. Zu empfehlen sind aber ca. 1000 Legendenspunkte für die Lösung des eigentlichen Problems.

HINEINGESTOLPERT

Die Frage, die man sich stellen muss, ist die Frage nach dem wie? Wie sind wir da nur hineingestolpert? Sie müssen sich überlegen, wie die Gruppe mit den Geschehnissen in Verbindung kommt. Die beste Alternative ist ein kleiner Auftrag für einen Händler. Die Helden müssen einen Wagen beschützen und werden so Zeuge der Überfälle. Dies ist eine gute Möglichkeit, die Gruppe mit den Ängsten und Bedenken der Bewohner und Händler zu konfrontieren. Aber auch die Option, Throal von Anfang an zu integrieren, ist eine Möglichkeit, in das Abenteuer zu starten. Dies bietet sich besonders an, wenn die Helden schon in die politischen Kreise des Königreiches eingetaucht sind.

VARIANTEN

Die Geschichte hat einen kleinen aber festen Plot. In welchem Umfang und welcher Schwierigkeit dieser aufgebaut ist, sollte, mit Blick auf die Stärke der Gruppe, im Ermessen des Spielleiters liegen. Ändern Sie ab, wo Sie es wollen und erweitern oder kürzen Sie, wo Sie es müssen. Ob als Abenteuer, Scharmützel oder Kampagne – nutzen Sie diese Idee, wie Sie möchten!





25. Sollus

Ich weiß jetzt, wo ich bin. Der Aufenthalt in der Stadt und das Finden einer Passage in Richtung Barsaive waren sehr schwierig. Ich musste mich einer Horde Luftpiraten anvertrauen. Ich habe sie mit den Pilzen bestochen. Einer der anderen Passagiere, ein Magier, kannte diese Pilze wohl. Er meinte, sie seien sehr selten und weitgehend unbekannt. Aber sie haben bei einer bestimmten Zubereitungsart wohl eine Wirkung, welche die Wahrnehmung verbessert. War es doch gut, dass ich sie gesammelt habe, denn die Piraten waren sehr froh über diese Pilze und haben sie als Bezahlung akzeptiert. Wir werden selbst mit dem Luftschiff wohl mehrere Tage nach Iopos benötigen. Es ist verrückt, aber ich weiß nicht, wie ich in der kurzen Zeit eine solche Strecke zurückgelegt haben soll.

15. Riag

Nach einigen turbulenten Tagen sehe ich vor mir die Tore Iopos. Lange habe ich den Augenblick erwartet endlich wieder in bekannten Gebieten zu sein. Lange hat es gedauert und viele Wunder habe ich gesehen. Jetzt ist die Zeit gekommen anderen davon zu berichten. Nur noch wenige Tage und ich bin in Märkteburg. Dort kann ich mit meinen Freunden die erlebten Abenteuer austauschen. Ich bin gespannt, was sie zu erzählen haben. Morgen geht mein Luftschiff in Richtung Throal. Meine Freunde werden mir niemals glaube, dass ich im Herzen von Vasgothia war. Aber sie werden mir ohne weiteres glauben, dass ich so weit gewandert bin, ohne es tatsächlich zu merken.





Damit ist diese Ausgabe auch schon wieder vorbei. Aber auch jetzt ist die nächste Ausgabe ist bereits in Planung (Arbeitstitel: Passionen & Questoren).

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 Myrias.de vorbei, unter <http://www.myrias.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.

Mach mit, bewahrt die Legende von **Earthdawn** und macht Euch einen Namen!

Euer Foliant des Abenteurers - Team

Die bisherigen Ausgaben finden sich unter www.ardanyan.de zum Download:



AUSGABE 1: "DIE WOLKEN LICHTEN SICH" LUFTSCHIFFE UND MEHR

Luftschiffe sind ein bedeutendes Element des Machtgleichgewichts in einer Provinz voller Konflikte. Aber nicht nur das: sie dienen auch als ein bedeutendes Verbindungselement zwischen Namensgebern, die über 400 Jahre lang getrennt waren und nun große Entfernungen durch gefährliche Gebiete überwinden müssen, um zusammen zu kommen.



AUSGABE 2: "DIE TORE ÖFFNEN SICH" KAERS UND ZITADELLEN

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.





Weitere Ausgaben vom Foliant des Abenteureres



AUSGABE 3: "DIE REISE BEGINNT" DIE STRASSEN VON BARSAIVE

Die Straßen von Barsaive sind geplagt von Banditen, wilden Kreaturen Orkbrennern und anderen Gefahren. Reisende müssen sich wappnen, um ihr Ziehl zu erreichen



SONDERAUSGABE: "IN DEN SCHATTEN KRATAS" DIE STADT DER DIEBE

Die Schat en von Kratas sind tief. Die Stadt der Diebe hat ihre eigenen Gesetze, und ihre Straßen sind gefährlich. In dieser Sonderausgabe finden Spieler und Spielleiter jede Menge Material und Anregungen, um Kratas in ihrer Earthdawn-Kampagne zu verwenden.





DIE WILDNIS...

...Barsaives ist voller Gefahren. Wilde Kreaturen und andere Geschöpfe sind nur der Anfang. Entdecker und Abenteurer sollten auf alles gefasst sein...

In dieser Ausgabe finden Spieler und Spielleiter jede Menge Material und Anregungen welche sie die Wildnis Barsaives in ihrer Earthdawn-Kampagne interessanter gestalten lässt.

Der Foliant des Abenteurers ist ein inoffizieller Ergänzungsband zum Rollenspiel Earthdawn, von Fans für Fans. Jede Ausgabe bietet allerlei nützliches zu einem zentralen Thema—Abenteuer, Gegenstände, Zauber, Kniffe, NPCs, Orte, Legenden, Regeln, Anregungen und vieles mehr.



FASA
CORPORATION

Myrias.de
Das Forenportal

Ardanyan.de

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!