

Fremde Propheten

Teil II
der Aschenland-Kampagne

Ein Rolemaster-Abenteuer für Bladestorm / Shadow World

www.aschenlan.de

Mai 2019

Copyright © 2018 Bladestorm, MX, ICE und Iron Crown Enterprises, sowie alle damit verbundenen Produkte sind Warenzeichen und geistiges Eigentum von Aurigas Aldebaron LLC, Charlottesville Virginia 22902 USA. Alle Rechte vorbehalten.

Soweit nicht durch anderes Recht berührt, unterliegt der Inhalt der creative commons public license CC BY-NC-ND 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de>).

Vielen Dank an „Die Gefährten + ein Hertha-Fan“ sowie „Die wahren Gefährten“:
Ansgar, Bettina, Christian, Franja, Janosch, Julia, Leandra, Matze und Simone.

Inhalt

I	Orgasks Schatten	11
1	Aufgabe und Verlauf	12
1.1	Die Prophezeiung von Qualkai	12
1.2	Ausgangslage	12
1.3	Wahrscheinlicher Ablauf	12
1.4	Überblick	13
1.5	Aufbau der Beschreibungen	14
2	Auf der Flucht	16
2.1	Ereignisse	16
2.1.1	Begegnungen	16
2.1.2	Wetterwechsel	16
2.1.3	Klingensturm	17
2.2	Klingenhöhe	19
2.3	Friedwald	19
2.3.1	Der Friedwald am Tag	20
2.3.2	Der Friedwald bei Nacht	20
2.4	Der Bruch	20
2.5	Narrensteig	21
2.6	Die letzte Furt	21
2.7	Pferdewasser	24
2.8	Trollweide	24
2.9	Weideland (Rukon)	24
2.10	Aschenlande	25
2.11	Besondere Orte	25
2.11.1	Dorfwüstung	25
2.11.2	Ruine	26
2.11.3	Kampfplatz	27
2.11.4	Sturmschneise	27
3	Besondere Ereignisse	28
3.1	Schrei nach Rache	28
3.2	Wegezoll	28
3.3	Vanku!	28
3.4	Bewegung in der Dorfwüstung	30
3.4.1	Der Hinterhalt	30
3.4.2	Das Nachspiel	30
3.4.3	Die Belohnung	32
3.5	Jagd in der Trollweide	32
II	Naale	36
4	Aufgabe und Verlauf	37
4.1	Möglicher Ablauf	37
4.2	Überblick	38
5	Ereignisse in Naale	40
5.1	Die Ankunft	40
5.2	Die Begrüßung	40
5.3	Festmahl oder Leichenschmaus	41
5.4	Vor dem Einschlafen	42

5.5	Der erste Morgen	42
5.6	Zufällige Ereignisse	42
5.6.1	Hüpfspiel	43
5.6.2	Diebstahl	43
5.6.3	Gerücht	43
5.6.4	Alter Bekannter	43
5.6.5	Fehlender Gegenstand	44
5.6.6	Geschenk des Himmels	44
5.6.7	Warenangebot	44
5.6.8	Alltagsszene	44
5.6.9	Aschesturm	45
5.6.10	Krankheit	45
5.6.11	Gemurmel	45
5.6.12	Unglück	46
5.6.13	Erinnerung	46
5.6.14	Dämonisches Verhalten	46
5.6.15	Alarm	46
5.6.16	Ungewöhnliches Ereignis	46
5.7	Gerüchte	47
5.7.1	Jagd der Vanku	47
5.7.2	Der Gerichtete	47
5.7.3	Der Starrer	47
5.7.4	Fliegendes Schiff	47
5.7.5	Die Schöne und das Biest	47
5.7.6	Gefallener Gott	47
5.7.7	Enttäuschte Götter	47
5.7.8	Neid	48
5.7.9	Gefolge	48
5.7.10	Grauen	48
5.7.11	Orgask	48
5.7.12	Schlacht	48
5.7.13	Vanku und Dämonen	48
5.7.14	Nokh-Nuir	48
5.7.15	Murmelnnde Brunnen	49
5.7.16	Dämonen	49
5.7.17	Verbannung	49
5.7.18	Brückenzoll	49
5.7.19	Des Schusters Mädchen	49
6	Das Dorf	50
6.1	Pfade	50
6.2	Die Motte	50
6.2.1	Vorratskammer	50
6.2.2	Empfangshalle	53
6.2.3	Wirtschafts- & Privaträume	53
6.2.4	Privatgemächer	55
6.2.5	Waffenlager	56
6.3	Der Abort	57
6.4	Dorfbrunnen	57
6.5	Wohntürme	57
6.5.1	Erdgeschoss	58
6.5.2	Erstes Stockwerk	58
6.5.3	Zweites Stockwerk	58
6.6	Wohnhäuser	58
6.6.1	Erdgeschoss	58
6.6.2	Keller	60
6.6.3	Dachboden	60
6.6.4	Die Wohnhäuser in Naale	60

6.7	Kräutergarten	61
6.8	Stall	61
6.9	Palisade	62
6.9.1	Tor	62
6.9.2	Kleine Tür	62
6.10	Dornenhecken	62
6.11	Aschegraben	62
6.12	Opferstätte	63
6.13	Brücke	63
6.14	Aschenlande	64
6.15	Der Richtplatz	64
6.16	Der Obelisk	64
6.17	Die Ruinen von Nokh-Nuir	64
7	Zeltlager	66
7.1	Telt („Wirtschaft“)	66
7.1.1	Schankraum	66
7.1.2	Mittleres Separee	68
7.1.3	Äußere Separees	68
7.1.4	Lagerraum	68
7.2	Brunnen am Zeltplatz	69
7.3	Zelte	69
7.3.1	Zelt des Starrers	70
7.3.2	Zelt des stotternden Kaufmanns	70
7.4	Latrine	71
7.5	Gräber	71
8	Die Gewölbe	75
8.1	Unter Naale	75
8.1.1	Seitentür	75
8.1.2	Grube	76
8.1.3	Treppenturm	76
8.1.4	Brunnenschacht (Naale)	78
8.1.5	Lange Treppe	79
8.1.6	Tunnel	79
8.1.7	Grabkammer	80
8.1.8	Runde Halle	80
8.1.9	Bibliothek	81
8.2	Unter Nokh-Nuir	81
8.2.1	Brunnenschacht (Zeltstadt)	81
8.2.2	Tunnel	82
8.2.3	Kleiner Wachraum	83
8.2.4	Labyrinth	83
8.2.5	Therme	88
8.2.6	Dampfbäder	88
8.2.7	Kreuzung	89
8.2.8	Großer Wachraum	89
8.2.9	Zerstörter Tunnel	93
8.2.10	Eingangsbereich	94
8.2.11	Geflutete Treppe	94
8.2.12	Goldene Halle	95
9	Besondere Ereignisse	97
9.1	Streit in Naale	97
9.2	Austrocknen der Brunnen	97
9.3	Zu Gast beim Starrer	97
9.4	Der Tod des Weisen	98
9.5	Die Enttarnung des Doppelgängers	98
9.6	Erscheinen des Seelentöters	99

9.7	Die Rückkehr des Wassers	102
9.8	Die Geschichte der fremden Propheten	103
9.9	Der Rat	103
9.10	Blutrache	104
9.11	Die Delegation	105
9.11.1	Der erste Tag	106
9.11.2	Am zweiten Tag	106
9.11.3	Tag Drei	106
9.11.4	Am vierten Tag	106
9.11.5	Der fünfte Tag	106
9.11.6	Tag Sechs	106
9.11.7	Am siebten Tag	107
9.12	Tod in den Fluten	107
9.13	Fürsorge eines Lich-Kleinkinds	107
9.14	Das Grab der Lichs	108
A	Zum Spielverlauf	109
A.1	Tipps	109
A.2	Wege nach Naale	109
A.3	Folgerungswürfe	110
A.4	Erfahrungspunkte	110
B	Wesen & Begegnungen	112
B.1	Thokot	112
B.2	Blaugeier	112
B.3	Rukoner	112
B.3.1	Krieger	112
B.3.2	Hirten	114
B.3.3	Sklaven in Naale	114
B.4	Wachen des Krämers	114
B.5	Händler	115
B.6	Sklaven der Zeltstadt	116
B.7	Vanku	118
B.8	Ulzula	119
B.9	Goblins (Gobrul)	119
B.10	Fluss-Oger (Kel Ogru)	119
B.11	Essænzegel	121
B.12	Seelentöter	121
B.12.1	Verhalten gegenüber den SCs	122
B.13	Geister der Kohett-Marr	122
B.13.1	Ertrunkener Geist	122
B.13.2	Verhungertes Geist	123
B.13.3	Wachender Geist	123
C	Nicht-Spieler-Charaktere	126
C.1	Goblin-Meute	126
C.2	Sothara (Rukon)	126
C.3	Tzaras-Thul (Vanku)	128
C.4	Larkota (Zwerg)	128
C.5	Der Weise von Naale (Jarg)	130
C.6	Der Diener des Weisen (Ek-Nakar)	131
C.7	Der Starrer (Quezir-Ar-Sumaral)	133
C.8	Der alte Herr (Korik von Naale)	133
C.9	Der Herold (Rajak)	135
C.10	Die Heilerin (Juriel)	135
C.11	Sotharas Bruder (Braegar)	136
C.12	Die Magd mit Sohn (Jawana & Arel)	136
C.13	Der Krämer (Krax)	136
C.14	Die Bedienung (Salia)	137

C.15 Der Säufer (Ti'Umar)	139
C.16 Der falsche Kaufmann (Ulef aus Nias)	142
C.17 Der Navigator (Abarrus Rar Bobak)	142
C.17.1 Der Beförderungsvertrag	143
C.17.2 Die allgemeine Zunftsatzung...	144
C.17.3 Das Arbeitsverhältnis	145
C.18 Der Doppelgänger (Arkaz'Ilmakh)	145
C.19 Nash'Akir, Hauptmann der Seelentöter	146
C.20 Dämonenfragment	146
C.20.1 Was vom Gott übrigblieb...	147
D Gegenstände	149
D.1 Zufällige Funde	149
D.1.1 Amphore	149
D.1.2 Mezath (Zuckerobst)	149
D.1.3 Anhänger der gefesselten Leiber	149
D.1.4 Wildwasser-Trank	150
D.1.5 Karkar (Pökelfleisch)	150
D.1.6 Agaran (Scharfe Beeren)	150
D.1.7 Um-Agaran (Scharfes Bier)	150
D.1.8 Kor-Korok (Halbmond-Stangenwaffe)	151
D.1.9 Tar-Korok (Rüstung aus Zähnen)	151
D.2 Besondere Gegenstände	152
D.2.1 Brustpanzer der goldenen Rotte	152
D.2.2 Karte der Vanku	152
D.2.3 Kriegsklaue	153
D.2.4 Manuskript	154
D.2.5 Dolch von Ha'kash	154
D.2.6 Halskette des Verlangens	155
D.2.7 Tar'Lok „v42.1“ (neurographischer Projektor)	155
D.2.8 Buch der Dämonen	156
D.2.9 Eisenring des Arkaz'Ilmakh	157
D.2.10 Laenring des Arkaz'Ilmakh	157
D.2.11 Seelenschleuder	158
D.2.12 Gebetskette der unerschütterlichen Zuversicht	158
D.2.13 Beschlüge der sieben Tore	158
E Blick in die Vergangenheit	160
E.1 Erinnerungswurf	160
E.2 Erinnerungen	160
F Rukon	165
F.1 Das Land	165
F.2 Dorfwachen	165
F.3 Rechtsprechung	165
F.4 Himmelsbestattungen	166
G Kohett-Marr	167
G.1 Tunnel-Labyrinth	167
G.1.1 Abgrund	167
G.1.2 Steilwand	167
G.1.3 Wasserlauf	168
G.1.4 Verschütteter Weg	168
G.1.5 Fallgrube	168
G.1.6 Dämonentor	168
G.1.7 Torfratze	168
G.1.8 Schiefe Architektur	168
G.1.9 Therme	169
G.1.10 Sanatorium	169

G.1.11 Maschinenraum	169
G.1.12 Heiligtum	169
G.1.13 Runenpapier	169
G.1.14 Dämon oder Untoter	169
G.2 Inschriften	170
G.2.1 Mehrzeiliger Text	170
G.2.2 Beidseitig beschriftete Tafel	170
G.3 Magie der Kohett' Mar	170
G.3.1 Finstere Wundübertragung	170
G.3.2 Finstere Wundreflektion	172
G.3.3 Wege des Friedens	174
H Manöver und kritische Schäden	177
H.1 Reiten gewaltiger Wesen	177
H.2 Interaktion	177
H.3 Dämonologie	177
H.4 Austreiben	177
H.5 Essænzegel entfernen	177
H.6 Traglast, Erschöpfung & Rüstungsmodifikationen	177
H.7 Klingenstürme	179
H.7.1 Auslöser für Klingenstürme	179
H.7.2 Vorzeichen	182
H.7.3 Spezifische Klingenstürme	182
H.7.4 Allgemeine Klingenstürme	183
H.7.5 In einem Klingensturm	184
H.7.6 Klingensturm-Funde	184
H.8 Streitgespräche	184
I Notizen	190
J Übersetzungen	191
K Spieler-Handouts	192

Teil I

Orgasms Schatten

1 Aufgabe und Verlauf

Das Abenteuer ist für 3–7 Spieler-Charaktere (SCs) der Stufen 2–3 ausgelegt¹ und ist als Anschluss an das Auftaktabenteuer „Orgask“ [3] gedacht.

Der zweite Teil der Aschenland-Kampagne spielt weiterhin in den Klingenlanden („Bladlands“ [4]), einem weitgehend isolierten Kontinent der Schattenwelt („Shadow World“ [5]). Die SCs wandeln auf den Spuren eines uralten Konflikts am Rande der Aschenlande („Ash Lands“ [4]), der wieder hervorbricht.

Der Teil „Orgasks Schatten“ wurde an 1–2 Abenden mit jeweils etwa 6 h Spielzeit durchgespielt.

Rolemaster-Version

Das verwendete Regelwerk entspricht einer leicht abgewandelten Form [1] von „Rolemaster 2“ [2, 6, 7] bzw. „Rolemaster Classic“, sollte aber auch mit späteren Rolemaster-Versionen wie z. B. [8] spielbar sein.

1.1 Die Prophezeiung von Qualkai

Vieles wird vorhergesagt und vieles tritt ein – wenn man lange genug wartet und sich erinnert. Aber Erinnerungen an die Wirren der Herrschaftskriege sind heute selten und nur wenige überdauerten in den heiligen Schriften der Vanku. Für die Lehrmeister wären es die verzweifelten Drohungen eines fallenden Gottes, eines Todgeweihten – wenn sie ihnen eine Bedeutung zukommen ließen. Aber es gab größere Bedrohungen, die in den Kriegen fielen oder sie überlebten.

Auch die Gelehrten der Vanku rätseln noch immer über die Worte des Orakels, die es vor wenigen Tagen so deutlich wie selten zuvor ausspie. Der dämonischen Missbildung von Qualkai schenkten sie schon lange wenig Glauben, aber als der ewige Kadaver am heiligen Sar’Nakka die „Rückkehr der fremden Propheten“ hervorwürgte, zweifelten die Priester.

Sie schickten Boten zu ihren dunklen Herren und erhielten Befehl, das alte Reich zurückzunehmen und die Propheten zu empfangen. Für die meisten war es nur der Vorwand für Krieg, für andere war es die Erfüllung einer Prophezeiung, die Zeit ihrer Rache. Die Priester und Gelehrten wühlten in alten Schriften und kritzelten hastig unzählige Karten ihrer verlorenen Heimat – bald mangelte es an Pergament und sie bemalten die frisch abgezogene Haut ihrer Sklaven.

Krieger wurden mit nicht viel mehr als der vagen Karte ausgeschickt – es gab keinen Plan und keine Zeit, sich zu

¹Die Stufen beziehen sich auf die Hausregeln für die Charaktererschaffung [1], nach denen einzelne Fertigkeiten das Niveau eines höherstufigeren SCs nach den Rolemaster-Regeln [2] erreichen können.

rüsten, nur ein Ziel, das zu erreichen war. Aber das Wissen über ihre alte Heimat war von der Zeit verklärt, nur grobe Gebirgszüge und ein paar Flussläufe spiegelten sich in der Wirklichkeit. Fruchtbare Täler und bewaldete Gebirgshänge erwiesen sich als verbranntes Land, von den großen Stätten blieben nur Ruinen. Selbst ihre früheren Diener, die Söldner der goldene Rote, verweigern die Gefolgschaft und warten auf die Rückkehr ihrer Herren.

Auch die neuen Bewohner der Landstriche erweisen sich als zäh – ihre kurzen Zungen sind die Mühe kaum wert, aber ihr Wasser ist es. Und das brauchen die Vanku für die Erfüllung ihres Auftrags...

1.2 Ausgangslage

Die Situation nach der Flucht aus Orgask ist wahrscheinlich wie folgt: Ha’kash ist tot, der Zwerg Larkota hat sich für die Hilfe bedankt und sich alleine in Richtung Berge aufgemacht. Vom Vanku Tzaras-Thul fehlt jede Spur und es bedarf einiger Dominanz (-20), um die Goblin-Meute aus dem Dunkel der Flusshöhle zu zwingen – sie werden wohl dort verharren und bei Einbruch der Nacht fliehen, wenn sie dann noch leben.

Folgen die SCs Sotharas Rat, müssen etwa 50 km bis zur nächsten Siedlung zurückgelegt werden, was zu Fuß aufgrund des unwegsamen Geländes 2 Tage dauern kann.

Ist Sothara nicht anwesend, dafür aber der Blaugeier befreit, kreist er hoch oben am Himmel über seinem Befreier und weist ihm den Weg nach Naale. Im Folgenden wird jedoch angenommen, dass Sothara die SCs anführt und ihren Blaugeier als Späher einsetzt (siehe die Karte auf S. 15). In Anhang A.2 auf S. 109 werden alternative Verläufe skizziert, falls sich die SCs nicht nach Naale aufmachen.

1.3 Wahrscheinlicher Ablauf

Die SCs verlassen unter der Führung Sotharas gegen Mittag Orgask und folgen dem Blaugeier, der hoch über ihnen kreist. Sothara treibt die SCs bei Tageslicht an und rastet nachts, da sie ihren Kundschafter bei Dunkelheit nicht einsetzen kann. Sie meidet den Fluss und die Aschenlande, denn beide sind von Orgask gut einzusehen.

In respektvollem Abstand zum Fluss bahnen sie sich ihren Weg durch eine zerrüttete Gegend, dem „Narrensteig“. Ein Schrei aus Orgask hallt durch das Land und verheißt nichts gutes. Sothara ändert die Richtung und steuert auf einen toten Wald zu, ein Ort, den sie unter anderen Umständen nicht betreten würde. Der Friedwald ist ein unheimlicher Ort und steht unter einer älteren Macht als Orgask – selbst die Fluss-Oger wagen sich dort nicht hinein. Der gespenstische Wald wird mit dem Einbruch der Nacht zu einem Alptraum: wandelnde Tote be-

zeugen, dass das Land noch immer von einem uralten Konflikt geplagt wird. Die SCs verbringen eine schaurige Nacht in einer verfallenen Ruine und werden womöglich von dem „Rekrutierer“ heimgesucht – einem Untoten, der Verstärkung für seine goldene Rote sucht. Er trägt einen Brustpanzer mit einem Wappen – ein Wappen, das dem Wappen-Knoten der Vanku sehr ähnlich sieht.

Vielleicht bemerken die SCs auch langsam einige Merkwürdigkeiten an sich. Manchmal hindert ein mentales Gemurmel sie am Schlaf oder sie zeigen ein ungewöhnliches Verhalten. Beides sind Auswirkungen ihrer dämonischen Besessenheit, die langsam in den Vordergrund rückt.

Am zweiten Tag laufen sie den Bruch entlang – eine Steilklippe, die das Land wie eine Narbe durchzieht. Auf der Suche nach einem sicheren Weg hinunter, kehren sie zum Pferdewasser zurück, um an der Letzten Furt zur Trollweide hinabzusteigen. Doch der strategisch wichtige Punkt wird von einer Vanku-Einheit mitsamt Ulzula bewacht, die sie überwinden müssen. Sie bemerken, dass der Trupp nur ein kleiner Teil einer groß angelegten Invasion ist... die Vanku sind nicht nur auf der Jagd nach Zungen! Eine Karte im Vanku-Lager sagt die Rückkehr der „fremden Propheten“ voraus und gibt einen Hinweis auf ihr Ziel – es liegt tief in der Aschenlande, am Fuße der Klingenhöhe.

Die SCs setzen schließlich ihren Weg durch die Trollweide fort und erreichen bei Einbruch der Nacht eine Dorfwüstung. Es ist offensichtlich, dass das Dorf auf den steinernen Fundamenten einer wesentlich älteren Siedlung erbaut wurde, die tief in die Erde reicht. Hier kommt es zu einer Begegnung mit Schutzsuchenden, die den Geschmack von Menschenfleisch schätzen.

Am Morgen erfahren die SCs, dass ihr Weg durch das ungeschützte Land nicht unbemerkt geblieben ist – zwei Vankus auf ihren mächtigen Reitdrachen sind ihnen auf den Fersen. Nach einer dramatischen Verfolgungsjagd erreichen die SCs vormittags das rettende Dorf Naale (weiter mit Teil II, S. 37).

1.4 Überblick

Einige grundsätzliche Überlegungen finden sich in Abschnitt A.1 auf Seite 109.

Unter der Führung von Sothara oder ihrem Blaugeier wird der Ablauf des 50 km Marsches voraussichtlich wie folgt sein (der Weg ist in der Karte auf S. 15 eingezeichnet; eine Karte für Spieler befindet sich auf S. 193):

Tag 1: Flucht in den Friedwald

Nachmittag:

- Traglast und Laufgeschwindigkeit bestimmen (H.6, S. 177)
- Ereignisse für die nächsten 4 Stunden bestimmen (Tabelle T2.1, S. 18); feindliche Auseinandersetzungen können durch einen Klingenturm beendet werden (2.1.3, S. 17)

- Weg durch die Klingenhöhe beschreiben (2.2, S. 19)
- Ein Schrei aus Orgask hallt meilenweit durch das Land (3.1, S. 28) und treibt die SCs in den Friedwald (2.3, S. 19)

- Weg durch den Friedwald beschreiben (2.3, S. 19)

Nacht:

- Lager in Ruine: Aufbau, Wacheinteilung (2.11.2, S. 26)
- Ereignisse für die Nacht bestimmen (Tabelle T2.1, S. 18)
- Wurden viele Münzen/Steine aus den Schädeln im Friedwald entfernt, kommt es außerdem zu einer besonders furchteinflößenden Begegnung mit dem „Rekrutierer“ (3.2, S. 28)

Tag 2: Kampf an der letzten Furt

Vormittag:

- Treffer- & Magiepunkte durch Schlaf
- Essen bzw. Hunger & Durst ermitteln
- Ereignisse für die nächsten 4 Stunden bestimmen (Tabelle T2.1, S. 18)
- Den weiteren Weg durch den Friedwald beschreiben (2.3, S. 19)
- Rast am Rand des Friedwalds beschreiben

Nachmittag:

- Ereignisse für die nächsten 4 Stunden bestimmen (Tabelle T2.1, S. 18)
- Den weiteren Weg beschreiben: Verlassen des Friedwalds, ein kurzes Stück am Bruch entlang (2.4, S. 20) und Schleichen durch den Narrensteig (2.5, S. 21)
- Vanku versperren den Weg an der „Letzten Furt“ (2.6, S. 21), ein Schriftstück verkündet die „Rückkehr der Propheten“ (D.2.2, S. 152), von der Furt sieht man heftige Kämpfe (3.3, S. 28)

- Wegbeschreibung: kurzer Weg entlang des Pferdewassers (2.7, S. 24) und dann durch die Trollweide (2.8, S. 24); die Gruppe kommt nun schneller voran

Nacht:

- Lager in einer Dorfwüstung (2.11.1, S. 25): vielleicht kommt es zu einer Begegnung mit Schutzsuchenden (3.4, S. 30), Aufbau, Wacheinteilung, Feuer machen
- Ereignisse für die Nacht bestimmen (Tabelle T2.1, S. 18)

Tag 3: Jagd durch die Trollweide

Vormittag:

- Treffer- & Magiepunkte durch Schlaf
- Essen bzw. Hunger & Durst ermitteln
- Ereignisse für die nächsten 2 Stunden bestimmen (50% für Wurf auf Tabelle T2.1, S. 18)
- Zusätzlich ist es wahrscheinlich (80%), dass eine Vanku-Einheit sie entdeckt und verfolgt: Jagd durch die Trollweide (3.5, S. 32)
- Erreichen des Dorfes Naale (weiter mit Teil II, S. 37)

► *Fertigkeit (Modifikation): ...und Vorschläge für Fertigkeiten, die das Detail betreffen.*

1.5 Aufbau der Beschreibungen

Die Beschreibungen sind wie folgt aufgebaut:

In kursiver Schrift werden die wichtigsten Daten tabellarisch aufgelistet: die ungefähren Ausmaße eines Ortes, auf welcher Karte er eingezeichnet ist, ob sich Wesen hier aufhalten und irgendwelche Besonderheiten.

In einem grauen Kasten sind offensichtliche Informationen zusammengefasst. Diese kann der Spielleiter den Spielern preisgeben, ohne darüber nachzudenken. Aber nicht einfach den Text vorlesen, sondern in eigene Worte fassen; eventuell müssen die Beschreibungen der Situation angepasst werden, da z. B. von einer Richtung ausgegangen wird, aus der die SCs einen Raum betreten.

In normaler Schrift folgen Hintergrundinformationen für den Spielleiter, die er erst filtern muss, falls er sie überhaupt den Spielern mitteilen will.

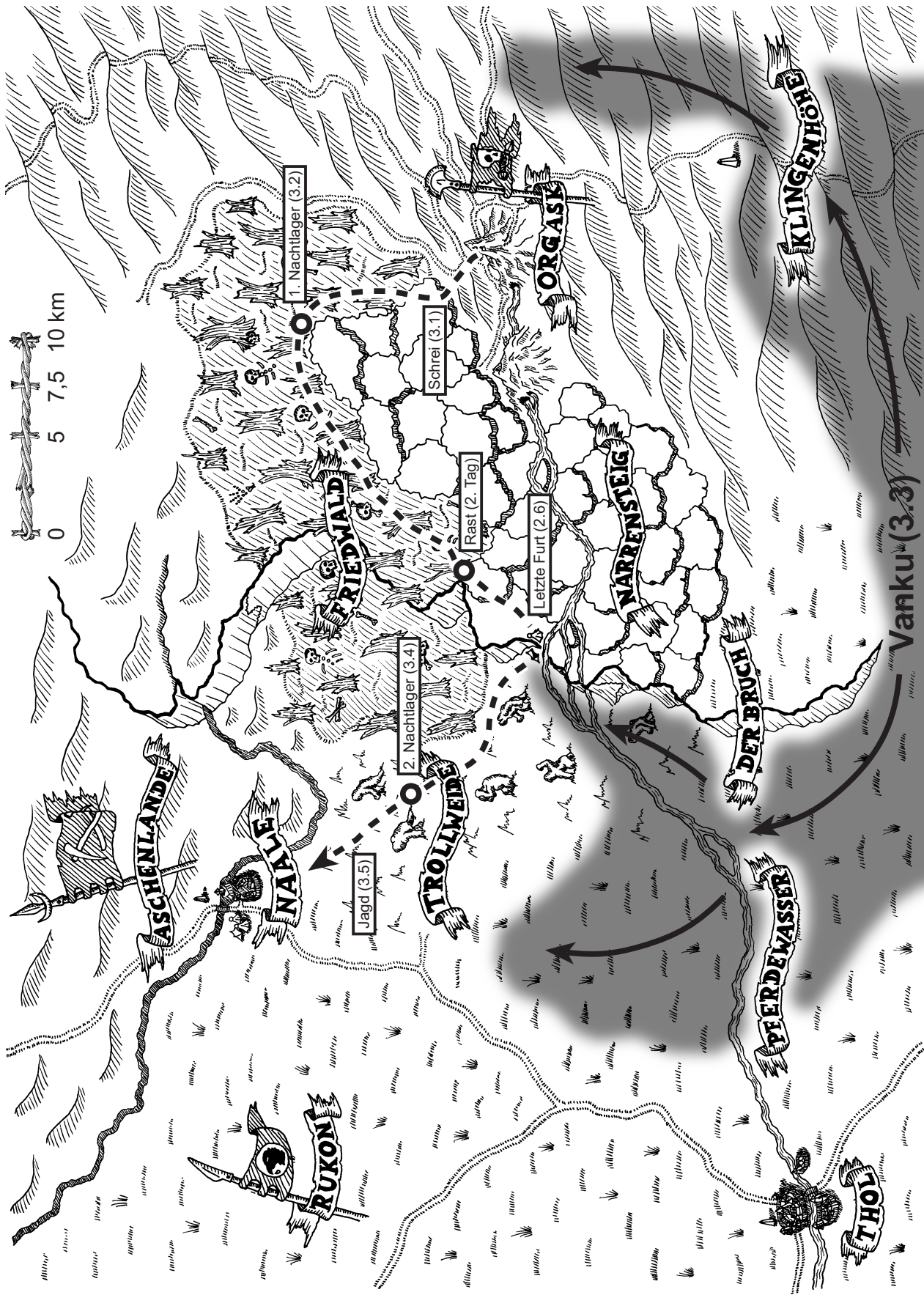
Name: Gelegentlich werden Handlungsvorschläge für einen NSC gegeben. Sie stellen eine typische Handlung des NSC in dieser Situation dar.

► *Fertigkeit (Modifikation): Hier werden Vorschläge für Manöver gemacht, welche die SCs anwenden können, um z. B. weitere Informationen zu erhalten; einige kann der SL bei Betreten des Raums fordern, andere sind naheliegend, müssen aber von den SCs ausgeführt werden. Die Modifikation in Klammern bestimmt den Schwierigkeitsgrad in Form eines Bonus/Malus. Die Angaben folgen „Hausregeln“ [1]: anstelle von Fertigkeiten sind manchmal auch Fertigkeitskategorien (z. B. Heimlichkeit) oder Eigenschaftsmanöver (z. B. Stärkemanöver) angegeben und ein Manöver gelingt bei einem Ergebnis von 100 oder mehr (siehe z. B. TH.1, S. 178). Einige Bewegungsmanöver wie z. B. Klettern werden vereinfacht analog zu den statischen Manövern durchgeführt.*

2.6a – Detail:

Detailinformationen sind genauso aufgebaut: In einem grauen Kasten steht das Offensichtliche...

...und in normaler Schrift folgen Hintergrundinformationen für den Spielleiter...



2 Auf der Flucht

Das Land um Orgask ist von der Ogerfestung leicht einzu- sehen – mit Ausnahme des Friedwalds (2.3, S. 19) und der Trollweide (2.8, S. 24) jenseits des Bruchs. Auf ihrer Flucht wird immer wieder der verhasste Turm hinter den SCs auftauchen, immer weiter entfernt, aber stets drohend...

2.1 Ereignisse

Während der Reise kann es zu zufälligen Ereignissen kommen: Alle 4 Stunden während sich die SCs fortbewe- gen oder alle 8 Stunden, wenn sie rasten, wird ein Wurf auf Tabelle „T2.1 • Ereignisse“ (S. 18) durchgeführt. Mit einem zusätzlichen W100 als Prozentwert kann ermittelt werden, wann das entsprechende Ereignis eintritt: von „zu Beginn“ (01) bis „gegen Ende“ (100) des jeweiligen Zeitraums.

2.1.1 Begegnungen

Für gewöhnlich sind Begegnungen im Anhang B (S. 112) beschrieben. Davon abweichend werden folgende Ereig- nisse behandelt:

Jagd: Die SCs erhalten eine gute Gelegenheit zur Jagd auf ein (vergleichsweise) ungefährliches Tier, wenn einem SC ein leichtes (+10) Wahrnehmungsmanöver gelingt – ansonsten bemerken es die SCs erst, als es flieht. Das erlegte Tier würde 2W10 Rationen erge- ben und es handelt sich (abhängig von den Ratio- nen) z. B. um einen Fisch (1), Fasan (2–3), Ziege (4– 10) oder Reh (11–20). Zum Erlegen der Beute muss ein entsprechendes Nahrungssuchemanöver oder ein glücklicher Angriff mit einer Waffe gelingen (um sich zu nähern, ist zusätzlich vielleicht ein Schleichen- manöver notwendig). Eine Ration ernährt eine Per- son einen Tag, wiegt 1 kg und ist 1 Tag haltbar; die Nahrung kann mit entsprechenden Mitteln haltbar gemacht werden (Braten, Räuchern, Pökeln, Dörren o. ä.).

Nahrung: Die SCs finden 2W10 Rationen Nahrung, wahr- scheinlich in Form von Pflanzen wie z. B. Schwarz- wurzeln, Apfelbäume oder Blaubeerbüsche. Die Nah- rungsquelle ist mehr oder weniger offensichtlich und um diese zu erkennen, genügt ein Wildniswurf mit einem Bonus von +50. Eine Ration ernährt eine Person einen Tag, wiegt 2,5 kg und ist 1W10 Tage haltbar.

Pferd: Ein einzelnes Pferd streunt herum.¹ Es scheint ent- laufen zu sein und verfügt über Sattel und Zaumzeug

¹Pferde sind eine Rarität in den Kriegerreichen („Warring Holds“ [4]) und für manchen SC mag es das erste Mal sein, dass er einem Pferd begegnet. Es kann eine bedrohliche bis faszinierende Situation sein: das Schnauben und Wiehern, das Stampfen von Hufen, die schemenhafte Gestalt eines großen Wesens in der Dämmerung, vielleicht bäumt es sich auf, wenn man sich nä-

aus Rukon [01–70], Harro [71–90] oder unbekannter Herkunft [91–100]. Es ist ein Wildniswurf oder ein leichtes (+25) Tierbändigung•Pferde-Manöver not- wendig, um das Tier einzufangen.

Schutzsuchende: Eine Gruppe von Personen sind auf der Flucht vor den Vanku. Es handelt sich um eine rukon- ische Hausgemeinschaft (z. B. ähnlich der auf S. 31) [01–70], einen Händler mit 1W6 Sklaven [71–90] oder 1W4 verletzte rukonische Krieger [91–100]; sie tragen fast nichts [01–60] oder nur wenige Wertgegenstände (Wert: 1W10 KS) [61–100] bei sich.

2.1.2 Wetterwechsel

Der Wind kommt meist aus westlicher Richtung und bringt zuweilen dichte Wolken mit sich, die vor der Klin- genhöhe, dem beeindruckendem Gebirgsmassiv im Ost- en, tagelang abregnen. Das Wetter kann Einfluss auf die Fortbewegung und Bewegungsmanöver haben und wird wie folgt unterschieden:

Heiter bis wolkgig: Sonnenschein oder bedeckter Himmel mit moderaten bis hohen Temperaturen für die Jah- reszeit (Herbst: 10 + 1W10°C).

Nebel: Nebel erschwert die Sicht (-10 - 1W50 auf Wahr- nehmung•Sehen) und kühlt die Temperaturen ab (Herbst: 5 + 1W10°C). Wird die Sonne gleichzeitig durch dichte Wolken verdeckt (50%-Chance), entsteht ein Phänomen, dass die Rukoner „Dämmerenschlaf“ nennen: Alles verschmilzt im Nebel zu fließenden Schatten, nur noch Nuancen von Grautönen lassen die Umgebung erraten. Die Blaugeier wagen nicht zu fliegen, die Goblinhorden strömen aus ihren Höhlen und die Untoten verlassen den Friedwald.

Starker Wind/Regen: Starker Wind mit vorübergehenden Schauern beeinträchtigt die Wahrnehmung (-10 auf Wahrnehmung•Sehen/Hören/Riechen) und erschwert die Fortbewegung (75% der normalen Reise- geschwindigkeit). Für Bewegungsmanöver auf nas- sen Oberflächen gilt ein Malus von -10.

Starkregen: Starker Regen behindert die Wahrnehmung (-20 auf Wahrnehmung•Sehen/Hören/Riechen) und

hert... Spicke die Beschreibung mit *Wahrnehmung* und *Tier- kunde*, um das Wesen einzuordnen, oder mit abstrusen Manö- vern wie z. B. *Drachenkunde*, *Machtquellen fühlen*, *Dämono- logie* oder *Hinterhalt entdecken*, nur um diese auszuschließen.

Die vergessene Vorgeschichte der SCs (2.3 in [3]) macht eine frühere Begegnung wahrscheinlich, deshalb kann der SL einen Erinnerungswurf zulassen. Gelingt dieser, kann sich der SC viel- leicht an einen rukonischen Krieger hoch zu Ross erinnern, viel- leicht vor einer kleinen Siedlung mit einer Palisade aus Holz und Knochen...



die Fortbewegung (60% der normalen Reisegeschwindigkeit). Für Bewegungsmanöver auf nassen Oberflächen gilt ein Malus von -20.

Gewitter: Ein Gewitter behindert die Wahrnehmung (-25 auf Wahrnehmung•Sehen/Hören/Riechen) und die Fortbewegung (75% der normalen Reisegeschwindigkeit). Für Bewegungsmanöver auf nassen Oberflächen gilt ein Malus von -10.

Wirbelwind/Tornado/Sturm: Ein Wirbelwind, Tornado oder Sturm behindert die Wahrnehmung (-25 auf Wahrnehmung•Sehen/Hören/Riechen) und die Fortbewegung (25% der normalen Reisegeschwindigkeit). Für Bewegungsmanöver im Freien gilt ein Abzug von -20. Herabfallende und herumwirbelnde Gegenstände können Verletzungen zufügen: jeder im Freien wandernde SC erleidet stündlich 1W10 Stunden lang einen Angriff auf „ATS 900 • Angriffstabelle für Klingenstürme“ (S. 186) mit OB +0 und einem Höchstergebnis für kleine Stürme.

2.1.3 Klingensturm

Bei einer feindlichen Begegnung besteht eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass ein Klingensturm beschworen wird (siehe auch H.7, S. 179). Mit diesem Ereignis endet ein Kampf normalerweise, da die Beteiligten vom Schlachtfeld fliehen oder im Sturm untergehen. Der SL kann die SCs aber auch außerhalb einer Kampfsituation mit einem Klingensturm konfrontieren – ein sonderbares Ereignis, das in diesem Fall der dämonischen Besessenheit (C.20, S. 146) zu verschulden ist.

Um das Erscheinen eines Klingensturms zu erkennen, steht jedem Anwesenden ein Manöver zu (auch Gegnern); das Ergebnis gibt an, wie früh die Gefahr erkannt wurde und wie viel Zeit bleibt, um zu reagieren:

► *Machtquellen spüren / Wetterkunde:* Um frühzeitig zu erkennen, dass es sich um kein launisches Wetterphänomen sondern um einen Klingensturm handelt. Das Ergebnis -100 gibt die Zeitspanne in Prozent an, wie viel früher der Sturm erkannt wurde, gemessen an der Dauer bis zu seinem Erscheinen.

Beispiel: Ein Klingensturm erscheint in 6 Rd und ein Wetterkundemanöver gelingt mit 114 – der Klingensturm wird erst 1 Rd vor seinem Erscheinen erkannt ($114-100=14$; 14% von 6 ist gerundet 1).

Bei der ersten Konfrontation (der Spieler) mit einem Klingensturm kann das Erscheinen rundenweise beschrieben werden (auf taktischer Ebene); vielleicht während eines Kampfes oder einer mehrere Runden dauernden Handlung (z. B. dem Bepacken eines Lasttieres). Ein typischer Verlauf ist nachfolgend beschrieben (6 Rd bis zum Erscheinen, moderates Wetter und Tageslicht vorausgesetzt):

6 Runden vor dem Klingensturm:

Eine frische Brise kommt auf – es schwingt der Geruch nach Äpfeln und verbranntem Nadelholz mit. Einige Vögel schrecken hoch und fliegen kreischend davon.

Die Windgeschwindigkeit beträgt etwa 20 km/h.
► *Naturgefühl (+30) / Wildnis (+10) / Wahrnehmung:* Um zu erkennen, dass auch andere Tiere aufgeschreckt werden und in ihre Verstecke flüchten; z. B. huscht eine kleine Maus in ein Erdloch, eine Schlange gräbt sich tiefer in den Sand ein oder eine Spinne verlässt ihr Netz und presst sich in eine Felsspalte.

5 Runden vor dem Klingensturm:

Graue Wolken ziehen vom Horizont heran. Der Wind bildet spontan kleine Wirbel auf dem Boden und lässt einige Blätter im Kreis tanzen.

Die Windgeschwindigkeit erhöht sich auf 30–40 km/h. Durch die Luftwirbel gilt ein Abzug von -10 auf Wahrnehmung•Hören/Riechen.

4 Runden vor dem Klingensturm:

Der Himmel verdunkelt sich zusehends. Ein Windstoß lässt einen Baum ächzen, einige Äste geben nach und werden von der Luft davongetragen; es regnet Pollen und Blätter.

Die Windgeschwindigkeit beträgt bereits 50–70 km/h mit wechselnder Richtung, was zu einem Abzug von -10 auf Wahrnehmungsmanöver führt.

3 Runden vor dem Klingensturm:

Wie ein zähflüssiger Strudel zieht sich eine dunkle Wolkendecke zusammen. Dicke Tropfen fallen vom Himmel und schlagen hart auf die Erde.

Die Windgeschwindigkeit steigt auf 50–70 km/h und es gilt ein Abzug von -15 auf Wahrnehmungsmanöver.

T2.1 • EREIGNISSE					
Wurf	Narrensteig ¹⁾ & Klingenhöhe ¹⁾	Friedwald	Trollweide ¹⁾ & Rukon ¹⁾	Pferdewasser	Seite
<i>Begegnungen:</i>					16, 112
01–02	Wölfe (1W10)	Skelett (Mensch) ³⁾	Pferd	Süßwasser-Hai (1)	
03–04	Gobrul ²⁾ (1W10)	Skelett (Mensch) ³⁾	Gobrul ²⁾ (1W10)	Schwarzwurm (1)	
05–06	Fluss-Oger (1W6)	Skelett (Mensch) ³⁾	Rukoner (1W6)	Fluss-Oger (1W6)	
07–08	Fluss-Oger (1W6)	Skelett (Elb) ³⁾	Rukoner (1W6)	Fluss-Oger (1W6)	
09–12	Fluss-Oger (1W6)	Skelett (Goblin) ³⁾	Fluss-Oger (1W6)	Fluss-Oger (1W6)	
13–14	Fluss-Oger (1W6)	Skelett (Fluss-Oger) ³⁾	Fluss-Oger (R) (1W6)	Fluss-Oger (1W6)/R	
15–16	Fluss-Oger (1W6)/R	Skelett (Troll) ³⁾	Fluss-Oger (H) (1W6)	Fluss-Oger (1W6)/H	
17–20	Fluss-Oger (1W6)/H	Seelentöter (1)	Vanku (1W6)	Vanku (1W6)	
21–22	Vanku (1W6)	nichts	Vanku (1W6)/R	Vanku (1W6)/R	
23–24	Vanku (1W6)	nichts	Seelentöter (1)	Vanku (1W6)/R	
25–26	Vanku (1W6)/R	nichts	Schutzsuchende	Vanku (1W6)/R	
27–28	Vanku (1W6)/H	nichts	Schutzsuchende	Vanku (1W6)/R	
29–30	Seelentöter (1)	nichts	Schutzsuchende	Seelentöter (1)	
31–32	Nahrung	nichts	Blaueier (1)	Blaueier (1)	
33–34	Jagd	nichts	Nahrung	Jagd	
35–36	nichts	nichts	Jagd	nichts	
37–38	nichts	nichts	nichts	nichts	
<i>Besondere Orte:</i> ⁴⁾					25
39–40	nichts	nichts	Ruine	Kampfplatz	
41–42	Ruine	nichts	Dorfwüstung	Kampfplatz	
43–44	Kampfplatz	nichts	Dorfwüstung	Kampfplatz	
45–46	Kampfplatz	Ruine	Kampfplatz	Kampfplatz	
47–48	Kampfplatz	Ruine	Sturmschneise	Kampfplatz	
49–50	Sturmschneise	Ruine	Sturmschneise	Kampfplatz	
<i>Wetterwechsel:</i>					16
51–52			heiter bis wolkig		
53–54			Nebel		
55–56			Nebel		
57–58			Starker Wind / Regen		
59–60			Starkregen		
61–62			Gewitter		
63			Wirbelwind / Tornado / Sturm		
64			Essenzmagiewinde (Essenzmagiekundige erhalten 1W10 MP)		
65			Leitmagiewinde (Leitmagiekundige erhalten 1W10 MP)		
66			Essenzsturm (alle verlieren 1W10 MP)		
67			Klingensturm		
68–74			entfernter Klingensturm (trifft den Vanku-Überfall im Süden)		
<i>Besonderes:</i>					
75–80			Erinnerung		160
81–85			Dämonischer Einfluss		147
86–95			Gemurmel		45
96–100			2 Ereignisse auf dieser Tabelle (2x würfeln)		–

¹⁾ Kundschaftet der Blaueier den Weg aus, besteht eine 50%, dass eine Begegnung vermieden wird.

²⁾ Nur nachts – Gobrul meiden das Tageslicht und verstecken sich tagsüber in Höhlen und Ruinen.

³⁾ Tagsüber können 1W4 Skelette im Treibsand lauern, nachts wandeln sie in Gruppen von 1W10.

⁴⁾ Ereignis wird ignoriert, wenn sich die Gruppe nicht fortbewegt (z. B. beim Nachtlager).

2 Runden vor dem Klingens Sturm:

Ein heftiger Regenschauer setzt ein und vereinzelte Blitze erhellen für kurze Augenblicke den finsternen Himmel. Das Peitschen des Regens und das Getöse des Sturmes wird von krachendem Donner unterbrochen.

Die Windgeschwindigkeit beträgt bereits 70–100 km/h, was zu einem Abzug von -20 auf Wahrnehmungsmanöver führt. Durch den nassen/aufgeweichten Boden erhalten Bewegungsmanöver einen Abzug von -5.

► *Wahrnehmung (-20): Um in dem Chaos zu bemerken, dass auch größere Tiere (Otter, Wildschweine, Rehe...) plötzlich durch das Unterholz brechen und panisch fliehen – selbst die Tiere scheinen von dem Ausmaß des Unwetters überrascht.*

1 Runde vor dem Klingens Sturm:

Die Natur entfesselt ihre Kräfte – der Sturm wirbelt Äste, Steine und sogar kleine Tiere durch die Luft. Blitze schlagen ein und der strömende Regen sammelt sich in großen Lachen auf dem Boden. Es riecht nach nasser Erde.

Jedes Wesen erleidet einen Schaden, der durch einen Angriffswurf auf „ATS 900 • Angriffstabelle für Klingens Stürme“ (S. 186) ermittelt wird mit einem Höchstergebnis für kleine Stürme. Bewegt sich das Wesen weiter als 15 m in einer Runde, erleidet es einen zusätzlichen Angriff (H.7.5.1, S. 184) für jede Bewegung von 15 m, dieser wird aber mit -20 modifiziert.

Die Windgeschwindigkeit beträgt 100–120 km/h. Es gelten Abzüge von -25 auf Wahrnehmungs- und -10 auf Bewegungsmanöver.

Der Klingens Sturm erscheint:

Das ohrenbetäubende Splittern von Holz übertönt das Unwetter und eine Wolke kleiner Splitter schießt Euch entgegen... ein Baum wurde regelrecht in Stücke gerissen. An seiner Stelle tanzt jetzt ein dunkler Wirbelwind über den Boden, der trichterförmig bis in die dunkle Wolkendecke reicht. Leichtfüßig und zerstörerisch setzt er seinen unberechenbaren Tanz fort – weder Baum noch Stein kann ihm widerstehen. Im Licht eines Blitzes glitzert der Tornado metallisch – wie ein wirbelndes Heer.

Der Klingens Sturm fegt mit über 120 km/h in unvorhersehbarer Bewegung über das Gebiet. Jedes Wesen erleidet in jeder Runde einen Angriff auf Tabelle „ATS 900 • Angriffstabelle für Klingens Stürme“ (S. 186) mit einem Höchstergebnis für mittlere (diese Runde) und danach 1W10 Runden mit einem Höchstergebnis für große Stürme, bis er sich wieder beruhigt (jeweils 1 Runde mit Höchstergebnis für mittlere und danach kleine Stürme) und auflöst.

Es gilt ein Abzug von -30 auf Wahrnehmungs- und -25 auf Bewegungsmanöver.

► *Sprinten (-25) / Athletik (-25): Um das Gebiet schnellstmöglich zu verlassen; für jede Bewegung von mehr als 15 m/Rd erleidet es einen zusätzlichen Angriff (H.7.5.1, S. 184), der aber mit -20 modifiziert wird. Bei jedem Angriff besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass ein Wesen einen Weg aus einem Klingens Sturm findet oder dieser einfach weiterzieht (siehe Ergebnis „UM <11“ in „ATS 900 • Angriffstabelle für Klingens Stürme“, S. 186). Ein erfolgreiches Sprinten-Manöver kann zu 6 Angriffen in einer Runde führen und stellt eine gute Fluchtmöglichkeit dar (6 x 10%).*

► *Höhlenkunde (-30) / Wahrnehmung (-30): Um ein möglichst sicheres Versteck zu finden; ein Ergebnis über 75 ist nötig, um eine halbe, harte Deckung (z. B. Felsen, Abhang, Grube) mit +50 auf den DB zu finden. ein Ergebnis über 100 zeigt, dass eine volle, harte Deckung (z. B. Erdloch, Felsspalte, Keller) mit +100 auf den DB gefunden wurde. Das Suchenmanöver erhält einen Bonus von +20, wenn sich der Suchende mehr als 15 m in der Runde bewegt (und einen weiteren Schaden durch den Sturm riskiert). Ein Wesen, das sich flach auf den Boden legt, erhält einen Bonus von mindestens +25 auf den DB (Ergebnis von 75 oder weniger).*

2.2 Klingens Höhe

Landschaft: Berge (B), Alpin (A)

Klima: kalt (k), nordisch-kalt (n)

Reisegeschw.: 4 km/h

Ein gewaltiges Gebirgsmassiv erhebt sich drohend bis in die Wolken. Seine Ausläufer aus schroffem Fels reichen wie Krallen in das Land, bis sie sich in einer schwarzen Einöde verlaufen.

Die Berge sind Teil des Folenn-Gebirges, das den Kontinent vertikal teilt. Sie gehen an dieser Stelle in die Aschenlande über.

Wahrscheinlich hallt ein Schrei durch die Klingens Höhe (3.1, S. 28), während die SCs sie passieren, und treibt sie in die nächst gelegene Deckung – den Friedwald.

Neben den heimkehrenden Fluss-Ogern durchstreifen viele Vanku-Einheiten das Gebirge nach Norden und schneiden den SCs den Weg nach Westen in die höheren Lagen ab.

► *Wahrnehmung • Sehen (+20): Um Einheiten von 5–7 Menschen zu erkennen, manchmal in Begleitung von ein oder zwei riesigen Echsen, die sich durch das Gebirge nach Norden bewegen; sie schneiden den SCs den Weg hoch ins Gebirge ab, auch wenn das Lakorta (C.4, S. 128) nicht abhalten wird.*

2.3 Friedwald

Landschaft: Ödland (Ö)

Klima: kalt (k), trocken (t)

Reisegeschw.: 2,5 km/h

Besonderes: normale Fortbewegung mit 5 km/h führt in 80% zum Kampf gegen Untote, -70 auf Nahrungs- und Kräutersuche

Dieser Wald ist mit einem uralten Fluch belegt und das sieht man ihm an. Er stammt aus der Zeit als die Erde aufriss und einen Tempel verschlang – irgendwo entlang des Bruchs (2.4). Dieser Fluch erweckt noch heute die Toten in der Nacht – auch kürzlich Verstorbene – um als Untote im Wald zu wandeln. Selbst die Bäume scheinen nicht zu sterben.

Ein Teil des Friedwalds liegt ständig im Schatten des Bruchs (2.4); dort lauern die Untoten ohne Unterlass – weit hörbar ist ihr unheilvolles Knirschen und gelegentlich das dumpfe Schlagen von Knochen.

2.3.1 Der Friedwald am Tag

Tagsüber bietet sich folgendes Bild:

Die schwarzen Stämme toter Bäume bilden einen Wald, von der vermutlichen Baumkrone sind nur selten ein paar dunkle Äste übrig. Die Stille ist unheimlich: kein Vogel zwitschert, kein Blatt raschelt, nichts bewegt sich. Skelette liegen im dunklen Sand – zwischen den Kiefern der Schädel liegen Steine und Münzen.

Die Skelette stammen überwiegend von Menschen und Goblins aber auch andere Völker oder Tierskelette sind vertreten. Der feinkörnige, schwarze Sand scheint die Begrabenen wieder auszuspuken. Den Schädeln wurde ein Stein oder eine Münze in den Mund gelegt; Herkunft der Münzen: rukonisch [01–80] oder unbekannt/antik [81–100], Wert: 1 ZS [01–84], 1 KS [85–96], 1 SS [97–99], 1 GS [100]. Die schwarzen Stämme besitzen kaum noch Äste; sie wirken morsch und sind nicht brennbar.

Sothara: Sie warnt davor, die Skelette anzurühren. Die Alten ihres Dorfes sagen, es seien Wiedergänger, die sich an den Steinen und Münzen die Zähne ausbeißen – so wandeln sie nicht herum... es sollen verfluchte Söldner sein, die an ihrem letzten Sold verzweifeln.

► **Wahrnehmung** • **Sehen:** *Zuweilen kann man einen Blick auf das Land entlang des Flusses werfen; wahrscheinlich sieht man Vanku-Einheiten mit großen Echsen oder sich schnell bewegende Fluss-Oger.*

2.3.2 Der Friedwald bei Nacht

In der Nacht ändert sich der Eindruck nicht zum Besseren:

Mit dem Rückzug der Sonne entweicht Nebel aus dem Boden. Die Baumstümpfe scheinen sich in seinem Schutz zu bewegen. Sobald die letzten Sonnenstrahlen hinter den Baumskeletten verschwunden sind, ist das Knirschen von Zähnen zu hören – erst nur ab und zu aus der Ferne, dann immer öfter und lauter, auch in der Nähe. Die Skelette kleiner Nagetiere huschen von Deckung zu Deckung auf der Flucht vor fliegenden Vogel-Skeletten.

Jedes Skelett, das nicht durch Stein oder Münze am Wiedergehen gehindert wird², erwacht bei Nacht.

²Die Nachtaktivität und der einfache Weg, die Untoten zu befreien, sind lokale Phänomene und nicht allgemein auf Untote

Bewegen sich die SCs durch den Wald, ohne auf die Skelette zu achten (5 km/h), werden sie versehentlich ihre Ruhe stören und es kommt in der Nacht mit 70%iger Wahrscheinlichkeit zu einer Begegnung mit dem Rekrutierer (3.2, S. 28); haben sie sich vorsichtig ihren Weg gebahnt, beträgt die Chance nur 10%. Wurden Steine oder Münzen aus den Schädeln entfernt, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit um +3% pro entnommener Münze, dass der Rekrutierer ihrer Spur in der Nacht folgt – auch über die Grenzen des Friedwalds hinaus.

2.4 Der Bruch

Landschaft: Berge (B)

Klima: kalt (k)

Reisegeschw.: -30 Klettern notwendig,
um die Klippe zu überwinden
(Fehlschlag: +65 auf ATS 1)

Der Boden fällt abrupt in die Tiefe und setzt sich danach unbeirrt fort. Wie der Sprung in einem Glas durchzieht eine Klippe das Land und gewährt einen weiten Blick auf das grüne Tiefland. Ein kleiner aber unerreichbarer Schritt, um sich dem starrenden Blick Orgasks zu entziehen, das hinter einem im Gebirge thront.

Eine Steilklippe, die Rukoner nennen sie „den Bruch“, zieht sich quer durch die Landschaft von der Aschenlande durch den Friedwald bis über den Pferdewasser hinaus nach Süden. Sie klafft wie eine alte Wunde in der Landschaft – einst nebeneinanderstehende Felsbrocken sind nun durch einen Höhenunterschied von 20 m oder mehr getrennt. Der abgesenkte Teil des Friedwaldes (2.3) ist besonders gefährlich, denn er liegt im Schatten der Klippe und die Toten wandeln dort unermüdlich umher. Ansonsten hat man vom Bruch einen guten Blick über die darunter gelegene Trollweide (2.8, S. 24).

Am Abgrund muss einem SC ein WW gegen Furcht der Stufe 17 gelingen oder er wird von Höhenangst ergriffen.³

Es gibt nur eine handvoll Übergänge – treppenähnliche Absenkungen – um den Höhenunterschied ohne gewagtes Klettern zu überwinden. Der nächste Übergang von Orgask aus befindet sich bei der „Letzten Furt“ (2.6, S. 21).

► **Wahrnehmung** • **Sehen:** *Um mehrere Einheiten von bis zu 6 Mann im Tiefland auszumachen – manche führen große Echsen mit sich. Sie bewegen sich nach Norden in Richtung Aschenlande und halten unregelmäßige Abstände zueinander; ein Ergebnis über 120 ist notwendig, um sich des Ausmaßes bewusst zu sein: sie führen einen groß angelegten Angriff und stoßen keilförmig in Richtung der schwarzen Wüste vor (3.3, S. 28).*

zu übertragen; erscheint dem SL das Prinzip des Zähneausbeißen zu trivial, kann er es auf geweihte Steine und Münzen beschränken – oder es als Märchen abtun.

³Es ist eine mögliche Auswirkung des Dämons auf seinen Wirt (C.20, S. 146).

2.5 Narrensteig

Landschaft: Berge (B), Fluss- und Seeufer (F),
Kurze Gräser (K)
Klima: kalt (k)
Reisegeschw.: 3 km/h
Besonderes: -25 auf Kräutersuche

Der Felsboden ist aufgebrochen und gegeneinander verschoben, so dass die Ebene zu beiden Seiten des Flusses aus stufenartigen, schiefen Plateaus besteht – manche so groß, dass man gerade darauf stehen kann, andere bieten genug Platz für ein ganzes Dorf. Wahlos springt der Boden hoch und runter, als hätte sich ein verrückter Gott am Bau einer Treppe versucht. Trotz des zerrütteten Bodens bietet das Land keinen Schutz vor dem Felsenturm der Ungeheuer, dessen Blick man förmlich in seinem Nacken spüren kann.

Die Felsen sind nur selten von Moos bedeckt und Pflanzen wachsen nur zwischen den Plateaus, in den Spalten, wo der Boden aufgerissen ist. Es handelt sich fast ausschließlich um kurze Gräser und selten um Kräuter (zusätzlicher -25-Malus, um ein Kraut zu finden). Vereinzelt finden sich auch kleine Bäche, die sich durch das Labyrinth der Felspalten winden.

Es ist eigentlich unmöglich, in dieser Gegend nicht von heimkehrenden Fluss-Ogern gesehen zu werden. Treffen die SCs nicht weitere Vorsichtsmaßnahmen, wie z. B. „wir verstecken uns solange, bis die Fluss-Oger vorbeigerannt sind“ oder „wir schleichen durch das Gebiet“, kommt es mit 50% Wahrscheinlichkeit zu einer feindseligen Begegnung mit 1W6 Fluss-Ogern (B.10, S. 119).

2.6 Die letzte Furt

Landschaft: Berge (B), Fluss- und Seeufer (F)
Klima: kalt (k)
Besonderes: Vanku-Einheit blockiert den Weg

Nähern sich die SCs von Osten der Letzten Furt, ergibt sich folgendes Bild:

Zwei Kegelzelte stehen nahe der Klippe im Schutz einiger Bäume – ihre Bewohner sind nicht zu sehen. Das Rauschen eines Flusses ist zu hören – gedämpft und hallend.

Mindestens vier Vanku befinden sich im Lager (Abb. 2.1, S. 2.1): #1 schläft im Zelt, #2 hält im Baum auf einem Ast in 3 m Höhe Wache, #3 sitzt gelangweilt auf einem umgestürzten Baum und angelt im Fluss, #4 befindet sich am erloschenen Lagerfeuer und unterhält sich mit Tzaras-Thul, wenn dieser den SCs entkommen konnte [3]. Die Wache im Baum ist sehr aufmerksam und erhält einen Bonus von +10 auf alle Wahrnehmungswürfe – die übrigen Vanku sind abgelenkt und erhalten einen Malus von -20,

um andere zu entdecken. Werden die Vanku alarmiert, dauert es 2 Rd bis Vanku #1 kampfbereit aus dem Zelt stürmt, 1 Rd benötigt Vanku #4 bis sie bewaffnet auf dem Ulzula sitzt. Vanku #2, #3 und eventuell Tzaras-Thul sind sofort kampfbereit – die Vanku fliehen, wenn sie schwer verletzt wurden (weniger als 50% Trefferpunkte oder schwerer krit. Treffer) oder ein Sieg aussichtslos erscheint (SL-Entscheidung). Kampfwerte befinden sich auf S. 22.

Spätestens nach dem Kampf wird den SCs das Ausmaß der Invasion klar (3.3, S. 28).

Tzaras-Thul: Er trägt eine obskure, dunkle Rüstung. Sobald er die SCs sieht, schreit er „Heute ich malen Boden mit Blut von Du!“ und greift an.

► **Wahrnehmung**•Hören/Fühlen: Um Geräusche und das Zittern der Erde wahrzunehmen; ein Ergebnis über 110 weist auf ein gewaltiges Wesen wie einen Riesen oder Elefanten hin; eventuell kann man die Geräusche auch mit dem Kadaver in Orgask (7.1.e bzw. 8.1a in [3]) assoziieren.

► **Landeskunde**•Vanku (+20) / Heraldik•Vanku (+35): Um die Menschen als Vanku anhand ihrer Kleidung, Waffen oder Wappen zu identifizieren; es handelt sich um die Überbleibsel eines finsternen Ordens, der mit Dämonen im Bunde stehen soll.

2.6a - Bäume:

Mehrere große Bäume haben mit ihren Wurzeln den Felsboden aufgebrochen und krallen sich darin fest. Aus den sonst dichten Blättern scheinen ganze Äste herausgebrochen, was ihnen einen kranken Anschein gibt.

Die ersten Äste beginnen in 2 m Höhe, die letzten, die eine Person noch tragen, befinden sich 12 m über dem Boden.

► **Klettern** (+10): Um einen Baum hochzuklettern.

2.6b - Zelte:

Schäbige Zelte wurden mit Pflöcken in dem harten Boden verankert. Ihre Wände sind aus groben Leinen – sie sind schmutzig und zerrissen.

Auf den zweiten Blick sieht man, dass die Zeltplanen noch Spuren einer kunstvollen Bemalung tragen – aber ihren einstigen Glanz haben sie mittlerweile verloren. Im Innern befinden sich improvisierte Schlafstätten aus Blättern und Umhängen sowie Essensreste und Trinkschläuche mit Wasser (3 L).

Es finden sich auch mehrere Lederbeutel mit Kräutern in den Zelten; insgesamt beinhalten sie:

- **Darric:** 3W10 Dosen; heilt sofort 10 Treffer (Beere; Kauen; SF 2; 10 GS). [5]
- **Nizzar:** 1W6 Dosen; heilt einen Knochenbruch innerhalb 1 Tag (Wurzel; Wickel; SF 5; 80 GS). [5]
- **Rigni:** 1W10 Dosen; heilt 3-300 Treffer (Flechte; Zerreiben/Wickel; SF 12; 120 GS). [5]

VANKU-EINHEIT AN DER LETZTEN FURT

Aussehen: Die Vanku tragen eine Rüstung aus Drachenhaut, einen Kriegshammer in Form einer Drachenkralle („Kriegsklaue“) und Helme, die grausame Karikaturen ihrer eigenen Gesichter sind. An ihren Gürteln hängen Zungen – einige alt und ledern, andere tropfen noch von Blut.

☐ #1	Vanku-Krieger			St. 5, P17, DB +0, Bewegung 10 m/Rd (verletzt)
	[01-70]	Kriegsklaue	+85	Treffer: 85
	[71-90]	Wurfpfeil	+60	
	[91-100]	leichte Armbrust	+70	
☐ #2	Vanku-Krieger			St. 6, P17, DB +10, Bewegung 15 m/Rd
	[01-20]	Kriegsklaue	+80	Treffer: 92
	[21-40]	Wurfpfeil	+75	
	[41-100]	leichte Armbrust	+85	
☐ #3	Vanku-Hauptmann			St. 4, P17, DB +5, Bewegung 13 m/Rd
	[01-80]	Kriegsklaue ¹⁾	+90	Treffer: 73
	[81-90]	Wurfpfeil	+65	
	[91-100]	leichte Armbrust	+60	
☐ #4	Vanku-Kriegerin (Reiterin)			St. 5, P17, DB +5, Bewegung 15 m/Rd
	[01-20]	Kriegsklaue	+75	Treffer: 81
	[21-80]	Wurfpfeil	+90	
	[81-100]	leichte Armbrust	+80	
☐ #5	Ulzula (Reittier)²⁾			St. 7, P16, DB -10, Bewegung 30 m/Rd
	[01-35]	gewalt. Beifen ³⁾	+90	Treffer: 580
	[36-50]	gewalt. Krallen	+75	
	[51-85]	gewalt. Trampeln	+65	
	[86-100]	gewalt. Rammen	+80	<i>Anm.: Krit. Treffer für gewaltige Wesen verwenden.</i>
☐ #6	Tzaras-Thul⁴⁾			St. 2, P17, DB +10, Bewegung 16 m/Rd
	[01-20]	Kriegsklaue	+71	Treffer: 67
	[21-80]	Wurfpfeil	+44	
	[81-100]	leichte Armbrust	+49	

¹⁾ Wird ein krit. Treffer erzielt, muss ein WW gegen Magie der Stufe 13 mit -20-Malus gelingen oder das Ziel erleidet die Auswirkungen des Spruches „Seelenraub“ (Koma für 1 Woche/10% Fehlschlag).

²⁾ Ein Ulzula ohne Reiter kann mit einem Tierdressur- oder Wildnis-Manöver unter Kontrolle gebracht werden. Für anschließende Reiten-Manöver kann Tabelle „TH.1 • Reiten gewaltiger Wesen“ auf S. 178 verwendet werden. Details zum Ulzula finden sich in B.8 auf S. 119 bzw. S. 205.

³⁾ Wird ein kritischer Treffer erzielt, muss dem Ziel ein WW gegen Gift der Stufe 5 gelingen oder es wird gelähmt und büßt für 1W10 Minuten 25% seiner Handlungsmöglichkeit ein (kumulativ).

⁴⁾ Tzaras-Thul befindet sich nur hier, wenn er Teil I „Orgask“ [3] überlebt hat und vor den SCs fliehen konnte.

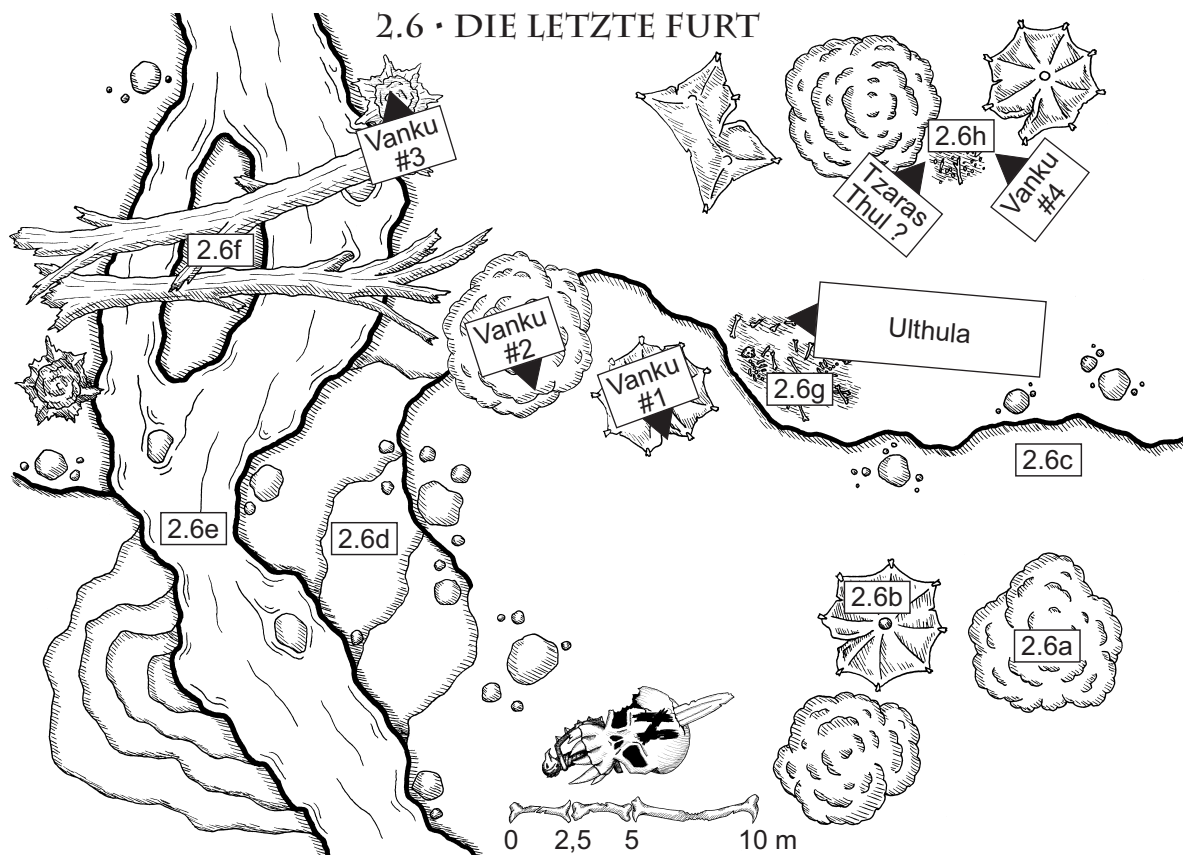


ABBILDUNG 2.1: Lager einer Vanku-Einheit mit Ulthula an der „Letzten Furt“ (2.6, S. 21). Konnte Tzaras-Thul entkommen, befindet er sich ebenfalls hier. Die SCs nähern sich vermutlich von Nordosten (rechts unten). Eine Spielerkarte befindet sich auf S. 194.

- **Sheku:** 1 Dosis; heilt sofort alle Treffer; Anwender durch Schock für eine Rd benommen (Beere; in Mund legen; SF 50; 140 GS). [5]
- **Telpi:** 1W10 Dosen; stoppt Blutungen (bis zu 10 Tr/Rd); Wunde bricht bei Anstrengung wieder auf (Gras; Wickel; SF 8; 45 GS). [5]

Vor einem Zelt sind 4 kleine Stücke Fleisch auf einem Stein zum Trocknen in der Sonne ausgebreitet. In dem dazugehörigen Zelt befindet sich außerdem ein bemaltes Stück Haut (D.2.2, S. 152).

► **Akademie (+50)/Erste Hilfe (+70):** Um die Fleischstücke als Zungen von Fluss-Ogern zu identifizieren; mindestens eine gehörte einem Kind.

2.6c - Abgrund:

Der Boden fällt mehrere Meter steil in die Tiefe.

Der Höhenunterschied beträgt 4 m am Fluss und steigt nach Norden rasch bis auf über 20 m an. Am Abgrund muss einem SC ein WW gegen Furcht der Stufe 17 gelingen oder er wird von Höhenangst ergriffen (als mögliche Auswirkung des Dämons auf seinen Wirt).

► **Klettern (-25):** Um die Felswand ohne Hilfsmittel hinabzuklettern.

2.6d - Steigung:

Nahe dem Fluss führt ein breiter, steiniger Weg steil nach unten.

Die Steigung verbindet die Ebenen zu beiden Seiten des Abgrunds mit einem Höhenunterschied von 4 m und einer Steigung von 25%. Durch die vorteilhafte Stellung erhält man einen Bonus von +15 auf den OB im Nahkampf, wenn tiefere Ziele angegriffen werden. Das Ulthula tut sich schwer, kann die Steigung aber innerhalb von 2 Rd bewältigen.

2.6e - Fluss:

Ein reißender Strom bahnt sich einen Weg durch die Felshänge. An einer engen Stelle wird das Wasser in sich überschlagende Strudel gezwungen – gewaltig und schön anzusehen.

Es handelt sich um einen Seitenarm des Pferdewassers, der einzige, der mit einem Boot zu befahren ist – die anderen beiden führen über Wasserfälle. Der Seitenarm ist hier 3–5 m breit, 2–3 m tief und eiskalt.

► **Schwimmen (-30):** Um die enge Stelle zu durchschwimmen.

2.6f - Gefällte Bäume:

Zwei Baumstämme liegen quer zum Fluss dicht über dem Wasser.

Die Stämme wurden gefällt, was sich an ihren Stümpfen nahe dem Flussufer erkennen lässt – ihre Wurzeln krallen sich immer noch fest in den Felsboden. An einem Seil schwimmt der verstümmelte Leichnam eines Fluss-Ogers in der Strömung. Der Fluss ist hier nur 1 m tief und kann wattend durchquert werden.

► *Belagerungskunde:* Um die Stämme als improvisierte Schlagbäume zu identifizieren, die das Durchbrechen mit einem Boot verhindern sollen.

2.6g - Knochenhaufen:

Ein erbärmlich stinkender Knochenhaufen liegt im Schatten der Felswand.

Zersplitterte Knochen und Schädel sind mit verbeulten Rüstungs- und Helmteilen vermischt. Es riecht stechend nach Urin. Die Schädel stammen von Menschen, Goblins und Fluss-Ogern.

2.6h - Feuerstelle:

Der Steinboden ist rußgeschwärzt, Kohle und angebrannte Holzstücke sind zu einem Haufen zusammengeschoben.

Die Feuerstelle ist kalt, enthält aber noch etwas Glut, die leicht wieder entfacht werden kann.

► *Handwerk (+50):* Um die Feuerstelle innerhalb von 3 Rd wieder zu entfachen; ohne weiteres Holz brennt sie aber nur 10 Minuten.

2.7 Pferdewasser

Landschaft: Fluss- und Seeufer (F)

Klima: kalt (k)

Reisegeschw.: 7 km/h Strömung (Richtung Thol)

Besonderes: -10 auf Nahrungssuche • Fischen

Ein verhaltenes Flösschen frisst sich durch das steinige Land. Ständig bekommt es Zulauf von unzähligen kleinen Bächen, die ihn anschwellen und breiter werden lassen. Der Blick zurück lässt den Ursprung erahnen: irgendwo unter dem rauen Fels von Orgask, dessen Kälte das Wasser ins Land trägt.

Die eiskalte Strömung des Pferdewassers beträgt durchschnittlich 7 km/h und daher wäre der Seeweg ideal, um einen Teil des Weges zurückzulegen. Es kann aber als sicher angesehen werden, dass den SCs mindestens eine Gruppe heimkehrender Fluss-Oger in Skiffs entgegenkommt. Und dass sich viele auf ihrer Lebensader aufhalten, können die SCs an der leeren Skiff-Höhle in Orgask ablesen, falls sie diese geöffnet haben.

Sothara: Ist Sothara anwesend, drängt sie darauf, den Fluss zu verlassen. Die Fluss-Oger haben ihren Namen nicht umsonst – der Fluss ist ihre Lebensader und eine gute Wahl, wenn man sie antreffen will.

2.8 Trollweide

Landschaft: Lange Gräser (L), Berge (B)

Klima: mild (m), kalt (k)

Reisegeschw.: 5 km/h

Besonderes: +10 auf Kräutersuche

Hüfthohes Gras bedeckt das hügelige Land und nur vereinzelt ragt ein gewaltiger Baum in den Himmel. Weitaus häufiger gibt es verwitterte Felsen von menschenähnlicher Gestalt, die wahllos über die Landschaft verteilt sind. Beim Durchqueren der Gegend hat man das ungute Gefühl, als wäre das Land für größere Wesen geschaffen worden. Dennoch gibt einem die Steilwand im Rücken das Gefühl, vor Orgask Blicken sicher zu sein.

Die Bäume kommen selten vor und stehen einzeln, sind aber gewaltig in Höhe und Umfang. Ihre rissige, dicke Rinde zeugt von hohem Alter. Zuweilen und im hohen Gras gut versteckt schlängeln sich kleine, klare Bäche – sie plätschern meist vom Bruch hinunter und suchen den Weg zum Pferdewasser. Besonders in ihrer Nähe findet man häufig Kräuter (+10 auf Kräutersuche). Die Felsen sehen aus wie alte Statuen von großen, plumpen Menschen: 3 m oder größer mit drei-zehigen Händen und Füßen. Oft fehlen Körperteile und manchmal ragen nur noch die Beine aus dem Gras. Aber selbst die Bruchstellen sind von Wind und Wetter rundgeschliffen. Sie sind mit Moos bewachsen und werden von kleinen Tieren bewohnt.

► *Akademie (+30):* Um die Felsen als Überreste von Steinrollen zu identifizieren, die vom Sonnenlicht versteinert wurden. Fast alle bewegen sich vom Gebirge weg und scheinen beim Laufen erstarrt zu sein... aber das muss bereits Jahrhunderte her sein.

2.9 Weideland (Rukon)

Landschaft: Kurze Gräser (K), Berge (B)

Klima: mild (m), kalt (k)

Reisegeschw.: 6 km/h

Besonderes: -10 auf Finden von Heilkräutern

Kurzes Gras, das höchstens zu den Knien reicht, und vereinzelte, dürre Bäume bedecken das Land. Stellenweise zwingt dichtes Unterholz zu Umwegen.

Das rukonische Land ist fast ausschließlich Weideland für Schafe, Kühe und Ziegen – sie scheinen eine Vorliebe für magische Heilkräuter zu haben (-10 auf die Suche von magischen Heilkräutern; Rauschdrogen und Gifte sind davon nicht betroffen).

2.10 Aschenlande

Siehe 6.14 auf S. 64.

2.11 Besondere Orte

Alte, aufgegebene Dörfer und Ruinen aus längst vergangenen Zeiten sind wahllos über das Gebiet verstreut und können überall angetroffen werden. Einige sind bekannt und werden von Reisenden als Rastplätze genutzt, andere werden nur noch von Tieren und Unholden besucht. Auch die Schlachtfelder kürzlich ausgetragener Streitigkeiten sind überall anzutreffen. Es folgen Beispiele dafür, wie diese Orte aussehen könnten.

2.11.1 Dorfwüstung

Auf einem Hügel stehen die Überreste eines verfallenen Gebäudes. Auch das Gelände um den Hügel weist Siedlungsspuren auf – aber kaum mehr als ein paar morsche Zaunabschnitte und Feldsteinfundamente.

Es handelt sich um eine aufgegebene Siedlung, die seit Jahren verödet: Die Überreste sind entweder von Pflanzen überwuchert oder unter dem schwarzen Sand der Aschenlande begraben.

Kern der Siedlung war eine Motte, errichtet auf einem Hügel und von einer Palisade umringt (Abb. 2.2, S. 26). Ein schmaler Weg führte von der Motte den Hügel hinab zu einem Platz, um den 6–10 einfache Häuser halbkreisförmig angeordnet waren.

Nur die Motte und 2–3 der Häuser weisen ein Fundament aus Feldsteinen auf, das einen dunklen und kühlen Kellerraum birgt. Die Stellen der übrigen Gebäude werden durch größere Konstruktionen aus Stein gekennzeichnet wie z. B. Mahlsteine, Backöfen, eingefasste Feuerstellen usw. Meist findet sich noch irgendwo eine noch nicht ganz eingestürzte Mauer oder Palisade, die Schutz vor Wind und Wetter bietet. In der näheren Umgebung herrscht vielleicht immer noch das einst angelegte Weideland vor.

Es besteht eine 10%-Chance, dass sich hier bereits Schutzsuchende (3.4, S. 30) befinden – sie halten sich wahrscheinlich im Keller der Motte versteckt (2.11.1a).

► **Kräuter-/Pflanzen-/Giftkunde:** Um Pflanzen eines ehemaligen Gartens zu entdecken; ein erfolgreicher Wurf liefert Gewürze im Wert von 1 SS [01–25], 1W10 Rationen Nahrung [26–75] oder 1W6 Dosen eines magischen Krauts [76–100].

► **Landeskunde•Rukon:** Um das Dorf als typische, rukonische Siedlung zu identifizieren – bestehend aus einer Motte und einigen Bauernhäusern.

► **Geschichte•Rukon:** Um zu wissen, dass die Rukoner mit der letzten großen Einwanderungswelle nach Folenn kamen; die Dorfställe können nicht älter als 80 – vielleicht 100 – Jahre sein.

► **Spuren lesen:** Um eine Aussage zu treffen, warum die Siedlung verödet: Sie wurde aus Nahrungsmangel aufgegeben [01–40], in einer kriegerischen Auseinandersetzung zerstört [41–75]

oder von einem Klingenturm vernichtet [76–100].

2.11.1a – Fundament der Motte:

Unförmige Feldsteine bilden ein quadratisches Fundament, das an zwei Seiten noch Teile einer Wand aus Holz und Lehm hält. Die Überreste einer nicht gerade vertrauenswürdigen Holzterrasse führen hinunter in ein schmales Loch.

Die Terrasse knarrt bedenklich und hält maximal (70 + W100) kg, bevor sie zusammenbricht: Ein Wesen, das sich auf ihr befindet, stürzt und erleidet einen Angriff auf AT 1 für Stürze & Hiebe [9] mit einem Bonus von +6 beim Aufprall auf den harten Steinboden.

Der Keller misst etwa 4 m x 4 m in der Fläche und ist 2 m tief. Auf seinem Boden hat sich eine Pfütze Regenwasser gesammelt. Außerdem finden sich hier sehr wahrscheinlich 1W10 Wochen alte Lagerspuren von Goblins [01-60], Menschen [61-90] oder Fluss-Ogern [91-100].

2.11.1b – Dornenhecke:

Eine dichte Dornenhecke zieht sich wie eine natürliche Mauer durch die Wildnis. Sie trägt kleine, bläuliche Blätter und rote, runde Beeren.

Es handelt sich um einen Thokot-Busch (B.1, S. 112), dessen 12 cm lange Dornen ein Nervengift produzieren.

Sothara: Sie wird die SCs vor der giftigen Hecke warnen, falls sie ihr zu nahe kommen – Rukoner pflanzen sie zu Verteidigungszwecken an.

► **Pflanzenkunde (+30)/Belagerungskunde (+50):** Um selber zu bemerken, dass die Hecke nicht wild gewachsen, sondern zu Verteidigungszwecken angelegt wurde.

2.11.1c – Gebäude-Fundamente:

Ein Rechteck aus Feldsteinen kennzeichnet den Ort, wo einst ein Haus gestanden hat. In einer Ecke führen einige Stufen hinunter in einen kleinen Raum.

Das Gebädefundament ist oft größer als die Motte und misst bis zu 6 m x 3 m. Der kleine Raum ist oben offen, hat eine Fläche von 2 m x 1 m und liegt 0,5–1 m tiefer als der Rest des Fundaments. Wahrscheinlich handelt es sich um einen ehemaligen Keller.

2.11.1d – Brunnen:

Ein Ring aus unförmigen Feldsteinen deutet auf den früheren Brunnen hin.

Der Brunnen führt noch etwa 5 m nach unten, aber sein Boden ist mit Erde bedeckt.

► **Wahrnehmung (+20):** Um zu bemerken, dass die Brunnenwand weiter unten aus ebenmäßigen Steinen besteht, die Verzierungen oder Inschriften tragen.

Sothara: Sie winkt ab – viele Dörfer stehen auf älteren Siedlungsresten. Wenn sich die SCs dafür interessieren, sollen sie den Weisen ihres Dorfes fragen (C.5, S. 130 – der hat davon

2.11.1 · DORFWÜSTUNG

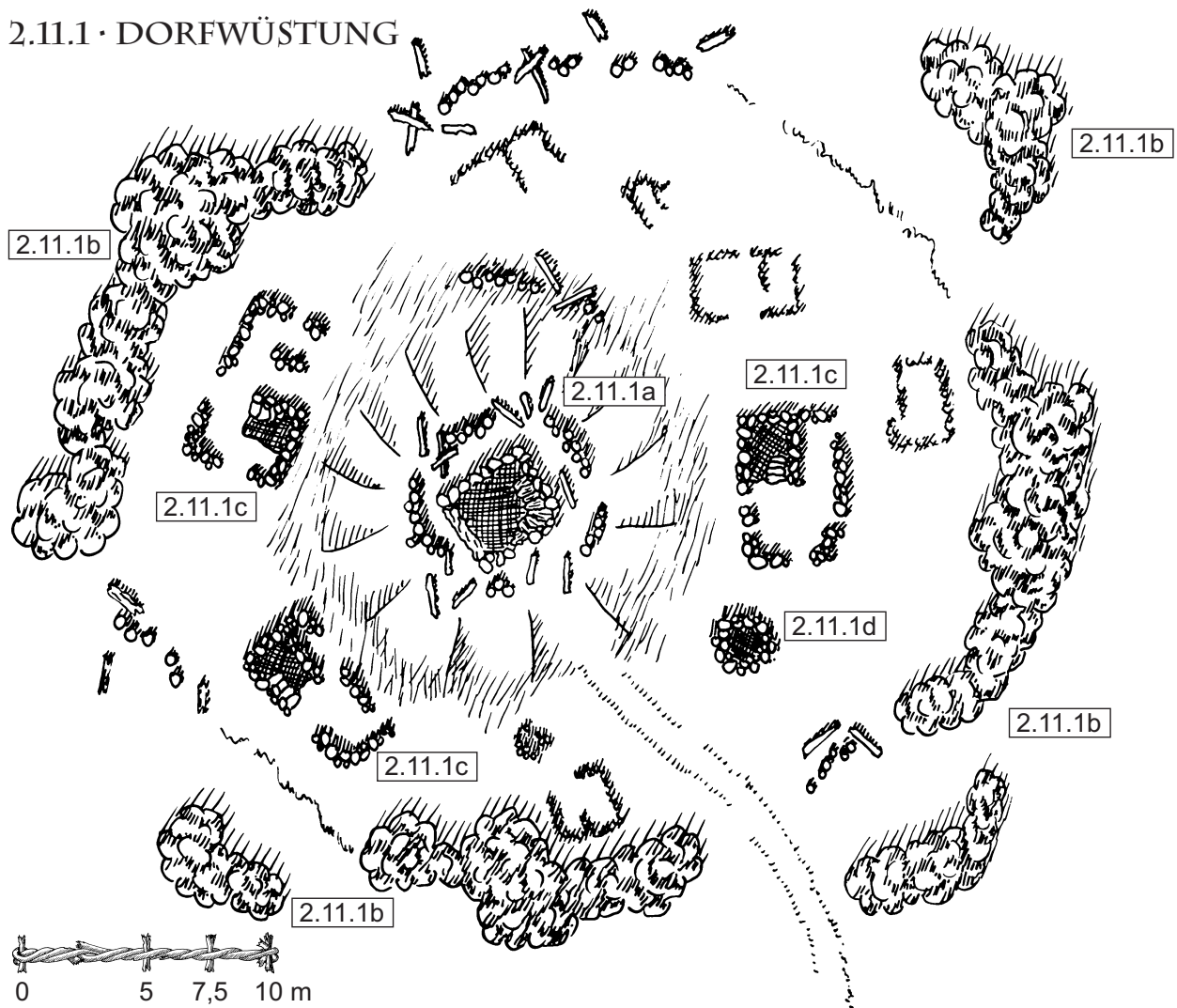


ABBILDUNG 2.2: Ein Beispiel für ein verlassenes, rukonisches Dorf (2.11.1, S. 25), wie es überall im Grenzgebiet zu Orgask anzutreffen ist. Es kann als Lager verwendet werden („2. Nachtlager“ auf S. 15). Eine Spielkarte befindet sich auf S. 195.

aber keine Ahnung).

► **Steinkunde (+15) / Handwerk (-10):** Um die Unterschiede im Material zwischen Brunnenwand und den übrigen Fundamenten der Siedlung zu bemerken; die Brunnenwand ist zweifellos älter und mit höher entwickelten Methoden bearbeitet.

► **Akademie (+20):** Um zu bemerken, dass die Inschriften den Symbolen auf der Karte ähneln (D.2.2, S. 152).

► **Sprache • Vankul:** Um die Inschriften als veraltete Form des Vankul zu identifizieren; für das Geschriebene siehe G.2, S. 170.

2.11.2 Ruine

Mächtige Steinquader ragen schief in den Himmel und werfen lange Schatten auf den Boden. In Stein geschlagene Inschriften ziehen sich über die Flächen und blicken warnend herab. Die Kanten sind gebrochen und vom Wetter geschliffen.

Die Monolithen sind von Pflanzen bewachsen oder vom dunklen Sand der Aschenlande bedeckt. Ihre Anordnung

erscheint oft sinnlos, weil viele Teile fehlen, umgestürzt oder verschüttet sind. Vor Jahrhunderten waren es Wehrmauern, Türme, Brücken, Tempel, Paläste, Hafenanlagen, Wohnhäuser, Katakomben oder Keller – die erhaltenen Teile verraten heute aber nur selten ihren früheren Zweck.

Die Komplexität der Anlage kann mit einem W100 ermittelt werden. Beispielsweise kann eine „01“ auf einen Stein hinweisen, der noch nicht ganz im Boden versunken ist. Eine „25“ gibt freistehende Säulen an, die lediglich etwas Schatten spenden. Ein Ergebnis um 50 deutet bereits auf eine zusammenhängende Struktur hin wie z. B. eine Mauer, die vor Wind schützt. Eine „75“ kann bereits als kleine Tempelruine gedeutet werden, die einen Schutzraum vor Wind und Wetter bietet. Bei „100“ beinhaltet die Ruine ein mehrstöckiges Gebäude – z. B. ein verfallener Turm mit Mauerabschnitt und unterirdischem Gewölbe.

Sothara: Sie sagt, dass solche Steine hier überall stehen – wenn sie sich dafür interessieren, sollen sie mit dem Weisen von Naale sprechen (C.5, S. 130 – der kann ihnen dazu aber auch nichts sagen).

► **Akademie (+20):** Um zu bemerken, dass die Stein-Inschriften

T2.2 • KAMPFPARTEIEN	
Wurf	Kampfparteien
01–55	Rukon gegen Vanku
56–66	Rukon gegen Fluss-Oger
67–70	Rukon gegen Gobrul
71–92	Vanku gegen Fluss-Oger
93–97	Vanku gegen Gobrul
98–100	Gobrul gegen Fluss-Oger

angegeben. Der Klingens Sturm ist mindestens 8 Stunden her – vielleicht sogar Tage – und dementsprechend ist der Zustand der Leichen.

den Symbolen auf der Karte ähneln (D.2.2, S. 152).

► **Sprache•Vankul:** Um die Inschriften als veraltete Form des Vankul zu identifizieren; für das Geschriebene siehe G.2, S. 170.

2.11.3 Kampfplatz

Zwei hässliche Vögel schrecken hoch und kreisen krächzend am Himmel. Den Blick immer gierig nach unten gerichtet...

Die gegnerischen Parteien werden mit Tabelle „T2.2 • Kampfparteien“ ermittelt. Es liegen 1W10–4 Leichen von jeder Partei herum, wobei Ergebnisse kleiner 1 als 0 gewertet werden. Außerdem finden sich hier 1W6 Gegenstände jeder Partei (TD.1, S. 150 – TD.5, S. 152).

Abhängig von den beteiligten Kämpfern kann das Schlachtfeld weitere Merkmale aufweisen:

Gobrul: Die Zahl der toten Gobrul wird verdoppelt, da sie für gewöhnlich in Überzahl kämpfen (und sterben).

Fluss-Oger: In 70% der Fälle wurden die gegnerischen Leichen bis auf die Knochen abgenagt.

Rukon: Es besteht eine Chance von 40%, dass die Leichen der Rukoner eilig begraben wurden.

Vanku: Es besteht eine 10%-Chance, dass hier zusätzlich ein totes Ulzula (B.8, S. 119) liegt. In 50% der Fälle wurden den Gegnern der Vanku die Zungen herausgeschnitten.

2.11.4 Sturmschneise

Man stößt bereits im Vorfeld auf Dinge, die aus einem Klingens Sturm geschleudert wurden: ein Schuh mitsamt abgerissenem Fuß, der in den Ästen eines Baumes hängt, blutdurchtränkte Rüstungsteile im Gras oder ein zerbeulter Helm zwischen Felsen, in dem noch ein Kopf steckt.

Einige Meter weiter erahnt man den Grund dafür:

Eine Schneise der Zerstörung zieht sich durch die Landschaft. Die Erde wurde aufgerissen und mit den Resten von Bäumen und Felssplintern bedeckt.

In und um die Schneise herum finden sich die Spuren eines Kampfes: bestimme die Kampfparteien und jeweils 1W4 zufällige Gegenstände wie unter „2.11.3 Kampfplatz“

3 Besondere Ereignisse

Die folgenden Ereignisse können zeitlich und teilweise auch örtlich nicht genau festgelegt werden:

3.1 Schrei nach Rache

Haben die SCs die Mutter in Orgask getötet [3], dürften die heimkehrenden Fluss-Oger bald Rache schwören:

Ein markdurchdringender Schrei zerreit die Stille, die nur durch Euer Keuchen unterbrochen wird. Hssliche Laute hallen durch die Hgel – und Ihr seid sicher, sie sind auch hsslich gemeint... und richten sich an Euch.

Die Schreie stammen aus der Richtung, aus der sie fliehen. Vielleicht sind die SCs noch nah genug an Orgask, um zu erkennen, dass ein Oger vom Nordwest-Balkon (8.4 in [3]) die Schreie ausstt. Wer die Sprache „Ogru“ spricht, versteht die unmissverstndliche Drohung: „Madenfutter, hre mich! Wer immer du auch glaubst, zu sein – Ich schwre, Dich in Deine Mutter zurck zustopfen und dann zu fressen!“ – wie gesagt, es handelt sich um ein sehr mutterfixiertes Volk...

Sptestens jetzt wird man sich im freien Feld unwohl fhlen und wahrscheinlich die Deckung des verfluchten Friedwalds (2.3, S. 19) suchen.

Sothara: Fhrt sie die SCs an und haben sie die letzte Furt (2.6, S. 21) noch nicht erreicht, dann wendet sie sich nach Norden und sucht den Schutz des Friedwalds. „Wir werden sehen, was an den Schauer mrchen der Alten dran ist...“ raunt sie – damit meint sie die Mrchen, dass Untote in dem Wald umgehen sollen (siehe auch 2.3.1, S. 20).

3.2 Wegezoll

Bei Nacht kann es zu einer Begegnung mit dem Rekrutierer kommen:

Eine Gestalt bahnt sich schleppend ihren Weg durch die Nebelschwaden. Mit jedem Schritt kommt sie nher, wird etwas deutlicher... und lchriger. Das bucklige Skelett eines Trolls schleift sich Schritt um Schritt heran. Eine eiskalte, durchdringende Stimme faucht: „Neue Rekruten fr das Heer... stellt Euch geflligst gerade hin, wenn ich mit Euch rede!“ Bei den Worten springt ein kleines Skelett wtend im Brustkorb des Trolls herum, whrend es sich affenartig von einer Rippe zur nchsten hangelt.

Die Stimme des Zwergenskeletts, dem „Rekrutierer“, wird mental bertragen und von jedem intelligenten Wesen in 15 m Radius bertragen. Folgen die SCs den Befehlen, nhert sich das Trollskelett bedrohlich bis auf 3 m.

Dann klettert der Rekrutierer fr die Inspektion hinab und berprft Zhne und Muskulatur der SCs. Seine Berhrungen sind eiskalt und verursachen einen Seelenentzug, wenn ein WW gegen Umwelt der Stufe 5 misslingt, der mit einem W100 + KO-Bonus auf Tabelle „T8.2 • Seelenentzug“ (S. 85) ermittelt wird. Und es gibt 1W6 Berhrungen, die der SL zufllig unter den SCs verteilen sollte, whrend der Rekrutierer die Reihe auf- und abschreitet unter Bemerkungen wie „Naja – viel zu lasch, die Rekruten heutzutage“, „Augen geradeaus!“ oder „Dir wird das Grinsen noch vergehen“. Selbst wenn sie die Prozedur ber sich ergehen lassen, fhrt der Rekrutierer die SCs danach weiter in den Friedwald hinein zu einer Kompanie von Untoten, die sie tten wollen...

Der Rekrutierer stand, wie alle Sldner der goldenen Rotte, einst im Dienst der fremden Propheten. Von ihnen wurden er fr eine Arbeit bezahlt, die er bis heute nicht vollenden konnte und sein Vertrag bindet ihn ber den Tod hinaus; aber selbst wenn die fremden Propheten zurckkehrten, wrde er sie nicht erkennen. Er ist ein willenloses Konstrukt, das Rekruten fr eine Aufgabe sammelt, die nie erfllt werden wird.

Den SCs bleiben nur drei Mglichkeiten: Flucht, Kampf oder Verhandeln. Fr einen Fluchtversuch oder Kampf siehe die Werte auf S. 29. Der Rekrutierer trgt einen Brustpanzer, auf dem ein Knoten als Wappen prangt (D.2.1, S. 152).

► **Heraldik** • **Vanku** (+10) / **Akademie** (-25): Um zu bemerken, dass das eingravierte Zeichen auf dem Brustpanzer des kleinen Skeletts dem Wappen-Knoten der Vanku hnelt – ihrem Symbol fr Ordnung.

► **Diplomatie / Handeln** o..: Um die Forderungen des Rekrutierers hinsichtlich der „Freiwilligen“ zu drcken; Bei einem Ergebnis ber 100, zieht der Rekrutierer mit einem intelligenten Wesen nach Wahl der SCs ab; das kann ein SC oder NSC sein, der die verschonten SCs wahrscheinlich herzerreißend um Gnade bittet oder sie bel verflucht. Ein Ergebnis ber 130 ist notwendig, um den Rekrutierer davon zu berzeugen, dass sie bereits „der Sache“ dienen – in diesem Fall weckt er noch einige Skelette aus dem dunklen Boden und zieht ab. Wird bewusst ein „militrischer Ton“ fr die Verhandlung gewhlt, gilt ein Bonus von +25.

3.3 Vanku!

Ein Blick von der Furt (2.6, S. 21) – oder von anderen Stellen am Bruch, die einen guten berblick bieten – macht unmissverstndlich klar:

DER REKRUTIERER

Rekrutierer: Das Skelett eines Zwerges („Greater Skeleton“ auf S. 42 in [10]) hält sich bevorzugt im Brustkorb seines „Reittiers“ (#2 Troll-Skelett, siehe unten) auf und befehligt seine Rekruten (Skelette #3–15, siehe unten); dabei springt es aufgeregt von einer Rippe zur anderen und haucht (mental) eiskalte Befehle.

Troll-Skelett („Reittier“): Der Rekrutierer nutzt das Skelett eines untoten Höhlentrolls als Reittier („Giant Skeletons“ auf S. 40 in [11]) – in seinem hohlen Brustkorb, 2 m über dem Boden, hangelt er sich von Rippe zu Rippe, um seine Rekruten zu befehligen.

Skelette (Rekruten): Die lebenden Skelette von Menschen, Goblins, Zwergen, Elben oder einem Tier (Hund, Wildschwein, Bär o.ä.) durchstreifen den Friedwald oder liegen im Boden begraben und können vom Rekrutierer für „ihren Dienst“ aufgeweckt werden („Minor Skeletons“ auf S. 41 in [10]).

Taktik: Der Rekrutierer hält sich mindestens 3 Rekruten (#3–15), die Angreifer auf Abstand halten sollen, und rekrutiert (*) neue bei Bedarf; er dirigiert gesammelte Angriffe gegen den stärksten Gegner.

<input type="checkbox"/> #1	Zwergen-Skelett (Rekrutierer) ¹⁾	St. 5, P1, DB +30/+60, Bewegung 25 m/Rd
	[-] Keule ²⁾	+50 Treffer: 100
	[01–100] Knochen werfen ³⁾	+50 <i>Anm.: keine Benommenheit und Tr./Rd, im Brustkorb</i>
	[-] mittl. Zuschlagen	+60 <i>gilt DB +60 (Deckung), Klasse III Untoter</i>
<input type="checkbox"/> #2	Troll-Skelett („Reittier“) ¹⁾	St. 8, P1, DB +20, Bewegung 25 m/Rd
	[01–35] gr. Zuschlagen	+100 Treffer: 260
	[36–50] Keule ⁴⁾	+120
	[51–85] gewalt. Trampeln	+70
	[76–100] Rekrutieren ⁵⁾	- <i>Anm.: großes Wesen, ignoriere Benommenheit und Treffer/Rd, Klasse III Untoter</i>
	Skelette (Rekruten)	St. 1, P1, DB +0, Bewegung 13 m/Rd
	[-] Keule ²⁾	+25 <i>Anm.: ignoriere Benommenheit und Tr./Rd,</i>
	[01–50] mittl. Zuschlagen	+40 <i>Klasse I Untote</i>
<input type="checkbox"/> #3	Treffer: 22	
<input type="checkbox"/> #4	Treffer: 28	
<input type="checkbox"/> #5	Treffer: 25	
<input type="checkbox"/> #6	Treffer: 26	
<input type="checkbox"/> #7	Treffer: 19	
<input type="checkbox"/> #8	Treffer: 24	
<input type="checkbox"/> #9	Treffer: 25	
<input type="checkbox"/> #10	Treffer: 33	
<input type="checkbox"/> #11	Treffer: 20	
<input type="checkbox"/> #12	Treffer: 27	
<input type="checkbox"/> #13	Treffer: 23	
<input type="checkbox"/> #14	Treffer: 21	
<input type="checkbox"/> #15	Treffer: 26	

¹⁾ Jeder, der sich 3 Rdn im Radius 3 m aufhält, erleidet einen Seelenentzug, wenn ein WW gegen Umwelt der Stufe 5 bzw. 8 misslingt; er wird mit einem W100 + KO-Bonus auf Tabelle „T8.2 • Seelenentzug“ (S. 85) ermittelt.

²⁾ Humanoide Skelette führen verrostete Schwerter, Äxte, Streitkolben, Speere und andere Waffen, die aufgrund ihres Verfallprozesses lediglich wie Keulen (ATS 11 [9]) zählen; tierische Skelette setzen keine Waffen ein.

³⁾ Der Rekrutierer bricht ein Stück Rippe aus dem Troll-Skelett (#2), das dabei 1W10 Treffer verliert, und benutzt es als Wurfwanne (ATS 11, +0 bis 5 m, -30 bis 10 m).

⁴⁾ Bevor das Troll-Skelett den Angriff einsetzt, reißt es sich den linken Unterarm aus, um ihn als Keule zu verwenden; dabei erleidet das Troll-Skelett einen kritischen Hiebsschaden C.

⁵⁾ Das Troll-Skelett (Lesser Giant Skeleton auf S. 40 in [11]) kann auf Befehl des Rekrutierers mit seinen Fußknochen den Boden durchsuchen (80% einer Rd); dabei wird kein [01–50] oder 1W6 Skelette [51–100] als Rekruten erweckt; sie kämpfen ab der nächsten Runde für den Rekrutierer (siehe #3–15).

Der Weg entlang des Flusses wird an etlichen Stellen belagert: kleine Lager – oft in Gesellschaft von riesigen, echsenähnlichen Kreaturen – reihen sich am Strom wie Perlen an einer Schnur. Rauchsäulen steigen links und rechts von benachbarten Siedlungen auf – wie ein Gürtel der Zerstörung weisen sie bis zur schwarzen Wüste.

Der Weg zur Hauptstadt Thol oder anderen rukonischen Siedlungen ist durch die Vanku versperrt. Die Eindringlinge scheinen den Weg nach Thol – der nächsten großen Stadt in der Region und der Hauptstadt Rukons – komplett abgeschnitten zu haben. Ein Durchkommen erscheint aufgrund der feindlichen Truppenstärke unwahrscheinlich. Von Süden rücken immer mehr Truppen in kleinen Einheiten heran; dort gibt es auch immer wieder Kämpfe und dunkle, blitzende Wolken zeugen von heftigen Klingenstürmen.

Die Trollweide (2.8, S. 24), ein schmaler Streifen entlang des Bruchs bis zur Aschenlande, scheinen die Eindringlinge zu meiden. Kein Wunder, die Trollweide wurde schon immer gemieden – nur ein paar verlassene Dorfwüstungen zeugen von den missglückten Siedlungsversuchen der Rukoner.

Sothara: Ist Sothara anwesend, deutet sie auf den schmalen Streifen nach Norden. „Diese Echsenficker! Das Wasser ist knapp im Norden und unsere Brunnen werden wir verteidigen.“ höhnt sie und tatsächlich scheinen sich die Eindringlinge am Pferdewasser zu halten, der nach Thol fließt. „Der Weg nach Naale ist frei... wir müssen uns nur in der Trollweide halten!“ Das letzte klingt (wie meistens bei ihr) nach einem Befehl...

► *Militärische Organisation (+15) / Belagerungskunde (+25): Um zu bemerken, dass dieser Angriff – obwohl so massiv – nicht gut geplant ist. Es scheint an Wasser, einem Tross zur Versorgung und einem Plan zu fehlen.*

3.4 Bewegung in der Dorfwüstung

Die folgende Begegnung mit Geflüchteten ist nur eine chaotische Situation wie viele derzeit im Land. Zeigen sich die SCs nicht gnädig und versorgen sie mit Essen, kann sich eine vermeintlich entschärfte Situation in eine echte Gefahr verwandeln.

3.4.1 Der Hinterhalt

Einige Gestalten verstecken sich in den Ruinen einer Motte (2.11.1a, S. 25), das die SCs als Nachtlager verwenden wollen. Wahrscheinlich sind die Gestalten vorgewarnt, denn von der Motte lässt sich das Umfeld gut überblicken. Den SCs stehen Wahrnehmungswürfe zu, um sie bereits aus der Entfernung zu bemerken:

► *Wahrnehmung•Sehen/Hören (+20): Um Gestalten in der Ruine auf dem Hügel (2.11.1a, S. 25) zu bemerken; jemand versteckt sich dort. Ein Ergebnis über 120 liefert die Information, dass es mindestens 2 Gestalten sind, ein Ergebnis über 140 deutet auf mindestens 3 Personen.*

Ein Schatten löst sich aus der Ruine, um mit der Dunkelheit wieder zu verschmelzen. Etwas lauert in den verfallenen Mauern und verfolgt eure Bewegungen...

Es handelt sich um rukonische Schutzsuchende (S. 31), die einen Vanku-Überfall auf ihren Hof überlebt haben. Eine alte Frau mit ihrem Sohn und zwei Sklaven sind vor 2 Tagen hierher geflohen und harren seitdem aus. Sie haben wahrscheinlich die sich nähernden SCs bemerkt: Der Sohn hält eine gespannte Armbrust, die verstörten Sklaven sind mit Axt und Keule bewaffnet und die alte Frau murmelt leise Schutzgebete aus einer abgegriffenen Schriftrolle – obwohl sie sie auswendig kennt.

► *Wahrnehmung•Sehen/Hören (+20): Um weitere Informationen beim Annähern zu erhalten; missglückte Würfe verzerren die Situation (ein Schütze hat angelegt, eine alte Hexe bereitet einen Zauber vor und zwei Gestalten bringen sich in Angriffsposition).*

Wie verhalten sich die SCs? Schleichen sie sich an die Gestalten heran, um zu sehen, um wen es sich handelt? Greifen sie sofort an und bemerken den Fehler nach Verletzten oder Toten? Vermeiden sie eine Begegnung und schlagen ihr Lager in der ungeschützten Wildnis auf (eventuell muss Sothara überredet werden)?

Den Schutzsuchenden stehen Wahrnehmungswürfe zu, um die Bewegungen der SCs zu verfolgen und darauf zu reagieren (sich geeignete Deckung oder Schusspositionen suchen). Sie bleiben passiv, bis sie angegriffen werden oder sich die SCs auf 10 m nähern. Dann schießt der Sohn mit der Armbrust. Die Sklaven bleiben in Deckung und verteidigen sich, fliehen aber bei der erstbesten Gelegenheit.

3.4.2 Das Nachspiel

Stellen die SCs die Gestalten, finden sie heraus, dass sie in schlechter Verfassung sind:

Einfache Röcke und leichte Schuhe – zerrissen, schmutzig und angesengt. Nicht mehr als ein paar Lumpen, um die Haut zu bedecken, aber kein Schutz vor Wind und Wetter. Die Haare sind zerzaust, die Gesichter eingefallen und die Augen leer.

Sie sind die einzigen, die den Überfall ihres Dorfes vor drei Tagen überlebt haben („Sie kamen in der Dämmerung, sie ritten auf Drachen, sie erschlugen alle... und da war noch etwas... etwas schreckliches...“). Genauer bekommt man aus ihnen nicht heraus. Sie verschweigen, dass sie anfangs einen Sklaven mehr dabei hatten, den sie inzwischen gegessen haben.

Die Alte hat alles verloren und ist unberechenbar; ihr „guter Junge“ Kael ist geistig minderbemittelt und tut alles, was sie will. Es waren auch nicht nur die drei Tage auf der Flucht, die sie zu Kannibalen werden ließ.

Sothara: Ist Sothara anwesend, werfen sich die Schutzsuchenden zu Boden und bitten um Vergebung. Sie hätten sie für Angreifer und Feinde Rukons gehalten. Sie flehen

SCHUTZSUCHENDE

Verhalten: Es handelt sich um eine alte Frau (Wania), zwei junge Burschen (Kael und Barian) und eine junge Frau (Vilara). Kael ist geistig minderbemittelt und beschützt seine alte Mutter mit seinem Leben. Die anderen beiden sind Sklaven und fliehen, sobald sich eine gute Gelegenheit bietet.

- | | | |
|-----------------------------|------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> #1 | Sohn (Kael) | St. 1, P5, DB +0/+50 ¹⁾ , Bewegung 15 m/Rd |
| | [01-15] Improvisierte Waffen | +40 Treffer: 55 |
| | [16-100] leichte Armbrust | +35 |

Eine Beschreibung der rukonischen Hirtenkaste befindet sich in B.3.2, S. 114 und auf S. 113.

Ausrüstung: wattierter Rock (P5), Unterhemd, Bruche, Beinlinge, Lederstiefel, Gürtel, Essmesser (-10-Dolch), leichte Armbrust (nicht-rukonisch/Raubgut), Köcher mit 4 Bolzen.

- | | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> #2 | Sklave (Barian) | St. 2, P1, DB +10/+60 ¹⁾ , Bewegung 16 m/Rd |
| | [01-100] Improv. Waffen (Handaxt) | +27 Treffer: 62 |

Eine Beschreibung von Sklaven befindet sich in B.6 auf S. 116 und auf S. 118.

Ausrüstung: Leinenhemd, Leinenhose, Sandalen, Ledergürtel (geknotet), Handaxt, Leinensack mit 2 kg Brennholz.

- | | | |
|-----------------------------|---------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> #3 | Sklavin (Vilara) | St. 3, P1, DB +5/+55 ¹⁾ , Bewegung 17 m/Rd |
| | [01-100] Improv. Waffen (Keule) | +35 Treffer: 51 |

Eine Beschreibung von Sklaven befindet sich in B.6 auf S. 116 und auf S. 118.

Ausrüstung: braunes Wollkleid, Leinen-Unterhemd, Lederschuhe, Ledergürtel mit einfacher Eisenschnalle, Keule, Wollbeutel mit Feuerstein & Zunder.

- | | | |
|-----------------------------|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> #4 | Alte Frau (Wania) | St. 6, P1, DB -10/+90 ²⁾ , Bewegung 7 m/Rd |
| | [01-100] Improv. Waffen | +40 Treffer: 37 |

Eine Beschreibung der rukonischen Hirtenkaste befindet sich in B.3.2, S. 114 und auf S. 113.

Ausrüstung: graue Woldecke als Umhang, Grünes Kleid, Leinen-Unterhemd, braune Wollstrümpfe, Lederschuhe, Gürtel, Essmesser (-10-Dolch), Beutel (Spiegel, Pinzette, 3 BS, 5+1W10 Dosen Borga), Schriftrolle mit rukonischen Gebeten (in Rhiani).

¹⁾ Die halbe, harte Deckung verleiht einen Bonus von +50 auf den DB gegen Wurf- und Fernkampfangriffe; führt das Wesen keinen Angriff durch (z. B. während des Nachladens), gilt eine volle, harte Deckung mit +100 auf den DB.

²⁾ Die volle, harte Deckung gibt +100 auf den DB gegen Wurf- und Fernkampfangriffe.

um ihr Leben – und das zu Recht. Sothara überlegt kurz mit der Hand an der Waffe und streckt ein zufälliges Opfer nieder [01–25], schlachtet alle Schutzsuchenden ab [26–50] oder schenkt ihnen keine Beachtung mehr.

Ohne Sothara: Ist kein rukonischer Herrscher anwesend, prasselt die Alte sofort mit Fragen und Vorwürfen auf die SCs ein („Was wollt ihr?“, „Warum fallt ihr über uns her/schleicht Euch an/kommt mit gezogenen Waffen?“, „Wir haben Euch nichts getan!“). Wurde jemand verletzt, verlangt sie Essen und Geld als Wiedergutmachung.

Aber ganz gleich, ob Sothara da ist oder nicht, die Alte bohrt misstrauisch bei den SCs nach, um ihre Herkunft und ihr Anliegen zu erfahren. Sie wird der Wahrheit keinen Glauben schenken. Die Umstände sind nüchtern betrachtet sicherlich abwegig genug („Ein zusammengewürfelter Haufen mit Erinnerungslücken flieht aus Orgask, während finstere Horden das Land verwüsten? Niemand entkommt aus Orgask!“).

Sothara: Ein strenger Wink mit ihrer Hand genügt, um die Alte augenblicklich zum Verstummen zu bringen; sie bricht verängstigt mitten im Satz ab.

Die Schutzsuchenden sind ausgehungert und gefährlich (vor allem die Alte), wenn sie nicht gepflegt werden. Die Alte trägt ein Rauschmittel bei sich¹, das Kael den SCs und Sothara unterzumischen versucht. Den SCs steht ein Wahrnehmungsmanöver zu, das Untermischen zu bemerken, aber kein WW gegen die Wirkung. Sind alle betäubt, greift der „gute Junge“ Kael an (Überraschungsangriff). Wenn die SCs nicht aufpassen, enden sie als Mahlzeit der Schutzsuchenden.

► **Wundbehandlung (+5) / Chirurgie (+20):** Um menschliche Knochenreste des Sklaven an der Feuerstelle zu finden, die abgenagt wurden. Der Rest liegt in der Nähe der Dornenhecke (2.11.1b, S. 25) verscharrt; nur ein paar Spuren führen dorthin (Spuren lesen).

3.4.3 Die Belohnung

Bringen die SCs die Schutzsuchenden unversehrt nach Naale (II, S. 37), treffen sie dort auf Malm, dem Mann der Alten, einen hässlichen, unsympathischen Kauz, der dort seit zwei Tagen festsitzt. Er entlohnt die SCs für die Rettung unter diversen Segnungen mit W10 KS – für die SCs vielleicht nicht viel, es ist aber (fast) alles, was sie besitzen.

In Naale kann es auch zu einer lautstarken Begegnung zwischen Malm und den womöglich entlaufenen Sklaven Barian und Vilara kommen, wenn sie dort ebenfalls Zuflucht suchen.

3.5 Jagd in der Trollweide

Die folgenden Entfernungen setzen eine klare Sicht und damit gute Wetterverhältnisse voraus. Bei schlechtem Wetter werden die SCs später alarmiert und die Entfernungen sind entsprechend zu reduzieren.

¹Borga (Krötensekret/Trinken): Starkes Halluzinogen, -50 auf Wahrnehmung, -30 auf Manöver- und Kampfwürfe für 4–6 Stunden; Suchtfaktor 10.

Zwei große Vögel kreisen am Himmel und schwache Rauchsäulen zeichnen sich am Horizont ab.

Die Rauchsäulen stammen vom kleinen Dorf Naale und die Vögel sind zwei rukonische Blaueier, welche die Umgebung auskundschaften.

Sothara/Blaueier: Ist Sothara anwesend, deutet sie auf den Rauch und ruft: „Naale! Gleich sind wir zu Hause und lassen uns feiern!“ Ihr Blaueier gesellt sich zu den großen Vögeln (5.1, S. 40).

► **Naturbeobachtung:** Um zu bemerken, dass sich die großen Vögel für die SCs interessieren – und für etwas, das rechts von den SCs liegt.

Die Umrisse von zwei großen Tieren tauchen auf der rechten Seite im hohen Gras auf. Sie bewegen sich nur langsam am Horizont, aber die Entfernung mit eingerechnet, lässt sich ihre wahre Geschwindigkeit errahnen. Erst scheinen sie in die gleiche Richtung wie ihr zu laufen, doch nach kurzer Zeit wird klar, dass sie sich nähern...

Die Tiere sind über 2 km entfernt und werden von Vankureitern angetrieben. Sie sind auf der Jagd nach Zungen.

► **Wahrnehmung•Sehen:** Um frühzeitig zu bemerken, dass ein Reiter das Tier antreibt und versucht, den SCs den Weg abzuschneiden.

► **Tierkunde (-20):** Um an der Bewegung zu erkennen, dass es sich um eine große Echse handeln muss.

► **Drachenkunde:** Um sicher zu sein, dass es sich um Walddrachen handelt: Ulzula (B.8, S. 119), welche den Vanku als Reittiere dienen.

Entscheiden sich die SCs sofort zur Flucht, wird der Abstand zu den Verfolgern mit 2600 m angesetzt, der nach Naale mit 1300 m (bzw. 2600% und 1300%, siehe unten).

Abhängig von dem Wahrnehmungswurf lassen sich die Tiere früher oder später genauer erkennen:

Ohne Pause oder Schlenker schleppen sich die gewaltigen Viecher vorwärts – auf ihren Rücken zeichnen sich die Gestalten von Reitern ab, die sie vorwärts treiben. Sie hinterlassen eine Spur platt getretenen Grasses.

Um zu fliehen, müssen die SCs in jeder Runde Sprinten- oder allgemeine Athletikmanöver durchführen (Modifikationen durch Traglast und Verletzung beachten). Die Entfernung bis zum Schutz Naales wird als 1000 m behandelt – dann sind es nur noch wenige hundert Meter bis zur Palisade und die Vanku lassen von der Verfolgung ab.

Die Vanku sind aber auch nur 1000 m von den SCs entfernt und bewegen sich mit einer relativen Geschwindigkeit von 30 m/Rd² auf sie zu. Die aufgeholte Strecke der

²Es wird angenommen, dass sich Ulzula und SCs mit jeweils im Durchschnitt 2-facher Grundbewegungsweite in die gleiche Richtung bewegen: die Ulzula legen 60 m/Rd (2 x 30 m/Rd) zurück, während die SCs mit 30 m/Rd (2 x 15 m/Rd) vor ihnen fliehen.

Verfolger wird durch ein Reitenmanöver bestimmt. Sind die Reiter nur noch 50 m entfernt, schießen sie mit ihren Kompositbögen (erfolgreiches Reitenmanöver erforderlich). Erreicht der Abstand 0 m, haben die Reiter die Letzten eingeholt und gehen zum Nahkampf über. Die Tabelle „T3.1 • Zurückgelegte Strecken“ auf Seite 34 kann für das Festhalten der Strecken verwendet werden. Auf Seite 35 befinden sich die Kampfwerte für die Vanku-Verfolger.

Es ist ein guter Zeitpunkt die Erschöpfung der SCs zu betrachten (H.6, S. 177): Die SCs bestimmen die Traglast und aus ihrer Traglastkapazität den Traglastfaktor (das Vielfache der Traglastkapazität, das sie tragen). Aus Tabelle „TH.6.1 • Traglast“ (S. 182) ergibt sich ein Manövermalus und ein Gangartfaktor; ersterer stellt die Behinderung bei jedem Manöver durch die Traglast dar, letzterer die Kraft, die zusätzlich aufgewendet werden muss, um die selbe Geschwindigkeit zu erreichen wie im unbeladenen Zustand. Der Gangartfaktor bestimmt zusammen mit der Gangart die Belastung eines SCs, also wie schnell er erschöpft.

Haben sie die Vanku bereits früh bemerkt (2600 m Entfernung zu den Vanku und 1300 m bis Naale), reicht normales Gehen (Geschwindigkeitsmultiplikator x1), um Naale rechtzeitig zu erreichen. Haben die SCs die Verfolger erst spät bemerkt (1000 m Entfernung zu den Vanku und bis Naale), müssen sie jedoch mit 30 m/Rd fliehen, also mindestens laufen (Geschwindigkeitsmultiplikator x2), um zu entkommen. Zusammen mit dem Gangartfaktor ergibt sich die zu verwendende Spalte von Tabelle „TH.6.2 • Erschöpfung“ (S. 183):

Gangart- faktor	Belastung	
	Gehen / x1	Laufen / x2
1	2	1
1,5	3	1,5
2	4	2
3	> 4	3

SCs mit einer Belastung von 4 oder mehr haben in der betrachteten Zeitskala von mehreren Minuten (die benötigt werden, um einen Kilometer zurückzulegen) kaum eine Chance, zu entkommen: alle 30 oder sogar 10 Sekunden droht Erschöpfung. Sie werden sich dem Kampf stellen oder Ballast abwerfen müssen.

Schutzsuchende: Die Schutzsuchenden (3.4, S. 30) werden vor den heranstürmenden Vanku fliehen. Kael trägt seine Mutter Wania und unterliegt einer Belastung > 4 – sie werden es wahrscheinlich ohne Hilfe nicht schaffen, falls zur Flucht Laufenmanöver (x2) notwendig sind.

Vereinfachte Betrachtung: Da Verfolger und Verfolgte die gleiche Strecke aufzuholen bzw. zurückzulegen haben, können beide Abstände als 1000% betrachtet werden (1% entspricht damit 1 m Entfernung). Bewegen sich beide auch noch gleich schnell, kann auf eine explizite Behandlung der Wegstrecken verzichtet werden, und es reichen Manöverwürfe auf „MT 1 • Tabelle für Bewegungsmanöver“ [2] in der Spalte „Leicht“, die den Fortschritt in Prozent angeben. Die Prozentwerte werden in jeder

Runde addiert und sind ein Maß für die zurückgelegte Strecke. Erreichen die Vanku vor den SCs 1000%, haben sie die SCs eingeholt, bevor die SCs Naale erreichen.

Bei dieser Betrachtung dauern die Runden nicht wie in den Kämpfen 10 s, sondern etwa 60 s.

T3.1 • JAGD IN DER TROLLWEIDE														
Verfolg(t)er	Runde (Minute)													
	1 ¹⁾²⁾	2	3	4	5	6	7	8	9	10 ³⁾	11	12	13	14
Vanku-Verfolger #1/2														
Vanku-Verfolger #3/4														
Beschreibe das Aufholen der Verfolger je nach Entfernung (aufgeholte Strecke in Prozent):														
700 m (300% bzw. 1900%): Wie leises Trommeln dröhnt das Stampfen in der Ferne – Trommeln der Warnung, dass die Biester aufholen.														
400 m (600% bzw. 2200%): Das Stampfen wird immer lauter und das Keuchen des Untiers mischt sich langsam unter das eigene.														
100 m (900% bzw. 2500%): Der spitze Schrei eines Reiters macht klar, dass sie ihr Ziel bald eingeholt haben – und sie das genauso sehen; das Schnaufen des mächtigen Tiers ist immer deutlicher zu hören; unter Knacken von Bäumen und Büschen bahnt es sich unerbittlich seinen Weg.														
50 m (950% bzw. 2550%): Der Boden bebt unter dem ohrenbetäubenden Stampfen der Bestie, ihr Keuchen scheint man bereits im Nacken zu spüren; die Vanku eröffnen das Feuer mit den Kompositbögen (2 Schüsse/Runde).														
1) Belastung > 4: Der Flüchtende erleidet alle 30 Sekunden einen kritischen Erschöpfungsschaden; Rd 1: A + B + C + D + 2 E; ab Rd 2: 6 E. ⁴⁾														
2) Belastung 4: Der Flüchtende erleidet alle 10 Sekunden einen kritischen Erschöpfungsschaden; Rd 1: A + B; Rd 2: C + D; ab Rd 3: 2 E. ⁴⁾														
3) Belastung 3: Der Flüchtende erleidet alle 10 Minuten einen kritischen Erschöpfungsschaden; Rd 10: A; Rd 20: B; Rd 30: C usw. ⁴⁾														
4) Die athletische Fertigkeit <i>Ausdauer</i> kann verwendet werden, um einen kritischen Erschöpfungsschaden zu ignorieren, wenn ein Ausdauermanöver mindestens 100 erreicht, modifiziert mit -10 für jede Schwere über A (A: +0, B: -10, C: -20 usw.).														

JAGD IN DER TROLLWEIDE • VANKU-VERFOLGER

Aussehen: Die Vanku tragen eine Rüstung aus Drachenhaut, einen Kriegshammer in Form einer Drachenkralle („Kriegsklaue“) und Helme, die grausame Karikaturen ihrer eigenen Gesichter sind. An ihren Gürteln hängen Zungen – einige alt und ledern, andere tropfen noch von Blut.

Taktik: Die Vanku-Reiter greifen auch im Nahkampf mit Kompositbögen oder Wurf Pfeilen an, da sie mit ihren Kriegsklauen Ziele am Boden nicht erreichen können. Gelingt in einer Runde ein schweres (-20) Reitenmanöver ohne Hände, greift das Ulzula ein Ziel an – zusätzlich zum Wurf- oder Fernkampfangriff bzw. Nachladen.

<p>☐ #1 Vanku-Reiterin</p> <p style="padding-left: 40px;">[-] Kriegsklaue¹⁾ +70</p> <p style="padding-left: 40px;">[01-30] Wurfpeil +75</p> <p style="padding-left: 40px;">[31-100] Kompositbogen +90</p>	<p>St. 4, P11, DB +10, Bewegung 15 m/Rd¹⁾</p> <p>Treffer: 89¹⁾</p>
<p>☐ #2 Ulzula (Reittier)²⁾</p> <p style="padding-left: 40px;">[01-35] gewalt. Beißen³⁾ +75</p> <p style="padding-left: 40px;">[36-50] gewalt. Krallen +80</p> <p style="padding-left: 40px;">[51-85] gewalt. Trampeln +70</p> <p style="padding-left: 40px;">[86-100] gewalt. Rammen +80</p>	<p>St. 6, P16, DB -10, Bewegung 30 m/Rd</p> <p>Treffer: 550</p> <p><i>Anm.: Krit. Treffer für gewaltige Wesen verwenden.</i></p>
<p>☐ #3 Vanku-Reiterin</p> <p style="padding-left: 40px;">[-] Kriegsklaue¹⁾ +55</p> <p style="padding-left: 40px;">[01-50] Wurfpeil +90</p> <p style="padding-left: 40px;">[51-100] Kompositbogen +75</p>	<p>St. 3, P17, DB +10, Bewegung 15 m/Rd¹⁾</p> <p>Treffer: 76¹⁾</p>
<p>☐ #4 Ulzula (Reittier)²⁾</p> <p style="padding-left: 40px;">[01-45] gewalt. Beißen³⁾ +95</p> <p style="padding-left: 40px;">[46-65] gewalt. Krallen +70</p> <p style="padding-left: 40px;">[66-85] gewalt. Trampeln +75</p> <p style="padding-left: 40px;">[86-100] gewalt. Rammen +60</p>	<p>St. 9, P16, DB -15, Bewegung 30 m/Rd</p> <p>Treffer: 590</p> <p><i>Anm.: Krit. Treffer für gewaltige Wesen verwenden.</i></p>

¹⁾ Während die Vanku-Reiterinnen auf dem Ulzula sitzen, können sie ihre Kriegsklauen (D.2.3, S. 153) nicht gegen Fußkämpfer einsetzen und bewegen sich mit der Geschwindigkeit des Reittiers. Im Nahkampf können sie nur von Fußkämpfern mit Stangenwaffen von mindestens 2 m Länge angegriffen werden.

²⁾ Ein Ulzula ohne Reiter kann mit einem Tierdressur- oder Wildnis-Manöver unter Kontrolle gebracht werden. Für anschließende Reiten-Manöver kann Tabelle „TH.1 • Reiten gewaltiger Wesen“ auf S. 178 verwendet werden. Details zum Ulzula finden sich in B.8 auf S. 119 bzw. S. 205.

³⁾ Wird ein krit. Treffer erzielt, muss dem Ziel ein WW gegen Gift der Stufe 5 gelingen oder es wird gelähmt und büßt für 1W10 Minuten 25% seiner Handlungsmöglichkeit ein (kumulativ).

Teil II

Naale

4 Aufgabe und Verlauf

Das Abenteuer schließt an den ersten Teil „Orgasks Schatten“ (I, S. 12) an und wurde in 6–10 Spielen von etwa 6 Stunden gespielt. Der Hauptplot kann aber bestimmt auf 2–3 Runden (12–18 Stunden) komprimiert werden.

4.1 Möglicher Ablauf

Wir spinnen mal den angenommenen Ablauf von „Orgasks Schatten“ (1.3, S. 12) weiter:

Die SCs erreichen nach einer dramatischen Verfolgungsjagd die rukonische Siedlung. Sothara und die SCs werden freudig empfangen; die Vorbereitungen für ein Fest bestimmen die heutigen Arbeiten der Dorfbewohner. Mit Sothara als Fürsprecher können die SCs das Dorf und die Zeltstadt erkunden – wahrscheinlich trennen sich ihre Wege erst einmal. Sie machen vielleicht erste Besorgungen, verhökern ihre Beute oder feiern ihren Sieg – und entdecken einen Mann, der dauernd in die Aschenlande starrt. Aber er ist nicht gerade gesprächig und will seine Ruhe haben.

Gegen Abend werden sie zum Festmahl in die Empfangshalle der Motte geladen, in der fast die gesamte Dorfgemeinschaft bereits wartet. Nach kurzer Zeit legt ein kleiner Bengel in Begleitung eines hageren Mannes einen theatralischen Auftritt hin und beschuldigt die SCs, dass sie das Böse nach Naale gebracht haben. Nur dumm, dass die Leute seinen Worten anscheinend große Bedeutung beimessen – das Fest wird anstandshalber fortgeführt, aber die Stimmung ist hin. Zu allem Überdross werden die SCs von einem seltsamen Gemurmel wachgehalten, dass sie hindert, Ruhe und Schlaf zu finden.

In den nächsten Tagen häufen sich die Merkwürdigkeiten: das Gemurmel befällt sie immer wieder und es gibt Hinweise, dass einige SCs vor kurzem bereits in diesem Kaff waren, sie sich daran aber nicht erinnern können. Das nervende Gemurmel wird schließlich zur Motivation für die SCs. So erfahren sie schließlich, dass Naale auch „das Dorf der murmelnden Brunnen“ genannt wird, und dass ein Grauen in den Gewölben lauern soll, auf denen das Dorf erbaut ist.

Vom Gemurmel fast in den Wahnsinn getrieben durchbrechen sie eine Mauer in einer Abortgrube und betreten ein unterirdisches Gewölbe – es muss heimlich geschehen, da die Bewohner die Ruinen fürchten. Dort unten reißen sie eine weitere Wand ein, hinter der sich Wassermassen angestaut hatten; sie ersaufen fast in den Fluten, bevor das Wasser in irgendwelchen Kellern versickert. Aber das Gewölbe dahinter ist weitgehend leer und scheint seit Jahrhunderten nicht betreten worden zu sein. Es ist eine alte Festung, die vor langer Zeit belagert und schließlich geflutet wurde. Ein SC fällt bei der Erkundung in einen tiefen Schacht und muss von seinen Gefährten gerettet wer-

den – was sie nicht wissen: sie retten einen Doppelgänger, der ihren bewusstlosen Gefährten unten im Schacht versteckt und seine Gestalt angenommen hat; der ahnungslose Spieler spielt von nun an eigentlich einen Nicht-Spieler-Charakter. Schließlich müssen die SCs aufgeben und frustriert ins Dorf zurückkehren, ohne eine Erklärung für das Gemurmel gefunden zu haben.

Dort erfahren sie, dass die Brunnen in Dorf und Zeltstadt schlagartig ausgetrocknet sind. Panik macht sich breit! Wenigstens müssen die SCs nicht beichten, dass sie wahllos irgendwelche Mauern eingerissen haben, denn die Dorfbewohner haben ihre Schuldigen auch so gefunden: die SCs, die das Böse nach Naale gebracht haben. Die Anschuldigungen sind zwar nicht offiziell, aber die Stimmung ist unmissverständlich. Die SCs versuchen anschließend, noch etwas Schlaf zu finden, bis ein Aufruhr die morgendliche Stille stört – der Rotzbengel, den sie den Weisen nennen, wurde bestialisch an seine Haustür genagelt. Der Starrer erscheint und greift unvermittelt den Doppelgänger-SC an – auch seine Diener und einige Rukoner sind an der unübersichtlichen Auseinandersetzung beteiligt, die für den Doppelgänger tödlich endet.

Sie kehren noch einmal in das Gewölbe zurück und befreien den echten SC, sind damit aber immer noch nicht weiter gekommen – das Gemurmel treibt sie schließlich in den Brunnen der Zeltstadt, der auch ausgetrocknet ist. Dort unten müssen sie sich durch ein Labyrinth an Gängen und Räumen kämpfen und bekommen es mit zwei Lichs zu tun: einem kleinen Mädchen, das ihre zweifelhaften Spielchen mit ihnen treibt, und dem Vater, der sich als harte Nuss erweisen wird. Während des Kampfes mit dem Vater gibt der brüchige Boden nach und verschließt ein Loch, durch das die Festung einst geflutet worden war. Das hat zur Folge, dass das Gewölbe langsam trocken gelegt wird und die SCs zum Ursprung des Gemurmels vordringen können: einem mächtigen Dämon, der in einer Kammer hinter sieben wertvollen Türen eingesperrt ist. Das Untier jagt sie erst durch die Gänge zurück, bis ein SC stürzt und herausfindet, dass das Untier ihnen nicht feindlich gesonnen ist – im Gegenteil: es betet sie an!

Das Ungeheuer hilft ihnen sogar, den Rückweg zu finden, und verbreitet Angst und Schrecken in Naale – und Verwunderung, denn die Ergebenheit des Untiers rückt die SCs in ein Hoffnung spendendes Licht. Als der Diener des Weisen die Rückkehr der fremden Propheten propagiert, gibt es kein Halten mehr für die Massen. Das angestaute Wasser im Aschegraben ist schließlich nur noch das Wunder, das alle bereits erwartet hatten. Die Propheten sind da und werden alle retten.

Aber mit dem Ruhm, der Macht über die einfältigen Jünger und dem Reichtum (der sieben Tore) kommen die Probleme. Der Ruhm breitet sich schnell über die Gren-

zen Naales aus und rufen den Hochkönig Rukons auf den Plan, der die Zungen seiner Feinde zu essen pflegt. Nach und nach erreichen Gerüchte die SCs, dass er Helden um sich sammelt, welche die SCs jagen und fangen sollen – wahre Helden, denen die SCs bestimmt nicht gewachsen sind. Die Macht der SCs sorgt bei Naales Dorfbewohnern für Unmut und schmälert deren Hilfsbereitschaft merklich. Aber zum Glück sind die Metalle der sieben Tore unbezahlbar – ein Reichtum, von dem vor allem andere profitieren.

Den SCs bleibt nicht viel Zeit, das alles zu genießen und die Rätsel ihrer Vergangenheit zu lösen. Die Häscher des Hochkönigs machen sich schließlich auf den Weg und jagen die SCs in die Aschenlande, wo sie auf den Spuren von Ha'kashs Karawane wandeln werden – im nächsten Teil der Aschenland-Kampagne [12].

Anmerkung: In diesem Abenteuer kommt zweimal der selbe Kinderreim vor (5.6.1, S. 43 und 8.2.4.5, S. 86) und der SL sollte ihn hervorheben, da er im vierten Teil der Aschenland-Kampagne [13] wichtig wird.

4.2 Überblick

Der Ablauf ist freier als bei den vorhergehenden Teilen, daher erscheint eine zeitliche Einteilung als wenig sinnvoll. Es wird nur der erste Tag grob umrissen, während die übrige Zeit in drei Bereiche unterteilt wird: Routine-Aufgaben, die der Spielleiter täglich prüfen sollte, einen handlungsrelevanten Teil, der den Ablauf wichtiger Ereignisse sinnvoll ordnet, und Nebenhandlungen, in welche die SCs möglicherweise verstrickt werden.

Tag der Ankunft:

Vormittag:

- Ankunft & Begrüßung (5.1 und 5.2, S. 40)
- Erkunden von Dorf und Zeltstadt

Abend:

- eventuell Festmahl oder Leichenschmaus, der Weise sucht die SCs auf (5.3, S. 41)
- Unterkunft: Dorf oder Zeltstadt, Essen & Trinken

Vor dem Einschlafen:

- Die SCs hält ein sonderbares Gemurmel wach (5.4, S. 42)

Routine der folgenden Tage:

Morgens:

- Treffer- & Magiepunkte durch Schlaf
- Verpflegung & Unterkunft (Kosten)

Tagsüber:

- 3 zufällige Ereignisse auf „T5.1 • Zufällige Ereignisse“ in der Spalte „Tag“ (S. 42)

Nachts:

- 2 zufällige Ereignisse auf „T5.1 • Zufällige Ereignisse“ in der Spalte „Nacht“ (S. 42)

Der SL sollte den SCs größtmöglichen Spielraum lassen, aber um die Geschichte in eine Richtung zu bewegen und Frustration zu vermeiden, kann er ihnen Folgerungswürfe gewähren (A.3, S. 110).

Handlungsrelevanter Ablauf:

- Das immer wieder auftauchende Gemurmel treibt die SCs in den Wahnsinn (5.6.11, S. 45)
- Zufällig oder auf Nachfrage erfahren die SCs von den Murrenden Brunnen (5.7.15, S. 49)
- Ein Gerücht über eine versiegelte Tür und ein lauernes Grauen (5.7.10, S. 48) führt die SCs in das Gewölbe unter Naale (8.1, S. 75); dort reißen sie eine Wand ein, hinter der sich das Brunnenwasser angestaut hatte (8.1.3d, S. 77)
- Die Bewohner beklagen das Austrocknen *beider* Brunnen und machen die SCs verantwortlich (9.2, S. 97), Wasser wird kostbar wie Gold; das Murren hört nicht auf
- Tod des Weisen (9.4, S. 98)
- Enttarnung des Doppelgängers (9.5, S. 98)
- SCs erkunden das Gewölbe unter Nokh-Nuir über den jetzt versiegten Brunnen auf dem Zeltplatz (7.2, S. 69)
- Der befreite Seelentöter wird mit den SCs in Verbindung gebracht und die SCs zu Propheten erklärt (9.6, S. 99), der Aschegraben füllt sich mit Wasser (9.7, S. 102), der Diener erzählt von der Prophezeiung (9.8, S. 103)
- Den SCs bleiben jetzt nur noch 7 Tage, um Naale zu verlassen (9.11, S. 105):
 - Tag 1: Die Bevölkerung reagiert eingeschüchtert, verehrend oder ablehnend auf die SCs (9.11.1, S. 106); Der Alte Herr hält Rat und legt den SCs nahe, in der Aschenlande die vergessene Vergangenheit zu suchen (9.9, S. 103); sie seien schon einmal in Naale gewesen – Sotharas Bruder verweist auf den Säufer (C.15, S. 139) und die Gräber (7.5, S. 71)
 - Tag 2: Es kommen Fremde aus der Umgebung, um die Propheten zu sehen; Gerüchte, dass der König Fürsten und Priester von Rang nach Thol gerufen hat (9.11.2, S. 106)
 - Tag 3: Es strömen immer mehr Leute herbei, jetzt auch von weiter weg, die SCs werden regelrecht begafft; Gerüchte, dass Rat in Thol gehalten und die „falschen Propheten“ der Blasphemie bezichtigt wurden (9.11.3, S. 106)

- Tag 4: Das Ganze nimmt Züge einer Völkerwanderung an; Gerüchte, dass ein Erlass jede Hilfe für die falschen Propheten bei Todesstrafe untersagt; Helden werden nach Thol gerufen, um das Reich zu retten; Karnor „der Bekehrer“ soll sie anführen und zwei andere Helden sind auch schon bekannt (9.11.4, S. 106)
- Tag 5: Gerüchte, dass eine Delegation unterwegs ist, um die Ordnung wieder herzustellen und die falschen Propheten nach Thol zu bringen; ihr sollen drei weitere Helden angehören (9.11.5, S. 106)
- Tag 6: Gerücht, dass die Delegation Dutzende Männer und Frauen in Waffen umfasst – alle genießen das Vertrauen des Königs (9.11.6, S. 106); am Nachmittag erscheint eine Botin überbringt ein Schreiben und verschwindet wieder (9.11.6, S. 106)
- Tag 7: Die Botin kehrt mit 3 Dutzend Bewaffneten zurück, um die SCs gefangen zu nehmen; darunter befinden sich auch die sechs Helden
- Die SCs verlassen Naale (6.14, S. 64) und folgen der Expedition von Ha'kash in die Aschenlande, eventuell mit Hilfe der Karte aus dem Manuskript (D.2.4, S. 154)

Nebenhandlungen:

- SCs treffen den Weisen beim Hüpfspiel (5.6.1, S. 43)
- Auskunft des Dieners zu Ha'kashs Manuskript oder der Karte von der letzten Furt (C.6, S. 131), eventuell Abstecher zu den Ruinen von Nokh'Nuir (6.17, S. 64)
- Einige Angebote des Krämers (C.13, S. 136) können Erinnerungen bei den SCs wecken (siehe „beliebiger Gegenstand“ in Tabelle T7.4, S. 74); auch ein Gespräch könnte auf einen früheren Besuch der SCs hinweisen
- Die Bedienung des Krämers (C.14, S. 137) erkennt Ha'kashs Dolch oder sein Manuskript wieder und identifiziert damit den einstigen Mitgefangenen als Ha'kash – falls die SCs es nicht bereits wissen
- Ein SC bekommt zufällig einen Streit unter der rukonischen Oberschicht mit (9.1, S. 97)
- Der Säufer (C.15, S. 139) kann die Geschichte von Ha'kash und seiner Karawane erzählen; er kann auch die Karte für Ha'kashs Expedition erneut malen, falls die SCs sie nicht bereits besitzen
- Der Starrer will die SCs gefangen nehmen, da er ihre Besessenheit entdeckt hat (9.3, S. 97)

- Über Ha'kashs Karawane und die Reise in die Aschenlande können auch Zollunterlagen Auskunft geben (5.7.18, S. 49), die in der Motte lagern (6.2.2, S. 53)
- Ein Kind droht in dem Fluss zu ertrinken, nachdem die SCs das Wasser zurück nach Naale gebracht haben (9.12, S. 107)
- Nach einer Prophezeiung des Weisen (C.5, S. 130) bergen die SCs den „Kraken“ (6.13, S. 63) aus dem Aschegraben
- Die SCs bringen dem Schuster den Leichnam seines Kindes (7.5, S. 71 und 6.6.4.3, S. 61); danach nimmt der Schuster Blutrache (9.10, S. 104)
- Die SCs versuchen, das wertvolle Metall der sieben Tore zu verkaufen (D.2.13, S. 158)
- Die SCs erlangen das Vertrauen des Lichtmädchens (9.13, S. 107) und bergen ihre Organe (9.14, S. 108) – damit würde sie zu einem mächtigen Verbündeten.
- Verhandlung mit dem Navigator (C.17, S. 142)

5 Ereignisse in Naale

Die Ankunft in Naale ist mit ein paar Ereignissen verbunden, die in den Abschnitten 5.1–5.5 behandelt werden. Im weiteren Verlauf gibt es zufällige Ereignisse von eher geringer Bedeutung (5.6, S. 42) als auch eine Reihe von besonderen Situationen, die in ihrer Reihenfolge nicht fest stehen und daher im Anhang untergebracht sind (9, S. 97).

5.1 Die Ankunft

Bevor die Siedlung in Sichtweite kommt, werden die SCs von zwei bis drei großen Vögeln begleitet. Sie kreisen in großer Höhe über ihren Köpfen.

Sotharas Blaubeier: Begleitet der Blaubeier aus Orgask die SCs (6.1g in [3]), kreist er mit den anderen Vögeln zusammen über ihnen. Es ist offensichtlich, dass sie der gleichen Gattung angehören – dem vertrauten Zusammenspiel nach scheinen sie sich zu kennen.

► *Tierkunde (+10) / Wildnis:* Um zu erkennen, dass es sich um Blaubeier handelt und dass sie die SCs beobachten; zuweilen fliegt einer nach Nordwesten davon, kehrt aber nach einiger Zeit wieder zurück.

► *Sitten & Gebräuche (+25):* Um die Vögel als Blaubeier zu identifizieren, dem rukonischen Wappentier; sie überbringen Botschaften, kundschaften das Land aus und greifen sogar einzelne Ziele an.

Gehen die SCs weiter – stets unter den aufmerksamen Blicken der Geier – zeichnet sich schließlich eine kleine Siedlung ab:

Zunächst ist der blasse Rauch zu sehen, der sich schwach vor dem Himmel abzeichnet. Nach und nach tauchen einige Dächer auf und schließlich eine Palisade, welche die kleine Siedlung umgibt. Im Grunde sind es eine handvoll Häuser, zwischen denen drei Türme in den Himmel ragen: ein großer auf einem Hügel und zwei kleinere als Verstärkung des Zauns. Vor der Siedlung grast Viehzeug und hinter dem Dorf sieht man die Spitzen bunter Zelte.

Nach dem ersten Sichtkontakt dauert es nicht lange, bis die SCs Bewegungen auf den Türmen ausmachen und Rufe laut werden...

5.2 Die Begrüßung

Den SCs kommt eine Gruppe von 12 Männern entgegen, um sie in Empfang zu nehmen. Führen die SCs das Ulzula mit, werden sie argwöhnisch gucken und sich vorsichtig nähern.

Ein bewaffneter Trupp kommt Euch entgegen. Angeführt wird er von drei Kriegerern mit grünen Lederrüstungen, auf denen ein blauer Vogelkopf prangt. Die übrigen tragen einfache Kleidung – sie sehen aus wie Bauern, aber ihre Gesichter sind grimmig und ihre Äxte halten sie mit festem Griff.

Die Art der Begrüßung hängt von den Umständen ab:

Mit Sothara: Ist Sothara anwesend, wird sie mit Jubel begrüßt – und mit ihr die SCs. Unter Rufen und Lachen werden sie in das Dorf geleitet, einige werden vielleicht wie Sothara auf den Schultern getragen. Sie werden den Weg zwischen Zeltstadt und Palisade nehmen. Einige fremd aussehende Leute treten aus den Zelten und jubeln ihnen zu – wahrscheinlich ohne den Grund dafür zu kennen. Vielleicht fällt ihnen ein heruntergekommener Krieger auf (7.3.1, S. 70), der trotz des Trubels regungslos neben seinem Zelt steht und in die Aschenlande starrt, bevor sie das Dorf durchschreiten. Das Dorf ist vollgestopft mit Vieh jeder Art (Kühe, Schweine, Schafe, Ziegen, Hühner) und die Menschen, jung und alt, lassen ihre Arbeit ruhen und feiern sie ausgelassen. Am großen Turm angekommen mischen sich ein paar scheinbar wichtige Persönlichkeiten unter die Menge, die Sothara umarmen und küssen. Nach ein paar Worten Sotharas an die Menge werden auch den SCs die Hände geschüttelt und der Rücken geklopft. Sothara sagt den SCs, dass es in ein paar Stunden ein Festmahl (5.3) geben wird, und dass sie sich solange ausruhen können. Unterdessen wird eine fette, tolpatschig wirkende Kuh ausgesucht und ihr freudig die Kehle durchgeschnitten...

Mit Sotharas Leiche: Bringen die SCs den Leichnam Sotharas mit, entsteht schnell eine Menschenmenge – ähnlich der Ankunft mit der lebenden Sothara – abgesehen davon, dass keiner Lacht und ausgelassen ist, sondern viele weinen und ihre Klagen in den Himmel brüllen. In diesem Fall erfahren die SCs aber aus Dankbarkeit die gleiche Unterstützung und abends gibt es einen Leichenschmaus als Festmahl: Dabei liegt Sotharas Leiche in der Mitte auf einem Tisch, während immer wieder geladene Gäste aufstehen und ihr etwas zurufen. Am nächsten Morgen wird ihr Leichnam in der Aschenlande den Geiern überlassen (F.4, S. 166).

Ohne Sothara: Ist Sothara nicht anwesend, werden sie von der Gruppe argwöhnisch beäugt. Vielleicht stellen sie ein paar Fragen, lassen sich aber recht schnell mit höflichen Antworten und 1 SS/Person + 1 KS/Tier zufrieden stellen. Danach können sie die Zeltstadt erkunden. Der Zugang zum Dorf wird ihnen aber von der Torwache verwehrt.

Sollten die SCs mit jemandem über Sothara sprechen, macht die Nachricht schnell die Runde und bald werden sie von zwei Kriegerern in den Empfangsraum der Motte (6.2.2, S. 53) geführt. Dort wartet der Herr von Naale (C.8, S. 133) mit seinem Herold (C.9, 135) und einer Wache. Er will alles über den Verbleib seiner Tochter Sothara wissen. Stellen sich die SCs nicht ganz dämlich an, kann er sie zu Freunden Naales ernennen, womit die SCs Zugang zum Dorf und begrenzte Unterstützung erhalten würden.

Aber ganz gleich wie das Verhör ausgeht, erfolgt der Auftritt des Weisen mit seinem Diener wie im Abschnitt „5.3 Festmahl oder Leichenschmaus“ beschrieben.

Vanku-Verfolger: Sind den SCs noch die Vanku auf den Fersen (3.5, S. 32), ziehen sich die Verfolger beim Anblick des befestigten Ortes zurück.

5.3 Festmahl oder Leichenschmaus

Abhängig von der Art ihrer Ankunft, verbringen die SCs den Abend wahrscheinlich entweder im Telt (7.1, S. 66) oder beim Festmahl bzw. Leichenschmaus in der Empfangshalle der Motte (6.2.2, S. 53). Wie auch immer, der Weise wird ein möglichst großes Publikum für seinen Auftritt wählen.

Das Festmahl ist im Folgenden beschrieben und kann als Leitfaden für ähnliche Situationen dienen:

Anm.: Wenn von unverständlichen Worten oder ähnlichem die Rede ist, wird angenommen, dass die SCs die rukonische Sprache, das Rhiani, nicht verstehen. Andernfalls müssen die Stellen angepasst werden.

Der Abend kommt näher und ihr werdet von einigen Dorfbewohnern höflich in einen Saal der Motte geführt. Die Wände bestehen aus Lehm, Böden und Decken aus Holz. Vier grob behauene Baumstämme in der Mitte des Raumes stützen die Decke. Ein paar Gestalten sitzen trinkend zusammen an einer Tafel, die aus mehreren Tischen zusammengestellt wurde, andere haben auf dem Boden am Rande des Raumes Platz genommen. Teller, Schüssel und Krüge werden herübergereicht, bis ein alter Mann am Kopf der Tafel Euch bemerkt. Er rafft seinen teuren Rock, erhebt sich und ruft etwas – mehr an die Übrigen im Raum gerichtet als an Euch. Obwohl es nur wenige Worte sind, macht er mittendrin bedeutungsvolle Pausen. Ein anderer Mann, der eine lange, kunstvoll geschnitzte Flöte in den Händen hält, scheint es schließlich für Euch zu übersetzen: „Ehrmost wehlich hil Densen. Er zehl Tunse voner enteten!“ Während ihr über die Bedeutung der Worte nachdenkt, richten sich gespannt die Blicke auf Euch.

► **Kriegersprache • Sprechen & Verstehen (-10):** Um trotz des furchtbaren Akzents die Übersetzung als Kriegersprache zu deuten: „Ihr müsst wahrlich Helden sein. Erzählt uns von Eu-

ren Taten!“.

Offensichtlich erwarten die Zuhörer eine Geschichte oder ein Lied: Gelingt einem SC ein unterhaltsames, soziales Manöver (z. B. Dichtkunst, Reden oder Singen), das von dem Herold (dem Mann mit der Flöte, C.9 auf S. 135) simultan übersetzt wird, erhalten die SCs einen Bonus von +10 auf die zukünftige Interaktion mit den Dorfbewohnern (TH.2, S. 179).

Werden die Anwesenden nicht befriedigt, tuscheln sie argwöhnisch; erst nur hier und da, aber schnell steigert es sich zu einem allgemeinen Raunen, bis der Musiker sichtlich nervös eine Ballade improvisiert. Wahrscheinlich werden die SCs das Vorgetragene nicht verstehen: es handelt davon, wie Orgask niederbrennt und seine Bewohner mit samt Hexe auf kreativste Art und Weise ums Leben gebracht werden – in dieser Version durch einen Alleingang Sotharas, die damit auch die SCs rettet. Deshalb gebührt allein Sothara der Beifall, als die Ballade endet: -10 auf Interaktion der SCs mit den Dorfbewohnern.

Wer auch immer etwas vorgetragen hat: Kaum ist der Beifall verklungen und die Gesellschaft hat sich dem Essen und Trinken zugewandt, werden sie abermals unterbrochen:

Ein großer, dürrer Mann schlägt eindrucksvoll die Tür auf und blickt theatralisch auf die Anwesenden. Dann brüllt er etwas unverständliches aber scheinbar wichtiges in die plötzliche Stille und ein kleiner Bengel schlendert popelnd in den Raum. In der Mitte bleibt er mit dem Finger in der Nase stehen.

Falls Sothara anwesend ist, deutet sie auf den Jungen und flüstert ehrfürchtig: „Das ist der Weise“ und, nachdem sie die vielleicht ungläubigen Blicke der SCs bemerkt hat, fügt sie hinzu „Ich sagte weise, nicht alt...“ Ist Sothara nicht hier, wird dies wahrscheinlich der Mann mit der Laute machen. Danach richten sich aber alle Blicke wieder auf den Bengel:

Der kleine Junge zieht – nicht weniger theatralisch als der Mann zuvor – den Finger aus der Nase und zeigt auf Euch: „Ihr habt das Böse nach Naale gebracht!“ Bedeutsam schweigend dreht er sich wieder um und verlässt den Raum, gefolgt von dem Mann, der regungslos im Hintergrund verharrte. Man hört den Kleinen noch sagen: „Und jetzt will ich spielen...“, dann verhallen ihre Schritte in der bedrückenden Stille.

Es dauert eine Weile, bis einige es wagen, sich zu regen. Sie tuscheln oder raunen etwas, während die Blicke miss-träuisch zu den SCs wandern.

5.4 Vor dem Einschlafen

Haben die SCs die Gunst des alten Herrn erlangt, werden sie im Haus des Knochenschnitzers (6.6.4.2, S. 61) oder im Stall (6.8, S. 61) untergebracht; andernfalls müssen sie sich selbst um ein Lager bemühen.

Aber an Schlafen ist vorerst nicht zu denken, denn irgendetwas hält die SCs wach – es ist, als würde ihr Kopf nicht zur Ruhe kommen: Ein schauriger Dämon, eingesperrt tief unter der Erde (8.2.12, S. 95), spürt die Präsenz der dämonischen Existenz in den SCs, bietet alle seine Kräfte auf und stellt geistigen Kontakt her. Jeder SC empfängt einen Teil seiner Botschaft, der sich in Form eines murmelnden Gesanges manifestiert (5.6.11, S. 45).

5.5 Der erste Morgen

Die meisten SCs werden aufgrund der Stimme in ihrem Kopf eine weniger geruhsame Nacht gehabt haben als erwartet. Vielleicht wird die Müdigkeit durch einen Kater verstärkt, wenn sie der vergorenen Milch zugesprochen haben. Konnten sie die Gunst der Dorfgemeinschaft erlangen, wird ihnen ein einfaches Frühstück gereicht – eine Art Haferbrei, eventuell mit Resten des nächtlichen Festmahls bzw. Leichenschmauses.

Haben die SCs Sotharas Leiche nach Naale gebracht, werden sie zur Bestattung Sotharas geholt (F.4, S. 166).

Danach sollten erste Eindrücke von dem Dorf und der Zeltstadt vermittelt werden. Das Dorf Naale wirkt geschäftig – dies aber vor allem aufgrund der Tiere, die aus Angst vor Überfällen im Dorf gehalten werden:

Überall drängen sich Tiere herum. Rinder, Schweine, Ziegen, Schafe und Hühner scheuchen sich gegenseitig durch die Straßen, suchen Essbares im Ascheboden oder kauern sich an eine Hauswand. Und die Dorfbewohner müssen sich einen Weg durch das Gewusel bahnen: sie sammeln die Eier der Hühner ein, treiben kleine Herden zur Weide, kehren den Unrat zusammen oder Melken die Rinder, Ziegen und Schafe. Alles scheint seinen normalen Gang zu gehen, wären da nicht die aufmerksamen Blicke der Wachen. Am Tor, von der Motte herab und vom Himmel – ständig kreisen die mächtigen Vögel hoch oben und spähen das Land aus.

In der Zeltstadt hingegen macht sich Niedergeschlagenheit und Angst breit – Angst um Leben und Profit; außerdem glauben viele mittlerweile, dass die Götter sie verlassen haben:

T5.1 • ZUFÄLLIGE EREIGNISSE		
Wurf		
Tag	Nacht	Ereignis
01–06	–	Hüpfspiel
07–09	–	Diebstahl
10–15	–	Gerücht
16–20	–	Alter Bekannter
21–24	–	Fehlender Gegenstand
25–27	–	Geschenk des Himmels
28–35	–	Warenangebot
36–40	–	Alltagsszene
40–51	01–15	kein Ereignis
52–56	16–18	Aschewolke
57–60	19–20	Krankheit
61–70	21–75	Gemurmel
71–75	76–78	Unglück
76–80	79–92	Erinnerung
81–85	93	Dämonisches Verhalten
86–95	94–97	Alarm
96–100	98–100	Ungew. oder 1W4 Ereignisse

Die Zelte sind unter den Aschemassen bereits halb begraben – irgendwo ist immer jemand dabei, die Asche vom Zelt zu fegen oder die Befestigungen nachzuziehen. Sonst scheint man sich hier so wenig wie möglich zu bewegen. Wer kann, hält sich wahrscheinlich im Zelt auf und nur die Habenichtse suchen bei Kamelen und Maultieren Schutz vor Wind, Sonne und Asche. Hier und da stapft jemand auf kaum zu erahnenden Pfaden zu einem riesigen Zelt, dem einzigen, von dem Stimmen zu hören sind. Einige sitzende Gestalten sind mit Krummschwertern oder Keulen bewaffnet und halten am Rand der Zeltstadt Wache – ihre Blicke folgen Euch misstrauisch.

Das riesige Zelt dient dem Krämer als Wirtshaus (7.1, S. 66) und bei den Waffenträgern handelt es sich um die Wachen des Krämers (B.4, S. 114).

5.6 Zufällige Ereignisse

Während des Aufenthalts in Naale werden zufällige Ereignisse nach Tabelle „T5.1 • Zufällige Ereignisse“ bestimmt. Tagsüber sollten zwei Würfe durchgeführt werden (jeweils für den Vor- und Nachmittag), nachts hingegen nur einer.

Einige Ereignisse entfallen während des Spiels, so wird beispielsweise der Weise wahrscheinlich getötet (9.4, S. 98) und kann die SCs damit nicht mehr in ein Hüpfspiel verwickeln (5.6.1) oder das Gemurmel (5.6.11, S. 45) wird aufhören, sobald die SCs den Seelentöter befreit haben (9.6, S. 99).

5.6.1 Hüpfspiel

Der Weise (C.5, S. 130) ist in ein Spiel vertieft, das er in einem Traum gesehen hat – sein Diener (C.6, S. 131) steht regungslos neben ihm und schaut zu.

„Ich will spielen. Wetten, das kannst Du nicht...“ ruft der kleine Junge. Es scheint ein Hüpfspiel zu sein: mal hüpfte er auf einem Bein, mal mit beiden vor und zurück, während er ein unverständliches Kinderlied singt.

Er verlangt hartnäckig, dass ein SC es ihm nach tut. Immer wieder wird er dazu auffordern und wird sich 1 Stunde weigern, mit den SCs zu reden, wenn sich keiner erbarmt.

► **Athletik (+50):** Um ihm das Hüpfen erfolgreich nachzumachen. Natürlich sieht der Bengel das nicht so und hat immer irgendetwas auszusetzen: „Nein, du machst das ganz falsch...“ Eventuell ist ein WW gegen Willensschwäche der eigenen Stufe notwendig (es ist umso schwieriger, je gebildeter man sich hält), um nicht in eine kindische Diskussion verstrickt zu werden. Und die endet für gewöhnlich erst dann, wenn einer weint. Das wird entweder der SC sein oder das Kind, wofür der SC abfällige Blicke seiner Umgebung erntet. So oder so, er kann dabei nur verlieren: Abzug von -10 für Soziale Interaktion mit der hiesigen Bevölkerung.

► **Sprache • Rhiani oder Vanku (+30) / Akademie (-10) / Soziales:** Um zu erkennen, dass das Lied, das er beim Hüpfen singt, nicht in der Muttersprache des Weisen verfasst ist – die Worte klingen anders. Der Diener bemerkt die Irritation des SC und erklärt, dass es eine merkwürdige Sache sei: Vor ein paar Tagen habe er auf einmal damit angefangen. Aber die Sprache ist uralt, es ist das alte Vankul, „Tza’Heth“ genannt; die Inschriften auf den Ruinen sind in dieser Sprache verfasst – der Junge kann es weder gelesen noch irgendwo gehört haben – außer dem Diener spricht es hier keiner. Auch das Hüpfspiel ist allen unbekannt, die Übersetzung lautet: „1, 2, einfach geradeaus vorbei – 3 und 4, spring nach links und rechts hier – 5, 6, rechts ums Eck – 7 und 8, halt Dich links, der Tod sonst lacht – 9, 10, bleib nicht steh’n!“.

5.6.2 Diebstahl

Hält sich ein zufällig ermittelter SC an diesem Tag in der Zeltstadt auf, wird er Opfer eines Taschendiebs: Eine Wache des Krämers versucht, einem SC einen Gegenstand zu stehlen (ohne Gewaltanwendung). Bei dem gestohlenen Gegenstand handelt es sich wahrscheinlich um ein wertvolles, kleines Objekt wie ein Geldbeutel oder Schmuckstück und nur selten um größere Sachen.

► **Wahrnehmung (-10):** Um den Diebstahl zu bemerken und zu verhindern. Bemerkt der SC den Diebstahl nicht, so wird er später den Verlust feststellen. Wird der Täter ertappt, versucht er, alles abzustreiten („Ups, wie ist das denn hierhergekommen...“, „Äh... Hier, Ihr habt etwas fallenlassen“, „Das sehe ich zum ersten Mal“, „He, da will mir jemand was anhängen!“).

5.6.3 Gerücht

Ein SC schnappt ein Gerücht auf, indem er zufällig eine Unterhaltung belauscht oder ungewollt von jemanden in ein Gespräch verstrickt wird. Wurf auf Tabelle „T5.2 • Gerüchte“ (S. 47).

5.6.4 Alter Bekannter

Ein zufälliger SC begegnet einem „alten Bekannten“ in Form eines Gegenstandes, den er wiedererkennt, oder eines Wesens, dessen Verhalten auf eine frühere Begegnung schließen lässt. Bestimme mit einem W100:

[01-60] Gegenstand: Der Gegenstand hat wahrscheinlich früher einmal dem SC gehört – zumindest erkennt er ihn wieder. Er liegt irgendwo herum, wird zum Kauf angeboten, von jemand anderen getragen oder zweckentfremdet. Es könnte sich um eine der folgenden Sachen handeln:

- Ein Gebrauchsgegenstand wie z. B. Beutel, Schale, Essbesteck, Schmuckstück oder Schnuffeltuch.
- Ein Werkzeug oder Waffe wie z. B. ein Schwert, Rasiermesser oder Essbesteck.
- Ein Kleidungsstück wie z. B. Umhang, Gürtel, Hut, Schuhe, Hemd oder Unterwäsche/Bruche.

Es handelt sich um keinen Gegenstand, den der SC auf seinem Ausrüstungsblatt vermerkt hat und den er vielleicht nur kurz besaß. Er weiß nicht, wie er verloren ging oder wie er hierhergekommen ist; aber es besteht eine 30%-Chance, dass der Gegenstand ein besonderes Merkmal besitzt, das eine Verwechslung ausschließt, zum Beispiel:

- aufgemalte/gestickte/geritzte Initialen oder Widmungen („In Liebe, deine Mama“, „Zum Bestehen der Meisterprüfung“, „Für meinen wissbegierigsten Schüler“),
- eine Beschädigung von einem Missgeschick („...und da ist der Sprung, als sie mir vom Kamel fiel...“, „Hier... über die dritte Seite hatte ich Wein verschüttet“)
- vom SC vorgenommene Modifikation („Siehst Du, ich hatte den Beutel mit dieser Eisenkette am Gürtel befestigt – den Rukonern ist doch nicht zu trauen...“ oder „Ich hatte das Mundblech von der Scheide entfernt... dann lässt sich die Klinge geräuschlos ziehen“)

Den Anspruch darauf dürfte der SC kaum durchsetzen können, selbst wenn er beweisen kann, dass er einmal ihm gehört hatte.

[61-80] Tier: Ein Haustier (z. B. Blaugeier, Hund), Nutztier (z. B. Huhn, Schwein, Ziege, Schaf, Kuh) oder Lasttier (z. B. Pferd, Kamel, Esel) zeigt bei Sichtkontakt mit einem zufälligen SC immer das gleiche, ungewöhnliche Verhalten: Es verfolgt ihn [01-35], greift an [36-70] oder flieht panisch [71-100]. Das Verhalten ist nicht abzugewöhnen

und kann völlig untypisch für die Tierart sein – ein Fall für den Tierpsychologen... oder Schlachter.

[81-100] Dorfbewohner/Reisender: Ein Dorfbewohner (Mensch/Rukoner) oder jemand aus der Zeltstadt (z. B. Mensch oder Zwerg) reagiert ungewöhnlich auf einen zufälligen SC: Er beschimpft ihn [01–20], umarmt ihn liebevoll/küsst ihn [21–50], greift an [51–70], flieht panisch [71–85] oder fordert Geld in Höhe von 2W10 KS [86–100]. Es gehört eine kleine Geschichte dazu, die das Verhalten erklären würde, aber der Fremde will nicht damit rausrücken – der Grund ist ein illegales Geschäft, eine heimliche Liebschaft oder eine gesellschaftlich nicht-anerkannte Handlung. Es handelt sich um keinen der beschriebenen NSCs, sondern um einen aus der namenlosen Masse.

5.6.5 Fehlender Gegenstand

Ein zufälliger SC bemerkt, dass ein von ihm mitgeführter Gegenstand, an einen bestimmten Ort gehört; scheinbar wurde er früher hier entwendet. Der Gegenstand ist nichts Besonderes und vorher hat er ihn nie beachtet – wahrscheinlich ist der Gegenstand nicht einmal explizit bei seiner Ausrüstung aufgelistet. Beispiele dafür sind:

Beißring: Von entferntem Geschrei angelockt bemerkt der SC ein jämmerlich weinendes Kleinkind, das von dem nur wenig älteren Geschwister nicht beruhigt werden kann. Das Kleinkind hält eine Rassel mit einem rot-blauem Band – genau das gleiche Band, das sich auch an einem Lederring des SCs befindet; den Lederring benutzt er als Verschluss für seinem Beutel, Tasche oder Rucksack. Der „Lederring“ entpuppt sich aber bei genauerem Hinsehen als Beißring aus der Speiseröhre einer Gans, die mit Steinen gefüllt ist. Gibt der SC dem Kleinkind den Beißring, kaut es darauf genüsslich herum und beruhigt sich sofort.

Schnalle: Ein Zelt steht auffällig schief – ein Seil hat sich an der Seite losgemacht. Am Erdnagel hängen noch ein paar Seilreste; scheinbar war es nur provisorisch befestigt und hat sich an einer scharfen Kante aufgerieben. An den anderen Erdnägeln hängt noch ein Eisenring, an dem das Seil verknotet ist, dieser fehlt hier... Man bräuchte einen kleinen Eisenring... in etwa so einer wie die Schnalle an einem Gürtel oder Gurt (an einer Tasche, einem Rucksack oder zum Zusammenbinden der Schlafrolle), die der SC bei sich trägt... eigentlich genau wie diese! Ein Vergleich zeigt, dass der Eisenring von gleicher Machart wie die anderen ist und wahrscheinlich ursprünglich an den Erdnagel gehörte.

5.6.6 Geschenk des Himmels

Geierscheiße trifft einen zufälligen SC – ein Ereignis, das dem hiesigen Glauben zufolge Glück bringt. Jeder Dorfbewohner, der dies mitbekommt, ruft ihm etwas in Ria-

ni zu, was sich nicht direkt übersetzen lässt, aber in etwa „Geschenk des Himmels“ bedeutet – manch einer klopfte einem dabei auch noch auf die (nicht besudelte) Schulter.

5.6.7 Warenangebot

Ein Händler (B.5, S. 115) flieht aus der Zeltstadt oder konnte sich hierhin durchgeschlagen – mitsamt seinen Waren. Damit kann sich das Angebot einer Ware schlagartig ändern. Die Art der Waren wird durch einen Wurf auf Tabelle „T7.2 • Angebotsänderung“ (S. 73) bestimmt. Die Änderung des Angebots ändert sich um 1W6-3 gemäß Tabelle „T7.1 • Warenangebot“ nach oben oder unten. Dabei wird von der aktuellen Verfügbarkeit der Ware gemäß Tabelle „T7.3 • Warenangebot: Zeltstadt von Naale“ (S. 73) ausgegangen.

Ein Beispiel: Auf Tabelle „T7.2 • Angebotsänderung“ wird ermittelt, dass sich das Angebot für die Verpflegung ändert. Laut Tabelle „T7.3 • Warenangebot: Zeltstadt von Naale“ ist das Angebot „knapp“. Der SL wirft mit einem W6 eine „2“, so dass sich das Angebot um -1 (= 2 - 3) auf „Mangelware“, ändert. Das deutet daraufhin, dass ein Händler mit seinem Vorrat an Verpflegung die Siedlung verlassen hat. Anstelle der doppelten Kosten, wird der Preis für Essen und Trinken zukünftig das Fünffache des Grundpreises betragen. Für das Auftreiben eines bestimmten Nahrungsmittels gilt jetzt ein Abzug von -25.

5.6.8 Alltagsszene

Ein zufälliger SC wird Zeuge einer Situation. Befindet er sich in der Zeltstadt, könnte es sich um folgende Beobachtung handeln:

[01–10] Verbrechen: Gelingt einem zufälligen SC ein Wahrnehmungswurf, bemerkt er, wie ein Händler (B.5, S. 115) in der Zeltstadt von einer Wache des Krämers (B.4, 114) bestohlen wird.

[11–20] Streit: Ein lautstarker Streit zwischen zwei Zeltstadtbewohnern um Essen [01–60] oder die Reihenfolge am Brunnen [61–100] entbricht.

[21–25] Hungertod: Ein Sklave bricht erschöpft zusammen und droht an Unterernährung zu sterben, wenn ihn nicht jemand mit Nahrung versorgt.

[26–30] Gotteslästerung: Ein Zeltstadtbewohner verflucht offen eine Gottheit, angestachelt durch das Gerücht der enttäuschten Götter (5.7.7, S. 47).

[31–40] Hilfe: Die Heilerin (C.10, S. 135) kümmert sich um die Ärmsten der Armen und verteilt Essen oder heilt nach Kräften – nicht immer schön anzusehen.

[41–46] Obst: Eine Wache des Krämers (B.4, 114) bietet heimlich frisches Obst zum Verkauf an (1 KS) – es stammt aus einem geheimen Nachschubkanal des Krämers (C.13, S. 136).

[47–50] Sklavin: Ein Sklavenmädchen versteckt sich und weint bitterlich, weil es einen Tontopf ihres Herrn, eines zornigen Händlers (B.5, S. 115), zerbrochen hat.

[51–60] Bettler: Ein sichtlich abgemagerter Tagelöhner bettelt um etwas Essen und erntet Hohn und Beschimpfungen.

[61–66] Rauferei: Es kommt zu einer Handgreiflichkeit zwischen Betrunknen vor dem Telt (7.1, S. 66), die in einer Messerstecherei endet, wenn niemand dazwischen geht; es besteht außerdem eine 20%-Chance, dass der Streit zu einer Massenschlägerei im Telt ausartet.

[67–73] Handelsware: Ein Händler (B.5, S. 115) bietet einen gefangenen Kampfbär der Sull für 2 SS [01–10], 2W10 Dosen Kallu & Oram für 4 KS/Dosis (scharfe Gewürze für Fleisch und Fisch aus Abdera, +20 auf Kochkunst) [11–30], eine Waffe aus kavanischem, rotem Stahl (+15) für das Zehnfache des normalen Preises [31–50], Farbstoff aus Schalentieren aus Urda für 4 SS pro 100 g (reicht für einen Rock) [51–70], einen magischen +10-Speer aus Marl für 70 GS [71–80] oder einen verzierten Bartkamm der Loaru für 7 BS [81–100] den SCs zum Kauf an.

[74–80] Schuster: Der Schuster (6.6.4.3, S. 61) sucht entlang des Aschegrabens nach seiner verschwundenen Tochter; siehe auch das Gerücht „Des Schusters Mädchen“ (5.7.19, S. 49).

[81–85] Befestigungsarbeiten: Ein rukonischer Krieger mit einem Trupp Dorfbewohner und unterstützt von Tagelöhnern aus der Zeltstadt verstärkt die Verteidigung des Zeltplatzes (pflanzt Dornenhecken, zieht einen Graben, schüttet einen Wall auf...).

Hält sich der SC innerhalb der Dorfpalisade auf, sind folgende Situationen denkbar:

[01–35] Verletztes Tier: Eine kleine Ziege liegt verletzt in einer Ecke, die zusammengepferrchten Tiere trampeln auf ihr herum.

[36–60] Gestank: Ein übelriechender Gestank macht sich breit; in einem nahegelegenen Wohnhaus wird Talg eingekocht [01–20] oder getrockneter Viehdung auf der Feuerstelle verbrannt [21–100].

[61–65] Schuster: Der Schuster (6.6.4.3, S. 61) erregt sich in einem Gespräch mit einem anderen Dorfbewohner über demokratische Zunftprinzipien und erntet Kopfschütteln.

[66–85] Befestigungsarbeiten: Dorfbewohner unter dem Kommando eines rukonischen Kriegers reparieren und verstärken die Dorfpalisade.

Folgende Situationen sind typisch für die Zeltstadt als auch das Dorf:

[86–90] Krieger: Ein rukonischer Krieger zu Fuß [01–85] oder zu Pferd (siehe auch die Fußnote auf S. 16) [86–100] kreuzt den Weg der SCs, er hält geradewegs

auf sie zu und macht keine Anstalten anzuhalten; er scheint durch sie hindurchzusehen; weichen sie nicht aus, kommt es zum Streit, vielleicht zum Kampf, womöglich mit anschließender Gerichtsverhandlung (F.3, S. 165).

[91–95] Geier: Einige Leute stehen zusammen und beobachten einen kreisenden Geier. Er stößt plötzlich hinab und taucht kurz danach wieder auf [01–25] oder signalisiert mit seinem Flugverhalten einem rukonischen Krieger, dass sich Fremde nähern (ein Händler, der Schutz sucht, oder Feinde, die wieder abziehen) [26–100].

[96–100] Beerdigung: Die SCs werden Zeugen einer rukonischen Himmelsbestattung (F.4, S. 166), wobei eine Prozession vom Dorf zur Aschenlande zieht.

5.6.9 Aschesturm

Eine aufkommende Böe wirbelt die dunkle Erde auf und hüllt Siedlung und Zeltstadt in eine Wolke aus Asche: Für 1W10 Minuten nimmt die Aschewolke die Orientierung (-50 auf Wahrnehmung) und füllt die Atemwege mit feinem Staub (WW gegen Umwelt der Stufe 3 oder -20 auf alle Handlungen). Ein Tuch vor Mund und Nase gibt einen Bonus von +25 auf den WW.

Die Leute fliehen in Zelte und Häuser oder harren an Ort und Stelle aus. Die Sichtweite beträgt meist nur wenige Meter – die perfekte Gelegenheit, um verbotene Dinge zu tun... Schleichen/Verbergen-Manöver erhalten einen Bonus von +50 bei hellichtem Tag, +90 bei Nacht.

► *Wahrnehmung (-50): Um sich in der Aschewolke zu orientieren und Handlungen auszuführen.*

5.6.10 Krankheit

Einem zufälligen SC muss ein WW gegen Krankheit der Stufe 5 bestehen oder er erkrankt für 1 Tag/5% Fehlschlag an „Schlangenflechte“: Teile der Haut werden trocken, „schuppig“ und jucken. Das Jucken wird durch das Tragen von Rüstung oder Helmen verstärkt: -30 bei Tragen von Rüstung über P2 oder einem Helm.

Ist ein SC erkrankt, können sich andere SCs anstecken (tägliches WW).

5.6.11 Gemurmel

Ein zufälliger SC nimmt ein leises, monotones Gemurmel wahr – so etwas wie einen permanenten, tiefen Gesang. Niemand anderes kann das Murmeln hören und die Botschaft ist dem SC unverständlich. Liegt er oder hält seinen Kopf in Naale an den Boden, wird das Gemurmel lauter – als käme es aus dem Boden. Befindet sich der SC außerhalb von Naale, kann er sich konzentrieren, um die Richtung zu spüren, aus der es kommt: es führt ihn direkt nach Naale (Luftlinie).

Das Gemurmel hält bis zu 18 h an, währenddessen der SC nicht ruhen kann (er regeneriert keine MP) und den

SC in den Wahnsinn treibt. Ihm muss ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 17 gelingen oder er erleidet je nach Dauer einen kritischen Depressionsschaden (S. 245 in [14]), dessen Schwere vom WW-Fehlschlag abhängt: 1–5 A (1 h), 06–10 B (2 h), 11–20 C (3–4 h), 21–30 D (5–8 h), 31+ E (8+1W10 h).

Berichten die SCs den Einheimischen von dem Gemurmel, erzählen sie wahrscheinlich von den murmelnden Brunnen (5.7.15, S. 49).

Der einzige Weg, das Murmeln vorzeitig zu unterbrechen, ist, am Steintisch in den Ruinen von Nokh'Nuir (6.17, S. 64) zu klopfen – aber das werden die SCs höchstens durch pures Glück herausfinden. Der darunter gefangene Seelentöter (8.2.12, S. 95) ruft seinen Herrn und den SCs werden Teile der Botschaft als Murmeln bewusst.

► *Dämonologie (-10): Um das Murmeln einer dämonischen Sprache zuzuordnen, ohne das Gesagte zu verstehen.*

5.6.12 Unglück

Ein Unglück geschieht im Dorf oder der Zeltstadt und alle scheinen, die SCs dafür verantwortlich zu machen. Beispiele für das Unglück sind:

- **[01–20] Tod:** Ein Tier (Schaf, Blaueier, Schwein, Huhn) oder Mensch (Kind, Kranker, Alter) stirbt. Auch wenn die Todesursache keineswegs mysteriös ist (ein Tier wird von einem Fuchs oder Rudel Wölfen gerissen, ein alter Mann stirbt an Altersschwäche, ein Kind erstickt an einem Stückchen Fleisch), wird gemunkelt, dass die SCs nur Unglück bringen.
- **[21–65] Krankheit:** Ein Kind bekommt Fieber, einem alten Mann tun die Knochen weh oder jemand bemerkt gerade jetzt seinen Haarausfall – es gibt nichts, was man den SCs nicht anhängen könnte.
- **[66–100] Einbildung:** Das Wasser schmeckt komisch, der Wein ist sauer oder die Blaueier fliegen nicht mehr so hoch wie früher... das kann man nicht wissenschaftlich erklären!

Alle SCs erhalten einen Abzug von -5 auf die soziale Interaktion mit der hiesigen Bevölkerung (siehe Tabelle „TH.2

- Interaktion“ auf S. 179).

5.6.13 Erinnerung

Einem zufälligen SC steht ein Erinnerungswurf zu (E.1, S. 160), um sich eine zufällige Erinnerung ins Gedächtnis zu rufen. Die Erinnerung wird nach Tabelle „TE.1 • Zufällige Erinnerungen“ auf S. 160 bestimmt.

5.6.14 Dämonisches Verhalten

Die dämonische Existenz beeinflusst ihren Wirt – den SC – vorübergehend. Die Auswirkungen auf den SC werden mit einem Wurf auf Tabelle „TC.1 • Dämonischer Einfluss“ auf S. 147 bestimmt.

5.6.15 Alarm

Rufe von den Türmen des Dorfes hallen durch die Luft und werden aus allen Richtungen beantwortet. Zwei Geier fliegen kreisend etwas abseits des Dorfes, als hätten sie Beute ausgemacht. Fast gleichzeitig kommt auch Bewegung in die Zeltstadt: Leute hasten umher, suchen Schutz oder bewaffnen sich. Bewaffnete Dorfbewohner sammeln sich – einfache Leute angeführt von einem rukonischen Krieger – und stehen bei der Palisade des Dorfes in Bereitschaft. Nach einiger Zeit werden erneut Rufe laut – sie klingen entspannter und der Trupp löst sich auf und zieht sich in das Dorf zurück. Die Geier scheinen noch einige Zeit ihre Beute zu verfolgen, kehren schließlich aber auch zurück.

5.6.16 Ungewöhnliches Ereignis

Ein ungewöhnliches Ereignis tritt ein; Beispiele dafür sind:

Verlorener Gegenstand: Ein SC findet einen Gegenstand wieder, der ihm durch die Besonderheit „Gegenstand verloren“ im Abschnitt „Die Spuren der letzten Tage“ (erster Teil der Aschenland-Kampagne [3]) verloren gegangen ist.

Ulzula: Haben die SCs ein Ulzula mit ins Dorf gebracht, hat es vielleicht eine Herde Schafe oder einen Dorfbewohner gefressen, Zäune niedergetrampelt oder Zelte zerstört.

Überfall: Es könnte sich um einen Angriff der Fluss-Oger auf die SCs aus Rache für den Tod der Mutter handeln... oder ein Überfall der Berg-Goblins oder einer Vanku-Einheit auf der Jagd nach Zungen.

Klingenstürme: Ein oder zwei Klingenstürme könnten dicht an der Siedlung vorbeiziehen; sie richten große Schäden an Bewohnern, Verteidigungsanlagen und Waren an.

Juwelenschleim: Hat ein SC das Fläschchen mit Juwelenschleim aus Orgask [3] bei sich, kann jemand das bemerkt haben – der SC wird in einem günstigen Moment von 2+1W6 Wachen des Krämers überfallen. Falls der Überfall gelingt, heilt die dämonische Existenz seinen Wirt, aber der Juwelenschleim wie auch der Krämer mit seinen Wachen sind unauffindbar.¹ Schlägt der Überfall fehl, leugnet der Krämer, etwas damit zu tun zu haben; eventuell werden überlebende Täter auf dem Richtplatz (6.15, S. 64) in Käfige gesperrt.

Folgerungswurf: Falls die Spieler nicht weiterwissen, kann der SL zusätzliche Folgerungswürfe zulassen (A.3, S. 110) – auch wenn diese bereits fehlgeschlagen sind.

¹Später wird man hören, dass sowohl der Krämer als auch eine Wache 10 km südlich von hier tot aufgefunden wurden – das Fläschchen Juwelenschleim wird noch lange eine Spur von Tod und Gewalt nach sich ziehen und die SCs könnten über Erzählungen davon erfahren.

T5.2 • GERÜCHTE	
Wurf	Gerücht
01–06	Jagd der Vanku
07–10	Der Gerichtete
11–17	Der Starrer
18–23	Fliegendes Schiff
24–27	Die Schöne und das Biest
28–32	Gefallener Gott
33–37	Enttäuschte Götter
38–42	Neid
43–48	Gefolge
49–53	Grauen
54–60	Orgask
61–65	Schlacht
66–70	Vanku und Dämonen
71–74	Nokh-Nuir
75–84	Murmelnende Brunnen
85–88	Dämonen
89–92	Verbannung
93–96	Brückenzoll
97–100	Des Schusters Mädchen

5.7 Gerüchte

Im Dorf und im Zeltlager sind diverse Gerüchte im Umlauf. Sie können mit einem Wurf auf Tabelle „T5.2 • Gerüchte“ bestimmt werden. Diese kleinen Halbwahrheiten gehören zum Repertoire der meisten Bewohner und werden auch gerne bei Fragen zum jeweiligen Thema hervorgeholt.

Es bietet sich auch an, die zufällig ermittelten Gerüchte stets über die selbe Person zu vermitteln, z. B. eine alte, geschwätzigte Frau, die einen SC zunächst um einen Gefallen bittet, dem man ihr schwerlich abschlagen kann („Bitte helft einem alten Weib, ihr Beutelchen zu finden... es muss gerade heruntergefallen sein“), um ihn danach gnadenlos vollzuquetschen; oder ein armer Trunkenbold, der für das nächste Bier das sonderbarste Geschwafel von sich gibt.

5.7.1 Jagd der Vanku

„Die Vanku machen Jagd auf Goblinzungen und durchstreifen die Aschenlande – keiner traut sich jetzt da hinaus.“

5.7.2 Der Gerichtete

„Müsst auf Eure Sachen aufpassen. Wir haben neulich eine diebische Kreatur aus der Aschenlande erwischt, als sie Sachen aus den Zelten klauen wollte.“

Auf Nachfragen erfährt man, dass der Dieb seine gerechte Strafe erhielt und nun in einem Käfig auf dem Richtplatz (6.15, S. 64) sitzt. Er wartet darauf, dass ihn ein wildes Tier zerreißt oder die Sonne versengt.

5.7.3 Der Starrer

„Habt ihr den seltsamen Kerl an der Brücke gesehen? Ist vor ein paar Tagen angekommen und starrt seitdem in die Aschenlande. Er soll aus Roark kommen und einer dieser 'Langleser' sein... mein Vater hat mich immer gewarnt: Lesen macht seltsam.“

Mit dem seltsamen Kerl ist der Starrer gemeint (7.3.1, S. 70).

5.7.4 Fliegendes Schiff

„Immer den Kopf bedeckt halten... die Sonne hier kann Dich in den Wahnsinn treiben! So ein dummer Kerl hat mich für den Ratschlag ausgelacht – jetzt rennt er herum und schwört bei den Göttern, er habe ein fliegendes Schiff gesehen. Es habe draußen vor dem Dorf vor Anker gelegen und schwamm in den Wolken. Armer Narr!“

Diese Geschichte liegt etwa 7–8 Tage zurück. Einiges Nachfragen kann trotz widersprüchlicher Aussagen ergeben, dass das Schiff etwa 2 Tage nach der Abreise der „Illustren Gesellschaft“ (5.7.9, S. 48) gesehen wurde.

5.7.5 Die Schöne und das Biest

„Dem armen Mädchen vom Krämer wurde das Lachen gestohlen. Hat sich mit einem Fremden eingelassen: ein dicker, alter Kerl – trotzdem war sie total vernarrt in den. Dann ging er fort und nahm ihr Lachen mit.“

Mit dem Mädchen ist die Bedienung (C.14, S. 137) vom Krämer (C.13, S. 136) gemeint.

5.7.6 Gefallener Gott

„Vor langer Zeit wütete hier ein Kampf zwischen Göttern, bis einer fiel – ein verzauberter Speer durchschlug seine Brust. Sein Körper brannte 10.000 Jahre... und seine Asche weht noch heute über das Land.“

Dies ist eine der Geschichten, die über die Aschenlande kursieren – wie auch das Gerücht „Schlacht“ (5.7.12). In beiden steckt ein Stück Wahrheit.

5.7.7 Enttäuschte Götter

„Die Götter haben uns verlassen – unser Schicksal kümmert sie nicht mehr. Von den Monden schauen sie zu, wie die Vanku uns die Zungen herausreißen... Wie konnten wir sie so enttäuschen?“

Dieses Gerücht wurde vom falschen Kaufmann (C.16, S. 142) gestreut, um die Moral zu untergraben – mit Erfolg, wie die zerstörte Opferstätte (6.12, S. 63) zeigt.

5.7.8 Neid

„Naales armer Herrscher trachtet den wohlhabenden Händlern nach Gold und Leben – sie sollten lieber das Dorf im Auge behalten, denn von dort droht die größte Gefahr.“

Diese Lüge wird ebenfalls wie das Gerücht „Enttäuschte Götter“ (5.7.7) vom falschen Kaufmann (C.16, S. 142) verbreitet, um Zwietracht zu sähen.

5.7.9 Gefolge

„Viele Fremde ziehen durch Naale, aber diese Gesellschaft neulich war die absonderlichste, die ich je gesehen habe. Sie sagten, sie seien Kaufleute, machten aber eher den Eindruck eines fahrenden Hofstaats. Weder Mädchen noch Knabe noch Bierkrug war vor denen sicher. Einer sitzt bis heute beim Krämer und säuft und hurt, als gäbe es kein morgen.“

Bei dem Fremden handelt es sich um den Säufer (C.15, S. 139), der Tag und Nacht im mittleren Separee (7.1.2, S. 68) des Telts anzutreffen ist.

5.7.10 Grauen

„Irgendein Grauen lauert unter der Motte im Dorf – dort wurde eine Kellertür vor langer Zeit versiegelt. Man muss die Sklaven prügeln, damit sie die Latrine lehren.“

Auf Nachfrage erfährt man, dass sich die zugemauerte Tür in der Grube (8.1.2, S. 76) unter dem Abort (6.3, S. 57) befindet.

5.7.11 Orgask

Vorausgesetzt der Gesprächspartner kennt die SCs nicht, erzählt er ihnen von der eigenen Heldentat – natürlich etwas ausgeschmückt, wie es sich gehört. Ansonsten muss das Gerücht neu ermittelt werden.

Konnten sich die SCs beim Festmahl bzw. Leichenschmaus (5.3, S. 41) in ein gutes Licht rücken, wird sich das in etwa so anhören:

„Man erzählt sich, diesmal haben die Fluss-Oger die Falschen gefangen. Die Gefangenen sollen die gesamte Sippe im Schlaf erschlagen, die Hexe an ihren eigenen Gedärmen aufgehängt und Orgask niedergebrannt haben. Der dunkle Rauch des Feuers war bis hierhin zu sehen und der Pferdewasser färbte sich rot von Ogerblut.“

Hat der Musiker Sothara als Heldin gefeiert, werden sich die SCs mehr so etwas anhören müssen:

„Diesmal haben die Fluss-Oger die Falsche gefangen. Sothara hat die gesamte Sippe im Schlaf erschlagen, die Hexe an ihren eigenen Gedärmen aufgehängt, Orgask niedergebrannt und 100 Gefangene in die Freiheit geführt. Der dunkle Rauch des Feuers war bis hierhin zu sehen und der Pferdewasser färbte sich rot von Ogerblut.“

Ganz gleich welche Variante erzählt wird, der Erzähler lächelt immer wieder freudig und bekommt glasige Augen vor Rührung.

5.7.12 Schlacht

„Einst trafen zwei mächtige Heere hier aufeinander und viele fanden den Tod. Die Erde wollte das Blut der Gefallenen nicht aufnehmen und so spuckte sie es wieder aus. Bis zum heutigen Tag bedeckt der dunkle Schorf das Land wie Asche.“

Dies ist eine der Geschichten, die über die Aschenlande kursieren – wie auch das Gerücht „Gefallener Gott“ (5.7.6). In beiden steckt ein Stück Wahrheit.

5.7.13 Vanku und Dämonen

„Die Vanku sind aus ihren Erdlöchern im Süden gekrochen, um uns alle zu töten. Man sagt, sie stehen mit Dämonen im Bunde und schmücken sich mit den Zungen der Erschlagenen.“

Es besteht eine 40%-Chance, dass im Zuge dieser Geschichte auch auf das Gerücht vom stotternden Händler verwiesen wird, der so einen Dämon gesehen haben will (5.7.16, S. 49).

5.7.14 Nokh-Nuir

„Die Ruinen auf der anderen Seite des Grabens sind ein böser Ort, die Überbleibsel einer mächtigen Festung, die vor langer Zeit geschliffen wurde. Die Berg-Goblins nennen sie Nokh-Nuir und fürchten sie. Man sagt, die Verteidiger wurden in den Gewölben ertränkt und verschüttet – doch sie wandeln noch heute umher... Manchmal kann man dort ihr Klopfen hören – an einem Sarg aus Stein.“

Mit dem Sarg aus Stein ist der Steintisch inmitten der Ruinen gemeint (6.17, S. 64). Die Einwohner von Naale haben keine besondere Bezeichnung für die Ruinen, doch bei einigen Durchreisenden sind sie unter dem Namen „Nokh-Nuir“ bekannt – ein Begriff, den sie von den Goblins haben wollen. In der Tat verwenden die Goblul diesen Namen, allerdings bezeichnen sie damit eine ganze Reihe von ähnlichen Ruinen in der Aschenlande.

► *Sprache • Goblul (+20): Um zu bemerken, dass der Name „Nokh-Nuir“ untypisch für Goblul ist und wahrscheinlich aus einer anderen Sprache stammt.*

► *Sprache • Vankul (-20): Um den Namen „Nokh-Nuir“ dem*

Alt-Vankul zuzuordnen, der alten Sprache der Vanku; es bedeutet so etwas wie „befestigter Ort“.

5.7.15 Murrende Brunnen

„Beugt man sich über einen der Brunnen hier und horcht still und bedächtig, hört man sein Herz sprechen.“

Auf Nachfrage erhält man eine hier verbreitete Erklärung für das Phänomen: Der Brunnenschacht verstärkt das Geräusch, welches das Blut in den Ohren verursacht – und das Blut trägt das Geräusch direkt aus dem Herzen. Also hört man sein Herz sprechen.

5.7.16 Dämonen

„Dämonen schleichen da draußen umher... Der stotternde Kaufmann hat sie gesehen...“

Der stotternde Kaufmann kann nach der Begegnung befragt werden (siehe 7.3.2, S. 70).

5.7.17 Verbannung

„Der Fürst von Naale ist vor Jahren am Hof des Königs in Ungnade gefallen und wurde mit seiner Sippe in dieses abgelegene Nest verbannt. Seitdem muss er sich am Rand der Zivilisation mit den Berg-Goblins und Fluss-Ogern rumschlagen.“

► *Sitten & Gebräuche* • Rukon (+50) / *Landeskunde* • Rukon (+20): Um zu wissen, dass es sich beim König um Ty Amar handelt, dem Hohe-Priester und Hoch-König von Rukon, der für seine rachsüchtige und impulsive Natur bekannt ist – er pflegt, die Zungen seiner Feinde zu essen.

5.7.18 Brückenzoll

„Verdammte Halsabschneider... jeder und alles, was über die Brücke will, muss dafür zahlen. Fleißig führen sie Buch über den erpressten Zoll, als ob es dadurch keine Wegelagererei wäre.“

Fragt man nach, erhält man wahrscheinlich die Auskunft, dass die Zolldokumente in der Motte lagern – weitere Mutmaßungen deuten entweder auf die persönlichen Gemächer des alten Herrn (6.2.4.2, S. 56) oder auf den tatsächlichen Lagerort hin, die Empfangshalle der Motte (6.2.2, S. 53).

5.7.19 Des Schusters Mädchen

„Hast Du den Schuster heute wieder gesehen, wie er am Aschegraben entlangzog. Armer Kerl... erst hat er seine Frau verloren und jetzt ist auch noch sein kleines Mädchen fort – quirliges, kleines Ding. Ist immer weggelaufen, hatte vor nichts Angst, kam aber stets zurück – bis auf letztes Mal. Seitdem sucht der Schuster nach einer Spur von ihr.“

Der Schuster (6.6.4.3, S. 61) sucht schon seit etwa zwei Wochen nach einer Spur seines Kindes, welches das Opfer eines grausamen Verbrechens wurde. Die Leiche liegt in einem Grab (7.5, S. 71), von dem alle denken, dass es die Gebeine eines Reisenden enthält.

6 Das Dorf

Die Siedlung sieht einfach armselig aus. Bauholz wurde größtenteils durch Knochen ersetzt und Haufen von Schaf- und Rinderexkrementen werden am Straßenrand zu Brennmaterial getrocknet. Zum Glück ist das Kaff bereits halb in der Asche versunken, den Rest bedeckt nämlich Geierscheiße.

Tagsüber gibt es drei Wachen (F.2, S. 165): den Zöllner an der Brücke (6.13, S. 63), die Torwache (6.9.1, S. 62) und die Wache auf dem Wehrgang der Motte (6.2.4.4, S. 56). Nachts ist die Brücke eingezogen und das Tor geschlossen; nur der Wehrgang bleibt besetzt. Außerdem halten die Kriegerfamilien in den Wohntürmen (6.5, S. 57) regelmäßig (50%) Ausschau nach Bedrohungen.

6.1 Pfade

Ort: 1–2 m breit
Karte: S. 51
Besonderes: Steinplatten mit Inschriften

Die Wege sind in unregelmäßigen Abständen mit großen Steinplatten gepflastert, die blasse Gravuren zeigen. Die Bereiche zwischen den Platten sind mit groben Kieselsteinen und Tonscherben aufgefüllt.

Die Steinplatten ragen meist schräg in den Boden hinein, so dass ein Teil verdeckt ist. Die Inschriften auf den freigelegten Teilen sind vom Darüberlaufen abgeschliffen und bereits fast unkenntlich, aber die auf dem unterirdischen Teil (auch auf der Rückseite) sind in gutem Zustand: siehe G.2 auf S. 170.

Die Kieselsteine sind kleine Fragmente vom selben Stein wie die großen Platten, einige von ihnen zeigen ebenfalls ein oder zwei Schriftzeichen. Die Tonscherben stammen von den rukonischen Dorfbewohnern und sind meist einige Jahre alt – sie sind rund geschliffen wie die Steine. Einige scharfkantige Stücke deuten darauf hin, dass auch heute noch Tonware auf diese Weise entsorgt wird.

Die gepflasterten Wege befinden sich im gesamten Dorf und auf einem kurzen Abschnitt vor dem Dorfeingang. Bei Regen erweist sich die Pflasterung als komfortabel, da sich der feinsandige Boden schnell in weichen Schlamm verwandelt.

6.2 Die Motte

Ort: 7 m x 7 m, 14 m hoch
Karte: S. 51, 52
NSC: alter Herr, Sothara, der Bruder, Magd & Sohn, Wache (Rukoner)

Ein mächtiger Holzturm nimmt den höchsten Platz in Naale ein. Die unteren Stockwerke sind durch Türen erreichbar, eine Außentreppe führt weiter hinauf. Oben verläuft ein Wehrgang unter der Turmspitze, die mit Dachziegeln bedeckt ist. Auf dem Dach befindet sich ein Geierhorst. Umringt von dem Aschegraben ist der Turm nur über eine schmale Holzbrücke erreichbar.

Tagsüber herrscht hier geschäftiges Treiben: Körbe und Fässer werden hin- und hergetragen, geputzt und gefegt, Essen zubereitet oder die Wehranlage verstärkt. Nachts sind meist nur die Fenster zur Küche schwach erleuchtet – falls sich die Wache nicht in der Küche (10%-Chance, 6.2.3.3, S. 54) befindet, steht sie auf dem Wehrgang (6.2.4.4, S. 56) Wache; ihre Bewegungen sind durch das Knarren der Konstruktion bis zum Boden zu hören.

In dem Geierhorst leben 4 Jungvögel – eines ist jedoch so schwach, dass es sich gegen die Geschwister nicht durchsetzen kann und in den nächsten Tagen verhungern wird. Außerdem lebt hier auch ein ausgewachsener Geier¹, der aber tagsüber nur selten (15%) anzutreffen ist.

6.2.1 Vorratskammer

Ort: 7 m x 7 m, 2 m hoch
Karte: S. 52
Besonderes: verschlossene Tür, Räuchergeruch

Eine Treppe mit verwitterten Holzstufen führt hinab zu einer massiven Knochentür. Ein grobes Umhängeschloss aus Eisen verschleißt es.

Der unterste Raum der Motte liegt bis zur Hälfte unter der Erde. Ein massives Steinfundament bildet die Wände.

Die Holzstufen am Eingang liegen auf der Erde und sind in der Mitte durchgebogen – als müssten sie schwere Lasten aushalten. Die Tür besteht aus Knochen, die mit Lederbändern miteinander verbunden sind.

Werden nicht gerade Vorräte hinein- oder hinausgetragen, ist die Tür mit einem Vorhängeschloss aus Eisen verschlossen, das zwei mit Löchern versehene Knochen miteinander verbindet. Der Schlüssel hängt in der Küche (6.2.3.3, S. 54) an einem Nagel.

► *Schlösser öffnen (+40): Um das Schloss möglichst leise ohne einen Schlüssel zu öffnen – allerdings schließt das Schloss nicht mehr richtig, zum Öffnen genügt daher im Grunde ein planloses „Daran-Rütteln“.*

► *Athletik: Um die Tür gewaltsam aufzubrechen ohne Rücksicht auf Geräuscentwicklung.*

¹Nur wenn die SCs Sotharas Blaueier aus Orgask befreit haben (siehe den ersten Teil der Kampagne „Orgask“ [3]). Andernfalls sind die Jungvögel allein und alle werden bald verenden.

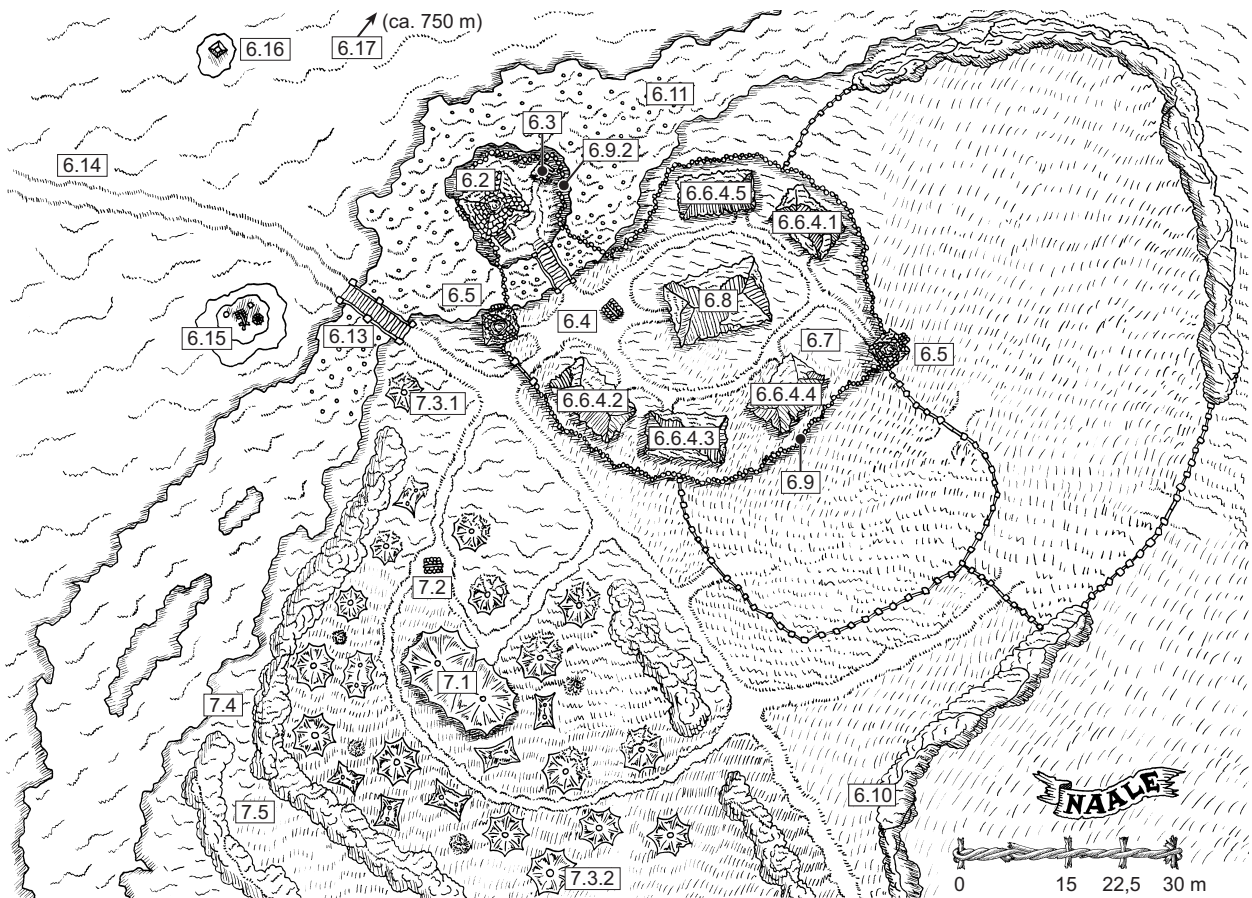
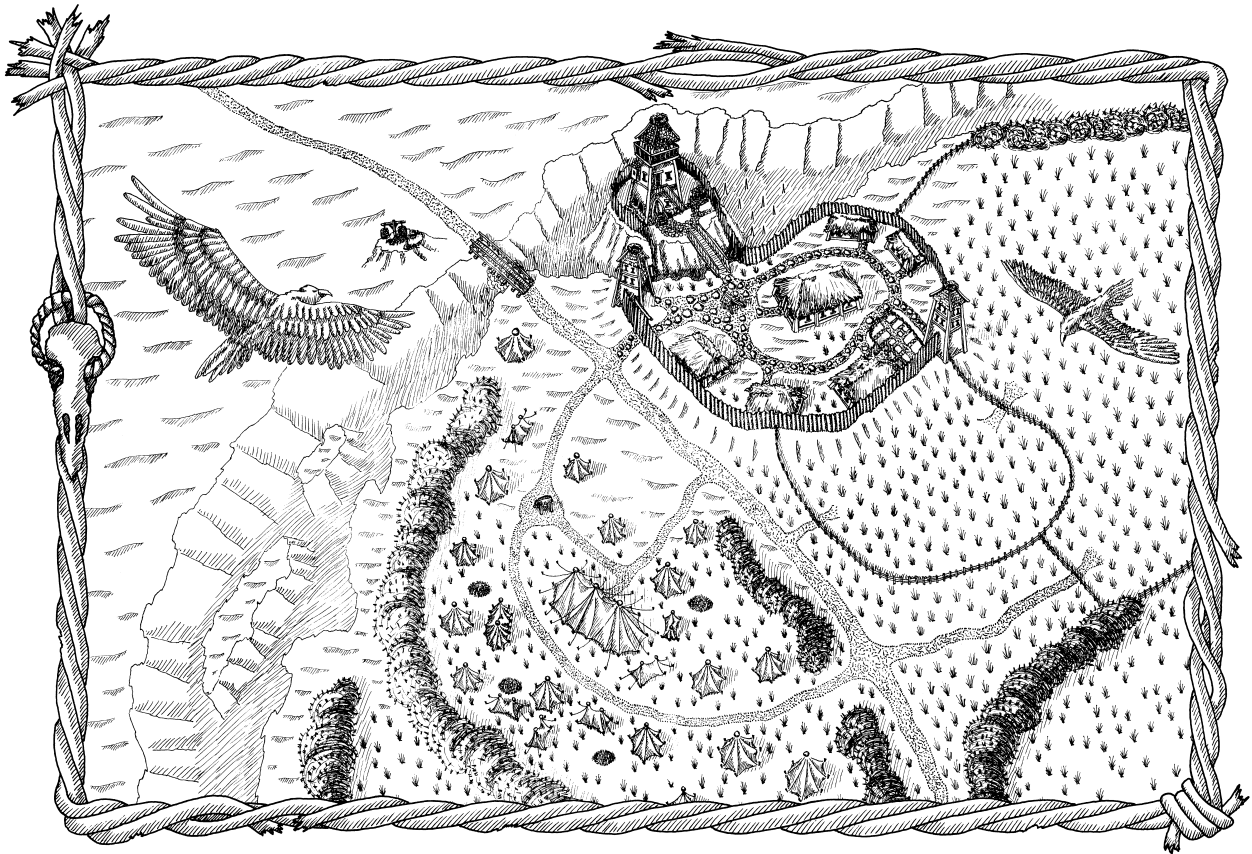
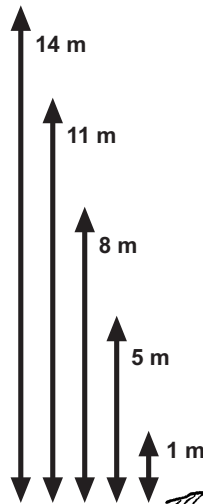
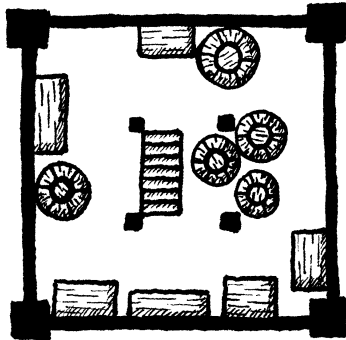


ABBILDUNG 6.1: Eine Schrägsicht von Naale befindet sich oben, während unten die Draufsicht dargestellt ist. Das Dorf ist von einer Palisade (6.9, S. 62) umgeben, durch die nur ein Tor zu führen scheint (6.9.1, S. 62). Die davor liegende Zeltstadt wird nur von Dornenhecken (6.10, S. 62) geschützt und ist hoffnungslos überfüllt mit Händlern, Reisenden und geflohenen Bewohnern aus der Umgebung.

6.2 DIE MOTTE

6.2.5 WAFFENLAGER



6.2.5 WAFFENLAGER

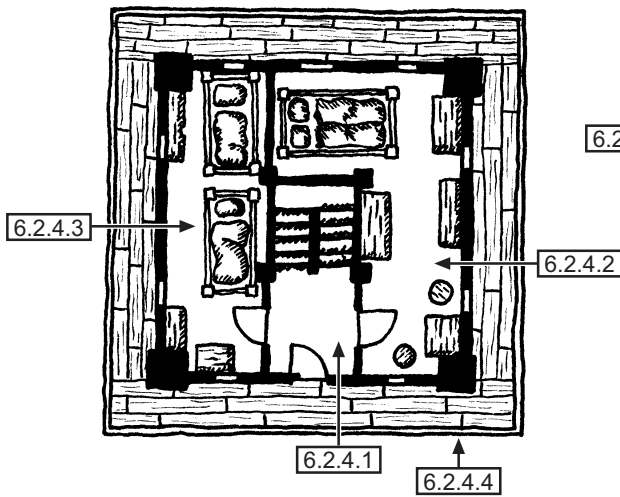
6.2.4 PRIVATGEMÄCHER

6.2.3 WIRTSCHAFTS- & PRIVATRÄUME

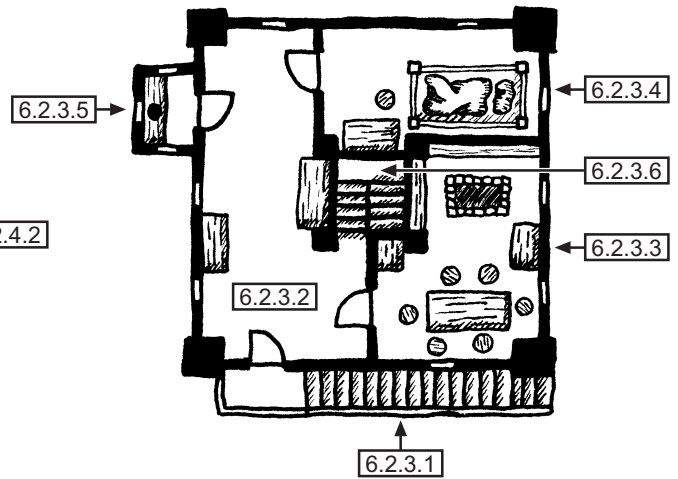
6.2.2 EMPFANGSHALLE

6.2.1 VORRATSKAMMER

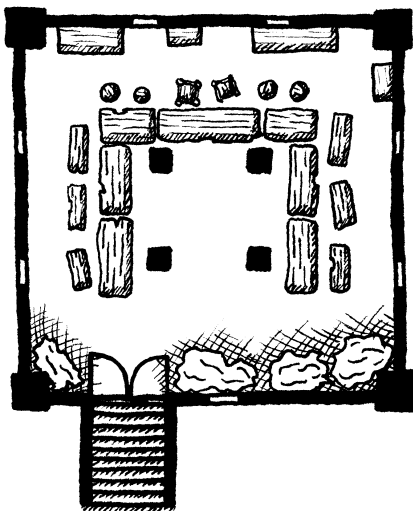
6.2.4 PRIVATGEMÄCHER



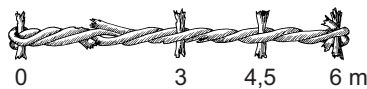
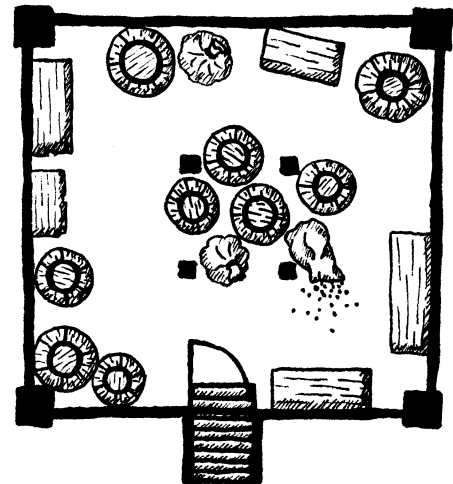
6.2.3 WIRTSCHAFTS- & PRIVATRÄUME



6.2.2 EMPFANGSHALLE



6.2.1 VORRATSKAMMER



► *Architektur (+20) / Steinkunde (+25) / Wahrnehmung (+10): Um darauf Aufmerksam zu werden, dass im Fundament Steine mit Inschriften verbaut wurden (siehe G.2 auf S. 170); Steine und Inschriften entsprechen denen auf den Pfaden (6.1, S. 50).*

Hinter der Tür befindet sich ein dunkler, kühler Raum, der einen angenehmen Räucherduft verströmt. Selbst tagsüber fällt nur wenig Licht durch den Eingang:

In dem fensterlosen Raum befinden sich Kisten, Fässer und Säcke. Von der Decke hängen Fleischstücke und Würste.

In den Fässern befinden sich Äpfel, ein leichtes Bier oder vergorene Ziegenmilch. In den Kisten lagern Käse und Zwiebeln, aber auch Geschirr: Töpfe, Schalen, Krüge und Teller aus Ton oder Holz. Die Säcke sind mit Getreide gefüllt. An der Decke hängt geräucherter Schinken, Pökelfleisch und grobe Wurst.

Es sind Vorräte für das ganze Dorf – insgesamt 2000 Tagesrationen. Eine Ration pro Tag und Person wiegt 1,5 kg (10,5 kg für eine Wochenration, ohne Trinken).

6.2.2 Empfangshalle

Ort: 7 m x 7 m, 3,5 m hoch
Karte: S. 52

Ein paar Stufen führen hinauf zu einem großen Tor mit Doppelflügel. Das Geländer und der Torbogen sind geschnitzt und bemalt – nicht übermäßig kunstvoll, aber jemand hat sich Mühe gegeben.

Hier empfängt der alte Herr (C.8, S. 133) Handelspartner, hält Gericht oder ruft Versammlungen ein [01–15]. Bei so einem Anlass ist der alte Herr mit mindestens zwei Krieger und einer Bediensteten anwesend. Ansonsten ist der Saal tagsüber meist verschlossen und den Schlüssel trägt der alte Herr bei sich [16–80]. Manchmal spielen dort aber auch Kinder oder Frauen knüpfen an einem Teppich [81–100].

► *Schlösser öffnen (+0): Um das solide Schloss ohne Schlüssel zu öffnen.*

Tagsüber fallen schmale Lichtstreifen durch die Fenster in den dunklen Raum und erzeugen eine besinnliche Stimmung:

In dem Raum stehen mehrere Tische mit Bänken und Stühlen. Einige Becher und Krüge aus Ton sowie eine Schale sind dort angerichtet. An den Wänden hängen Wandteppiche und darunter stehen mehrere Truhen – außer direkt neben dem Eingang: Dort liegen Felle und Stroh auf dem Boden.

Die Fenster sind in 6.2.3.7 auf S. 55 beschrieben, der Ausblick ist aber durch die Palisade beschränkt.

Auf einem Tisch sind mehrere schwarze Tintenflecken. Passend dazu sind in einer Truhe Schreibutensilien verstaut: 3 Schreibfedern (eine davon gebrochen), zwei

tönerne Tintenfässchen, Siegelwachs, mehrere Kerzen und 3W10 unbeschriebene Pergamente.

In den anderen befinden sich sorgfältig beschriebene Dokumente, einigen davon wurde mit einem Siegel ein offizielles Aussehen verliehen. Die sorgfältigen, tabellenartigen Einträge lassen hauptsächlich auf eine Reihe von Listen schließen.

► *Rhiani • Lesen & Schreiben: Um die Dokumente zu lesen. Es handelt sich um penibel aufgelistete Gerichtsurteile mit Datum, Vergehen und Strafmaß. Der Großteil sind aber Handelsverträge und Zolldokumente mit den Einnahmen des Brückenzolls; auch sie zeigen Datum, Menge und Art der Waren oder Personen. Suchen die SCs z. B. nach Wein, Süßwaren oder einer größeren Gesellschaft, finden sie einen Eintrag von Ha'kash und seinem Gefolge vor mindestens 9 Tagen: „soundsovielter im Mond des... 2 Karren mit Wein zu je 5 KS, 2 Kamele und 1 Esel mit Süßwaren zu insgesamt 2 KS, 61 Sklaven zu insgesamt 7 KS... 37 Personen zu...“. Es könnten sich auch Verweise auf ungewöhnliche Merkmale der SCs bei den Sklaven oder Personen finden, wie z. B. „einer von schwarzer Haut“ oder „davon ein Sull“.*

6.2.3 Wirtschafts- & Privaträume

Dieses Stockwerk ist das erste der Wohnräume. Es ist über eine außen verlaufende Treppe erreichbar und bildet auch den Zugang zu den darüber liegenden Privatgemächern (6.2.4, S. 55).

6.2.3.1 Außentreppe

Ort: 1 m breit, 6 m lang
Karte: S. 52

Eine schmale Treppe führt steil nach oben zu einer Tür. Geländer und Stufen sind aus Holz – zumindest zum größten Teil, denn immer wieder finden sich Ausbesserungen aus glattem Knochen.

Die Tür ist tagsüber unverschlossen und nachts von innen mit einem Querbalken verbarriadiert – dies zeigt den Festungs-Charakter des Turmes. Durch die Tür gelangt man in die Diele (6.2.3.2).

► *Schlösser öffnen (+20): Um nachts zu bemerken, dass die Tür mit einem Querbalken verschlossen ist. Schlösser öffnen sowie Aufbrechen hilft hier nicht weiter... Ein Fehlschlag führt nur zu unnötigem Lärm. Die einzigen Möglichkeiten wäre eine ausgeklügelte Mechanik zum Türaufstemmen oder das Umgehen der Tür.*

► *Athletik (-100): Um die Tür gewaltsam aufzubrechen – dies ist fast unmöglich aufgrund des geringen Platzes und der robusten Bauweise.*

6.2.3.2 Diele

Ort: 6 m x 3 m, 2 m hoch

Karte: S. 52

Ein Flur, der drei weitere Türen besitzt und von dem eine Treppe weiter hinauf führt. Durch drei schmale Fenster fällt ein wenig Licht. Zwei Truhen stehen an der Wand; auf einer stehen zwei Talglichter. In der hinteren Ecke liegt ein Schild auf dem Boden, nicht weit davon ein Schuh.

Schild und Schuh gehören Sothara, deren Unordentlichkeit über ihr angrenzendes Zimmer (6.2.3.4) hinausgeht. In den Kisten lagern Gebrauchsgegenstände wie Talglichter, Talg, Geschirr aus Holz und Ton, Tücher und Bettbezüge.

Die Fenster sind in 6.2.3.7 auf S. 55 beschrieben. Die Türen führen zur Küche (6.2.3.3) und zum Aborterker (6.2.3.5); die Treppe führt hinauf zur Diele der Privatgemächer (6.2.4.1, S. 55).

6.2.3.3 Küche

Ort: 4 m x 3 m, 2 m hoch

Karte: S. 52

NSC: *Küchenmagd und Tochter [75%],
nachts: Wache [10%]*

Besonderes: *Rauch & Glut*

Es riecht wie in einer Räucherammer. Mehrere Hocker stehen an einem Tisch, auf dem ein Tonkrug, ein Brett und ein langes Messer liegen. Im hinteren Bereich kokeln ein paar Scheite auf einer großen Feuerstelle vor sich hin. Der Rauch zieht durch eines der drei Fenster nach draußen. Zwei Regale mit Tongefäßen, Tellern und Besteck sowie zwei Kisten stehen an der Wand.

Nachts und auch die meiste Zeit des Tages befindet sich die Magd und ihre kleine Tochter hier. Wenn sie nicht gerade woanders arbeiten [01–25], bereiten sie hier tagsüber das Essen für die Herrschaft zu [26–75], spielen mit kleinen Tonfiguren oder ein einfaches Dame-ähnliches Brettspiel [76–90], oder sie ruhen sich aus [91–100]. Nachts liegen sie zusammengekauert neben der Feuerstelle und schlafen.

In der Nacht wärmt sich hier auch die Wache gelegentlich für ein paar Minuten auf [10%-Chance], um dann wieder auf dem Wehrgang (6.2.4.4, S. 56) Dienst zu tun.

In den Regalen stehen Geschirr (Schalen, Becher, Krüge, Löffel, Teller) und Tongefäße mit diversen Zutaten (getrocknete Pflaumen, Kräuter/Gewürze, Salz, Honig). Unter den Regalen ist reichlich Feuerholz gestapelt, außerdem befinden sich hier zwei Eimer mit Wasser. In einer Truhe sind Lebensmittel (Getreide, Zwiebeln, essbare Wurzeln), in der anderen ein paar Habseligkeiten von Küchenmagd und Tochter (Decken, Kleidung, kleines Essmesser, Brettspiel, Tonfiguren, Ball aus Wolle). An einem

Nagel neben der Tür hängt ein recht einfacher Eisenschlüssel mit einem Lederband – er passt zum Türschloss der Vorratskammer (6.2.1, S. 50).

Selbst nachts schwelt ein kleiner Brand in der Feuerstelle, der sich jederzeit leicht (+50) entfachen lässt. Über der Feuerstelle ist eine feuchte Lederhaut gespannt, um die Deckenbalken vor Funkenflug zu schützen.

6.2.3.4 Sotharas Zimmer

Ort: 3,5 m x 2 m, 2 m hoch

Karte: S. 52

NSC: *Sothara [30%] (C.2, S. 126)*

Der kleine Raum wird fast gänzlich von einem Bett eingenommen – nur eine Kiste und ein Hocker stehen außerdem hier. Die Enge wird durch die herrschende Unordnung verschärft: vornehmlich Schuhe und Waffen sind auf dem Boden und über das zerwühlte Bett verstreut.

Auf dem Boden liegen 5 einzelne Schuhe – keine zwei passen zusammen. Unter den Waffen sind eine Axt und ein Dolch, ein Kurzbogen und ein Köcher mit 12 Pfeilen. Darunter ist meistens auch Sotharas Rüstzeug (Helm, Lederbrustharnisch, Arm- und Beinschienen), selbst wenn sie sich nicht hier aufhält.

In der Kiste befinden sich Decken und Kleidung. Unter dem Bett sind weitere Schuhe, so dass sich insgesamt 12 Paare ergeben; vom festen Stiefel bis zur Sandale ist alles dabei, wobei das „exotische“ Aussehen und die unterschiedlichen Macharten auffallen – es handelt sich um Raubgut, überwiegend aus Yolmer, Ekeren, Kulm und Kavan. Außerdem befindet sich eine weitere Kiste unter dem Bett mit rukonischen Münzen (12 SS) und einem feinen Seidentuch (4 m x 1 m, Wert: 2 SS).

Wenn sich Sothara in ihrem Zimmer befindet (30%-Chance), schläft sie in der Regel in ihrem Bett – ihren Schwertgurt samt Schwert im Arm haltend, wie ein Kleinkind. In diesem Fall liegen hier auch die anderen Sachen im Raum wild verteilt, die sie sonst bei sich trägt.

6.2.3.5 Aborterker

Eine schmale, klapprige Tür aus zusammengebundenen Knochen befindet sich in der Lehmwand. Die größten Spalten wurden mit Stofflappen abgedichtet und die Tür ist mit zwei großen Knochen provisorisch verbarrikiert.

Bei Tageslicht fallen Lichtstreifen durch die Ritzen und dahinter lässt sich ein kleiner Raum mit schmalen Fenstern ausmachen. Es riecht ein wenig nach Schweinestall.

Öffnet man die Tür, wobei man die Stofflappen entfernen

muss, gelangt man in den kleinen Raum dahinter:

Ort: 1 m x 1 m, 1,8 m hoch

Karte: S. 52

Es handelt sich offensichtlich um einen Abort, denn in dem niedrigen, beengten Raum befindet sich lediglich eine alte, braun-fleckige Sitzbank mit einem Loch.

Das Holz des Donnerbalkens ist alt und rissig – die braunen Flecken sind die Blutspuren eines Attentats. Der Gestank nach Fäkalien ist eher unterschwellig und im Gegensatz zu den üblichen Aborten gibt es hier kaum Insekten, abgesehen von zwei großen Spinnen, die ihre Netze quer durch den Raum gesponnen haben.

Der Abort wird aus Angst vor Meuchelmördern seit Jahren nicht mehr benutzt. Der frühere Fürst, der bei der Priester-Königin des Cuth-Klans, Tomar, in Ungnade gefallen war, soll auf dem Aborterker ermordet worden sein – er soll ein Kurzschwert in den Allerwertesten bekommen haben. Stattdessen wurde der Abort im Hof wieder aufgebaut (6.3, S. 57).

6.2.3.6 Treppe

Ort: 0,6 m breit, 2 m lang, 1,9 m hoch

Karte: S. 52

Besonderes: knarrende Treppenstufen
(Schleichen/Verbergen -15)

Eine enge Treppe mit einem kunstvollen, aber mehrmals notdürftig geflickten Handlauf führt nach oben. Die maroden Holzstufen sind in der Mitte abgelaufen und schimmern leicht.

Die Stufen knarren beim Betreten und führen in die darüber liegenden Privatgemächer (6.2.4). Es besteht eine 30%-Chance bei Benutzung der Treppe, dass der Handlauf bei Berührung mit einem lauten Knacken erneut bricht (es sei denn, ein SC sagt ausdrücklich, dass er diesen nicht berührt).

Nur bei Tag oder in einer mond hellen Nacht, fällt etwas Licht in den oberen Bereich der Treppe, die zur oberen Diele führt (6.2.4.1, S. 55).

► *Wahrnehmung (-10): Um rechtzeitig zu bemerken, dass der Handlauf nur notdürftig repariert wurde – den benutzt bestimmt schon lange niemand mehr.*

6.2.3.7 Fenster

Die Fenster der Motte sind schmal und länglich; die Fensterläden sind mit einem Stab halb aufgestellt, so dass man die Umgebung des Turmes gut einsehen kann, der Himmel aber weitgehend verdeckt bleibt.

Die Fenster messen 20 cm in der Breite und 60 cm in der Höhe. Der Stab zum Hochstellen der Fensterläden besteht aus Holz oder Knochen. Die hochgestelltem Fensterläden

gewähren ein freies Schussfeld nach unten und Schutz vor herab fliegenden Pfeilen.

Nach Norden und Westen erstreckt sich die tote Aschenlande – kein Leben ist dort zu sehen. Nur ein schwarzer Obelisk (6.16, S. 64) und einige Ruinen (6.17, S. 64) erheben sich aus der grauen Trostlosigkeit.

Nach Osten und gen Süden erstrecken sich Wiesen, im Osten lässt sich bei gutem Wetter der Bruch (2.4, S. 20) erahnen – irgendwo dahinter muss Orgask liegen und die erschlagene alte Ogerfrau... irgendwo dort, wo sich die mächtigen Berge der Klingenhöhe (2.2, S. 19) bis in den Himmel erheben.

6.2.4 Privatgemächer

Das oberste, bewohnte Stockwerk der Motte besteht lediglich aus zwei Räumen für den alten Herrn (und seiner Frau) sowie dem Bruder Sotharas. Darüber befindet sich nur noch das Waffenlager (6.2.5, S. 56).

6.2.4.1 Obere Diele

Ort: 1,5 m x 1,5 m, 2 m hoch

Karte: S. 52

Der Raum ist bei Nacht stockduster. Nur bei Tag oder in einer mond hellen Nacht fällt etwas Licht durch die Türspalten:

Ein kleiner, fensterloser Raum, der gerade genug Platz bietet, um an jeder Seite einen Zugang zu beherbergen: zu einer Seite zwei Treppen, die nach oben und unten führen, und in den anderen drei Wänden jeweils eine schmale Tür.

Durch die Tür gegenüber der Treppe fällt am meisten Licht und auch der Wind ist hier am deutlichsten zu hören – sie führt nach draußen auf den Wehrgang (6.2.4.4, S. 56). Durch die anderen beiden Türen kann man bei Nacht wahrscheinlich Schnarchgeräusche hören, denn sie führen zu dem Herrschafts- (6.2.4.2, S. 56) und Kinderzimmer (6.2.4.3, S. 56). In allen drei Türen befindet sich ein recht einfaches Schloss, doch keines davon ist abgeschlossen.

Die Treppe (6.2.3.6) führt nach unten in die Diele (6.2.3.2), von der die SCs wahrscheinlich kommen, und weiter nach oben in das Waffenlager (6.2.5); der nach oben führende Teil ist steil und wirkt provisorisch – er könnte als Leiter durchgehen.

6.2.4.2 Herrschaftszimmer

Ort: L-Form von 5 m x 1,5 bzw. 3 m, 2 m hoch
Karte: S. 52
NSC: Alter Herr [70%] (C.8, S. 133)

Im Eingangsbereich stehen zwei Hocker und ein kleiner Tisch mit Krug, Becher, Schale und einigem Kleinkram. An den Wänden stehen drei große Truhen und hinten ein großes Bett. Von den Deckenbalken hängen Talglichter. Fünf Fenster umgeben den lang gestreckten Raum.

Unter dem Kleinkram auf dem Tisch sind Feuerstein und Zunder, in der Schale liegen ein paar wurmstichige Beeren. An der Wand hängt ein Bogen (ungespannt) samt Köcher (2W10 +15-Pfeile); die Talglichter können aus ihrer Aufhängung ausgehakt werden.

Auf einer Truhe liegt ein altes Buch (ein abstruses Werk in Rhiani mit überlieferten rukonischen Gesetzen). Die drei großen Truhen beinhalten:

Waffen: Obenauf liegt ein prunkvolles Kurzsword in einer noch prunkvolleren Scheide (11 GS), darunter Lederhelm mit schwarzem Pferdeschweif, Waffengurt, +10-Lederbrustharnisch (P9) mit Arm- und Beinschienen, gepolsterter Wams, einen verzierten +5-Dolch (4 GS) – alles typisch rukonischer Machart.

Sakrales: Bestickte Teppiche und Tücher, in bemaltes Leinen gewickelter Geierschädel, eine Feder aus Silber, Schalen mit Blutresten.

Alltagsgegenstände: vornehme, mit Gold- und Silberfäden verzierte Kleidung (2 GS); eine Schatulle mit 46 SS in Kleingeld (ZS-SS unterschiedlicher Herkunft, wiegt insgesamt 6 kg).

Die ersten beiden Truhen sind mit 80% Wahrscheinlichkeit verschlossen, die letzte mit Alltagsgegenständen ist normalerweise unverschlossen.

Fünf Fenster (6.2.3.7) gewähren einen Blick über den Wehgang (6.2.4.4) nach Nordwesten, Nordosten und Südosten.

6.2.4.3 Kinderzimmer

Raum: 2 m x 5 m, 2 m hoch
Karte: S. 52
NSC: Sotharas Bruder (C.11, S. 136)
Besonderes: leichter Parfümduft

Zwei Kisten stehen nahe der Tür an der Wand des schmalen Raumes. Im hinteren Bereich sind zwei Betten und eine niedrige Bank.

In einer Kiste befinden sich ein Kurzbogen, 17 +10-Pfeile in einem verzierten Köcher (punziertes Leder, Holz, Messingschnalle) und eine alte Pferddecke. Auf der anderen Kiste steht ein Talglicht, ein Becher mit einem tiefen Sprung und ein Krug (meist mit Wein vom Vortag).

In der anderen Kiste sind Kleidung und ein paar kleine Fläschchen und Keramiköpfchen (enthalten Pflege- und Duftöle für Haut und Haare).

► *Spuren lesen:* Um tagsüber zu bemerken, dass die Abdrücke im hinteren Bett eher auf Gegenstände als eine Person deuten; ein Knüppel oder Streitkolben liegt auf dem Kissen, Schild, Waffengurt und Brustpanzer darunter auf der Decke.

6.2.4.4 Wehgang

Raum: 1 m breit, draußen, überdacht
Karte: S. 52
NSC: Wache [90%]
Besonderes: Geländer/überdacht (+30 DB gegen Fernkampfangriffe)

Eine nicht sehr vertrauenerweckende Konstruktion aus Knochen und Holz führt außen um den oberen Teil der Motte. Das Dach reicht über den Wehgang, schützt aber nicht vor der Asche, die den Boden bedeckt. Auch das Geländer ist sicherlich gut gemeint, scheint aber mehr eine optische Barriere zu sein.

Die Konstruktion befindet sich 8 m über dem Boden und knarrt erbärmlich, wenn man es betritt; hält aber problemlos bis zu 10 Personen.

► *Spuren lesen (+10):* Um Fußspuren in der Asche zu entdecken, die nicht älter als 1 Stunde sind. Ein Ergebnis über 130 zeigt mehrere Spuren, deren Alter höchstens um 1–2 Stunden voneinander abweichen – hier wird regelmäßig patrouilliert.

6.2.5 Waffenlager

Raum: 4,5 m x 4,5 m, Schrägdecke (1,9–3 m hoch)
Karte: S. 52

Kisten und Fässer stehen auf dem Boden. An der Wand hängen Schilde und Bögen, an den Pfeilern in der Mitte des Raumes lehnen Speere.

Die Kisten enthalten 150 Pfeile, Federn, W50 Pfeilspitzen und 2W10 Ersatzsehnen für Kurzbögen; außerdem 3 einhändige Handbeile, 2 Kurzsworder und 4 Streitkolben – alle mit einem gefährlich aussehenden Handschutz. In den Fässern lagern Rüstungsteile: 3 Helme, 4 Paar Armschienen und 2 Lederbrustpanzer (P9); ein Fass ist mit Fett gefüllt (Talg, brennbar).

An der Wand hängen 4 Kurzbögen (ohne Sehne) und 5 Rundschilder mit dem Wappengeier Rukons. An den Pfeilern stehen insgesamt 9 Speere.

Die Waffen sind meist von geringer (-10) bis normaler (+0) Qualität.

► *Schätzen / Schmieden (-10) / Waffenpflege (-25):* Um eine qualitativ hochwertiges Handbeil (+10), einen brauchbaren Streitkolben (+5) und einen überragenden Speer (+15) auszusuchen.

► *Schätzen / Pfeile herstellen / Handwerk (-25):* Um 34 qualitativ hochwertige (+5) und 12 sehr hochwertige (+15) Pfeile auszusuchen.

► *Schätzen / Rüstungspflege (-15) / Handwerk (-25): Um einen guten Brustpanzer (+5) zu bemerken.*

6.3 Der Abort

Raum: 2 m x 2 m, 2,5 m hoch
 Karte: S. 51
 Besonderes: *Fäkalien-Gestank, Ungeziefer*

Eine schiefe Hütte aus Knochen steht auf einem übertrieben massiven Steinfundament. Der stechende Gestank von Urin und Fäkalien hängt in der Luft und ein stetiges Summen verrät das fleißige Treiben von Insekten. Drei Stufen im Fels führen hinauf zu einer klapprigen Tür und zu einem schmutzigen Schädel eines kleinen Nagetiers, der als Türknauf dient.

Das Fundament trägt die Inschriften, die sich hier überall im Gestein finden lassen (G.2, S. 170).
 ► *Architektur(+25) / Belagerungskunde (+15): Das Fundament wirkt deutlich überdimensioniert und ist uralt; es ist eher für einen Turm ausgelegt.*

Öffnet man die klemmende Tür mit einem Ruck, bietet sich folgendes Bild:

Ein Schwarm von Insekten entflieht der Baracke – der üble Gestank wird jetzt unerträglich. Eine Holzbank mit zwei runden Löchern nimmt den Innenraum der Hütte ein. Als hätten sie es sich anders überlegt, fliegen die Insekten zurück und krabbeln geschäftig umher.

In einer Ecke auf der Bank liegen einige Stoffetzen und Grasbüschel bereit. In den Seitenwänden befindet sich jeweils ein schmales Fenster (20 cm x 50 cm) – warum, weiß der Geier, denn durch die Wände aus Knochen pfeift der Wind ohnehin fast ungehindert.

Jeder SC, der in einem einigermaßen zivilisierten Umfeld groß geworden ist oder dem ein einfaches (+30) Architektur-Manöver gelingt, kennt diese Art von Toilette: Unter den Öffnungen befindet sich ein kurzer Schacht, der in eine Grube endet; diese wird regelmäßig entleert, meist über einen separaten Zugang.

Der Schacht unter den Löchern führt zur Grube (8.1.2, S. 76) – ein normal großes Wesen müsste dazu aber die Holzbank abbauen oder aufbrechen. Leichter zugänglich ist die Grube über die Seitentür (8.1.1 auf S. 75), die man durch die kleine Tür in der Palisade (6.9.2, S. 62) erreicht.

► *Winden (-5): Um sich durch das schmale Fenster zu winden – die Knochen um das Fenster lassen sich nämlich auseinander biegen, so dass ein menschengroßes Wesen knapp hindurchpasst.*

6.4 Dorfbrunnen

Raum: 3 m x 3 m, 2,5 m hoch
 Karte: S. 51
 Besonderes: *bei Tag gut frequentiert, nachts meist verlassen*

Eine Dach auf vier Pfosten steht über einem runden Ring aus Steinen. Nur eine Seite der Konstruktion ist durch eine Wand geschützt. Unter dem Dach hängt eine Seilwinde mit einem Eimer.

Der Steinring reicht innen 17 m nach unten bis zur Wasseroberfläche; das Wasser steht 5 m hoch und füllt den Raum (8.1.4, S. 78) eines verzweigten Höhlensystems. Auf der Außen- und Innenseite des Brunnens sind Inschriften zu finden (G.2, S. 170).

Die Dachkonstruktion ist solide und hat eigentlich die Funktion, die Winde mit Seil (25 m lang) und Eimer (8 L) zu tragen. Die einzige Wand besteht aus ein paar Brettern, die zur Windseite ausgerichtet und außen mit Asche bedeckt sind; durch fingerdicke Spalten pfeift Wind und Asche. Deshalb befindet sich auch immer Asche in dem frisch geholten Wasser, obwohl der Brunnen als einzige Wasserquelle des Dorfes gut besucht ist.

Weitere Fundamentreste in der näheren Umgebung deuten darauf hin, dass der Brunnen einst in einem Gebäude stand.

► *Wahrnehmung•Hören (-15): Um ein sehr leises, murmelndes Geräusch zu hören, wenn man sich über den Brunnen beugt. Das Gemurmel hört sich genauso an wie der manchmal eingebildete Gesang (5.6.11, S. 45), nur viel leiser – tatsächlich sind beide Gesänge synchron. Der monotone Singsang stammt von einem gefangenen Seelentöter (8.2.12, S. 95), der über das Wasser bis hierhin übertragen und durch den Brunnenschacht verstärkt wird. Einheimische haben für das Phänomen eine „wissenschaftliche“ Begründung (5.7.15, S. 49).*

► *Musizieren (+10) / Handwerk (-5) / Akademie (-20): Damit einem auffällt, dass der Brunnen eine leichte Trichterform besitzt – ähnlich dem Schalltrichter einer Trompete oder eines Horns; das Gemurmel könnte demnach eine physikalische Ursache haben, das durch den Brunnen akustisch verstärkt wird.*

6.5 Wohntürme

Ort: 5 m x 5 m, 9 m hoch
 Karte: S. 51

Zwei Holztürme ragen über die Palisade hinaus, die Reihen schmaler Fenster deuten auf zwei hochgelegene Stockwerke. Auf dem Dach aus Knochenziegel trotz ein großes Nest Asche und Wind.

Die herrschenden Familien der Kriegerkaste (B.3.1, S. 112) leben in wehrhaften Wohntürmen, die in die Palisade integriert sind. Ihre Bewohner übernehmen das Schlachten, Pökeln und die Wurstverarbeitung, wofür ihnen ein Anteil des Fleisches zusteht. Üblicherweise durchstreifen sie

die Umgebung des Dorfes auf der Jagd nach Wild und gelegentlich auch bis ins Grenzgebiet für einen Raubzug – stets begleitet von dem Blaueier, der auf dem Dach des Wohnturms lebt. Aber die unsichere Lage zwingt die Krieger derzeit zur Bewachung des Dorfes.

6.5.1 Erdgeschoss

Das Erdgeschoss des quadratischen Turms ist zur Dorfseite offen und stellt nicht viel mehr dar als ein überdachter Arbeitsplatz. Ein blutiger Tisch und Seile mit Eisenhaken, die von der Holzdecke hängen, zeugen von einem blutigen Handwerk. In der Ecke befindet sich eine 3 m tiefe Grube, die mit einem Knochen- oder Holzgitter abgedeckt wird. Dort werden die Gefangenen verwahrt, bei denen nicht klar ist, was mit ihnen geschehen soll.

Das Gitter lässt sich relativ leicht entriegeln und öffnen – auch von innen. Allerdings kommt kein Gefangener auf den Gedanken, da es das einzige ist, was ihn vor den bisigen Hunden bewahrt, welche die Grube bewachen.

6.5.2 Erstes Stockwerk

Das erste Stockwerk ist der untere Wohnbereich und ist über eine Holzterrasse zu erreichen, die nachts oder bei Gefahr mit einer Seilwinde hochgezogen wird. Neben der Zugbrücken-ähnlichen Konstruktion befinden sich hier die Wirtschaftsräume mit der Kochstelle, in denen Bedienstete und Sklaven leben.

6.5.3 Zweites Stockwerk

Im zweiten Stock lebt die Kriegerfamilie mit bis zu drei Generationen (allerdings gibt es nur selten Großeltern in dieser Kaste). Das Obergeschoss besitzt größere Fenster als das darunter gelegene Stockwerk, die mit Fensterläden verschlossen werden können; es übernimmt gleichzeitig die Funktion einer Wach- und Verteidigungsplattform.

6.6 Wohnhäuser

Ort: 10 m x 5 m, 6 m hoch

Karte: S. 51

Kleine gedrungene Häuser aus Holz und Lehm stehen dicht an der Palisade. Schiefwinkliger Fenster und ein großes Tor führen unter dem aschebedeckten Strohdach hervor, an dessen Giebelspitze ein geschnitzter Geierkopf prangt; seine Unterseite ist vom Rauch rußgeschwärzt, der unentwegt aus einer Öffnung unter ihm quillt und sich oben im Himmel verliert.

In jedem Haus leben etwa 8 einfache Dorfbewohner, die nicht der Kriegerkaste angehören. Üblicherweise sind es die beiden Hausherrn mit ihren drei Kindern und zwei Bediensteten sowie einem Sklaven. Es sind vorrangig Jäger, Hirten und Viehzüchter, die für die das Hauptnahrungsmittel der Rukoner sorgen: Fleisch.

In jedem Haushalt werden alltägliche Arbeiten verrichtet: es wird Brot gebacken, Ziegenmilch gegärt oder Wolle gesponnen. Meistens findet sich hier aber auch ein spezialisiertes Handwerk, das Nebenprodukte des Schlachtens verarbeitet. Was die Bewohner von Naale nicht selber herstellen können, wird mit Nachbardörfern gehandelt.

Der Grundriss der Wohnhäuser ist ähnlich und entspricht dem auf Seite 59. Ein Grundriss für Spieler befindet sich auf S. 198.

6.6.1 Erdgeschoss

Die Häuser bestehen eigentlich nur aus diesem Stockwerk – hier halten sich die Bewohner auf und verrichten ihre tägliche Arbeit. Die äußere, zur Palisade gerichtete Wandseite ist typischerweise fensterlos.

6.6.1.1 Stall & Arbeitsraum

Ort: 5 m x 3 m, 6 m hoch

Karte: S. 59

Besonderes: Stallgeruch

Eine großes Tor führt in einen hohen, weiten Raum, der bis unter das Dach reicht. Ein strenger Geruch nach Tier hängt in der Luft, an der Wand hängt Werkzeug und auf dem Lehmbohlen liegt Stroh. Die Wand auf der rechten Seite reicht nur bis zur Hälfte des Hauses. Das oben liegende Stroh verrät den Dachboden, zu dem eine Leiter hinaufführt. Eine kleine Tür führt in den Bereich darunter.

Von dem kleinen Bereich über der Feuerstelle abgesehen, ist das der einzige Bereich, der die volle Höhe des Hauses nutzt. Oben unter dem Dach fängt sich der Rauch, außer an sehr windigen Tagen.

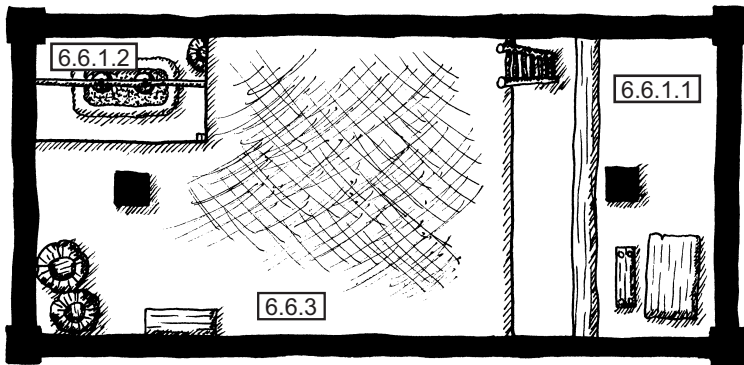
In etwa 3 m Höhe beginnt die Dachkonstruktion mit längs durch den Raum reichenden Holzbalken, um die Seile geschlungen sind; einige Enden hängen in der Luft, andere reichen bis zum Boden und sind sorgfältig aufgewickelt.

Bei milden Temperaturen wird der Raum für Handwerks- und Hausarbeiten genutzt, an kalten Tagen wird das Vieh hier einquartiert (zu dem sich nachts oft die Sklaven gesellen, da es hier wärmer ist als auf dem Dachboden). Die Einrichtung und die hier gelagerten Werkzeuge variieren von Haus zu Haus und hängen vom ausgeübten Handwerk ab (6.6.4) – Axt, Hammer und Schere finden sich aber in allen.

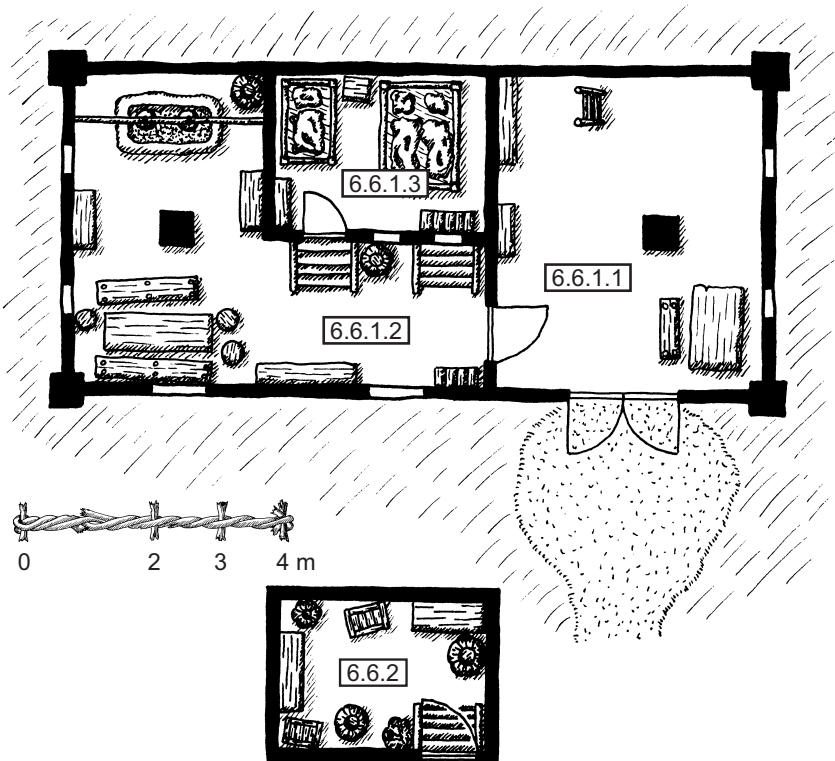
Die Leiter führt hoch zum Dachboden (6.6.3) und die Tür in den Wohnraum (6.6.1.2).



6.6 WOHNHÄUSER



6.6.3 DACHBODEN



6.6.1 ERDGESCHOSS

6.6.2 KELLER

6.6.1.2 Wohnraum

Ort: L-Form mit 7 m bzw. 5 m Länge und 2,5 m Breite, 2,5 m hoch
Karte: S. 59
Besonderes: leichter Duft nach Qualm und Kräutern

Am Ende des schmalen Raums steht ein Tisch mit Bänken und Hockern – dort, wo der Raum einen Knick macht und rechts weiterführt, dem Qualm nach zu urteilen, zu einer Feuerstelle. Ein paar Regale und Truhen stehen an der Wandseite mit den Fenstern. Gegenüber führen ein paar Stufen hoch und runter zu jeweils einer kleinen Tür. Zusammengebundene Sträuße von Blumen oder Kräutern hängen an den Wänden und von der Decke.

In den Truhen und Regalen sind Utensilien zum Kochen und Essen: Töpfe, Krüge, Schüsseln, Bretter, Messer, Tücher. Die Tischplatte ist fleckig und von tiefen Schnitten zerkratzt.

Die Feuerstelle ist aus Lehm gefertigt und selten kalt: meist glühen ein paar Kohlen und können innerhalb weniger Minuten ein Feuer entfachen. Der Qualm zieht größtenteils durch das darüber liegende Deckenloch ab – dort oben, unter dem Dach, hängen große Fleischstücke im Rauch. Über der Feuerstelle hängen Ketten mit Haken an einem Balken. Die Töpfe liegen in der Nähe auf dem Boden neben einem Stapel Holzscheite und einem Korb mit getrocknetem Viehdung (der einen fürchterlichen Gestank verbreitet, bevor er richtig Feuer gefangen hat). Ein Eimer mit trübem, schmierigem Wasser steht daneben. Auf dem Fensterbrett liegt ein Feuerstein und ein Beutel Zunder.

Nachts wärmen sich die Bediensteten am Feuer und halten es am Brennen. In sehr kalten Nächten suchen auch die Hausherrn mit ihren Kindern und die Sklaven die wohlige Wärme.

Die Treppe nach unten führt zum Keller (6.6.2) und die nach oben zum Schlafzimmer (6.6.1.3).

6.6.1.3 Schlafzimmer

Ort: 2,5 m x 3,5 m, 2 m hoch
Karte: S. 59
Besonderes: beengt, aber behaglich

Vier Stufen führen zu einer kleinen Holztür mit einem schmalen Fenster. Dahinter befindet sich ein kleiner, aber behaglicher Raum mit Holzfußboden. Zwei Betten, ein kleines Regal und zwei Truhen lassen kaum noch Platz, um sich umzudrehen.

Nachts schlafen hier die Hausbesitzer; in der Regel ist es ein Elternpaar mit zwei bis drei Kindern. In den Truhen befindet sich Kleidung und ein paar private Utensilien, wie z. B. bestickte Decken, Spiegel, Rasiermesser oder Spielzeug der Kinder (Puppe, Filzball, Rassel o. ä.).

Darüber hängt griffbereit mindestens ein fester Wams (P5) sowie eine Waffe (Axt, Fleischermesser oder Kurzbogen), wenn die Hausbesitzer nicht Wache schieben (in Rukon kämpfen und wachen Männer als auch Frauen).

In dem Regal sind Alltagsgegenstände wie Feuerstein und Zunder, Becher und Talglichter.

Die einzigen Fenster zeigen zum Wohnraum.

► *Geheime Öffnungen entdecken (+20): Um ein Versteck unter den Holzdielen oder in der Wand mit Wertsachen zu finden (Schmuck und Geld im Wert von 1W10 KS).*

6.6.2 Keller

Ort: 2,5 m x 3,5 m, 1,6 m hoch
Karte: S. 59
Besonderes: dunkel, niedrig, Räuchergeruch

Fünf Stufen führen nach unten zu einer klapprigen Tür. Dahinter befindet sich tiefste Dunkelheit. Mit etwas Licht erkennt man Regale, Kisten und Tongefäße.

Hauptsächlich lagern hier geräuchertes Fleisch und Wurstwaren, Obst, Wurzelgemüse, Kohl und manchmal auch Dörrfisch oder importiertes Getreide – alles gut gegen Schädlinge verpackt.

6.6.3 Dachboden

Ort: 8 m x 5 m, max. 3 m hoch (Schrägdach)
Karte: S. 59
Besonderes: dunkel, beißender Rauch oder kalte Zugluft

Heu liegt Haufenweise auf dem Boden und über ihm liegt ein grauer Rauch-Schleier wie Nebel. Im hinteren Bereich an der Wand ist eine provisorische Schlafstätte aus ein paar Decken eingerichtet, nahe dem Loch in der Ecke, aus dem unentwegt Qualm heraufzieht. Der Rauch sammelt sich unter Decke, um irgendwann durch eine der Öffnungen im Dachfirst zu entweichen.

Unter dem Dachgiebel hängen Fleischstücke im Rauch. Das Loch im Boden befindet sich direkt über der Feuerstelle des Wohnraums (6.6.1.2, S. 60). Nachts und manchmal auch tagsüber schlafen hier 1–3 Sklaven auf dem provisorischen Lager. Nur wenn der Wind durch den Dachboden pfeift oder es sehr kalt ist, weichen die Sklaven zu den Tieren im Stall & Arbeitsraum aus (6.6.1.1).

6.6.4 Die Wohnhäuser in Naale

Das kleine Kaff besteht aus 5 Wohnhäusern, die sich fast nur in ihren Bewohnern und der Nutzung des Stalls & Arbeitsraums unterscheiden. Die hier lebenden Hirten sind die einzigen, die dem alten Herrn (C.8, S. 133) in die Verbannung gefolgt sind. Sie können die aufgeblähte Kriegerkaste des Dorfes kaum stützen, die daher zunehmend die „niedrigen Dienste“ der Hirten übernehmen muss.

6.6.4.1 Haus des Weisen

In dem Schlafzimmer wohnen der Weise von Naale (C.5, S. 130) und sein Diener Ek-Nakar (C.6, S. 131), der hier in einer Truhe einen Gürtel mit getrockneten Zungen aufbewahrt – ein Andenken, an die Zeit vor seiner Versklavung. Außerdem lebt hier ein alter Greis (im Wohnraum) mit zwei Neffen (Dachboden), die im Stall & Arbeitsraum eine kleine Ziegenherde hüten.

6.6.4.2 Haus des Knochenschnitzers

Ein ehemaliger Fass- und Schildbauer mit seiner dicken Frau, die jetzt überwiegend Knochenschnitzerarbeiten ausführen: Käbme, Würfel und dem Holz nachgeahmte Knochenbretter sind die Hauptprodukte. Unter ihrem Dach leben ihre 5 Kinder (Schlaf- und Wohnraum), sowie ein Sklave und ein Dienstjunge (Dachboden, Stall & Arbeitsraum), die sich um den Haushalt, die kleineren Kinder und eine beachtliche Hühnerzucht (Stall & Arbeitsraum) kümmern.

6.6.4.3 Haus des Schusters

Der Schuster ist der einzige Dorfbewohner, der fast ausschließlich seinem Handwerk nachkommt: der Herstellung von Schuhen, aber auch von anderen Lederprodukten wie Lederpanzer und Köcher. Seine Frau ist vor Jahren von der Jagd nicht mehr zurückgekommen und sein einziges Kind ist vor zwei Wochen ebenfalls spurlos verschwunden. Sie wurde von Ha'kashs Gefolge entführt und ihre Leiche liegt in einem der Gräber (7.5, S. 71).

Bringt man dem Schuster den Leichnam seines Kindes, wird er blutige Rache nehmen (9.10, S. 104).

Der Schuster gilt als verschroben, denn er verfolgt die Idee einer Zunft („Gewerk“) für sein Handwerk, die er bei Ausländern aufgeschnappt hat. Er wird auch den SCs seine Vorstellungen erklären und versuchen, demokratische Zunft-Prinzipien und Traditionen durchzusetzen (z. B. „Morgensprache“, „Willkommen“ oder das Verfassen einer Zunftsatzung).

6.6.4.4 Haus der Heilerin

Die Heilerin (Schlafraum) wird von ihrer Familie (Tochter mit Schwiegersohn sowie drei Enkeln, die im Wohnraum leben) bei ihren Arbeiten unterstützt: die Pflege der Opferstätte (6.12, S. 63) und des Kräutergartens (6.7, S. 61) sowie die Zubereitung dubioser Pulver und Tinkturen. Der Schwiegersohn und seine große Tochter bauen eine Schweineherde auf, was für Konflikte sorgt hinsichtlich der Nutzung des Stall & Arbeitsraumes und dem gefräßigen Charakter der Tiere, die eine Vorliebe für bestimmte Kräuter haben. Um den Haushalt kümmert sich der vermeintlich taube Sklave (Dachboden), der nie kommt, wenn man ihn ruft.

6.6.4.5 Haus des Gerbers

Hier wohnt der Gerber mit seiner Frau und drei Kindern (Schlafraum). Zwei Bedienstete kümmern sich um den

Haushalt und die Kinder, während drei Sklaven (Dachboden) bei der Lederherstellung helfen. Im Arbeitsraum hängen die faulig riechende Häute, die ihren Geruch über das Haus hinaus verbreiten, und ein Karren mit Fässern, mit dem Wasser zu den wirklich übel riechenden Gärgruben außerhalb von Naale gebracht wird.

6.7 Kräutergarten

Ort: 8 m x 4 m

Karte: S. 51

Besonderes: magisches Kraut „Gort“

Ein Zaun nahe der Palisade grenzt einen Bereich von dem Gewimmel der Tiere ab. Nur ein paar junge Schweinchen und Zieglein, die es hindurch geschafft haben, wühlen in der Asche und legen kleine Pflänzchen frei.

Hier werden Nutzpflanzen angebaut, aus denen die Heilerin (C.10, S. 135) sonderbare Tinkturen, Pulver und Salben herstellt: Gewürze, Kräuter und Gemüse.

► *Diagnose (+30) / Erste Hilfe (+10): Um zu bemerken, dass ein Tier benommen oder betrunken ist – es wankt, stolpert und bewegt sich unkoordiniert.*

► *Kräuterkunde (+25): Um 2W10 Dosen Gort zwischen den Pflanzen zu entdecken (Blatt, Pulver/Inhalieren; milde Euphorie für 1 h; +10 auf WWs, die auf AF beruhen; 2 GS/Dosis; psychische Abhängigkeit [15]).*

6.8 Stall

Ort: 12 m x 7 m, 7 m hoch

Karte: S. 51

Besonderes: kein Rauch, unbewohnt

Das größte Haus steht in der Mitte des Dorfes. Obwohl das große Tor und die vielen Fenster es zu einem vergleichsweise offenen Bau machen, kann das einfallende Licht nur einen Teil des Gebäudes erhellen. Es lassen sich keine Möbel oder Einrichtung erkennen – nur eine große, leere, dunkle Halle.

Es ist das einzige Haus, aus dem nie Rauch aufsteigt, denn das innere besteht lediglich aus einer großen Halle mit Ascheboden, vier kleinen Ställen, einem Dachboden mit Heu und einer Kammer, in der Werkzeug, Sättel und Zaumzeug lagert. Am Tage stehen die Fensterläden meist offen und werfen etwas Licht in den dunklen Bau.

Die Krieger bewegen ihre Pferde wenig in diesen Tagen, daher befinden sich meist alle drei Streittrösser hier (siehe auch die Fußnote auf S. 16); 1–2 laufen in der Halle und mindestens 1 steht in seinem Stall.

6.9 Palisade

Ort: 2,5–3 m hoch, 15–30 cm dick

Karte: S. 51

Ein übermannshoher Zaun aus Holz und großen Knochen ragt aus der Asche und umgibt das Dorf.

Die Palisade ist 2,5–3 m hoch und besteht aus einer Reihe dicht gesetzter Pfähle. Holz und Knochen sind tief in der Erde verankert und dürfte den meisten Angriffen standhalten (hält 300 Trefferpunkte aus, bevor ein ausreichend großes Loch für einen Menschen entsteht; einem Ulzula der Vanku könnte aber die Verankerung brechen und den Zaun überrennen).

6.9.1 Tor

Ein breiter Weg führt einen leichten Anstieg hoch bis zu einem hohen Tor mit zwei Flügeln.

Am Tag ist das Tor offen, über Nacht von innen mit einem Querbalken verriegelt. Das Tor ist 2,5 m breit und 3 m hoch – ein rukonischer Krieger kann bequem zu Pferd hindurch reiten. Tag und Nacht hält ein Dorfbewohner Wache. Es ist der einzige offensichtliche Zugang zum Dorf.

6.9.2 Kleine Tür

Eine kleine Tür ist in die Knochenpalisade eingebaut. Zwei große Stoßzähne verschließen sie von Innen wie Querbalken.

Die 1,5 m hohe und nur 0,6 m breite Tür ist aus Knochen gebaut, die durch ein aufwendiges Geflecht von Lederbändern zusammengehalten wird. Auch die Angeln sind aus breiten Lederstreifen gemacht. Die Tür lässt sich widerwillig über den Boden schleifend nach Innen öffnen, wenn man vorher die Stoßzähne aus der Verankerung hebt. Mit dem Öffnen ergießt sich für gewöhnlich ein Aschehaufen durch die Tür und bedeckt die Schuhe bis zu den Knöchel, da sich die Asche auf der anderen Seite der Tür ansammelt. Von draußen weht einem ein kräftiger Wind durch die offene Tür entgegen.

Dahinter befindet sich ein nur 0,5 m breiter Streifen, der knietief mit Asche bedeckt ist, bevor der Fels steil zum Aschegraben (6.11) abfällt. In die Felswand sind seitlich Stufen geschlagen, die hinunter führen – über sie gelangt man zu der Seitentür (8.1.1, S. 75).

6.10 Dornenhecken

Ort: 2–5 m breit, 1–2 m hoch

Karte: S. 51

Besonderes: giftige Dornen (B.1, S. 112)

Dichte Hecken mit bläulichen Blättern und langen Dornen umgeben das Dorf wie Mauern.

Es handelt sich um giftige Thokot-Pflanzen (B.1, S. 112), die blickdicht und nahezu unüberwindbar sind. Die Asche häuft sich auf der Windseite, die zur Aschenlande gerichtet ist, während auf der gegenüberliegenden Seite die mittellosen Zeltplatz-Bewohner in ihrem Windschatten kauern.

► *Pflanzenkunde (+35) / Belagerungskunde (+60): Um zu bemerken, dass die Hecken nicht wild gewachsen, sondern zu Verteidigungszwecken angelegt worden sind – sie sollen bestimmt nicht nur vor Asche schützen.*

6.11 Aschegraben

Ort: 7–15 m breit, 3–5 m tief

Karte: S. 51

Besonderes: Erstickungsgefahr, evtl. 1W4 x +50 auf ATS 22 [9]

Ein breiter Graben zieht sich durch den aschebedeckten Felsboden wie eine Wunde. Er ist mit Asche gefüllt, die der Wind zu Wellen geformt hat. An einigen Stellen ragen spitze Knochen aus dem Aschemeer. Den einzigen Übergang stellt eine seltsame Knochenbrücke dar.

Der Graben ist 7–15 m breit und 3–5 m tief und die darin enthaltene Asche türmt sich bis etwa 1 m unterhalb der Felskante – die Ascheschicht ist also 2–4 m tief.

Am Rand und im Graben findet man unzählige versteinerte Muscheln – einzeln oder halb im Gestein steckend.

Die Asche ist nur locker aufgeschüttet: ein Lebewesen versinkt augenblicklich metertief und erstickt qualvoll in den Aschemassen. Schwimmen-Manöver oder ähnliche auf Wasser basierende Techniken können nicht eingesetzt werden aufgrund der wesentlich geringeren Dichte der Asche im Vergleich zu Wasser. Ein versunkenes Wesen erleidet in jeder Runde einen „Drowning“-Schaden (S. 27 in [16]) der Schwere C.

Im Umfeld der Brücke und der Motte sind lange, spitze Knochen im Grund verkeilt und ragen senkrecht nach oben. Nur einige davon ragen aus der Asche, die meisten aber sind kürzer und enden kurz unterhalb der Asche-Oberfläche. Ein Sturz oder Sprung in diesen Bereich fügt einem Wesen 1W4 Angriffe mit +50 auf der Angriffstabelle für Speere zu (ATS 22 [9]) – ein Aufspießen (schwerer krit. Treffer, SL-Entscheidung) bewahrt ein Wesen vor dem Versinken.

6.12 Opferstätte

Ort: 1 m breit, 1 m hoch, 0,5 m tief
 Karte: S. 51
 Besonderes: Fruchtbare Erde

Neben der Brücke erhebt sich ein kleiner Felsen über den Aschegraben. In der dem Graben abgewandten Seite besitzt der Stein eine kleine Aushöhlung, in dessen Schutz ein bisschen Gestrüpp wächst; zu beiden Seiten wurden kleine Säulen aus dem Stein gearbeitet. Der Boden ist frei von Asche und mit lockerer Erde bedeckt – ein paar Steine liegen davor verstreut.

Es handelt sich um ein Relikt einer längst vergangenen Zeit, zu der auch die beschriebenen Steinplatten und die Gewölbe unter Naale gehören – vielleicht handelte es sich um einen Brunnen. Vor einigen Jahren hat hier ein reisender Priester von Oriana [14], der Göttin der Liebe und Fruchtbarkeit, eine kleine Opferstätte errichtet, mit geweihter Erde und einem geweihten Setzling: Jeder Zauber des Bösen in Radius 3 m muss ein WW gegen Magie der Stufe 15 bestehen oder er schlägt fehl; auch bereits aktive Zauber, wie z. B. Flüche müssen (einmal) den WW bestehen oder ihre Wirkung endet.

Seither ist es Brauch bei vielen Reisenden, die mittlerweile herangewachsene Pflanze mit etwas Wasser aus dem Brunnen zu gießen und für den Beistand der Götter zu danken. Manchmal werden auch kleine Opfertgaben wie eine handvoll fruchtbarer Erde, Blumen oder Münzen für die Pflege hinterlassen.

Aber vor ein paar Tagen wurde die Opferstätte von einem Reisenden zerstört – aufgestachelt durch das Gerücht „Enttäuschte Götter“ (5.7.7, S. 47): die Pflanze wurde zertreten und die Erde sowie die Steine, die das Beet einfassten, verstreut. Die Heilerin (C.10, S. 135), welche die Opferstätte pflegt (und die gespendeten Münzen an sich nimmt), hat sie wieder aufgebaut; doch das Heiligtum wird immer wieder zerstört – von irgendeinem namenlosen Zeltstadtbewohner. Der falsche Kaufmann (C.16, S. 142) stachelt mit Gerüchten die Leute an, macht sich aber nicht selbst die Finger schmutzig.

Aus Angst, die Pflanze würde weitere Angriffe nicht überleben, hat sich die Heilerin zur Zeit auf das heimliche Bewässern beschränkt – das allein wird die Pflanze aber nicht vor dem Eingehen und die Stätte vor dem Verlust der magischen Kräfte bewahren.

► **Zauber wahrnehmen (+5):** Um den geweihten Boden zu bemerken und seine Fähigkeit, böse Zauber fernzuhalten.

► **Pflanzenkunde (-10) / Kräuterkunde (-25):** Um die Pflanze am Leben zu erhalten und so zu pflegen, dass sie sich wieder regeneriert (dauert 3+1W10 Tage).

► **Steinbearbeitung (+15) / Handwerk:** Um einige Steine, die zerbrochen wurden, nachzuarbeiten (das Gestein findet sich hier reichlich).

► **Gartenbau (+25):** Um die Anlage wieder ansprechend herzustellen.

6.13 Brücke

Ort: 2,5 m breit, 10 m lang
 Karte: S. 51
 NSC: rukonische Wache

Eine Brücke aus Knochen führt über den Aschegraben. Ihre Konstruktion erscheint ebenso abenteuerlich wie robust. Die Pfeiler stützen sich auf große Steinbrocken, die im Graben unter der Brücke liegen: zerbrochene Torbögen, Teile grotesker Skulpturen und massive Steinquader.

Die Brücke besteht aus unzähligen Knochen, welche die Rukoner aus der Aschenlande haben. Das verstörende ist nicht die Größe der Knochen und die mannshohen Hörner und Zähne, sondern die gewaltigen Biss- und Kratzspuren – diese Ungeheuer sind offensichtlich noch etwas Größerem zum Opfer gefallen.

Die Rukoner haben den Graben soweit wie möglich mit Trümmern aufgefüllt, bevor sie die Pfeilerkonstruktion für die Brücke darüber errichteten. Die Steine dafür stammen hauptsächlich von zwei Türmen, welche die heutigen Brunnen (6.4, S. 57 und 7.2, S. 69) umgaben.

Darunter ist auch eine riesige Skulptur, die vielleicht eine Mischung aus einem hässlichen Menschen und einem Kraken darstellen soll. Sie besitzt die ungefähren Abmessungen von 2,5 m x 0,6 m x 0,6 m, wiegt 1,5 Tonnen und liegt 1,5 m unter der Brücke. Nach der Rückkehr des Wassers (9.7, S. 102) ist der „Kraken“ halb unter Wasser und alle Manöver ihn zu bergen, erhalten einen zusätzlichen Abzug von -25.

Tagsüber steht ein Zöllner mit Zollbuch und Geldkassette Wache, um den Wegzoll einzutreiben. Die Brücke wird nachts oder bei Alarm auf die Dorfseite gezogen (dazu sind 4 Sklaven nötig), so dass nur die Pfeilerkonstruktion im Aschegraben stehen bleibt. Die Kasse wird im Herrschaftszimmer (6.2.4.2, S. 56) und das Zollbuch in der Empfangshalle der Motte (6.2.2, S. 53) verwahrt.

► **Reiten • Ulzula:** Um die Skulptur an Seilen mit Hilfe eines Ulzula aus dem Graben zu ziehen, ohne dass die Pfeilerkonstruktion der Brücke einstürzt.

► **Handwerk (+10) / Akademie (-10):** Um die Skulptur mit mechanischen Hilfsmitteln wie z. B. Rampen, Seilen, Hebeln, Flaschenzügen, Gegengewichten und 20 Arbeitern (z. B. Tagelöhner in „T7.4 • Waren & Dienstleistungen: Telt“, S. 74) aus dem Graben zu ziehen. Das dauert, inklusive dem Auf- und Abbau von Hilfskonstruktionen, einen Tag.

6.14 Aschenlande

Landschaft: Vulkan (V), Wüste (W)

Klima: trocken (t)

Reisegeschw.: 3 km/h

Keine Spur von etwas Essbarem, keine Spur von Wasser, kein Anzeichen von Leben soweit das Auge reicht. Nur ein rauer Wind, flimmernde Hitze und Berge von Asche. Es genügt ein Blick aus der Entfernung, um sich wohl zu fühlen, wo man gerade ist.

Die Aschenlande ist ein unwirtlicher Ort, der auch ohne die Horden der Vanku und die wahrscheinlich irgendwo lauenden Fluss-Oger gefährlich genug ist.

Ein Weg – wenn man die mit Steinen markierte Spur entlang des Aschegrabens so nennen will – schlängelt sich um die Wüstung herum nach Norden. Sie ist eine noch nicht ganz vergessene Handelsroute zum feindlich gesonnenen Yolmer und Ekeren.

Der Weg wird im dritten Teil der Aschenland-Kampagne beschrieben [12] und von den SCs wahrscheinlich erst eingeschlagen, wenn sie dem Murmeln auf die Spur gekommen sind (8.2.12, S. 95) und das politische Klima sie zur Flucht treibt (9.11, S. 105).

Lassen die SCs Naale schließlich hinter sich, sollte der SL die wichtigsten Ereignisse in Anhang I auf S. 190 festhalten. Die SCs werden später nach Naale zurückkehren und sollen Spuren ihres Handelns vorfinden.

► *Wildnis (+50): Um zu erkennen, dass man genügend Wasser und Nahrung mitnehmen muss, wenn man in dieser Ödnis überleben will.*

► *Landeskunde•Aschenlande (+50) / Akademie: Um zu wissen, dass dieser unwirtliche Landstrich von den Gobrul kontrolliert wird – es ist ihr Einfallstor zu den Kriegerreichen der Menschen.*

6.15 Der Richtplatz

Ort: Radius 5 m, unter freiem Himmel

Karte: S. 51

Auf einem kleinen Hügel in der Aschewüste steht ein Holzgerüst, an dem zwei große Käfige hängen. Die Gitterstäbe sind verbeult und halten einige sterblichen Überreste – der Rest liegt darunter im staubigen Boden. Ein blutverkrusteter Richtblock rundet das romantische Bild des Todes ab.

Es sind wahrscheinlich die Überreste von irgendwelchen glücklosen Taugenichtsen, von denen fast nur blanke Knochen, ein paar Stoffetzen und 2 halbe Schuhe übrig sind, aber es gibt auch einige mumifizierte Überbleibsel mit verdorrtem Fleisch und Haaren. Eine genauere Inspektion offenbart, dass es sich um mindestens 8 Leichen handelt, aber die Hälfte der Leichname fehlt.

► *Spuren lesen (+10): Um zu erkennen, dass die Toten wahrscheinlich eines gewaltsamen Todes gestorben sind: die Knochen*

wurden jedenfalls von kräftigen Kiefern und mächtigen Klauen zertrümmert; ein Mensch scheint seinem Gefängnis vor kurzem lebendig entkommen zu sein.

6.16 Der Obelisk

Ein schwarzer Obelisk von perfekter Machart ragt schief aus der Asche. Keine Inschriften, nicht einmal ein Kratzer sind auf der Oberfläche zu finden; selbst der feine Wüstensand scheint keinen Halt an ihm zu finden.

Der Obelisk besitzt eine Kantenlänge von 30 cm, ist 6 m hoch und nahezu unzerstörbar (S. 179 in [5]). Etwas so perfektes passt einfach nicht hierher – wenigstens scheint er bald endgültig umzufallen und in der Asche zu verschwinden. Es grenzt schon an ein Wunder – oder zumindest an ein tiefes Fundament – dass er sich noch halten kann.

Berührt ihn jemand mit der Hand und spricht sinngemäß in irgendeiner Sprache „ich brauche einen Navigator“, teleportiert sich Abarrus Rar Bobak (C.17, S. 142), ein Vertreter der hiesigen Navigatorgilde der „Sturmläufer“, innerhalb weniger Sekunden hierher.

Die SCs sollten sich aber keinen Spaß daraus machen, denn den versteht Abarrus nicht – er kann auch wilde Bestien oder üblen Unrat hierher teleportieren...

► *Akademie (+50): Um zu wissen, dass es sich nur um einen Teil eines weltumspannenden Netzwerks solcher Obelisken handelt und wie er zu benutzen ist.*

6.17 Die Ruinen von Nokh-Nuir

Ort: 500 m x 150 m, Ruinen bis 4 m hoch

Karte: S. 51

NSC: Fluss-Oger (30%-Chance)

Besonderes: schattig, Klopff-Antwort

Das steinerne Gerippe einer alten Festung ragt aus dem schwarzen Sand auf der anderen Seite des Aschegrabens. Wie das Bruchstück eines sinkenden Schiffs scheint es in den Fluten der dunklen Wüste endlos langsam zu versinken.

Die Ruinen liegen 750 m von Naale entfernt in der Aschenlande. Es besteht eine Chance von 30%, dass Fluss-Oger sich hier verstecken, um an den SCs Rache zu nehmen². In diesem Fall kommt es zum Kampf und ein Klingenschlamm (H.7, S. 179) ist wahrscheinlich. Bleibt ein Klingenschlamm aus, dauert es 10 + 2W10 Rd, bis die alarmierten Rukoner zu Hilfe kommen und die Fluss-Oger vertreiben.

In der Siedlung kursieren Gerüchte (5.7.14, S. 48), dass es hier spukt: oft sei ein dumpfes Klopfen zu hören, das von den Toten stammen soll – die Eingeschlossenen haben nie Ruhe gefunden, so wie im Friedwald (2.3, S. 19).

²Vorausgesetzt die SCs haben die Mutter der Fluss-Oger getötet (siehe den ersten Teil der Aschenland-Kampagne „Orgask“ [3]).

Schlägt man mit einem Stein gegen einen Steintisch in der Ruine, kann man ein Klopfen hören. Bei NPCs besteht eine 15%-Chance für eine Antwort, bei den SCs hingegen erfolgt immer eine Antwort. Das antwortende Klopfen dröhnt leise, aber deutlich aus dem Boden; es entspricht in Anzahl und Rhythmus genau dem vom SC verursachten Geräusch – nur um einige Sekunden verzögert. Ist ein SC derzeit Opfer eines gedanklich übertragenen Gemurmels (5.6.11, S. 45), endet dieser direkt nach dem Klopfen an dem Steintisch und bevor das Antwortklopfen zu hören ist.

Die Antwort wird tief unter der Erde von einem Seelentöter gegeben (8.2.12, S. 95), der in einem verborgenen Heiligtum eingesperrt ist und sein Gebet unterbricht, sobald er ein Klopfen hört. Tatsächlich befindet sich der Altar der goldenen Halle genau unter dem Steintisch der Ruine, der früher selbst ein Altar war. An dieser Stelle sind die Essenzströme stark und verleihen einen Bonus von +10 auf alle Beschwörungszauber.

► *Wahrnehmung (+15): Um die kleine Tür (6.9.2, S. 62) und die Treppe zu bemerken, die hinter der Palisade am Felsen der Motte bis zu einer kleinen Tür (8.1.1, S. 75) verläuft – eine Besonderheit, die vom Dorf nur schwer zu sehen ist.*

► *Architektur (+0) / Akademie (-10) / Religionslehre (+10): Um zu bemerken, dass es sich bei dem Steintisch um einen Altar handeln könnte – die punktsymmetrischen Stufen und Säulenreste drumherum deuten zumindest auf eine zeremonielle Bedeutung.*

► *Machtquellen fühlen (+10) / Magie (-10): Um die starken Essenzströme zu spüren, die sämtliche Beschwörungszauber begünstigen.*

7 Zeltlager

Eigentlich dient der Platz vor dem Dorf als Rastplatz für Händler, die auf der gefährlichen aber lukrativen Nord-Süd-Route unterwegs sind. Sie kommen aus Thol und warten einen günstigen Zeitpunkt ab, um den beschwerlichsten Teil des Weges entlang der Aschenlande hinter sich zu bringen. Oder sie haben die Gefahren überstanden und sammeln sich hier, um weiter nach Süden zu ziehen. In der Regel verweilen sie nur wenige Tage, in denen sie ihre Vorräte auffüllen und die Packtiere zu Kräften kommen lassen.

Der Überfall der Vanku und die dadurch entfesselten lokalen Kräfte haben das Gebiet jedoch ins Chaos gestürzt. Abgesehen von den Eindringlingen und den nach Rache dürstenden Fluss-Ogern sehen auch die Berg-Goblins eine Chance, ihr Territorium zu erweitern. Folglich trauen sich die Händler weder nach Thol noch durch die Aschenlande und harren im Schutz des Dorfes aus. Einige befinden sich hier bereits seit über einer Woche und es kommen täglich Nachzügler an. Der Sammelplatz bekommt allmählich feste Strukturen – es gibt bereits so etwas wie ein Wirtshaus, das „Telt“, ein großes Zelt, in dem mittlerweile auch Dorfbewohner einkehren.

7.1 Telt („Wirtschaft“)

Ort: 15 m x 7 m, 8 m hoch
Karte: S. 67
NSCs: 1+1W4 Wachen des Krämers (B.4, S. 114)
Besonderes: Dach und Wände aus Stoffbahnen

Ein riesiges Zelt mit 3 Masten dominiert das Lager vor dem Dorf. Wo es nicht mit Asche bedeckt ist, verlaufen abwechselnd blaue und gelbe Stoffbahnen, die mit Holzpflocken in den Boden genagelt sind. Ein Gewirr an zusätzlichen Abspannungen umgibt das Zelt wie ein Spinnennetz. Aus zwei Öffnungen am Dach quillt Rauch heraus und steigt in den Himmel hinauf. Stimmengewirr und Geklapper von Tongeschirr dringen durch den dünnen Stoff.

Um das Zelt stehen 1+1W4 Wachen des Krämers (B.4, S. 114) und halten Sklaven und Mittellose fern, greifen aber auch bei Gewalttätigkeiten im Zelt ein.

Im Innenraum hängen zwei Vorhänge an Seilen, die quer durch das Zelt gespannt sind, und teilen ihn in den Schankraum (7.1.1), einen Lagerraum (7.1.4, S. 68) und drei Separees (7.1.2 und 7.1.3, S. 68), die in einer Reihe angeordnet sind. Das mittlere ist vom Säufer (C.15, S. 139) bewohnt (prüfe Lärmbelästigung durch ihn), die anderen beiden sind meist leer und können gemietet werden. Der einzige Zugang des Zelts führt in den Schankraum.

► *Angriff mit Klinge (+50): Um den Stoff aufzuschlitzen; 8 Tref-ferpunkte müssen zugefügt werden, um ein Loch für eine menschengroße Person zu erzeugen.*

7.1.1 Schankraum

Ort: ca. 7 m x 8 m, 8 m hoch
Karte: S. 67
NSCs: Zeltstadt-Bewohner
Besonderes: meistens überfüllt, laut, verraucht, Geruch nach Wein & Essen

Ein Stimmengewirr unterschiedlichster Sprachen schlägt einem entgegen, sobald man die Zeltplane des Zugangs aufschlägt. Qualm, der den Geruch von Bratenfleisch und Wein trägt, nutzt die Chance, um nach draußen zu entkommen. Drinnen bietet sich ein unübersichtliches Bild von liegenden, sitzenden, stehenden und sich durchdrängelnden Gestalten. An ein paar Steinruinen flackert eine stark rauchende Feuerstelle mit Töpfen und einem großen Grillrost, von dem sich eine vollbusige Frau mit Krügen und Tellern geschickt ihren Weg durch die Menschenmenge bahnt. Eine Theke aus Kisten und Fässern macht einen halbwegs offiziellen Eindruck in dem improvisierten Gelage.

Der Schankraum ist meist gut besucht, abends und nachts in der Regel eher überfüllt. Die Bedienung (C.14, S. 137) nimmt Bestellungen entgegen, meistens helfen ihr 1–2 Jungen dabei. Nur in den Morgenstunden (von Mitternacht bis Sonnenaufgang) stellt sich eine friedliche Ruhe ein, ein monotones Schnarchen und Grunzen derjenigen, die hier in die Ecken gekauert übernachten.

► *Musizieren/Geschichten erzählen/Tanzen usw.: Es ist der geeignete Ort, um sein Image zu polieren: gelingt einem SC ein unterhaltsames Manöver, erhalten die SCs +5 auf die zukünftige Interaktion (TH.2, S. 179) in der Zeltstadt; das Ausgeben einer Runde für 2W10 KS hat den gleichen Effekt.*

► *Glücksspiel: Um beim beliebten Würfel- oder Kartenspiel den Einsatz von üblicherweise 1 KS zu verdoppeln.*

7.1.1a - Tresen:

Einige Kisten und Fässer sind brusthoch zu einer Art Tresen aufgestellt worden, auf dem Waffen, Krüge und Stoffrollen ausgestellt sind. Dahinter steht eine schmierige Gestalt und nimmt mit schlecht gespielter Freundlichkeit Bestellungen entgegen, während er mit einem dreckigen Lappen immer wieder über die ausgestellte Ware wischt.

7.1 TELT

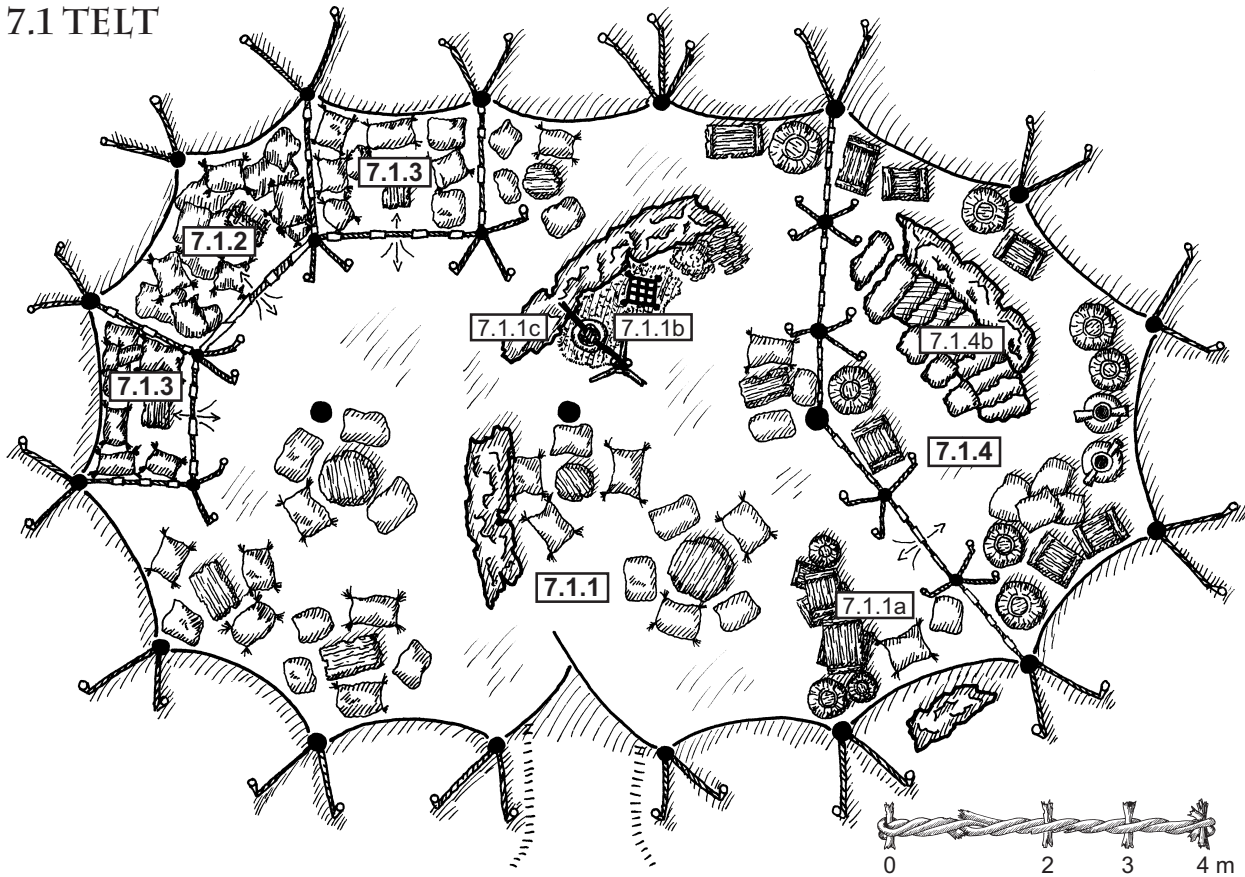


ABBILDUNG 7.1: Das sogenannte „Telt“, das größte Zelt in der Zeltstadt vor Naale, hat in den letzten Tagen die Funktion eines Wirtshauses übernommen (7.1, S. 66).

Bei der schmierigen Person handelt es sich um den Krämer (C.13, S. 136), bei dem jede Art von Dienstleistungen und Waren gekauft werden kann. Eine Übersicht des Angebots befindet sich in Tabelle „T7.4 • Waren & Dienstleistungen: Telt“ (S. 74); für Details siehe außerdem C.13, S. 136.

7.1.1b - Feuerstelle:

Der süße Geruch von Zwiebeln und Bratenfleisch hängt schwer in der Luft. In einem verbeulten Topf blubbert träge ein Brei über dem rauchenden Feuer, während daneben Streifen blutigen Fleisches von emsigen Händen über den verkohlten Grillrost geschoben werden. Alle paar Minuten landet etwas davon auf einem Teller, wird mit ein paar Eiern und Brot ergänzt und fortgebracht.

Es kümmern sich 1 Koch und 1–3 Küchenjungen um die Zubereitung der Speisen. Der Geruch angebrannten Essens deutet darauf hin, dass sie mehr auf das gestapelte Feuerholz achten als auf die Speisen.

► **Taschendiebstahl:** Um sich in einem günstigen Augenblick ein Stück Fleisch vom Grill zu angeln; nach einem geglückten Manöver gilt für 10 Minuten -20 auf weitere Versuche, da die Köche den Verlust bemerken.

7.1.1c - Ruinen:

Die Reste einiger Steinmauern wurden so gut es geht in den Raum integriert. Sie dienen als Sitzgelegenheit und begrenzen die Feuerstelle, aber im Flackern der Flammen wirken die tanzenden Schatten ihrer rätselhaften Inschriften wie von einer anderen Welt.

Die Form der Ruinen deuten auf einen ehemaligen Turm oder runden Bau hin. Die Inschriften sind in G.2 (S. 170) beschrieben.

7.1.1d - Tisch & Sitzkissen:

Große Kissen befinden sich um einen niedrigen Tisch, bei dem es sich offensichtlich um Teile einer alten Kiste handelt. Die Kissen sind derart grau und schmutzig, dass man sich eigentlich gleich auf den Ascheboden setzen könnte.

Es gibt einige Kissen, die einst wohl edel und teuer waren (sie stammen aus Ha'kashs Gefolge), die meisten sind aber aus groben Säcken improvisiert und mit trockenem Gras gefüllt.

Die Krümel und Flecken geben Hinweise auf die Speisekarte: Scheinbar wird hier geräuchertes Fleisch, Käse und Brot gereicht; dazu gibt es Bier, Wein und Milch.

► **Kochkunst (+30) / Handwerk (-10):** Um anhand klebriger

Rückstände außerdem gezuckertes Obst (D.1.2, S. 149) zu identifizieren.

► *Einschüchtern: Um ohne Gewalt einen der sehr begehrten Sitzgelegenheiten zu ergattern.*

7.1.1f - Amphore:

Eine fast mannshohe, tönerner Amphore steht in der Ecke. Sie ist bauchig und besitzt breite, ausladende Henkel.

Die Amphore wird in D.1.1 (S. 149) beschrieben, ist aber unverschlossen und besitzt einen Sprung an der Seite, der sich bis zum Boden zieht. Sie dient nur noch als Mülleimer und ist vor allem mit abgenagten Knochen und Federn gefüllt.

Trotz des vor sich hin modernden Inhalts ist auch ein eigentümlicher Harzgeruch wahrnehmbar, der von einem früheren Gebrauch stammen muss. Jeder SC, der sich der Amphore nähert, darf einen Erinnerungswurf machen (E.1, S. 160), bei dessen Gelingen er sich eine Erinnerung Nr. 2 „Wein“ (E.2, S. 160) ins Gedächtnis ruft.

7.1.2 Mittleres Separee

Ort: 2 m x 3 m, 2,5 m hoch
 Karte: S. 67
 NSC: der Säufers (C.15, S. 139)
 Besonderes: nur optische Raumbegrenzung

Ein kleiner Bereich ist mit Leinentüchern abgehängt und vermittelt das Gefühl von Behaglichkeit – wenn man Unordnung liebt: Ein Tisch, an dem ein Bein fehlt, liegt herum, der Rest des Bodens ist mit Kissen bedeckt; abgesehen von den unzähligen Flecken haben sie die graue Farbe von Asche angenommen. Dazwischen liegen Tongefäße und Geschirr verstreut. Eine verwahrloste, halbnaakte Gestalt reckt sich zwischen den Kissen...

Der Zustand des Säufers (C.15, S. 139) – und damit auch sein Verhalten – ändert sich stetig: Führe alle 4 Stunden einen Wurf auf Tabelle „TC.1 • Zustand des Säufers“ aus (S. 140). Die Spalte „Verhalten“ beschreibt den aktuellen Zustand des Säufers und gibt eine Modifikation für die direkte Interaktion mit ihm.

7.1.3 Äußere Separees

Ort: 2 m x 3 m, 2,5 m hoch
 Karte: S. 67
 Besonderes: Störung durch den Säufers, nur optische Raumbegrenzung

Eine kleine Nische ist mit alten Stoffbahnen vom Hauptraum getrennt. Ein niedriger rechteckiger Tisch steht in der Mitte, rundherum befinden sich große Sitzkissen auf dem staubigen Boden.

Die dünnen Stoffbahnen aus Leinen sind zerfetzt, schmutzig und voller Löcher. Es wurden 2–3 Lagen verwendet, so dass der Bereich zumindest größtenteils optisch von dem Schankraum getrennt ist. Die allgemeine Geräuschkulisse wird aber kaum gedämpft.

Der ehemals gebleichte Leinenstoff der Sitzkissen ist von Asche grau gefärbt und mit diversen Flecken übersät. Dreht man die schmutzigen Kissen um, erkennt man, dass die untere Seite noch schlimmer aussieht.

Die beiden äußeren Separees sind meist leer, grenzen aber direkt an das mittlere, in dem sich der Säufers (C.15, S. 139) befindet. Dadurch werden sie durch die dünnen Stoffbahnen immer wieder vom Treiben des Säufers gestört. Dessen Zustand ändert sich merklich und daher auch die Art der Störung.

Alle 4 Stunden wird mit einem W100 der Zustand des Säufers nach Tabelle „TC.1 • Zustand des Säufers“ auf S. 140 neu bestimmt. Die Art der Störung wird mit der Spalte „Auswirkungen auf die anderen Separees“ ermittelt. Kommt es zu einer direkten Interaktion mit dem Säufers, wird die Spalte „Verhalten“ in der gleichen Zeile verwendet.

7.1.4 Lagerraum

Ort: ca. 4 m x 5 m, 8 m hoch
 Karte: S. 67
 NSC: Wache des Krämers (B.4, S. 114), eventuell weitere Personen
 Besonderheit: dunkel, auch am Tag wenig Licht

Hinter dem Vorhang stapeln sich Fässer, Kisten und Säcke. Zwei große Amphoren stehen an einem alten Steinfundament; ein paar Stufen führen unter die Asche. Unter dem Zeltdach sind Netze gespannt, in dem Bündel von Waren liegen. Alles macht einen sehr improvisierten Eindruck... Hier könnte mal einer aufräumen.

Die Zeltplane ist mit zusätzlichen Heringen aus Knochen im Boden verankert. Eine Wache des Krämers (B.4, S. 114) sitzt in dem dunklen Raum und fordert jeden scharf auf, ihn wieder zu verlassen. Es besteht eine 50%-Chance, dass hier eine weitere Wache des Krämers schläft. Außerdem erscheint immer mal wieder (alle 2W10 Minuten) einer der Jungen, welche dem Koch oder der Bedienung helfen, um etwas zu holen.

► *Wahrnehmung•Sehen (-25) / Wahrnehmung•Hören (-10): Um die Wache zu bemerken, die in der Dunkelheit sitzt.*

7.1.4a - Kisten, Fässer, Säcke...

Fässer, Kisten und Säcke sind verschlossen, aber nur halbherzig. Die Dicke der Ascheschicht zeigt, dass es Kisten gibt, die schon länger stehen, und andere erst kürzlich eingetroffen sind.

In den Kisten, Fässern und Säcken lagern überwiegend Essensvorräte, wie z. B. Getreide, Äpfel, Honig, Pastinaken,

Zwiebeln – mitunter auch frische Sachen wie Pflaumen und Weintrauben, die eher schnell verderben, und einen Hinweis auf die geheimen Nachschubkanäle des Krämers (C.13, S. 136) sein können.

Es finden sich aber auch andere Handelswaren (z. B. Tabak und Gewürze aus Abdera, roter Stahl aus Kavan oder Eisenerz aus Ekeren), die der Krämer aufkauft, sobald die Not den Preis drückt.

Die Netze unter dem Dach sind vollgestopft und hängen tief; sie tragen überwiegend geräuchertes oder gepökelttes Fleisch.

Die Amphoren stammen von Ha'kashs Gefolge (D.1.1, S. 149); eine ist angebrochen und halb leer, die andere verschlossen.

7.1.4b - Treppe:

Alte, gebrochene Steinstufen führen hinunter in den Boden und verschwinden in der Dunkelheit.

Der Gang ist nach wenigen Metern mit Sand verschüttet, so dass sich nur ein kleiner Gang von etwa 5 m Länge und 1,5 m Breite ergibt. Hier stehen insgesamt 12 große Fässer (70 L) mit Bier und 5 kleine (7 L) mit vergorener Pferdemilch.

Es finden sich die gleichen Inschriften wie über der Erde (G.2, S. 170).

7.2 Brunnen am Zeltplatz

Ort: Durchmesser 1,5 m, 21 m tief

Karte: S. 51

NSC: 2W10 Zeltstadtbewohner,
Wache des Krämers (B.4, S. 114)

Besonderheit: tagsüber lange Wartezeit,
fester Ascheboden

Ein klappriger Verschlag aus Knochen, in dessen Ritzen Stofffetzen gestopft wurden, soll einen Steinring vor der Asche schützen. Die Konstruktion ist aber an drei Seiten offen und eine lange Schlange von Habenichtsen ist dem harschen Wind ausgesetzt. Das Heulen des Windes liefert sich einen Wettstreit mit dem unaufhörlichen Quietschen der Winde, mit dem der Wassereimer hoch- und runtergelassen wird.

Meistens wartet eine Schlange von Wasserträgern mit alten Eimern und Krügen ungeduldig darauf, an die Reihe zu kommen (4W10 Minuten Wartezeit tagsüber, 1W10 Minuten nachts). Eine Wache des Krämers (B.4, S. 114) steht in der Nähe und beobachtet das Gedränge teilnahmslos.

Der Ascheboden um den Brunnen ist fester, weniger nachgiebig als anderswo. Bohrt man mit den Füßen in der Asche, findet man einen Boden aus Steinen. Der Brunnen-schacht ist nur ein kleiner Teil eines größeren Komplexes, der unter der Asche vergraben liegt. Eine Expedition ins Innere des Brunnens bringt eine Struktur von 6 m Radius zum Vorschein, die oben in einem Gewölbe endet – und in

dessen Mitte ragt der Brunnen aus der Asche hervor. Die Struktur ist turmähnlich, reicht aber 21 m in die Tiefe zum Brunnen-schacht (8.2.1, S. 81).

► **Wahrnehmung** • **Hören** (-15): *Um ein sehr leises, murmelndes Geräusch zu hören, wenn man sich über den Brunnen beugt. Das Gemurmel hört sich genauso an wie der manchmal eingebildete Gesang (5.6.11, S. 45), nur viel leiser – tatsächlich sind beide Gesänge synchron. Der monotone Singsang stammt von einem gefangenen Seelentöter (8.2.12, S. 95), der über das Wasser bis hierhin übertragen und durch den Brunnen-schacht verstärkt wird. Einheimische haben für das Phänomen eine „wissenschaftliche“ Begründung (5.7.15, S. 49).*

► **Musizieren** (+10) / **Handwerk** (-5) / **Akademie** (-20): *Damit einem auffällt, dass der Brunnen eine leichte Trichterform besitzt – ähnlich dem Schalltrichter einer Trompete oder eines Horns; das Gemurmel könnte demnach eine physikalische Ursache haben, das durch den Brunnen akustisch verstärkt wird.*

7.3 Zelte

Ort: Radius 3 m, 4 m hoch

Karte: S. 51

NSC: Zeltstadtbewohner

Besonderheit: mit Waren und Personen vollgestopft

Das kegelförmige Zelt besitzt einen Mittelmast und wird von mehreren Heringen im lockeren Boden gehalten. Den schweren Leinenstoff bedeckt eine gleichmäßige Schicht aus Asche. Der Zugang wird durch einen überlappenden Teil des Zeltstoffs verschlossen, davor qualmt eine Feuerstelle. Neben dem Zelt wurden Kisten und Fässer zu einer schützenden Wand aufgebaut.

Gefärbter oder gar bemalter Zeltstoff ist wohlhabenden Kaufleute vorbehalten und daher sind die meisten aus naturfarbenem Leinen. Der Eingang ist die meiste Zeit mit ein paar Strippen zugeknötet. Die Heringe bestehen aus Metall oder Knochen (Heringe aus begehrtem Holz werden hier schnell durch Knochen ersetzt).

Im Innern befinden sich Kisten, Säcke und Fässer mit Waren (z. B. Getreide, Waffen, Erz, Tabak oder Gewürze). Oft nehmen sie den gesamten Boden ein, so dass sich der Schlafplatz für den Kaufmann und vielleicht 1–2 Bedienteten auf den Kisten und Fässern befindet.

Packtiere und Sklaven, ein Hauptausfuhrprodukt der Rukoner, kauern draußen bei den minderwertigen Waren, die im Zelt keinen Platz haben – bewacht von einem Bedienteten des Kaufmanns oder einer Wache des Krämers (B.4, S. 114). Aus den gestapelten Kisten und Fässern wird meist mit ein paar langen Knochen und einem Stofffetzen ein Zelt oder zumindest ein Unterstand improvisiert.

Dort befindet sich meist auch ein Lagerfeuer mit Kochutensilien (Topf, Wassereimer, Holz) und etwas Werkzeug (Axt, Hammer, Seil).

7.3.1 Zelt des Starrers

Ein vom Wetter gezeichneter Mann unter Waffen harrt neben einem Zelt aus und starrt in Richtung der grauen Wüste. Seine Rüstung ist verbeult und seine Kleidung mehrfach geflickt – beides will nicht zu dem Schwert in der kostbaren Scheide passen. Der Schmutz auf seinem Gürtel lässt manchmal aufwendige Emaille-Einlegearbeiten durchscheinen – sie zeigen vier aufeinander gerichtete Pfeilpaare als Wappen.

Mal kniet er, mal sitzt er, mal steht er und starrt unablässig in die Aschenlande – sein wertvolles Schwert immer griffbereit. Den Starrer (C.7, S. 133) versorgen 3 Diener, die Essen kochen, das Nachtlager bereiten und die Waffen pflegen. Auch ihre Kleidung ist vom Wetter stark gezeichnet.

Nähert man sich dem Starrer unaufgefordert auf 3 m, versperrt mindestens ein Diener den Weg, während die Hand des Starrers zum Schwertgriff gleitet, die Augen immer auf die Aschenlande gerichtet. Der Diener drängt mit unverständlichen Worten – aber beschwichtigenden Gesten – die SCs zurück. Berührt man den Starrer oder seine Diener, greifen sie ohne Warnung an. Der Starrer selbst stellt keine große Bedrohung dar, aber seine Diener sind kampferprobt und zäh. Glücklicherweise lassen sie ab, sobald ein Gegner kampfunfähig ist oder sich zurückzieht.

Wird der Starrer in seiner Sprache (Roark) angesprochen, reagiert er nicht, außer auf folgende Reize:

- **Ha'kash's Manuskript (D.2.4, S. 154):** Interessiert richtet er seinen Blick darauf, nimmt es in die Hand und blättert schnell durch. Dann wirft er es zurück: „Vergeudet meine Zeit nicht mit Kinderkram...“ Auf Nachfragen entgegnet er knapp: „Eine Karte, für die Dummköpfe zahlen sollen... erst mit Gold, dann mit ihrem Leben.“ Er hält es für eine Fälschung einer Schatzkarte, wie sie naiven Abenteurern angelehrt wird; sie führt wahrscheinlich irgendwo in die Aschenlande ins Nichts.
- **„Ich glaube, wir sind besessen und uns folgen Dämonen... sollten wir uns Sorgen machen?“:** Vertrauen sich die SCs dem Starrer an, wirkt er Informationszauber der Liste 73 „Wege des Wissens“ [7] auf sie und versucht dann, sie gefangen zu nehmen (9.3, S. 97).
- **Doppelgänger-SC:** Der Starrer wird den Doppelgänger enttarnen (9.5, S. 98), wenn er sich auf 15 m nähert.

► **Heraldik•Roark (+50) / Akademie (+0):** Um die Pfeilpaare als Wappen der Langleser von Roark zu erkennen – ein uraltes Reich im Süden, das die vielleicht umfangreichste Bibliothek von Folenn eifersüchtig hütet.

► **Soziales:** Um zu bemerken, dass es sich wahrscheinlich eher um Adlige als um Diener handelt: Sie haben sehr gute Manieren und ihre Haltung ist so stolz, als würde man für gewöhnlich sie bedienen. Sie besitzen wertvolles Besteck (verziertes Essmesser und Pfriem) und sind sehr wählerisch bei Essen und Trinken. Fragt sich, welche Stellung der schäbige Starrer dann hat...

7.3.2 Zelt des stotternden Kaufmanns

Ihr steht vor einem kleinen, runden Zelt. Rauch dringt aus einem Schlitz am Eingang und schlägt Euch in einer Wolke entgegen, als der Stoff aufgeschlagen wird. Ein würziger Duft drängt in die Nase und hängt träge in der Luft. Drinnen ist das Zelt vollgestellt mit Kisten und Säcken, und einer kleinen kauern Gestalt vor einer Schale mit rauchender Kohle. Eingehüllt in eine dicke Wolldecke, schaut nur der Kopf heraus mit einem Büschel von schwarzem Haar; es steht in alle Richtungen ab wie bei einem alten Pinsel. Die Gestalt liegt da als würde sie schlafen, aber die Augen sind weit aufgerissen und starren in die Glut – euch scheinen sie nicht zu bemerken.

Neben der Feuerschale liegt ein Beutel mit Blättern. Die Gestalt muss berührt werden, damit man seine Aufmerksamkeit erhält: er schreckt hoch und sein leerer Blick richtet sich auf die Anwesenden.

Der Kaufmann ist willig, seine Geschichte zu erzählen, stellt aber seine Zuhörer auf eine harte Probe. Es wird 1–2 Stunden dauern, die paar Sätze aus seinem Gestotter zu filtern – und nein, er kann nicht schreiben.

Jedem Zuhörer muss ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 10 bestehen, oder er bricht das Gespräch vorzeitig ab (vorsätzlich oder durch gedankliches Abschweifen). Eine Gewaltanwendung oder deren Androhung ist kontraproduktiv und erhöht den WW auf Stufe 15.

► **Kräuterkunde:** Um die Blätter im Beutel als berauschende Droge zu identifizieren, die den benebelnden Rauch im Zelt erzeugt; dieser Umstand rückt das Gefasel des Alten vielleicht in ein zweifelhaftes Licht (obwohl es der Wahrheit entspricht): die Stufe des WW erhöht sich um +3 mit diesem Wissen.

► **Schauspiel (-10):** Um sich über Gesten zu verständigen und ungefähr zu erfahren, was geschehen ist; die Modifikation von -10 resultiert aus der schlechten schauspielerischen Leistung des Kaufmanns – der Typ kann auch gar nichts.

► **Hypnose / Seelenheilkunde:** Um das Gestotter kurzzeitig zu mindern oder zu beseitigen; ein Ergebnis über 100 lässt den Kaufmann seine Geschichte halbwegs flüssig erzählen (kein WW zum Zuhören erforderlich).

Gelingt jemandem der WW, hört er zusammengefasst etwa folgende, enttäuschende Geschichte vom Überfall auf die Karawane:

„Sie kamen bei Nacht, als die meisten schliefen. Schrecklich waren sie anzusehen und schrecklich waren ihre Waffen... und sie kamen, um zu töten. Sie erschlugen alle – auch die Alten, Frauen und Kinder; sie schnitten die Zungen aus den flehenden Mündern, ihre Schreie erstickten im Blut... aber da war noch etwas anderes, etwas noch viel schrecklicheres – es war riesig, missgebildet und dunkel... selbst ein Kamel schlitze es mit einem einzigen Hieb auf... es beugte sich über die Opfer und saugte ihnen das letzte Leben aus. Die leblosen Hüllen ließ es einfach liegen... dass ich entkam, verdanke ich den Göttern – wahrscheinlich den dunklen Göttern, die ihr grausames Spiel mit mir treiben...“

Haben sich die SCs länger als 10 Minuten im Zelt aufgehalten, verlassen sie es leicht betäubt (-15 auf alle Handlungen für 3W10 Minuten).

► *Sitten & Gebräuche*: Um aus der Beschreibung auf einen Angriff der Vanku zu schließen – sie sollen mit Dämonen im Bunde sein; ein Ergebnis über 110 liefert außerdem die Information, dass die Vanku mit den Seelentöttern (B.12, S. 121) verbündet sind – üble Dämonen, die einem die Seele aussaugen.

► *Dämonologie*: Um aus der Beschreibung des schrecklichen Wesens auf einen Seelentöter (B.12, S. 121) zu schließen. Sie sind mit den Vanku im Bunde und lassen ihre menschlichen Diener meist die Drecksarbeit erledigen.

7.4 Latrine

Ort: 5 m breit, 2 m lang

Karte: S. 51

Besonderes: Fäkaliengestank, Kleintiere

Es führen zwei ausgetretene Wege vom Zeltplatz zur Latrine hinter den Dornenhecken (6.10, S. 62). Bereits hier bemerkt man, dass sich das Leben an diesem Ort voll entfaltet: kleine Nager suchen den Schutz des dichten Gestrüpps, Vögel steigen krächzend in den Himmel hinauf und unter den Schuhen knirscht allerlei kriechendes Getier, das nicht rechtzeitig entkommen konnte. Die äußeren Äste der Hecken besitzen kaum noch Blätter, so dass nur die langen Dornen hervorstechen. An der Latrine angekommen, bietet sich folgendes Bild:

Ein paar Bretter und die Reste eines Karrens liegen über einer Felsspalte, aus der kleine Tierchen kriechen – nur um wieder umzukehren und in der Dunkelheit zu verschwinden. Der stechend-süße Gestank von Fäkalien und Urin liegt träge in der Luft.

Der Rand des Grabens sowie die Bretter und Karrenüberreste sind mit Fäkalien beschmiert. Die Idee scheint zu sein, sich so auf die Bretter zu stellen, dass man

sich in den Graben erleichtern kann. Das scheinen aber einige nicht begriffen zu haben, so dass der Unrat überall zu finden ist.

In dem Graben haben sich Berge an Ausscheidungen und Blättern angehäuft. Letztere wurden wohl als Toilettenpapier verwendet und entsprechen fast ausnahmslos den Blättern der Dornenhecke. Wer hinabsteigt und etwas sucht, wird auch die verwesenden Leichenreste einiger Jungen und Mädchen sowie eines alten Mannes finden, die Ha'kashs Gefolgschaft hier vor etwa 2 Wochen verschwinden ließ.

Von der Latrine aus, kann man deutlich ein paar Steinhaufen (7.5) erkennen, die abseits der Dornenhecken angehäuft wurden.

► *Wahrnehmung* • *Riechen* (-30): Um in dem Fäkaliengestank auch den Geruch verwesender Leichen zu bemerken.

7.5 Gräber

Ort: 5 m breit, 2 m lang

Karte: S. 51

Besonderes: Geier, Leichengeruch

Drei brusthohe Steinhaufen liegen hinter einer Dornenhecke. Die Lücken zwischen den Steinen haben sich noch nicht vollständig mit Asche gefüllt; offensichtlich wurden sie erst kürzlich errichtet.

Meist hocken zwei oder drei Geier auf den Steinhügeln – angelockt vom süßen Duft der Verwesung stecken sie die Köpfe zwischen die Steine, aber ihre Schnäbel können das faule Fleisch nicht erreichen.

Einige Bewohner der Zeltstadt können berichten, dass eine sonderbare Gefolgschaft (5.7.9, S. 48) ihre Mitreisenden hier beerdigt hatte. Man konnte viel Geschrei und Gemjammer hören, aber Wachen hätten Neugierige ferngehalten.

In der Tat sind es Gräber, die von Ha'kashs Gefolge angelegt wurden. Sie haben eine Messe zu Ehren von Moralis gehalten und die Leichen der geschändeten Opfer hier beseitigt. Solange die SCs nicht zu Propheten erklärt wurden (9.6, S. 99), werden sie von Wachen und Bewohnern der Zeltstadt sowie des Dorfes gehindert, die Gräber zu öffnen. Als Propheten können sie sich die Arbeit machen und die Steinhaufen abtragen (eine Person benötigt etwa 4 Stunden pro Grab). Sie finden in jedem Grab die stark verwesenen Leichen von 3–4 Jungen und Mädchen, einige davon waren noch Kinder. Die Körper sind von den darüber aufgetürmten Steinen deformiert und mehrfach gebrochen; Würmer und andere Kriechtiere laben sich nun an den entstellten Kadavern. Die lieblose Art und Weise, wie die halbnackten Toten übereinander liegen, spricht eher für eine Beseitigung als für eine Bestattung – keine Spur von einem Leichentuch oder sonstigen Riten.

Eine der Leichen ist das Kind des Schusters (6.6.4.3, S. 61) und kann an den Brandnarben an Oberkörper und

rechtem Arm identifiziert werden.

► *Wahrnehmung* • *Riechen (+10): Um den Geruch verwesender Leichen zu bemerken – die Lücken zwischen den Steinen sind groß und niemand scheint sich die Mühe gemacht zu haben, die Leichen mit feinem Material zu bedecken.*

T7.1 • WARENANGEBOT		
Vorkommen	Auftreiben ¹⁾	Preis ²⁾
Äußerst Selten	-50	x10
Mangelware	-25	x5
Knapp	-10	x2
Ausreichend	+0	x1
Überangebot	+10	x0.5
Reichlich	+20	x0.25
Im Überfluss	+30	x0.1

¹⁾ Modifikation, um bestimmte Waren aufzutreiben (z. B. ein bestimmtes Heilkraut).

²⁾ Faktor für den Grundpreis der Ware (siehe z. B. Ausrüstungstabellen in [2]).

T7.2 • ANGEBOTSÄNDERUNG	
Wurf	Warenart
01–25	Verpflegung (Essen & Trinken)
26–40	Kleidung & Gebrauchsgegenstände
41–55	Tiere (Last-, Nutz-, Reittiere)
56–80	Waffen & Rüstungen
81–88	Magische Kräuter
89–90	Magische Gegenstände
	<i>Typisches & Spezialitäten:</i>
91–94	Sklaven
95	Pferde
96	Holz
97	Gewürze & Tabak aus Abdera
98	roter Stahl (+10) aus Kavan
99	Streit- und Handäxte aus Yolmer (+5)
100	Pfeile und Langbögen aus Ekeren

T7.3 • WARENANGEBOT: ZELTSTADT VON NAALE	
Warenart	Angebot (Auftreiben/Preis)
Verpflegung (Essen & Trinken)	Knapp (-10 / x2)
Kleidung & Gebrauchsgegenstände	Überangebot (+10 / x0.5)
Tiere (Last-, Nutz-, Reittiere)	Überangebot (+10 / x0.5)
Waffen & Rüstungen	Knapp (-10 / x2)
Magische Kräuter	Ausreichend (+0 / x1)
Magische Gegenstände	Äußerst Selten (-50 / x10)
Typisches & Spezialitäten:	
Sklaven	Im Überfluss (+30 / x0.1)
Pferde	Mangelware (-25 / x5)
Holz	Äußerst Selten (-50 / x10)
Gewürze & Tabak aus Abdera	Ausreichend (+0 / x1)
roter Stahl (+10) aus Kavan	Knapp (-10 / x2)
Streit-/Handäxte aus Yolmer (+5)	Überangebot (+10 / x0.5)
Pfeile und Langbögen aus Ekeren	Ausreichend (+0 / x1)

T7.4 • WAREN & DIENSTLEISTUNGEN: TELT		
<i>Ware/Dienstleistung</i>	<i>Preis</i>	<i>Anmerkungen</i>
Essen & Trinken:		
Mahlzeit	9 KS	gebratenes Fleisch, Käse, Eier, Brot, Brei aus Hafer, Bier und Zwiebel; ernährt 1 Person für 1 Tag; bei W100 mit Ergebnis 01–04: Verdorben ¹⁾
Proviand (1 Woche)	10 KS	7 kg; ernährt eine Person eine Woche lang
Bier	6 ZS	halber Liter im Krug; bei W100 mit Ergebnis 01–05: Mutterkorn ²⁾
Pferdemilch, vergoren	9 ZS	halber Liter im Krug; heimisches, wein-ähnliches Produkt
Wein, rukonisch	15 ZS	halber Liter im Krug; einfache Qualität (säuerlich)
Wein, exotisch	10 BS	halber Liter im Krug; hervorragende Qualität aus Harro ³⁾ ; ist Ha'kash und seinem Gefolge „vom Kamel gefallen“, eine Schale Zuckerobst (s. u.) wird dazu gereicht
Zuckerobst	2 KS	Schale mit klebrigen, süßen Trockenfrüchten; „Mezath“ hätten die Verrückten dazu gesagt (D.1.2, S. 149)
Malzbrot	3 BS	süßlich-herb schmeckendes Brot ⁴⁾
Dienstleistungen:		
Separee	2 ZS	7.1.3, S. 68; Preis für 1 h
Schlafplatz, schlecht	8 ZS	Stroh und Decke in einer Ecke des Schankraums
Schlafplatz, einfach	13 ZS	Stroh und Decke in separatem Zelt (andere werden vorher daraus vertrieben)
Schlafplatz, gut	8 KS	Bett und Zelt des Krämers (für 2 Personen; er schläft dann woanders)
Hure	2 KS	für eine Nacht (durchschnittl. Aussehen; kann mit Preis variiert werden)
Tagelöhner	1 KS	erledigt einfache Arbeiten 1 Tag lang
Wache	14 KS	bewacht eine Person oder Ort 1 Tag lang
Fachkundige Person	v	Spezialist für ein Aufgabengebiet (siehe Abschnitt C.13, S. 136); Preis: 10 GS + 1 GS/Stufe; „Express-Lieferung“: +10 GS
Transport:		
Kamel	20 GS	trägt 160 kg
Maultier/Esel	32 SS	trägt 115 kg
Pferd, mittelschwer	30 GS	trägt 140 kg
Schlitten	5 SS	aus Knochen und Holz; trägt 450 kg; nur geeignet für die Aschenlande
Wagen	7 SS	trägt 300 kg; pro Reisetag: Bei W100 mit Ergebnis 01–02 bricht ein Rad
Lastsklave	1 SS	trägt 35 kg
Sonstige Waren:		
beliebiger Gegenstand	v	doppelter Preis (siehe Abschnitt C.13, S. 136), evtl. 20%-Chance, dass ein SC diesen wiedererkennt (5.6.4, S. 43)
<p>¹⁾ Misslingt ein WW gegen Krankheit der Stufe 1W10, unterliegt der Essende für 24 h einem Malus in Höhe des WW-Fehlschlags.</p> <p>²⁾ Das heimische Bier ist oft mit Mutterkorn verunreinigt: Misslingt ein WW gegen Gift der Stufe 7, leidet der Trinkende für 1W4 h an Halluzinationen; -25 auf alle Handlungen.</p> <p>³⁾ Der Wein besitzt einen charakteristischen Harzgeruch. Jedem SC, der diesen riecht, steht ein Erinnerungswurf zu (E.1, S. 160), bei dessen Gelingen sich der SC eine der Erinnerungen „Nr. 2 – Wein“ ins Gedächtnis ruft (E.2, S. 160).</p> <p>⁴⁾ Der Geschmack ist eigen und kann bei einem SC eine der Erinnerungen „Nr. 3 – Malzbrot“ hervorrufen (E.2, S. 160), wenn der Erinnerungswurf gelingt (E.1, S. 160).</p>		

Die Wache presst ein Ohr an die glänzenden Beschläge des Tores. Das monotone Gemurmel wird lauter und bricht abrupt ab. Die Stille ist bedrückend... dann der Knall! Ein Windstoß erschüttert die Torflügel und lässt die Wache taumeln. „Meister, wir suchen euren Rat... der Feind ist überall...“, die zitternde Stimme hinter der Tür endet in Gegurgel und ein unheilvolles Dröhnen scheint Worte zu formen: „Du wagst es, mich zu rufen...“ – es ist keine Frage und das Gegurgel verstummt. Der Boden erzittert und das Tor bebt – einmal, zweimal, immer wieder. „Öffne!“ hallt es dumpf durch den Gang, als komme es aus einer anderen Welt.

Die Wache ist bleich und strauchelt rückwärts, schließt panisch die schweren Tore, das Dröhnen der Stimme wird jedes mal leiser. Nach dem letzten Tor zögert sie, bevor sie in den Gang rennt. Noch ein Dröhnen, diesmal lauter, mehr von dieser Welt, dann ein Beben – die Wache stolpert, wankt ein paar Schritte keuchend zurück und murmelt ein Gebet. Das Getöse wandelt sich zu Rauschen und einen Augenblick später erfassen gewaltige Wassermassen die Wache. Wie eine Puppe reißen die Wellen sie gegen die steinernen Wände.

vor der goldenen Halle, vor über 6000 Jahren

8 Die Gewölbe

Die Ruinen stammen von den Kohett-Marr, einem seltenen Orden, der in einer kriegerischen Auseinandersetzung vernichtet wurde. Das Gewölbe war nur eine von vielen Festungen, die damals fielen. Die Angreifer stießen auf erbitterten Widerstand in dem Tunnelsystem und fluteten die Festung. Viele Kohett-Marr sind dabei ertrunken, die anderen wurden eingeschlossen und sind erstickt oder verhungert. Nur vier überlebten die Jahrtausende und sind bis heute noch dort gefangen: ein Gestaltwandler in Form eines Dämons (8.1.7, S. 80), zwei Lichs (8.2.4.1, S. 84) und ein Dämon (8.2.12, S. 95).

Bis heute teilt das aufgestaute Wasser die Festung in zwei Abschnitte, die tief im Erdreich über wassergefüllte Tunnel miteinander verbunden, aber von der Oberflächen nur getrennt über die beiden Brunnen (6.4, S. 57 und 7.2, S. 69) zugänglich sind.

8.1 Unter Naale

Unter Naale befindet sich der neuere Teil des unterirdischen Komplexes – trotzdem ist er tausende Jahre alt. Vom Gewölbe sind nur wenige Teile zugänglich, so dass sich für die SCs ein festgelegter Weg ergibt.

Für die SCs wird es wahrscheinlich ein Dungeon ohne Gegner sein... undenkbar! Der Gegner ist ein Gestaltwandler (8.1.7, S. 80), der sich erst später offenbaren wird.

8.1.1 Seitentür

Ort: 5 m x 3 m, unter freiem Himmel

Karte: 76 und 77

Besonderes: Fäkalien-Geruch

Eine Treppe führt den Fels hinunter – die Stufen sind rund und glasig. Nach einer engen Biegung endet sie in einer Terrasse, der Boden dort ist mit Unrat bedeckt. Es riecht streng nach Urin und Fäkalien. Zu einer Seite fällt der Boden steil in den Aschegraben ab, auf der anderen Seite in der Felswand sitzt eine schmale Holztür.

Eine Spur von Fäkalien zieht sich von der kleinen Tür bis zum Abgrund, drei schmutzige Knochenbretter liegen daneben. Der Gestank wird zur Tür hin stärker. Die schmale und niedrige Holztür besteht aus Planken, die von ein paar Holznägeln notdürftig zusammengehalten werden. Die Tür ist mit einem vermoderten Holzkeil verschlossen und lässt sich widerwillig öffnen – sie führt zur Grube (8.1.2).

► *Handwerk (+25): Um trotz der Fäkalien zu erkennen, dass es sich bei der Terrasse vermutlich um die handwerklich anspruchsvollste Arbeit in ganz Naale handelt, die sich hier in der Felswand versteckt.*

► *Akademie (+40): Um zu erkennen, dass der Türrahmen vor langer Zeit sauber aus dem Stein gehauen wurde – wie das Wechselspiel von Zerfall und künstlerischer Arbeit zeigt. Treppe und Terrasse stammen wahrscheinlich aus der gleichen Zeit und müssen hunderte Jahre alt sein.*

► *Akademie (+20) / Landeskunde • Rukon (+50): Um die Tür der primitiven Bauweise von Naale zuzurechnen, wohingegen Terrasse und Türrahmen wohl aus einer handwerklich höher entwickelten Kultur stammt.*

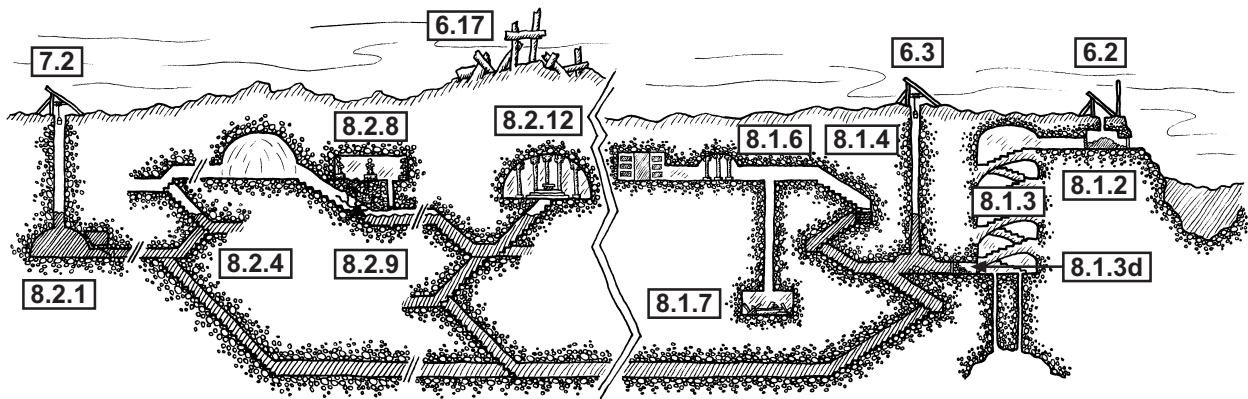


ABBILDUNG 8.1: Die Gewölbe unter Naale (rechts) und Nokh'Nuir (links): Eingezeichnet ist der Wasserstand vor dem Einreißen der Steinwand (7.1.3d, S. 77). Nach dem Einreißen fällt der Wasserpegel auf das Niveau des Bodens, auf dem die Steinwand stand, und gibt den Zugang zu den Gewölben unter Nokh'Nuir (8.2, S. 81) über den Brunnen in der Zeltstadt (7.2, S. 69) frei.

8.1.2 Grube

Ort: 4 m x 4 m, 3 m hoch

Karte: S. 77

Besonderes: Gestank, es wimmelt von Getier

Dreckverkrustete Stufen führen nach unten – ein unerträglicher Gestank nach Fäkalien und Urin schlägt aus der Dunkelheit entgegen. Geflügelte Insekten entfliehen kurz in die Freiheit, um dann wieder in der Dunkelheit zu verschwinden. Ein schwacher Lichtschein fällt von einem Loch in der Decke und offenbart einen kleinen Raum voller Exkremente.

Es handelt sich um „die Grube“ unterhalb des Aborts (6.3, S. 57), in dem die Fäkalien liegen, bis sie etwa jedes halbe Jahr von Sklaven oder Tagelöhnern in den Aschegraben geworfen werden. Derzeit reichen die Exkremente bis zu den Knien – unter dem Deckenloch türmen sie sich sogar hüfthoch. Zahllose Insekten und Ratten flüchten vor Licht und Eindringlingen.

Sobald sich jemand in dem Raum für 1–2 Minuten aufhält und sich seine Augen an die Dunkelheit gewöhnt haben, bemerkt er ein zugemauertes Tor an der Wand gegenüber der Tür. Ein SC mit Nachtsicht muss dazu nicht einmal den Raum betreten.

► **Wahrnehmung • Sehen (+10):** Um das zugemauerte Tor vom Eingang aus zu bemerken, ohne den Raum zu betreten.

8.1.2a - zugemauertes Tor:

Ein sorgfältig gearbeiteter Torbogen ist mit groben Feldsteinen provisorisch zugemauert.

Vom Zement zwischen den Feldsteinen existieren nur noch brüchige Reste – dieses Tor wurde wahrscheinlich vor langer Zeit zugemauert.

► **Handwerk (+20):** Um zu erkennen, dass das Tor vor mehreren Jahrzehnten zugemauert wurde. Ein erfolgreicher Akademie-Wurf (+0) bringt den Zeitpunkt mit der Inbesitznahme des Gebietes durch die Rukoner in Verbindung.

► **Handwerk (+15) / Kampf (+5) / Athletik (+0):** Um die provisorische Mauer ohne geeignetes Werkzeug einzureißen. Durch das frei gemachte Tor gelangt man zum Treppenturm (8.1.3).

8.1.2b - Loch in der Decke:

Ein schmales Loch in der Decke führt zwei oder drei Meter durch massiven Stein; am anderen Ende ist schwaches Licht zu sehen.

Das Loch in der Decke misst etwa 0,5 m x 0,5 m und führt zum Abort (6.3, S. 57). Es befindet sich in einer Decke mit Kreuzgewölbe – eine sehr aufwendige Konstruktion für eine Fäkaliengrube. Die Seitenwände und das Loch sind mit Unrat beschmiert.

► **Klettern (+10) & Winden (+15):** Um sich durch das Loch hoch bis zum Abort (6.3, S. 57) zu zwingen.

8.1.3 Treppenturm

Ort: 8 m Durchmesser, insgesamt 20 m hoch

Karte: S. 76 und 77

Besonderes: dunkel, hallende Geräusche

Hinter dem Durchbruch (8.1.2a) wird alles von Dunkelheit verschluckt – es ist Nachtsicht oder eine Lichtquelle notwendig, um etwas zu sehen:

Ein sauber gearbeiteter Tunnel führt in die Dunkelheit. Die Luft ist trocken und abgestanden.

Wagt man sich hinein, riecht es geradezu nach Stein, sobald man den Gestank vom Eingang hinter sich gelassen hat. Es bietet sich folgendes Bild:

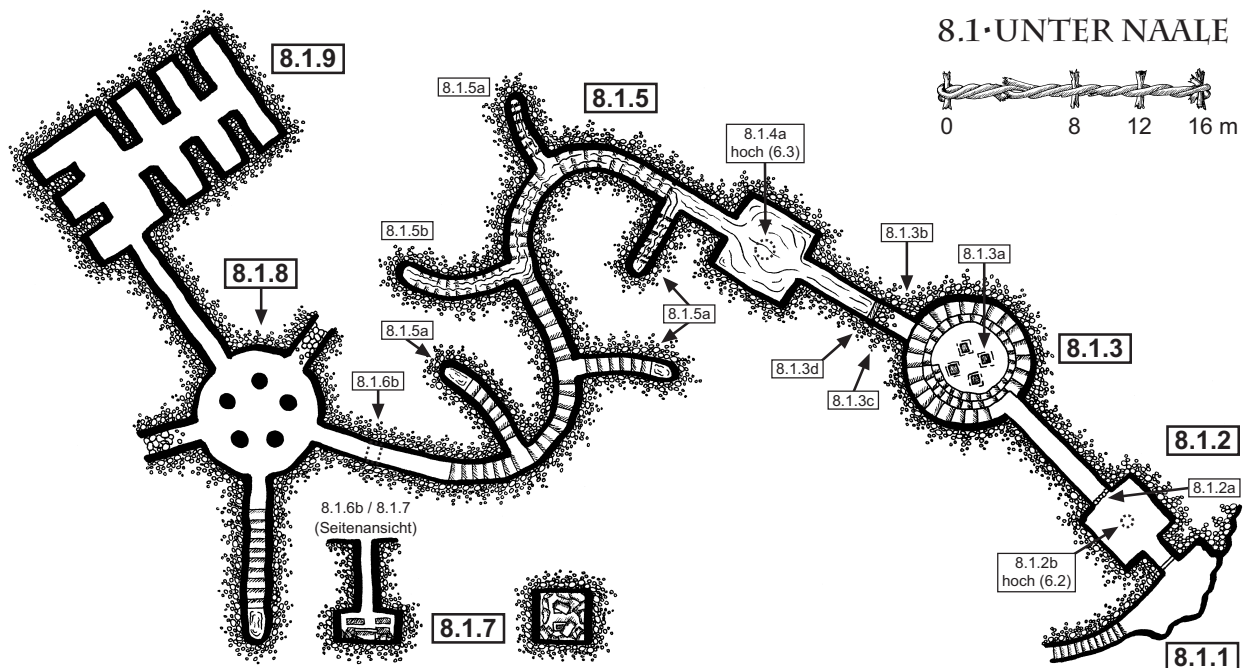


ABBILDUNG 8.2: Unter Naale: Durch den Schacht des Aborts (8.1.2b, S. 76) und den Brunnenschacht (8.1.4a, S. 78) gelangt man ins Dorf Naale. Die Seitentür (8.1.1, S. 75) endet außerhalb der Dorfpalisade am Hang des Aschegrabens. Eine Karte für Spieler befindet sich auf S. 199.

Nach einigen Schritten winden sich Stufen spiralförmig der Wand entlang nach unten – um einen Abgrund von ungeahnter Tiefe. Mit jedem Schritt wirbelt man Staub auf und tritt kleine Steinchen die Stufen hinunter. Über der Treppe hängen groteske Steinfratzen und schauen bedrohlich hinunter; von vielen sind aber nur noch die Halsansätze vorhanden. Unten angekommen befindet man sich in einem runden Raum, der hoch hinauf reicht – das war eben noch der Abgrund. Im Boden befinden sich vier schmale Schächte, an einer Seite führt ein Tunnel weiter.

Der Schacht innerhalb der Treppe ist 20 m tief und misst etwa 4 m in der Breite – die Treppe ist 2 m breit.

► **Belagerungskunde (+50):** Um zu bemerken, dass die Drehrichtung der Treppe (rechts herum) dem Angreifer den Einsatz seines Schildes (zur linken Hand) erschwert – zusammen mit dem Abgrund deutet es auf eine militärische Funktion hin: das ist der Zugang zu einer Festung.

► **Wahrnehmung (+10):** Um zu bemerken, dass es sich bei den kleinen Steinchen in Wahrheit um die vergoldeten Köpfe von Ziernieten handelt – in dieser Menge sind sie wohl Überbleibsel von Rüstungen, da sie oft zum Vernieten von Körperpanzern und Helmen benutzt werden. Sie übersähen mit Rattenkot vermengt den Boden.

8.1.3a - Schächte:

Vier Schächte befinden sich im Boden, die schräg nach unten in die Dunkelheit führen.

Die Tunnel messen 30 cm x 30 cm und führen nahezu senkrecht etwa 20 m durch den Fels nach unten in ein darunter gelegenes Höhlensystem, das als Zisterne diente.

Die Schächte sind künstlich angelegt – das weitläufige Höhlensystem darunter ist aber natürlich entstanden.

8.1.3b - Tunnel:

Ein Tunnel führt in den hellen Fels hinein. Die Wände sind sauber gearbeitet und ein schmales Fresko befindet sich zu beiden Seiten auf Augenhöhe.

Das Fresko zeigt ein sich wiederholendes Motiv von Menschen, die einen König oder eine Gottheit empfangen – in Gestalt eines Riesen mit drei Gesichtern. Der Tunnel ist nach wenigen Metern von einer Barrikade versperrt.

8.1.3c - Barrikade:

Eine Barrikade aus Quadern und Skulpturen versperrt den Gang.

Nach wenigen Metern ist der Tunnel (8.1.3b) verbarrikadiert. Die Barrikade stellt eine willkürliche Aufschüttung dar, die vermutlich schnell und ohne große Sorgfalt vorgenommen wurde. Die Skulpturen sind größtenteils die fehlenden Fratzen, die über der Treppe hingen. Die Quader wurden irgendwo herausgebrochen; zum Teil sind sie mit Inschriften oder Mustern versehen (G.2, S. 170).

► **Handwerk / Athletik:** Um die Barrikade in 1 Stunde wegzuräumen. Das ist eigentlich eine reine Fleißarbeit – der Wurf soll nur zeigen, in welcher Zeit es geschieht und ob sich jemand dabei verletzt.

8.1.3d - Steinwand:

Hinter der Steinbarrikade befindet sich eine sauber gearbeitete Steinwand.

Die Steinwand muss hier schon vor der Barrikade gestanden haben, da die Steine direkt dagegen gestapelt waren. Ihre Oberfläche ist eben und weist nicht einmal Fugen auf – als ob sie nicht aus Steinen sondern als Ganzes erschaffen wurde. Sie unterscheidet sich aber in Farbe und Oberfläche deutlich von den Wänden des Tunnels.

► *Zauber wahrnehmen (+10) / Magie (-20): Ein Ergebnis über 100 ist notwendig, um zu bemerken, dass es sich bei der Steinwand um einen Zauber handelt; Ein Ergebnis über 109 liefert die Information, dass es sich um 2 Zauber handelt; Ein Ergebnis über 119 liefert außerdem die Art der Zauber sowie ihre Auswirkungen: Dauerhafte Steinwand (St. 13) und Wand verschweißen (St. 16), siehe S. 56 in [7].*

► *Angriff mit stumpfer Waffe: Um die Wand einzureißen, z. B. mit Steinen aus der abgetragenen Barrikade.*

Sobald die Wand einen substanziellen Schaden erleidet und Risse bildet, bricht sie schlagartig zusammen und gibt gewaltige Wassermassen frei. Sie spülen die SCs wieder den Tunnel zurück und die Treppen hinauf. Jedem in dem Gang müssen zwei Schwimmen-Manöver gelingen oder er erleidet jeweils einen krit. „Drowning“-Schaden A (S. 27 in [16]). Die SCs sind durchnässt und vorhandene Lichtquellen wahrscheinlich erloschen. Darüber hinaus hat dieses Ereignis einen dramatischen Einfluss auf den Ort und seine Bewohner: das Austrocknen der Brunnen (9.2, S. 97).

Sobald das Wasser den Höchststand erreicht und sich beruhigt hat (etwa 10 m Höhe in 8.1.3), sinkt es wieder langsam, da es durch die Schächte (8.1.3a) abfließt und langsam die Zisterne füllt (dauert Wochen). Nach wenigen Minuten steht das Wasser etwa wadenhoch über dem Boden. Man muss merklich gegen den Strom laufen, um wieder zur Stelle zu gelangen, an dem die Steinwand stand (8.1.3d). Die Stelle ist durch den Übergang von hellem zu dunklem Stein gekennzeichnet – Boden, Wände und Decke sind mit einer glitschigen Algenschicht bedeckt, woraus sich schließen lässt, dass der gesamte Tunnel hinter der Wand mit Wasser gefüllt war. Bei Tag ist Licht im Tunnel zu sehen, das durch den Brunnenschacht (8.1.4) fällt.

Von der Wand selbst zeugen nur noch zahlreiche, kleine Brocken, die über den Boden verstreut sind. Dazwischen liegen kleine Gegenstände, die vorher nicht da waren – es handelt sich um mittlerweile vermoderte oder verrostete Gebrauchsgegenstände wie z. B. Löffel, Schalen, Münzen (insgesamt 2W10 KS) und Messer, die den Dorfbewohnern im Laufe der Jahre durch den Brunnenschacht gefallen sind.

8.1.4 Brunnenschacht (Naale)

Ort: 5 m x 5 m, 3 m hoch

Karte: S. 76 und 77

Besonderes: tagsüber hell, feucht

Ein quadratischer Raum unterbricht den Tunnel, der auf der anderen Seite geradeaus weitergeht. In der Decke klafft ein großes, rundes Loch, das nach oben durch den Fels führt. Im wadenhohen Wasser stehen mehrere zerbrochene Steinbrocken, um die zwei alte Eimer schwimmen.

Tagsüber fällt indirektes Licht durch den Brunnenschacht nach unten und taucht den Raum sowie Teile des Tunnels in einen trüben Schein. Die zwei alten Eimer sind weitaus jünger und erst vor ein paar Jahren versehentlich in den Brunnen gefallen – alte Seilreste sind noch daran festgebunden (20 m und 5 m lang, halten 60 kg), die sich um die Steinbrocken gewunden haben. Außerdem finden sich hier andere, alte Gebrauchsgegenstände, die versehentlich in den Brunnen gefallen sind – vor allem Scherben von tönernen Krügen.

► *Orientierungssinn (+15) / Wahrnehmung / Wildnis: Um den zurückgelegten Weg richtig einzuschätzen und den Schacht mit dem Dorfbrunnen (6.4, S. 57) in Verbindung zu bringen.*

8.1.4a - Brunnenschacht:

In der Mitte der Decke klafft ein großes Loch, das geradlinig nach oben führt.

Der Schacht hat einen Durchmesser von 2 m und diente früher als Transportschacht, um Waren in den unterirdischen Komplex zu hieven. Das Wasser stand noch etwa 2 m über der Raumdecke im Schacht, was der Übergang von dunklem zu hellen Stein zeigt.

► *Klettern (-30): Um den recht glatten Schacht 22 m nach oben zum Dorfbrunnen (6.4, S. 57) zu klettern. Ein Fehlschlag führt zu einem Sturz, wobei der Kletternde einen Schaden auf ATS 1 [9] mit einem Angriffsbonus von +38 erleidet.*

8.1.4b - Steinbrocken:

Der Boden ist mit große Steinbrocken bedeckt, die vom Wasser umspült werden. Sie sind zerbrochen, waren aber einst sauber gearbeitet.

Die Steinbrocken stammen vom Turm, der einst den Schacht an der Oberfläche umgab; sie sind bei dessen Zerstörung vor langer Zeit nach unten gefallen und mittlerweile dicht mit Algen bewachsen.

8.1.5 Lange Treppe

Ort: 2 m x 25 m, 2,5 m hoch

Karte: S. 76 und 77

Besonderes: dunkel, trocken

Eine lange Treppe windet sich durch den Fels, seitlich führen mehrere Treppen nach unten und verschwinden im Wasser. Zunächst sind die Wände und Stufen glitschig, nach der ersten Kurve ist aber bereits alles trocken, als wäre das Wasser nie höher gestiegen. Der Boden ist dick mit Staub oder Asche bedeckt, teilweise sogar in Form kleiner Häufchen.

Der Übergang von nass zu trocken geht mit einem Farbwechsel des Gesteins von dunkel nach hell einher. Zusammen mit dem hellen Staub ergibt sich ein gespenstisches, totes Bild.

8.1.5a - Treppen nach unten:

Die abzweigenden Treppen zeigen einen klaren Übergang von trocken zu nass, bevor man den jetzigen Wasserstand erreicht. Je weiter oben sie abzweigen, desto tiefer steht das Wasser in den Gängen.

Sie führen unter Wasser in vielen Windungen weiter nach unten – wahrscheinlich stellen sie für die SCs Sackgasen dar. Der SL kann auch ein 3-dimensionales Tunnel-Labyrinth (G.1, S. 167) mit 120% zu Grunde legen, um das Labyrinth von Nokh-Nuir (8.2.4, S. 83) zu erreichen. Der Großteil davon (80%) liegt aber unter Wasser.

8.1.5b - Treppen nach oben:

Wasser fällt wie in einem Wasserfall eine Treppe hinunter.

Die Stufen sind abgerundet und glatt – aber das eigentliche Hindernis sind die Wassermassen, die einem entgegen stürzen. Selbst, wenn sie es weiter hinauf schaffen, führt der Gang nach ein paar Windungen über lange Treppen unter Wasser (8.1.5a).

8.1.6 Tunnel

Ort: 2 m x 8 m, 2,5 m hoch

Karte: S. 76 und 77

Besonderes: dunkel, trocken

Die Treppe endet in einem geraden Tunnel, der Boden ist mit einer dicken Staubschicht bedeckt, die unter jedem Schritt in einer kleinen Wolke verpufft. Bis zur Hüfte reichen manche Staubhaufen – sie sehen wie gefallene Krieger aus, oder zumindest wie Rüstungen.

Bei Berührung zerfallen die fragilen Staubgebilde, die zuweilen ungewöhnliche Details preisgeben; manchmal scheint man die Falten des Wappenrocks oder Steppnähte einer Stoffrüstung erkennen zu können.

Ein absichtliches Aufwirbeln der Staubschicht, würde die Sicht für mehrere Minuten völlig vernebeln und starken Hustenreiz auslösen. Selbst danach hängt der feine Staub für Minuten in der Luft und verursacht einen Abzug von -20 auf sämtliche Wahrnehmung•Sehen-Manöver.

►Wahrnehmung•Sehen (+20): Der Vorangehende kann ein ungewöhnliches Detail bemerken: ein vermeintlicher Krieger hält ein Schwert in einem Panzerhandschuh, der sechs Finger zu haben scheint. Vor ihm auf dem Boden schaut ein dunkler Stein aus dem Staub – ein Tar'Lok (D.2.7, S. 155). Bei Berührung bricht die Skulptur in einer Staubschicht zusammen, nur der dunkle Stein hat die Zeit überdauert. Nachfolgende SCs erhalten durch den aufgewirbelten Staub einen Abzug von -30 auf Wahrnehmung, um den Stein zu bemerken.

8.1.6a - Staubschicht:

Bei genauem Hinsehen, lassen sich weitere Details aus dem Staub lesen: Teppiche auf dem Boden, fallengelassene Waffen und abgetrennte Glieder – die Spuren eines erbitterten Kampfes.

Es handelte sich nicht nur um Teppiche, sondern auch um eine Holzbrücke, die über einen Abgrund führte. Dem Vorangehenden muss ein sehr schwerer (-30) Wahrnehmungswurf (Sehen) gelingen, um die Strukturen der ehemaligen Holzkonstruktion im Staub zu erkennen und nicht den Schacht (8.1.6b) 18 m hinunter zur Grabkammer (8.1.7) zu fallen. Bei dem Sturz würde er einen Schaden auf ATS 1 [9] mit einem Angriffsbonus von +54 erleiden. Außerdem würde der aufgewirbelte Staub die Sicht für 3+1W10 Minuten im Tunnel nehmen (-50 auf Wahrnehmung und Bewegungsmanöver) und Hustenreiz verursachen (WW gegen Umwelt der Stufe 6 oder -25 auf alle Handlungen).

►Wahrnehmung (+30): Um etwas blitzen zu sehen – vorausgesetzt die SCs führen eine Lichtquelle mit sich; es handelt sich um einen Ring aus einem glasigen Material (D.2.10, S. 157). Nähert man sich dem Blitzen, fällt man durch den Schacht (8.1.6b) hinunter zur Grabkammer (8.1.7), bevor man ihn erreicht.

8.1.6b - Schacht:

Der Boden fällt abrupt in die Tiefe und verschwindet irgendwo unten in der Dunkelheit.

Der Schacht von 2 m x 2 m reicht 15 m in die Tiefe, bis er in der Grabkammer (8.1.7) endet; insgesamt sind es 18 m bis zum Steinboden.

►Springen (+20): Um über den Schacht von 2 m Länge zu springen (gilt für SCs von 1,80 m Größe).

8.1.7 Grabkammer

Ort: 6 m x 6 m, 3 m hoch
 Karte: S. 76 und 77
 NSC: Der Doppelgänger (C.18, S. 145)
 Besonderes: dunkel, trocken

Zwei steinerne Sarkophage stehen in der Mitte eines quadratischen Raumes, ihre Deckel sind zur Seite geschoben. In den Wänden rundherum sind große Fächer eingearbeitet und Steinplatten liegen über den Boden verteilt. Alles ist mit einer dicken Staubschicht bedeckt.

Die Sarkophage als auch die Wandfächer sind, vom Staub abgesehen, leer. Bei letzteren handelt es sich um Fachgräber, mit den Steinplatten wurden sie einst verschlossen – unter dem Staub zeigen sie Inschriften und Wappen. Die insgesamt 32 Fachgräber besitzen Abmessungen von 2 m x 0,5 m x 0,5 m. Zwischen dem Schutt auf dem Boden liegt der matt-graue Kopf eines Morgensterns (D.2.11, S. 158).

Hier ist seit dem Fall der Festung ein Kohett-Marr gefangen, ein Doppelgänger (C.18, S. 145) – er hat diese Verwüstung angerichtet, um etwas zu finden, womit er entkommen kann. Als letzte Möglichkeit hat er sich in einen Dämon verwandelt und wartet seit Jahrtausenden auf einen Moment wie diesen: Sollte ein SC hier herunterfallen oder hinabsteigen, schlägt er den SC bewusstlos – das sollte nach dem Sturz leicht sein. Danach nimmt er unbemerkt die Gestalt und Wissen des SCs an¹ und zwar direkt nach dem Aufprall – also hat der SC und damit auch der Doppelgänger den Schaden durch den Sturz erlitten. Er versteckt die vermeintliche Leiche des SC in einem Grabfach und verdeckt sie mit Steinplatten. Dort wird der SC von seiner dämonischen Existenz in den nächsten Stunden geheilt (9.5, S. 98). Wenn der SC wieder zu sich kommt, besitzt er 1 Trefferpunkt.

Für die oben verbleibenden SCs wird sich die Situation wie folgt darstellen: ein Gefährte fällt hinunter, Staub wirbelt auf, entferntes Donnern ist zu hören, als ob Steine herunterfallen. Auf Rufe antwortet der vermeintliche SC erstmal nicht, dann ruft er, dass man ihm helfen solle – die anderen werden ihn wohl bergen. Selbst der Spieler des überwältigten SCs bemerkt nichts und spielt den Doppelgänger, ohne es zu wissen – der Doppelgänger nimmt Gestalt, Fertigkeiten und Wissen des SCs an und wird sich verhalten wie er, um keine Aufmerksamkeit zu erregen – er beherrscht aber die Spruchlisten des SCs nur bis zur halben Stufe (alle höherstufigeren Zauber schlagen fehl oder zeigen keine Wirkung, ohne dass Magiepunkte verbraucht werden).

Kommen andere SCs herunter, wird er den Körper des echten SCs geheim halten wollen. Er wird darauf drängen,

¹Der Doppelgänger spricht „Type Personal“ (St. 4), „Body Preparation“ (St. 5) und „Personal Form I“ (St. 7) von der Liste „Organic Shifting“ (S. 79 in [16]), was insgesamt 5 Rd dauert. Anschließend antwortet er den verbliebenen SCs und wirkt noch „Mind Type“ (St. 1) und „Mental Copy III“ (St. 17) von der Liste „Mental Shifting“ (S. 83 in [16]), bevor er den echten SC tödlich verletzt und versteckt, bevor er sich retten lässt.

die Grabkammer zu verlassen und will so schnell wie möglich an die Oberfläche, allerdings ohne mit den SCs zu brechen. Seine neue Identität ist sein bester Schutz; er ist ohne Magie kaum zu enttarnen.

In der kurzen Zeit hat er vielleicht nicht alle Sachen des SCs mitgenommen. Abhängig von der getragenen Rüstung des SCs kann das Ent- und Einkleiden einige Minuten dauern und die Zeit übersteigen, welche die Staubwolke (8.1.6a, S. 79) ihm verschafft. In diesem Fall führt er vielleicht lose Rüstungsteile mit sich, die er vorgibt, abgelegt zu haben, weil sie beschädigt waren oder um seine Wunden zu versorgen.

Der SL sollte nach einiger Zeit prüfen, ob der SC sich aus der Grabkammer befreien kann (siehe „Enttarnung durch Doppelgänger-SC“ in 9.5, S. 98). Das wird vermutlich aber erst nach 2W10 Stunden Spielzeit notwendig, wenn die SCs das Gewölbe längst verlassen haben.

8.1.8 Runde Halle

Ort: 8 m Durchmesser, 3 m hoch
 Karte: S. 76 und 77
 Besonderes: dunkel, trocken

In einer weiten, runden Halle stehen fünf prunkvoll verzierte Säulen. Wände und Decken sind ebenfalls mit Fresken übersät – Fratzen schauen aus allen Richtungen auf einen herunter. Auf dem Boden setzt sich die Staubschicht fort, zwei Haufen in Form zusammengekauert Körper liegen vor einem steinernen Altar in der Mitte des Raumes. Insgesamt fünf Ausgänge führen aus der Halle heraus.

Die Fresken erzählen eine Geschichte von Menschen, Teufeln und einem Herrscher oder Gott in Form eines Riesen mit drei Gesichtern – die gleiche Gestalt tauchte bereits vorher in einem Fresko auf (8.1.3b, S. 77).

Nur ein Ausgang führt über eine kleine, staubbedeckte Treppe in die Bibliothek (8.1.9), die anderen enden entweder im Wasser (8.1.5a, S. 79) oder sind durch die eingestürzte Decke verschüttet.

► *Akademie: Um die Geschichte der Skulpturen richtig zu deuten: der Friedensbringer mit drei Gesichtern wird kommen: Das erste Gesicht bringt Rache, das zweite Gesicht die Erkenntnis und das dritte Gesicht den Frieden. Er ist der Grausame für seine Feinde (die seine Herrschaft ablehnen, zu denen auch die beiden Monde zählen – wahrscheinlich sind die Götter von Orhan und Charon gemeint), der Weise für die Heiligen (die ihm zur Herrschaft verhelfen) und der Sanftmütige für die Gläubigen (die seine Herrschaft anerkennen).*

8.1.8a - Altar:

Ein runder Steintisch befindet sich in der Mitte des Raumes. Im Gegensatz zu dem überladenen Wand schmuck und verzierten Säulen, wirkt er nüchtern. Nur einige Absätze und ein Schriftzug sind zu erkennen. Die Staubhaufen an seinem Fuß scheinen ihn immer noch zu verehren.

Die Staubhaufen zerfallen durch den Lufthauch, sobald man sich ihnen nähert. Berührt jemand den Altar, bemerkt er die rohe, magische Macht, die er ausstrahlt, und wird von einem Gefühl der Ausgeglichenheit und des Friedens erfüllt. Außerdem spürt er eine rohe, magische Macht, die er ausstrahlt, und hat ein Gefühl, wie er zu benutzen ist: Ein SC muss den Altar berühren und sich konzentrieren, um die göttliche Botschaft zu empfangen. Dann darf er die Spruchliste „Wege des Friedens“ erlernen, was ihm besonders leicht fallen wird (G.3.3, S. 174).

► **Machtquellen fühlen:** Um die magische Macht zu bemerken, die vom Altar ausgeht, ohne ihn zu berühren.

► **Lesen & Schreiben** • **Alt-Vankul:** Um die Inschrift des Altars zu entziffern: „Erblicke das Gesicht des Friedensbringers“; ein Ergebnis über 130 liefert außerdem „Erforsche“ oder „Durchschaue“ als mögliche Übersetzung anstelle von „Erblicke“.

► **Übertragung:** Um den Altar als Fokus zu benutzen – der SC kann den Friedensbringer um Hilfe bitten und Magiepunkte oder Zauber über den Altar empfangen; das Übertragungsmanöver gibt an, wie viel Magiepunkte empfangen wurden oder ob ein Zauber empfangen werden konnte (bei einem Teilerfolg vielleicht auch nur welchen Effekt der Zauber hat). Der Ursprung der Übertragung ist ein Dämonenfragment eines anderen SCs, das auf die magischen Kräfte seines Wirtes zurückgreift, und daher sind die zu übertragenden Magiepunkte und verfügbaren Zauber von seinen Gefährten abhängig (dem Ziel steht ein WW gegen Magie von der Stufe des Anwenders zu).

8.1.9 Bibliothek

Ort: 14 m x 8 m, 4 m hoch

Karte: S. 76 und 77

Besonderes: dunkel, trocken

Die Felswände der hohen, labyrinthartig verzweigten Halle ist mit Unmengen von Fächern durchsetzt. Dort stapeln sich Bücher, Schriftrollen und einzelne Pergamente unter einer weißen Staubschicht. Am Eingang liegt der Staubhaufen einer zusammengekrümmten Gestalt.

Beim Näheretreten lässt der Windhauch den Staubhaufen der liegenden Gestalt einstürzen; ein dunkler Bucheinband (D.2.8 „Buch der Dämonen“, S. 156) unter dem Haufen wird dadurch freigelegt. Alle übrigen Schriftstücke in den Wandfächern zerfallen durch den Windhauch, bevor man sie berührt.

► **Wahrnehmung** • **Sehen:** Einige Titel waren mit Goldfarbe auf dem Buchrücken geschrieben, die unter der Staubschicht noch durchschimmert: die meisten Titel sind in Alt-Vankul verfasst, aber andere sind auch in anderen, alten Sprachen (Loaru, Elbisch, Sull o. ä.) geschrieben. Sie alle handeln von dunklen Künsten, insbesondere der Beherrschung und Klassifizierung von Dämonen (z. B. „Enzyklopedia Demonica“, „Über den dunklen Pakt“, „Vom teuflischen Reich“).

8.2 Unter Nokh-Nuir

Nachdem die SCs die Steinwand (8.1.3d, S. 77) eingerissen und den Wasserspiegel abgesenkt haben, können sie den alten, inneren Zirkel der Festung betreten.² Da das Gewölbe fast vollständig mit Wasser geflutet war, sind Böden, Wände und Decken wahrscheinlich noch feucht.

8.2.1 Brunnenschacht (Zeltstadt)

Ort: Halbkreis mit 6 m Radius, 5 m hoch

Karte: S. 82

Besonderes: dunkel, feucht, schlammbedeckt

Wurde die Steinwand (8.1.3d, S. 77) noch nicht eingerissen, ist der Brunnenschacht mit Wasser gefüllt und endet nach 16 m mit einem weichen Boden aus Asche-Schlamm. Nach dem Absinken des Wasserspiegels ist jedoch folgendes zu sehen:

Am Grund des Brunnenschachts befindet sich ein Berg aus nasser Asche; sie fällt schräg ab und führt in einen Raum. Seine sauber gearbeiteten Steinwände sind nass und auf dem Boden befinden sich Pfützen und Unrat. Auf einer Seite türmt sich die Asche mannshoch, auf der anderen ist eine unheimliche Fratze in den Fels gehauen, durch dessen Maul ein Gang in die Dunkelheit führt.

Der Abfluss des Wassers hat einen Teil des Asche-Schlammes fortgespült, so dass der Raum darunter nun zugänglich ist. Der Unrat setzt sich aus den Überresten von Alltagsgegenständen zusammen, die den Bewohnern der Zeltstadt in den Brunnen gefallen sind – ihr Ursprung ist daher meist exotischer Natur und stammt z. B. von durchreisenden Zwergen oder Ha'kashs Gefolge (1W6 Würfe auf TD.6, S. 153). Feuchtigkeit und Alterung haben die meisten Gegenstände unbrauchbar gemacht.

Um sich der Fratze auf weniger als 5 m zu nähern (entspricht etwa der Entfernung vom Brunnenschacht), ist ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 4 notwendig oder das Ziel weigert sich, hineinzugehen (erneuter Versuch nach 24 h möglich).

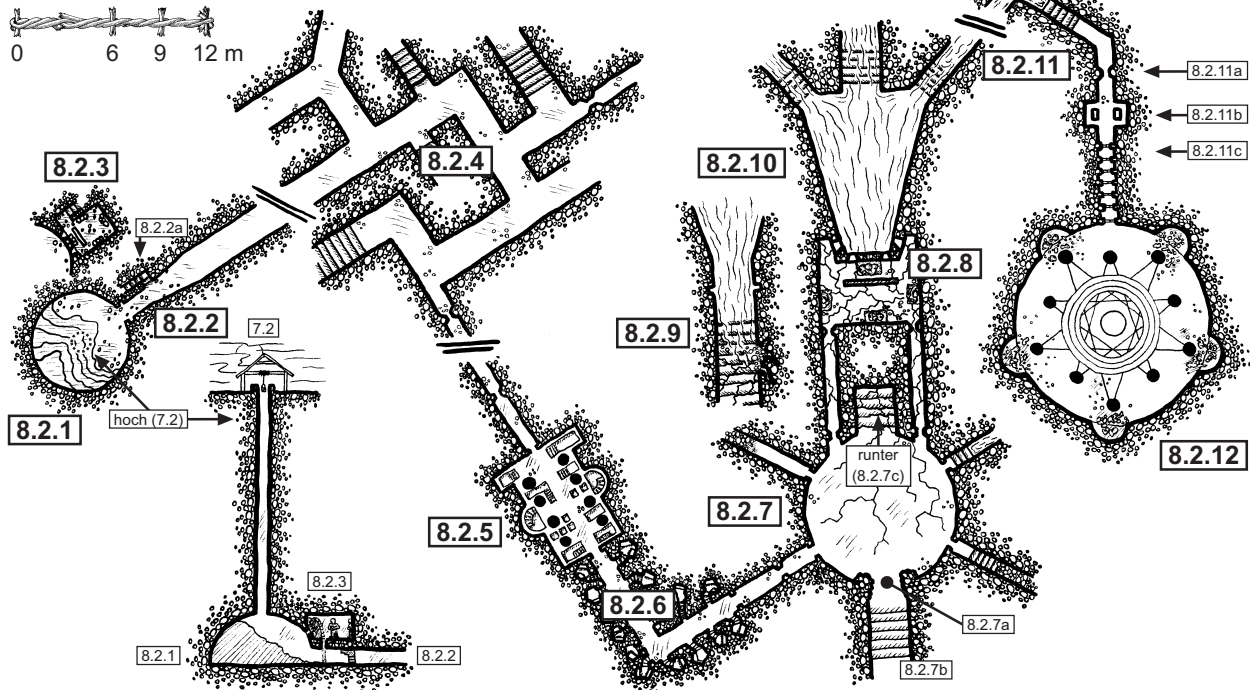
► **Klettern (-40):** Um den Brunnenschacht 21 m nach oben zum Brunnen (7.2, S. 69) zu klettern. Der Malus beträgt nur -15, wenn das Seil mit dem Eimer bis nach unten herabgelassen ist. Ein Fehlschlag führt zum Sturz mit +30 auf ATS 1 [9].

8.2.1a - Steinfratze:

Um den Tunneleingang ist ein abscheuliches Gesicht gemeißelt worden – es ähnelt entfernt einem Menschen mit stilisiertem Bart oder Tentakeln um den Mund. Die Skulptur ist mit einem Schlamm aus Asche bedeckt.

² Der Altersunterschied beträgt nur Jahrzehnte, aber in dieser Zeit hat sich der Orden der Kohett-Marr grundlegend gewandelt; siehe auch [13].

8.2 • UNTER NOKH'NUIR



ABILDUNG 8.3: Unter Nokh'Nuir: In das Gewölbe, das sich unter Nokh'Nuir erstreckt, gelangt man nur durch den Brunnen am Zeltlager (7.2, S. 69). Die SCs müssen einen Weg durch das Labyrinth (8.2.4, S. 83) finden, in dem sie es erst mit einem kleinen Lich-Mädchen (8.2.4.2, S. 84 – 8.2.5.1, S. 88) und dann mit ihrem Lich-Vater (8.2.8.1, S. 92) zu tun bekommen, bevor sie in der goldenen Halle (8.2.12, S. 95) dem Gemurmel auf den Grund kommen. Eine Karte für Spieler befindet sich auf S. 201.

Dicht hinter dem Maul befinden sich deutliche Einlassungen im Fels, etwa eine Handbreit tief, in der Decke ist das Ende nicht abzuschätzen – wahrscheinlich Führungen für ein Fallgitter.

► **Dämonologie (-10):** Ähnliche Abbildungen finden sich manchmal in alten Werken, die sich mit Dämonen beschäftigen. Es wird nicht in Verbindung mit einem bestimmten Dämon gebraucht, sondern ist vielmehr ein (veraltetes) Sinnbild für einen Dämon, wenn kein bestimmter gemeint ist.

► **Wahrnehmung (+10):** Um zu bemerken, dass die schmalen Augenschlitze Öffnungen im Fels sind, etwa 20 cm hoch und 30 cm breit; wahrscheinlich Fenster oder Schießscharten.

8.2.2 Tunnel

Ort: 2–4 m breit, 10 m lang, 2,5 m hoch
Karte: S. 82
Besonderes: dunkel, feucht, schlammbedeckt

Boden, Decke und Wände des schmalen Tunnels sind mit Asche beschmiert. Nach ein paar Schritten befindet sich in der Wand eine kleine Nische mit einer schmalen Treppe nach oben. Das Ende des Tunnels wird von Dunkelheit verschluckt.

Neben dem Schlamm finden sich noch weitere Gebrauchsgegenstände auf dem Boden, die einmal in den Brunnen gefallen sind (8.2.1). Der Tunnel ist anfangs sehr schmal

(2 m) weitet sich aber nach 5 m auf das Doppelte (4 m) – typisch für Verteidigungsanlagen.

Mit dem Breiterwerden des Tunnels lässt auch der Ascheschlamm langsam nach. Der Tunnel führt zum Labyrinth (8.2.4, S. 83).

8.2.2a - Steinstufen:

Eine sehr schmale Treppe führt steil nach oben zu einem kleinen Torbogen.

Die Treppe ist 1 m breit, 3 m lang und führt im 45°-Winkel nach oben. Sie ist ebenfalls mit Schlamm bedeckt und daher rutschig. Über die Treppe gelangt man in den kleinen Wachraum (8.2.3).

Der aus Steinen gemauerte Torbogen liegt in der Richtung, aus der die SCs kommen.

► **Architektur (+20) / Handwerk (+10) / Steinkunde (+15):** Die Steine des Torbogens erweisen sich beim genauen Hinsehen als verzierende Nachahmung – die vermeintlichen Fugen wurden in den Fels geschlagen. Dies würde dafür sprechen, dass die Erbauer von der Oberfläche stammten und die gewohnte Bauweise hier nachahmten.

8.2.3 Kleiner Wachraum

Ort: 4 m x 5 m lang, 2,5 m hoch

Karte: S. 82

Besonderes: dunkel, feucht, schlammbedeckt

Der Raum ist – abgesehen von einem kleinen Fleck an der Treppe – zur Hälfte mit Asche gefüllt. Vier große Statuen stehen an den Wänden und blicken in die Mitte des Raums. Neben einer Statue befinden sich schmale Fenster in der Wand.

Die Fenster führen auf der anderen Seite des Felsens aus den Augen der Steinfratze heraus (8.2.1a) und dienten als Schießscharten. Wühlt man in der Asche herum, findet man auch einen Schlitz im Boden für ein Fallgitter. Die Wächterstatuen erschweren das Schlafen und Ruhen in diesem Raum (halbe Treffer- und Magiepunkte-Regeneration, +25 auf WW gegen Willensschwäche/Schlaf).

► **Akademie (-25) / Sitten & Gebräuche** • **Vanku**: Um den Zweck der Statuen zu erraten; es handelt sich um „Wächterstatuen“ – sie sollten keine Eindringlinge abhalten, sondern Wachen durch ihre Präsenz am Einschlafen hindern. Wächterstatuen finden sich gelegentlich noch heute bei den Vanku.

8.2.4 Labyrinth

Hier beginnt ein Gewirr an unterirdischen Gängen und Räumen – ein dreidimensionales Labyrinth, das sich über eine Fläche von etwa 5 km x 4 km und mehrere Ebenen mit 50 m Höhenunterschied erstreckt.

Zunächst gelangen die SCs nacheinander an Kreuzungen, an denen sie sich willkürlich für einen Weg entscheiden müssen – weder Beschriftungen, noch bauliche Besonderheiten weisen auf ein Ziel hin. Beispiele dafür sind:

1. **Kreuzung**: Zwei Treppen führen links und rechts nach unten, ein Tunnel läuft in einer sanften Biegung nach rechts.
2. **Kreuzung**: Ein schmaler Gang führt rechts ab, der Haupttunnel läuft weiter geradeaus.
3. **Kreuzung**: Ein Treppenhaus führt nach oben und unten, während ein weiterer Tunnel nach links abgeht.
4. **Kreuzung**: Eine Treppe führt nach oben in einen trockenen Bereich und teilt sich kurz darauf; eine Treppe geht rechts, die andere links hinauf.
5. **Kreuzung**: Der Gang endet in einem runden Saal, aus dem 5 weitere Tunnel herausführen; alle sind symmetrisch angeordnet.

Spätestens jetzt laufen die SCs Gefahr, sich im Labyrinth zu verirren, so dass sie nicht einmal mehr hinausfinden. Die Gänge ähneln sich sehr und der symmetrische Aufbau der 5. Kreuzung lässt selbst bei kurzem Verweilen Zweifel aufkommen, woher man eigentlich kam – der Boden hier

ist trocken und zeigt nur wenig Spuren.

► **Spuren lesen (-10)**: Um seiner eigenen Fahrte zum Eingang (8.2.2, S. 82) zurückzufolgen. Haben die SCs die Gefahr des Verirrens bereits früher bemerkt und wollen umkehren, beträgt die Modifikation +10, da ihre Spuren im Schlamm leichter zu finden sind.

Aber ganz gleich, ob die SCs den Weg zurück kennen oder nicht, sie beginnen bei 0% des zurückgelegten Weges und müssen sich einen Weg durch das Labyrinth suchen. Dazu werden jede Stunde zwei Würfe durchgeführt:

1W100+IG+ER: Der Anführer der Gruppe macht ein Manöverwurf auf „MT 1 • Tabelle für Bewegungsmanöver“ (S. 20 in [2]) in der Spalte „Mittelschwer“; zu dem W100 werden die Eigenschaftsbonusse für Intelligenz und Erinnerung hinzuaddiert. Das Ergebnis gibt den Fortschritt an, das Labyrinth zu durchqueren; siehe auch G.1 auf S. 167. Fehlschläge (Ergebnisse unter -25) werden als „-10“ gewertet und zeigen, dass der SC in eine falsche Richtung läuft.

► **Kartografie / Orientierungssinn**: Können bei der Durchquerung des Labyrinths helfen; ein erfolgreicher Wurf liefert einen kumulativen +10-Bonus (+20, wenn beide Würfe gelingen).³

Ereignis: Außerdem können zusätzliche Hürden den Weg blockieren oder ungewöhnliche Orte entdeckt werden; diese werden mit einem Wurf auf Tabelle „TG.1 • Gewölbe der Kohett-Marr“ (S. 168) ermittelt.

Immer wieder zwingen unter Wasser gesetzte Bereiche zu großen Umwegen: 10% entsprechen einer „effektiven“ Strecke von 300 m zum Ziel, die wirklich zurückgelegte Strecke der SCs kann deutlich länger sein. Den Fortschritt kann der SL in Tabelle „T8.1 • Labyrinth von Nokh’Nuir“ (S. 84) festhalten. Dort finden sich auch bei bestimmten Abschnitten Begegnungen mit einem verwahrlosten Lich-Kleinkind, das seine Spielchen mit den SCs treibt.

Die Gesamtzahl der Würfe sollte in der Tabelle festgehalten werden (letzte Zeile), um Hunger und Schlafmangel abzuschätzen.

Erreichen die SCs durch Rückschläge wieder Werte von 0% oder weniger für den zurückgelegten Weg, bedeutet dies nicht zwingend, dass sie den Eingang des Labyrinths gefunden haben, sondern dass sie mindestens genauso weit vom Ausgang entfernt sind wie zuvor.

Haben die SCs mindestens 270% erreicht, kommen sie zu dem Ausgang des Labyrinths an der Therme (8.2.5, S. 88); dieser führt nicht an die Oberfläche, aber zum Ziel ihrer Suche: dem Ursprung des Murmelns. Es existiert kein direkter Weg dorthin, so dass die SCs immer wieder ihre Richtung ändern müssen, um dorthin zu gelangen. Der Weg dauert mindestens 2,5 Stunden.

³ Markierungen des Wegs sind nicht hilfreich, da sie von einem Lich-Mädchen (8.2.4.1) sabotiert werden – es fälscht Markierungen oder entfernt sie.

T8.1 • LABYRINTH VON NOKH'NUIR	
<i>zurückgelegter</i>	
<i>Weg (%)</i>	<i>Wegbeschreibung/Ereignis</i>
0%	Der Tunnel (8.2.2, S. 82) stellt den Eingang zum Labyrinth dar. Wände sind feucht; es tropft von der Decke; auf dem Boden sammeln sich Pfützen. Anfangs weisen die Bauten noch massive Zerstörungen auf – diese werden aber seltener, je weiter man vordringt.
30%	Begegnung mit Lich-Kind: 8.2.4.2 Brotkrumen, S. 84. Die Tunnel sind immer noch feucht; der Weg führt weiter nach unten, tiefer in die Erde hinab. Es scheint sich überwiegend um kleine Wohnräume zu handeln; sie sind verschachtelt und vielfach miteinander verbunden.
80%	Begegnung mit Lich-Kind: 8.2.4.3 tock, Tock, TOCK!, S. 85. Es finden sich vermehrt Ornamente an Toren und entlang von Wänden; auch einige Hallen mit Säulen werden durchquert. In Stein gehauene Inschriften säumen den Weg (G.2, S. 170).
140%	Begegnung mit Lich-Kind: 8.2.4.4 Blinde Kuh, S. 86. Die Gänge werden wieder nüchterner und mehr zweckorientiert; der Weg führt öfter hinauf – immer wieder durchquert man Abschnitte, die nicht unter Wasser standen. Es tauchen immer wieder naive Mäuse-Kritzeleien auf; einige sind erst vor Kurzem gemalt worden.
200%	Begegnung mit Lich-Kind: 8.2.4.5 ...9, 10, Bleib nicht steh'n, S. 86. Die Gänge sind trocken, lang und geradlinig mit wenig Abzweigungen, die meistens in rohen, höhlenartigen Sackgassen enden. Unzählige Nischengräber säumen den Weg – oft in mehreren Etagen angelegt.
240%	Begegnung mit Lich-Kind: 8.2.4.6 Vater, Mutter, Kind, S. 87. Es gibt zunehmend Abschnitte mit militärischem Charakter: große Torbögen, Schießscharten, Einlassungen für Fallgitter und Verengungen in den Gängen.
270%	Der Ausgang des Labyrinths führt zur Therme (8.2.5, S. 88).
Gesamtzahl an Stunden im Labyrinth: _____	

8.2.4.1 Das Grauen von Nokh-Nuir

In dem Labyrinth geht das Grauen von Nokh'Nuir umher. Bisher ist dem Grauen zwar niemand begegnet, der ihm diesen Namen geben konnte, aber wahrscheinlich wird sich diese Bezeichnung durchsetzen, sobald die SCs davon erzählen. Denn ein Lich-Kleinkind verfolgt die SCs im Labyrinth und der Lich-Vater, der letzte Wächter der Kohett-Marr, wartet dahinter im großen Wachraum (8.2.8, S. 89).

In der Nähe der SCs bewegt sich das Lich-Kleinkind mit Zaubern der Liste „Shadowport“ (S. 77 in [16]) und ist daher kaum zu lokalisieren. Die Anwesenheit von Lich-Kind oder -Vater äußert sich aber in einem Gefühl der Furcht, das jeden im Radius von 15 m befällt (Auswirkungen eines Furcht-Zaubers – „D: 1 min/10 Fehlschlag • Das Ziel fürchtet den Zauberden und versucht zu fliehen“; S. 125 in [7]), wenn ihm ein WW gegen Magie der Stufe 18 misslingt (ein SC gilt als Stufe 17 durch die dämonische Existenz).

Das Lich-Mädchen als auch der Lich-Vater kommunizieren mittels Gedankenübertragung. Die SCs hören die

Stimme direkt in ihrem Kopf und verstehen das Gesagte, unabhängig von der Sprache.

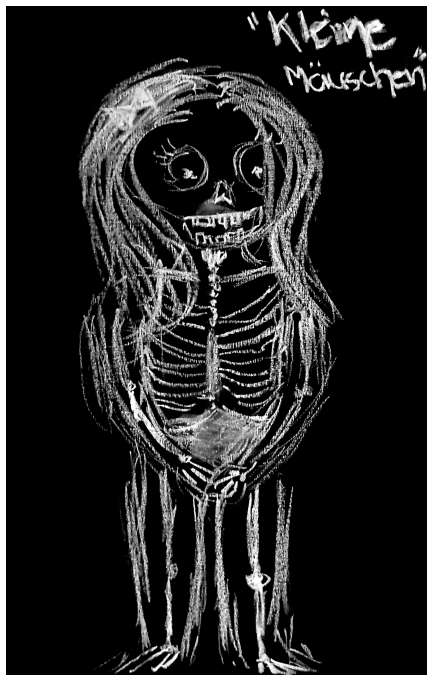
8.2.4.2 Brotkrumen

Eine helle Kinderstimme – der bedrohliche und strenge Tonfall mag gar nicht dazu passen – dringt ins Ohr: „Kleine Mäuschen... krabbeln fleißig umher... auf der Suche nach Brotkrumen... finden aber nur den Tod...“

► *Wahrnehmung (+0): Um den Schädel eines kleinen Tieres im Dunkeln auszumachen – vielleicht war es auch nur Einbildung, denn er wird sofort von der Dunkelheit verschluckt.*

► *Wildnis (+20) / Akademie (+5): Um den Schädel einer Katze oder zumindest einem kleinen Raubtier zuzuordnen.*

Die tote Katze verschwindet unauffindbar in den Schatten; das Lich-Kleinkind ist zwar auch in der Nähe, aber nur über Informationszauber kurzzeitig zu entdecken – es verschwindet mit seinem Schoßtier.



8.2.4.3 tock, Tock, TOCK!

Das Lich-Mädchen lauert den SCs in einem geeigneten Tunnel oder Raum auf – tiefe Risse ziehen sich durch die geschwärzte Decke und Wände.

► *Höhlenkunde (+0) / Architektur (-15) / Steinkunde (-10): Um an Ablagerungen in den Rissen zu erkennen, dass sie vor Jahrhunderten entstanden sind – durch eine gewaltige Hitze-Einwirkung; das Gestein ist gesprungen und hat nur mit Mühe standgehalten.*

Die SCs erhalten eine mentale Botschaft des Lich:

Eine fröhliche Mädchenstimme flüstert durch die Gänge – mal scheint sie ganz nah, und dann wieder weit weg: „Müsst aufpassen, wo ihr hintappst... kleine Mäuschen! Ist sehr gefährlich hier unten... für kleine Mäuschen...“

Tock – tock – tock! Ein leises, zaghaftes Klopfen ist zu hören. Dann wieder: Tock – tock – tock! Als ob jemand Zeichen gibt.

Klopft einer der SCs an das Gestein der Wand oder des Bodens, wird das Geräusch mit einem Klopfen beantwortet. Dieses Klopfen ist aber anders als bei dem Steintisch in den Ruinen von Nokh’Nuir (6.17, S. 64): Die Antwort gleicht nicht dem Klopfen der SCs, sondern scheint sie zu ergänzen. Sie passt dazu, als würde sie ein Lied aus dem Klopfen machen.

► *Musizieren (+30): Um aus dem Rhythmus des Klopfens ein eingängliches Lied oder Musikstück zu komponieren – wer auch immer da antwortet, versteht etwas von Musik! In Zukunft wird das ein regelrechter Ohrwurm, der den SC zu großer Bekanntheit führen kann: Bonus von +50 auf Musizieren bei Vortragen dieses Musikstücks.*

► *Wahrnehmung•Hören (+25): Um den ungefähren Ursprung des Klopfgeräuschs an der Steinwand zu orten; ein Ergebnis von über 120 ist notwendig, um zu bemerken, dass das Klopfen von der Decke kommt.*

Das Klopfen stammt vom Lich-Mädchen, der die SCs an eine besonders einsturzgefährdete Stelle locken will. Ganz gleich, ob sie dem Klopfen folgen oder vor ihm fliehen, alle vernehmen folgendes:

Das Klopfen ist wieder zu hören, aber jetzt wird es lauter und bedrohlicher: tock! Tock! TOCK! Das letzte Geräusch ist ein lautes Krachen, gefolgt von einem unheilvollen Knirschen. Mit einem ohrenbetäubenden Lärm gibt das Gestein plötzlich nach... die Decke stürzt ein.

Jeder SC erleidet durch herabstürzende Gesteinsbrocken einen Angriff auf ATS 1 [9]. Angriffe gegen SCs, die dem Klopfen gefolgt sind, erhalten eine Modifikation von +30, da sie sich im Zentrum des Steinschlags befinden; Angriffe gegen SCs, die sich davon entfernen, eine Modifikation von -10; die übrigen (unentschlossenen) einen Bonus von +10.

T8.2 • SEELENENTZUG	
Wurf*	Auswirkung
unter -10	Dem Ziel wird alle Lebensenergie entzogen; sofortiger Tod.
-10-05	Ziel fällt für 1W10 Tage ins Koma, danach Tod
06-15	Ziel fällt für 1 Woche ins Koma.
16-25	Ziel wird für 1W10 Rd bewusstlos.
26-35	3 Rd paralyisiert (keine Handlung, keine Parade möglich; +50 auf Angriffe gegen das Ziel).
36-45	2 Rd paralyisiert (keine Handlung, keine Parade möglich; +50 auf Angriffe gegen das Ziel).
46-55	1 Rd paralyisiert (keine Handlung, keine Parade möglich; +50 auf Angriffe gegen das Ziel).
56-65	5 Rd benommen, Schüttelfrost, -20 auf alle Würfe für 3 min.
UM 66	Die Seele des Ziels wird zwischen Leben und Unleben zerrissen; das Ziel wird zu einem Geist: es kann alle geistigen Fähigkeiten einsetzen, aber keine physischen.
67-75	4 Rd benommen, Kopfschmerzen, -10 auf alle Würfe für 1 min.
76-85	3 Rd benommen, Übelkeit.
86-95	2 Rd benommen, Hustenreiz.
96-100	1 Rd benommen, Zahnfleischbluten.
UM 100	Das Ziel erhält 1W10 Magiepunkte von der Berührung des Unlebens (auch über das Maximum hinaus).
über 100	Dem Ziel ist kalt.

* Wurf mit W100 + KO-Bonus auf dieser Tabelle.

► **Wahrnehmung•Hören:** Um die Gefahr rechtzeitig zu bemerken und zu versuchen, den Trümmern mit einem Athletik-Manöver zu entkommen.

► **Athletik (+0) / Springen (+10):** Ein Ergebnis über 100 modifiziert den Angriff um das Ergebnis -100 (z. B. liefert eine 123 eine zusätzliche Modifikation von -23 auf den Angriff).

Die SCs hören schließlich das Folgende:

„Müssen besser achtgeben, die süßen, kleinen Mäuschen...“ Der Tonfall der Kinderstimme schwankt zwischen belustigt und verärgert.

8.2.4.4 Blinde Kuh

Das Lich-Mädchen platziert ein Licht vor und hinter den SCs, als sie einen gebogenen Tunnelabschnitt passieren:

Ein kleines Licht geht vor Euch an. Eine schwache Flamme flackert auf dem Boden, dahinter erkennt man ein kleines Tierskelett: es krümmt sich, faucht und springt mit einem Satz in die Dunkelheit. In diesem Moment leuchtet hinter Euch ein zartes Licht auf – auf dem Weg, den ihr gerade gekommen seid.

Eine Kerze befindet sich vor den SCs in 15 m Entfernung; sie steht auf den Überresten eines verbeulten Helmes auf dem Boden. Im Helm befinden sich noch einige Schädelreste seines unglücklichen Trägers.

Eine weitere Kerze befindet sich 15 m hinter den SCs. Sie steht auf einem winzigen Bleisarg auf dem Boden – er wäre gerade groß genug für einen Säugling. Bricht man den Deckel auf, findet man tatsächlich die mumifizierten Überreste eines Säuglings: Er ähnelt einer ledrigen, abgenutzten Puppe, an der nur noch ein paar Haarbüschel kleben.

Wahrscheinlich haben die SCs aber keine Gelegenheit, die Lichter näher zu untersuchen, denn das Lich-Kleinkind löscht augenblicklich alle anderen Lichtquellen (z. B. Fackeln der SCs) mit einem Dunkelheit-Zauber⁴ und spricht zu den SCs:

„Neugierige, kleine Mäuschen... wollen spielen? Dann gebt fein acht... sonst werdet ihr umgebracht!“

Mit der Präsenz des Lich-Mädchens kommen die SCs in eine Aura der Angst: Jedem SC muss ein WW gegen Magie der Stufe 18 bestehen oder er erleidet die Auswirkungen eines Angstzaubers (siehe 8.2.4.1, S. 84).

Das Lich-Mädchen nutzt vor allem die Angst aus: es gleitet aus einem Schatten (mittels „Shadowhop“ [16]), um einen SC zu berühren. Für den Fliehenden gilt aufgrund der Panik ein Abzug von -20 auf den Wahrnehmungswurf, um zu bemerken, dass sich das Lich-Mädchen nähert, und zu reagieren. Eine Reaktion kann z. B. ein Winden-Manöver sein, um der Berührung zu entgehen, oder ein

⁴Dark II (Level 7) – D: 10 min/St. R: Berührung • Hüllt einen Radius von 15 m um den berührten Punkt in Dunkelheit (S. 76 in [16]).

Angriff auf die Gefahr. Wird dem Lich-Mädchen mindestens 1 Trefferpunkt zugefügt, flieht es mit den Worten: „Nicht nett... kleine Mäuschen beißen... ich sag’s Vater.“

Misslingt einem Verfolgten der Wahrnehmungswurf oder ein anschließendes Manöver, bemerkt er vielleicht so etwas:

Eine kleine, bleiche Hand greift plötzlich aus der Dunkelheit. Die fast sanfte Berührung ist schmerzhaft und erfüllt den Körper mit eisiger Kälte. „Hab Dich!“ ruft die Mädchenstimme schrill triumphierend.

Der Berührte erleidet bei der Berührung einen Eisstrahl-Angriff (ATM 4, S. 139 in [7]) mit einem OB von +50. Die Berührung kann außerdem einen Entzug der Lebenskraft (T8.2, S. 85) mit einem Bonus von +20 verursachen, wenn ein WW gegen Umwelt der Stufe 18 misslingt.

Nachdem alle fliehenden SCs einmal berührt wurden, wendet sich das Lich-Kleinkind den mutigeren Eindringlingen zu; für diese gilt kein Malus auf den Wahrnehmungswurf, um darauf zu reagieren.

Hat das Lich-Mädchen alle Eindringlinge einmal berührt, ohne selbst verletzt zu werden, beendet es das Spiel mit den Worten: „Kleine Mäuschen sind nicht flink genug, sind nur lahme Enten... und lahme Enten landen im Topf!“

► **Nekromantie:** Um das Skelett-Mädchen als Lich und dessen Kräfte zu identifizieren – und wie ein Lich vernichtet werden kann.

8.2.4.5 ...9, 10, Bleib nicht steh'n

Vier Lichter flackern vor Euch und erhellen eine Kreidezeichnung, die auf den Boden gekritzelt wurde: mehrere aneinander gereihte Quadrate mit jeweils einem Symbol in der Mitte werden von abstrakten Mäusedarstellungen umringt. Eine fröhliche Kinderstimme dringt in Euer Ohr und trällert unaufhörlich dieses Lied:

„1, 2, einfach geradeaus vorbei,
3 und 4, spring nach links und rechts hier,
5, 6, rechts ums Eck,
7 und 8, halt Dich links, der Tod sonst lacht,
9, 10, bleib nicht steh'n!“

Das Lied wird ständig wiederholt, auch wenn die SCs sich abwenden. Das Lich-Mädchen erscheint hinter ihnen – zu weit weg in der Dunkelheit, um gesehen zu werden, aber nah genug, damit die SCs die Aura der Furcht spüren. Jedem SC muss ein WW gegen Magie der Stufe 18 bestehen oder er erleidet die Auswirkungen eines Angstzaubers (siehe 8.2.4.1, S. 84) und wird in Richtung der Bodenkritzelei getrieben.

Es sind insgesamt vier Lichter; sie stammen von Kerzen, die auf kreativen Haltern befestigt wurden: einer verbeulten Armkachel (Rüstungsteil), der Innenseite einer Schädeldecke (dämonischen Ursprungs), einer

Keramik-Fliese mit schlangen-ähnlichem Motiv und dem Bruchstück eines Tontellers.

► *Musizieren (+15): Um das Kinderlied anhand der Melodie als das gleiche wie beim Hüpfspiel des Weisen zu identifizieren (5.6.1, S. 43), falls diese Situation vorher eingetreten war.*

► *Athletik (+60): Um das Kinderlied durch Hüpfen in Einklang mit den Kreidezeichnungen auf dem Boden zu bringen und das Hüpfspiel erfolgreich abzuschließen. Hat der SC das Spiel bereits beim Weisen erfolgreich absolviert, ist der Bonus sogar +80... ist halt ein Kinderspiel.*

Ein Fehlschlag (oder Nicht-Beachten) des Spiels führt zu einer Ohrfeige durch das Lich-Kleinkind mit den Worten „Schäm dich... Vater hat Besseres erwartet...“ Die Ohrfeige entspricht einem Eisstrahl-Angriff (ATM 4, S. 139 in [7]) mit einem OB von +50. Sie kann außerdem einen Entzug der Lebenskraft (T8.2, S. 85) mit einem Bonus von +20 verursachen, wenn ein WW gegen Umwelt der Stufe 18 misslingt.

► *Nekromantie (+10): Um das Skelett-Mädchen beim Ohrfeigen als Lich und dessen Kräfte zu identifizieren – und wie es vernichtet werden kann.*

8.2.4.6 Vater, Mutter, Kind

Das Spielzimmer des Lich-Kleinkinds befindet sich im letzten Abschnitt des Labyrinths:

Ein Licht lockt am Ende des Tunnels und führt zu einer geschändeten Grabkammer: den Nischengräbern wurden die Steindeckel heruntergerissen – sie liegen zerbrochen auf dem Boden. Einige mumifizierte Leichen sitzen in den Trümmern, die Arme fehlen meist oder wurden so gebrochen, dass sie einander halten. Inmitten der Unsittlichkeit ist ein Steinsarg, auf dem zwei brennende Kerzen und einige Geschirr-Bruchstücke stehen; drumherum sitzen die Leichen von Kleinkindern auf Steinblöcken. Von einigen dieser Blöcke sind die winzigen Leichen heruntergefallen – sie liegen unbeholfen daneben auf dem Steinboden. Eine vertraute Kinderstimme ertönt:
„Mäuschen sind zum 'Burtstag' eingeladen... nun nehmt fein Platz... sonst holt Euch die Katz!“

► *Wahrnehmung: Um zu bemerken, dass ein Platz mehr frei ist als der Gruppe derzeit angehören (sind es insgesamt 6 Eindringlinge, gibt es 7 freie Plätze) – ein Platz bleibt leer.*

Es handelt sich um einen armselig anmutenden Raum, in dem fleißig Leichenschändung betrieben wurde: zwischen den Trümmern liegen winzige Bleisärge und passende, mumifizierte Kleinkinder liegen im Raum verstreut.

Wollen die SCs die Grabkammer meiden, treibt das Lich-Mädchen sie mit ihrer Aura der Furcht dahin: es erscheint hinter ihnen in der Dunkelheit und nur SCs, denen ein WW gegen Magie der Stufe 18 gelingt, können sie passieren – das Lich-Mädchen versteckt sich in einem Schatten und ist wahrscheinlich nicht zu lokalisieren. Alle ande-

ren erleiden die Auswirkungen eines Angstzaubers (siehe 8.2.4.1, S. 84) und fliehen in die Grabkammer.

Die Geschirr-Bruchstücke auf dem Tisch sind mit altem, abgestandenem Wasser gefüllt. Nach kurzer Zeit erscheint das Lich-Mädchen in der Grabkammer:

Das bleiche Skelett eines kleinen Mädchens tritt zaghaft aus der Dunkelheit – es trägt ein blassrosafarbenes Kleid und eine seidene Schleife mit Goldfäden in einem Haarbüschel, das sich noch am Kopf hält. Das Gerippe eines kleinen Säugetiers taucht fast im gleichen Moment hinter ihr auf, krümmt seinen knochigen Rücken und faucht Euch an. Schüchtern tapst das Mädchen zu einem freien Stein und nimmt darauf Platz – ihr totes Haustier behält Euch argwöhnisch im Blick.

Jedem SC muss bei Erscheinen des Lich-Mädchens erneut ein WW gegen Magie der Stufe 18 gelingen oder flieht aus Furcht. Jeder SC, der hier sitzen bleibt, kann das seltsame Spiel des Lich-Mädchens mitspielen: es scheint mit den Mumien zu reden, gießt ihnen etwas ein und tut so, als würden sie trinken. Kurz: es ist eigentlich das übliche, langweilige am Tisch-Sitzen-Spiel anderer kleiner Kinder.

► *Spuren lesen (+20): Die Kleinkind-Mumien zeigen Spuren, als wären sie immer wieder umgezogen und bewegt worden – abgeriebene Körperstellen, zerrissene Kleidung und fehlende Haarbüschel.*

► *Psychologie (+40) / Akademie: Um zu bemerken, dass es sich wie ein kleines Kind ihres Alters verhält – mal abgesehen davon, dass es widerlich und tot ist; es will nur ein bisschen Liebe.*

► *Nekromantie (+25): Um das Skelett-Mädchen als Lich und dessen Kräfte zu identifizieren – und wie er vernichtet werden kann.*

► *Schauspiel (+20): Um dem widerlichen Lich-Kleinkind ein fürsorgliches Elternteil vorzuspielen; +25-Bonus für Frauen („Mutter-Bonus“); +20-Bonus, wenn jemand dem „Geburts-tagskind“ etwas schenkt (unabhängig vom Wert); abhängig vom SC kann ein zusätzlicher Bonus angebracht sein (z. B. +50 für Nekromanten oder andere Perverse) – jedem SC steht ein Versuch zu.*

Ein erfolgreiches Manöver führt dazu, dass sich das Lich-Kleinkind auf den Schoß des SCs setzt (Berührung ist wie Eisstrahl-Angriff [7] mit OB von +50; kann außerdem einen Entzug der Lebenskraft (T8.2, S. 85) mit einem Bonus von +20 verursachen, wenn ein WW gegen Umwelt der Stufe 18 misslingt). Wenn es nicht zurückgewiesen wird, fühlt sich das Lich-Kleinkind an den SC gebunden und kann eine mächtige Waffe sein (siehe 9.13, S. 107); es kann die SCs zum Grab der Lichs führen (9.14, S. 108) – denn es weiß nicht, was es tut...

Können die SCs das Lich-Mädchen nicht als Elternteil überzeugen, schmeißt es wütend mit Sachen und verschwindet mit einer Kindermumie in der Finsternis – gefolgt von der toten, fauchenden Katze, die sich abwechselnd krümmt und rückwärts springt, bis auch sie nicht mehr zu sehen ist. Die SCs können die Grabkammer ungehindert verlassen.

8.2.5 Therme

Ort: 14 m x 8 m, 4 m hoch

Karte: S. 82

Besonderes: dunkel, trocken

In einem weiten Raum stehen mehrere, bauchige Säulen; zwischen ihnen befinden sich Becken verschiedener Form im Boden. Eine helle Staubschicht liegt über allem. In der gegenüberliegenden Wand setzt sich der Tunnel fort.

Betreten die SCs die Halle, dauert es 1W10 Runden, bis das Lich-Mädchen erscheint und Verstecken spielen will (8.2.5.1, S. 88) – bis dahin können sie sich ein Bild von der Umgebung machen.

Die Fresken und Plastiken sind äußerst kunstvoll gefertigt und zeigen Spuren von Bemalung, darunter auch Gold- und Silberverzierungen. Sie vermitteln dem Betrachter ein bedrückendes Bild von ihm umzingelnden Unholden in einer überfluteten Welt – grotesk entstellte Kreaturen schwimmen durch Wasser oder krallen sich an gischtumschäumte Korallenriffe.

Unter der Staubschicht am Boden befinden sich farbige Kacheln, die sich beim Laufen vom Untergrund lösen, da der Mörtel bereits vor vielen Jahrhunderten brüchig wurde. Entfernt man die Staubschicht, erkennt man, dass sie ein kunstvolles Mosaik bilden: Darstellungen von monströsen Wesen in einer fremdartigen Wasserwelt.

Bei genauerer Untersuchung finden sich mehrere Kanäle in den Wänden und im Boden, durch die wahrscheinlich Wasser oder heißer Wasserdampf geleitet wurden – das muss so etwas wie eine Therme oder ein Dampfbad gewesen sein. Die meisten Kanäle sind sehr schmal (0,2 m – 0,5 m Durchmesser) und laufen nach unten; entweder sind sie mit Wasser gefüllt oder sie sind verschüttet.

Der gegenüberliegende Tunnel führt weiter zu den Dampfbädern (8.2.6).

► *Dämonologie (+25): Um zu erkennen, dass in dem Mosaik und den Fresken die zweite dämonische Ebene der Leere („the world of the Second Pale“ [17]) mit ihren Bewohnern dargestellt sind – und zwar sehr detailliert. Entweder war jemand sehr phantasievoll oder er wusste ganz genau, was er malt.*

8.2.5.1 Verstecken

Plötzlich erklingt die eisige Kinderstimme wieder: „Ich will Verstecken spielen! Ich suche und kleine Mäuschen verstecken sich gut! Ich zähle bis 10!“ Das Mädchen steht in einer Ecke und tut so, als würde es sich mit gespreizten Fingern die Augen zuhalten; es zählt: „1, 2, 3...“

Jedem SC steht ein Verstecken-Wurf zu, um sich in irgendwelche Kanäle oder Ecken zu zwängen (notiere die Manöver-Ergebnisse), während das untote Mädchen weiterzählt: „...4, 7, 8, 5, 6...“; in den Dampfbädern (8.2.6, S. 88) erhält ein SC einen Bonus von +10 aufgrund der verwinkelten Anlage.

Danach sucht das Lich-Mädchen 1W10 Runden nach den SCs, wobei sie nach der 1. Runde immer wieder „Mäuschen piep ein mal!“ ruft. Dem Lich-Mädchen steht in jeder Runde ein Wahrnehmungswurf Sehen/Hören mit +36 zu. Ist ihr Wurf höher als der Verstecken-Wurf eines SCs, hat sie ihn gefunden (sie entdeckt aber nur einen pro Runde) und berührt ihn mit einem schadenfrohen „Hab’ Dich!“. Der SC erleidet einen Eisstrahl-Angriff (ATM 4, S. 139 in [7]) mit einem OB von +5 und einen Entzug der Lebenskraft (T8.2, S. 85) mit einem Bonus von +20, wenn ein WW gegen Umwelt der Stufe 18 misslingt. Würfe, die nah am Verstecken-Wurf sind, weisen darauf hin, dass das Mädchen sehr nahe um den SC sucht und er nur knapp der Entdeckung entkommt.

► *Überreden (+25) / Soziales (+10): Hat ein SC beim Vater-Mutter-Kind-Spiel (8.2.4.6, S. 87) das Vertrauen des Lich-Mädchens erlangt, kann er es vom Spielen abbringen – die kleine Untote wird traurig und enttäuscht sein, aber das ist sie von ihrem Vater gewohnt...*

Wenn sie keine Lust mehr hat, sagt sie „Und jetzt seid Ihr dran! Zählt bis 10!“ Aber egal, ob die SCs zählen oder nicht, sie verschwindet mit einem Kichern und kann von den SCs nicht gefunden werden.

8.2.6 Dampfbäder

Ort: 2 m breit, 30 m lang, 2,5 m hoch

Karte: S. 82

Besonderes: dunkel, trocken

Ein schmaler Gang führt geradeaus; seitlich führen kleine Treppen immer wieder nach oben oder unten.

Die seitlich nach oben führenden Treppen sind sehr schmal (0,5 m) und führen über 4–6 Stufen entweder nach oben oder nach unten in kleine Zellen von (3 m x 3 m). Der Boden ist schief und die Wände der Zellen stehen nicht rechtwinklig zueinander, sondern scheinen willkürlich zueinander angeordnet zu sein – dies diente den Kohett-Marr zur Vorbereitung auf das Chaos der dämonischen Ebenen. Manchmal befinden sich Steinbänke darin, manchmal ist der Kachelboden gebrochen und kleine Schächte sind darunter zu erkennen (10 cm x 10 cm). Es handelte sich bei den Räumen wahrscheinlich um einzelne Dampfbäder oder Umkleieräume eines verrückten Architekten.

Der Gang verläuft erst etwa 15 m geradeaus und geht dann im rechten Winkel nach rechts nochmal 15 m bis zur Kreuzung (8.2.7) weiter. Sauber gearbeitete Löcher in den Wänden verraten, dass der letzte Abschnitt von mindestens 2 kleinen Türen versperrt wurde.

► *Alchimie (+25) / Steinkunde (+5) / Höhlenkunde: Um an Ablagerungen zu erkennen, dass durch einige Leitungen in den kleinen Dampfbädern kein Wasser oder Wasserdampf geführt wurde, sondern schwefel- und chlorhaltige Stoffe, die wahrscheinlich reizend oder ätzend waren.*

8.2.7 Kreuzung

Ort: 18 m Durchmesser, 7 m hoch
 Karte: S. 82
 Besonderes: Plätschern, dunkel, trocken

In einer riesigen Halle treffen sich mehrere Gänge: Ein großer Tunnel mit prächtigen Toren führt auf der einen Seite über eine Treppe nach oben, während auf der gegenüberliegenden Seite die Stufen nach unten führen. Der Tunnel, durch den Ihr gekommen seid und die anderen 5 sehen dagegen wie Mauselöcher aus. Das Plätschern von Wasser ist zu hören.

Über den sonst sehr ebenen Boden ziehen sich gewaltige Risse, die mit einer merklichen Verschiebung (1–5 cm) im Gestein einhergehen. Sie ziehen sich sogar über Wände und Decken fort. An einer Stelle tröpfelt Wasser aus einem Riss und sucht sich einen Weg über die Treppe nach unten – und das scheinbar seit Jahrhunderten, wie die glatte Vertiefung des Rinnals verrät.

Es ist bereits von hier zu sehen, dass die große Treppe nach oben sowie 3 der kleinen Gänge verschüttet wurden. Die zwei anderen, kleinen Gänge führen in den großen Wachraum (8.2.8), die große Treppe nach unten zum zerstörten Tunnel (8.2.9) – von dort kommt auch das Plätschern.

► **Steinkunde (+10) / Minenbau (+30) / Höhlenkunde (+20):** Um zu erkennen, dass diese lokale Zerstörung wahrscheinlich nicht auf eine natürliche Gewalt zurückzuführen ist. Irgendetwas hat diesen Fels wie einen gewaltigen Hammerschlag getroffen.

► **Wahrnehmung•Sehen (+25):** Um ein Glitzern hinter dem großen Tor zu bemerken, das nach oben führt; irgendetwas metallenes liegt am Ende des Tunnels.

8.2.7a - Treppe nach oben:

Ein dreifacher, ineinander verschachtelter Torbogen ist aus dem Gestein gearbeitet. Er ist mit in den Fels eingesetzten Tierknochen und -schädeln verziert. Dahinter führen breite Stufen nach oben

Die Knochen und Schädel sind aus einem dunklen Material, das sich wie Stein anfühlt. Sie scheinen mit dem Gestein verschmolzen und können nicht entfernt werden.

In den Stein des Tors ist der Spruch „Forbidden Ward“ (S. 50 in [18]) eingebettet: Jeder Dämon (auch vom Dämon besessene SC), der das Tor durchschreitet erleidet einen kritischen Essenzschaden A (S. 106 in [18]). Außerdem muss ihm ein WW gegen Essenzmagie der Stufe 25 gelingen, oder er wird zurückgeworfen und darf nicht passieren. Auch wenn der WW gelingt, fühlen die SCs großes Unbehagen hinter dem Tor und unterliegen einem allgemeinen Abzug von -10.

► **Dämonologie:** Um die Knochen und Schädel als dämonischen Ursprungs zu identifizieren.

► **Zauberkunde:** Um den eingebetteten Zauber zu identifizieren

oder zumindest seine ungefähre Natur (Schutz vor Dämonen).

8.2.7b - verschütteter Gang: Gelingt es jemandem, das Tor (8.2.7a) zu durchschreiten, kann er nach ein paar Metern die verschüttete Stelle erreichen:

Die Decke ist eingestürzt und gewaltige Trümmer versperren den Tunnel. Auf dem Boden liegt eine Kette mit Steinen und ein paar Knochen mit einem Finger-ring – wahrscheinlich Handknochen; der Rest des Skeletts scheint unter den Steinen begraben zu sein.

Der Ring ist zwar einfach gearbeitet, aber aus solidem Gold (Wert 1 GS) – es ist das Metallstück, das man vom Tor aus sehen konnte (8.2.7). Bei der Steinkette handelt es sich um die Gebetskette der unerschütterlichen Zuversicht (D.2.12, S. 158).

8.2.7c - Treppe nach unten:

Eine breite Treppe führt nach unten. Das unablässige Plätschern von Wasser hallt aus der Dunkelheit.

Ist der Letzte Wächter im großen Wachraum (8.2.8) nicht beseitigt, fühlt jeder Anwesende einen kalten Hauch – sie betreten die angsteinflößende Aura des Lichs (8.2.4.1, S. 84). Jedem muss ein WW gegen Magie der Stufe 18 gelingen (SCs gelten aufgrund der dämonischen Präsenz als Stufe 17), oder er flieht – in diesem Fall vor dem Unbekannten im Dunkeln vor ihm.

Ist der Letzte Wächter beseitigt oder besteht jemand den WW, so gelangt er über die Treppe zum zerstörten Tunnel (8.2.9, S. 93).

8.2.8 Großer Wachraum

Zwei schmale Korridore führen zum Wachraum. Beim Betreten eines Zugangs gleitet plötzlich das Lich-Mädchen hinter den SCs aus einem Schatten. Es hält ein mumifiziertes Baby am Fuß und schleift es wie eine Puppe hinter sich her. Vor dem Zugang zum Tunnel (8.2.7) bleibt es stehen und spricht:

„Vater hat verboten, hier zu spielen!“ Die Mädchenstimme klingt empört bei diesen Worten, als würdet ihr die Regeln eines dummen Kinderspiels brechen. Sie hat dabei ihren Knochenfinger erhoben und wirkt irgendwie lehrerhaft.

Mit ihrem Erscheinen, muss jedem SCs ein WW gegen Magie der Stufe 18 gelingen, oder er flieht vor dem Lich-Mädchen weiter in den Wachraum.

Nach etwa 4 Metern kommen die Flüchtenden aber bereits in die Furcht-Aura des Lich-Papas (8.2.8.1, S. 92) am anderen Ende des Wachraums. Gelingt ihnen auch dieser WW nicht (Magie, Stufe 18), kauern sie panisch in der Mitte des Zugangs; sie dürfen an diesem Ort nur eingeschränkte Handlungen unternehmen (50% einer Runde), solange beide Quellen der Furcht bestehen. Wird eine der Bedrohungen vernichtet, fliehen sie vor der noch bestehenden Gefahr.

DAS GRAUEN VON NOKH'NUIR (EIN LICH) – DER LETZTE WÄCHTER

Aussehen: Der Lich ist in ehemals kostbare Gewänder gekleidet, die in Fetzen von den Knochen hängen – ein Traum in Seide und Blut. Neben einem roten Leuchten aus seinen leeren Augenhöhlen blitzen Goldzähne bei Bewegungen seines Schädels auf. Er trägt das Skelett einer untoten Katze auf dem Arm.

Bei einer Konfrontation beschwört er 2 mächtige Feuerdämonen: in Flammen gehüllte, kräftige Körper von ungefähr menschlicher Gestalt – nur viel größer und gebeugt gehend, fast auf allen Vieren, mit einem Kopf, der einem Wildschwein ähnelt. In ihren Klauen halten sie brennende Waffen.

☐ #1	Lich (Untoter der Klasse VI)¹⁾	St. 18, P18, DB +60, Bewegung: 12 m/Rd
	[01–25] Berührung ²⁾	+50 Treffer: 85
	[26–100] Haumesser ³⁾	+70

Anm.: Ignoriert Benommenheit und Tr/Rd, krit. Treffer für große Wesen

☐ #2	Katzen-Skelett (Untoter der Klasse 1)	St. 1, P1, DB +0, Bewegung 12 m/Rd
	[01–80] kleiner Biss	+40 Treffer: 20
	[81–100] kleine Krallen	+25

Anm.: Ignoriert krit. Stichschäden und Tr/Rd

☐ #3	Feuerdämon⁵⁾	St. 11, P18, DB +10, Bewegung 18 m/Rd
	[01–30] gr. Rammen & Zuschlagen ⁴⁾	+65 Treffer: 250
	[31–40] Trampeln ⁴⁾	+80
	[41–100] Kriegsflegel ⁴⁾	+95 Anmerkung: Gilt als großes Wesen.

☐ #4	Feuerdämon⁵⁾	St. 9, P18, DB +10, Bewegung 18 m/Rd
	[01–30] gr. Rammen & Zuschlagen ⁴⁾	+60 Treffer: 215
	[31–40] Trampeln ⁴⁾	+70
	[41–100] Streithammer ⁴⁾	+85 Anmerkung: Gilt als großes Wesen.

☐ #5	Lich-Mädchen (Untoter der Klasse VI)¹⁾	St. 18, P18, DB +60, Bewegung: 12 m/Rd
	[01–25] Berührung ²⁾	+50 Treffer: 85
	[26–100] kl. Beißen ²⁾	+50

Anm.: Ignoriert Benommenheit und Tr/Rd, krit. Treffer für große Wesen

¹⁾ Jedem Wesen im Radius von 15 m muss ein WW gegen Magie der St. 18 bestehen oder erleidet die Auswirkungen eines Furcht-Zaubers (siehe 8.2.4.1, S. 84).

²⁾ Verwende die Angriffstabelle für Kältestralen (ATM 4, S. 139 in [7]); wird mindestens 1 Trefferpunkt zugefügt, muss dem Ziel ein WW gegen Umwelt der Stufe 18 gelingen, oder das Ziel erleidet einen Entzug der Lebenskraft (T8.2, S. 85) mit +20.

³⁾ Es wird ein zusätzlicher kritischer Kälteschaden (S. 143 in [7]) der gleichen Schwere zugefügt.

⁴⁾ Es wird ein zusätzlicher kritischer Hitzeschaden (S. 144 in [7]) der gleichen Schwere zugefügt.

⁵⁾ Alle Wesen in 3 m Radius erleiden pro Runde einen kritischen Hitzeschaden A (S. 144 in [7]).

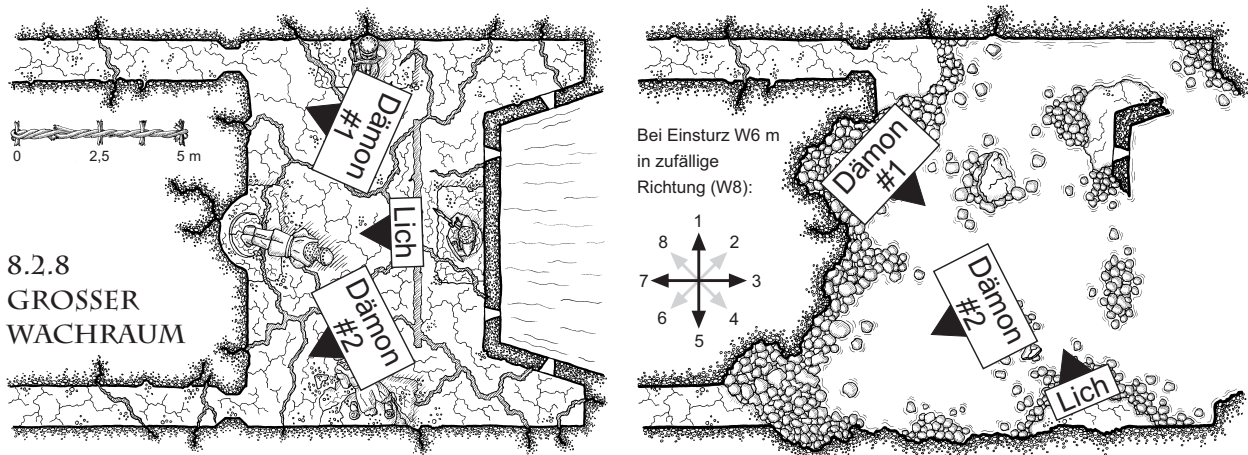


ABBILDUNG 8.4: Der große Wachraum (8.2.8, S. 89) vor (rechts) und nach (links) dem Einsturz des Fußbodens. Beim Einsturz wird jeder SC zufällig um 1W6 m versetzt; die Positionen des Lichs und der beiden Dämonen können nach den gleichen Regeln bestimmt werden, wenn nicht die vorgegebenen Positionen verwendet werden sollen. Die SCs nähern sich wahrscheinlich von rechts durch die engen Gänge. Spielerkarten befinden sich auf den Seiten 202 und 203.

Gelingt den Flüchtenden hingegen der zweite WW, fliehen sie vor dem Mädchen-Lich direkt in die Arme des Lich-Papas. Diejenigen, die den ersten WW gegen das Lich-Mädchen bestanden haben, müssen ebenfalls einen zweiten WW gegen den Lich-Papa bestehen, oder fliehen vor diesem aus dem Wachraum, vorbei an dem Lich-Mädchen.

Kurz: Jeder SC muss zwei WW machen und beide Ergebnisse sind gegeneinander abzuwiegen.

Das Lich-Mädchen unternimmt keine offensiven Handlungen (abgesehen vom stetigen Belehren) und kämpft auch nicht, wenn es angegriffen wird. Aber jedem (halbwegs rechtschaffenen) Angreifer muss ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 7 gelingen, um seine Angriffe gegen die arme, hilflose Scheußlichkeit fortzusetzen.

- Ort: 7 m x 10 m, 5–7 m hoch
- Karte: S. 82 und 91
- NPCs: Lich, untote Katze und 2 Feuerdämonen
- Besonderes: dunkel, trocken, leises Plätschern, Risse in Boden und Wänden, Einsturzgefahr!

Der enge Tunnel ist schwer beschädigt: Risse ziehen sich durch das Gestein und herausgebrochene Felsbrocken liegen im Weg. Der Boden knackt unter den Schritten und kleine Kieselsteine fallen von der Decke. Am Ende flackert ein schwaches, rötliches Licht. Nur schattenhaft lassen sich riesige Gestalten erkennen, die an der Wand stehen... zwei gewaltige Statuen aus Stein blicken streng in die Mitte des Raums. Vor ihnen auf dem Boden lodert eine zarte Flamme in einer Steinschale, in deren Schein das zerrüttete und gespaltene Gestein des Bodens zu erkennen ist. Am hinteren Ende befinden sich Fächer oder Fenster in der Wand neben einer Statue; von dort ist leises Plätschern zu hören.

Der Steinboden weist tiefe Risse auf und einzelne Segmente haben sich um einige Zentimeter gegeneinander verschoben (Abb. 8.4, links). Betritt ein SC den aufgebrochenen Boden, gibt er mit einem Knirschen etwas nach und der Boden sackt merklich (1–3 Zentimeter) ab.

► *Wahrnehmung (-20): Um neben einem der Eingänge ein dunkles Papier zu bemerken, das halb vergraben in einem hellen Staubhaufen (8.2.8b) liegt; die Modifikation hängt von den Sichtverhältnissen ab.*

Ein Ergebnis über 120 ist notwendig, um außerdem den hier lauernnden Lich-Papa und die untote Katze am anderen Ende des Raumes zu bemerken.

Die Decke ist im vorderen Teil 5 m hoch und hebt sich dann schräg auf 7 m an. In der Wand am anderen Ende des Raumes sitzen zwei Schießscharten; davor befindet sich ein schlitzförmiger Schacht im Boden, in dem ein Fallgitter eingelassen war. Es ist zusammen mit der Konstruktion zum Anheben ein Opfer der Zeit geworden; es findet sich nicht einmal mehr Staub davon. Durch den Schacht im Boden sowie durch die Schießscharten dringt leises Plätschern.

Am anderen Ende des Raumes lauert der Lich-Papa, der letzte Wächter von Nokh’Nuir. Er wird sich erst zeigen, sobald jemand 2 m in den Raum hinein läuft (siehe 8.2.8.1, S. 92).

8.2.8a - Statuen:

Wie steinerne Wächter blicken die beiden Statuen feindselig und warnend herab in den Raum. Zwei andere Wächter sind umgefallen – wahrscheinlich durch die selbe Kraft, die auch das Gestein zertrümmerte. Die Statuen sind aus einem dunkleren Stein gefertigt als der Fels, der sie umgibt, und sie stehen auf hüfthohen Podesten. Davor befinden sich zwei Schalen, in dem ein kleines Lichtlein tanzt.

Die Statuen stehen auf 1 m hohen Steinpodesten und sind unterschiedlich groß (4 m – 6 m), damit sie jeweils bis zur

Decke reichen. Ihr Material ist sehr glatt und die Züge sind fein gearbeitet. Es zeigen sich an einigen Stellen Farbreste, die auf eine Bemalung hindeuten. Sie ähneln den Statuen im kleinen Wachraum (8.2.3, S. 83) und dienen dem gleichen Zweck. Die Flammen in den Steinschalen davor sind magisch und lassen sich nicht löschen (selbst Zaubern widerstehen sie mit Stufe 25).

► **Steinkunde (+20):** *Der Stein der Statuen ist hart und selten – und findet sich nicht in diesen Tunneln; wahrscheinlich wurden sie weit weg gefertigt und hierher gebracht.*

► **Handwerk / Athletik / Akademie:** *Um eine noch stehende Statue, die etwa 2 bis 3 Tonnen wiegt, mit Hilfe von Seilen, Seilwinden, Hebeln und Körperkraft vom Podest auf den Boden stürzen zu lassen. Gelingt das Manöver, stürzt der Boden, die hintere Wand mit den Fenstern und Teile von Wand und Decke ein (siehe 8.2.8.2, S. 93).*

8.2.8b - Dunkles Papier:

Ein graues Pergament steckt in einem Haufen Staub, der die Gestalt eines schlafenden Kriegers hat. Die friedlichen Gesichtszüge scheint man noch erahnen zu können. Das Pergament ist halb von den Armen verdeckt.

Kaum hat man das Pergament berührt, sackt das Staubgebilde, das es hielt, in sich zusammen. Es ist ein graues Stück Haut von seltsamer Beschaffenheit: dick, rau und sehr flexibel.

► **Wahrnehmung • Sehen (+10):** *Um zu erkennen, dass der Staub auch die Umrisse eines Siegels (Wachs und Bänder) am Rand des Papiers zeigt – so wie es bei offiziellen Dokumenten üblich ist. Das Siegelbild kann man nicht erkennen und es zerfällt bei Berührung zusammen mit dem Staubhaufen.*

► **Dämonologie (-20):** *Um das Pergament als Dämonenhaut zu identifizieren; ungewöhnlich, da dämonische Körper nach der Vernichtung oft zerfallen.*

► **Sprache • Vankul:** *Um die schwarze Schrift zu lesen: „Leistet Widerstand. Der Betrogene wird sich erheben und den Thron wieder besteigen. So heißt es.“*

8.2.8.1 Kampf mit dem letzten Wächter von Nokh'Nuir

Irgendetwas befindet sich noch hier... Eine Gestalt, in einem zerrissenen Steppwams steht plötzlich am Ende des Raumes. Sie hält das Skelett eines kleinen Tieres im Arm und streichelt mit einer knöchigen Hand liebevoll über dessen Gerippe. Goldene Fingerringe blitzen dabei kurz auf.

Sollte ein SC den Brustpanzer der goldenen Rotte (D.2.1, S. 152) offen tragen, wird er ihn willkommen heißen:

„Ah... ein Waffenbruder der goldenen Rotte – Ihr seid zur Stelle, wenn man Euch braucht!“

Und er wird den SC auffordern, ihm im Kampf gegen die Eindringlinge beizustehen. Ein SC mit dem Brustpanzer kann die Verwechslung nutzen und sich eine Runde frei bewegen, ohne vom Lich oder den Feuerdämonen

(s.u.) angegriffen zu werden. Nach 1 Rd wird der Wächter wahrscheinlich seinen Irrtum bemerken und der Vorteil ist vergeben.

(Andere) Eindringlinge, die sich nicht als Söldner der goldenen Rotte ausweisen können, begrüßt der letzte Wächter (danach) hingegen kühler:

„Ihr flutet unsere Stätte... wollt uns ertränken... wie Ratten! Und endlich wagt ihr Euch her, um zu sehen, was übrig ist?“ Der Schädel scheint eisig zu lächeln und offenbart funkelnde Goldzähne. Mit einem Satz springt das Kätzchen auf den Boden und krümmt fauchend sein Gerippe. „...Ihr habt euer Leben verwirkt, Eindringlinge!“ Bei diesen Worten lodern die beiden Feuer schlagartig auf – die Flammen schlagen bis zur Decke – und tauchen den gesamten Raum in ein gleißendes, rotes Licht. Das Gestein bebzt und knirscht. Die auferstehenden Flammen beruhigen sich schließlich und offenbaren zwei entstellte Gestalten – vielleicht halb Mensch und halb Wildschwein – die sich wie Schatten in den tiefroten Flammen bewegen.

► **Dämonologie:** *Um die Flammenwesen als Feuerdämonen und ihre Kräfte zu identifizieren.*

Es kommt zum Kampf mit dem Lich, seinem Schoßtierchen und zwei beschworenen Feuerdämonen (siehe S. 90). Während des Kampfes besteht die Chance, dass der Boden nachgibt und einstürzt (T8.3, S. 93). Bei Sprüngen oder ähnlichen athletischen Manövern entspricht die Chance dem Gesamtgewicht des SC in kg geteilt durch 10 (Beispiel: wiegt ein SC einschließlich Rüstung und Ausrüstung 110 kg, ist die Chance 01–11). Dies gilt auch für Stürze, ausgelöst z. B. durch krit. Treffer („...und zu Boden geworfen“). Wird ein Feuerdämon zu Fall gebracht (Trefferpunkte sinken unter Null), ist die Chance 70%. Auch bei Flächen-Angriffen (z. B. einem Feuerball), besteht die Gefahr eines Einsturzes: Es wird ein Angriffswurf gegen den Boden durchgeführt und die Chance für den Einsturz ergibt sich aus dem Dreifachen der zugefügten Trefferpunkte.

Bei allen Angriffen, die 0 Trefferpunkte als Ergebnis haben, beträgt die Chance für ein Nachgeben des Bodens 5% (der Angriff verfehlt sein Ziel und kann den Boden mit ausreichender Wucht treffen); bei verfehlten Angriffen großer Wesen beträgt die Chance 20%.

Gibt der Boden nach, wird wie im nächsten Abschnitt 8.2.8.2 beschrieben verfahren.

Der Lich scheint außerdem Redebedarf zu haben, denn in den Runden während des Kampfes gibt er folgendes von sich:

1. Runde:

„Wir haben die Pforten der Höllen für Euch gestürmt – ist das der Dank?“

2. Runde:

„Hofft nicht auf den Beistand Eurer Götter! Sie haben den Einen verraten, sie werden euch verraten.“

T8.3 • EINSTURZGEFAHR	
Handlung	%-Chance
Angriffe gegen Wand/Boden	Treffer / 2
Flächen-Angriffszauber	Treffer x 3
Zusätzliches Gewicht ¹⁾	Gewicht in kg/10
<i>Verfehlte Angriffe (0 TP):</i>	
mittelgr. Wesen	5
großes Wesen	20
<i>Sprung/Sturz: ²⁾</i>	
mittelgr. Wesen	10
großes Wesen	70
¹⁾ z. B. beschwörtes Wesen, magische Steinwand	
²⁾ z. B. bewusstloses oder totes Wesen	

3. Runde:

„Ich bin durchs Feuer vieler Welten gegangen... habe die Teufel das Fürchten gelehrt... ihr könnt mich nicht besiegen – nicht im Leben... nicht im Tod!“

4. Runde:

„Jeder sollte sein Leben nutzen, um eine Seite zu wählen... und eure Wahl macht mich traurig... und wenn ich traurig bin, neige ich zur Gewalt!“

5. Runde:

„Äh... habe nicht damit gerechnet, dass ihr noch lebt... aber das lässt sich ja ändern!“

Das Schoßtierchen (die untote Katze) ist kein ernst zu nehmender Gegner, aber wer sie außer Gefecht setzt (durch einen glücklichen krit. Treffer oder die Trefferpunkte unter 1 senkt), bekommt den ganzen Zorn des Lich zu spüren. Alle Anwesenden vernehmen dann eine mentale Stimme:

Für einen Moment scheint alles inne zu halten, als eine verwunderte und zugleich erboste Stimme durch den Kopf hallt: „Es kämpft mit dem Mut der Verzweiflung?“ Anerkennend fügt sie hinzu: „Tapfer...“ und schreit dann zornig: „...aber dumm!“.

Der Lich setzt von nun an alles daran, den SC zu töten, der sein Schoßtierchen verletzt hat. Sowohl seine Angriffe als auch die der Dämonen werden auf den SC gerichtet sein, bis er kampfunfähig ist.

8.2.8.2 Einsturz des Bodens

Unter mechanischer Belastung kann der Boden im großen Wachraum einstürzen (siehe T8.3). Dann erleidet jeder in dem Raum einen Angriff auf ATS 1 [9] durch den Sturz nach unten und zusätzlich herabfallende Steine. Ein Fallen- bzw. Athletikmanöver kann die Auswirkungen abschwächen: der Betrag, um den das Manöver fehlschlägt (die Differenz zu 100), entspricht dem Angriffsbonus auf ATS 1. Alle zugefügten kritischen Treffer werden

als kritische Ungleichgewichtsschäden („Unbalancing Critical Strike Table“, S. 137 in [19]) behandelt.

Eventuell wird der Kampf mit dem letzten Wächter in dem eingestürzten Wachraum weitergeführt (Abb. 8.4 rechts, S. 91), wobei sich die Position jedes Anwesenden um 1W6 m in eine zufällige Richtung ändert. Die Feurdämonen kommen mit dem Wasser in Berührung und erleiden zusätzlich einen Kälteball-Angriff mit +100 (ATM 7 [7]), dessen kritische Treffer auf der Tödlich-Spalte (KTS 8 [9]) ermittelt werden.

Nachdem sich der Staub des Einsturzes und der Schlacht gelegt hat, ist der zerstörte Tunnel (8.2.9) vollständig unter dem Geröll verschüttet und der Wasserzufluss gestoppt; auch die Wand am anderen Ende hat nachgegeben, so dass man den nun halb verschütteten Eingangsbereich (8.2.10) über einen Berg von Steinen erreichen kann. Es ist offensichtlich, dass der Zufluss, woher er auch immer kam, gestoppt wurde und sich das Wasser einen anderen Weg suchen muss.

► *Wahrnehmung•Sehen (-20): Um das dunkle Papier (8.2.8b, S. 92) zwischen den Steintrümmern zu entdecken; die Umrisse des Siegels sind aber nicht mehr zu erkennen.*

8.2.9 Zerstörer Tunnel

Dieser Bereich ist nur zugänglich, solange der Boden im Wachraum darüber nicht eingestürzt ist (8.2.8.2).

- Ort: 5 m x 20 m, 8 m hoch
- Karte: S. 82
- Besonderes: dunkel, lautes Plätschern

Das Plätschern wird zunehmend lauter und wandelt sich schließlich zu einem ohrenbetäubenden Getöse, während sich die Risse immer tiefer durch das Gestein ziehen. Ein großes Loch klafft in der Wand vor einem prunkvollen Tor und spuckt unentwegt Wasser aus: es prallt auf die gegenüberliegende Wand und spritzt in alle Richtungen. Die Wassermassen sammeln sich und strömen eine Treppe hinunter.

Die Risse im Fels sind zahlreich und besonders tief – das Ganze macht keinen sehr stabilen Eindruck, besonders die Wand um das Loch und die Decke scheinen betroffen. In der gegenüberliegende Wand ist vom massiven Wasserstrahl eine ellentiefe, glatt geschliffene Aushöhlung entstanden.

Um den Wasserstrahl zu passieren, muss man sich gewaltsam hindurch quetschen (Springen-, Winden-, Athletikmanöver), wobei man einen Wasserstrahlangriff auf ATM 3 (S. 138 in [7]) mit einem OB von +0 erhält. Dahinter befinden sich Aussparungen in Felswand und Decke, wahrscheinlich für ein Fallgitter. Die Treppe führt dann weiter zum Eingangsbereich (8.2.10), doch das Tor, das dorthin führt ist mit einem Zauber versehen, der Dämonen (oder von Dämonen Besessene) hindert, es zu durchqueren (siehe 8.2.7a, S. 89).

8.2.10 Eingangsbereich

Ort: 8 m x 20 m, 8 m hoch
 Karte: S. 82
 Besonderes: dunkel, hüfthohes Wasser

Solange der Boden im großen Wachraum noch nicht eingestürzt ist (8.2.8.2), bietet sich einer Person, die es durch das Dämonentor (8.2.9) geschafft hat, folgendes Bild:

Wie ein Trichter öffnet sich der Gang zu einer breiten Halle. Die Wand hinter Euch zeigt eine riesige Fratze mit dem Tunnel als Maul – ähnlich dem Eingang am Brunnen, aber um ein Vielfaches größer: die Tentakel am Mund ziehen sich die Wände entlang und scheinen einen in den Schlund ziehen zu wollen. Mehrere Augen starren warnend auf einen herab; sie wirken fast lebendig – manchmal meint man, ein schwaches Glühen erkennen zu können. Der Boden ist irgendwo unter dem Wasserspiegel; am anderen Ende der Halle führen drei Gänge hinunter, bis sie vom Wasser verschluckt werden.

Das Wasser hier steht hüfthoch und strömt in Richtung der Gänge am anderen Ende der Halle. Bei den Gängen angekommen bemerkt man, dass es sich um drei Treppen handelt, die weiter ins Gestein nach unten führen; die plötzlich beginnenden Stufen liegen verborgen unter der Wasseroberfläche. Die Treppen sind vollständig geflutet und können von den SCs wahrscheinlich nicht passiert werden.

Wurde der Boden im großen Wachraum zum Einsturz gebracht (8.2.8.2, S. 93) – z. B. im Kampf gegen den letzten Wächter (8.2.8.1, S. 92) oder durch Umwerfen der Wächterstatuen (8.2.8a, S. 91) – bietet sich folgender Anblick:

Ein Berg aus Steinbrocken führt mehrere Meter hinunter in eine mit Wasser gefüllte Halle. Am anderen Ende befinden sich drei Gänge – ihre Decken verschwinden weiter hinten unter der Wasseroberfläche.

Das dort stehende Wasser fängt langsam an, zu sinken. Das Absinken des Wasserspiegels ist erst merklich, nachdem sich die SCs wahrscheinlich lange in einer das-Glas-ist-halbvoll-oder-halbleer-Diskussion darüber gestritten haben, ob es sinkt oder nicht. Nach etwa 4–5 Stunden ist das Wasser aus der rechten Treppe (8.2.11) abgelaufen, so dass sie passiert werden kann.

Die anderen beiden Treppen sind weiter vom Wasser blockiert, da der Wasserspiegel hier nicht sinkt; Sie stellen ein abgeschlossenes System ohne Wasserabfluss dar, während die rechte Treppe über viele Tunnel mit dem Gewölbe unter Naale (8.1, S. 75) verbunden ist, wo das Wasser langsam abfließen kann.

► *Wahrnehmung / Wildnis (+20): Die Strömung des Wassers führt nur zur rechten Treppe – dort scheint das Wasser abzufließen, während es in den anderen beiden Treppen steht.*

8.2.11 Geflutete Treppe

Ort: 3 m x 800 m, 3 m hoch
 Karte: S. 82
 Besonderes: dunkel, feucht, reich verziert

Erst nachdem der Boden im Wachraum zum Einsturz gebracht wurde und somit der Wasserzufluss (8.2.9) gestoppt wurde, sinkt der Wasserspiegel (dauert 4–5 Stunden), und die rechte Treppe kann passiert werden:

Die nasse Treppe führt hinunter und geht dann in einen geraden Tunnel über. Ein tiefer, murmelnder Gesang wird von den Wänden hin- und hergeworfen – ganz leise und doch deutlich hörbar, unterbrochen nur von vereinzelt Tropfen. Treppen zweigen nach unten ab, aber enden nach ein paar Stufen im Wasser. Schließlich führt der Weg wieder hoch – die feuchten Stufen werden plötzlich trocken und staubig. Über verschiedenen Treppen windet sich der Weg wieder nach unten, scheinbar endlos, bis ein schwarzes Tor den Tunnel versperrt. Das Murmeln ist nun laut und klar – sein Ursprung scheint hinter dem Tor zu liegen.

Der murmelnde Gesang hört auf, sobald man ein lautes Geräusch (z. B. Klopfen) verursacht und fängt erst wieder an, wenn man 5 Minuten lang keine Geräusche macht. Auf wiederholtes Klopfen kann ein Antwort-Klopfen vom Seelentöter aus der Heiligen Halle (8.2.12) erfolgen (gleicher Rhythmus).

Der Wasserspiegel in der linken und mittleren Treppe sinkt nicht und die Gänge bleiben geflutet.

8.2.11a - Verengung: Bevor man zum Tor gelangt, verjüngt sich der Tunnel. Die Breite und Höhe wurde an dieser Stelle absichtlich reduziert – bereits ein großer Mensch muss geduckt und seitlich passieren.

► *Belagerungskunde (+25) / Militärische Organisation / Architektur (+5): Um diese bauliche Maßnahme als Verteidigungsleistung zu identifizieren.*

8.2.11b - Seitengänge: Kurz vor dem Tor zweigt der Gang zu beiden Seiten ab, um sich nach wenigen Metern wieder zu vereinen. In den Abzweigungen befinden sich kleine Becken in der Wand, vielleicht waren es einmal Waschbecken.

► *Religionslehre (+10) / Architektur (-10): Um zu vermuten, dass die beiden Seitengänge einem rituellen Zweck dienen.*

8.2.11c - Tor: Der Tunnel endet an einem großen Tor:

Ein schwarzes Relief bedeckt die beiden Torflügel. Es zeigt eine trostlose Landschaft, eine Einöde mit blattlosen Bäumen und einer Gruppe von entstellten Menschen. Versperrt wird das Tor durch einen schwarzen Querbalken von der Form eines astlosen Baumstammes.

► *Metallkunde (+25) / Handwerk: Um zu erkennen, dass es sich bei dem schwarzen Relief um angelaufenes Silber handelt; die*

Oberfläche lässt sich polieren und muss einst spiegelnd gegläntzt haben.

►Schätzen (+10) / Metallkunde (-20): Um den Materialwert des Silbers von Tor und Querbalken auf mindestens 5.000 GS zu schätzen – selbst wenn es sich nur um eine dünne Silberschicht handelt; siehe auch D.2.13, S. 158.

►Dämonologie (+10): Um zu bemerken, dass das Relief eine Landschaft aus der ersten Leere („First Plane of the Void“, „First Pale“, [17]) zeigt – und eine Gruppe von Dämonen.

►Magie entdecken (+15): Um einen starken Zauber zu bemerken, der vom Querbalken ausgeht.

►Magie: Um den Zauber als Bann zum Schutz vor Dämonen zu identifizieren.

Das Tor mit Doppelflügeln ist mit einem Querbalken verschlossen und kann mit etwas Gewalt von den SCs geöffnet werden:

Der Balken klemmt und der Metallbeschlag zerbricht schließlich – eine Staubwolke verteilt sich im Tunnel, die kostbaren Beschläge zerbrechen und fallen als leere Hüllen scheppernd auf den Boden.

►Schätzen (+10) / Metallkunde (-20): Um den Materialwert (1 kg) der Silberbeschläge vom Querbalken auf 1000 GS zu schätzen; siehe auch D.2.13, S. 158.

►Magie entdecken (+15): Um zu bemerken, dass der Zauber oben aufgehört hat, zu wirken.

Spätestens jetzt, mit dem verursachten Lärm, verstummt das Gemurmel.

Nur widerwillig lassen sich die schweren Torflügel aufstemmen. Dahinter geht der Gang ein kleines Stück weiter – gerade genug Platz für die geöffneten Torflügel. Es folgt ein weiteres Tor von ähnlicher Bauweise, golden glänzend.

Die übrigen Tore lassen sich ebenso von den SCs öffnen (werte die Entschlossenheit der SCs ab und öffne jedes Tor einzeln, wenn sie unsicher oder zögerlich sind):

Auch dieses Tor lässt sich widerspenstig öffnen – genauso wie die fünf folgenden. Die Querbalken können nur gewaltsam aus den Angeln gehoben werden, einige zerbrechen dabei, als ob das Material des Kerns seine Festigkeit verloren hat. Andere sind schwer, als würden sie aus massiven Metall bestehen. Die Torflügel sind vollständig mit Reliefs verziert und zeigen obskure Landschaften. Sie wurden vermutlich in allen Fällen aus einem kostbaren Material getrieben – das oft sonderbare Metall, wenn auch überwiegend blass und grau, lässt einige spiegelglatte Stellen erkennen.

►Metallkunde (-25): Um die Metalle zu bestimmen: Gold, Brauzium, Thetium, Tayn, Keron [14] – alle sind äußerst selten und kostbar; das letzte Metall lässt sich nur schwer zuordnen. Ein Ergebnis von 101–120 bestimmt es fälschlicherweise als Enclatine [14]; ein Ergebnis über 120 ist notwendig, um zu erkennen, dass es sich um ein unbekanntes Material handelt.

►Magie entdecken (+25): Um zu bemerken, dass Zauber von den Querbalken wirken und dass sie beim Öffnen bzw. Beschädigen der Balken ihre Wirkung verlieren.

►Schätzen (+30) / Metallkunde (-10): Um den Materialwert der hier liegenden Metalle grob auf einige Millionen GS zu schätzen – für eine gründliche Schätzung bräuchte man aber Tage; sofort mitnehmen kann man nur die hohlen Beschläge der zerbrochenen Querbalken: 7 kg, 150.000 GS; siehe auch D.2.13, S. 158.

►Dämonologie (+15): Um zu bemerken, dass die folgenden Tore jeweils Landschaften aus den nächsten Ebenen der Leere („Second, Third, Fourth ... Pale, Last Planes“, [17]) zeigen.

Schließlich öffnen die SCs auch das siebte und letzte Tor, das in eine große Halle führt (weiter bei 8.2.12)...

8.2.12 Goldene Halle

Ort: achteckiger Raum, 12 m Diagonale, 5 m hoch

Karte: S. 82

Besonderes: dunkel, trocken

Das letzte Tor führt in einen großen Saal. Zwei Reihen von reich verzierten Säulen umringen ein Podest, zu dem mehrere Stufen führen. Ein steiner Tisch bildet das Zentrum des Raumes. Hier kauert eine dunkle Gestalt, die sich zunächst gar nicht und dann sehr langsam auf Euch zu bewegt – auf kräftigen, krummen Beinen, die in Füßen mit drei Klauen enden. Schleppend und unnatürlich in seiner Bewegung wirkt das Untier selbst geduckt riesig. Die gekrümmten Arme scheinen an entstellten Schultern zu hängen und anstelle von Händen verfügt es über Klauen mit drei zangenartigen Krallen. Unter der blass-rosafarbenen Haut mit öligem Glanz schimmern Adern. Es röchelt und schwenkt den Kopf, während es sich vorwärts schleppt – vielleicht schnüffelt es nach Euch... vielleicht hat es eine Witterung aufgenommen...

►Dämonologie (+10): Um die Kreatur als Seelentöter und seine Kräfte zu identifizieren; Mach den SCs ruhig etwas Angst und verrate ihnen, dass das Untier wahrscheinlich ganz Naale in Schutt und Asche legen könnte. Selbst ein Fehlschlag sollte die Information liefern, dass die SCs dieser Bestie nicht gewachsen sind. Ein Ergebnis über 140 ist notwendig, um außerdem zu erkennen, dass er durch mindestens einen Esænzegel geschwächt ist (B.11, S. 121).

Wer die Nerven dafür hat, wird die vergangene Herrlichkeit des Ortes bemerken: Die Halle hat viel von seiner einstigen Pracht eingebüßt. Boden und Wände sind zer schlagen und zerkratzt, herausgebrochenes Gestein und die Bruchstücke bunter Fliesen sind über den Boden verteilt. Doch die Spuren der Vergoldung finden sich überall – die gesamte Halle muss einst in goldener Pracht erstrahlt sein.

Die Säulen sind stark beschädigt und einige Statuen liegen in Trümmern; sie zeigen abscheuliche Ausgebirten

der Hölle – hier hat sich jemand viel Mühe gegeben, etwas Hässliches zu erschaffen.

Das Heiligtum wurde an einem Ort errichtet, an dem die Essenzströme besonders stark sind: Bonus von +25 auf alle Beschwörungszauber.

► *Machtquellen fühlen (+25) / Magie (+0): Um die starken Essenzströme zu spüren, die sämtliche Beschwörungszauber begünstigen.*

► *Akademie: An den Fresken der Halle wird ein Umstand besonders deutlich: Obwohl ähnlich in den Motiven, deutet die Formgebung der Fresken und Inschriften auf eine frühere Epoche als das andere Gewölbe unter dem Dorf (8.1, S. 75). Hier ist das zentrale Motiv der Krieg gegen die Hölle oder besser: Höllen – ein langer Krieg, vielleicht ein Kreuzzug. Bei dem neueren Gewölbe unter Naale fand sich das Motiv nicht, sie berichteten von der Ankunft eines Gottes und der Pflicht des Dienens.*

► *Dämonologie (+15): Um die Statuen als Bildnisse der Dämonen der sechs Ebenen der Leere („First to Sixth Pale“ [17]) zu deuten.*

Bei der Gestalt handelt es sich um den Seelentöter Nash-Akir (C.19, S. 146), einst ergebener Hauptmann des gefallenen Gottes und immer noch loyaler Gefolgsmann. Er kriecht auf die SCs zu mit unnatürlichen, abscheulichen Bewegungen. Er gibt rasselnde Geräusche von sich und kommt bedrohlich nahe – er wird die SCs aber nicht angreifen, sondern sich vor ihren Füßen auf den Boden werfen und sich demütig verneigen. Er ist von unzähligen Essenzegeln geschwächt.

Aber wahrscheinlich lassen es die SCs gar nicht soweit kommen: die mühsamen, verdrehten und abgehakten Bewegungen, mit denen das Untier sich auf sie zubewegt, sieht für die SCs vielleicht wie ein Angriff aus: misslingt einem SC ein WW gegen Willensschwäche von der Stufe des Seelentöters (St. 15), sollte der SL einen verdeckten Schein-Angriffswurf gegen den SC ausführen, der zwar nur einen Trefferpunkt durch Schock verursacht, aber die Drohkulisse aufrecht erhalten sollte. Wird der Seelentöter angegriffen, windet er sich in Schmerzen und der WW muss gegen die doppelte Stufe (St. 30) gelingen.

Jage die SCs ruhig etwas durch das Labyrinth, bis ein SC stürzt oder erschöpft zusammenbricht und sich der Seelentöter demütig vor ihm zu Boden wirft:

Das widerliche Geschöpf liegt vor Euch auf dem Boden, abscheulich murmelnd und regungslos.

Das Murmeln ist das selbe, das die SCs in den letzten Tagen verfolgt hat. Nach einem kurzen Moment, erhebt sich der Seelentöter und weist den SCs, ihm zu folgen – es scheint kein Befehl zu sein, sondern vielmehr eine Bitte – und er wird die SCs durch das Labyrinth (8.2.4, S. 83) zurück zum Eingang am Brunnenschacht (8.2.1, S. 81) führen; dabei besteht für jeden SC eine Chance in Höhe seiner momentanen Magiepunkte multipliziert mit 2, dass ein Essenzegel vom Dämon auf ihn überspringt (B.11, S. 121). Das Untier scheint sich seines Weges sehr sicher zu sein und findet wahrscheinlich wesentlich schneller durch das Labyrinth als die SCs.

Das Auftauchen des Seelentöters wird in Naale Panik auslösen und wahrscheinlich werden die SCs mit ihm in Verbindung gebracht, siehe 9.6 auf S. 99.

9 Besondere Ereignisse

Die folgenden Ereignisse können zeitlich und teilweise auch örtlich nicht genau festgelegt werden. Der SL sollte prüfen, ob die Szenen in die Geschichte passen. Leben alle Protagonisten noch? Macht ihre Handlungsweise und Wortwahl Sinn?

9.1 Streit in Naale

Vielleicht wird ein SCs Zeuge einer lauten Beratung in der Empfangshalle der Motte (6.2.2, S. 53), mindestens einen Tag nachdem der Weise seinen theatralischen Auftritt hatte (5.3, S. 41):

Stimmen dringen durch die Wände des Turmes nach draußen. Es sind mehrere Stimmen, die streiten, und die Debatte scheint scharf und erbittert zu sein.

Es ist vor allem eine laute und hitzige Debatte zwischen Sothara (C.2, S. 126) und ihrem kleineren Bruder (C.11, S. 136), die in einen weit hörbaren Streit ausartet. Der Fürst (C.8, S. 133), der Weise (C.5, S. 130) und sein Diener (C.6, S. 131) sind ebenfalls anwesend, außerdem einige andere Dorfbewohner.

Alle Beteiligten verstummen sofort, wenn sie einen SC bemerken, und geben vor, dass sie „Dinge, die nur das Dorf betreffen“ besprechen (Lügen entdecken).

Ein SC kann die Beratung nur heimlich verfolgen. Spricht der SC kein Rhiani, bleibt ihm das Gesagte verborgen. Er kann aber einen Disput und die verschiedenen Positionen anhand der Gesten und Reaktionen ausmachen.

Spricht der SC Rhiani, versteht er, dass die Anwesenden über die SCs streiten. Der kleine Bruder Sotharas spricht sich vehement dafür aus, die SCs in der Nacht zu töten. Ihm widerspricht Sothara und beruft sich vornehmlich auf das Gastrecht, das auch die SCs besitzen. Der Weise sagt kaum etwas, spricht sich aber auch dafür aus, das Leben der SCs zu schonen: „Sie zu töten, hieße nur das Unheil über Naale zu bringen, das auch über Orgask gekommen ist... ich habe es gesehen.“ Die übrigen Anwesenden sagen wenig und stimmen mal Sothara zu und mal ihrem kleinen Bruder. Der Fürst beobachtet nur und meldet sich erst zum Schluss zu Wort; von quälenden Pausen unterbrochen teilt er mit, dass die Fremden zu verschonen sind. Einen Widerspruch des kleinen Bruders würgt er mit herrischer Geste ab, worauf der kleine Bruder Sotharas sichtlich verstimmt aus der Halle stürmt.

9.2 Austrocknen der Brunnen

Das Einreißen der Wand (8.1.3d, S. 77) im Gewölbe unter Naale hat weitreichende Folgen für die Bewohner des Ortes. Der vorher angestaute Wasserspiegel sinkt und dadurch trocknet sowohl der Brunnen im Dorf (6.4, S. 57)

als auch der in der Zeltstadt (7.2, S. 69) aus. Die schlechte Nachricht wird sich wie ein Lauffeuer verbreiten und man wird die SCs dafür verantwortlich machen („Sie haben das Böse nach Naale gebracht!“), auch wenn sie die Erkundung heimlich unternommen haben: -30 auf Interaktion (TH.2, S. 179).

Die Preise für Getränke jedweder Art vervierfachen sich schlagartig – viele weigern sich aber schlicht, Trinkbares zu verkaufen. In Naale wird es für die SCs schwierig, genug Vorräte für die Reise in die Aschenlande aufzutreiben.

Der Hinweis, dass das Wasser ja nicht weg ist, sondern nur weiter unten weiter fließt, wird vielleicht Sothara und die herrschenden Familien etwas milde stimmen, aber freuen werden sie sich darüber nicht besonders:

„Ihr Dummköpfe! Es hat einen Grund, warum der Eingang zugemauert war... diese Gewölbe sind böse... und gefährlich... aber vor allem: böse!“

Sie werden sich weigern hineinzugehen und wollen erst den Weisen befragen. Und der Weise wird alle warnen:

„Sie haben das Böse nach Naale gebracht – wie ich es gesagt hatte – und nun graben sie mehr Böses aus!“

Die SCs werden hier niemanden finden, der ihnen hilft, das Wasser wieder auf den ursprünglichen Pegel aufzustauen; alle haben Angst vor den Gewölben. Dorfbewohner als auch Lagernde der Zeltstadt werden die SCs hindern, wieder in die Gewölbe hinunterzuklettern. Selbst wenn man ihnen Wasser verspricht, werden sie nicht zustimmen – sie verdursten lieber als von diverser Übel qualvoll dahingerafft zu werden. Die Befürchtungen reichen von wandelnden Toten über rachsüchtige Dämonen bis zu Krankheiten übertragende Ratten; letzteres würde z. B. der alte Herr vermuten.

Der Wassermangel führt dazu, dass Wasser innerhalb weniger Stunden kostbar wird wie Gold. Wasser kann für die SCs zum Zahlungsmittel werden: ein Liter Wasser (oder Bier oder Wein – Hauptsache trinkbar) ist 1 KS wert. Es gibt aber nur beschränkte Geldmittel in Naale (siehe auch D.2.13 auf S. 158).

9.3 Zu Gast beim Starrer

Sich dem Starrer (C.7, S. 133) anzuvertrauen, ist keine gute Idee. Er verkörpert zwar das Gute, aber sieht die SCs als das, was sie sind: böse und gefährlich. Ob die SCs selbst schuld sind, spielt für ihn eine untergeordnete Rolle.

Hat der Starrer die dämonische Präsenz bemerkt, „bittet“ er die SCs mit Nachdruck, seine Gäste zu sein. Seine Diener bringen sich bei den Worten in Angriffsposition, so dass kein Zweifel besteht, dass es sich eher um eine Gefangennahme handelt. Dieser Moment wird der gefährlichste

sein, denn der Starrer ist zum Kampf bereit (Kampfwerte für den Starrer und seine Diener befinden sich auf S. 100, #1–#4).

Sollten die SCs fliehen, werden sie bei Sothara oder dem alten Herrn keine Zuflucht finden. Sie scheinen dem Urteil des Starrers zu vertrauen – er scheint mehr als nur irgendein Lagernder zu sein; man kann sogar eine gewisse Vertrautheit zwischen dem Starrer und dem alten Herrn ausmachen.

Der Starrer und seine Diener führen die SCs in das Zelt des Starrers (7.3.1, S. 70) und mühen sich immerhin etwas, den Schein als Gastgeber zu wahren. Sie servieren Getränke und auch Mahlzeiten und geben ihnen Decken zum Schlafen. Der Starrer wird weiterhin in die Aschenlande blicken, während seine Diener die SCs nicht aus den Augen lassen und sie vom Verlassen des Zeltes abhalten.

Nachdem sich die SCs nachgiebig gezeigt und die Gastfreundschaft angenommen haben, hat sich das Misstrauen merklich gelegt und sie können über ihren Status verhandeln. Der Starrer weiß, dass er nicht die notwendigen Leute hat, um die SCs gegen ihren Willen festzusetzen; auch einen Kampf nimmt er jetzt nur noch ungern in Kauf – er glaubt, eine wichtigere Aufgabe wartet auf ihn.

Auch Sothara (C.2, S. 126) kann die SCs aus der misslichen Lage befreien, wenn sie nach ihr fragen. Der Starrer vertraut ihrem Vater und glaubt ihrem Wort.

► *Diplomatie / Überreden / Betteln: Um den Starrer zu überzeugen, dass sie nicht so gefährlich sind, wie er anfangs glaubte; Versprechungen oder Schwüre, dass man z. B. das Dorf nicht verlassen werde, helfen dabei (Bonus von +5 bis +25); mindestens ein Diener wird sie aber im Auge behalten.*

9.4 Der Tod des Weisen

Der Doppelgänger (C.18, S. 145) wird den Weisen (C.5, S. 130) töten wollen – er weiß von dessen hellseherischen Fähigkeiten durch den SC, dessen Gestalt und Wissen er sich zu Eigen gemacht hat. Er wird dies so schnell wie möglich versuchen, da er fürchtet, dass der Weise ihn verraten könnte; wenn möglich, wird er einen geeigneten Moment abpassen (z. B. wenn sich die SCs schlafen legen), allerdings wird er sich zum sofortigen Handeln gezwungen sehen, sobald die SCs das Gewölbe unter Nokh’Nuir (8.2, S. 81) betreten oder den Weisen befragen wollen.

Für dieses Vorhaben wird er eine andere Gestalt nutzen, z. B. die einer rukonischen Wache, Blaugeiers, Schweins oder Einwohners (je nachdem, welche Hindernisse überwunden werden müssen), um sich dem Weisen (z. B. in seinem Haus, 6.6.4.1 auf S. 61) zu nähern. Für den Mord selbst wählt er einen unbeobachteten Moment und wechselt dazu in eine humanoide Gestalt. Dann schlachtet er den kleinen Bengel regelrecht dahin: er nagelt ihn an die Tür seines Hauses und weidet ihn aus (entfernt seine Innereien). Anschließend flieht er und erscheint bei den SCs wieder in Gestalt des Doppelgänger-SCs.

- **Nachts/während des Schlafens:** Jedem schlafenden SC steht ein sehr schwerer (-30) Wahrnehmungswurf•Hören zu, um das Weggehen oder Zurückkehren des Doppelgänger-SCs zu bemerken (Informationen dazu über Zettel). Macht sich der SC dem Doppelgänger-SC gegenüber nicht bemerkbar oder gelingt dem SC ein Fertigkeitswurf mit über 120, beobachtet er vielleicht sogar die Ver- oder Rückwandlung des Doppelgängers. Am nächsten Morgen, wird der Tod des Weisen bemerkt – es entsteht ein großer Aufruhr und die SCs werden verdächtigt: -15 auf die Interaktion.

• **Tagsüber:** Jedem anwesenden SC steht ein schwerer (-10) Wahrnehmungswurf•Sehen zu, um zu bemerken, das sich der Doppelgänger-SC möglichst unauffällig von ihnen entfernt (Informationen dazu über Zettel). Es ist aber sehr schwer (Täuschung -30), ihm zu folgen und seine Verwandlung zu beobachten. Nach dem Mord, etwa eine halbe Stunde später, kann es zu einer Verfolgungsjagd im Dorf kommen (60%-Wahrscheinlichkeit), wenn dieser Gewaltexzess nicht unbemerkt bleibt. Sie jagen allerdings entweder die Gestalt des Doppelgängers [01–35] oder eine andere humanoide Gestalt [36–100]; der Doppelgänger-SC wird versuchen, sich wieder unter die SCs zu mischen.

- **Tagsüber:** Jedem anwesenden SC steht ein schwerer (-10) Wahrnehmungswurf•Sehen zu, um zu bemerken, das sich der Doppelgänger-SC möglichst unauffällig von ihnen entfernt (Informationen dazu über Zettel). Es ist aber sehr schwer (Täuschung -30), ihm zu folgen und seine Verwandlung zu beobachten. Nach dem Mord, etwa eine halbe Stunde später, kann es zu einer Verfolgungsjagd im Dorf kommen (60%-Wahrscheinlichkeit), wenn dieser Gewaltexzess nicht unbemerkt bleibt. Sie jagen allerdings entweder die Gestalt des Doppelgängers [01–35] oder eine andere humanoide Gestalt [36–100]; der Doppelgänger-SC wird versuchen, sich wieder unter die SCs zu mischen.

Nach der Tat könnten die SCs verdächtige Spuren an der Gestalt des Doppelgängers mit Wahrnehmung•Sehen entdecken, wobei ein Bonus von +30 gilt, wenn der SC sein Verschwinden bemerkt hatte: seine Beinkleidung zeigt Risse, die vorher noch nicht da waren, und seine Oberbekleidung ist mit (eventuell frischen) Blutspritzern besudelt. Das könnte zur Enttarnung des Doppelgängers durch die SCs führen (9.5).

Sobald aber der schreckliche Mord entdeckt wurde (dauert tagsüber höchstens 1W10 Minuten, nachts könnten es 1W6 Stunden sein), werden wahrscheinlich die SCs als auch der Starrer durch den Aufruhr angeockt. Diese Nähe zum Doppelgänger führt zur Enttarnung durch den Starrer (9.5), der den Doppelgänger-SC überraschend angreift. Kampfwerte für den Starrer und seine Diener befinden sich auf S. 100, die Situation ist auf S. 101 abgebildet.

9.5 Die Enttarnung des Doppelgängers

Entweder die SCs enttarnen den Doppelgänger (C.18, S. 145) oder er wird vom Starrer (C.7, S. 133) durchschaut, sobald der Doppelgänger sich ihm auf 15 m nähert:

- **Enttarnung durch Doppelgänger-SC:** Der Doppelgänger weiß wahrscheinlich nichts von den heilenden Kräften des dämonischen Fragments (C.20.1, S. 147), weil der SC es wahrscheinlich nicht weiß, und daher ist es eine Frage von vermutlich 2W10 Stunden, bis der SC wieder zu Bewusstsein kommt. Der SL sollte dann prüfen, ob sich der SC, dessen Gestalt der Doppelgänger angenommen hat, aus der Grabkammer (8.1.7, S. 80) selbst befreien kann. Sieht der

SL eine Chance, dass der SC die Steinplatte von seinem Steingrab schieben (ST-Manöver) und den 18 m langen Schacht ohne Todesgefahr überwinden kann (Klettern/Magie), sollte er den SC ein paar geeignete Manöverwürfe machen lassen, ohne dass der SC weiß, worum es geht.¹ Gelingt es dem SC, aus seinem Gefängnis zu entkommen, kann das zu bizarren Situationen im Dorf führen, wenn sich die gleichen SCs begegnen oder knapp verfehlen. Bei einer Begegnung sollten beide SCs vom Spieler gespielt werden, solange der Doppelgänger seine Maskerade aufrecht erhält.

- **Enttarnung durch andere SCs:** Die SCs verdächtigen den Doppelgänger, etwas mit dem Tod des Weisen (9.4) zu tun zu haben. Aber der SL sollte es den SCs nicht zu einfach machen: Der Spieler des Doppelgänger-SCs spielt unwissentlich den Doppelgänger und sollte daher vom SL nach besten Kräften unterstützt werden, z. B. mit „Du warst nur kurz austreten, dort musst Du dich irgendwo mit Blut besudelt haben, die Risse in der Kleidung sind viel älter – wahrscheinlich noch von Orgask...“. Der SL kann einen Wahrnehmungswurf von einem anderen SC (möglichst „seinem besten Freund“) fordern, um einen dritten SC in ein schlechtes Licht zu stellen: Der dritte SC erinnert sich, dass dem Beschuldigten vorhin ein anderer SC irgendwie am Hemd rumgefummelt hat – und ihn dabei vielleicht mit Blut beschmierte, damit er verdächtigt wird. Vielleicht bemerkt ein SC auch den Eisenring (D.2.9, S. 157) am Finger des Doppelgänger-SCs. Wollen die SCs das Thema trotzdem nach außen tragen (z. B. zu Sothara oder dem Diener des Weisen) kommt es zum Kampf mit dem Doppelgänger – dieser fürchtet die Enttarnung und greift unvermittelt einen zufälligen SC oder NSC an. Nach 2 Runden stoßen 1W4 Rukoner hinzu (darunter vielleicht Sothara), die aber alle Streitenden gleichermaßen bekämpfen – sie fordern, dass die Waffen niedergelegt werden, was der Doppelgänger aber nicht tun wird. Lassen die SCs ihre Waffen fallen und ergeben sich sichtbar, wird sich dies zu einer Auseinandersetzung zwischen dem Doppelgänger-SC und den Rukonern entwickeln. Nach insgesamt 3 Rd (also 1 Rd nach der Ankunft der Rukoner) eilt der Starrer mit seinen Dienern zu Hilfe; ihr Verhalten ist im nächsten Abschnitt „Enttarnung durch den Starrer“ beschrieben.

- **Enttarnung durch den Starrer:** Sobald sich der Doppelgänger auf 15 m dem Starrer nähert, durchschaut der Starrer die Täuschung und die böse Gesinnung des Doppelgängers. Gelingt einem Anwesenden ein

¹Eigentlich sollte das Kriterium Todesgefahr für den SL ausreichen, um die Handlung des SCs abzuschätzen – so verzweifelt wird er in den ersten Stunden nicht sein. Will der SL dem Spieler mehr Spielraum einräumen, kann er eine ähnliche Situation vom Spieler in einem Traum vage durchspielen lassen und die Handlungen übertragen. Beachte, dass der SC wahrscheinlich keine Ausrüstung bei sich hat, vermutlich nicht einmal Kleidung, da der Doppelgänger sie mitgenommen hat.

schweres (-20) Wahrnehmung•Sehen-Manöver, so bemerkt er, dass der Starrer sie aus den Augenwinkeln beobachtet. Entweder die SCs nähern sich ihm auf 3 m oder er wird sich umdrehen und sich mit freundlichen Worten an sie wenden, wobei er sich ihnen gemächlich auf 3 m nähert. Dann greift er plötzlich den Doppelgänger-SC an – mit dem Vorteil der Überraschung. Der Starrer weiß nicht, ob die anderen SCs zum Doppelgänger gehören oder nicht; er wird erst mit ihnen verhandeln, sobald der Doppelgänger tot ist.

Auch seine Diener werden sich in der nächsten Runde am Kampf beteiligen und möglichst nur den Doppelgänger-SC angreifen, sie beschützen aber vor allem das Leben ihres Herrn. Wer immer den Starrer angreift oder gar verletzt, wird erbittert bekämpft – zumindest bis sie schwer verwundet wurden (SL-Entscheidung), dann fliehen sie oder ergeben sich. Kampfwerte für den Starrer und seine Diener befinden sich auf S. 100.

Nach 1W6 Runden kommen 1W6 Rukoner (50%-Chance, dass Sothara unter ihnen ist), welche den Frieden „im Namen des Fürsten von Naale“ wiederherstellen wollen, und jeden angreifen, der nicht seine Waffen niederlegt.

Nachdem der Doppelgänger getötet wurde, verwandelt er sich in seine wahre Gestalt zurück: ein tätowierter Körper, dem Augen, Ohren, Nase – und wer genau hinschaut – auch die Zunge abgeschnitten wurde. Die Tätowierungen ziehen sich über den gesamten Körper, auch über Gesicht und Glatze. Außer den Sachen des SCs hat er einen schwarzen Ring dabei (D.2.9, S. 157) und drei Pergamente, die eine absonderliche Magie (Spruchlisten) in Alt-Vankul beschreiben: „Finstere Wundübertragung“ (S. 171), „Finstere Wundreflektion“ (S. 173) und die Doppelgänger-Spruchliste „Dark Shifting“ [16]). Der Diener des Weisen (C.6, S.131) als auch das Tar' Lok (D.2.7, S. 155) können das Alt-Vankul übersetzen. Außerdem trägt der Leichnam den Eisenring (D.2.9, S. 157) am Finger.

Der Leichnam wird vom Starrer, seinen Dienern oder dem Diener des Weisen als Kohett-Marr identifiziert mit dem Zusatz „...das kann nicht sein... sie wurden vor langer Zeit vernichtet...“

Anschließend wird sich die Frage nach dem Verbleib des echten SCs stellen und vielleicht eine genaue Inspektion der Grabkammer unter Naale (8.1.7, S. 80) nötig sein.

9.6 Erscheinen des Seelentöters

Hat der Seelentöter (C.19, S. 146) die SCs von der goldenen Halle (8.2.12, S. 95) zum Brunnenschacht (8.2.1, S. 81) geführt, wartet er demütig auf dem Boden liegend, bis die SCs den Brunnenschacht hoch zum Zeltplatz geklettert sind. Der Eimer mit dem Seil liegt bestimmt oben, denn es gibt alle paar Stunden einen Durstigen, der nachsieht, ob der Brunnen immer noch vertrocknet ist. Schaffen die SCs es nach oben, folgt er ihnen. Tun sie sich schwer, wird er ihnen hoch helfen – er kann seine schrecklichen Klauen

DIE ENTARNUNG DES DOPPELGÄNGERS			
<input type="checkbox"/> #1	Quezir-Ar-Sumaral, der Starrer (S. 133)	St. 3 DB -8 (+17) ¹⁾ P5 Bewegung 14 m/Rd	
	[01-80] Ropoon (Krummschwert)	+56	Treffer: 36
	[81-95] Kompositbogen	+29	
	[96-100] Ropopo – Grad 1 ²⁾	+24	Anmerkung:
Die Diener des Starrers (S. 133)		St. 8 DB +0 (+25) ¹⁾ P5 Bewegung 15 m/Rd	
	[01-40] Ropoon (Krummschwert)	+90	
	[41-60] Kompositbogen	+78	
	[61-80] Ropopo – Grad 1 ²⁾	+84	
	[81-100] Ropopo – Grad 4 ²⁾	+63	
<input type="checkbox"/> #2	Marik	Treffer: 95	Anmerkung:
<input type="checkbox"/> #3	Wurosch	Treffer: 83	Anmerkung:
<input type="checkbox"/> #4	Zafar	Treffer: 101	Anmerkung:
Rukoner • Krieger (B.3.1, S. 112)		St. 3 DB +5 (+30) ¹⁾ P9 Bewegung 15 m/Rd	
	[01-80] Kurzschwert	+64	
	[81-95] Streitkolben	+44	
	[96-100] Kurzbogen	+48	
	[96-100] Improv. Waffen	+44	
<input type="checkbox"/> #5	Krieger	Treffer: 87	Anmerkung:
<input type="checkbox"/> #6	Krieger	Treffer: 82	Anmerkung:
<input type="checkbox"/> #7	Krieger	Treffer: 93	Anmerkung:
Rukoner • Hirten (B.3.2, S. 114)		St. 1 DB +5 P5 Bewegung 15 m/Rd	
	[01-50] Messer	+22	
	[51-70] Keule (Hirtenstab o.ä.)	+17	
	[71-100] Improv. Waffen	+32	
<input type="checkbox"/> #8	Hirte	Treffer: 45	Anmerkung:
<input type="checkbox"/> #9	Hirte	Treffer: 51	Anmerkung:
<input type="checkbox"/> #10	Hirte	Treffer: 68	Anmerkung:
<input type="checkbox"/> #11	Hirte	Treffer: 62	Anmerkung:
<input type="checkbox"/> #12	Hirte	Treffer: 49	Anmerkung:
<input type="checkbox"/> #13	Hirte	Treffer: 71	Anmerkung:
<p>¹⁾ Der Wert vor der Klammer gibt den DB ohne Schildbonus an, der in Klammern mit Schild.</p> <p>²⁾ Eine spezielle Form des waffenlosen Kampfes; es wird die Angriffstabelle für WK-Würfe verwendet, aber kritische Benommenheitsschäden zugefügt.</p>			

9.5 ENTTARNUNG DES DOPPELGÄNGERS

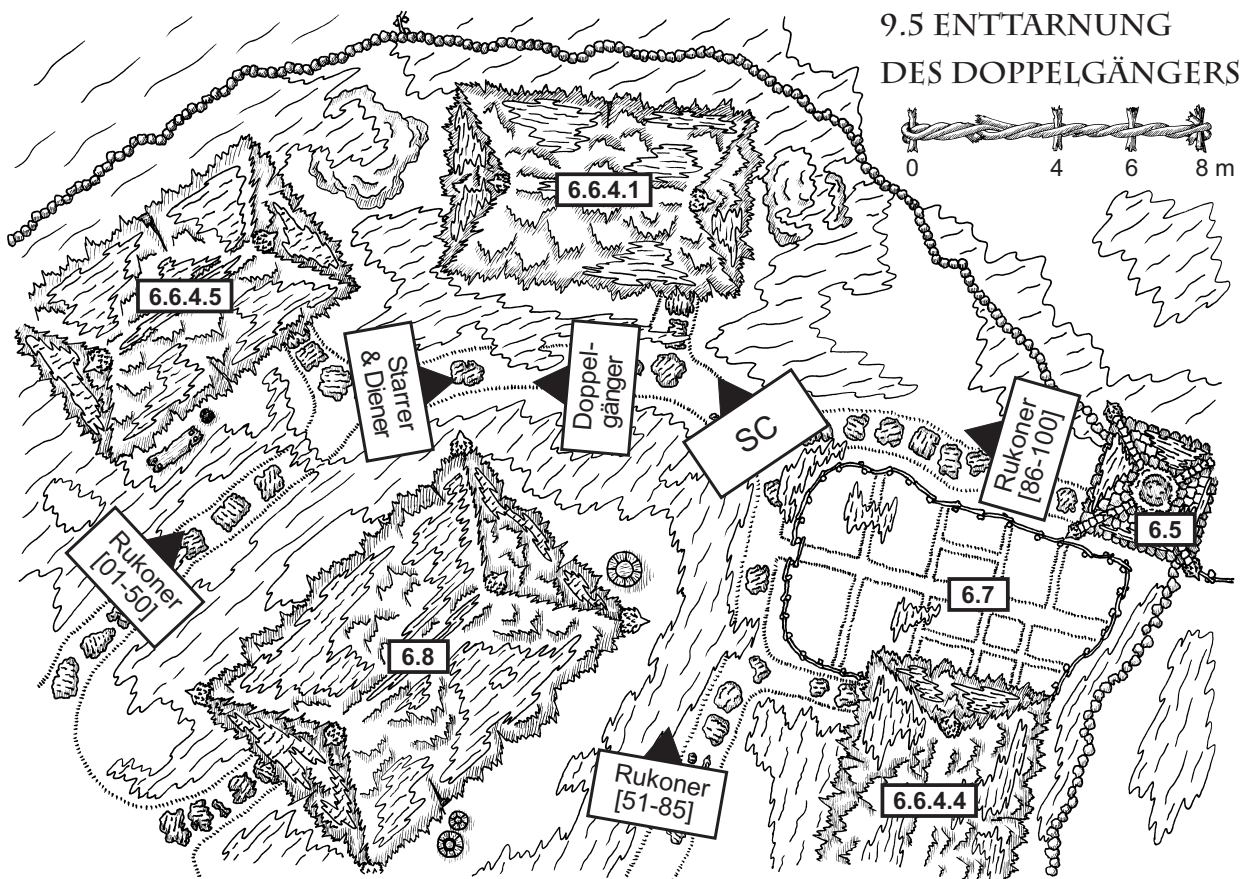


ABBILDUNG 9.1: Enttarnung des Doppelgängers: Ein mögliches Szenario ist die Enttarnung des Doppelgängers vor dem Haus des Weisen (6.6.4.1, S. 61), an dessen Tür der kleine Bengel genagelt wurde (9.4, S. 98). Anfangs wird es eine Konfrontation zwischen dem Starrer und seinen Dienern auf der einen und dem Doppelgänger-SC auf der anderen Seite sein. Die Situation wird allerdings unübersichtlicher, sobald die übrigen SCs eingreifen und nach 1W6 Runden außerdem 1W6 Rukoner für Frieden sorgen wollen. Die Rukoner können aus drei verschiedenen Richtungen kommen; ermittle mit einem W100 oder teile die Anzahl aus jeder Richtung gemäß der Wahrscheinlichkeiten zu. Kampfwerte für die Beteiligten befinden sich auf S. 100, eine Spielkarte auf S. 200.

in den Stein schlagen und sich mit bis zu zwei Personen hochziehen.

Der Seelentöter zeigt keine Scheu und will endlich seinem verhassten Gefängnis entkommen. Er wird ohne zu zögern aus dem Brunnen auf den Zeltplatz (7.2, S. 69) steigen.

Das Auftauchen des Seelentöters wird in Naale Panik auslösen: Menschen und Tiere (und Monster) werden Hals über Kopf vor ihm fliehen. Der Himmel verdunkelt sich und einzelne Blitze erleuchten den Himmel – die Vorboten eines Klingenssturms (H.7, S. 179). Zumindest dem letzten SC, den er nach oben geholt hat, wird der Dämon etwas zeigen:

Das abscheuliche Untier kriecht zum Brunnen und reißt mit bloßen Krallen eine Steinplatte heraus. Er deutet auf die eingeritzten Zeichen und murmelt hässlich anzuhörende Laute. Dann schmeißt er das Steinfragment mehrere Meter von sich; die Steinplatte landet kurz vor dem Aschegraben im Staub. Das widerliche Geschöpf zeigt über die vom Stein aufgewirbelte Staubwolke hinweg in die Ödnis der Aschenlande und zischelt etwas – es klingt bedrohlich, scheint aber nicht gegen Euch gerichtet zu sein.

Danach stürmt der Seelentöter auf die panischen Zeltstadtbewohner und wird dem Erstbesten die Seele ausaugen; wahrscheinlich wird es 2 oder 3 angekettete Sklaven treffen, die vergeblich versuchen, zu fliehen. Die leblosen Körper seiner Opfer lässt das Untier im Staub liegen. Aber ein SC braucht nur seinen Unmut darüber zu bekunden und er wird davon ablassen und sich demütig zu Boden werfen – ein Umstand, der sicherlich Verwunderung bei den Anwesenden auslöst, hörbar durch ein kollektives Raunen.

Klingenstürme fegen durch die Umgebung: Blitze zucken, Regen prasselt wie ein Pfeilhagel nieder und Donner erschüttert den Himmel wie Hammerschläge – sie treffen aber nicht das Dorf.

Eine handvoll Krieger sammelt sich (darunter Sothara, ihr kleiner Bruder, der alte Herr und der Starrer²), um das Dorf zu verteidigen, nicht aber den Zeltplatz. Zu einem Kampf wird es wahrscheinlich nicht kommen, da sich der Seelentöter in der Zeltstadt aufhält und dann in die Aschenlande flieht – gejagt von einem Klingens Sturm, der knapp am Dorf vorbeizieht.

Das gemeinsame Erscheinen der SCs mit dem See-

²Wenn der Starrer die Konfrontation mit dem Doppelgänger überlebt hat (9.5, S. 98).

lentöter wird bei einigen eine Mischung aus Furcht und Erstaunen hervorrufen:³

Eine hagere Gestalt kriecht durch den Staub auf Euch zu – schließlich hält sie inne und ruft mit erhobenen Armen: „Die fremden Propheten sind erschienen! Sie verkünden das Wort des Verratenen und bringen sein Reich!“ Er hält das Steinfragment in der Hand, das die Bestie zuvor weggeworfen hatte, und fährt mit der anderen Hand demonstrativ über die Inschrift, während er die Worte wiederholt. Aus den vorher in Panik Fliehenden bildet sich eine Menschenmasse, die das Preisen verwundert beobachtet. Jemand stürmt auf die im Staub liegende Gestalt zu und schreit zornig: „Nein! Das sind keine Propheten – falsche Propheten vielleicht! Falsche Propheten! Dir zeige ich, wer dein Herr ist... Sklave!“ – es ist der Bruder von Sothara, er hat seine Klinge gezogen.

Bei der hageren Gestalt handelt es sich um den Diener des Weisen (C.6, S. 131). Wird Sotharas Bruder nicht gehindert, erschlägt er den Diener vor aller Augen. Geht jemand dazwischen, pariert Sotharas Bruder den Angriff und zieht sich fluchend zum Dorf zurück. Der Starrer steht an seiner Seite, doch die anderen Rukoner können ihr Erstaunen und die Unentschlossenheit nicht verbergen.

Ganz gleich, ob der Diener erschlagen wird oder nicht, die Saat ist gesät und die Umstehenden meinen, ein Wunder erlebt zu haben:

Die Menschenmasse murmelt die Worte des Dieners nach: „Die fremden Propheten sind erschienen! Sie verkünden das Wort des Verratenen und bringen sein Reich!“ Erst zögerlich und leise, dann immer lauter. Sotharas Bruder treibt sie gewaltsam auseinander, während er sie immer wieder hilflos anbrüllt „Es sind falsche Propheten... falsche Propheten!“

Der alte Herr scheint die Kontrolle verloren zu haben – er wirkt wie ein gebeugter Greis auf einem Kindergeburtstag – und zieht sich mit den anderen Rukonern zurück, den immer noch brüllenden Bruder Sotharas müssen sie wegzerren.

Mit der Befreiung des Seelentöters hört auch das Gemurmel auf – sowohl das mentale, welches die SCs in den Wahnsinn getrieben hat (5.6.11, S. 45), als auch das reale in den Brunnen (6.4, S. 57 und 7.2, S. 69). Die SCs werden wahrscheinlich nur schlafen wollen, aber vorher werden sich die Ereignisse noch überschlagen. Zuerst wird wahrscheinlich das Wasser nach Naale zurückkehren (9.7) und anschließend will der Diener des Weisen (C.6, S. 131) oder der falsche Kaufmann (C.16, S. 142) die Geschichte der fremden Propheten (9.8, S. 103) loswerden.

³Ist der Diener tot oder aus anderen Gründen ausgefallen, übernimmt die Rolle der hageren Gestalt der falsche Kaufmann (C.16, S. 142). In diesem Fall ist der Begriff „Sklave“ durch „Fremdling“ zu ersetzen und genauso abfällig gemeint.

9.7 Die Rückkehr des Wassers

Sobald die SCs den Wassereinbruch im Gewölbe gestoppt haben (8.2.8.2, S. 93), kann das Wasser nicht mehr den unterirdischen Weg nehmen, den es die letzten Jahrtausende genommen hatte. Irgendwo zwischen Naale und Nokh'Nuir befand sich ein großer Tunnel – eine unterirdische Handelsstraße der Kohett-Marr, die das Wasser weiter zum Meer leitete. Aber nun trocknet dieser Weg wieder aus und die Wassermassen stauen sich hoch genug, um aus winzigen Spalten ins Flussbett zu quillen. Bis hoch zum Schluckloch am Bruch, wo der Fluss bisher in den alten Gewölben verschwand, ziehen sich die sprudelnden Quellen – manche leise gurgelnd, andere aufgeregt blubbernd oder spritzend in den Himmel schießend – und füllen den Aschegraben langsam mit Wasser.

Zunächst bahnt sich ein kleiner Rinnsal unter der Asche und spült sie weg. Aber wahrscheinlich hat sich bereits eine graue Schlacke im Graben gebildet, wenn die SCs das Gewölbe unter Nokh-Nuir verlassen:

Jemand ruft etwas, dann werden die Rufe von anderen aufgenommen. Alle strömen zum Aschegraben – die Menge jubelt und tanzt.

Haben die SCs den Seelentöter befreit und wurden als Propheten bezeichnet (9.6, S. 99), wird die Rückkehr des Wassers als Beweis ihrer göttlichen Bestimmung dienen, der jeden Zweifel fortspült. Rufe werden laut und die Menge feiert die SCs nun ungehemmt: „Die fremden Propheten sind erschienen! Sie verkünden das Wort des Verratenen und bringen sein Reich!“ – wie kleine Kinder, die nicht wissen, was sie sagen. Sogar der Säufer (C.15, S. 139) hat sich unter sie gemischt und nutzt ungeniert jede Gelegenheit zum Körperkontakt.

Ehrfürchtig machen sie Euch Platz und gewähren einen Blick auf den Aschegraben: Die Asche ist in seichter Bewegung und fließt den Graben entlang. Sie scheint zu kochen – hier und da steigen Bläschen mit einem Glucksen auf und verpuffen in kleinen Aschewolken. Ein feiner, verbrannter Duft erfüllt die Luft.

Von nun an herrscht kein Mangel mehr an Wasser – es steht, wenn auch Anfangs in bedenklicher Qualität, im Überfluss zur Verfügung (Wasser ist kein Zahlungsmittel mehr, siehe auch 9.2 auf S. 97). Die Bewohner (vor allem die der Zeltstadt) scheinen glücklich: Ganz gleich, welchen Abzug die SCs vorher auf Interaktion mit der Bevölkerung hatten – alles ist vergeben und vergessen: der Bonus für die künftige Interaktion ist +50 (TH.2, S. 179).

Einen halben Tag später hat sich der Graben bereits zur Hälfte gefüllt, auch wenn das Wasser noch ungenießbar ist. Nach 2–3 Tagen hat das Wasser seinen endgültigen Stand erreicht (etwa 1 m unterhalb des Ufers) und ist genießbar – wenn auch übel schmeckend. In den nächsten Wochen wird es weiter aufklaren und Trinkwasser-Qualität erreichen.

9.8 Die Geschichte der fremden Propheten

Wurden die SCs zu Propheten erklärt (9.6, S. 99), wartet der Diener (C.6, S. 131) auf einen ungestörten Moment, um eine Geschichte zu erzählen, und wird es wie eine Messe zelebrieren. Aber zuvor will er noch seine Sachen aus dem Dorf holen. Legen die SCs keinen Ort fest, schlägt er vor, dass sie sich in einer halben Stunde in einem äußeren Separee des Telts treffen (7.1.3, S. 68); dort fühlt sich Ek-Nakar sicher und erscheint mit einem alten Gürtel, an dem vertrocknete (mumifizierte) Zungen hängen:

„Die Prophezeiung der fremden Propheten... sie wird Euch nicht gefallen...“

Er zeigt in den Himmel (eventuell muss er dazu eine Zeltplane zur Seite schlagen oder aufschlitzen, die SCs zu einem Fenster führen o. ä.) und fährt fort:

„Seht ihr die Monde, Orhan und Charon? Die Monde, die eure Götter als Heimat wählten? Ha! Eure Götter... die Propheten nannten sie Verräter und Betrüger, denn sie haben ihren Herrn verraten und betrogen, als die fremden Propheten erschienen und seine Herrschaft forderten. Sie verkündeten das Reich des Verratenen und ebneten ihm den Weg, damit er vom Himmel fahren konnte... Die Betrüger fürchteten ihren Herrn und stellten ihm eine Falle: mächtige Stürme sollten den rechtmäßigen Herrscher in den Himmel zurücktragen und zerstören... Der Betrogene mit den drei Häuptionen erkannte den Verrat und sagte die Rückkehr der fremden Propheten voraus – Fremde, Ungläubige, keine Vanku... Fremde, die sein Reich bringen werden. Bis zu ihrer Rückkehr liegt es an uns, unseren Glauben zu beweisen – zu beweisen, dass wir es wert sind, nicht zu Betrügern zu beten. Alle Vanku kennen diese Geschichte, die Kohett-Marr kannten sie und glaubten fest daran. Sie gaben ihr Leben, ertranken kläglich in den Gewölben unter diesem Dorf, damit IHR sein Wort verkündet und sein Reich bringt!“

Vielleicht fragen die SCs den Diener, woher er das weiß und warum er ihnen das erzählt. Dann wird sich der Diener erklären:

„Vor vielen Jahren kam ich als Sklave in dieses Dorf. Sie behandelten mich wie ihres Gleichen und nahmen mich auf. Doch sie sind verlogen und betrügerisch wie ihre Götter... einen Sklaven nennen sich mich wieder... Ich zweifelte, ich war vom Weg abgekommen... aber jetzt habe ich zum Glauben zurückgefunden! Bitte vergebte einer schwachen Seele!“

Die SCs können dem Diener auch weitere Fragen zu dem Erzählten stellen:

- **Was waren das für Stürme?** „Die feigen Götter beschworen die mächtigen Kligenstürme, die seither

das Land plagen – sie vertrieben den mit den drei Häuptionen und vernichteten seine Gefolgschaft. Die falschen Götter hätten alles Leben vernichtet, nur um die eigene Haut zu retten.“⁴

- **Der Dämon scheint auch zur Gefolgschaft deines... äh, unseres Gottes zu gehören. Sind wir jetzt bei den Bösen?** „Nein, wir sind die Guten: der Eine mit den drei Häuptionen vermag alle Wesen in Harmonie zu bringen. Die Seelentöter schworen ihm Gefolgschaft wie auch die Menschen und sie leben seitdem Seite an Seite. Der Verratene bringt den Frieden, den die falschen Götter euch verwehren!“
- **Was ist aus den früheren fremden Propheten geworden?** „Die falschen Götter ließen sie jagen, foltern und töten – weil sie die Wahrheit sagten.“
- **Also sein Wort verkünden und sein Reich bringen – Wie genau sollen wir das machen?** „Ihr werdet einen Weg finden... der Verratene ist mit Euch.“
- **Dein Gürtel ist hübsch... aber was soll das mit den Zungen?** „Wir schneiden den Verrätern und Lügern die Zungen heraus, damit sie die Lügen ihrer betrügerischen Götter nicht verbreiten können.“
- **Ein Gott mit drei Häuptionen?** „Seine drei Häuptionen stehen für seine drei Gesichter, seine drei Seiten. Je nachdem, wer ihm gegenüber steht, sieht nur eine Seite. Er ist grausam und unerbittlich gegenüber den Feinden, barmherzig und gütig gegenüber den Gläubigen, gerecht und weise gegenüber dem Würdigen... die Welt wird seine drei Seiten nacheinander sehen: sein erstes Gesicht bringt Rache und Vergeltung über seine Feinde, sein zweites Gesicht den Frieden zu allen Wesen, das dritte Gesicht wird diejenigen mit Wissen und Macht belohnen, die sich als würdig erweisen.“

9.9 Der Rat

Wurden die SCs mit einem Seelentöter gesehen und als Propheten verehrt (9.6, S. 99), wird der alte Herr von Naale (C.8, S. 133) am folgenden Tag um ein Gespräch bitten. Folgen die SCs der Bitte wird es in der Empfangshalle der Motte (6.2.2, S. 53) stattfinden. Notfalls begibt sich der Alte Herr mit den Teilnehmern auch in die Zeltstadt – oder wo immer sich die SCs gerade aufhalten.

Neben dem Alten Herrn sind Sothara (C.2, S. 126), Sotharas Bruder (C.11, S. 136) und andere Persönlichkeiten Naales anwesend. Befindet sich der Diener (C.6, S. 131) dort, sieht man den Zorn in den Augen von Sotharas Bruder aufflammen; offensichtlich hält er sich zurück. Das Gespräch eröffnet der Alte Herr in sanftem Ton; er macht dabei schmerzlich lange Pausen an völlig unpassenden Stellen:

⁴Die Behauptung ist falsch. Es waren wahrscheinlich die Schattenläufer („Duskwalker“ [4]) mit Hilfe der Sull, welche die Kligenstürme schufen.

„Ich will nicht richtet, über [Pause] das, was ich nicht verstehe – aber zum Wohle von Naale möchte ich einen Rat geben. Euch mag Böses [Pause] widerfahren sein, doch die Menschen hier trifft keine Schuld...“ Sotharas Bruder macht einen Schritt auf den Alten zu und schreit ihn an, ohne Euch eines Blickes zu würdigen: „Amar hat Euch nicht geduldet... und er wird bestimmt nicht irgendwelche dahergelaufenen Propheten dulden, die seine Macht in Frage stellen. Das ist der Vorwand, den er gebraucht hat...“ Eine Handbewegung des Alten lässt den Bruder verstummen. Der alte Herr fährt fort: „Wir wissen, dass ihr nicht zum ersten Mal in [Pause] Naale seid... aber jetzt seid Ihr kein Niemand mehr... in wenigen Tagen wird der König davon erfahren, dann [Pause] ist unser Leben wenig wert... und Eures nichts...“

Der SL sollte hier den SCs keine Gelegenheit für Fragen einräumen, nur folgendes Manöver, um das Gesagte zu ordnen zu können:

► *Sitten&Gebrauche*•Rukon (+50) / *Landeskunde*•Rukon (+20): Um zu verstehen, dass die Sorge Ty Amar gilt, dem Hohe-Priester und Hoch-König von Rukon, der für seine rachsüchtige und impulsive Natur bekannt ist – er pflegt, die Zungen seiner Feinde zu essen.

Sotharas Bruder fällt ihm wieder ins Wort, nun gemäßigter, mit zornunterdrückter Stimme: „...auch unsere Nachbarn werden in diesen Zeiten wohl keine falschen Propheten gebrauchen können... Und ihre Anmaßung wird vielleicht noch andere Mächte auf den Plan rufen! Propheten sollen sich selten nur mit Prophezeien zufrieden geben...“ Aus dem Augenwinkel weist er für einen kurzen Moment auf Euch: „...habe ich gehört...“ Der alte Herr schenkt dem Einwand kaum Beachtung und ergreift wieder das Wort: „Ich werde [Pause] tun, was ich kann [Pause] – aber bitte verlasst Naale... umgehend... um [Pause] Naales Willen... und um euretwillen... Hier werdet [Pause] Ihr keinen Frieden finden.“ Seine Stimme wird eindringlich, fast flehend bei den letzten Worten.

Seine letzte Bitte richtet er direkt an einen SC (wähle zufällig oder nimm den, den er für den Anführer halten könnte)...

„Habe ich euer Wort [Pause], dass ihr Naale schnell verlasst?“

...es scheint die Bitte eines geschlagenen Mannes zu sein – und er erwartet eine Antwort von dem SC. Gibt der SC sein Wort, wird er die SCs unentgeltlich für die Reise ausstatten, soweit er es kann (Verpflegung, Wasser, Reittiere, Sklaven o. ä.). Verweigert der SC sein Wort, wird das als Missbrauch des Gastrechts gewertet und sämtliche Unterstützung für die SCs wird untersagt – die SCs können von nun an nur noch auf Hilfe aus der Zeltstadt hoffen.

Wie die Frage auch beantwortet wird, der alte Herr mag bei Nachfrage noch Auskunft darüber geben, was er mit „Wir wissen, dass ihr nicht das erste Mal in Naale seid...“

gemeint hat: der Bruder von Sothara hatte sich in der Zeltstadt nach den SCs umgehört und erfahren, dass sie mit einem seltsamen Gefolge bereits vor einigen Tagen in Naale waren, bevor sie in die Aschenlande zogen. Einer aus dem Gefolge soll zurückgeblieben sein und bis heute im Telt Unzucht treiben (7.1.2, S. 68). Geben die SCs zu, dass sie sich daran nicht erinnern, wird der alte Herr ihnen raten, in der Aschenlande (6.14, S. 64) nach Antworten zu suchen.

Am Ende der Unterredung sehen die Gefolgsleute des alten Herrn verbittert aus – einigen war die Entscheidung vielleicht zu hart, wie Sothara; den meisten aber wohl nicht hart genug.

Wenn die Gefolgsleute den Ort verlassen haben (oder später in einem unbeobachteten Moment), tritt Sotharas Bruder nochmal an die SCs heran – er wird von zwei Kriegern begleitet. Er wirkt unbeherrscht und kommt einem zufälligen SC bedrohlich nahe:

„Für Euch will ich es nochmal in einfache Worte fassen: Verschwindet aus Naale! Und nehmt die Euren mit... diesen Trunkenbold... und Eure toten Freunde am Besten gleich mit!“

Sotharas Bruder wird wütend weggehen und keine weiteren Auskünfte geben, aber nach „dem Trunkenbold und den toten Freunden“ gefragt kann fast jeder etwas damit anfangen: er meint den Säufer (C.15, S. 139) und seine toten Gefährten (7.5, S. 71), die von Ha'kashs Gefolge in Naale begraben wurden.

9.10 Blutrache

Selbst als Propheten (9.6, S. 99) können die SCs in Situationen geraten, in denen sie nur bedingten Einfluss auf die Geschehnisse haben. Bringen sie dem Schuster (6.6.4.3, S. 61) beispielsweise die Gewissheit, dass sein Kind tot ist (7.5, S. 71), wird er blutige Rache nehmen.

Nach der Himmelsbestattung (F.4, S. 166) der Überreste dankt der Schuster den SCs nochmals aufrichtig – er hat nun Gewissheit und sein Kind Ruhe gefunden. Er wirkt gefasst und begleitet die Trauergemeinschaft zu seinem Haus, wo er Brot und Käse reicht. Noch während er den Gästen aufischt, holt der Schuster seine Axt, wickelt sie in eine Decke, geht zum Säufer (C.15, S. 139) und erschlägt ihn – schließlich ist bekannt, dass er zu der Mörderbande gehörte. Dieser Vorgang dauert nur ein paar Minuten und die SCs werden wahrscheinlich von entfernten Schreien alarmiert, bevor sie sein Verschwinden bemerken.

► *Wahrnehmung*•*Hören*: Um am Türknarren und den Schritten zu bemerken, dass der Schuster das Haus verlässt; der SC hat die Möglichkeit, den Schuster vom Mord abzuhalten – dazu wäre aber Gewalt notwendig; der SC kann auch den Säufer zur Rede stellen und erschlagen – das hätte kaum ein juristisches Nachspiel, da die Tat nur politisch brisant wird, wenn der Mord von einem Dorfbewohner begangen wird (siehe unten).

Eilen die SCs den aufgeregten Rufen nach – wie viele andere auch – kommen sie durch das Dorftor über den Zelt-

platz zum Telt (7.1, S. 66):

Vor dem Zelt steht eine aufgebrauchte Menge. Rufe schallen wild durcheinander in meist unverständlicher Sprache; viele strecken Waffen drohend in die Höhe. Zwei Wachen vom Dorf versuchen vergebens, die Menge zu beruhigen.

Die Dorfwachen sind offensichtlich nicht Herr der Lage und wissen nicht einmal, was den Aufruhr veranlasst hat – sie werden nicht durchgelassen.

► *Überreden / Einschüchtern*: Um sich bei einem Individuum der Menge Gehör zu verschaffen und mit ihm zu kommunizieren; man kann so herausfinden, dass ein schrecklicher Mord verübt und der Täter auf frischer Tat geschnappt wurde.

► *Diplomatie (+50) / Reden (+50) / Soziales (+50)*: Um sich bei der Menge Verhör zu verschaffen, so dass sie die Propheten durchlassen; bei einem Fehlschlag scheinen die Leute die Propheten in ihrem Wahn nicht einmal wahrzunehmen.

► *Vermengen / Täuschung*: Um sich durch die Menschenmenge zum Brennpunkt des Tumults zu drängeln.

Können sich die SCs einen Weg durch die wütende Menge bahnen, gelangen sie zur Quelle der Erregung – dem Eingang zum Separee des Säufers (7.1.2, S. 68):

Im Mittelpunkt des ganzen Aufruhrs steht eine klägliche Person: die Kleidung ist zerrissen und das Gesicht blutig geschlagen, aber unter den Blessuren erkennt man den Schuster. Wehrlos lässt er die Schläge und Beschimpfungen der Umstehenden über sich ergehen, als hoffe er auf den Tod. Hinter dem Lynchmob sind die Stoffbahnen des Separees zu sehen – Blutspuren scheinen ein Muster zu bilden. Aber es ist nicht das Blut des Schusters. Durch den Zugang kann man einen Blick in das Innere des Separees erhaschen: Inmitten von blutgetränkten Kissen liegt eine blutüberströmte, nackte Gestalt. Der Kopf wurde halb gespalten – eine Axt von rukonischer Machart steckt darin.

Bei dem Toten handelt es sich um den Säufer und auch wenn ihn kaum jemand von der Zeltstadt bemerkt oder gar geschätzt hat, ist ein offener Mord geschehen. Ein Mord an einem Durchreisenden, der das Marktrecht des Königs genoss, verübt von einem Dorfbewohner, der seinen Schutz gewährleisten sollte. Das passt zu einem Gerücht (5.7.8, S. 48), das der falsche Kaufmann (C.16, S. 142) verbreitet: die Dorfbewohner begehren den Reichtum der Durchreisenden und sehen eine Gelegenheit, die Händler zu töten und sich an ihren Gütern zu bereichern – nachher waren es die Vanku, gegen deren Übermacht sie nichts ausrichten konnten.

► *Diplomatie (+25) / Reden (+25) / Soziales (+25)*: Um die Menge zu überzeugen, den Täter der hiesigen Gerichtsbarkeit zu überführen; bei Erfolg werden die beiden Dorfwachen durchgelassen, die ihn mit sich nehmen; ein Ergebnis unter 25 führt zum unverzüglichen Lynchen des Schusters – er wird am Zeltmast erhängt und erst nachdem die Menge sich verstreut hat,

können die SCs oder die Dorfwachen seine Leiche bergen.

Konnten die SCs den Schuster vor dem Tod retten, werden sie wahrscheinlich hilflos seine Verurteilung nach hiesigem Recht verfolgen müssen (F.3, S. 165). Die Schuld des Säufers wird nicht in Frage gestellt („mitgegangen, mitgefangen“ – Sippenhaft ist ein übliches Konzept der rukonischen Rechtsprechung), aber die Selbstjustiz des Schusters, zumal er nicht der Kriegerkaste angehört, verdient die Todesstrafe – was selbst vom beschuldigten Schuster nicht angezweifelt wird. Greifen die SCs nicht ein, wird er einvernehmlich zum „Käfigtod“ verurteilt, d. h. am Richtplatz in einen Käfig gesperrt, bis ihn in die sengende Sonne verdörnt oder wilde Tiere zerfleischen.

► *Rechtskunde (+15) / Akademie (-5)*: Um ein Schlupfloch in der löchrigen rukonischen Rechtsprechung zu finden und einen Freispruch für den Schuster zu erstreiten; ein Ergebnis von 101–120 verlangt außerdem das Freikaufen mit 1W10 SS, ein Ergebnis über 120 erfordert keine Geldmittel; ein Ergebnis unter 25 führt zur Strangulation des Schusters; der +15-Bonus stammt vom guten Willen des alten Herrn (C.8, S. 133), den Schuster zu verschonen. Die Gerichtsverhandlung kann auch als Streitgespräch (F.3, S. 165 und H.8, S. 184) inszeniert werden.

Falls die SCs seinen Freispruch erwirken oder ihn später aus dem Käfig befreien, wird der Schuster ihnen Gefolgschaft schwören – aus Dankbarkeit, aber vornehmlich, um an den übrigen Mördern Rache zu üben, deren Spur die SCs verfolgen. Lehnen sie seine Gefolgschaft ab, folgt er ihnen auch ohne Zustimmung.

Anmerkung: Dieses Szenario geht davon aus, dass der Schuster nicht weiß, dass die SCs wahrscheinlich dem Verbrechen beigezogen haben – eventuell sogar selbst Täter waren. Wann immer der Schuster davon erfährt (z. B. vom Säufer oder weil die SCs es ihm gestehen), wird er Blutrache an den SCs nehmen wollen: er greift die SCs an und kämpft bis zum Tod. Während des Kampfes erhebt er immer neue Vorwürfe wie „Sie war alles, was mir geblieben ist! Ihr habt sie mir genommen... und einfach weggeworfen!“, „Ihr nennt Euch Propheten... und tötet kleine Kinder aus Vergnügen? Ihr seid Monster!“ oder „Hättet Ihr nur etwas Anstand, würdet Ihr Euch selbst ein Ende setzen... und ich müsste das nicht tun!“. Damit bringt er sich selbst in Rage: er erhält ab der zweiten Runde +25 auf den OB und darf nicht parieren.

9.11 Die Delegation

Nach ihrer „Heiligsprechung“ spüren die SCs zunächst den lokalen Ruhm, aber schon bald erfahren sie, wie ihre Berühmtheit immer weitere Kreise zieht. In den folgenden Tagen nach dem Rat (9.9, 103) machen neue Gerüchte die Runde, die den Verdacht erhärten, dass der König von Rukon, Ty Amar, auf die Propheten reagiert. Die Nachrichten werden vor allem von heranströmenden Gläubigen gebracht, die von den Propheten gehört haben und nach Naale eilen.

Obwohl die Bedrohung immer ernster wird, werden die SCs wahrscheinlich noch ein paar Dinge regeln wollen. Vor allem „Maßanfertigungen“ beim Krämer (C.13, S. 136) können sich über Tage hinziehen und für etwas Nervenzickel sorgen, während sich die politische Situation zuspitzt.

9.11.1 Der erste Tag (nach der Heiligsprechung)

Die Bevölkerung reagiert verändert auf die SCs: Die Dorfbewohner wirken eingeschüchtert oder ablehnend, die Zeltstadtbewohner zeigen Hochachtung oder sogar Verehrung – zumindest jene, die geblieben sind. Aber leere Zeltplätze zeigen, dass nicht wenige die Flucht in der Nacht gewagt haben.

9.11.2 Am zweiten Tag (nach der Heiligsprechung)

Es kommen Fremde aus der Umgebung, um die Propheten zu sehen. Sie bringen Gerüchte, dass der König Fürsten und Priester von Rang nach Thol gerufen hat.

9.11.3 Tag Drei (nach der Heiligsprechung)

Es strömen immer mehr Leute herbei. Sie kommen auch von weiter weg und die SCs werden regelrecht begafft. Gerüchte machen die Runde, dass Rat in Thol gehalten und die „falschen Propheten“ der Blasphemie bezichtigt wurden – sie beleidigen die Götter der Monde. Sollten die SCs die vergangenen Tage zum Predigen, dem vermeintlichen Vollbringen von Wundern oder für andere Anmaßungen genutzt haben, wird auch dies explizit erwähnt und verurteilt.

Es soll aber auch Unstimmigkeiten zwischen den Fürsten geben, ob man Krieger entsenden sollte. Einige scheinen einen Vorwand des Königs zu fürchten, unliebsame Familien aus dem Weg zu schaffen und Grenzen neu zu ziehen.

Einige gut informierte berichten hinter vorgehaltener Hand, dass vor allem die Sympathien der hiesigen Kaufleute Sorgen machen, die unter dem Marktrecht und damit dem persönlichem Schutz des Königs stehen. Man befürchtet, dass Gewalt notwendig ist, um die Propheten aus Naale zu bringen – das könnte Symbolwirkung für das ganze Land haben. Rukon ist aber auf die Kaufleute und ihre Waren angewiesen, auch wenn man sie nicht sonderlich schätzt.

9.11.4 Am vierten Tag (nach der Heiligsprechung)

Ganze Pilgerscharen erreichen Naale, das nun weithin als „Dorf der fremden Propheten“ bekannt ist, um weise Worte zu hören [01–30], von irgendwas geheilt zu werden [31–80] oder einfach weitere Wunder zu sehen [81–100]. Sie bringen Kunde, dass ein Erlass die Hilfe für die „falschen Propheten“ bei Todesstrafe untersagen soll. Der König wird verlässliche Krieger entsenden, unter Führung einer angesehenen, unparteiischen Gruppe – Helden, die sich bereits um Rukon verdient gemacht haben und hohes Ansehen genießen.

Der Anführer soll kein geringerer als Karnor⁵ sein, der „Bekehrer“, ein eifriger Priester des Kuor [14], dem König der Götter. Karnor trägt den „Erlöser“, ein Streitkolben mit einem Kopf, der den Mond Orhan darstellt und der als letztes Mittel bei widerspenstigen Ketzern zum Einsatz kommt. Er soll nichts für seine Dienste verlangt haben – die Welt von der Blasphemie der selbst ernannten Propheten zu befreien, soll für ihn Belohnung genug sein. Karnor will weitere Mitstreiter berufen, um die Gefahr für Rukon abzuwehren.

Ihn soll Silvara, die „Finderin“, begleiten. Sie konnte schon einige verschwundene Reliquien aufspüren und soll einer geheimen Diebesgilde angehören, aber das konnte bisher keiner beweisen. Sie soll 5000 GS verlangt haben, die Propheten nach Thol zu bringen (der Preis ist übertrieben, aber eine Bezahlung wurde tatsächlich ausgemacht).

Auch Ranrik hat dem Hilferuf geantwortet, besser bekannt als „Schädelknacker“. Er pflegt die Gliedmaßen seiner Feinde mehrfach zu brechen und dekoriert sie zu seltsamen Kunstwerken – ähnlich wie Blumensträuße, nur irgendwie ekliger. Das soll seine Verneigung vor dem Tod sein und eine Warnung, sich ihm in den Weg stellen.

9.11.5 Der fünfte Tag (nach der Heiligsprechung)

Eine Delegation wurde nach Naale entsandt. Es sollen mindestens drei Dutzend Männer und Frauen in Waffen unterwegs sein mit dem Ziel, die Ordnung wiederherzustellen und die falschen Propheten nach Thol zu bringen, wo sie sich verantworten sollen.

Karnor hat indessen weitere Helden berufen: Doval Afnul, die „Flammenhand“, ein Gelehrter und Meister arkaner Künste. Er ist für seine Wissbegierde und seinen Machthunger bekannt – und dafür, dass er über Leichen geht. Er soll einen Feuerdrachen in seiner eigenen Höhle ausgeräuchert haben. Als Belohnung soll ihm ein verbotes Buch versprochen worden sein.

Außerdem soll Bramuk Xarn „Steinleser“ den Helden den Weg weisen. Er soll bisher noch jeden aufgespürt und jeden Weg gefunden haben. Die Redewendung „Bramuk hat ihn geholt“ wird benutzt, wenn jemand wie vom Erdboden verschluckt ist und man keine Ahnung hat, wo er ist.

Es gibt sogar Gerüchte, dass der geheimnisumwobene Frinul Ordon-Bakh, der „Leichenflüsterer“, der Nacht entstiegen sein soll, um Rukon beizustehen. Dem schenken aber die wenigsten Glauben, denn er gilt als äußerst zwielichtige Gestalt – und als tot.

9.11.6 Tag Sechs (nach der Heiligsprechung)

Am sechsten Tag erscheint eine Botin vor Naale auf einem Pferd mit goldenem Zaumzeug. Ihre Kleidung ist kostbar bestickt und sie hält eine mit Silberfäden durchwirkte, rukonische Fahne, die sie als Gesandte des Königs ausweist.

⁵Die Heldengruppe, angeführt von Karnor, soll hier nur als Drohkulisse verwendet werden. Die SCs werden erst im dritten Teil der Aschenland-Kampagne „One Night of Sin“ [12] mit ihnen zu tun bekommen, wo sie genauer beschrieben sind.

Die Botin wartet regungslos auf der Straße in Sichtweite – nur die glänzende Fahne weht im Wind – bis ein Krieger aus Naale die Botin abholt und ihr Pferd zum Dorf geleitet; es ist wahrscheinlich Sotharas Bruder, der vielleicht von einem SC verletzt wurde (9.6, S. 99). Sind die SCs in Sichtweite, wirft die Botin ihnen einen finsternen Blick zu. Sie überbringt dem alten Herrn ein Dokument, mit dem König Ty Amar um den Beistand Naales bittet.

Kenner der rukonischen Politik wissen, dass es ein einfacher Schachzug ist, dem sich der alte Herr nicht entziehen kann. Die Botin kann nicht einfach mit einem Trupp Bewaffneter erscheinen; das hätte die Souveränität des Fürsten von Naale in Frage gestellt und andere rukonische Fürsten könnten es als Rechtsbruch auslegen.

Der alte Herr muss der Botin seine Treue versichern und sie verschwindet wieder in Richtung Süden. Hätte er sich widersetzt, wäre ganz Naale schuldig. Gleichzeitig lässt er die Magd (C.12, S. 136) zu den SCs schicken mit einer letzten Warnung, dass sie Naale sofort verlassen müssen. Die Botin wird zurückkommen und wenn sie die SCs dann hier antrifft, kann ihnen keiner mehr helfen.

9.11.7 Am siebten Tag (nach der Heiligsprechung)

Bereits früh am nächsten Tag kehrt die Botin mit der Delegation zurück, die bereits südlich von Naale gewartet hat. Sie kommen, um die Propheten festzunehmen und nach Thol zu bringen. Doch soweit soll es nicht kommen.

Zum Einen befinden sich in der Zeltstadt Sympathisanten der Propheten, die – auch wenn sie die Delegation vielleicht nicht besiegen können – zumindest soviel Aufruhr veranstalten würden, um die SCs im Schutz des Tumults aus Naale in die Aschenlande zu bringen. Gelingt auch dieses nicht, erscheinen zwei bis drei Seelentöter, um die SCs in die Aschenlande zu bringen – nicht ohne sich vorher wahllos an etlichen Seelen zu laben und zerstörerische Klingenstürme auszulösen.

Wie auch immer die SCs der Delegation entkommen, sie werden ihre Reise wahrscheinlich unvorbereitet antreten müssen, falls nicht alles bereits gepackt war. Eventuell sehen die SCs beim Zurückblicken, wie Naale mit dunklen Rauchschwaden brennt. Und es wäre ihre Schuld, da sie alle Warnungen zuvor in den Wind geschlagen haben.

9.12 Tod in den Fluten

Die Rückkehr des Wassers (9.7, S. 102) wird von den Dorfbewohnern als Geschenk gesehen (von den Göttern oder fremden Propheten), aber die Gefahr gerne übersehen. Die hier lebende Bevölkerung ist an Dürre und Hitze gewöhnt, aber unerfahren angesichts solcher Wassermassen; es gibt kaum einen, der schwimmen kann. Es wird nicht lange dauern, bis ein sorgloser Dorfbewohner in den Fluten ertrinkt – das erste Opfer ist der Sohn der Magd (C.12, S. 136), der nur Wasser holen und sich die Arbeit am Brunnen sparen wollte.

Hält sich einer der SCs tagsüber häufig in der Nähe des neuen Flusslaufes auf, kann er das Unglück verhindern:

Aufgeregte Schreie werden laut – sie kommen vom Graben und schnell wird klar, dass es etwas ernstes ist...

► *Sprechen&Verstehen*•Riani (+50) / Soziales (+0): Um die Worte „Hilfe“ und „schnell“ zu verstehen; ein Ergebnis über 130 lässt den Großteil der Rufe verstehen: „Zu Hilfe! Er ertrinkt! Schnell, bei den Göttern, so komm doch einer! Er ertrinkt!“

► *Sprinten / Athletik*: Um den Graben schnell genug zu erreichen – es ist ein Ergebnis von mindestens 80 notwendig oder der Junge ist in den Fluten nicht mehr zu sehen. In diesem Fall wird seine Leiche am nächsten Tag von einem reisenden Jünger etwa 3 km flussabwärts aus dem Wasser gezogen und nach Naale gebracht, wo er traditionell beigesetzt wird (F.4, S. 166).

In dieser Situation ist Schnelligkeit gefragt. Zögert der SC, indem er z. B. weitere Wahrnehmungsmanöver macht, wird der Junge ertrinken. Erreicht der SC den Fluss schnell genug, bietet sich folgendes Bild:

Ein kleines Kind kämpft in den Fluten ums Überleben – es klammert sich verzweifelt an einen Holzeimer, der es natürlich nicht tragen kann. Einige Leute stehen hilflos am Ufer, scheinen das Wasser aber zu fürchten.

War das Ergebnis des vorherigen Sprinten/Athletik-Manövers 80–99, so hat der SC den Unglücksort zwar schnell genug erreicht, aber ein Sklave – wie der ums Überleben kämpfende Junge scheinbar Nichtschwimmer – ist in seiner Verzweiflung hinterher gesprungen und kämpft nun ebenso ums Überleben.

► *Wahrnehmung* (+30): Um zu erkennen, dass es sich bei dem Kind um den Sohn der Magd handelt (C.12, S. 136).

► *Schwimmen* (-10): Um den Jungen vor dem sicheren Ertrinken zu retten; ein Ergebnis von 115 oder mehr ist notwendig, um eventuell ebenfalls den Sklaven aus den Fluten zu retten. Ein Fehlschlag lässt die hilflosen Schwimmversuche des Jungen einfach nur belustigend erscheinen.

Gelingt der Rettungsversuch, kann sich der SC der Dankbarkeit des Sohnes, der Magd und womöglich eines Sklaven sicher sein. Selbst Sotharas Bruder wird die SCs weitgehend in Ruhe lassen, auch wenn niemand weiß, warum – der Grund liegt in seiner geheimen Leidenschaft zur Magd (C.12, S. 136).

Geht die dramatische Situation an den SCs unbemerkt vorüber, wird sie die Nachricht vom Tod des Jungen nur beiläufig ereilen.

9.13 Fürsorge eines Lich-Kleinkinds

Wer das Vertrauen des Lich-Mädchens gewinnen konnte (8.2.4.6, S. 87), kann von nun an sein Verhalten beeinflussen. Wenn es gerufen wird, erscheint das Lich-Kleinkind irgendwo aus einem Schatten (in einem Radius von maximal 2 km um seine Organe), wobei jedem im Radius von 15 m ein WW gegen Furcht der Stufe 18 gelingen muss

(SCs zählen durch die dämonische Präsenz als Stufe 17) oder er flieht vor dem Lich-Kleinkind.

Widersteht der Rufende dem Angstgefühl erfolgreich, sucht das Lich-Kind Körperkontakt, z. B. indem es den Rufenden umarmt oder sich auf seinen Schoß setzt. Durch die Berührung erleidet dieser einen Eisstrahl-Angriff (ATM 4, S. 139 in [7]) mit einem OB von +50. Außerdem kann sie einen Entzug der Lebenskraft (T8.2, S. 85) mit einem Bonus von +20 verursachen, wenn ein WW gegen Umwelt der Stufe 18 misslingt.

Bei den Gefallen, die das untote Mädchen macht, gibt es klare Grenzen. Es handelt sich um ein kleines Kind, das gut und streng erzogen wurde. Eine direkte Aufforderung, jemanden willentlich zu schaden oder zu verletzen, wird es empört zurückweisen – übt man weiter Druck aus, wird es weinen, sich aber weiterhin weigern, jemandem weh zu tun („Vater hat es verboten“). Am Besten verpackt man den Auftrag in ein Spiel, ähnlich denen, die es mit den SCs spielte (z. B. blinde Kuh, 8.2.4.4 auf S. 86), oder man redet ihm ein, es handele sich nur um Mäuschen – für die scheint es nämlich kein Mitleid zu empfinden.

► *Diplomatie / Reden / Überreden / Schauspiel: Um das Lich-Kleinkind zu einer Handlung zu bringen, die ihrer eigentlich sanftmütigen Erziehung widerspricht; Bonus von +25, wenn die Handlung in ein Spiel verpackt wird, oder Betroffene als Mäuschen bezeichnet werden.*

den Armen; neben ihm Helm, Schwert und ein Buch, zu seinen Füßen liegt eine Katze.

Öffnet man das Grab, findet man ein feines, fleckiges Leinentuch – das Grabtuch. Daneben finden sich Goldreste in Form eines umgedrehten T (die Vergoldung eines Schwertgriffs), der untere Rand des gut erhaltenen Tuches ist zerfetzt (das war die Katze).

Das Tuch ist in der Mitte ausgebeult und enthält mumifizierte, lederartige Organe (Herz, Nieren, Milz, Leber...), die bluten, wenn man sie berührt. Von allen Organen sind große und kleine Ausführungen vorhanden (die des Kindes und des Vaters), von der Katze ist nichts geblieben.

Zerstört man die Organe (z. B. durch Verbrennen), werden die Lichs endgültig vernichtet – ohrenbetäubende Schreie hallen für eine gefühlte Ewigkeit durch die Gänge. Man kann das Tuch aber auch zusammenschnüren und so die Organe bewegen – die Lichs sind an die Organe gebunden und können sich nur 2 km von diesen entfernen.

► *Stabmagie: Um die magische Eigenschaft des Leinentuchs zu identifizieren, die eng mit dem Unleben verknüpft ist; wird ein SC darin eingewickelt bestattet, erscheint er 1 Woche nach der Beisetzung als Lich.*

► *Chirurgie (+15) / Diagnose (+5): Um die Organe des Lich-Mädchens von den Organen des Vaters zu unterscheiden.*

9.14 Das Grab der Lichs

Weder das Lich-Kleinkind noch der Lich-Vater können getötet werden. Selbst wenn sie zerstückelt und verbrannt werden, erheben sie sich nach einer Woche wieder aus ihrem Grab. Das ist das Ergebnis eines mächtigen Artefakts, einem Grabtuch – das Geschenk des mächtigen Alchemisten Varik Onwuhl (siehe „Die 5 Lichs“ in [13]) für einen Gefallen, eine vergessene Heldentat.

Sein einziges starb bei den Kämpfen um die Festung, noch bevor der Beschenkte fiel. Es war sein letzte Wille, dass er zusammen mit seinem Kind begraben werden sollte, mit dem Leichnam des Kindes in seinen Armen – nach altem Brauch der Kohett-Marr wurde ihm außerdem eine tote Katze zu Füßen mit ins Grab gelegt. Es war die Anwesenheit der drei Leichen oder nur eine üble Laune der Essænz, die dazu führte, dass Vater und Kind zu Lichs wurden (und die Katze zu einem Untoten) – allerdings mit sehr eingeschränkter Freiheit.

Während sich Lichs normalerweise 100 km von ihren Organen entfernen können [17], sind sie auf 2 km um den Aufenthaltsort ihrer Organe beschränkt. Die Lichs selbst dürfen die Organe nicht bewegen, andere hingegen können sie mitnehmen.

Tief im Labyrinth (irgendwo bei 220% in Tabelle T8.1 auf S. 84) liegt ein unscheinbares Nischengrab. Für die SCs ist es unwahrscheinlich zu finden, selbst wenn sie danach suchen – das Lich-Kind könnte sie aber hinführen (8.2.4.6, S. 87). Die Grabplatte ist sauber aufgelegt; sie zeigt rundherum einen Schriftzug mit Namen und Titel und die Abbildung eines bärtigen Mannes mit einem kleinen Kind in

Anhang A

Zum Spielverlauf

A.1 Tipps

Du bist der Boss: Mache die Geschichte zu Deiner eigenen – nutze nur die Elemente, die passen und Dir gefallen. Versuche nicht alles krampfhaft unterzubringen – die Spieler bestimmen die Richtung (manchmal auch nur die Herangehensweise) und ihre SCs müssen nicht durch alles durch. Die Szenarien stammen aus zwei Kampagnen: die meisten wurden in beiden, viele nur in einer und manche in keiner verwendet.

Nein, der Spieler ist der Boss: Versuche herauszufinden, ob die Spieler an der momentanen Geschichte interessiert sind. Streue Kämpfe ein, wenn sie heiß darauf sind – kein NSC ist unantastbar oder für den Plot notwendig.

Forme kleine Geschichten: Vor allem in Naale kann sich ein Spiel in viele Richtungen bewegen: Folgen die SCs dem Gemurmel? Versuchen sie zu erfahren, warum ihnen einiges vertraut vorkommt? Oder nehmen sie sich einer lokalen Angelegenheit an, wie z. B. der Enttarnung des falschen Kaufmanns? Versuche zu erraten, welchen Weg die Spieler einschlagen werden, und arbeite eine runde Geschichte aus mit Einführung, Konflikt, Höhepunkt und Ende. Die Spieler werden zwar etwas anderes machen, aber vielleicht lassen sich Elemente verwenden.

Persönliche Ziele: Versuche persönliche Ziele unterzubringen oder zu generieren. Vielleicht lässt sich der Hintergrund eines SCs in bestehende Konflikte einbinden? Wird die Rettung der heiligen Opferstätte zum vorrangigen Ziel eines streng gläubigen SCs?

SCs sind Individuen: Versuche die SCs wieder als Individuen zu behandeln. Bei der Flucht aus Orgask hat sich eine Nutzgemeinschaft gebildet, aber unterdrückte Konflikte könnten wieder aufbrechen, sobald sie das sichere Dorf Naale erreichen. Vielleicht wird nur einem SC der Zutritt zum Dorf gewährt, wo er die meiste Zeit getrennt von der Gruppe lebt. Kann sich ein SC eine komfortable Unterkunft leisten und andere müssen in der Asche bei den Taugenichtsen schlafen? Die SCs haben unterschiedliche Interessen und sie eint nur das Problem, das Gemurmel loszuwerden.

Verdeutliche die Sicherheit: Das Dorf Naale ist sicher und ist das Ziel des ersten Teils „Orgasks Schatten“. Gib den Spielern jetzt die Belohnung: Lass sie die

Beute verhökern und sich mit Ausrüstung eindecken. Aber überlege auch, wann Manöver (Würfe) notwendig sind; das meiste wird hier ohne Gefahr und ohne Zeitdruck unternommen und ein Fehlschlag hätte selten ernste Konsequenzen, also lass es ohne Würfeln gelingen. Die Spieler sollen mit den Handlungen erzählen, wie die SCs den Sieg feiern, und ihre SCs ausleben.

A.2 Wege nach Naale

Die SCs müssen nicht zwingend den Weg nach Naale (II, S. 37) einschlagen, auch wenn gute Gründe dafür sprechen. Hier sollte zunächst etwas Platz gelassen werden, um persönliche Motive der SCs zu beleuchten: Ist Rukon vielleicht ein verhasster Feind des SCs, hat der SC eine wichtige Aufgabe zu erfüllen oder glaubt er einfach, dass er alleine größere Überlebenschancen hat?

Auf folgende Szenarien sollte der SL zumindest vorbereitet sein:

Die Gruppe zerfällt: Der zusammengewürfelte Haufen, den nur die Not zusammenhielt, geht getrennter Wege. Ganz gleich welchen Weg sie einschlagen, sie werden seltsames an sich bemerken (dämonischer Einfluss, C.20.1 auf S. 147) oder verwirrende Gedanken haben (Erinnerungen, E auf S. 160).

Die Gruppe folgt Larkota in die Berge: Ist Sothara anwesend, wird sie die SCs verhöhnern: „Ihr lauft in Euer Verderben – noch bevor die Sonne untergeht, werdet ihr Tod sein!“ Es kommt wahrscheinlich zu einem Kampf mit heimkehrenden Fluss-Ogern, vielleicht ein Hinterhalt, vielleicht wird Larkota getötet – ohne Führer durch die Berge werden sie wohl umkehren und versuchen, Sothara einzuholen. Letztendlich werden sie aber die Entdeckung machen, dass sich Einheiten der Vanku durch das Gebirge mühen, um nach Norden zu gelangen (siehe Karte auf S. 15). Sie stellen eine ernste Gefahr dar, die den SCs den Weg zu den Zwergenreichen abschneidet.

Die SCs folgen dem Pferdewasser nach Thol: Vielleicht haben sie ein Skiff genommen und besitzen nun eine komfortable Reisemöglichkeit in eine der größten Städte Rukons. Sie werden auf heimkehrende Fluss-Oger treffen und schließlich auf die Sperre an der letzten Furt (2.6f, S. 24), wo ihr Skiff beim Aufprall leckschlagen wird. Selbst danach ist der Pferdewasser von strategischer Bedeutung, so dass der Fluss selbst

– aber auch seine Umgebung – von Vanku und Rukonern heftig umkämpft ist (3.3, S. 28).

Ein Teil erreicht Naale: Kommt auch nur ein SC in Naale an, wird er vom Weisen (C.5, S. 130) aufgesucht. Der warnt, dass er das Böse in das Dorf gebracht hat (siehe auch 5.3, S. 41) – und dass er dabei einen Teil von sich verloren hat. Er sei wie „ein Blaueier ohne Flügel... ein böser Blaueier ohne böse Flügel!“ Vielleicht spornt es ihn an, die anderen nach Naale zu holen oder vom Krämer holen zu lassen (C.13, S. 136), was jedoch ein kleines Vermögen kosten würde.

Versprengen sich die SCs, sollte der SL zunächst die individuellen Stränge verfolgen, um dann nach und nach die Geschicke der SCs in Richtung Naale zu lenken. Dazu hat er folgende Werkzeuge:

Feinde: Die SCs werden auf eine endlose Zahl an Gegnern treffen – es sind nicht nur die einfallenden Vanku und die sie jagenden Fluss-Oger, auch Gobrul und Rukoner haben Kämpfer ins Feld geschickt, die eine Gefahr darstellen könnten. Als tödlichste Bedrohung werden sich aber die Klingensterme erweisen (2.1.3, S. 17), welche die SCs geradezu verfolgen. Der Weg des geringsten Widerstandes führt nach Naale.

Murmeln: Wo immer die SCs auch hingehen, sie werden von einem Murmeln verfolgt (5.6.11, S. 45), das sie nicht schlafen lässt und langsam in den Wahnsinn treibt. Konzentriert sich ein SCs, meint er eine Richtung zu spüren, aus der das Gemurmel stammt – sie führt ihn direkt nach Naale (Luftlinie).

Prophezeiung: Sämtliche Wahrsagen-Manöver oder Eingebungszauber (z. B. „Traum“, Liste 79 in [7]) deuten darauf, dass der Weg der SCs vorbestimmt ist und nach Naale führt.

Starrer: Unwillige SCs könnten von den Dienern des Starrers (C.7, S. 133) nach Naale gebracht werden; siehe auch 9.3 auf S. 97.

Der Dämon lenkt den Weg: Grundsätzlich besitzt das Dämonenfragment keine Kontrolle über den SC, aber es könnte seinen Wirt unterbewusst beeinflussen. Es versteht das Gemurmel und wird die Schritte des SCs nach Naale lenken. Formal muss dem SC täglich ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 17 gelingen oder unterbewusst sabotierte Orientierungsmanöver führen ihn nach Naale.

A.3 Folgerungswürfe

Die Spieler sollten keine Rätsel lösen, die sich eigentlich den SCs stellen, und auch die Wahrnehmung eines SCs kann nicht vollständig durch den SL transportiert werden. Deshalb kann der SL Folgerungswürfe zulassen, bevor die Spieler völlig verzweifeln: Wann immer die Spieler nicht mehr weiter wissen, gewähre den SCs ein stati-

ches Manöver – meistens ein Intelligenz-Wurf¹, bei dessen Gelingen sie einen Einfall haben, wie man weiterkommen könnte.

Die Ideenfindung sollte ein Problem betreffen, das die SCs gerade beschäftigt und am besten mit einer auslösenden Situation oder Beobachtung verbunden werden. Beispiel dafür sind in Tabelle „TA.1 • Folgerungswürfe“ (S. 111) angeführt. Die Auslöser könnten auch Träumen entsprechen, die ein SC durch das Wirken des Zaubers „Traum“ (z. B. Liste 79 in [7]) erhält.

Solche Hilfen sollten aber die Ausnahme bleiben und der SL sollte erst darauf zurückgreifen, wenn die SCs durch eine Reihe von Fehlversuchen unter Beweis gestellt haben, dass sie ein Problem beschäftigt.

A.4 Erfahrungspunkte

Der Spielleiter kann die in Tabelle „TA.2 • Erfahrungspunkte“ (S. 111) vorgeschlagene Verteilung für Erfahrungspunkte zu Grunde legen. Sie basiert auf „Meilensteinen“ und stellt zusätzliche Belohnungen für das Erreichen von Teilzielen dar. Hinzu kommt die Erfahrung durch das Spiel, das von den Spielern geprägt wird und zu unterschiedlichen Nebenabenteuern führen kann. Insgesamt sollten die SCs 2–3 Stufen im zweiten Teil der Aschenland-Kampagne „Fremde Propheten“ aufsteigen und sie von Stufe 2–3 zur Stufe 4–6 führen.

Die Höhe der Erfahrungspunkte folgt allerdings Hausregeln [1]: 1 Erfahrungspunkt entspricht 1 Entwicklungspunkt und 30 Erfahrungspunkte entsprechen einer Stufe. Pro Spielabend (ca. 6 Stunden) werden meist zwischen 5–15 Erfahrungspunkte vergeben.

¹Führe einen W100 + IG-Bonus + 50 aus. Ist das Ergebnis 100 oder mehr, war das Manöver erfolgreich.

TA.1 • FOLGERUNGSWÜRFE		
<i>Problem</i>	<i>Auslöser</i>	<i>Folgerung</i>
Ursprung des Marmels (5.6.11, S. 45) finden.	Eine Ratte kriecht aus einer Ruine.	Der Ursprung könnte sich unter den Ruinen verstecken.
Über die Brunnen gelangt man nicht in die Ruine.	1. Jemand trinkt aus einem Wasserschlauch, in dem sich ein Loch befindet – Wasser spritzt seitlich heraus. 2. Sklaven beklagen die schwere Arbeit beim Schleppen von Waren. Ein Händler schlägt sie und fragt, ob sie lieber die Dorftrine entleeren wollen.	1. Es gibt hier jede Menge Ruinen und ein Zugang könnte sich woanders befinden. 2. Die Latrine (6.3, S. 57) könnte einen Zugang bieten. Vielleicht wissen sie vom Festmahl (5.3, S. 41), dass sie auch auf Ruinen erbaut ist.
Das Marmel stammt nicht aus der Ruine unter Naale (8.1, S. 75).	Eingießen vom Krug in einen Becher; daneben steht ein zweiter, leerer Becher – sie sehen wie zwei Brunnen aus.	Der ebenfalls ausgetrocknete Brunnen auf dem Zeltplatz (7.2, S. 69) war vom Gewölbe aus nicht zu sehen – er führt in einen anderen Teil der Ruine.
Wie bringt man den Säufer (C.15, S. 139) zum Reden.	Man würde im Moment alles für einen Schluck guten Weins geben, hat aber keinen.	Entziehe dem Säufer seine Laster.

TA.2 • ERFHRUNGSPUNKTE

Handlung	Erfahrungspunkte
<i>Alle SCs:</i>	
Überwinden des Rekrutierers (3.2, S. 28)	5
Überwinden des Bruchs (2.4, S. 20)	8
Erreichen des Dorfes Naale (5.1, S. 40)	6
Erkunden des Gewölbes unter Naale (8.1, S. 75)	10
Kampf mit/gegen den Doppelgänger (9.5, S. 98)	8
Durchqueren des Labyrinths unter Nokh'Nuir (8.2.4, S. 83)	15
Kampf gegen den letzten Wächter (8.2.8.1, S. 92)	8
Befreien des Seelentöters (8.2.12, S. 95)	7
<i>Eventuell nur ein SC oder ein Teil der SCs:</i>	
Unterhaltsames Manöver beim Festmahl (5.3, S. 41)	1
Den Säufer zum Reden bringen (C.15, S. 139)	3
Die Pflanze der Opferstätte retten (6.12, S. 63) *	2
Den Säufer für den Schuster töten (9.10, S. 104) *	3
Dem Schuster die Leiche seines Kindes bringen (6.6.4.3, S. 61) *	3
Den Schuster vor dem Lynchmord durch die Zeltbewohner retten (9.10, S. 104) *	1
Den Schuster vor dem Todesurteil bewahren (9.10, S. 104) *	1
Retten von Ertrinkenden (9.12, S. 107) *	2
* Nur wenn die Handlung der Gesinnung des SCs entspricht.	

Anhang B

Wesen & Begegnungen

B.1 Thokot

Anzahl:	1W10
Aussehen:	Dornenbusch mit bläulichen Blättern und roten Beeren
Verhalten:	–
Besonderheiten:	Dornen sondern Nervengift ab
Nährwert:	ungenießbar

An dem knorrigen Busch hängen kleine, bläuliche Blätter und rote Beeren. Doch sein markantestes Merkmal sind die 12 cm langen Dorne, die sich überall an der Pflanze befinden.

Thokots wachsen in den lebensfeindlichsten Umgebungen. Ihre Beeren schmecken bitter und die Dorne sondern eine klebrige Flüssigkeit ab, das als mildes bis mittelstarkes Nervengift wirkt. Versucht ein Lebewesen, sich einen Weg durch einen Thokrot zu bahnen, muss ihm ein WW gegen Gift der Stufe 4 gelingen oder es erleidet nach 1W20 Runden Trefferpunkte und einen Abzug auf alle Handlungen in Höhe des WW-Fehlschlags.

Zwielichtige Landbesitzer verwenden die Büsche, um ihr Land zu schützen. [20]

► *Pflanzen- / Giftkunde: Um die Pflanze und ihre Eigenschaften zu identifizieren.*

B.2 Blauegeier

Anzahl:	1
Aussehen:	0,9 – 1,5 m (8 kg), blau-graues Gefieder
Verhalten:	normal
Besonderheiten:	ausgezeichneter Geruchssinn und gutes Sehvermögen
Nährwert:	1 Blauegeier ernährt 1 Person 2 Tage

Der imposante Vogel besitzt ein grau-blaues Gefieder und einen kahlen Kopf. Die Federn sind größer und weniger dicht als bei anderen Vögeln, was ihm ein zerzaustes Aussehen verleiht.

Blauegeier sind Einzelgänger und Aasfresser – den kahlen Kopf können sie leicht wieder aus schleimigen Kadavern herausziehen. Sie werden von den Rukonern als Kundschafter und zum Angreifen einzelner Ziele abgerichtet. Rukon führt den stilisierte Kopf eines Blauegeiers im Wapen.

B.3 Rukoner

Anzahl:	1W6
Aussehen:	1,7–1,9 m große Menschen (85 kg), hellbraune Haut, blondes bis dunkelbraunes Haar, hell-blaue bis violette Augen
Sprachen:	Rhiani, Kriegersprache
Verhalten:	normal
Besonderheiten:	inneres Augenlid schützt vor Blendung
Nährwert:	1 Mensch ernährt 1 Person 20 Tage

Die Rukoner verehren Jaynor [14], Engel der vier Winde und Freund der Vögel, und glauben, dass Blauegeier seine besondere Gunst genießen. Sie bringen seine Botschaft und tragen die Seelen zu Eissa, der Göttin des Todes und der Wiedergeburt.

Ihre Gesellschaft teilt sich in die herrschende Kriegerkaste, deren höchste Mitglieder gleichzeitig als Priester agieren, und den Hirten, der großen Masse mit eingeschränkten Rechten. Die Bevölkerung Naales umfasst insgesamt 64 Dorfbewohner. Die herrschende Kriegerkaste besteht aus 11 Personen, wovon 8 im kampffähigen Alter sind. Dabei ist kampffähig ein dehnbarer Begriff, um die die kleinste taktische Einheit der Rukoner aus 8 Kriegern zu bilden.

Die dienende Hirtenkaste ist mit nur 34 Personen unterproportional vertreten – sie kann die herrschende Kaste und ihre Privilegien kaum stützen. Den Rest bilden 19 Sklaven, die aufgrund des sozialen Ungleichgewichts enger in die Dorfgemeinschaft integriert sind als gewöhnlich.

Typische Frauennamen sind Cathar [4], Forniell oder Warana. Männer besitzen meist kurze Namen wie Arno, Garv, Stael, Kogar oder Raf [4]; außerdem sind Krav, Farel, Aref und Orel verbreitet.

B.3.1 Krieger

Den rukonischen Krieger zeichnet sein grüner Lederpanzer aus, der das blaue Geierkopf-Symbol zeigt. Den Kopf schützt ein Helm mit weitem Nacken- und Stirnschutz, auf dem ein blaues Haarbüschel weht. Grüne Lederschienen und ein silbriger, ovaler Schild mit Geierkopf vervollständigen die Rüstung. Er trägt eine einhändige Waffe mit einem gefährlich aussehenden Handschutz.

Männer und Frauen stellen gleichermaßen Krieger – ihre

RUKONER • HIRTE (STUFE 1)					
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +5, Geschicklichkeit(50) +5, Reaktion(50) +0, Konstitution(50) +5, Selbstdisziplin(50) +5, Intelligenz(50) -5, Erinnerung(50) -5, Intuition(50) +5, Mana(50) -5, Auftreten(50) +5, Aussehen(50) +5</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Häuten	+27	Akademie	+4	Magie	+2
Klettern	+17	Athletik	+7	Umwelt	+5
Konservieren	+12	Handwerk	+7	Willensschwäche	+5
Landeskunde•Rukon	+32	Kampf	+12	<i>Mod.: Gift +5, Krankheit +10</i>	
Lederverarbeitung	+17	Konzentration	+0	KAMPFWERTE	
Nahrungssuche•kurze Gräser	+43	Magie	+2	Panzerungsart:	P 5
Reiten•Pferde	+39	Soziales	+16	DB:	+5
Sprache•Kriegersprache/Rhiani	+44	Täuschung	+5	Schildbonus:	-
Spuren lesen	+3	Wahrnehmung	-2	Grundbewegungsweite:	15 m
Viehzucht	+55	Wildnis	+19		
ANGRIFFSARTEN					
[01-50]	Messer	+22	<i>ATS 2 [9], Patzer: 1</i>		
[51-70]	Keule (Hirtenstab)	+17	<i>ATS 11 [9], Patzer: 1-4</i>		
[71-100]	Improv. Waffen	+32	<i>11.2, S. 103 in [18]</i>		
Trefferpunkte: 60					
Ausrüstung: <i>Schal (Leder, 2 m) als Kopfbedeckung/Gesichtsschutz, gesteppter Lederwams (P5, mehrere Lagen, mit Gras, Wolle oder Pferdehaar gestopft), Hemd (Wolle), Beinlinge (Wolle), einfacher Rechteckmantel (Wolle), Gürtel mit Eisenschnalle, Lederbeutel (1W6 ZS), Messer in Lederscheide, Hirtenstab, Lederschuhe; außerhalb Naales zusätzlich Wasserschlauch (2 l) und Essen für 1 Tag.</i>					

RUKONER • KRIEGER (STUFE 3)					
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +5, Geschicklichkeit(50) +5, Reaktion(50) +0, Konstitution(50) +5, Selbstdisziplin(50) +5, Intelligenz(50) -5, Erinnerung(50) -5, Intuition(50) +5, Mana(50) -5, Auftreten(50) +5, Aussehen(50) +5</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Ausdauer	+56	Akademie	+1	Magie	+2
Heraldik•Rukon	+16	Athletik	+8	Umwelt	+5
Klettern	+29	Handwerk	+2	Willensschwäche	+5
Landeskunde•Rukon	+11	Kampf	+24	<i>Mod.: Gift +5, Krankheit +10</i>	
Plündern	+15	Konzentration	+0	KAMPFWERTE	
Reiten•Pferde	+55	Magie	+8	Panzerungsart:	P 9
Sprache•Kriegersprache/Rhiani	+44	Soziales	+16	DB:	+5
Tierpflege•Blaugeier	+43	Täuschung	+5	Schildbonus:	+20
Tierpflege•Pferde	+39	Wahrnehmung	+0	Grundbewegungsweite:	15 m
Waffen-/Rüstungspflege	+7	Wildnis	+19		
ANGRIFFSARTEN					
[01-50]	Kurzschwert	+64	<i>ATS 5 [9], Patzer: 1-2</i>		
[51-75]	Streitkolben	+44	<i>ATS 12 [9], Patzer: 1-2</i>		
[76-95]	Kurzbogen	+48	<i>ATS 26 [9], Patzer: 1-4</i>		
[96-100]	Improv. Waffen	+44	<i>11.2, S. 103 in [18]</i>		
Trefferpunkte: 90					
Magiepunkte: 3					
Spruchlisten: <i>Rukonische Krieger beherrschen die Tierbändiger-Spruchliste „236 • Bindung der Tiere“ [21] bis zur eigenen Stufe, können die Magie aber nur auf Blaugeier wirken.</i>					
Ausrüstung: <i>Helm, Lederrüstung mit Arm- und Beinschienen, Hemd (Wolle), Beinlinge (Wolle), Mantel (Wolle), Leder-gürtel mit Bronzebeschlägen, Ledertasche (Beutel mit 1W10 KS, Geierfutter und Feuerstein & Zunder), Messer in Lederscheide, Kurzschwert in Scheide (Holz, Leder, Bronze/Silber), Kurzbogen, Köcher mit 3+1W10 Pfeilen, Lederstiefel; außerhalb Naales zusätzlich Wasserschlauch (4 l) und Essen für 1 Tag.</i>					

bevorzugten Waffen sind einhändige Handäxte, Streitkolben oder Kurzschwerter, alle mit einem gefährlich aussehenden Handschutz. Für den Fernkampf greifen sie auf Kurzbögen zurück.

Sie jagen, übernehmen das Schlachten im Dorf und beteiligen sich immer wieder an Raubzügen gegen Yolmer und Ekeren – wenn sie die Gobrul nicht auf Abstand halten müssen. Einen Raubzug eröffnen sie mit einem rituellen Schnitt in die Zunge, um in den Geschmack von Blut zu kommen. Der Blutropfen ist neben dem Geierkopf Bestandteil des rukonischen Wappens.

Außerdem nimmt die Pflege und Zucht der Pferde einen Großteil ihrer Zeit in Anspruch. Pferde sind selten in den Kriegerreichen und in Rukon ein wichtiger Wirtschaftsfaktor. Mit den Blaugeiern hingegen (B.2, S. 112) verbindet sie ein religiöses Band und rukonische Krieger beherrschen die Tierbändiger-Berufsliste „236 • Bindung der Tiere“ [21] bis zur eigenen Stufe (sowie 1 Magiepunkt/Stufe). Die Magie kann aber nur auf Blaugeier gewirkt werden, bei anderen Tieren ist sie wirkungslos (dafür erlernen sie die Liste zu Kosten für Offene Spruchlisten der Essenzmagie).

Die Krieger bewohnen die wehrhaften Häuser Naales: die Motte (6.2, S. 50) und die Wohntürme (6.5, S. 57). Vertreter der rukonischen Kriegerkaste sind Sothara (C.2, S. 126), ihr Bruder (C.11, S. 136) und ihr Vater, der alte Herr (C.8, S. 133). Eine Zusammenfassung der typischen Fähigkeiten eines rukonischen Kriegers befindet sich auf S. 113.

B.3.2 Hirten

Ihre Gesichter sind gezeichnet vom harten Klima und schwerer Arbeit – hier am Rande der wilden Aschenlande gezeichneter als anderswo. Ihre einfache Kleidung ist pragmatisch und schützt sowohl vor dem Wind als auch vor der Sonne. Eine Art Schal kann als Kopfbedeckung getragen werden, aber auch Gesicht und Hals verhüllen zum Schutz vor der Asche.

Jeder Rukoner, der nicht der Kriegerkaste angehört oder in den Sklavenstatus gefallen ist, gehört zu den dienenden Hirten. Die Hirten treiben das Vieh auf die Weiden, schützen es vor Raubtieren (oder schlimmerem), leisten Abgaben und verrichten Wach- und Frondienste für die Kriegerkaste. Jeder Haushalt spezialisiert sich außerdem auf ein Handwerk – meist dreht es sich um die Verwertung der Schlachtabfälle, so dass es Gerber, Knochenschnitzer und Lederer in fast jeder Siedlung gibt.

Die Besitzer der Wohnhäuser (6.6, S. 58) und die Bediensteten gehören der Hirtenkaste an, wie beispielsweise die Heilerin (C.10, S. 135), der Herold (C.9, S. 135) und die Magd mit Sohn (C.12, S. 136). Eine Zusammenfassung der typischen Fähigkeiten eines rukonischen Hirtens befindet sich auf S. 113.

B.3.3 Sklaven in Naale

Die Sklaven Naales sind äußerlich von den Hirten nicht zu unterscheiden, wenn sie nicht das besondere Merkmal eines fremden Volkes verrät. Im Gegensatz zu den Sklaven der Zeltstadt (B.6, S. 116) sind sie ein wichtiger Teil der Dorfgemeinschaft und das harte Leben schweißt auch ungleiche Charaktere zusammen. Sie zeigen ein vielleicht sonderbar anmutendes, loyales Verhalten gegenüber ihren Besitzern und erschreckend wenig Mitgefühl für ihre Leidensgenossen in der Zeltstadt.

Der Diener des Weisen (C.6, S. 131) ist ein gutes Beispiel dafür – und auch dafür, wie schnell es wieder zum Bruch kommen kann (9.6, S. 99). Eine Zusammenfassung der typischen Fähigkeiten eines Sklaven befindet sich auf S. 118.

B.4 Wachen des Krämers

<i>Anzahl:</i>	1W4
<i>Aussehen:</i>	zerlumpte, abgehalfterte Gestalten
<i>Sprachen:</i>	Rhiani
<i>Verhalten:</i>	verschlagen, käuflich
<i>Besonderheiten:</i>	begehen Diebstähle, inneres Augenlid schützt vor Blendung
<i>Nährwert:</i>	1 Wache ernährt 1 Person 16 Tage

Es handelt sich fast ausnahmslos um abgehalfterte Gestalten, die sich in asche-verdreckte Lumpen hüllen. Meist sind nur die Augen zu sehen, die teilnahmslos durch die Gegend blicken.

Die leicht bräunliche Haut, das blonde oder braune Haar und ihre leuchtenden blass-blauen bis violetten Augenlider verraten die rukonische Abstammung. Es handelt sich aber überwiegend um gescheiterte Existenzen aus der rukonischen Gesellschaft, die sich seit kurzem in den Diensten des Krämers ihren Unterhalt verdienen: Überlebende des Brool-Massakers vor 17 Jahren aus dem Trela-Klan [4], gesuchte Verbrecher, verarmte Städter oder Entflohenne der Sklaven-Gruben aus dem Norden Rukons [4]. Viele können keiner ehrenwerten Arbeit nachgehen, weil sie versehrt sind oder an schwerer Krankheit leiden, andere meiden sie bewusst.

Sie wachen nicht nur über den Besitz des Krämers, auch andere Kaufleute haben sie als Wachen vom Krämer angeheuert, damit sie Waren oder Sklaven im Auge behalten. Mittlerweile stellen sie so etwas wie eine (für den Krämer lukrative) Ordnungsmacht im Zeltlager dar – allerdings gehört ihre Loyalität letztendlich dem, der sie bezahlt.

Eine Zusammenfassung der typischen Fähigkeiten einer Wache des Krämers befindet sich auf S. 117. Zwei dieser Lebensgeschichten werden in den folgenden Abschnitten umrissen.

Rakmar, der Totgelaubte

Rakmar war noch ein Kind, als die Brool die Macht ergriffen und seine Familie mit dem „Klingenschertz“ hin-

schlachteten – wie fast alle des Trela-Klans. Er wurde versteckt und wuchs bei verschiedenen Herren im Biskar-Klan auf, für die er einfache Dienste verrichtete. Auch wenn eine Begnadigung die Trela seit 10 Jahren schützt, traut er weder den Brool noch den meisten anderen Klans. Seit nunmehr 17 Jahren lebt er abseits der Gesellschaft in Rukon, obwohl er die Brool hasst und fürchtet. Aber er hasst und fürchtet die Nachbarländer noch mehr – und das zu Recht, denn dort ist er nicht nur Abschaum, dort ist er ein Feind.

Er verfügt über die Fertigkeiten einer Wache des Krämers (S. 117) und zusätzlich *Etikette•Rukon* +42 und *Schlösser öffnen* +40. Er besitzt ein Satz chirurgischen Bestecks, das er als Erbstück ausgibt, aber in Wirklichkeit einem Priester der Brool abgenommen hat, den er im Streit tötete. Es lässt sich hervorragend zum *Schlösser öffnen* zweckentfremden (was Rakmar auch tut) und gibt einen Bonus von +15 auf solche Manöver (in Rakmars Bonus nicht eingerechnet).

Govara „Einarm“

Govara gehört der Kriegerelite der Brool an und verkehrt fast ihr ganzes Leben in der rauen Oberschicht des Landes. Ihre Vorliebe für den Wildwassertrank verwickelte sie fast genauso oft in Schwierigkeiten, wie sie sie den Sieg davontragen ließ. Es sollte auch eine dieser Schwierigkeiten sein, die sie nur knapp überlebte und mit dem Verlust des rechten Unterarms bezahlte – da war sie gerade mal 19 Jahre alt.

Immerhin schon über sechs Jahre schlägt sie sich als Söldner durch. Auch wenn sie ihre frühere Gefährlichkeit verloren hat, ist ihr Ansehen als Krieger in diesem Land für viele Reisende wertvoller als eine Handvoll Wachen. Abgesehen davon versteht sie es mittlerweile, ein Kurzsword auch mit links zu führen.

Neben den Fertigkeiten einer Wache des Krämers (S. 117) verfügt sie zusätzlich über *Raserei* +26, *Einschüchtern* +38 und *Benommenheit überwinden* +30. Sie besitzt einen Wildwassertrank (D.1.4, S. 150), den sie wie einen Schatz hütet; denn sie kommt nur noch schwer an das Elixier, seitdem sie ihre Familie und einstigen Freunde südlich von Thol meidet. Unter ihrem Mantel trägt sie die typische Rüstung der Rukoner (P 9) mit dem Geierkopf als Wappen und ein Kurzsword in einer schlichten Scheide.

B.5 Händler

Anzahl:	1
Aussehen:	gut genährt, wohlhabend
Verhalten:	auf den eigenen Vorteil bedacht, egoistisch
Besonderheiten:	inneres Augenlid schützt vor Blendung
Nährwert:	1 Händler ernährt 1 Person 25 Tage

Wohlgenährte, charismatische Typen mit einem Hang zur Fettleibigkeit stechen aus dem ganzen Elend heraus. Sie tragen entweder zweckdienliche Reisekleidung von herausragender Qualität oder Prunkgewänder, die fehl am Platz scheinen. Meist verrät ein exotisches Accessoire oder eine teure Spielerei ihre weitreichenden Handelsbeziehungen.

Es ist ein besonderer Schlag von Händlern, die den Norden Rukons bereist: mutig, geldgierig und skrupellos. Sie schaffen Wagenladungen an Vieh, Fleisch, Fellen, Lederwaren und Knochenschnitzereien in die nördlichen Länder und tauschen sie in Kulm gegen verschiedene Erze und Waffen oder gegen Gold in Ekeren.

Im Gegensatz zu den fahrenden Händlern von Rukon, die wie Krämer von Dorf zu Dorf ziehen und bei jeder Gelegenheit auf ein lohnendes Geschäft aus sind, gibt es auch die Großhändler aus fernen Ländern. Sie reisen ohne Waren oder führen nur einige Vorzeigestücke bei sich – es sind Abgesandte mächtiger Handelshäuser, die Großaufträge für die nächsten Jahre aushandeln. Vor allem Zwerge von den Klingenhöhen („Folenna Spikes“ [4]) im Osten, von der Wassersippe aus Likarp und Likapal, wagen den mörderischen Weg durch die Aschenlande, aber auch Reisende aus den exotischen Ländern jenseits des Gebirges verirren sich in die rukonische Provinz.

Ein exotisches Accessoire könnte eine zwergische Klappwaage, ein komplizierter Abakus aus Rone (+15 auf Mathematik), eine handliche Sonnenuhr oder ein mit Metallfäden durchwirkter Seidengeldbeutel (-25 auf Taschendiebstahl) sein. Zu den Spielereien zählt ein bunter Singvogel in einem silbernen Käfig oder ein Fläschchen ausgesprochen gut riechendes Parfum (+10 auf Verführen/Handeln) aus Lykoodur, das man zwar nicht sehen, aber deutlich riechen kann.

Ein Händler wird von 1W6 Wachen begleitet, die für seine und die Sicherheit seiner Waren verantwortlich sind. Eine Zusammenfassung der typischen Fähigkeiten eines Händlers befindet sich auf S. 117.

Harel „Menschenhändler“

Harel ist einer von ihnen, ein Rukoner, aber selbst sie nennen ihn fast nur den „Menschenhändler“. Menschen (und die Gefangenen anderer Völker) sind seine Ware: Gefangene Krieger, verschleppte Frauen oder entführte Kinder – er hat ein gutes Gespür für sie, ergattert sie günstig und verscherbelt sie an den Höchstbietenden.

Als Hirte hat er es mit (selbst für rukonische Verhältnisse) rücksichtslosen Handelsabschlüssen soweit nach oben geschafft, wie es in der rukonischen Gesellschaft möglich ist: bis direkt unter die Kriegerkaste. Er ist deswegen aber kein schlechter Mensch, nur sehr ehrgeizig. Er steht zu seinem Wort und verlangt es auch von anderen, aber darauf verlassen hat er sich nie. Er besitzt einen Ring mit einer Inschrift, die Omir [14], dem Gott der Rache, geweiht ist – mit dem Ring kann er einmal am Tag bei einem Handschlag Geas I¹ wirken.

¹Das Ziel erhält eine Aufgabe (die es zu erfüllen in der Lage

Kotakar, der Eiserne

Der Handel hat in Kotakars Familie eine lange Tradition; eine Tradition der Loaru, die weit über die Gründung der Kriegerreiche zurückreicht. Er kann einen mit den Handelsabschlüssen längst vergessener Reiche zu Tode langweilen – und das tut er zuweilen auch, sobald er darauf gebracht wird. Auch bei Fragen nach seiner Familie oder anderen persönlichen Dingen verliert er sich gerne in länglichen Ausschweifungen. Dem Zuhörer muss ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 3 gelingen oder er unterbricht ihn unsanft, was ihn sichtlich verärgert: -30 auf zukünftige Verhandlungen.

Als ein Ureinwohner Folenns und einem Angehörigen eines recht langlebigen Volkes, behandelt er die Bewohner Rukons eher als Touristen – er verjubelt Sachen, aber kann sich nach ein paar Stunden an nichts mehr erinnern. Das gibt er nicht vor, es ist wirklich so, denn abgesehen davon, dass ihn Neuankömmlinge wenig interessieren („die machen es eh nicht lange“), kann er Individuen anderer Völker kaum auseinanderhalten. Jedesmal wird er den SCs mit den Worten „Ich grüße Euch, Fremde!“ begegnen und versuchen, eine verzauberte Zweihandaxt für (5-1W10) SS zu verticken (ein Zauber hält die Waffe warm – auch im Winter kriegt man keine kalten Hände, wenn man sie zieht). Nur Artgenossen (Zwerge) und „unhöfliches Pack“, das ihm ins Wort fällt, erkennt er sofort wieder.

Kotakar trägt merkwürdige Metallkonstruktionen am Gürtel, die Bestandteile eines mechanischen Hubsystems sind. Bei Verhandlungen im Stehen fährt er das System mit Hilfe eines Hebels aus und hebt sich so bis zu 50 cm vom Boden hoch, um das Gespräch in Augenhöhe zu führen.

B.6 Sklaven der Zeltstadt

Anzahl:	1W10
Aussehen:	entkräftet, sonnengebräunt, schmutzig
Verhalten:	demotiviert, ängstlich
Besonderheiten:	zu verkaufen („Lastsklave“ auf S. 74)
Besonderheiten:	inneres Augenlid schützt vor Blendung
Nährwert:	1 Sklave ernährt 1 Person 15 Tage

Die von schwerer Arbeit und Sonne ausgemergelten Körper sind oft nur spärlich mit Kleidung bedeckt und zeigen Spuren von rauer Behandlung. Die Kleidung ist zerrissen und dreckig, auch wenn zuweilen Borten und feine Stoffe darauf hindeuten, dass sie ihren Träger von Habenichtsen wie ihn abheben sollten.

Die Sklaven sind überwiegend Kriegsgefangene aus Yolmer und Ekeren, zuweilen stammen sie sogar aus Kulm

sein muss) und erleidet eine vom Spielleiter festgelegte Strafe, wenn es sie nicht erfüllt (Liste 129 in [7]); die Strafe steht meist mit Omir, dem Patron der Diebe und Meuchelmörder, in Verbindung und führt meist zum Diebstahl eines geliebten Gegenstandes oder der Ermordung einer für das Ziel wichtigen Person (Informant, Unterstützer, Mentor usw.).

und Süd-Kavan. Meistens haben sie schon Jahre im Dienst des rukonischen Kriegers verbracht, der sie gefangenegenommen hatte, bevor sie weiterverkauft werden. Von Norden kommende Kaufleute wissen um das lukrative Nebengeschäft und klappern die Ortschaften nacheinander ab, um die besten Sklaven zu finden und sie zu den großen Sklavenmärkten in Süd-Rukon zu bringen. Von dort werden sie ins Reich des Juwelenkönigs verkauft.

Die Sklaven sind in einer schlechten Verfassung. Auch wenn nur körperlich unversehrte Sklaven von wert sind, ist ihr Zustand von kräftezehrender Arbeit, langen Fußmärschen, sengender Sonne sowie Nahrungs- und Wassermangel gekennzeichnet. Es sind vor allem kräftige Träger und Packsklaven für die Kaufleute von Nutzen, um ihre Waren in den Süden zu befördern.

Eine Zusammenfassung der typischen Fähigkeiten eines Sklaven befindet sich auf S. 118. Zwei mögliche Geschichten dieser Unglücklichen skizzieren die folgenden Abschnitte.

Baru aus Kulm

Baru stammt aus Kulm. Er weiß nicht, wann oder wo er verschleppt wurde, aber die charakteristischen Gesichtszüge – nicht zuletzt die knochigen Wulste über den Augenbrauen – lassen keinen Zweifel. Er muss aber noch klein gewesen sein, denn seine vagen Erinnerungen an die Zeit davor kann er nicht von Träumen unterscheiden.

Was er sicher weiß, ist, dass er viele Jahre auf dem Hof eines rukonischen Kriegers arbeitete – meistens hütete er das Vieh. Sein Herr war streng und die Arbeit war hart – vor allem im Winter. Es kam öfter vor, dass sein Herr für längere Zeit wegblieb und mit neuen Sklaven heimkehrte. Die meisten aber blieben nicht lange, sondern wurden verkauft.

Vor ein paar Tagen sollte er zwei Fremde mit einer Gruppe Sklaven nach Süden führen und gelangte so nach Naale. Es wird Baru hart treffen, sobald er realisiert, dass auch er verkauft wurde.

Baru kann neben den Fertigkeiten eines Sklaven (S. 118) zusätzlich noch *Gegenstand verstecken* +32 einsetzen, z. B. um seinen dünnen Dolch mit eingraviertem Fuchssymbol vor den Augen anderer zu verbergen. Die lange Gefangenschaft hat Baru aber bereits so zerrüttet, dass er ihn nicht gegen andere einsetzen würde. Ein Kerl mit knochigen Stirnwulsten hatte ihm die Waffe vor Jahren zugesteckt mit den Worten „Wenn Du nicht wie ein Kulmer leben kannst, dann sterbe wenigstens wie einer“. Es ist ein Dolch nur für ihn – seine Leute begehen damit rituellen Selbstmord, wenn sie nicht mehr kämpfen oder arbeiten können [4], zumindest hatte der Kerl das behauptet.

Arlor aus Ekeren

Arlor hatte schon viele Besitzer, aber seine Herrin blieb immer die selbe: Königin Fere von Ekeren. Niemand konnte bisher seinen Geist brechen; die Nase, einige Finger und ein paar Rippen, aber nicht seinen Geist.

Dementsprechend hart waren die ihm zugewiesenen Arbeiten: Brunnen graben, Steine schleppen und das Waschen und Häuten von Schlachtvieh. Die Ketten wurden

WACHE DES KRÄMERS (STUFE 2)					
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +5, Geschicklichkeit(50) +5, Reaktion(50) +0, Konstitution(50) +5, Selbstdisziplin(50) +5, Intelligenz(50) -5, Erinnerung(50) -5, Intuition(50) +5, Mana(50) -5, Auftreten(50) +5, Aussehen(50) +5</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Ankereisen werfen	+31	Akademie	+1	Magie	+2
Bestechen	+36	Athletik	+11	Umwelt	+5
Glücksspiel	+49	Handwerk	+4	Willensschwäche	+5
Niederschlagen•Humanoide	+33	Kampf	+18	<i>Mod.: Gift +5, Krankheit +10</i>	
Reiten•Pferde	+38	Konzentration	+0	KAMPFWERTE	
Schleichen/Verbergen	+49	Magie	+2	Panzerungsart:	P 1
Seilkunst	+24	Soziales	+16	DB:	+5
Sprache•Kriegersprache/Rhiani	+46	Täuschung	+17	Schildbonus:	+10
Taschendiebstahl	+45	Wahrnehmung	+2	Grundbewegungsweite:	15 m
Wahrnehmung•Sehen/Hören	+22	Wildnis	+14		
ANGRIFFSARTEN					
[01-60]	Kurzschwert	+50	<i>ATS 5 [9], Patzer: 1-2</i>		
[61-85]	Wurfmesser	+38	<i>ATS 2 [9], Patzer: 1-3, Reichweite: -10 ab 3 m, -20 ab 6 m, -30 ab 9 m</i>		
[86-100]	Improv. Waffen	+42	<i>11.2, S. 103 in [18]</i>		
Trefferpunkte: 77					
Ausrüstung: <i>Zerschlissene Kleidung (leichter Mantel mit Kapuze, Gesichtstuch gegen Asche, Tunika, weite Hose mit Wadenwickel zusammengebunden, Stiefel), Messer in einfacher Lederscheide, Würfel/Würfelbecher oder Spielkarten, Wasserschlauch, Brot/Dörrfleisch/Käse (1W4 Rationen), Kurzschwert oder Holzkeule, Buckler (Faustschild, DB +10), Lederbeutel mit 1W10 KS.</i>					

HÄNDLER (STUFE 3)					
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +5, Geschicklichkeit(50) +5, Reaktion(50) +0, Konstitution(50) +5, Selbstdisziplin(50) +5, Intelligenz(50) -5, Erinnerung(50) -5, Intuition(50) +5, Mana(50) -5, Auftreten(50) +5, Aussehen(50) +5</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Anpreisen	+44	Akademie	+13	Magie	+2
Buchführung	+37	Athletik	+7	Umwelt	+5
Handel	+48	Handwerk	+8	Willensschwäche	+5
Handelskunde	+37	Kampf	+12	<i>Mod.: Gift +5, Krankheit +10</i>	
Landeskunde•Rukon	+53	Konzentration	+0	KAMPFWERTE	
Lügen erkennen	+31	Magie	+2	Panzerungsart:	P 1
Mathematik	+28	Soziales	+16	DB:	+0
Reiten•Pferde	+41	Täuschung	+5	Schildbonus:	-
Schätzen•allgemein	+44	Wahrnehmung	+3	Grundbewegungsweite:	15 m
Zelt aufschlagen*	+31	Wildnis	+17		
ANGRIFFSARTEN					
[01-100]	Kurzschwert	+38	<i>ATS 5 [9], Patzer: 1-2</i>		
Trefferpunkte: 61					
Ausrüstung: <i>Teure Kleidung (weiter Reisemantel mit Kapuze, Wollrock, Leibhemd, Bruche, Beinlinge, Stiefel), Messer/Dolch in verzierter Lederscheide, Beutel mit Dokumenten (Verträge, Waren- und Schuldnerlisten, Landkarten), Kurzschwert in Schwertscheide, Almosenbeutel mit 2W10 KS, Lederbeutel oder Holzschatulle mit 3W10 SS.</i>					
* Zelt aufschlagen: (Handwerk) Bonus auf das Aussuchen eines geeigneten Lagerplatzes und dem Aufbauen von Zelten bzw. das Anleiten des Aufbaus; erlaubt einen schnellen Aufbau selbst unter schlechten Wetterbedingungen.					

SKLAVE (STUFE 1)					
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +5, Geschicklichkeit(50) +0, Reaktion(50) +0, Konstitution(50) +5, Selbstdisziplin(50) +0, Intelligenz(50) +0, Erinnerung(50) +0, Intuition(50) +0, Mana(50) +0, Auftreten(50) +0, Aussehen(50) +0</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Ausdauer	+20	Akademie	+3	Magie	+0
Beladen	+40	Athletik	+10	Umwelt	+5
Betteln	+12	Handwerk	+12	Willensschwäche	+0
Nahrungssuche	+26	Kampf	+7	<i>Mod.: Gift +5, Krankheit +10</i>	
Reiten	+21	Konzentration	+0	KAMPFWERTE	
Rüstungs-/Waffenpflege	+40	Magie	+0	Panzerungsart:	P 1
Tierpflege	+36	Soziales	+2	DB:	+0
Tierkunde	+13	Täuschung	+0	Schildbonus:	-
Tragkraft	+25	Wahrnehmung	+0	Grundbewegungsweite:	15 m
Wagen lenken	+36	Wildnis	+16		
ANGRIFFSARTEN					
[01-100]	Improv. Waffen	+27	<i>11.2, S. 103 in [18]</i>		
Trefferpunkte: 58					
Ausrüstung: <i>Zerfetzte, dreckige Kleiderreste (grobes Leibhemd und Bruche aus Leinen, Wolldecke als Umhang, Strick als Gürtel), abgetragene Sandalen; sonst in der Regel mittellos; 20%-Chance, dass ein persönlicher Gegenstand in der Kleidung versteckt wird (wertloses Erinnerungsstück, improvisierte Waffe, Geldstück o. ä.)</i>					

ihm seit seiner Gefangennahme nicht abgenommen, nicht ein einziges Mal. Aber die Zeit wird kommen und er wird die Chance nicht ungenutzt lassen. Er wird in seine Heimat zurückkehren, das weiß er sicher. Hoffentlich kann sie seine überhöhten Erwartungen erfüllen, denn dort wartet niemand auf ihn – und als letztes seine Königin Fere.

Er verfügt über die Fertigkeiten eines Sklaven (S. 118) und zusätzlich über *Häuten* +36 und *Gewicht heben* +30.

B.7 Vanku

<i>Anzahl:</i>	1W8
<i>Aussehen:</i>	1,80 m große Menschen (80 kg), bräunliche Haut, schwarzes Haar (dunkle Stämme / dark men [22])
<i>Verhalten:</i>	kriegerisch, auf der Jagd nach Zungen
<i>Besonderheiten:</i>	Ulthulla-Reittier (20%)
<i>Nährwert:</i>	1 Vanku ernährt 1 Person 18 Tage

Der Helm ist einem grotesk entstellten Gesicht nachempfunden – vielleicht dem eines hässlichen Menschen – und darauf befindet sich eine Scheibe, die das Symbol eines Knoten zeigt. Die Rüstung bedeckt fast den ganzen Körper und ist aus einem sonderbaren, starren Leder. Der Gürtel ist mit Fransen verziert; daran hängt ein Bogen und eine Art Kriegshammer, aber in Form einer Drachenklaue mit drei Krallen.

Die Seelentöter (B.12, S. 121) gründeten diesen uralter Orden, der den schwarzen Knoten als Wappen trägt – er symbolisiert die Konzepte von Ordnung, Symmetrie und Kontrolle. Ihre Heimat liegt im Hochland um den Seufzersee („sea of sighs“ [4]), über 80 km vom Süden Rukons entfernt und etwa 250 km südlich von Naale.

Kaum einer kann es mit den Vanku in Sachen Brutalität und Grausamkeit aufnehmen. Sie befinden sich ständig im Krieg und zeigen keine Scheu, Unschuldige zu erschlagen. Sie essen das rohe Fleisch ihrer Feinde (Herzen und Leber gelten als Delikatessen) und schneiden ihnen die Zungen heraus, die sie an ihren Gürteln zur Schau tragen. Das Sammeln von Zungen ist die einzige Möglichkeit, in ihrer Gesellschaft an Ansehen zu gelangen.

Vanku sind mit jeweils einem Kompositbogen, drei Wurf Pfeilen und einer Kriegsklaue (D.2.3, S. 153) bewaffnet. Sie tragen Rüstungen aus Drachenleder (P 19) und Vollhelme. Alle können reiten, aber nur Frauen kämpfen von ihren mächtigen, echsenähnlichen Reittieren aus, den Ulzulas (B.8). [4]

Werte für einen Vanku sind auf S. 120 angegeben. Auch Tzaras-Thul (C.3, S. 128) ist ein typischer Vertreter dieses Volkes und eine Einheit der Vanku ist auf Seite 22 beschrieben.

► *Wahrnehmung* (-10): Um außerdem Wurf Pfeile zu identifizieren, die im Gürtel stecken.

► *Dämonologie* (-20): Um sie als traditionelle Diener der Seelentöter zu identifizieren.

B.8 Ulzula

Anzahl:	1
Aussehen:	große, grüne, echsenähnliche Wesen, 3 m hoch, 8 m lang, 7000 kg schwer
Verhalten:	hungrig
Besonderheiten:	giftiger Biss und Krallen
Nährwert:	1 Ulzula ernährt 1 Person 500 Tage

Die gewaltigen echsenähnliche Kreaturen besitzen eine grüne Schuppenhaut, kräftige Krallen und spitze Zähne. Ihre Bewegungen lassen den Boden erzittern und ihr fauliger Atem verpestet die Luft.

Es handelt sich um kleine, allesfressende Walddrachen, die von den Vanku (B.7) zu Reittieren abgerichtet werden. [4, 23] Ihr Biss und ihre Krallen sind vergiftet: Wird ein kritischer Treffer erzielt und misslingt dem Opfer ein WW gegen ein Nervengift der Stufe 8, wird das Opfer teilweise gelähmt (-20 auf alle Handlungen) und die Grundbewegungsweite reduziert sich um 25% für 1 Runde pro 5% Fehlschlag.

Ein herrenloses Ulzula neigt zum Beutefang (60%) und greift das nächste Ziel an. Erleidet es mehr als 30% seiner Treffer oder einen schweren kritischen Treffer (SL-Entscheidung), flieht es.

► **Drachenkunde:** Um sie als Walddrachen und ihre Fähigkeiten zu identifizieren.

► **Tierbändigung (-40):** Um ein Ulzula zu bändigen und es zu kontrollieren; ein Handout für Spieler befindet sich auf S. 205.

► **Reiten (-25):** Um ein Ulzula als Reittier zu nutzen; für Reitenmanöver kann Tabelle „TH.1.2 • Reiten gewaltiger Wesen“ auf S. 177 verwendet werden.

B.9 Goblins (Gobrul)

Anzahl:	3 + 2W10
Aussehen:	1,20 m große Humanoide (50 kg), bräunliche Haut, schwarzes Haar
Verhalten:	blutrünstig, grausam
Besonderheiten:	Nachtsicht, -50 bei Tageslicht
Nährwert:	1 Gobrul ernährt 1 Person 7 Tage

Die kleinen drahtigen Kerle haben grünlich-gelbe Haut und lange, dünne Gliedmaßen. Der große, breite, rundliche Kopf hat eine Stupsnase, große, spitze Ohren und einen breiten Mund mit spitzen Zähnen. Sie tragen eine Lederkappe, einen abgesteppten Lederwams mit zwei gekreuzten, silbernen Spitzhacken als Wappen und Holzklogs.

Die Bewaffnung des Mopps besteht meist aus einer schweren Zweihandwaffe: er streckt einem Kriegspickel, geflammte Zweihandschwerter, Streitäxte und Saufedern entgegen.

Die Gobrul sind das schlaueste und gerissenste Goblinvolk – sie verwenden sogar eine primitive Schriftsprache,

die ihre Kultstätten schmückt. Drong, die grosse Gobrul-festung im Nordosten der Aschenlande, spuckt ununterbrochen seine Horden aus. Ohne Haare und Zehen sind sie zwar nur schlecht an das Leben auf der Oberfläche angepasst und auch die Sonne blendet ihre empfindlichen Augen, doch suchen sie tagsüber Wege durch die labyrinthartigen Höhlen, die sich unter der gesamten Aschenlande erstrecken, um nachts ins Freie zu strömen und ihre Nachbarn zu überrennen: Das Zwergenreich Loargan und die Kriegerreiche Ekeren, Yolmer und Rukon. Auch wenn sie aus Furcht vor den Klingensürmen in kleinen Meuten agieren, sind ihre Überfälle durch schiere Überzahl und gelebte Brutalität geprägt.

Gobrul meiden einen Kampf, wenn sie dem Feind nicht zahlenmäßig deutlich (25%) überlegen sind. Geraten sie in Unterzahl muss der Meute (behandle sie für diesen Zweck als ein Wesen mit der Stufe des Anführers) ein WW gegen Willensschwäche der Stufe gelingen, die der Anzahl gefallener Mitkämpfer entspricht. Bei einem Misserfolg erleiden sie die Auswirkungen von „T4 Morale Failure Table“ (S. 147 in [24]), wobei die Schwere vom WW-Fehlschlag abhängt: 01–10 A, 11–20 B, 21–30 C, 31–40 D, 41+ E.

In C.1 (S. 126) ist eine vierköpfige Goblin-Meute beschrieben.

B.10 Fluss-Oger (Kel Ogru)

Anzahl:	1W6
Aussehen:	2,4 m (200 kg), bläuliche Haut, blau-graues Haar
Verhalten:	aggressiv
Besonderheiten:	gelten als große Wesen
Nährwert:	1 Fluss-Oger ernährt 1 Person 50 Tage

Fluss-Oger überragen einen gewöhnlichen Menschen um mindestens zwei Köpfe, haben eine bläuliche Haut, blattähnliche Ohren und einen peitschenähnlichen Schwanz. Gesicht, Handrücken und Schwanzende sind mit grauem oder bläulichem Haar bedeckt. An den fünfzehigen Händen und Füßen besitzen sie einziehbare Schwimmhäute und lange Krallen. Zwei größere Fangzähne sitzen im Oberkiefer und vier kleinere im Unterkiefer.

Wie alle Tokorku, die sogenannten Riesenvölker, sind auch die Oger ein brutaler, bandenähnlicher Haufen. Paranoid und höchst unabhängig von Natur verachten sie andere Lebewesen und klassifizieren es entweder als Feind oder Beute. Alle übrigen Lebewesen, selbst entfernte Ogerstämme, werden als minderwertig angesehen. Ihre eng geknüpften Gesellschaftsstruktur toleriert keine Vielfalt und noch weniger Außenseiter.

Oger sind ihren Verwandten gegenüber bemerkenswert loyal. Sie sehen ihren Stamm als eine erweiterte Familie und verehren Familiengötter. Obwohl sie durchaus geneigt sind, ihre Nachbarn zu verspeisen, lieben sie ihre Familie und respektieren ihre Verwandten. Ihre lange Pflegebedürftigkeit bindet sie an ihre Mutter, was zu einer er-

VANKU (STUFE 4)					
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +5, Geschicklichkeit(50) +5, Reaktion(50) +5, Konstitution(50) +5, Selbstdisziplin(50) +0, Intelligenz(50) +0, Erinnerung(50) +0, Intuition(50) +5, Mana(50) +5, Auftreten(50) -5, Aussehen(50) +0</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Ausdauer	+60	Akademie	+10	Magie	+2
Dämonologie	+20	Athletik	+8	Umwelt	+5
Drachenkunde	+30	Handwerk	+11	Willensschwäche	+0
Erste Hilfe	+26	Kampf	+28	<i>Mod.: keine</i>	
Reiten•Ulzula	+53	Konzentration	+0	KAMPFWERTE	
Runen lesen	+26	Magie	+6	Panzerungsart:	P 19
Seilkunst	+26	Soziales	+8	DB:	+5
Sprache•Vankul/Kugor	+36	Täuschung	+5	Schildbonus:	+25
Tierbändigung•Ulzula	+27	Wahrnehmung	+3	Grundbewegungsweite:	15 m
Tierpflege•Ulzula	+32	Wildnis	+17		
ANGRIFFSARTEN					
[01-50]	Kriegsklaue	+73	<i>ATS 13 [9], Patzer: 1-4</i>		
[51-75]	Wurfpfeil	+55	<i>11.1, S. 102 in [18], Patzer: 1, Reichweite: -10 ab 3 m, -20 bei 9-15 m</i>		
[76-95]	Kompositbogen	+59	<i>ATS 28 [9], Patzer: 1-4, Reichweite: +25 bis 3 m, -35 ab 30 m, -60 bei 60-90 m</i>		
[96-100]	WK-1-Wurf	+47	<i>ATS 33 [9], Patzer: 1-2</i>		
Trefferpunkte: 90					
Ausrüstung: <i>Helm (mit Karikatur des Gesichts), Drachenrüstung (P 19), wattierter Wams, Hemd (Leinen), wattierte Hose, Lederschuhe, Mantel (Wolle), Ledergürtel mit Beschlägen und 1W6 Zungen, Beutel (1W10 KS, Feuerstein & Zunder), Messer in Lederscheide, Kriegsklaue (D.2.3, S. 153), 4-1W4 Wurfpfeile, Kompositbogen, Köcher mit 2W10 Pfeilen, Schild, Wasserschlauch (4 l) und Tasche mit Essen für 1W6 Tage.</i>					

GOBRUL (STUFE 2)					
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +5, Geschicklichkeit(50) +5, Reaktion(50) +0, Konstitution(50) +10, Selbstdisziplin(50) -5, Intelligenz(50) -5, Erinnerung(50) -5, Intuition(50) -5, Mana(50) -5, Auftreten(50) -5, Aussehen(50) -35</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Auflauern•Humanoide	4/+36	Akademie	+1	Magie	+2
Bergbau	+11	Athletik	+11	Umwelt	+5
Höhlenkunde	+37	Handwerk	-1	Willensschwäche	+0
Klettern	+26	Kampf	+16	<i>Mod.: keine</i>	
Nahrungssuche•unterird.	+23	Konzentration	-5	KAMPFWERTE	
Orientierungssinn	+9	Magie	-5	Panzerungsart:	P 5
Plündern	+9	Soziales	-14	DB:	-5
Schleichen/Verbergen	+31	Täuschung	+3	Schildbonus:	-
Sprache•Gobrul	+14	Wahrnehmung	-1	Grundbewegungsweite:	11 m
Wasser finden	+33	Wildnis	+13		
ANGRIFFSARTEN					
[01-60]	Kriegspickel	+52	<i>ATS 20 [9], Patzer: 1-6</i>		
[61-85]	Dolch	+31	<i>ATS 2 [9], Patzer: 1</i>		
[86-100]	Improv. Waffen	+31	<i>11.2, S. 103 in [18]</i>		
Trefferpunkte: 72					
Ausrüstung: <i>Lederkappe, brauner wattierter Lederwams, Hemd (Leinen), Holzklogs, Tuch (schützt Gesicht vor Asche), Wasserschlauch, Beutel (für Raubgut), Dolch in Lederscheide, Kriegspickel, Umhang (Wolle, meist Raubgut).</i>					

schreckend intensiven Liebe führt – weibliche Fluss-Oger besitzen einen Beutel am Bauch (wie der eines Kängurus), in dem sie den Nachwuchs großziehen. Wer einem Oger etwas zuleide tut, lädt den unbändigen Zorn seiner ganzen Sippe auf sich.

Kleinkind: Ein halber Meter, der nur aus Zähnen und Klauen zu bestehen scheint. Wächst im Beutel der Mutter auf und wird nur selten außerhalb angetroffen.

Kind: Ist bereits so groß wie ein Mensch, aber sehr dünn und schlaksig. Haben bereits einen Drang zu deren Späßen, ihnen fehlt aber die Brutalität der ausgewachsenen Fluss-Oger.

Mann: Ein ausgewachsener männlicher Fluss-Oger, der gewöhnlich an Überfallen und Kriegszügen teilnimmt. Daher besitzen sie eine hohe Sterblichkeitsrate und sind im Allgemeinen von niedriger Stufe als ihre weiblichen Artgenossen.

Frau: Ein ausgewachsener weiblicher Fluss-Oger von meist höherer Stufe als ihr männliches Gegenstück (sie bevorzugen den Schutz von Orgask). 50%-Chance, dass sie ein Kleinkind im Beutel trägt – in diesem Fall ist sie äußerst aggressiv.

Champion: Ein auserwählter, männlicher Fluss-Oger, der mit magischen Tätowierungen von der Mutter [3] gesegnet wurde. Er ist ein Krieger von überdurchschnittlichem Geschick und hoher Stufe. Fluss-Oger nennen ihn „Lokarak“ („Muttersöhnchen“).

seiner Magiepunkte zur Verfügung. Kommt ein weiterer Essänzegele der Klasse III hinzu, verbleiben dem Wirt nur noch 50% der MP.

Die kleinen Egel verbeißen sich regelrecht in ihrem Wirt und vergiften ihn mit ihrer finsternen Essenz, sobald sie sich bedroht fühlen oder verletzt werden. Um einen Essänzegele von einem Wirt gefahrlos zu entfernen, ist daher ein erfolgreiches Wundbehandlungsmanöver notwendig. Alternativ hierzu kann sich ein medizinisch unbedarfter SC dazu entscheiden, den Essänzegele einfach abzutöten. Dabei wird der Essänzegele entfernt (und getötet), aber der Wirt erleidet automatisch einen kritischen Essenzvergiftungsschaden E („Kritische Essenzvergiftungsschaden“, S. 188).

Dem Wirt steht täglich ein Magie-WW gegen die Stufe des Essänzegeles zu, um dem MP-Entzug zu widerstehen; die Stufe hängt von der Klasse des Essänzegeles ab (I: St. 2; II: St. 5; III: St. 8; IV: St. 12; V: St. 17; VI: St. 25). Widersteht ein Wirt dem Magiepunkte-Entzug oder verliert seine Magiepunkte plötzlich (z. B. durch einen Zauberfehler oder einen krit. Essenzvergiftungsschaden), besteht eine 10%-Chance pro Tag, dass sich der Parasit freiwillig löst, um sich einen anderen Wirt zu suchen. Ein Wesen, das über keine täglichen Magiepunkte verfügt, wird von Essänzegele gemieden.

► *Dämonologie / Akademie (-30): Um das Wesen als Essänzegele und seine Eigenschaften zu identifizieren.*

► *Wundbehandlung / Erste Hilfe (-20) / Handwerk (-50): Um einen Essänzegele zu entfernen, ohne dass der Wirt Schaden nimmt; hierzu wird Manövertabelle „TH.5 • Essänzegele entfernen“ (S. 181) verwendet; siehe auch H.5 auf S. 177.*

B.11 Essänzegele

Anzahl:	1
Aussehen:	schwarz-violette, egel-artige Würmer
Verhalten:	passiv
Besonderheiten:	Entzug von Magiepunkten
Nährwert:	ungenießbar

Die kleinen, egel-ähnlichen Würmchen besitzen kurze Tentakel und eine dunkel-violette Haut mit tiefen Rillen.

Essänzegele sind kleine egel-artige Dämonen von 1–10 cm Länge ohne nennenswerte Fähigkeiten. Sie kommen nur selten alleine vor, sondern haben sich meist an einem Wirt festgesetzt, um dessen Essenz (Magiepunkte) auszusaugen.

Einem Lebewesen, das mit einem Essänzegele befallen ist, stehen weniger Magiepunkte zur Verfügung: Ein Essänzegele entzieht seinem Wirt 10% seiner Magiepunkte pro Dämonenklasse. Die Dämonenklasse eines Essänzegeles wird mit einem W100 ermittelt (01–40: I; 41–65: II; 66–80: III; 81–90: IV; 91–96: V; 97–99: VI). Ein Wirt kann zur gleichen Zeit von mehreren Essänzegele befallen sein. Beispielsweise stehen einem Magiekundigen, der von einem Essänzegele der Klasse II befallen ist, täglich nur 80%

B.12 Seelentöter

Anzahl:	1
Aussehen:	große (2,5 m), entstellte, humanoide Erscheinung mit blass-rosa Haut
Verhalten:	aggressiv, gegenüber SC unterwürfig
Besonderheiten:	Höllenstrahl- & Seelenraub-Angriffe, +50 Initiative, Dämon Klasse IV
Nährwert:	ungenießbar

Die schrecklich entstellte, große, menschenähnliche Gestalt besitzt eine blass-rosa Haut von ölig-feuchtem Glanz, unter der sich die Adern abzeichnen. Lange, gekrümmte Arme hängen von fehlplatzierten Schultern und enden in dreifingrigen, zangenähnlichen Klauen. Kräftige, krumme Beine mit großen, dreizehigen Füßen krallen sich in den Boden.

Die etwa 2,5 m großen Dämonen besitzen eine gefürchtete Fernkampfwaffe, den Höllenstrahl („Nether Bolt“ [14]), die sie dreimal am Tag einsetzen können. Der Einsatz eines Höllenstrahls erfordert eine Runde Inaktivität vom Seelentöter zur Vorbereitung.

Im Nahkampf können ihre scharfen Klauen frei rotieren, um sich unablässig durch das Fleisch ihrer Gegner zu

schneiden oder mit unvorstellbarer Kraft zuzupacken. Dabei kann ein Seelentöter in einer Runde einen Angriff für jede Klaue ausführen. Ihre überraschende Reichweite verleiht ihnen einen Bonus von +50 auf die Initiative gegen alle Gegner – außer den Trägern von Stangenwaffen.

Ist ein Gegner benommen, können sie in den Ringkampf gehen und ihre grausame, seelen-entziehende Kraft einsetzen. Diese hat die Auswirkungen eines „Seelenraub“-Zaubers (S. 103 in [7]), wenn dem Ziel ein WW gegen Magie der Stufe des Seelentöters misslingt: Die Seele des Opfers wird in den Nimbus verbannt für 1 Woche pro 10% Fehlschlag; Während dieser Zeit ist das Opfer bewusstlos und kann vorzeitig nur mit einem „Leben spenden“-Zauber erweckt werden. Dadurch heilt der Seelentöter eine Anzahl von Trefferpunkten, die den verbleibenden Treffern des Opfers entsprechen. Siehe auch „Soulslayers of Murlis“ in [5].

B.12.1 Verhalten gegenüber den SCs

Ein Seelentöter ist den SCs sehr wohlwollend gesonnen und wird Fragen beantworten, wenn die SCs mit dem Dämon kommunizieren können. Folgende Themen könnten von Interesse sein:

- **„Warum tötest Du uns nicht?“:** „Ihr seid die fremden Propheten – lange haben wir eure Rückkehr erwartet!“
- **Der Grausame, der Friedensbringer, der Verrätene:** Der Grausame hatte einst die fremden Propheten geschickt, um den Seelentöttern den Weg in die Klingenlande zu weisen, in das Reich des Verratenen. Aber die Klingenstürme vernichteten seine Heerscharen und zwangen ihn unter die Erde. Er hat prophezeit, dass die Zeit der Rückkehr kommen wird – die fremden Propheten werden seine Ankunft erneut verkünden.
- **Klingenstürme:** Die Seelentöter verfluchen die Klingenstürme und die Schattenläufer, die sie riefen. Drei große Armeen wurden vernichtet, aber sie sind noch genug, um den Krieg zu gewinnen – für sie sind die Herrschaftskriege noch nicht entschieden.
- **Vanku:** Die Vanku erkennen den Anspruch des Gerechten und dienen treu.
- **Wachende Schwestern:** Die fünf wachenden Schwestern, die geheimen Anführer des Stahlregens („steel rain“ [25]), sind Rivalen der Seelentöter.

Ein Seelentöter wird die SCs zu ihrem eigenen Schutz nicht begleiten, denn er zieht die tödlichen Klingenstürme an. Er hält sich im unterirdischen Höhlensystem versteckt, den Aschehöhlen, die das ganze Land unterziehen. Die Seelentöter besitzen ein mentales Gespür für die dämonische Präsenz in den SCs: Rufen sie nach einem Seelentöter oder droht ihnen Gefahr, erscheint meist einer in 3W10 Runden.

B.13 Geister der Kohett-Marr

Die Religion der Kohett-Marr war befleckt, von einer finsternen Macht unterwandert. Schleichend hat sie das Unleben pervertiert, bis sie ihm schließlich verfielen. Die verfluchten Seelen der verstorbener Krieger spuken noch heute in den Gewölben, angetrieben vom Hass auf alles Leben.

Die körperlosen Geisterwesen können alle physischen Hindernisse durchqueren und laben sich am Leid, das sie über die Lebewesen bringen. Nur magische Waffen können sie verletzen und in die Flucht treiben. Aber der Angreifer riskiert, ebenfalls die zugefügte Verletzung zu erleiden.²

B.13.1 Ertrunkener Geist

Anzahl:	1
Aussehen:	halb-durchsichtiger, aufgedunsener Humanoider
Verhalten:	passiv
Besonderheiten:	immun gegen nicht-mag. Angriffe, körperlos, übertragen Wunden
Nährwert:	keiner

Der blasse Schimmer einer aufgedunsenen Leiche scheint in der Luft regungslos zu schwimmen. Der kahle Kopf ist tätowiert – Nase, Ohren und Augen sind verstümmelt und vernarbt. Der Mund ist geöffnet und offenbart die abgeschnittene Zunge... Plötzlich zuckt der Mund, der Körper windet sich in Schmerz. Aber nur für wenige Augenblicke, dann treibt der unwirkliche Leichnam friedlich weiter.

Einem Wesen muss beim Erscheinen und danach alle 10 Minuten ein Widerstandswurf gegen Magie der Stufe 5 gelingen oder es spürt die Schmerzen des Geistes, als er die Qualen seines Todes durchlebt, und die Lungen des Wesens füllen sich mit Wasser: Wurf auf der „Drowning Critical Table“ [16]. Die Schwere hängt von WW-Fehlschlag ab: A bei 01–10, B bei 11–20, C bei über 20.

Die Erscheinung verschwindet nach 1W100 Minuten oder wenn sie einen kritischen Treffer erleidet. Das Geisterwesen kann nur mit magischen Waffen verletzt werden und dem Angreifer muss ein WW gegen Magie der Stufe des Geistes gelingen oder er erleidet ebenfalls die zugefügte Verletzung (siehe auch G.3.2, S. 172).

²Diese Art der Übertragung ist ein Überbleibsel ihrer sonderbaren Magie (G.3.2, S. 172).

TB.1 • KAMPFWERTE										
Name	Stufe	P	DB	Angriffe	Treffer	Größe	Geschw.	Seite		
Blaugeier	2	1	+30	[01-100] mittlerer Krallen-Angriff	+55	90	mittel	30 m/Rd	112	
Essänzege										
Klasse I	2	1	-50	[01-100] kleiner Beißen-Angriff ¹⁾	+0	4	klein	1 m/Rd	121	
Klasse II	5	1	-50	[01-100] kleiner Beißen-Angriff ¹⁾	+5	7	klein	1 m/Rd	121	
Klasse III	8	1	-50	[01-100] kleiner Beißen-Angriff ¹⁾	+10	11	klein	1 m/Rd	121	
Klasse IV	12	1	-50	[01-100] kleiner Beißen-Angriff ¹⁾	+15	14	klein	1 m/Rd	121	
Klasse V	17	1	-50	[01-100] kleiner Beißen-Angriff ¹⁾	+20	17	klein	2 m/Rd	121	
Klasse VI	25	1	-50	[01-100] kleiner Beißen-Angriff ¹⁾	+25	20	klein	2 m/Rd	121	

¹⁾ Kritische Treffer werden auf der Tabelle KTS 6 „Kritische Treffer von winzigen Tieren“ ermittelt [9].

B.13.2 Verhungertes Geist

Anzahl: 1
Aussehen: halb-durchsichtiger, ausgemergelter Humanoider
Verhalten: passiv
Besonderheiten: immun gegen nicht-mag. Angriffe, körperlos, übertragen Wunden
Nährwert: keiner

Eine unwirklich nebelhafte Gestalt kriecht über den Boden: dürr, ausgemergelt. Dort, wo bestimmt einmal Nase, Ohren und Augen waren, zeigt sich dunkles, vernarbtes Gewebe. Plötzlich hebt sich die Gestalt, reckt unter großer Anstrengung den Kopf zu Euch und öffnet seinen trockenen, rissigen Mund. Nur ein wimmerndes Krächzen verhallt in den Gängen – von der Zunge ist nur ein entstellter Stumpf zu sehen. Dann sackt die Erscheinung wieder in sich zusammen.

Einem Wesen muss beim Erscheinen und danach alle 10 Minuten ein Widerstandswurf gegen Magie der Stufe 4 gelingen oder es spürt die Schmerzen des Geistes, als er die Qualen seines Todes durchlebt, und er erleidet einen kritischen „Starvation“-Schaden (S. 109 in [18]), dessen Schwere vom WW-Fehlschlag abhängt: A bei 01-10, B bei über 11-20, C bei 21-30, D bei 31-40 und E bei über 40.

Die Erscheinung verschwindet nach 1W100 Minuten oder wenn sie einen kritischen Treffer erleidet. Das Geisterwesen kann nur mit magischen Waffen verletzt werden und dem Angreifer muss ein WW gegen Magie der Stufe des Geistes gelingen oder er erleidet ebenfalls die zugefügte Verletzung (siehe auch G.3.2, S. 172).

B.13.3 Wachender Geist

Anzahl: 1
Aussehen: halb-durchsichtiger Humanoider
Verhalten: passiv
Besonderheiten: immun gegen nicht-mag. Angriffe, körperlos, übertragen Wunden
Nährwert: keiner

Das nebelhafte Abbild eines Kriegers versperrt den Weg – er trägt Helm, Panzer und Waffen. Die Nase ist nur noch eine alte Wunde mit ein oder zwei unförmigen Öffnungen und seine Augenhöhlen sind leer und vernarbt, starren in die Ferne – dennoch scheinen sie alles zu sehen, zu beobachten, zu bewachen.

Der Geist versperrt den SCs den Weg – sie können die eiskalte Sphäre des Geistes passieren, aber er folgt ihnen in dichtem Abstand – auch durch physische Hindernisse.

Einem Wesen muss beim Erscheinen und danach alle 10 Minuten ein Widerstandswurf gegen Willensschwäche der Stufe 8 gelingen oder es spürt den ganzen Hass in seinem stehenden Blick und er erleidet einen kritischen „Depression“-Schaden, dessen Schwere vom WW-Fehlschlag abhängt: A bei 01-10, B bei über 11-20, C bei 21-30, D bei 31-40 und E bei über 40.

Die Wirkung hält solange an, bis die Erscheinung nach 1W100 Minuten wieder verschwindet, oder das Geisterwesen einen kritischen Treffer erleidet. Es kann nur mit magischen Waffen verletzt werden und dem Angreifer muss ein WW gegen Magie der Stufe des Geistes gelingen oder er erleidet ebenfalls die zugefügte Verletzung (siehe auch G.3.2, S. 172).

TB.1 • KAMPFWERTE (FORTSETZUNG)										
Name	Stufe	P	DB	Angriffe		Treffer	Größe	Geschw.	Seite	
Fluss-Oger										
Mann	4	9	-10	[01-10]	gr. Beißen	+46	103	groß	16 m/Rd	119
				[11-30]	gr. Krallen	+54				
				[31-40]	Keule	+41				
				[41-100]	Kor-Korok	+54	<i>ATS 23 [9], Patzer: 01-07, S. 151</i>			
Frau	5	3	-5	[01-15]	gr. Beißen	+48	108	groß	16 m/Rd	119
				[16-45]	gr. Krallen	+60				
				[46-100]	Keule	+60				
Champion	10	9	+0	[01-10]	gr. Beißen	+56	133	groß	16 m/Rd	119
				[11-30]	gr. Krallen	+68				
				[31-40]	Kor-Korok	+60	<i>ATS 23 [9], Patzer: 01-07, S. 151</i>			
				[41-100]	Zweihandschwert	+90				
Geister der Kohett-Marr										
Ertrunkener	5	1	-25	[01-100]	Besonderes ²⁾	–	75	mittel	10 m/Rd	122
Verhungertes	4	1	-25	[01-100]	Besonderes ²⁾	–	15	mittel	10 m/Rd	123
Wachender	8	1	-25	[01-100]	Besonderes ²⁾	–	90	mittel	10 m/Rd	123
Gobrul	2	5	-5	[01-60]	Kriegspickel	+52	72	mittel	11 m/Rd	119
				[61-85]	Dolch	+31				
				[86-100]	Improv. Waffen	+31				
Händler	3	1	+0	[01-100]	Kurzschwert	+38	61	mittel	15 m/Rd	136
Rukoner										
Hirte	1	5	+5	[01-50]	Messer	+22	60	mittel	15 m/Rd	114
				[51-70]	Keule/Hirtenstab	+17				
				[71-100]	Improv. Waffen	+32				
Krieger	3	9	+5	[01-50]	Kurzschwert	+64	85	mittel	15 m/Rd	112
				[51-75]	Streitkolben	+44				
				[76-95]	Kurzbogen	+52				
				[96-100]	Improv. Waffen	+48				
Sklave	1	1	+0	[01-100]	Improv. Waffen	+27	58	mittel	15 m/Rd	116
Seelentöter	15	11	+100	[01-60]	gr. Krallen	+150	200	groß	30 m/Rd	121
				[61-90]	gr. Zangen	+120	<i>2 Angriffe/Runde</i>			
				[91-100]	Höllenstrahl	+100	<i>x3 Schaden, 3x/Tag einsetzbar</i>			
					<i>Anm: Verursacht ein Angriff Benommenheit, folgt in der nächsten Runde ein Ringen-Angriff (DB fällt auf +30):</i>					
					gr. Ringen	+150	<i>Verursacht der Ringen-Angriff einen krit. Treffer über 50: WW gegen Zauber „Seelenraub“ (Ziel ist für 1 Woche/10 Fehlschlag bewusstlos)</i>			
Ulzula	7	16	-10	[01-15]	gew. Rammen	+80	650	gewaltig	30 m/Rd	118
				[16-30]	gew. Krallen	+75				
				[31-65]	gew. Trampeln	+65				
				[66-100]	gew. Beißen	+90				
				<i>Anm: Wird ein krit. Treffer erzielt, muss ein WW gegen Gift der Stufe 8 gelingen oder das Opfer wird gelähmt und büßt für 1 Rd/5%-Fehlschlag 25% seiner Handlungsfähigkeit ein (kumulativ).</i>						
Vanku	4	17	+5	[01-50]	Kriegsklaue	+73	90	mittel	15 m/Rd	118
				[51-75]	Wurfpfeil	+55				
				[76-95]	Kompositbogen	+59				
				[96-100]	WK-1-Wurf	+47				
Wache des Krämers	2	1	+5	[01-60]	Kurzschwert	+50	77	mittel	15 m/Rd	114
				[61-85]	Wurfmesser	+38				
				[86-100]	Improv. Waffen	+42				

²⁾ Die Anwesenheit eines Geistes quält alle Lebewesen; siehe B.13.1–B.13.3 auf S. 122–123.

ÜBERSICHT: KAMPF

<input type="checkbox"/> #1 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #2 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #3 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #4 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #5 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #6 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #7 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>
<input type="checkbox"/> #8 _____ <i>Angriffe:</i>	<i>Treffer/Anmerkungen:</i>	<i>Stufe:</i> <i>P:</i> <i>DB:</i> <i>Bew.:</i>

Anhang C

Nicht-Spieler-Charaktere

C.1 Goblin-Meute:

Upuk, Apak, Opok & Ipik

Volk / Kultur:	Gobrul
Aussehen:	1 m, schwächlich (30 kg), grün-gelbe Haut, haar- und zehenlos
Verhalten:	unterwürfig, feige, grausam, verschlagen
Motivation:	Überleben, Flucht
Besonderheiten:	Nachtsicht, Tageslicht blendet (-50 auf alle Handlungen)

Die kleinen Kreaturen haben einen runden, breiten Kopf mit grotesken Zügen: kleine runde Augen, Stupsnase und scharfe Zähne. Die Körper sind schwächlich aber drahtig und mit schmutziger Fellkleidung bedeckt, die ihnen bis zum Knie reicht; um den fetten Bauch wird sie mit einem Stück Seil gebunden. An den Füßen tragen sie Holzschuhe.

Für Nicht-Goblins sind sie ununterscheidbar. Verwechslungen der Namen sind wahrscheinlich an der Tagesordnung – ein Umstand, den sie nicht nachvollziehen können; auch die Frage nach einer Verwandtschaft aufgrund der Namen lässt sie verwundert zurück. Die Goblins lassen sich leicht kontrollieren: Gelingt einem SC ein Einschüchtern-Manöver oder ein Kategorie-Manöver *Wildnis* (so etwas wie Tierzähmung), wird die Meute nach seinem Willen handeln. Ein weiteres Problem ist, dass sie nur Gorlu verstehen. Spricht ein SC kein Gorlu, muss ihm zusätzlich ein Kategorie-Manöver *Soziale Fertigkeiten* gelingen, um seinen Willen verständlich zu machen.

Hat man die Meute unter Kontrolle, kann man sie mit einem Auftrag losschicken. In diesem Fall übernimmt Upuk das Kommando. Bei jeder unvorhergesehenen Situation muss die Moral überprüft werden: Es muss ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 1–10 (abhängig von der Bedrohlichkeit der Situation, von 1 „keine Bedrohung bis 10 „Todesgefahr“) bzw. gegen die Stufe des mächtigsten Gegners gelingen oder die Meute erleidet die Auswirkungen auf „T4 Morale Failure Table“ (S. 147 in [24]). Die Schwere hängt davon ab, um wie viel der Wurf fehlschlägt: 01–10 A, 11–20 B, 21–30 C, 31–40 D, 41+ E.

Verliert man die Kontrolle über die Meute, winden sie sich in Angst [01–25], suchen sich das nächste Versteck [26–50], greifen wahllos jemanden an [51–65] oder fliehen panisch [66–100].

C.2 Sothara (Rukon)

Sobald Sothara ihre Heimat Naale erreicht hat (Teil II, S. 37), wandelt sich ihre Erscheinung und Motivation:

Volk / Kultur:	Rhiani (Mensch) / Rukon
Aussehen:	1,80 m, stämmig (95 kg), bräunl. Haut, blond-braune Haare, blass-blaue Augen
Verhalten:	überheblich, zielorientiert, rücksichtslos, paranoid, rassistisch
Motivation:	Schutz von Naale, Behauptung der Erbfolge
Besonderheiten:	zwei Augenlider: kann nicht durch Licht geblendet werden

Sothara hat lange braun-blonde Haarsträhnen und feine Gesichtszüge. Der feine Stoff und die satten Farben der Kleidung passen viel besser zu ihrem kräftigen Körper und ihrer stolzen Haltung als die Lumpen, die sie vorher trug. Ihr Bein schleift sie noch merklich nach, aber es ist sorgfältig verbunden.

Sothara sieht sich als Nachfolger des alten Herrn (C.8, S. 133) und will diesen Anspruch behaupten, auch wenn ihr jüngerer Bruder und eine Familie der hiesigen Kriegerkaste eine Unterbrechung der Erbfolge anstreben. Ihr Triumph über Orgask hat ihr einige Luft verschafft und die Fluss-Oger werden durch den Verlust geschwächt sein. Aber sie weiß auch, dass sie damit Orgask offen herausgefordert hat – ein denkbar schlechter Zeitpunkt angesichts der einfallenden Vanku-Horden. Hilfe von den Nachbarn ist nicht zu erwarten, da sie mit ihnen einen mehr oder weniger offenen Krieg führen.

Insgeheim wird es ihr daher nicht ungelegen kommen, wenn die SCs beschuldigt werden, das Böse nach Naale gebracht zu haben (5.3, S. 41). Es rückt sie in eine günstige Position abseits der Schusslinie; alles Übel fällt auf die SCs zurück, was ihr etwas Zeit verschafft. Deshalb will sie die SCs auch gerne hier halten – allerdings ohne es offen zu zeigen. Sie weiß, dass alle den Wahrsagungen des kleinen Rotzbengels (C.5, S. 130) große Aufmerksamkeit schenken und würde nur ungern mit dem Bösen in Verbindung gebracht werden.

Auch wenn sie ihre früheren Mitstreiter nicht verärgern will, wird sie ihre Arroganz und ihre Geringschätzung für andere nicht verbergen können. Das äußert sich im Vergeben von wenig schmeichelhaften Spitznamen – Sothara wird weiterhin niemanden mit seinem richtigen Namen ansprechen. Dabei geht ihre Haltung über gewöhnlichen

GOBLIN-MEUTE (STUFE 1)					
Eigenschaften: <i>Stärke(62) +6, Geschickl.(98) +18, Reaktion(81) +2, Konstitution(66) +12, Selbstdisziplin(94) +9, Intelligenz(41) -5, Erinnerung(53) -5, Intuition(84) +3, Mana(43) -5, Auftreten(42) -5, Aussehen(37) -16</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Klettern	+55	Akademie/Soziale Fert.	-6	Magie	+2
Nahrungssuche•unterirdisch	+18	Handwerk/Täuschung	+21	Umwelt	+12
Schleichen&Verbergen	+74	Kampf/Athletik	+18	Willensschwäche	+5
Wahrnehmung•Hören/Riechen	+11	Konzentration/Magie	+18	<i>Mod.: Gift +5, Krankheit +5</i>	
Winden	+29	Wahrnehmung/Wildnis	+8		
Panzerungsart: <i>P 1</i>		DB: <i>+0</i>	Schildbonus: <i>-</i>	Grundbewegungsweite: <i>12 m</i>	
ANGRIFFSARTEN					
[01-20]	Kleiner Beißen-Angriff	+42	<i>ATS 37 [9], Patzer: 1-2</i>		
[21-75]*	Waffe #1	+23			
[76-100]*	Waffe #2	+42			
<i>Name (Waffe #1/Waffe #2): Trefferpunkte</i>					
<input type="checkbox"/> Upuk (Kriegspickel/Wurfaxt): <i>19</i>					
<input type="checkbox"/> Apak (2-Hand-Schwert mit gesägter Klinge/Wurfhammer): <i>16</i>					
<input type="checkbox"/> Opok (Streitaxt/Wurfaxt): <i>11</i>					
<i>Empfindliche Füße: -20 auf alle Bewegungsmanöver, solange ein fester Schuh fehlt</i>					
<input type="checkbox"/> Ipik (Streithammer/Wurfhammer): <i>6</i>					
Ausrüstung: <i>Lederkappe, Schmutziges Leibhemd (bedeckt Oberkörper, Arme und Oberschenkel), Seil (2 m) als Gürtel, Holzschuhe</i>					
* Diese Angriffe können erst ausgeführt werden, sobald entsprechende Waffen zur Verfügung stehen.					

SOTHARA (STUFE 5)					
Eigenschaften: <i>Stärke(100) +25, Geschickl.(99) +14, Reaktion(62) +1, Konstitution(100) +25, Selbstdisziplin(25) +0, Intelligenz(49) -5, Erinnerung(20) -12, Intuition(23) -1, Mana(18) -13, Auftreten(84) +13, Aussehen(26) +0</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Benommenheit überwinden	+45	Akademie	+1	Magie	+0
Einschüchtern	+50	Athletik	+28	Umwelt	+25
Erste Hilfe	+19	Handwerk	+9	Willensschwäche	+13
Schleifen	+45	Kampf	+35	<i>Mod.: Gift +5, Krankheit +10</i>	
Schwimmen	+52	Konzentration	-6	KAMPFWERTE	
Landeskunde•Kel Ogru	+33	Magie	+0	Panzerungsart:	<i>P 9</i>
Sprachen•Kriegersprache/Rhiani	+46	Soziale Fertigkeiten	+18	DB:	<i>+8</i>
Überlisten	+38	Täuschung	+7	Schildbonus:	<i>+25</i>
Waffenpflege	+24	Wahrnehmung	+4	Grundbewegungsweite:	<i>10 m *</i>
Wahrnehmung	+40	Wildnis	+15		
ANGRIFFSARTEN					
[01-70]	Kurzschwert	+93	<i>ATS 5 [9], Patzer: 1-2</i>		
[71-90]	Waffenhieb•Kurzschwert	+67	<i>mittlerer Angriff auf ATS 35 [9], Patzer: 1-2</i>		
[91-100]	WK-1-Wurf	+84	<i>ATS 33 [9], Patzer: 1-2</i>		
Trefferpunkte: <i>21</i>					
Anm.: * <i>Beinverletzung, reduzierte Grundbewegungsweite: 10 m (sonst 15 m), -20 auf alle Handlungen</i>					
Ausrüstung: <i>Lederrüstung (P9) mit Blaugeier-Symbol von Rukon, sehr dicker Lederhandschuh (linke Hand), Helm mit weitem Nackenschutz, Schild mit Blaugeier-Wappen, Kurzschwert in Schwertscheide, Dolch in Dolchscheide, Hemd/Hose, Beinwickel, Lederschuhe, Verbände am Bein</i>					

Rassismus weit hinaus: ein Zwerg wird zum „Abgebrochenen“, ein Hirazi zum „Federvieh“ und ein Echsenmensch zum „Seepferdchen“, andere sind einfach „Geierfutter“. Sie verallgemeinert nicht nur ganze Völker und Kulturen, sondern auch Berufe, das andere Geschlecht („Männer!“) bis hin zu Merkmalen (z. B. Glatzköpfe). Alle sind minderwertig verglichen mit ihr – einer rukonischen Kriegerin.

Ihre Beinverletzung möchte sie auskurieren und lehnt die Hilfe der Heilerin (C.10, S. 135) ab.

C.3 Tzaras-Thul (Vanku)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Dunkle Stämme (Mensch) / Vanku</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>1,75 m, schlank (61 kg), gebräunte Haut, schwarzes Haar, graue Augen</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>auf seinen Vorteil bedacht, hinterhältig, hält sich für weise, starrt auf Zungen</i>
<i>Motivation:</i>	<i>Sammeln von Zungen (Trophäen)</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>Dämonische Sicht (exzellentes Sehvermögen bei Tag/Nacht)</i>

Tzaras-Thul ist ein hagerer, sehniger Mann mit langem, schwarzem Haar. Seine Haut ist dunkel, seine Augen grau und stechend. Er trägt ein braunes Hemd und eine braune Hose mit einem breiten Ledergürtel, an dem vier getrocknete Zungen hängen.

Tzaras-Thul spricht die Kriegersprache nur rudimentär (Sprechen/Verstehen 3) – das Verwirrende dabei: Beim Sprechen hat man das eigenartige Gefühl, als würde er einem ständig auf die Zunge starren. Er ist nicht sonderlich klug, hält sich aber für weise, so dass er zweifelhaft Trivialitäten als bewährte Lebensweisheiten verpackt (die meisten Sätze beginnen mit „Alter Spruch sagen: ...“).

Er hat den SCs sehr wahrscheinlich bereits den Rücken gekehrt – vielleicht nachdem er jemandem die Zunge herausgeschnitten hat. Er ist unberechenbar und wartet auf die Gelegenheit, weitere Zunge herauszuschneiden, um sie als Trophäe an seinen Gürtel zu hängen. Die Zunge eines Fluss-Ogers oder die eines Flusstrolls begehrt er, die Zungen von Orks schätzt er über alle anderen; und für ihn sind die Goblins (C.1, S. 126) orkähnlich genug.



C.4 Larkota (Zwerg)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Loaru (Zwerg, Schatten-Klan)</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>1,4 m, schwer (95 kg), graue Haut, verfilztes, schwarzes Haupt- & Barthaar mit grauen Strähnen</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>eigenbrötlerisch, zickig, nachtragend, zieht sich in dunkle Felsspalten zurück</i>
<i>Motivation:</i>	<i>sucht ein Schriftstück (6.2c in [3]), ohne das er sich nicht heim traut</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>Nachtsicht (kneift bei Tageslicht Augen zusammen), goldgierig, Dämonentöter</i>

Larkota hat eine untersetzte Statur mit einem beeindruckend dicken Bauch. Seine drahtigen Gliedmaßen wollen gar nicht dazu passen und sehen wie angesetzt aus. Von seinem Gesicht luken nur seine dunklen, zugekniffenen Augen zwischen den zerzausten Strähnen des Kopf- und Barthaars hervor, das stellenweise weiß gefärbt ist.

Er trägt einen knielangen Kittel aus brauner Wolle und eine graue weite Wollhose, die an den Waden mit gelbgrünen Wollbändern gebunden ist. Seine knöchel hohen Schuhe sind aus derbem Leder und an mehreren Stellen gerissen. Ein altes Seil ist auf komplizierte Weise um den Bauch geknotet. Die verfilzte Haartracht folgt der Zweckmäßigkeit seiner Kleidung und ist ein pragmatischer Weg, die Haare zu bändigen. Einige Strähnen sind mit weißer Kalkpaste gefärbt.

Larkota ist recht einfach gestrickt und sein Verhalten wird durch seine Religion bestimmt. Dadurch handelt er rechtschaffen (im Sinne der Götter Orhans), ohne darüber

TZARAS-THUL (STUFE 1)					
Eigenschaften: <i>Stärke(93) +18, Geschickl.(71) +8, Reaktion(81) +12, Konstit.(83) +12, Selbstdisz.(62) +1, Intelligenz(53) +0, Erinnerung(53) +0, Intuition(93) +8, Mana(33) +3, Auftreten(47) -5, Aussehen(43) +0</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Dämonologie	+16	Akademie	+6	Magie	+2
Klettern	+30	Athletik	+25	Umwelt	+12
Reiten•Ulzula	+17	Handwerk	+6	Willensschwäche	+3
Runen lesen	+8	Kampf	+29	<i>Mod.: keine</i>	
Schleichen/Verbergen	+16	Konzentration	+1	KAMPFWERTE	
Sprachen•Vankul/Kriegersprache	+44	Magie	+3	Panzerungsart:	P 1
Spruchl.•Waffe des Chaos (St. 3) [26]	+36	Soziale Fertigkeiten	+12	DB:	+10
Schwimmen	+30	Täuschung	+11	Schildbonus:	-
Wahrnehmung	+11	Wahrnehmung	+6	Grundbewegungsweite:	16 m
Wunden reißen	+44	Wildnis	+12		
ANGRIFFSARTEN					
[01-20]*	Kriegsklaue	+61	<i>ATS 13 [9], Patzer: 1-4</i>		
[21-30]*	Kurzschwert	+39	<i>ATS 5 [9], Patzer: 1-2</i>		
[31-80]*	Wurfpfeil	+34	<i>11.1, S. 102 in [18], Patzer: 1, Reichweite: -10 ab 3 m, -20 bei 9-15 m</i>		
[81-100]*	Armbrust	+39	<i>ATS 29/30 [9], Patzer: 1-5</i>		
Trefferpunkte: <i>27 44</i>					
Magiepunkte: <i>6</i>					
Ausrüstung: <i>braunes Hemd, braune Hose, braune Stiefel, Gürtel mit 4 Zungen (Zwerg, 2x Mensch, Elb)</i>					
* Diese Angriffe kann Tzaras-Thul erst einsetzen, sobald er sich die entsprechenden Waffen verschafft hat.					

LARKOTA (STUFE 2)					
Eigenschaften: <i>Stärke(92) +17, Geschickl.(87) +4, Reaktion(61) -4, Konstitution(94) +29, Selbstdisziplin(36) +3, Intelligenz(54) +0, Erinnerung(74) +1, Intuition(62) +1, Mana(72) -6, Auftreten(28) -14, Aussehen(33) -22</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Bergbau	+19	Akademie	+4	Magie	+15
Feuer machen	+58	Athletik	+26	Umwelt	+29
Geschütz bedienen•Trebuchet	+37	Handwerk	+8	Willensschwäche	+44
Höhlenkunde	+34	Kampf	+27	<i>Mod.: Gift +20, Krankheit +15</i>	
Klettern	+36	Konzentration	+2	KAMPFWERTE	
Nahrungssuche•unterirdisch	+24	Magie	-10	Panzerungsart:	P 1
Sprachen•Loaru/Kriegersprache	+21	Soziales	-15	DB:	-4
Steinbearbeitung	+18	Täuschung	+4	Schildbonus:	-
Rüstungspflege	+18	Wahrnehmung	-1	Grundbewegungsweite:	12 m
Waffenpflege	+18	Wildnis	+19		
ANGRIFFSARTEN					
[01-70]*	Ghelost	+70	<i>ATS 19 [9], Patzer: 1-8</i>		
[71-90]*	Soshad•Speer	+42	<i>ATS 22 [9], Patzer: 1-5, siehe auch S. 22 in [27]</i>		
[91-100]*	Soshad•Schleuder	+59	<i>ATS 25 [9], Patzer: 1-6, Reichweite: -5 ab 9 m, -15 ab 15 m, -45 ab 50 m</i>		
Trefferpunkte: <i>29 34</i>					
Ausrüstung: <i>Goldene Halskette mit gebogenem Stahlstück (+30 auf Feuer machen), braunes Seil als Gürtel (20 m lang, trägt 150 kg), brauner Wollkittel, graue Wollhose, gelb-grüne Wadenwickel, Lederschuhe mit nagelbeschlagener Sohle</i>					
* Diese Angriffe kann Larkota erst einsetzen, wenn er sich die entsprechenden Waffen verschafft hat.					

nachzudenken. Die Verehrung von tiefen, dunklen Felsspalten entfremdet ihn von denen, die auf der Oberfläche leben. Er schläft tagsüber und wird nachts aktiv – sein Tag beginnt abends mit einer kurzen Andacht, in der er die Verdrängung des Lichts durch den Schatten würdigt. Dabei knotet er ein Seil rituell um den Bauch.

Eigentlich ist er ein umgänglicher Zeitgenosse, da er die meiste Zeit schweigt – es sei denn, er fühlt sich ungerecht behandelt. Dann beklagt er sich und brabbelt vor sich hin, glücklicherweise meist auf Innerem Loaru, das nur Zwerge verstehen. Er greift selbst Kleinigkeiten Tage später wieder auf. Die sippenhafte Denkstruktur führt dazu, dass er andere aus heiterem Himmel mit Vorwürfen konfrontiert, die irgendwer irgendwann einmal dem Zwergenvolk angetan haben sollen. Tatsächlich glaubt er, dass Zwerge klein und stark sind, weil sie soviel Unrecht erleiden mussten („Wir sind klein, weil ihr uns klein haltet“). Immer wieder macht er vage Bemerkungen wie z. B. „Das wiegt das Leid nicht auf, trotzdem habt Dank...“, „Glaubt nicht, wir sind damit Quitt!“, „Auch das werden wir Euch nicht vergessen...“

C.5 Der Weise von Naale (Jarg)

Volk / Kultur:	<i>Rhiani (Mensch) / Rukon</i>
Aussehen:	<i>1,05 m, stämmig (18 kg), bräunl. Haut, rot-braune Haare, violette Augen</i>
Verhalten:	<i>frech, launisch, kindisch, beobachtet oft den Flug der Geier</i>
Motivation:	<i>keine nennenswerten (er will mit Feuer spielen und eine Schaukel im Haus)</i>
Besonderheiten:	<i>zwei Augenlider: kann nicht durch Licht geblendet werden</i>

Der kleine Junge von 5 oder 6 Jahren hat einen rotbraunen Wuschelkopf und Rotz an der Nase. Er trägt vornehme Kleidung aus wertvollen Stoffen, die bereits mehrfach geflickt wurde. Auch mit dem Anziehen scheint er noch Probleme zu haben – er hat den rechten und linken Schuh vertauscht und das Hemd ist auf links gedreht.

Der rotzfreche Bengel wird von der Dorfgemeinschaft als allwissender Ratgeber verehrt und nur selten ohne seinen Diener Ek-Nakar (C.6, S. 131) angetroffen. Wahrscheinlich ist es seine herausragende Position innerhalb der Gemeinschaft, die ihn zu dem gemacht hat, was er heute ist: eine fiese, verzogene Göre. Er ist rotzfrech und launisch – und das Schlimmste: er kommt damit hier durch.

Der Weise ist entgegen seines Namens nicht gebildeter als andere 5-Jährige, aber er wird von Vorahnungen und Träumen geplagt, die sich später wirklich ereignen oder einst so passiert sind. Die Gabe der Vorsehung hat er seit dem Alter von 2 Jahren, als seine Eltern und Geschwister bei einem Überfall der Fluss-Oger getötet wurden¹ – er ist

¹Eigentlich war es eine Verkettung unglücklicher Umstände, bei der unter anderem ein Schaf das Haus in Brand steckte. Den-

somit ebenfalls eine Waise. Wann immer möglich schaut er dabei für einen Moment in den Himmel und beobachtet den Flug der Geier.

Es liegt nahe, dass die SCs den Weisen nach einigen Dingen befragen:

- **„Du studierst den Vogelflug? Das kann ein mächtiges Werkzeug sein...“** „Nein, eigentlich schaue ich ihnen nur gerne zu... manchmal stürzt einer ab... und außerdem erwarten das hier alle von mir.“
- **Warum sollen die SCs böse sein?** „Ich habe Euch im Traum gesehen und Euch ins Herz geblickt... kein schöner Anblick. Eure Herzen sind faulig und voll kriechendem Getier.“
- **Wie werden die SCs das Böse wieder los?** „Ich weiß es nicht... vielleicht seid ihr ja das Böse...“ Nach einer kurzen Pause fährt er dort: „Aber wir können nichts tun. Euch töten zu wollen, hieße nur, das gleiche Schicksal über uns zu bringen, das ihr den Fluss-Ogern gebracht habt... ich habe es gesehen. Und der alte Fürst vertraut meinem Urteil.“ Damit spielt er auf Sothara und die übrigen Rukoner an, die den Weisen insgeheim befragt hatten und wohl auch die Tötung der SCs in Betracht gezogen haben – ein Umstand, den er nicht verheimlicht; siehe auch 9.1 auf S. 97.
- **Was sollen sie tun?** Auf die Frage, was die SCs seiner Meinung nach tun sollen, antwortet er: „Ihr habt das Böse hergebracht und ihr müsst es wieder fortschaffen.“ Weiter sagt er, dass er nicht weiß, wohin sie ihr Weg führt, aber dass sie den „alten Kraken“ mitnehmen müssen. Er führt sie zur Brücke am Aschegraben und weist auf eine riesige Skulptur: ein hässliche, menschenähnliche Gestalt mit Tentakeln und entstellter Fratze (6.13, S. 63). Er habe im Traum gesehen, wie die SCs die Statue aufstellen und sie ihnen den Weg weist. Den Platz kennt er nicht, aber dort waren Zeichen: er malt einige Symbole in die Asche auf den Boden und fügt hinzu „Ihr werdet es erkennen – es ist vorbestimmt“.²
- **Ha'kashs Manuskript:** (D.2.4, S. 154) Der Kleine schüttelt mit dem Kopf und ranzt die SCs an: „Ich bin fünf Jahre alt“, er hält bei diesen Worten demonstrativ drei Finger in die Höhe, „und weiß nicht einmal wie mein Name geschrieben wird!“. Er verlangt, dass ein SC mit ihm spielt, um ihm irgendwann den Ball ins Gesicht zu werfen und darüber zu lachen. Währenddessen kann jedoch sein Diener (C.6, S. 131) über das Manuskript Auskunft geben.
- **Karte von der Letzten Furt:** (D.2.2, S. 152) Der Kleine zerknüllt die Karte zu einem Ball und wirft sie in

noch gelten sie als heldenhafte Opfer des Überfalls – nur der Weise hat die wahre Begebenheit in einem Traum gesehen.

²Es handelt sich um eine selbsterfüllende Prophezeiung: Den Sockel mit den Symbolen gibt es wirklich am Zielort, aber dieser hat nichts mit der Statue zu tun. Allein durch seine Prophezeiung werden die SCs die Statue mitnehmen und dort aufstellen.

Richtung SC – offensichtlich verärgert darüber, dass er ihn nicht getroffen hat, sagt er: „Ich will spielen... Du bist!“ und rennt weg. Es ist ein sehr leichtes (+50) Athletik-Manöver notwendig, um den kleinen Bengel zu fangen. Aber sobald man ihn gefangen hat, sagt er: „Das gilt nicht! Wenn man Stein berührt, ist man sicher“ oder „Wenn man Knochen berührt, darf man nicht gefangen werden“ oder „Es war gerade Pause, ich wollte kurz ausruhen... jetzt geht's weiter!“ Spätestens, wenn man ihn das vierte Mal gefangen hat, lässt er sich theatralisch hinfallen und schreit „Aua... Du hast mich geschubst!“ Der SC wird sich vorwurfsvolle Blicke anderer Leute zuziehen, aber das Gute ist: in der Zwischenzeit wird der Diener (C.6, S. 131) über die Karte Auskunft geben.

- **Was ist mit den Fluss-Ogern? Warum haben sie uns gefangen?** „Die alte Hexe hat die Knochen falsch gedeutet – ich habe es gesehen... sie hat versucht, das Übel abzuwenden, aber dadurch hat sie das Böse zu sich gebracht – das Böse, das nun auch über uns gekommen ist! Die Zukunft zu lesen kann tückisch sein...“ Außerdem kann der Bengel sagen, dass die Mutter eine Belagerung durch die Vanku befürchtet hat. Sie hat ihre Sippe ausgeschickt, um Vorräte zu sammeln und sich so dem Bösen ausgeliefert.

Man kann ihn nicht mit Androhung von Gewalt gefügig machen – er weiß, dass es nur Drohungen sind. Entschließt sich aber ein SC, ihn zu erschlagen, sieht der Kleine auch das voraus und fleht um sein Leben. Der Spieler darf aber nicht nur mit dem Gedanken spielen sondern muss den Angriffswurf durchführen.

C.6 Der Diener des Weisen (Ek-Nakar)

Volk / Kultur: Dunkle Stämme (Mensch) / Vanku
Aussehen: 1,85 m, hager (75 kg), dunkle Haut, langes, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, Spitz- und Schnurrbart
Verhalten: ruhig, zurückhaltend, unaufdringlich
Motivation: studiert die Ruinen seiner Ahnen

Ein großer, hagerer Mann fortgeschrittenen Alters mit dunkler Hautfarbe, schwarz-grauem Haar und markanten Zügen: eine große Hakennase, dunkle Knopfaugen und ein langes Kinn prägen das Gesicht. Er trägt einen langen, schlichten Rock und abgetragene, löchrige Schuhe.

► **Landeskunde** • Vanku (+50) / **Wahrnehmung** • Sehen (+10) / **Akademie:** Um zu bemerken, dass Ek-Nakar von den Vanku abstammen könnte; vom Aussehen ähnelt er Tzaras-Thul (C.3, S. 128) und den Vanku von der letzten Furt (2.6, S. 21) – zumindest könnte er eine Karikatur von ihnen sein.

Er ist der Diener des Weisen (C.5, S. 130) und auch so etwas wie sein Vater, seitdem die Eltern des Knaben verstarben. Er ist stets in seiner Nähe und gehört zu ihm wie sein

Schatten. So gut es geht, lenkt er die Entgleisungen seines Zöglings in versöhnliche Bahnen. Eine Aufgabe, die ihm jeder Einheimische hoch anrechnet. Daher sieht auch keiner mehr den Sklaven in ihm, sondern das was er ist: der geduldige Lehrer einer verzogenen Göre.

Schon vor seiner Gefangennahme galt er als Gelehrter unter den Vanku. Vor mehr als 20 Jahren zog er aus, um das Land seiner Ahnen zu sehen, und kann es nicht mehr verlassen. Anfangs fürchtete er die Rukoner und ihre Blaugeier, die ihn wahrscheinlich schnell wieder einfangen würden. Aber jetzt, mit dem Heer der Vanku in greifbarer Nähe, spürt er eine Verbundenheit mit der Dorfgemeinschaft, die stärker ist als die zu seinem Volk. Die rätselhaften Relikte seiner Ahnen geben ihm zudem ein seltsames Gefühl von Heimat.

Er kann über einige Dinge Auskunft geben:

- **Ha'kashs Manuskript:** Er kann die richtige Übersetzung von Ha'kashs Manuskript (D.2.4, S. 154) liefern. Außerdem kann er die Karte des Manuskripts deuten: sie zeigt den Weg von Naale zu einem Ort in der Aschenlande – oder umgekehrt. Ein solcher Weg existiert seiner Meinung nach nicht, deshalb ist er mit Geländemerkmale gekennzeichnet, die mit unsittlichen Vergleichen beschrieben sind. So soll man vielleicht dem Felsen in Form eines gealterten Busens folgen bis zur Ruine, die wie der knochige Po eines Jünglings aussieht...
- **Karte von der Letzten Furt:** (D.2.2, S. 152) Er kann sie als Karte der Aschenlande mit Bezeichnungen in Vankul identifizieren. Er kennt diese Art von Karten, da sie einst zum eigentlichen Stammesgebiet der Vanku gehörten. Sie zeigt zwar die heutige Einöde, die Bezeichnungen für Orte gehen aber auf frühere Zeitalter zurück. So ist beispielsweise die Aschenlande noch mit der alten Bezeichnung „Waldmark“ gekennzeichnet.
- **Nokh-Nuir:** Er weiß, dass der Name für die Ruinen aus dem alten Vankul stammt und ein Name für eine Festung ist. Er war auch schon einmal dort und kann von Klopfgeräuschen berichten, die man dort aus der Erde hört – siehe 5.7.14 auf S. 48.
- **Fremde Propheten:** – erst nach dem Erscheinen des Seelentöters möglich (9.6, S. 99) – Er kennt die Geschichte der fremden Propheten, wird aber auf einen ungestörten Moment bestehen, um sie zu erzählen (9.8, S. 103).

Von seinem Leben als Vanku besitzt er nur noch einen Gürtel mit vertrockneten Zungen, den er als Erinnerung in einer Truhe aufbewahrt (6.6.4.1, S. 61).

EK-NAKAR, DER DIENER DES WEISEN (STUFE 4)					
Eigenschaften: <i>Stärke(35) +0, Geschickl.(26) -3, Reaktion(21) -5, Konstit.(35) +0, Selbstdisz.(77) +9, Intelligenz(93) +17, Erinnerung(80) +10, Intuition(46) +4, Mana(31) -1, Auftreten(76) +3, Aussehen(51) +0</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Architektur•Kohett-Marr	+69	Akademie	+41	Magie	+2
Fachwissen•Kohett-Marr	+73	Athletik	+2	Umwelt	+0
Forschen	+61	Handwerk	+3	Willensschwäche	+9
Geschichte•Vanku	+81	Kampf	+8	<i>Mod.: keine</i>	
Heraldik•Vanku	+61	Konzentration	+10	KAMPFWERTE	
Kryptographie	+61	Magie	+3	Panzerungsart:	P 1
Lehren	+77	Soziale Fertigkeiten	+13	DB:	-4
Lesen&Schr.•Tza'Heth	+65	Täuschung	+10	Schildbonus:	+0
Religion•Kohett-Marr	+61	Wahrnehmung	+6	Grundbewegungsweite:	14 m
Sprechen&Verst.•Kriegerspr.	+41	Wildnis	+5		
ANGRIFFSARTEN					
[01-70]*	Kriegsklaue	+36	<i>ATS 13 [9], Patzer: 1-4</i>		
[71-80]*	Wurfpfeil	+13	<i>11.1 [28], Patzer: 1, Reichweite: -10 ab 3 m, -20 bei 9-15 m</i>		
[81-100]*	Kompositbogen	+18	<i>ATS 28 [9], Patzer: 1-4, Reichweite: +25 bis 3 m, -35 ab 30 m, -60 bei 60-90 m</i>		
Trefferpunkte: 33					
Ausrüstung: <i>graue Wollrobe, Leinenunterhemd, Bruche, abgetragene Lederschuhe mit Löchern, einfacher Ledergürtel (geknotet), Rechteckmantel, Lederbeutel mit 1W10 ZS und einem einfachen Eisenschlüssel passend zu seiner Truhe (6.6.4.1, S. 61)</i>					
* Diese Angriffe kann Ek-Nakar nur ausführen, wenn er eine entsprechende Waffe besitzt.					

JARG, DER WEISE VON NAALE (STUFE 0)					
Eigenschaften: <i>Stärke(25) -3, Geschickl.(25) -3, Reaktion(25) -8, Konstit.(25) -3, Selbstdisz.(25) -3, Intelligenz(25) -13, Erinnerung(25) -13, Intuition(25) -3, Mana(25) -13, Auftreten(25) -3, Aussehen(50) +0</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Geschichte•Rukon	-5	Akademie	-10	Magie	-6
Heraldik•Rukon	-5	Athletik	-1	Umwelt	+3
Klettern	+9	Handwerk	-8	Willensschwäche	+3
Landeskunde•Rukon	-5	Kampf	-5	<i>Mod.: keine</i>	
Nahrungssuche•kurze Gräser	+7	Konzentration	-8	KAMPFWERTE	
Reiten•Pferde	+12	Magie	-6	Panzerungsart:	P 1
Sprechen&Verst.•Rhiani	+34	Soziale Fertigkeiten	+10	DB:	-5
Sprechen&Verst.•Kriegerspr.	+30	Täuschung	-3	Schildbonus:	-
Spuren lesen	+3	Wahrnehmung	-10	Grundbewegungsweite:	6 m
Viehzucht	+7	Wildnis	+2		
ANGRIFFSARTEN					
[01-100]	Improv. Waffen	+0	<i>11.2, S. 103 in [18]</i>		
Trefferpunkte: 25					
Ausrüstung: <i>Rock (edle Wolle, mehrfach geflickt), Beinlinge (Wolle, kleine Löcher an den Knien), Bruche, Lederschuhe mit Glöckchen, Ledergürtel mit Bronzeschnalle (1 KS), Rechteckmantel (Wolle), Lederbeutel (2 Federn, 1 Hühnerknochen, 1 Muschel, 2 Steine).</i>					

C.7 Der Starrer (Quezir-Ar-Sumaral)

Volk / Kultur: Edle Menschen / Roark
Aussehen: 1,95 m, durchschnittlich (90 kg), hellbraune Haut, grüne Augen, langes, braunes Haar, Bartstoppel
Verhalten: starrt konzentriert in die Wüste
Motivation: wartet auf den Lehrmeister Valior [12]

Der lederne Brustpanzer ist von Wetter und Waffen gezeichnet, in der Mitte prangen rote Keramikscherben – die Reste eines zerbrochenen Wappens. Sie passen zum Rest der stolzen Gestalt: die roten Augen zeugen von Übermüdung, das zottelige Haar von unruhigen Nächten im Staub und die Bartstoppel von einer Tage zurückliegenden Rasur.

Quezir war auf dem Rückweg einer diplomatischen Mission, als ihn ein Hilferuf von Valior erteilte. Daraufhin trennte er sich von seinen Gefährten im Streit – sie hatten einen Auftrag und die meisten hielten daran fest. Er weiß, dass sie im Recht waren und dass seine Entscheidung noch ein bitteres Nachspiel haben wird.

Nur seine drei erfahrenen Vertrauten hielten zu ihm und begleiteten ihn. Er hatte nichts anderes erwartet, war aber überrascht, dass er es nicht einfordern musste – sie sind ihm von Geburt an zur Treue verpflichtet. Sein Verat reicht vier Tage zurück und jetzt hofft Quezir, dass sich der Ungehorsam auszahlt und er seine Schuld bei Valior begleichen kann.

Valiors Botschaft war kurz gefasst, die Gründe nahezu kryptisch, aber der Treffpunkt eindeutig: dieses verschlafene Nest am Rande zum Niemandsland. Nur Valior ist nicht hier oder zumindest nicht mehr. Alles, was er herausfand, war, dass Valior hier durchgekommen ist und weiter in die Aschenlande wollte. Quezir rätselt, ob es geplant war oder Valior von Not getrieben wurde, und sucht die graue Einöde nach einem Zeichen ab. Ohne das würde er nicht aufbrechen, denn auch darin war Valiors Botschaft eindeutig: „Warte dort auf mich.“

Ein Überblick über den Starrer und seine Diener befindet sich auf S. 134.

C.8 Der alte Herr (Korik von Naale)

Volk / Kultur: Rhiani (Mensch) / Rukon
Aussehen: 1,75 m, hager (75 kg), bräunl. Haut, blond-braunes Haar, leuchtend blass-blaue Augen
Verhalten: besonnen, nachdenklich, gerecht, fromm, abergläubisch
Motivation: das Wohl seiner Untertanen und das Überleben Naales
Besonderheiten: zwei Augenlider:
 kann nicht durch Licht geblendet werden

Stolz und Weisheit scheinen in einem alten, schlaffen Körper gefangen zu sein. Die Augen verraten Scharfsinn, doch die Augenlider scheinen schwach und drohen, sich für immer zu schließen. Vernarbtes Gewebe scheint den dahin siehenden Körper zu bedecken – manchmal zeigt aber eine beiläufige Bewegung, wie viel Kraft in dem Körper gesteckt haben muss: die Muskeln des Unterarms, die Sehne am Hals oder die Gesichtsmuskulatur, wenn er einen knappen Befehl gibt.

Die Worte kommen nur undeutlich über die Lippen, aber sind stets sorgfältig gewählt. Er ist der Inbegriff eines gerechten Herrschers, leider nur über ein unbedeutendes Dorf.

Sein Verhalten ist nicht das eines Dorfältesten oder Verwalters; er ist ein Fürst – mit der Würde eines Königs. Doch er ist alt, wahrscheinlich zu alt, um die Geschicke der Zukunft zu bestimmen. Seine Handlungen sind bedacht und vorsichtig, einige nennen es zögerlich und feige.

Er macht schmerzlich lange Pausen beim Sprechen an den unpassendsten Stellen. Die Aussetzer scheinen keinen Grund zu haben; weder scheinen sie bewusst gesetzt, noch sucht er nach passenden Worten oder hat den Faden verloren. Fällt man ihm ins Wort, weil man denkt, er wäre fertig, fährt er unbeirrt fort, nur um nach ein paar Worten wieder zu verharren. Zusammen mit seinem sprachamputierten Herold (C.9, S. 135) entsteht zuweilen ein bizarres Schauspiel.

Er ist der Vater von Sothara (C.2, S. 126) und ihres kleinen Bruders (C.11, S. 136); er trägt den Schlüssel zur Empfangshalle (6.2.2, S. 53) und seinen Siegelring meist bei sich.

QUEZIR-AR-SUMARAL, DER STARRER (STUFE 3)					
Eigenschaften: <i>Stärke(30) -1, Geschickl.(25) -8, Reaktion(25) -8, Konstit.(30) -1, Selbstdisz.(75) +13, Intelligenz(75) +18, Erinnerung(50) +0, Intuition(60) +3, Mana(35) -5, Auftreten(95) +28, Aussehen(50) +10</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Erste Hilfe/Wundbehandlung	+21	Akademie	+26	Magie	+9
Forschen	+46	Athletik	-1	Umwelt	-1
Geschichte•Roark	+46	Handwerk	+1	Willensschwäche	+13
Lehren	+41	Kampf	+9	<i>Mod.: Mentalmagie/Krankheit +5</i>	
Lesen&Schr.•Enris-Sokal	+58	Konzentration	+7	KAMPFWERTE	
Machtquellen fühlen	+39	Magie	+29	Panzerungsart:	P 5
Runen lesen/Stabmagie	+49	Soziale Fertigkeiten	+32	DB:	-8
Sprechen&Verst.•Kriegerspr.	+52	Täuschung	+3	Schildbonus:	+25
Taktik	+41	Wahrnehmung	+8	Grundbewegungsweite:	14 m
Zauber wahrnehmen	+23	Wildnis	+1		
ANGRIFFSARTEN					
[01-80]	Ropoon	+56	<i>mag. +15-Krummschwert ATS 8 [9], Patzer: 1-5</i>		
[81-95]	Kompositbogen	+29	<i>ATS 28 [9], Patzer: 1-4, Reichweite: +25 bis 3 m, -35 ab 30 m, -60 bei 60-90 m</i>		
[96-100]	Ropopo - Grad 1	+24	<i>ATS 33 [9], Patzer: 1-2</i>		
Trefferpunkte: 36					
Magiepunkte: 6					
Spruchlisten: Quezir beherrscht die Liste „73 • Wege des Wissens“ und die Astrologen-Berufslisten „93 • Meisterschaft der Stimme“, „94 • Visionen“, „96 • Gabe der Sterne“ und „97 • Wesen der Zeit“ [7] bis zur Stufe 3.					
Ausrüstung: <i>Lederhelm mit Nackenschutz, Lederwams (P 5, kaputtes Keramikemblem), langes Obergewand (Wolle), Leinenhemd, Bruche (Leinen), Beinwickel, weiter Reisemantel (Wolle), Schild (Wappen unkenntlich), Gürtel mit Emaille-Einlegearbeiten (1 GS), mag. +15-Krummschwert in wertvoller Scheide (70 GS), Dolch in Dolchscheide, Köcher mit 5 Pfeilen, Kompositbogen, Ledertasche (Sonnenuhr, Wachstafel mit Griffel, 3W10 SS), Lederschuhe.</i>					

DIE DREI DIENER DES STARRERS (STUFE 8)					
Eigenschaften: <i>Stärke(50) +5, Geschickl.(50) +0, Reaktion(50) +0, Konstit.(50) +5, Selbstdisz.(50) +5, Intelligenz(50) +10, Erinnerung(50) +0, Intuition(50) +0, Mana(50) +0, Auftreten(50) +10, Aussehen(50) +10</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Ausdauer	+51	Akademie	+17	Magie	+3
Benommenheit überwinden	+42	Athletik	+15	Umwelt	+5
Entwaffnen•unbewaffnet	+87	Handwerk	+9	Willensschwäche	+5
Führungsfähigkeit	+39	Kampf	+35	<i>Mod.: Mentalmagie/Krankheit +5</i>	
Heraldik•Roark	+32	Konzentration	+10	KAMPFWERTE	
Klettern	+30	Magie	+3	Panzerungsart:	P 5
Landeskunde•Roark	+32	Soziale Fertigkeiten	+27	DB:	+0
Rüstungs-&Waffenpflege	+29	Täuschung	+10	Schildbonus:	+25
Spr.&Verst.•Kriegerspr.	+55	Wahrnehmung	+5	Grundbewegungsweite:	15 m
Taktik	+45	Wildnis	+3		
ANGRIFFSARTEN					
[01-40]	Ropoon	+90	<i>Krummschwert ATS 8 [9], Patzer: 1-5</i>		
[41-60]	Kompositbogen	+78	<i>ATS 28 [9], Patzer: 1-4, Reichweite: +25 bis 3 m, -35 ab 30 m, -60 bei 60-90 m</i>		
[61-70]	Ropopo - Grad 1	+84	<i>ATS 33 [9], Patzer: 1-2</i>		
[71-80]	Ropopo - Grad 2	+78	<i>ATS 33 [9], Patzer: 1-2</i>		
[81-90]	Ropopo - Grad 3	+71	<i>ATS 33 [9], Patzer: 1-2</i>		
[91-100]	Ropopo - Grad 4	+63	<i>ATS 33 [9], Patzer: 1-2</i>		
Trefferpunkte:					
<input type="checkbox"/> #1 - Marik: 95					
<input type="checkbox"/> #2 - Wurosch: 83					
<input type="checkbox"/> #3 - Zafar: 101					
Ausrüstung: <i>Helm mit Nackenschutz, Wams (P 5), langer Rock (Wolle), Leinenhemd & -bruche, Schild, Ledergürtel mit Gold- und Silberapplikationen (2W10 SS), Reisemantel, Krummschwert/Scheide, Kompositbogen, Köcher mit 1W10 Pfeilen, Messer mit Lederscheide/Esspriem, Seidenbeutel mit 1W10 SS, Lederstiefel.</i>					

C.9 Der Herold (Rajak)

Volk / Kultur:	Rhiani (Mensch) / Rukon
Aussehen:	1,85 m, schwer (110 kg), bräunl. Haut, kurz geschorener Kopf, leuchtend blass-blaue Augen
Verhalten:	extrovertiert, theatralisch, überschwänglich
Motivation:	Halten seiner sozialen Stellung, Existenzangst
Besonderheiten:	zwei Augenlider: kann nicht durch Licht geblendet werden

Ein Übermaß an feinen und bunten Stoffe verhüllen den massigen Körper – die langen Falten seiner Kleidung zeugen von Wohlstand. Seine zweifellos übergewichtige Statur strahlt eine gewisse Behäbigkeit aus, aber seine funkelnden Augen suchen unermüdlich die Umgebung ab. Der fast kahle Kopf scheint nie zu ruhen, schwenkt unentwegt von einer Seite zur anderen – nicht ängstlich, einen Angriff erwartend, sondern suchend; suchend, dass jemand den Blick erwidert.

Rajak steht im Dienst des alten Herrn (C.8, S. 133). Er ist Bote, Musiker, Ankläger in Gerichtsprozessen und empfängt bedeutende Gäste; außerdem unterstützt er seinen Herrn in Protokollfragen. Und das die ganze Zeit – Rajak geht keinen anderen Aufgaben nach, nicht einmal dem Wachdienst.

Seine herausragende Stellung in der Hirtenkaste verdankt er seiner ungewöhnlich kontaktfreudigen Natur. Nicht nur für Rukoner sondern auch für weitaus zivilisiertere Völker ist er äußerst umgänglich – vielleicht der einzige hier mit Benehmen. Wer seinem Blick nicht schnell genug ausweicht, wird von ihm geschickt in einen Smalltalk verwickelt (wenn dem Opfer nicht ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 8 gelingt – Rajaks Fertigkeitswert in *Smalltalk*). Jedoch verliert man nicht nur Lebenszeit in dem belanglosen Geplänkel, sondern wird auch auf seinen sonderbaren Sprachfehler aufmerksam – ein Sprachfehler, der sich in jeder Sprache anders zu manifestieren scheint; ein Sprachfehler, der Rätsel aufgibt.

- **Sprechen & Verstehen** • **Kriegersprache (+15):** Um zu bemerken, dass seine nahezu unverständlichen Äußerungen einem Sprachdefizit zu schulden sind – er scheint Worte nicht unterscheiden zu können.
- **Diagnose (+0):** Um eine körperliche Ursache für den Sprachfehler auszuschließen.
- **Schauspiel (-10):** Um sicher zu sein, dass er den Sprachfehler nicht vorspielt.
- **Dämonologie (+20):** Um auszuschließen, dass eine dämonische Besessenheit für den Sprachwirrwarr verantwortlich ist.
- **Psychoanalyse (-20):** Um zu bemerken, dass er eine gespaltene Persönlichkeit besitzt, die aktiv wird, wenn er eine bestimmte Sprache benutzt; die Persönlichkeiten sind allesamt langweilig und so rukonisch, dass eine Unterscheidung schwer fällt.

C.10 Die Heilerin (Juriel)

Volk / Kultur:	Rhiani (Mensch) / Rukon
Aussehen:	1,60 m, dürr (55 kg), bräunl. Haut, lockiges, graues Haar, leuchtend violette Augen
Verhalten:	eigenbrötlerisch, verwirrt, herzensgut
Motivation:	religiös inspirierte Nächstenliebe
Besonderheiten:	zwei Augenlider: kann nicht durch Licht geblendet werden

Eine kleine, dünne Oma mit gelocktem, grauen Haar, das vom Fett dicht an ihrem kleinen Kopf klebt. Ihre Haut ist lederartig und runzelig wie das eines Reptils. Zusammen mit der gebeugten Haltung und ihren langsamen, zittrigen Bewegungen erinnert sie mehr an eine Schildkröte als an einen Menschen.

Sie ist eine mächtige Wundheilerin, hat aber im Laufe der Jahre ihre Eigenarten entwickelt. Sie zelebriert „ganzheitliche Heilpraktiken“ – dazu muss sich der Patient gänzlich entkleiden und ihre seltsamen Berührungen über sich ergehen lassen, auch wenn er nur Zahnschmerzen hat. Bei ihren Behandlungen spielen diverse Salben, Puder, ein verbeulter Gong und Kräuter, die ins Feuer geworfen werden, eine wichtige Rolle. Das alles ist zwar Schnickschnack, aber ihre Magie wirkt und sie hilft nach Kräften.

Sie beherrscht alle Wundheiler-Spruchlisten (141–147, S. 122–124 in [7]) bis zur Stufe 15 und setzt ihre 47 Magiepunkte täglich ein, um Verletzungen zu heilen – wenn Bedarf besteht.

Eine Bezahlung spielt dabei keine Rolle; sie erwartet nur eine kleine Aufmerksamkeit als Gastgeschenk – das kann ein Krug Wein, ein schöner Stein oder etwas Selbstgebasteltes sein. Hier bezahlt man nicht mit materiellen Werten, sondern mit seiner Würde.

Denn das Schlimmste sind die mitleidigen Blicke der anderen, sobald man das Haus verlässt. Manchmal nicken sie einem tröstend zu oder wollen einen wortlos in den Arm nehmen. Vielleicht fällt dabei auf, dass viele von ihnen scheinbar die Krankheiten und Verletzungen einer Behandlung vorziehen, sei es ein schlecht verheilter Bruch, ein blindes Auge oder ein schmerzhafter Ausschlag.

C.11 Sotharas Bruder (Braegar)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Rhiani (Mensch) / Rukon</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>2,00 m, muskulös (110 kg), bräunl. Haut, rötlich, blondes Haar, leuchtend violette Augen</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>aufbrausend, hitzig, misstrauisch</i>
<i>Motivation:</i>	<i>strebt nach Ruhm und Anerkennung</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>leichter Parfümgeruch, zwei Augenlider: kann nicht durch Licht geblendet werden</i>

Der stattliche Mann hebt sich allein durch seine Größe und Kraft von den anderen ab, auch wenn er um die Hüften etwas dicklich wirkt. Sein Haar fällt bis zu den Schultern und hat einen unverkennbaren Rotstich, seine Augen leuchten violett wie bei vielen im Dorf, haben aber einen durchdringenden Blick. Er strahlt pure Männlichkeit und Selbstbewusstsein aus, das Testosteron ist fast zu greifen.

Braegars Verwandtschaft zu Sothara ist offensichtlich: Augen, Nase und Mund scheinen wie aus dem Gesicht geschnitten – nur irgendwie männlicher. Im Gegensatz zu Sothara hat er nicht viel zu verlieren – er ist der Zweitgeborene und besitzt keinen Herrschaftsanspruch durch die Erbfolge – auch wenn er einige Unterstützer im Dorf hinter sich weiß. Aber nur eine besonders heldenhafte Tat könnte seinen Anspruch durchsetzen und dementsprechend draufgängerisch gibt er sich.

Er sucht die Auseinandersetzung und scheut kein Risiko – das gilt auch für Frauen. Er hatte unzählige Affären und besitzt einige uneheliche Kinder im Dorf. Sein für Rukoner eher ungewöhnlich rötliches Haar findet sich bei einigen Sprösslingen wie dem Sohn der Magd (C.12, S. 136) – aber niemand will darin eine Verbindung sehen.

Sotharas kleiner Bruder ist den SCs offen feindlich gesonnen und versucht vor allem seinen Vater von ihrer Gefahr zu überzeugen – seinem vorherrschenden Argument gibt er so oft wie möglich Ausdruck: „Noch nie ist jemand aus Orgask entkommen! Warum also diese erbärmlichen Gestalten?“

C.12 Die Magd mit Sohn (Jawana & Arel)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Rhiani (Mensch) / Rukon</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>1,70 m, schlank (60 kg), bräunl. Haut, braunes Haar, leuchtend blaue Augen</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>frech, fröhlich, abergläubisch</i>
<i>Motivation:</i>	<i>will für ihren Sohn etwas besseres</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>riecht nach Essen, zwei Augenlider: kann nicht durch Licht geblendet werden</i>

Die zierliche Person mit den üppigen Hüften und der Stupsnase hat die Ärmel hochgekremgelt und eine dreieckige Schürze vorne in den Gürtel gesteckt. Ihre Haare sind mit bunten Bändern verziert. Es mag Einbildung sein, aber irgendwie riecht sie angenehm nach Essen.

Jawana verbringt viel Zeit in der Vorratskammer (6.2.1, S. 50) und bei der Zubereitung von Essen, daher umgibt sie stets ein feiner Duft nach geräuchertem Schinken, Käse oder Gewürzen. Immer wieder wischt sie ihre Hände oder irgendetwas anderes an dem Tuch ab, als würde es dadurch sauberer werden. Ihre Augen haben einen für ihr Volk ungewöhnlich dunklen Blauton und verfolgen einen aus den Augenwinkeln. Um sie herum wuselt meist ihr kleiner Sohn Arel mit seiner strubbeligen roten Haarpracht und ignoriert fleißig die harschen Zurechtweisungen seiner Mutter.

Jawana schmeißt den gesamten Haushalt der Motte und das heißt vor allem: die Sklaven antreiben und nicht aus den Augen lassen. Sie versorgt den alten Herr, Sothara und ihren Bruder sowie Gäste mit Essen, Trinken und einem Bett. Dabei bekommt sie eine Menge von den Geschehnissen mit und ist wahrscheinlich die am besten informierte Person in Naale. Denn Intrigen und Komplote liebt sie für ihr Leben gern. Es ist unmöglich für sie, eine tragische Geschichte oder ein Geheimnis für sich zu behalten. Bei jeder Gelegenheit tuschelt sie hinter vorgehaltener Hand und streut Gerüchte.

Nur zwei Dinge hat sie bisher für sich behalten: ihr wirkliches Alter und den Vater ihres Sohnes. Die angeblich unbefleckte Empfängnis („kommt häufiger vor als man denkt“) verdankt sie einer geheimen Liebschaft mit Braegar, dem Bruder von Sothara (C.11, S. 136). Obwohl er sie seit Jahren vertröstet, erhofft sie sich von ihm noch immer ein besseres Leben für ihren Sohn.

C.13 Der Krämer (Krax)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Rhiani (Mensch) / Rukon</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>1,70 m, wuchtig (115 kg), bräunl. Haut, braunes Haar, leuchtend violette Augen</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>falsch, rücksichtslos, egoistisch</i>
<i>Motivation:</i>	<i>Reichtum (kann nicht genug bekommen)</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>zwei Augenlider: kann nicht durch Licht geblendet werden</i>

Die kleine, dicke Gestalt wirkt ebenso schmierig wie der Lappen, den sie bei sich trägt – die leicht gebeugte Haltung, die schlecht gespielte Freundlichkeit, sogar die schiefen Zähne wirken falsch. Die Kleidung hingegen zeigt Wohlstand aber keinen Prunk und die Haare sind ordentlich nach hinten gekämmt. Aber auch wenn das Äußere noch so vertrauenswürdig erscheinen soll, wird man das Gefühl nicht los, dass man bereits bei der Begrüßung übers Ohr gehauen wurde.

Den Krämer trifft man kaum ohne seinen schmierigen Lappen an, den er nur zur Seite legt, um sich seine Haare ordentlich nach hinten zu kämmen. Er ist ein eiskalter Kriegsgewinnler, der es in den letzten Tagen weit gebracht hat. Vor kurzem kaufte er dem Säufer (C.15, S. 139) für einen Spottpreis das große Zelt ab und stellte es zahlungswilligen Flüchtlingen zur Verfügung. Schnell häuften sich die Notverkäufe von verzweifelten Händlern und er erkannte, dass die Menschen alles zahlen würden für Essen oder ein Dach über dem Kopf – solange sie hier gefangen sind.

Der Krämer hat seine zwielichtigen und auch eindeutig kriminellen Kontakte aktiviert und Nachschubkanäle organisiert, die er streng geheim hält. Er bietet sie nicht zur Flucht an, er will die Notleidenden hier haben und sie sollen die Not verschlimmern. Hat er ihnen erst alles genommen, gehorchen sie ihm bedingungslos. Er beschäftigt bereits ein dutzend Wachen (B.4, S. 114), welche die Taverne und den Zeltplatz bewachen. Es handelt sich um skrupellose Gestalten, die jeden Auftrag für ihn ausführen. In nur wenigen Tagen hat er praktisch die Kontrolle über diesen Ort erlangt – nicht auszudenken, welchen Einfluss er in ein paar Wochen hat.

Über seine geheimen Kanäle kann er wirklich alles besorgen, auch wenn es das Doppelte von Tabelle „T7.3 • Warenangebot: Zeltstadt von Naale“ auf S. 73 kostet. Außerdem dauert es in der Regel 1W4 Tage [01–80], die Ware zu beschaffen, und nur selten steht sie bereits nach 1W10 Stunden zur Verfügung [81–100]. Das meiste wird er nicht vor Ort haben, aber er kann es „auftreiben“ und lässt es von seinen Leuten aus Thol oder einer anderen Stadt holen. Oft deutet die Ware auf Diebesgut hin z. B. durch eine Inschrift „Eigentum der Glaubensgemeinschaft zu Orhan“, einer Gravur „für meine Liebste“ oder der Gegenstand ist in einem Beutel verpackt zusammen mit anderen persönlichen Gegenständen wie Talisman, Maniküre-Set oder Rasiermesser.

Zu seinem Angebot zählen auch Personen mit sehr speziellen Fertigkeiten wie Gelehrte, Heiler, Kleriker oder Alchemisten, die er „herbitten“ kann. Offensichtlich geschieht das gegen ihren Willen, denn bevor sie mit ihrer Arbeit beginnen, raunen sie oft etwas wie „Wenn meiner Familie/Mutter/Tochter/Haustier etwas passiert, werden Sie es bereuen“. Der Preis für so einen Dienstleister entspricht der Stufe in GS plus einer Pauschale von 10 GS. Eine „Expresslieferung“ am nächsten Tag kostet weitere 10 GS – in diesem Fall ist die Person vielleicht nur halb rasiert, trägt ein Nachthemd, ein prunkvolles Hochzeitsgewand oder etwas anderes, das eine spontane Entführung verrät.

Will man mit ihm ins Geschäft kommen, muss man allerdings vorher den Preis verhandeln, den er unter Bemerkungen wie „Ich habe wahrscheinlich viele Kinder zu ernähren...“, „Wie soll ich hier so etwas besorgen?“, „So etwas gibt es hier nicht, das wird schwierig...“ oder „Die Leute hier wissen nicht mal, was das ist“ in die Höhe treiben will. Ein Handelmanöver ist unausweichlich.

Über Ha'kash und sein Gefolge hat er sich bereits vor

Tagen gewundert („Was sind das für Händler, die sich bei den eigenen Waren derart bedienen...“) und merkt an, dass ein Zurückgelassener nun sein treuester Kunde ist – er verweist auf den Säufer im Separee (C.15, S. 139). Es besteht eine Chance von 30%, dass er sich erinnert, einen oder mehrere SCs vor ein bis zwei Wochen schon einmal hier gesehen zu haben – im selben Gefolge, das den Säufer zurückließ.

Fertigkeitswerte des Krämers befinden sich auf S. 138.

C.14 Die Bedienung (Salia)

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Rhiani (Mensch) / Rukon</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>1,65 m, normal (66 kg), hübsch, bräunl. Haut, blond-braunes Haar, leuchtend hellblaue Augen</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>förmlich, arrogant</i>
<i>Motivation:</i>	<i>wartet auf ihre Liebe (Ha'kash)</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>zwei Augenlider: kann nicht durch Licht geblendet werden</i>

Ein Busenwunder von beinahe stämmiger Natur trägt randvolle Krüge und mit Speisen überladene Holzbretter durch die Gegend als wären es Blumenbinde. Am Hals zeichnen sich ein paar Narben ab – auf ihrer hellen Alabaster-Haut wirken sie fast wie Verzierungen. Die braunen Haare sind sorgfältig um den Kopf geflochten.

Salia ist ein hübsches Ding und arbeitet im Tavernenzelt des Krämers (C.13, S. 136). Früher hatte sie sich als Hure durchgeschlagen, verwehrt sich allerdings, seitdem sie Ha'kash verfallen ist; sehr zum Leidwesen des Krämers, der das Verhalten geschäftsschädigend findet.

Sie kennt Ha'kashs Dolch (mit diesem hat Ha'kash ihr die Narben zugefügt) als auch sein Manuskript gut. Wird einer der Gegenstände von den SCs offen getragen oder herumgezeigt, spricht sie die SCs darauf an: „Woher habt ihr das, Dieb?“. Sie ist immer noch in ihn verliebt und hat es nicht überwunden, dass er ohne sie fortgegangen ist („Mein dicker, verschwitzter Frauenheld... er hat es nicht so gemeint, im Herzen ist er anständig...“ – ein Hinweis, dass er sie nicht immer gut behandelt hat).

Sagen die SCs, dass er tot ist, fängt sie bitterlich an zu weinen und macht den SCs eine Szene: „Wie konntet ihr ihn zurücklassen? Arme Weintraube!“ – ja, sie nannte ihn Weintraube. Bekommt sie mit, dass die SCs Ha'kashs Gefolge nachreisen, wird sie ihnen folgen; sie glaubt den SCs nicht, dass er tot ist. Salia wird versuchen, einen SC zu verführen, damit er sie mitnimmt; notfalls folgt sie aber auch allein.

RAJAK, DER HEROLD (STUFE 3)				
Eigenschaften: Stärke(36) +1, Geschickl.(42) +3, Reaktion(40) -3, Konstit.(46) +4, Selbstdisz.(32) -1, Intelligenz(68) +1, Erinnerung(64) -1, Intuition(32) -1, Mana(27) -12, Auftreten(92) +21, Aussehen(71) +12				
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN	WIDERSTAND	
Fachwissen•rukonisches Recht	+48	Akademie	+20	
Geschichte•Rukon	+52	Athletik	+5	
Geschichten erzählen	+61	Handwerk	+4	
Heraldik•Rukon	+60	Kampf	+9	
Musizieren•Flöte	+36	Konzentration	-1	
Lesen&Schreiben•Rhiani	+44	Magie	+3	
Reden	+65	Soziales	+37	
Singen	+65	Täuschung	+1	
Sprechen&Verst.•Kriegerspr./Iylar	+62	Wahrnehmung	+0	
Sprechen&Verst.•Rhiani	+65	Wildnis	+12	
			Magie	+3
			Umwelt	+4
			Willensschwäche	-1
			<i>Mod.: keine</i>	
			KAMPFWERTE	
			Panzerungsart:	P 1
			DB:	+0
			Schildbonus:	-
			Grundbewegungsweite:	14 m
ANGRIFFSARTEN				
[01-70]	Kurzschwert	+29	<i>ATS 5 [9], Patzer: 1-2</i>	
[71-80]	Streitkolben	+14	<i>ATS 12 [9], Patzer: 1-2</i>	
[81-100]	Improv. Waffen	+19	<i>11.2, S. 103 in [18]</i>	
Trefferpunkte: 61				
Ausrüstung: langer Rock (bunt, Wolle), Beinlinge (bunt, Wolle), Gürtel mit Bronzebeschlägen (rukonisch, 1 SS), Prunk-Kurzschwert (-5) in Schwertscheide, Ledertasche (kleines rukonisches Wappenbuch, kunstvoll verzierte Flöte (1 SS), 2W10 ZS, Essmesser in Lederscheide), Lederstiefel.				

KRAK, DER KRÄMER (STUFE 4)				
Eigenschaften: Stärke(43) +3, Geschickl.(42) +3, Reaktion(53) +1, Konstit.(41) +2, Selbstdisz.(80) +15, Intelligenz(52) -5, Erinnerung(52) -5, Intuition(43) +3, Mana(32) -11, Auftreten(82) +16, Aussehen(66) +10				
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN	WIDERSTAND	
Anpreisen	+78	Akademie	+5	
Auftreiben	+87	Athletik	+5	
Gassenwissen	+81	Handwerk	+5	
Handel	+87	Kampf	+13	
Handelskunde	+20	Konzentration	+5	
Lügen erkennen	+48	Magie	+3	
Mathematik	+20	Soziales	+38	
Schätzen•Metalle	+37	Täuschung	+19	
Schmuggeln	+62	Wahrnehmung	+8	
Sprechen&Verst.•Kriegersprache	+66	Wildnis	+13	
			Magie	+3
			Umwelt	+2
			Willensschwäche	+15
			<i>Mod.: Mentalmagie/Krankheit +5</i>	
			KAMPFWERTE	
			Panzerungsart:	P 1
			DB:	+2
			Schildbonus:	-
			Grundbewegungsweite:	13 m
ANGRIFFSARTEN				
[01-70]	Dolch	+41	<i>ATS 2 [9], Patzer: 1</i>	
[71-80]	Keule	+18	<i>ATS 11 [9], Patzer: 1-4</i>	
[81-100]	Improv. Waffen	+28	<i>11.2, S. 103 in [18]</i>	
Trefferpunkte: 53				
Ausrüstung: Mantel (Wolle), Rock, Hose, Gürtel mit Bronzebeschlägen (rukonisch, 5 SS), schmieriges Tuch, Dolch in Dolchscheide, Beutel (Kamm, 2W10 SS), Almosenbeutel (2W10 KS), Wollstrümpfe (gestrickt), Lederschuhe.				

C.15 Der Säufer (Ti'Umar)

Volk / Kultur:	Shay (Mensch) / Yolmer
Aussehen:	1,75 m, schlank (70 kg), helle Haut, braunes, schulterlanges Haar
Verhalten:	hedonistisch, provokant; wenn er nicht im Koma liegt, säuft er sich gerade dorthin
Motivation:	keine

Ein abgehalfterter Mann in den Endvierzigern mit schütterem Haar und zweifelhafter Mundhygiene. Sein sehniger, abgemagertes Körper ist mit feinen, roten Stoffen bedeckt, das aber nur halbherzig – irgendwie lässt sich immer ein Blick erhaschen, den man gerne vermieden hätte. An seinen Fingern glänzen prunkvolle Ringe und um den Hals hängt eine schwere Goldkette.

Ti'Umar war ein Glaubensbruder und alter Weggefährte von Ha'kash, der ihn zu einer alten Stätte in der Aschenlande führen sollte. Aber er war vor zwei Wochen schwer an Lustfieber³ erkrankt und wurde von seinen Mitverschwörern zurückgelassen. Als er sich wider erwarten erholte und das Land von Krieg überzogen wurde, verkaufte er sein pompöses Zelt – ein Geschenk Ha'kashs für seine Hilfe bei der Pilgerfahrt – an den Krämer (C.13, S. 136). Seitdem vergnügt er sich in dem mittleren Separee (7.1.2, S. 68), das er für Wochen gemietet hat.

Sein Zustand schwankt merklich und sollte bei Bedarf alle 4 Stunden mit einem W100 auf Tabelle „TC.1 • Zustand des Säufers“ auf S. 140 in der Spalte „Verhalten“ bestimmt werden. Die in der Tabelle angegebene Modifikation gilt für die Interaktion mit dem Säufer sowie alle sozialen Fertigkeiten zu dessen Manipulation (z. B. durch Überreden oder Verführen). Der Säufer ist nicht in das gesellschaftliche Leben hier eingebunden und wird daher nicht von der Modifikation betroffen, der für die Interaktion mit der hiesigen Bevölkerung gilt.

Er fürchtet weder Folter noch Tod und kann Provokationen nicht lassen. Er neigt dazu, anderen frivole Spitznamen zu verpassen, und so wird z. B. aus einem Hirazi ein „gefiederter Freund“ oder ein Goblin zu einem „grünen Lustknaben“.

So unangenehm er auch sein mag, als ehemaliger Gefolgsmann von Ha'kash kann er wichtige Informationen liefern:

- **„Sind wir uns bereits vorher begegnet?“** Daraufhin macht er eine kreisende Bewegung mit seinem Finger und sagt: „Dreh Dich mal um!“ Nachdem er dem SC ausgiebig auf den Hintern geschaut hat, antwortet er schmunzelnd: „Ja... ja... ich erinnere mich...“
- **Ha'kash's Manuskript (D.2.4, S. 154):** „Wo habt ihr das her?“ fragt er erstaunt, fasst sich aber sofort wieder und betrachtet es betont beiläufig: „Ein paar alte

Pergamente mit Kritzeleien... woher das Interesse?“ Er wird nicht so einfach seine Glaubensbrüder ver-raten und er muss irgendwie (siehe unten) zu einer weiteren Antwort gebracht werden.

► **Lügen entdecken (+5):** Um zu bemerken, dass er – wenn er auch nicht lügt – zumindest etwas wichtiges verheimlicht.

- **„Wo habt Ihr uns hingebraht? Wir wissen, dass wir Teil Eurer Unternehmung waren... und dass Ihr irgendetwas krankes geplant hattet...“:** „Das klingt als hättet Ihr den Drogen zu viel zugesprochen? Etwas Süßes zur Abwechslung?“ Bei der Frage reicht er Euch eine Schale mit schrumpeligen Fruchtstücken (D.1.2, S. 149).

► **Lügen entdecken (+15):** Um zu bemerken, dass er krampfhaft versucht, von dem Thema abzuweichen – und dass etwas mit dem angebotenen Obst nicht stimmt.

- **„Hast Du das Mädchen vom Schuster umgebracht?“** Sofern die SCs den Säufer mit dem Verschwinden des Mädchens vom Schuster in Verbindung bringen (6.6.4.3, S. 61 und 7.5, S. 71), werden sie vom Säufer nur eine vage Aussage bekommen: „Vielleicht war ich es... vielleicht auch nicht...“ Der Säufer weiß es tatsächlich nicht, da er sich an diese Nacht aufgrund des übermäßigen Drogenkonsums nicht mehr erinnert. Provozierend fährt er fort: „Die interessanteren Fragen sind doch aber andere: Habe ich nicht mindestens tatenlos zugesehen? Hätte ich sie gerne umgebracht? Ich glaube, wir kennen die Antwort...“ Belustigt und neugierig zugleich fügt er schließlich noch hinzu: „Jetzt habe ich aber auch eine Frage: War es jemand von Euch? Und wenn ja, wie war es?“ Damit verweist er auf den Umstand, dass die SCs vielleicht beim Mord anwesend waren.

Den Säufer kann man nicht mit Gewaltanwendung zur Kooperation zwingen (z. B. durch Einschüchtern oder Foltern), da er ebenso sadistisch wie masochistisch veranlagt ist. Für wie ernst andere die Situation auch einschätzen, für ihn ist alles nur ein Spiel und er provoziert, wo er nur kann.

Sein wunder Punkt ist der Entzug von Alkohol und Vergnügen: sperr ihn 3 Stunden irgendwo weg und er packt aus!

Ein anderer Weg könnte vom Säufer selbst vorgeschlagen werden: die SCs sollen Sothara mit ihm verkuppeln, von ihr ist er sichtlich angetan. Allein beim Klang ihres Namens läuft ihm der Speichel aus dem Mundwinkel. Sothara hingegen verabscheut diese jämmerliche Gestalt („Ich hab schon einige schäbige Sachen gemacht, aber ich werde mich bestimmt nicht soweit herablassen! Allein für die Frage würde ich Dir gerne was abschneiden...“) und es wären Magie, Drogen oder jede Menge Verführungskunst notwendig, damit sie sich auch nur kurz auf ihn einlässt.

Wie auch immer man ihm zum Reden bringt, er kann von seiner Reise mit Ha'kash erzählen; von der Reise nach Naale, der geplanten Messe an der heiligen Stätte und

³Siehe Lustfieber unter „2.4 Die Spuren der letzten Tage“ in [3].

TC.1 • ZUSTAND DES SÄUFERS		
Wurf	Verhalten ¹⁾	Auswirkungen auf die anderen Separees ²⁾
01–20	Hurt mit 1W4 Frauen und Männern herum – oft auch mit Männern, die sich als Frauen verkleiden. +50 auf Interaktion für SCs, die sich an der Orgie beteiligen; sonst -20	Gekicher und unsittliches Treiben von mindestens 2 Personen
21–30	Ausgelassen und heiter; neigt zum Singen und Gedichtevortragen: Interaktion +10 ► <i>Erinnerungswurf (W100 + ER-Bonus + 50 > 100): um eine Melodie wiederzuerkennen – es ist die gleiche, die der schwitzende Fettsack Ha'kash im Kerker von Orgask gesummt hat; bei einem Ergebnis von 120 oder mehr, werden auch weiter zurückliegende Erinnerungen an diese Melodie geweckt (siehe Nr. 1 in E.2, S. 160).</i>	Lautes Singen oder Rezitieren harroanischer Verse
31–40	Lallt, kann nicht mehr stehen und hält jeden für einen guten Freund: Interaktion +25	Fällt einige Male durch den Vorhang, der die Separees trennt; vielleicht stößt er dabei unsanft mit einem SC zusammen, verschüttet seinen Wein oder verliert etwas Zuckerobst (D.1.2, S. 149)...
41–50	Merklich angetrunken; führt Selbstgespräche (hauptsächlich auf Harroanisch) und ignoriert die SCs weitgehend: Interaktion -10 ► <i>Wahrnehmung (+15): um einige Worte in dem Sprachwirrwarr aufzuschnappen: den Namen „Ha'kash“ und sofern man die Sprache versteht: „Aschenlande“ in Kriegersprache und die harroanische Bezeichnung für „Messe des Moralis“ – durchmischt von wüsten harroanischen Beleidigungen.</i>	Ununterbrochenes Gebrabbel
51–60	Zerwühlt ein aus Kissen gemachtes Bett; sieht müde und angegriffen aus, z. B. fehlt ihm ein (weiterer) Zahn; ist leicht reizbar: Interaktion -15	Man hört, wie Kissen pausenlos hin und her geräumt werden; gelegentlich hört man einen Gegenstand umkippen (Tonbecher, -krug, Teller)
61–66	Übergibt sich in einen Tonkrug und trinkt aus einem anderen; es gelingt ihm aber nicht immer, sie auseinanderzuhalten; Interaktion: -25	Es riecht nach Erbrochenem und ab und zu hört man, wie sich jemand übergibt
67–85	Schläft seinen Rausch aus – bevorzugt in seinem Erbrochenem: Interaktion: -35	Laute Schnarchgeräusche; oft unterbrochen von langen Pausen der Stille
86–93	Sternhagelvoll; kann Ort und Zeit nicht mehr einordnen und hält die Anwesenden für eine Bedienung, hohe Adlige oder seine Mutter: Interaktion +35	Ruft ständig nach der Bedienung (die will sich dort aber nicht sehen lassen)
94–100	Stark angetrunken und stellt einem zufälligen SC nach: Interaktion +50 für diesen SC, -10 für alle anderen; Er lässt nichts unversucht und bindet auch andere SCs mit ein: „Für eine Nacht mit Deinem Freund sage ich Dir, was ich weiß...“	Obszönes Geröchel

¹⁾ Verwende diese Spalte bei direkter Interaktion mit dem Säufer im mittleren Separee (7.1.2, S. 68).

²⁾ Verwende diese Spalte, wenn sich die SCs in einem der äußeren Separees befinden (7.1.3, S. 68).

dass er Ha'kash dorthin führen sollte (siehe „1.1 Ha'kashs Expedition“ in [3]):

„Ja, der Weg zur aller-heiligsten Stätte... die Karte dazu habe ich angefertigt... wird wohl keine zwei Wochen her sein. Da war ich in wirklich schlechter Verfassung, meine Brüder und Schwestern mussten mich zurücklassen, um zur heiligen Städte des Moralis zu ziehen. Schließlich war es auch Ha'kash, der die vergessene Stätte gefunden hatte, und dessen Schicksal es war, dorthin zurückzukehren; er hatte immer diese wahnwitzige Idee, das es damals kein Zufall war... er nannte es „göttliche Fügung“. Moralis hatte ihn zu dem Ort geschickt, als Zeichen ihn dort zu huldigen. Demnach war auch der Überfall auf seine Karawane damals Schicksal... denn dadurch irrte er orientierungslos durch die Aschenlande. Fast wahn-sinnig vor Durst und Hitze fand er Rettung in den Schatten einer Ruine. Sonderbare Inschriften sah er dort und malte sie ab, während er neue Kraft sammelte...“

Ti'UMAR, DER SÄUFER (STUFE 5)					
Eigenschaften: <i>Stärke(17) -7, Geschickl.(87) +14, Reaktion(98) +19, Konstitution(95) +23, Selbstdisziplin(55) +1, Intelligenz(87) +14, Erinnerung(33) -5, Intuition(92) +16, Mana(12) -14, Auftreten(26) -8, Aussehen(26) -8</i>					
FERTIGKEITEN		FERTIGKEITSKATEGORIEN		WIDERSTAND	
Drogenresistenz•Alkohol	+88	Akademie	+22	Magie	-2
Geschichten erzählen	+31	Athletik	+18	Umwelt	+23
Kartographie	+50	Handwerk	+0	Willensschwäche	+1
Landeskunde•Aschenlande	+80	Kampf	+19	<i>Mod.: Gift +5, Krankheit +10</i>	
Nahrungssuche•Ödnis	+78	Konzentration	-2	KAMPFWERTE	
Navigation	+82	Magie	-2	Panzerungsart:	P 2
Reiten	+70	Soziales	+7	DB:	+17
Schauspielern	+31	Täuschung	+21	Schildbonus:	-
Schleichen/Verbergen	+61	Wahrnehmung	+25	Grundbewegungsweite:	17 m
Wahrnehmung•Gespür: Wasser	+61	Wildnis	+42		
ANGRIFFSARTEN					
[01-80]	Handbeil	+55	<i>ATS 3 [9], Patzer: 1-4</i>		
[81-100]	Improv. Waffen	+43	<i>11.2, S. 103 in [18]</i>		
Trefferpunkte: 95					
Ausrüstung: <i>Weite Seidengewänder (insgesamt 3, rot), Goldschmuck (Ringe & Ketten im Wert von 10+2W10 GS), Sandalen</i>					

Sieht er, dass die SCs das Manuskript (D.2.4, S. 154) besitzen, fügt er hinzu:

Die Pergamente, die ihr da habt, sind seine Aufzeichnungen, die er immer wieder studierte.

Dann fährt er fort:

Dennoch sollte es Jahre dauern, bis er ihr Geheimnis enträtselte. Aber was half ihm des Rätsels Lösung, wenn er nicht wusste, wie er wieder dahin kommen sollte? Verständlich! Der Ort ist mitten in der Aschenlande... dort sieht ein Fels aus wie der andere... für einen, der sich nicht auskennt. Da brachte Moralis mich ins Spiel – ich kenne die Aschenlande wie kaum ein anderer und ich kenne diese Ruine. Ich sollte ihn hinführen... ihn und die Edelsten seiner Brüder. Dort wollten wir eine Messe halten wie man es seit Jahrhunderten nicht mehr getan hat... und wie man es vielleicht nie mehr tun wird. Doch kurz vor meiner höchsten Aufgabe streckte mich der Neid der anderen Götter nieder, ich konnte nicht weiter, aber die Zeit drängte. Also malte ich die Karte und beschrieb den Weg so gut ich konnte...“

Eventuell kommt er noch einmal auf das Manuskript der SCs zu sprechen:

Da ihr nun seine heilige Schrift habt, darf ich annehmen, dass Ha'kash kein gutes Ende genommen hat... wahrscheinlich war es aber genau das, was er wollte.“

Schließlich fügt er noch mit aufgesetzt theatralischer Geste hinzu:

„Seitdem lieg' ich hier, ich armer Tor, und nehm' mir eine nach der andern vor...“

Besitzen die SCs die Karte nicht, kann er sie erneut auf irgendein Pergament kritzeln – genauso wie er sie vor kurzem für Ha'kash angefertigt hatte (D.2.4, S. 154 – er kann nur die Karte rekonstruieren, nicht Ha'kashs Abschriften oder Notizen).

Außerdem kann er den SCs die Details der Karte erläutern, was einen Bonus von +50 auf den Versuch verleiht, dem Weg zu folgen. Die anzüglichen Gleichnisse beschreiben keine Merkmale der Aschenlande, sondern beziehen sich auf die Umriss des Klingengebirges („Folenna Spikes“), an denen man sich orientieren soll. Selbst mitkommen will er nicht, da seine Glaubensbrüder anscheinend kein gutes Ende genommen haben. Man kann ihn aber gewaltsam mitnehmen – dazu muss man nur den Krämer für den Umsatzverlust entschädigen (z. B. mit dem Schmuck des Säufers). Andere freuen sich über sein Verschwinden, wenn sie es überhaupt bemerken.

Einige Fertigkeitswerte für den Säufer befinden sich oben auf dieser Seite.

C.16 Der falsche Kaufmann (Ulef aus Nias)

Volk / Kultur: *Dunkle Stämme (Mensch) / Vanku*
Aussehen: *1,90 m, schwer (95 kg), gebräunte Haut, Glatze, grüne Augen*
Verhalten: *vorsichtig, verschlagen*
Motivation: *Spionage und Sabotage*

Die große Gestalt wirkt noch imposanter in den etwas zu groß scheinenden, bunten Gewändern. Sie waren bestimmt sehr teuer, sind jetzt aber mit Asche und Blutflecken beschmutzt. Einige Löcher wurden mit ein paar groben Stichen schnell geflickt. Mit seiner Glatze und der langen, schillernden Kutte könnte der Mann ein Mönch eines lebensfrohen Ordens sein.

Ulef gibt sich als weitgereister Kaufmann aus Nias aus, Hafenstadt und Sündenpfuhl im fernen Nefarin, der erst vor kurzem das sichere Dorf erreichte, auf der Flucht vor den Vanku. In Wahrheit ist er aber ein Vanku namens Akaran, der sich in Naale eingeschlichen hat, um Befestigung und Truppenstärke auszuspionieren und die Moral der Verteidiger zu schwächen. Er hat z. B. das Gerücht „Enttäuschte Götter“ verbreitet (5.7.7, S. 47).

Aus Furcht, das dunkle Haar der Vanku könnte ihn verraten, hat er sich eine Glatze rasiert. Seine Kleidung und sein Sack mit edlen Cremes und Hautölen stammen von einem Überfall auf einen Händler, dessen Leber er aß. Auch die frische Zunge des Kaufmanns befindet sich noch in seiner gut gehüteten Ledertasche, zusammen mit einer Handvoll älterer Trophäen und ein paar Aufzeichnungen in Vanku über Wachen sowie Skizzen von Naales Verteidigungsanlage, die ihn als Spion überführen können. Die Blutflecken auf seiner Kleidung erklärt er mit dem tatsächlichen Überfall, den er überzeugend und detailliert aus der Opferperspektive erzählt (auch wenn er den Vanku-Überfall glorifiziert).

Akaran kann als typischer Vanku (B.7, S. 118) angesehen werden.

► **Verhören (+25):** *Um schnell einige Ungereimtheiten in seinen Erzählungen zu entdecken.*

► **Landeskunde • Nefarin (+30) / Akademie (-25):** *Um seine Erzählungen als Märchen zu entlarven, die im einfachen Volk über Nias und Nefarin kursieren.*

C.17 Der Navigator (Abarrus Rar Bobak)

Volk / Kultur: *Grauelben / Lykoodur*
Aussehen: *1,90 m, schlank (78 kg), helle Haut, rot-blondes Haar, graue Augen,*
Verhalten: *arrogant, verwöhnt, langweilig (Typ Steuerberater)*
Motivation: *Erfüllen des Auftrags*
Besonderheiten: *Unwohlsein bei mag. Versetzung (-25 für 1W10 min)*

Der Navigator erscheint an dem Obelisk (6.16, S. 64), nachdem man eine Hand aufgelegt und sinngemäß in irgend-einer Sprache „Ich brauche einen Navigator“ gesprochen hat:

Ein hochgewachsener Mann in den mittleren Jahren steht plötzlich neben Euch. Seine gepflegte und wohlriechende Erscheinung mag überhaupt nicht zu diesem Ort passen. Das schwarze, lange Haar ist zu einem strengen Zopf geflochten, das Gesicht ist frisch rasiert. Der Rock ist schlicht und knielang wie der eines Arbeiters; aber der feine, dunkelrote Stoff verrät eine wohlhabende Herkunft. Über der Schulter hängt eine große Ledertasche, auf dem ein kleines, dürres Äffchen hockt und Euch verängstigt anstarrt. In der Hand hält der Mann ein kompliziertes Gerät aus Stöcken mit Silberbeschlägen. Er wirkt etwas steif und verkrampft... für einige Zeit lässt er seine Augen über den Horizont schweifen, ohne Euch auch nur eines Blickes zu würdigen.

Endlich wendet er sich Euch zu, deutet lustlos eine Verneigung an und säuselt: „Ihr braucht einen Navigator? Abarrus Rar Bobak steht zu Diensten!“ Erst jetzt schaut er Euch zum ersten Mal an.

Das Äffchen ist etwa 30 cm groß (plus etwa 30 cm langer Schwanz) und wiegt knapp 1 kg. Das komplizierte Gerät besteht aus 3 kurzen Stöcken, die mit Silber beschlagen sind, und ein Stück Stoff oder ein Netz – oder etwas, das darin eingeschlagen ist.

► **Handwerk (+5) / Holzbearbeitung (+20):** *Um das Gerät zu bestimmen, das der Navigator in den Händen hält: ein Ergebnis bis 75 liefert die Vermutung, dass es sich um eine Waffe handelt – vielleicht mit einem mechanischen Auslöser ähnlich einer Armbrust; ein Ergebnis bis 100 deutet auf ein ausgeklügeltes Messgerät für die Navigation hin; ein Ergebnis über 100 ist notwendig, um den Gegenstand richtig als prunkvollen Klapphocker zu identifizieren.*

► **Tierkunde (+25) / Akademie:** *Um das Äffchen als ausgewachsene Zwergmeerkatze zu identifizieren; es bevorzugt eigentlich einen feuchten, tropischen Lebensraum und wirkt sehr gestresst – das ist keine artgerechte Haltung, das grenzt an Tierquälerei.*

Vorausgesetzt, die SCs wurden zu Propheten erklärt (9.6, S. 99), kann sich der Navigator eine weitere Bemerkung nicht verkneifen – abhängig von dem ersten Eindruck:

Sieht wenigstens ein SC nach Geld aus (Kleidung aus feinen Stoffen, ein königliches Wappen auf dem Schild oder wenigstens das Zeichen einer angesehenen Zunft oder Gilde) fährt er ihm zugewandt fort:

„Welch unerwartete Ehre! Suchen die Propheten jemanden, der ihnen den Weg weist? Ich sollte klar stellen, dass wir keine spirituellen Führungen anbieten...“

Macht jedoch kein SC einen wohlhabenden Eindruck, fügt er argwöhnisch hinzu:

„Vorausgesetzt Ihr könnt meinen Dienst bezahlen – Ihr scheint mir großzügiger mit Prophezeiungen zu sein als mit Gold...“

Der Diener/falsche Kaufmann: Ist einer von ihnen anwesend, wird er dem Navigator unverhohlen drohen: „Hütet eure Zunge oder Ihr werdet sie an einem Gürtel wiederfinden!“ Der Navigator gibt sich jedoch unbeeindruckt.

Ganz gleich, welche Version gewählt wird – sie zeigt, dass der Navigator (und damit wahrscheinlich auch andere Mächte) bereits über die hiesigen Ereignisse informiert sind und diese verfolgen.

Der Navigator muss von der Zahlungsfähigkeit der SCs überzeugt sein, bevor er über einen Beförderungsvertrag verhandelt. Sämtliche Versuche, mit ihm zu reden, werden sonst mit dem Verweis abgewiegelt, zuvor „die Liquidität zu gewährleisten“. Notfalls müssen die SCs beweisen, dass sie über das nötige Vermögen verfügen (mindestens 500 GS oder einen Gegenstand im Wert von 50.000 GS). Der Navigator hat keinerlei Interesse über irgendwelche anderen Dinge zu reden als über einen Auftrag zur Beförderung – er ist ein Profi.

C.17.1 Der Beförderungsvertrag

Sobald er von der Zahlungsfähigkeit überzeugt ist, wird er sich für die Verhandlung setzen:

Mit einer eleganten Bewegung seiner Hand klappt er den mysteriösen Gegenstand in seiner Hand zu einem Klappstuhl aus und setzt ihn neben sich sanft auf die Erde. Unaufgefordert kramt das kleine Äffchen in der Tasche und zieht eine Schriftrolle heraus. Der Mann ergreift sie, ohne Euch aus den Augen zu lassen. Das Hinsetzen und das Ausrollen des Pergaments ist eine fließende Bewegung. Der durchaus komplexe Vorgang wirkt wie eine Choreographie... entweder hat er das schon oft gemacht oder heimlich geübt... „Wohin soll die Reise gehen?“

Seine Frage und die weiteren Verhandlungen richten sich an den offensichtlich Wohlhabendsten der Gruppe (nicht den Ranghöchsten); die anderen scheint er nicht einmal wahrzunehmen und wird auf sie auch nicht reagieren.

Für die Verhandlung springt das Äffchen auf den linken Arm des Navigators und hält Feder und Tintenfässchen bereit, die es zuvor aus der Tasche gekramt hat. Das Tier

Beförderungsvertrag

Honorar: _____ (Vorkasse)
 Klient: _____ (Vertragschluss-Bonus: _____)

Zu befördernde Waren: _____

Bevorzugte Transportmittel: _____

Lieferung zu (Ort): _____

Lieferung bis (Zeitpunkt): _____

Zusatzklauseln: _____ (Bonus: _____)
 _____ (Bonus: _____)
 _____ (Bonus: _____)

Es gilt stets die abgelesene Zurechnung der abgewinkelten Sternchenlinie.

Ort, Zeit des Vertragschlusses: _____

 für die Sternensäufer Klient

scheint die Prozedur auswendig zu kennen und reagiert unaufgefordert.

Es sind eigentlich sämtliche Ziele innerhalb Folenns für den Navigator erreichbar und die Kosten dafür sind in Tabelle „TC.2 • Dienstleistungen: Navigator“ angegeben. Denkbar ist beispielsweise ein Sprung nach Thol und wieder zurück, um besondere Gegenstände zu erwerben. Dies würde der Navigator mit 160 GS pro Einheit veranschlagen (Sprung über 60 km: 100 GS + 60 GS pro Einheit).

Naheliegender ist jedoch, den Navigator mit der Führung durch die Aschenlande zu beauftragen, um Ha'kashs Expedition zu folgen. Mit der Karte oder der Beschreibung vom Säufer (C.15, S. 139) kann der Navigator nichts anfangen. Zu ungenau sind die Angaben über Strecken und Richtung; die Verwendung der gegebenen Orientierungspunkte ist nur möglich, wenn man sie vom richtigen Standpunkt aus betrachtet; kurz gesagt: Der Navigator kann aus der Karte den Zielort für einen Sprung nicht herauslesen – man muss der Karte folgen.

Dafür wird der Navigator ein Honorar von 1 GS pro 1 km pro Einheit berechnen, um sie durch die Aschenlande zu führen (einen Sprung hält er nicht für nötig; zu seiner Erleichterung, denn ihm wird dabei leicht schlecht: -25 auf alle Handlungen für 1W10 Minuten). Bei einer geschätzten Entfernung von 80 km bis zum Ziel (4 Tage mit 20 km/Tag) wird er daher 80 GS/Einheit verlangen

TC.2 • DIENSTLEISTUNGEN: NAVIGATOR		
Dienstleistung	Preis	Anmerkungen
Navigation über Land	1 GS / 1 km/Einheit*	Transportmittel müssen vom Klienten gestellt werden, sonst Reise zu Fuß; Bevorzugter Transport: „zu Land“
Navigation auf See	1 GS / 10 km/Einheit*	Transportmittel (z. B. Schiff) muss vom Klienten gestellt werden; Bevorzugter Transport: „zu See“
Sprünge	(100 GS + 1 GS/1 km)/Einheit*	Sprünge, meist kürzer als 50 km, können vom Navigator als notwendig erachtet sein (Zusatzklausel: „Sprung, falls notwendig“) oder vom Klienten gewünscht (Bevorzugter Transport: „Sprung“)
Gefahrenzuschlag	x1,5 – x2,0	wenn von zusätzlichen Gefahren auszugehen ist, wie z. B. Verfolgen und Kämpfen
* Eine Einheit bezeichnet 1 Person oder 25 kg Ladung.		

– zuzüglich Gefahrenzuschlag um den Faktor x2, wenn die SCs das Gemurmel im Kopf, die Begegnung mit einem Dämon oder ähnliche seltsame Dinge erwähnen.

► *Diplomatie (+10) / Handeln (-10) / Akademie: Um bei Vertragschluss nachteilige Formulierungen in der „Allgemeinen Zunftsatzung...“ (C.17.2) zu identifizieren und Nachbesserungen durchzusetzen; das Ergebnis -100 gibt die Chance an, in zukünftigen „Grauzonen“ seinen Anspruch auf Vertragserfüllung nicht zu verlieren; wird bei „Vertragschluss-Bonus“ in dem Beförderungsvertrag notiert (S. 143).*

► *Diplomatie (+0) / Handeln (-25) / Akademie (-5): Um bei Vertragschluss zusätzliche Leistungen zu der „allgemeinen Zunftsatzung der ehrenwerten Sturmläufer“ durchzusetzen; z. B. um mehr als einen Klienten in den Vertrag aufzunehmen oder um den Beistand des Sturmläufers in Kämpfen zu sichern; wird bei „Bonus“ unter „Zusatzklauseln“ in dem Beförderungsvertrag vermerkt (S. 143).*

Wurde der Vertrag ausgehandelt und haben Navigator und Klient ihn durch Unterschrift bestätigt, erhält der Klient eine Abschrift des Vertrages (S. 215); er sollte gut darauf aufpassen, denn bei Verlust kann der SC keine Leistungen mehr einfordern und ist auf den guten Willen des Navigators angewiesen; dieser macht jedoch nur das Nötigste. Das Original verstaut der Navigator sorgfältig in seiner Tasche.

C.17.2 Die allgemeine Zunftsatzung...

...der ehrenwerten Sturmläufer. Sie wird den SCs das Leben schwer machen, denn die Satzung regelt fast alle Belange der Sturmläufer – zu Gunsten der Sturmläufer. Der Navigator hat demnach folgende Pflichten:

- Der Navigator hat Klient und Ware unversehrt an das Ziel zu bringen.
- Ware gilt als unversehrt, wenn ihr Wert nicht gemindert wurde (ein paar Narben bei einem hässlichen Goblin mindern nicht seinen Wert).

- Die Unversehrtheit wird nur bezüglich geographischer Gefahren (z. B. Treibsand, Überqueren von Schluchten oder Gewässern) und Wetterphänomenen gewährleistet – natürliche (z. B. Hagel, Blitzschlag, Aschesturm...) wie unnatürliche (z. B. Essenz- oder Klingenstürme).

Hingegen wird der Navigator explizit von folgenden Pflichten befreit:

- Widersetzt sich Klient oder Ware den Anweisungen des Navigators, gilt der Vertrag seitens des Navigators als erfüllt.
- Für Versehrungen durch Gefahren, die nicht mit der Reise in Verbindung stehen, ist der Navigator nicht verantwortlich (z. B. Krankheit, Mord).
- Der Klient hat gegenüber dem Navigator ehrlich zu sein; Für Versehrungen durch verschwiegene Gefahren, wie z. B. Verfolger, ist der Navigator nicht verantwortlich.
- Der Klient hat für die Beförderung der Ware Sorge zu tragen und hat ausreichend Transportmittel zu stellen (z. B. Pferde, Sklaven, Wagen; schließt den Navigator stillschweigend mit ein).
- Der Klient darf keine kriegerischen Absichten während der Reise verfolgen oder eine Konfrontation riskieren.
- Der Klient hat zu jeder Zeit für ausreichend Schutz vor gewalttätigen Angriffen zu sorgen (der Schutz schließt den Navigator stillschweigend mit ein); der Navigator greift bei Kämpfen nicht ein, sofern er nicht direkt angegriffen wird.
- Der Klient hat für nächtliche Wachen zu Sorgen, die Navigator, Klient und Ware zuverlässig schützen.

Verstößt Klient oder Ware gegen die Zunftsatzung, ohne dass dies durch eine Zusatzklausel gedeckt ist, gilt der Vertrag seitens des Navigators als erfüllt.

C.17.3 Das Arbeitsverhältnis

Ganz gleich wie z. B. eine Zusatzklausel vom Spieler formuliert wird, es ist entscheidend wie der jeweilige SC sie formuliert – und das wird durch das entsprechende Manöver und den resultierenden Bonus bestimmt. Daher ist für den SL nicht die exakte Formulierung sondern der Bonus ausschlaggebend, der in der SL-Version des Vertrags festgehalten wird.

Der im Vertrag genannte Klient ist der einzige Ansprechpartner des Navigators getreu seinem Motto: „Mit Ware spricht man nicht“. Die verschiedenen Bonusse können vom Klienten verwendet werden, um den Navigator in Grauzonen der allgemeinen Zunftsatzung zu manipulieren (z. B. um ihn tagsüber an der Wache zu beteiligen) – stets unter Vorzeigen des Vertrages und sorgfältiger Prüfung durch den Navigator. Der allgemeine Bonus gilt für alle Belange, die nicht durch eine Zusatzklausel geregelt wird.

Eine zusätzliche Leistung, die durch eine Zusatzklausel abgedeckt wird, erfordert das aktive Einfordern seitens des Klienten – natürlich unter obligatorischer Prüfung des Vertrages. Der Bonus der Zusatzklausel wird nur auf den Bereich angewendet, der von der Klausel betroffen ist.

„Traue niemandem – und schon gar nicht Dir selbst“ pflegt er des öfteren zu murmeln, als würde er sich an einen Ratschlag erinnern. Kurz darauf lässt er sich von dem Äffchen ein Dokument hervorkramen: eine Karte, die Zunftsatzung oder eine persönliche Notiz und schaut etwas nach. Er scheint nicht vergesslich zu sein, es ist vielmehr die Liebe zum geschriebenen Wort und das Gefühl wichtig zu sein, wenn man sich etwas zeigen lässt.

Die pedantische und formelle Art des Navigators können die SCs ausnutzen, indem sie den Vertrag nachträglich verändern. Bei jeder Gelegenheit lässt er sich den Vertrag von den SCs zeigen und würde den eigenen Vertrag nur bemühen, wenn sein Misstrauen geweckt wurde – und das ist gar nicht so leicht bei seinem Vertrauen in offiziell wirkende Dokumente.

► *Überreden / Handeln / Reden (-15) / Soziales:* Damit der Klient eine Leistung vom Navigator einfordert, die nicht im Widerspruch zu der allgemeinen Zunftsatzung (C.17.2) steht; es wird entweder der Bonus einer Zusatzklausel oder der Vertragsschluss-Bonus angerechnet (S. 143); das Ergebnis muss höher sein als das Handeln-Manöver des Navigators, damit der Navigator die Leistung erbringt; übertrifft das Manöver des Navigators das des Klienten um mehr als +50, kann eine Fälschung entlarvt werden: der Navigator wird misstrauisch und bemüht den eigenen Vertrag; bei Abweichungen kündigt er das Arbeitsverhältnis auf.

► *Fälschen (+20) / Handwerk:* Um den Vertrag im Nachhinein um nicht vereinbarte Zusatzklauseln zu erweitern (z. B. zusätzliche Waren), die der Navigator für authentisch hält – je absurder die Klausel, desto größer der Malus; ein zusätzliches Akademie-Manöver für die Formulierung liefert den Bonus auf die Klausel – die Fälschung nur eines Vertrags birgt allerdings die Gefahr des Auffliegens; kann auch verwendet werden, um einen abhanden gekommenen Vertrag neu anzufertigen.

► *Taschendiebstahl (-50):* Um den Vertrag des Navigators zu

stehlen; dieser kann vernichtet (bei Verlust könnte der Navigator den SCs keine Fälschung nachweisen) oder mit einem Fälschen-Manöver um Zusatzklauseln erweitert werden, damit er sich mit der SC-Version deckt; ein weiteres Manöver ist erforderlich, um das Dokument wieder in die Tasche des Navigators zu schmuggeln; der -50-Malus stammt vom aufmerksamen Äffchen und gilt auch, wenn der Navigator schläft.

Im Falle eines Vergehens der SCs, sei es der Verstoß gegen die Zunftsatzung oder die Fälschung eines Dokumentes, wird der Navigator das Arbeitsverhältnis einseitig auflösen müssen. Der Navigator wird dies schriftlich auf dem Vertrag des Klienten vermerken und sich höflich weg teleportieren – das gezahlte Honorar behält er natürlich. Ganz gleich, was vorgefallen ist, alles wirkt absolut professionell: keine Vorwürfe, keine Verurteilung oder Beleidigung, nur eine knappe Verbeugung und weg ist er... mit Sicherheit eine skurrile Situation.

C.18 Der Doppelgänger (Arkaz'Ilmakh)

Der Doppelgänger flüchtet sich in fremde Identitäten und vermeidet seine wahre Erscheinung – er ist ein Gejagter eines längst vergessenen Konflikts. Würde er seine magische Maskerade ablegen, könnte man seine wahre Gestalt erkennen:

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Dunkle Stämme (Mensch) / Kohett-Marr</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>1,90 m, schlank (85 kg), verstümmelt, Glatze, bräunl. Haut mit Tätowierungen</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>vorsichtig, getrieben, auf der Flucht</i>
<i>Motivation:</i>	<i>Rache für seine toten Brüder</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>Gestaltwandler, verbirgt seine Identität</i>

Die große Gestalt zeigt entsetzliche Verstümmelungen: Augen, Nase und Ohren wurden brutal entfernt und hinterließen vernarbtes Gewebe. Die verbleibende Haut ist dicht tätowiert.

Es handelt sich um einen Menschen, obwohl man das nicht mehr mit Sicherheit sagen kann. Ihm wurde außerdem die Zunge herausgeschnitten, von der nur noch ein vernarbter Stumpf übrig ist.

Die Verstümmelung liegt lange zurück, zumindest so lange, dass sich ein dickes Narbengewebe bilden konnte. Über 6000 Jahre, um genau zu sein, und Arkaz'Ilmakh hat sie sich freiwillig zugefügt – sie sind ein Teil der obskuren Magie der Kohett-Marr [13]. Die Tätowierungen überziehen den gesamten Körper und lassen auch die Glatze nicht aus.

Aber seine wahre Gestalt werden die SCs wohl erst nach seinem Tod sehen, denn er ist ein Doppelgänger [16] – ein Überlebender eines abtrünnigen Ordens, der dem Unleben verfiel, und wurde vor über 6000 Jahren in der Festung unter Naale eingeschlossen. Nur weil er sich in einen Dämon verwandelte⁴, hat er das Massaker überlebt. Er

⁴Es wird davon ausgegangen, dass der Dämon weder Nahrung noch Wasser benötigt und unsterblich ist.

stammt aus der Zeit der Herrschaftskriege, bevor die Klingentürme erschienen und die Welt noch aussah, wie die Karten der Vanku (D.2.2, S. 152) es erahnen lassen. Er weiß nicht, wie lange er eingeschlossen war und hält jeden für einen Feind. Es wird Wochen dauern, bis er die Vorgänge an der Oberfläche richtig einordnen kann – selbst wenn er sich das Wissen eines Zeitgenossen aneignet.

Arkaz'Ilmakh wird wahrscheinlich die Gestalt eines SCs annehmen (8.1.7, S. 80) und aufgrund seines Wissens und seiner Fertigkeiten handeln. Für den SL heißt das: keine zusätzliche Arbeit, der entsprechende Spieler übernimmt die Rolle, ohne es zu wissen. Einziger Unterschied ist, dass der Doppelgänger die Zauber des SCs nur bis zur halben Stufe beherrscht – höherstufige Zauber schlagen fehl, ohne Magiepunkte zu verbrauchen.

Der Doppelgänger muss aber den Weisen (C.5, S. 130) töten, denn er weiß vom SC, dass seine Visionen ihn enttarnen können. Eine ihm unbekannt Gefahr droht außerdem vom Starrer (C.7, S. 133), der das Böse in ihm sehen kann und mehr als gewillt ist, die Welt davon zu befreien.

Der Doppelgänger trägt den Eisenring (D.2.9, S. 157) bei sich, auch wenn er die Gestalt eines SCs angenommen hat.
 ► *Dämonologie: Um klassische Dämonen-Motive in den Tätowierungen seiner wahren Erscheinung zu erkennen, wenn auch in veralteter Form.*

C.19 Nash' Akir, Hauptmann der Seelentöter

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Seelentöter (B.12, S. 121)</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>2,70 m große (290 kg), entstellte, humanoide Gestalt mit blass-rosa Haut</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>grausam, irrational</i>
<i>Motivation:</i>	<i>Eroberung Folenns</i>
<i>Besonderheiten:</i>	<i>Dämon Klasse IV</i>

Die große Gestalt ähnelt einem schrecklich entstellten Menschen, dessen gekrümmte Gliedmaße aus beliebigen Punkten des Rumpfes zu entspringen scheinen. Kräftige, dreiteilige Zangen hängen an den Armen, und die Beine enden in klauenbewehrten Füßen. In der Brust des Untiers steckt ein metallener Schaft, die ölige, blass-rosa Haut hält ihn fest umschlossen, ein wirres Netz aus Adern zeichnet sich darunter ab.

Nash' Akir wäre fast vom ersten Klingenturm zerrissen worden, doch ein Kohett-Marr beschwor ihn ins belagerte Nokh'Nuir, dem Gewölbe, auf dem heute Naale steht. Gerade zur rechten Zeit, denn Nash' Akir war in einer Schlacht schwer verletzt worden. Er trägt die Waffe noch immer in seinem Brustkorb; sie ist tief in den abscheulichen Körper eingedrungen und hat sich zwischen den kranken Knochen hoffnungslos verkeilt.

Der Beschwörer bezahlte für die Anmaßung dennoch mit seinem Leben, wenn auch nicht qualvoll genug, wie der Unhold herausfinden sollte. Die Beschwörung mag das Untier vor der Vernichtung bewahrt haben, aber dafür

war der Hauptmann der Seelentöter Jahrtausende unter der Erde gefangen. Er kniete in der goldenen Halle und rief seinen Herrn – und endlich haben die dämonischen Splitter in den SCs geantwortet.

Nash' Akir entspricht einem typischen Seelentöter (B.12, S. 121) abgesehen von seiner Verletzung und dem Umstand, dass er nicht weiß, was sich seit den Herrschaftskriegen ereignet hat. Er ahnt nicht, dass die Klingentürme seinen Herrn damals fast vernichteten und seither das Land plagen. Ebenso muss er noch herausfinden, dass die Vanku den Seelentöttern treu ergeben sind und dass sich der Stahlregen zu einem erbitterten Rivalen entwickelt hat.

► *Akademie (-50): Um den Seelentöter anhand der Verletzung einer Sage zuzuordnen: der erste Klingenturm soll den Anführer der Seelentöter vernichtet haben, doch vorher wurde er von einem heiligen Speer niedergestreckt; mit ihm soll außerdem ein dunkler Gott vernichtet worden sein.*

► *Metallkunde (+0) / Schmieden (-25) / Akademie (-40): Um das Metall des Schaftes als Keron zu identifizieren (magisch, +10) [29].*

► *Stabmagie (+10): Um zu bemerken, dass der Schaft tödlich auf Dämonen wirkt (Tödlich-Spalte bei großen und gewaltigen Dämonen).*

► *Chirurgie (+10): Um den metallenen Gegenstand aus dem dämonischen Körper unter großem Blutverlust zu entfernen; es handelt sich um eine unversehrte, magische, dämonentötende +10-Speerspitze aus Keron.*

C.20 Dämonenfragment

<i>Volk / Kultur:</i>	<i>Dämon</i>
<i>Aussehen:</i>	<i>körperlos</i>
<i>Verhalten:</i>	<i>unfähig zu handeln</i>
<i>Motivation:</i>	<i>Erreichen seiner Heimatebene</i>

Zunächst war es wahrscheinlich eine Manifestation des Unlebens („Unlife“ S. 121 in [30]) in einer Ebene der Essenz, vielleicht ein „Ordainer“ (S. 157 in [14]), der zu mächtig wurde und daher in die letzten Ebenen der Leere („last planes of the void“ [14]) verbannt wurde (S. 90 in [17]). Dort herrschte er über Dämonen der niederen Ebenen der Leere und formte mit einigen Agothu ein bizarres Pantheon. Seine Diener fanden schließlich einen Weg nach Kulthea, brachten seine Herrschaft über die Seelentöter von Murlis („soulslayers of Murlis“ [14]) und öffneten ihrem Meister ein Tor in diese Welt.

Ob die Geschichte sich wirklich so zugetragen hat, ist für die weitere Entwicklung aber nicht wichtig. Fest steht, dass in den Wirren der Herrschaftskriege („wars of dominion“ [14]) ein gott-ähnlicher Dämon in Fragmente zerrissen wurde und die Jahrtausende in einem verborgenen Komplex überdauerte. Seit ihrer Befreiung verstecken sich die Fragmente in den SCs [3] und suchen einen Weg zurück in die Heimatebene des Dämons, eine der letzten Ebenen der Leere – in der Hoffnung, dass sie sich dort wieder zusammenfügen und zu alter Stärke erwachen.

Ein Fragment alleine kann nicht in die Heimatebene

verbannt werden (z. B. mit der Liste „250 • Austreibungen“ aus [21]), da es von den anderen Fragmenten in Kulthea gehalten wird – es handelt sich nicht um einen *vollständigen* Dämon. Selbst das gleichzeitige Bannen der Fragmente aller SCs wäre sinnlos, da sich mindestens ein weiteres Fragment noch in dem verborgenen Komplex [12] befindet. Hinsichtlich anderer Beeinflussungen (z. B. mit „Kontrolle von Dämonen V“ [7] oder „Schutzzirkel gegen Dämonen“ [21]) kann ein Fragment als ein Dämon der Stufe 17 (Klasse V) betrachtet werden.

C.20.1 Was vom Gott übrigblieb...

Jeder SC ist von einem dämonischen Fragment besessen, das seine Handlungen beeinflussen kann. Die Besessenheit hat auf einen SC die folgenden, permanenten Auswirkungen:

- **Dämon:** Der SC kann mit Hilfe von Zaubern kontrolliert werden, die Dämonen als Ziel haben, wie z. B. „Kontrolle von Dämonen“ von Liste 54 (S. 73 in [7]). Dabei gilt die Stufe 17 des Dämons für den WW.
- **Gespür:** Der SC kann die anderen Bruchstücke seines Dämons spüren. Ein Konzentrationswurf gibt die Richtung und ungefähre Entfernung eines anderen Fragments an. Diese Fähigkeit ist dem SC nicht bewusst und er kann darauf nur in Situationen zurückgreifen, in denen er einen anderen SC finden will.

Nur wenn sein Wirt droht, zu sterben, wird der Dämon Einfluss auf den SC nehmen. Seiner dämonischen Hülle beraubt, ist der Wirt das Gefäß für seine Existenz, den der Dämon unbedingt erhalten will. Das kann sich wie folgt äußern:

- **Selbstheilung:** Stirbt der SC, indem z. B. die Trefferpunkte des SC auf den negativen KO-Wert fallen, versetzt der Dämon den SC in ein künstliches Koma. Er setzt pro Minute ein Zauber der Heiler-Spruchlisten 88–92 (S. 92–94 in [7]) bis zur Stufe des Dämons ein, um Verletzungen zu heilen und regeneriert dann 1 Trefferpunkt / Runde bis der SC 1 Trefferpunkt erreicht hat und wieder zu sich kommt. Für Außenstehende bietet sich folgendes Bild: Sobald der SC das Bewusstsein verliert, schließen sich offene Wunden und selbst schwere Verletzungen regenerieren sich, bis der SC wieder erwacht.
- **Angst:** Der Dämon hindert den SC an Selbstmord und selbstmörderischen Manövern. Wann immer der SC sich in unnötige (SL-Entscheidung) Todesgefahr begeben will, muss ihm ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 17 gelingen oder er schreckt davor zurück. Ein Kampf zählt meist nicht als selbstmörderische Handlung.
- **Magischer Widerstand:** Magischen Beeinflussungen und Angriffen widersteht der SC als wäre er Stufe 17. Der Dämon behindert Informationszauber den SC betreffend, d. h. der SC widersteht Informationszaubern

mit der Stufe des Dämons. Dies gilt auch für Zauber, die ein SC auf sich wirkt (die -50-Modifikation für ein williges Ziel entfällt). Gelingt ein Informationszauber, kann dieser auch Informationen über den Dämon liefern – aber nur lückenhaft, da es sich nur um das Fragment eines dämonischen Wesens handelt.

Selten kommt es zu ungewollten Beeinflussungen des Wirtes durch die dämonische Präsenz, was zu ungewöhnlichen Fähigkeiten oder Handlungen des SCs führen kann:

TC.3 • DÄMONISCHER EINFLUSS	
Wurf	Einfluss
01–15	Vision
16–40	Dämonischer Sinn
41–70	Merkwürdige Handlung
71–95	Angst vor freien Flächen
96–100	Zorn

Vision: Der SC hat einen Alp- oder Tagtraum, wobei es sich um Erinnerungen aus einer dämonischen Ebene handelt. Diese besitzen keine Entsprechung in den Sinnen des SCs und liefern daher meist nur ein verstörendes, visuelles Farbenspiel [01–20], vorher nie wahrgenommene Geräusche [21–40], einen verbrannten Geruch [41–55], einen fauligen Geschmack [56–70] oder ein stechendes Gefühl auf der Haut [71–85]. Es kann sich auch um tiefgreifende Erfahrungen handeln, welche der SC als Gefühle interpretiert: er hat 1W10 Minuten das Gefühl, von einem Schwarm Insekten verfolgt zu werden (-25 auf alle Handlungen) [86–90]; 2W10 Runden windet er sich in Schmerzen, als ob Nadeln den Körper zerstechen [91–100].

Dämonischer Sinn: Der SC erhält vorübergehend (1W100 Runden) Zugriff auf die Wahrnehmung seines dämonischen Wirtes: er ist sich aller Lebewesen im Radius von 15 m bewusst [01–20], er besitzt Nachtsicht [21–40], er kann Essenzströme sehen (aktive Zauber) [41–60], er erkennt magische und verzauberte Gegenstände [61–80], er ist sich der Gefühle aller Anwesenden im Radius von 3 m bewusst [81–100].

Merkwürdige Handlung: Der Charakter unternimmt eine sonderbare Handlung: er spricht in einer unbekanntem Sprache (kann mit Dämonologie als dämonische Sprache erkannt werden) [01–08], er spricht rückwärts (IG-Wurf⁵, um es zu bemerken) [09–15], er spricht von sich in der dritten Person [16–25], er inspiziert neugierig seine Hände und seinen Körper [26–50], macht groteske Bewegungen (z. B. beim Laufen) [51–75], er lässt alles fallen, was er in den Händen hält, und bemerkt es erst 1W10 Minuten später (Anwesende können ihn vorher darauf Aufmerk-

⁵ Ergibt ein offener W100 + Intelligenzbonus + 50 mindestens 100, ist der IG-Wurf erfolgreich.

sam machen) [76–100].

Angst vor freien Flächen: Der SC interpretiert einen Einfluss seines dämonischen Parasiten als Angst vor freien Flächen. Er wird sich für 2W10 Stunden weigern, Bereiche zu betreten, die dem freien Himmel ausgesetzt sind. Der SC wird sich am Liebsten in unterirdischen Bereichen oder in Häusern aufhalten und benötigt einen WW gegen Willensschwäche der Stufe 17, um ins Freie zu gehen.

Zorn: Den SC überkommt Wut, was zu einer aus objektiver Sicht ungerechtfertigten Äußerung oder Handlung führt. Es muss nicht daran liegen, was ein Anwesender sagt oder tut, es kann auch sein, wie er etwas sagt oder tut: Er ist arrogant, egoistisch, besserwisserisch, unüberlegt, dumm, gefährlich für alle Anwesenden – irgendetwas wird schon stören.

Mißlingt ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 17, lässt sich der SC zu einer aggressiven Handlung gegenüber einem zufälligen Wesen⁶ hinreißen. Der WW-Fehlschlag bestimmt die Ausprägung der Aggression: Der SC ärgert sich, unterdrückt aber sichtlich seinen Zorn [01–10], er macht eine abfällige Bemerkung oder Geste [11–20], er provoziert einen offenen Streit [21–30], er setzt Gewalt ein, um seinen Worten Nachdruck zu verleihen (er packt das Wesen am Arm, schlägt es, versetzt ihm einen Tritt oder spuckt es an) [31–40], er verfällt in einen Blutrausch [über 40].

Im Falle eines Blutrausches, wählt der SC eine typische Angriffsform und greift ohne Vorwarnung an, um das Ziel zu töten. In jeder Runde steht dem SC ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 17 zu, um die Kontrolle wiederzuerlangen.

⁶Die Wirte anderer Fragmente zählen nicht als Wesen.

Anhang D

Gegenstände

In diesem Abschnitt befinden sich einzigartige Artefakte und Produkte von charakteristischer Machart.

D.1 Zufällige Funde

Einige Gegenstände sind von spezieller Machart und einem Kulturkreis zuzuordnen. Eine nach der Herkunft sortierte Auflistung von Gegenständen findet sich in folgenden Tabellen:

<i>Tabelle</i>	<i>Seite</i>
TD.1 • Gegenstände der Fluss-Oger	150
TD.2 • Gegenstände der Gobrul	151
TD.3 • Gegenstände der Torku	151
TD.4 • Rukonische Gegenstände	152
TD.5 • Gegenstände der Vanku	152
TD.6 • Gegenstände der Expedition	153

D.1.1 Amphore

Die Amphore ist brusthoch und bauchig. Neben dem schmalen Hals befinden sich zwei ausladende Henkel. Am Bauch und am Hals ist sie mit Rillen geschmückt.

Die Henkel sind zu hoch angebracht, um zum Tragen zu dienen; die Spuren daran weisen auch eher auf Seile zum Anheben und Absenken. Sie sind mit einem Tonstopfen, Leinenzwirn und Pech verschlossen. Am Fuß der Amphore befinden sich drei eingeritzte Symbole und der Abdruck eines Stempels mit drei parallelen Linien.

Jede Amphore enthält 42 Liter Rotwein mit einem markant-würzigen Aroma (ähnlich dem Retsina), das vom Harz stammt, mit dem die Amphore innen versiegelt ist. Wird eine Amphore geöffnet, verströmt der Inhalt einen charakteristischen Geruch: Jedem SC steht ein Erinnerungswurf zu (E.1, S. 160), um sich eine Erinnerung „Nr. 2 – Wein“ ins Gedächtnis zu rufen (E.2, S. 160). Wird der Wein getrunken, erhält der Erinnerungswurf einen Bonus von +20.

► **Landeskunde**•Harro: Um den Stempel-Abdruck als stilisierten Dreizack zu identifizieren, dem Symbol Harros, einem wohlhabenden Land mit wichtigen Handelszentren an der Küste. Die Symbole sind Buchstaben, die wahrscheinlich für Menge, Inhalt und Herkunftsort stehen (42 Liter, Wein, Pune).

D.1.2 Mezath (Zuckerobst)

Die verschrumpelte Oberfläche der klebrigen Früchte glitzert leicht. Meist ist es pflaumen- und dattelartiges Obst, das in kleinen Klumpen zusammenhängt.

Es handelt sich um in Wein und Honig oder Zucker eingelegtes Dörrobst, das als süßer Nachtisch in Harro gereicht wird. Besonders geschätzt sind Pflaume, Dattel, Apfel, Kirsche, Ananas und Kürbis – notfalls wird aber jede Frucht und sogar Gemüse verarbeitet.

Diese Früchte wurden allerdings zusätzlich in einem Drogensud eingelegt. Der Verzehr hat eine der folgenden Auswirkungen: Erektion und unbändiges Verlangen für 1W4 Stunden [01–25], Schmerzunempfindlichkeit (nur halbe Abzüge auf alle Handlungen) für 1W100 Minuten [26–50], Rauschzustand mit Halluzinationen für 3W10 Minuten (-2W10 auf alle nicht-magischen Handlungen, +25 auf Wahrsagen) [51–75], Euphorie und Selbstüberschätzung (keine WW gegen Furcht) für 1W100 Minuten [76–100]. Eine häufige Nebenwirkung, vor allem bei übermäßigem Genuss, sind Erinnerungslücken über den Zeitraum der Wirkung. Ein erfolgreicher WW gegen Gift der Stufe 7 halbiert die Dauer und Wirkung der Droge.

► **Wahrnehmung**•Schmecken: Um neben Frucht, Zucker und Wein mindestens eine weitere Zutat herauszuschmecken. Ein zusätzlicher, erfolgreicher Kräuterkunde-Wurf identifiziert betäubende und halluzinogene Kräuterbestandteile.

D.1.3 Anhänger der gefesselten Leiber

Ein fein gearbeiteter Anhänger mit Durchbrüchen, der ein Gewirr von verdrehten Leibern und Extremitäten darstellt. Eine Dornenranke windet sich durch die nackten Körper und fesselt sie aneinander.

Diese Anhänger gibt es in verschiedenen Ausführungen von perlenbesetzten Unikaten aus Gold [01–05] über silberne Schmuckstücke [06–25] und gegossene Massenware aus Messing [26–80] bis hin zu Holzschnitzereien [81–100]. Der Wert des Anhängers richtet sich nach der Ausführung: 1W10 GS für perlenbesetztes Gold, 1W10 SS für Silber, 1W10 KS für Messing und 1W10 ZS für Holz. Letztere sind überraschend selten, da der Großteil der Moralis-Jünger aus wohlhabenden Verhältnissen stammt.

Beim Betrachten des Anhängers steht einem SC ein Erinnerungswurf zu (E.1, S. 160), bei dessen Gelingen sich ihm Erinnerung Nr. 4 aufdrängt (E.2, S. 160).

► **Religionslehre** (+25) / Akademie (-10): Um den Anhänger als

TD.1 • GEGENSTÄNDE DER FLUSS-OGER	
Wurf	Gegenstand (passend für Fluss-Oger von 2,4 m Größe und 200 kg Gewicht)
01-07	Pökelfleisch: siehe D.1.5 auf S. 150; verpackt in großen Algenblättern; Proviant für 1W4 Tage.
08-15	Trinkschlauch: aus Haifischhaut, 1W4 Liter; enthält Um-Agaran, S. 150
16-19	Schale/Trinkgefäß: aus Schädel eines Goblins [01-45], Menschen [46-70] oder See-Elbs [71-100]; Inhalt: nichts [01-20], scharfe Beeren (Agaran, S. 150) [21-100].
20-25	Hals-/Armkette: aus Zähnen [01-50], Knochen [51-70], Bernstein [71-80] oder einer Kombination aus allen [81-100].
26-30	Ledersäckchen: mit 1W10 unbearbeiteten, asymmetrischen Haifischknorpeln. ► <i>Landeskunde</i> • <i>Kel Ogru (+20)</i> / <i>Glücksspiel (+10)</i> : <i>Es handelt sich um primitive Würfel.</i>
31-35	Schleifstein: Qualität: -10 [01-50], +0 [51-90], +5 [91-100].
36-45	Trophäen: 1W10 Stück aus Zähnen [01-40], Augen in Bernsteinharz [41-50], Ohren [51-80] oder Haarbüschel [81-100].
46-53	Elfenbein-Figur: grobe Schnitzerei, die eine Ogerfrau darstellt. ► <i>Landeskunde</i> • <i>Kel Ogru/Religionskunde: Figur hat religiöse Bedeutung.</i>
54-55	Talglicht: Besteht aus Schädel [01-75: Goblin, 76-90: Mensch, 91-100: See-Elb], Docht und Talg; brennt 1W4 Stunden.
56-60	Feuerstein & Zunder: Der Zunder reicht, um 1W10 mal Feuer zu machen.
61-75	Waffe: Keule [01-15], mit Zähnen gespickter Streitkolben [16-25], Kriegshammer [26-35], gekrümmtes Zweihandschwert [36-55], Krummdolch [56-70], Stangenwaffe mit Halbmondklinge (D.1.8, S. 151) [71-95], Bogen mit 1W10 Pfeilen [96-100].
76-85	Schuppenpanzer: aus Hunderten von Zähnen, siehe D.1.9 auf S. 151.
86-93	Topfhelm: grobe Arbeit.
94-95	Banner: Stangenwaffe mit halbmondförmiger Klinge (D.1.8, S. 151) und Banner der Kel Ogru: blauer Ogerschädel, der auf einen blauen Streitkolben beißt, vor silbernem/grauem Grund.
96-100	1W4 Würfel auf dieser Tabelle.

ein weit verbreitetes Symbol unter den Anhängern des *Moralis* zu identifizieren, dem perversen Gott der Liebe und des Schmerzes.

D.1.4 Wildwasser-Trank

Ein kleines, braunes Keramikfläschchen, das mit einem Korken und Wachs verschlossen ist.

Versetzt den Trinkenden nach 1 Runde für 2W10 Minuten in Raserei; während dieser Zeit kann er die doppelten Treferpunkte einstecken, erhält einen Bonus von +30 auf WW gegen Angst und erleidet die Hälfte an Abzügen durch Verletzung und Erschöpfung. Suchtfaktor 11.

► *Landeskunde* • *Rukon (+10)*: Identifiziert den Gegenstand als Wildwasser-Trank der Brool sowie seine Auswirkungen.

D.1.5 Karkar (Pökelfleisch)

Die Fleischstücke mit einem Gewicht von mehreren Kilogramm besitzen eine Kruste aus Salz und grünlich-weißem Schimmel. Sie verströmen einen faulig-aromatischen Schinkengeruch.

Die Kel Ogru pökeln das Fleisch, um es für 3 Monate haltbar zu machen. Zuweilen verrät ein Ohr, Hautfetzen oder Fingernagel die Herkunft: es stammt vom Elefanten [01-25], Haifisch [26-45], Menschen [46-60], Goblin [61-85], Zwerg [86-90], See-Troll [91-96] oder unbekanntes Wesen [97-100] und ist in Stücke von 1W6 kg verarbeitet. Unter dem grünlich-weißem Schimmel (der ungiftig ist) befindet

sich ein nahrhafter Proviant: Ein Kilogramm ernährt einen Menschen vier Tage. Er benötigt aber pro Tag zusätzlich 1 Liter Wasser/Flüssigkeit aufgrund des hohen Salzgehalts.

Wenn die Herkunft bekannt ist, kann der Verzehr Überwindung kosten: Zivilisierten SCs muss ein Selbstdisziplin-Wurf gelingen (SD-Bonus + 50 + 1W100 ≥ 100), um die faulige Delikatesse zu essen.

D.1.6 Agaran (Scharfe Beeren)

Die roten, kugelförmigen Beeren sind nicht größer als eine Stachelbeere und verströmen einen stechend scharfen Geruch. Zuweilen findet man eine Traube von 6-10 Beeren mit knorrigen, feinen Ästchen.

Die Beeren sind äußerst scharf (ähnlich Chilischoten) und rufen bei Verzehr heftige Reizungen hervor: Brennen in Mund und Rachen, Husten, Nasenlaufen, Tränen, Schwitzen, Herzrasen. Misslingt ein WW gegen ein Gift der Stufe 7, reagiert der Konsument empfindlich und erhält einen Malus von -10 auf sämtliche Handlungen für 1W10 Minuten. Bei regelmäßigem Konsum gewöhnt sich der Körper daran.

D.1.7 Um-Agaran (Scharfes Bier)

Die braunrote Flüssigkeit bildet an der Oberfläche einen dünnen Film orangefarbenen Schaums und verströmt einen stechend süßlich-scharfen Geruch.

Die Flüssigkeit besitzt einen scharfen Geschmack und ei-

TD.2 • GEGENSTÄNDE DER GOBRUL	
Wurf	Gegenstand (passend für Gobrul von 1,3 m Größe und 15 kg Gewicht)
01-09	grob geschnittener Holzschuh
10-15	rostiger Dolch
16-25	Kriegspickel mit gebrochenem Holzschaft
26-30	schartige -5-Streitaxt
31-35	Handaxt
36-44	Zweihandschwert mit Widerhaken (krit. Treffer auf „tearing/ripping critical strike table“ [28])
45-57	Speer
58-67	Lederkappe
68-73	Kriegstrommel
74-78	Holznapf mit schwarzer Paste (enthält 1W10 Dosen; 1 Dosis heilt 2W10 Treffer beim Auftragen auf eine Wunde)
79-80	Lederband mit Stein als Anhänger, in den Linien geritzt wurden. ► <i>Akademie(-10): Um die Linien als primitive Schrift zu deuten.</i> ► <i>Steinkunde: Um den Stein als rohen Edel- oder Halbedelstein im Wert von 3W10 SS zu identifizieren.</i>
81-86	Kriegspickel mit rechteckigem Banner, welches das Wappen der Gobrul-Föderation (gekreuzte Kriegspickel) [01-45] oder einer Sippe [46-100] zeigt.
87-91	Fester Lederstiefel mit eiserner Beinschiene und Stahlkappe
92-95	Umhang aus Bergtigerfell (+30 auf Schleichen/Verbergen im Gebirge bei Nacht)
96-100	Topfhelm

TD.3 • GEGENSTÄNDE DER TORQU	
Wurf	Gegenstand (passend für Torqu von 3,2 m Größe und 550 kg Gewicht)
01-08	mit Nägeln gespickte Keule (zweihändig), wiegt 10 kg, benutze 12.3.3 „battle hammer attack table“ mit krit. Treffern auf „tearing/ripping critical strike table“ [28]
09-22	Kriegshammer (benutze „battle hammer attack table“ [28])
23-29	Streitkolben
30-45	gepanzelter Handschuh für 3 Finger, die ungeschützt sind; Metall/Leder
46-55	Wallschild mit Aussparungen auf einer oder beiden Seiten, mit Symbol der Torqu, Holz/Haut (Goblin/Mensch/Elb)
56-62	Trommel (Elefantenschädel mit Krakenhaut bespannt)
63-72	Großer Fangzahn (abgebrochen)
73-80	Paddel
81-86	Topfhelm mit Helmzier in Form einer Faust
87-90	Verbeulte Halbe Platte (P19): Kettenrüstung mit Schuppenpanzer [01-80] oder Brustplatte mit Elfenbein-Einlegearbeit [81-100] am Oberkörper
91-97	Lederband mit faustgroßem Stein [01-65] oder Koralle [66-100] als Anhänger
98-100	magische +10-Elfenbein-Keule (benutze 12.3.3 „battle hammer attack table“ [28])

► *Wahrnehmung•Geschmack (-25): Um den hohen Alkoholgehalt zu schmecken.*

ne ganz leichte Perle – ähnlich einer abgestandenen Fassbrause mit Chili-Note.

Es handelt sich um ein alkoholisches Gebräu, das aus scharfen Beeren gewonnen wird (D.1.6). Durch den Alkoholgehalt von 9–11% können sich Störungen in der Orientierung und Motorik einstellen. Für jeweils 0,3 Liter (pro 80 kg Körpergewicht) muss dem Konsumenten ein WW gegen ein Gift der Stufe 3 gelingen oder er erhält einen (kumulativen) Malus von -5 auf alle Handlungen. Außerdem erleidet er bei einem Bewegungsmanöver (Klettern, Angriff, Parieren, usw.) einen Stun-Critical der Schwere A (S. 110 in [18]), der direkt vor dem Manöver ermittelt wird und dessen Ergebnis sich auf das Manöver auswirkt. Für jeden weiteren misslungenen WW erhöht sich die Schwere um 1 auf B, C usw.

Durch den scharfen Geschmack ist der hohe Alkoholgehalt kaum zu bemerken und die Auswirkungen (WW, Malus) sollten nicht beim Trinken ermittelt werden, sondern erst dann, wenn die Auswirkungen zum ersten Mal zur Anwendung kommen könnten (z. B. beim ersten Bewegungsmanöver nach dem Trinken).

Der Spielleiter kann die aufheiternde Wirkung des Alkohols suggerieren, indem er die Beschreibung des Ortes etwas modifiziert (die Sonne scheint etwas heller, es weht eine angenehme Brise...).

D.1.8 Kor-Korok (Halbmond-Stangenwaffe)

Diese Waffe besteht aus einem 2,20–2,50 Meter langen Holzschaft mit einer halbkreisförmigen Stahlklinge, die rechtwinklig aufgesetzt ist. Kleine Knochen-Nägel mit breitem Kopf stehen etwas über den Holzschaft hervor – wahrscheinlich, um die Griffigkeit zu verbessern.

Die Klinge beschreibt einen Halbkreis mit ca. 20 cm Radius und ist grob geschmiedet, aber rasiermesserscharf ausgeschliffen. Die Angriffe werden auf Tabelle ATS 23 [9] ausgewertet mit einem Patzerbereich von 01–05.

Unterhalb der Klinge ist oft (70%) ein Banner am Schaft befestigt – es zeigt auf grauem Grund den Schädel eines Fluss-Ogers, der auf eine dunkelblaue Keule beißt. Das Banner besteht aus bemaltem, pergamentartigem Leder.

D.1.9 Tar-Korok (Rüstung aus Zähnen)

Die Rüstung besteht aus Hunderten von Zähnen, die Oberkörper und Unterleib bedecken. Die verschiedenartigen Zähne sind sorgfältig auf ein weiches, festes Leder aufgenäht.

Das Leder ist aus Elefant [01-40], Troll [41-65] oder 2 bis 3 Lagen Haifischhaut [66-100] gemacht. Die Zähne stam-

TD.4 • RUKONISCHE GEGENSTÄNDE	
Wurf	Gegenstand (passend für Menschen von 1,8 m Größe und 80 kg Gewicht)
01-06	Skelett eines Blaugeiers
07-21	schartige -10-Handaxt, Handschutz mit Spitzen
22-37	schartiges -10-Kurzschwert, Handschutz mit Spitzen
38-44	Schild mit rukonischem Wappen
45-52	Verbeulter Helm mit Stirn- und weitem Nackenschutz
53-60	Zerfetzte -10-Lederrüstung
61-65	Wattierter, linker Handschuh für Greifvögel, bedeckt auch den Unterarm (50% Armschienschutz)
66-75	Kunstvolle Bronze-Gürtelschnalle im Wert von 1W10 SS
76-85	Lederbeutel mit 3W10 SS
86-90	Pferdeknochen mit kostbarem Zaumzeug (Wert 1W10 GS)
91-100	Keramikflasche mit Wildwasser-Trank (D.1.4, S. 150).

TD.5 • GEGENSTÄNDE DER VANKU	
Wurf	Gegenstand (passend für Menschen von 1,8 m Größe und 80 kg Gewicht)
01-02	Zelt (für 1W4 Personen)
03-08	wärmende Wolldecke
09-14	1W10 KS (Vanku-Währung)
15-24	Proviant (1W6 Tage)
25-36	Trinkschlauch mit Wasser (1W4 L)
37-46	Gürtel mit 1W10 Zungen
47-52	Reitgeschirr (für Drachen)
53-60	Rüstung aus Drachenhaut (P 17)
61-66	Helm in Form eines grotesken Menschengesichts
67-72	1W4 Wurfpeile
73-80	Kompositbogen
81-85	1W10 Pfeile in Köcher
86-96	Kriegsklaue (D.2.3, S. 153)
95-98	Vanku-Standarte: ein bemalter Kopf auf einem schwarzen Spieß; der Kopf gehörte einem Menschen [01-30], Ork [31-75], Elben [76-85], Zwerg [86-95] oder irgendeinem Untertier [96-100].
99-100	Karte (D.2.2, S. 152)

men vom Mensch, Goblin, Zwerg, Ungeheuer, Troll, Haifisch und verschiedenen Tieren.

Der Panzer wiegt 8 kg und verleiht dem Träger den Schutz P 9 mit folgenden Manövermodifikationen:

Panzerungsart	Mindestmanövermalus	Höchstmanövermalus	Schuss/Wurfangriffsmalus	Reaktionsmalus
9	-5	-35	0	0

Die Rüstung besteht aus rein organischem Material, so dass Leitmagiekundige durch sie keinen Malus auf Zaubern erhalten. Aufgrund der Materialien und deren Nachbehandlung saugt sich der Panzer nicht mit Wasser voll – der Träger erhält keinen Malus durch das Tragen eines nassen Panzers.

► **Handwerk**•Nähen: Um die Rüstung so zu ändern, dass sie einem kleineren Wesen passt; dauert etwa 8 Stunden.

D.2 Besondere Gegenstände

In diesem Abschnitt werden mehr oder weniger einzigartige Gegenstände beschrieben.

D.2.1 Brustpanzer der goldenen Rotte

In der ovalen Brustplatte mit einem leicht goldenen Schimmer ist ein schwarzes Symbol in Form eines Knotens kunstvoll eingeztzt. Vier Ketten aus dem gleichen Material halten das Rüstungsstück am Körper.

Der Brustpanzer (P 18) ist passend für einen Zwerg. Die kunstvollen Niete mit knotenförmigem Kopf hielten wahrscheinlich einen Futterstoff auf der Innenseite, aber das ist lange her – nur das leichte Spiel der Niete deutet

darauf hin. Sobald er mit einem Futter versehen wird, gibt er +30 auf den DB; bis dahin nur +10 auf den DB.

Der Panzer zeichnet seinen Träger als Söldner der goldenen Rotte aus, einer verfluchten Einheit, die einst im Dienst der fremden Propheten stand.

► **Heraldik**•Vanku (+10) / Akademie (-25): Um zu bemerken, dass das eingravierte Zeichen auf dem Brustpanzer des kleinen Skeletts dem Wappen-Knoten der Vanku ähnelt – ihrem Symbol für Ordnung.

► **Metallkunde** (-10) / Schmieden (-25): Um das Metall als die Legierung Ithloss [14] zu identifizieren, einem äußerst seltenen Material, das leichte und äußerst harte Panzer hervorbringt; ein Ergebnis über 120 weist auf die Herren der Essenz als Ursprung (Wert: bis zu 5000 GS; das Geheimnis seiner Herstellung und Bearbeitung ist verloren, deshalb kann der Panzer nicht angepasst werden und es gibt nur sehr wenig Käufer).

► **Handwerk**•Nähen / Rüstungspflege (-10) / Handwerk (-10): Um die Brustplatte mit einem gepolsterten Futter auf der Innenseite zu versehen (erhöht den DB-Bonus von +10 auf +30); der Panzer kann nicht auf andere Körpergrößen angepasst oder umgearbeitet werden.

D.2.2 Karte der Vanku

Eine abstrakte Zeichnung mit Symbolen befindet sich auf einem Stück Haut. Die Rückseite ist blutverkrustet – scheinbar wurde sich nicht die Mühe gemacht, die Haut in irgendeiner Form zu verarbeiten.

Offensichtlich handelt es sich um eine Karte, in der bestimmte Orte gekennzeichnet sind. Die Haut ist mehrere Tage alt und riecht faulig.

Die Karte wurde in aller Eile hergestellt und dem Anführer der Vanku-Einheit zusammen mit dem Marsch-

TD.6 • GEGENSTÄNDE DER EXPEDITION	
Wurf	Gegenstand (40%-Chance, dass er beschädigt/unvollständig/verdorben ist und deshalb weggeworfen wurde)
01-08	Phallus-Nachbildung aus Holz [01-75], Stein [76-90] oder Bronze [91-100]; Vorbild war ein Zwerg [01-02], Elb [03-10], Mensch [11-20], Ork [21-45], Troll [46-70] oder irgendein abscheuliches Ungeheuer [71-100].
09-20	Luxusartikel: Tonfläschchen mit aromatischem Öl (0,2 L) [01-15], Geldbeutel mit 2W10 SS [16-30], 1W10 Dosen Tabak aus Abdera [31-45], kleines Buch mit pornographischen Zeichnungen [46-60], Schminkutensilien [61-75], ein kleines Holzfass mit Krabben-Überresten (ungenießbar) [76-87] oder marinierten Muscheln (ungenießbar) [88-100].
21-26	leerer Wasserschlauch; der Inhalt war 3 L Wasser [01-10], 2 L Harzwein (siehe Inhalt der Amphore in D.1.1 auf S. 149) [11-65], 1 L Blut [66-80] oder 1 L undefinierbare Flüssigkeit [81-100].
27-35	eine leere Essensverpackung: ein Korb für Früchte [01-15], ein Sack für Brot [16-20], Pökelfleisch [21-35] oder Getreide [36-50], eine Amphore für Wein [51-75], ein Fass für Bier [76-85] oder Wasser [86-100].
36-41	Spielutensilien: Karten [01-30], Würfel [31-85], Schachspiel [86-100]; Karten und Spielfiguren zeigen erotische Motive.
42-47	Musikinstrument: Flöte [01-35], Laute [36-60], Harfe [61-70] oder Trommel [71-100].
48-56	Schmuck: Silberkette (1W6 SS) [01-20], perlenbesetzter Armreif (1W10 SS) [21-45], Goldring (2W10 SS) [46-60], Anhänger der gefesselten Leiber (D.1.3, S. 149) [61-100].
57-61	Weidenschale mit 1W10 Portionen Zuckerobst (D.1.2, S. 149).
62-66	Folterwerkzeug: Handfessel [01-20], Schandgeige [21-30], Daumenschrauben [31-45], Peitsche [46-65], undefinierbare Abartigkeit [66-100].
67-75	Drogen (Beutel/Fläschchen mit 1W10 Dosen): Gort (Pulver/Inhalieren; milde Euphorie; +10 auf Mentalmagie-WW; SF 5 [14]) [01-30], Borga (Sekret; starkes Halluzinogen; -50 auf Wahrnehmung, -30 auf alle Manöver für 4-6 h; SF 10 [14]) [31-60], Finrot (getrocknete Auster; starkes Halluzinogen; -90 auf Wahrnehmung, -60 auf alle Manöver für 2-3 h; Anwender erfährt zuweilen prophezeiende Visionen; SF 20 [14]) [61-80], Skrunk (Blüte/Kochen; starkes Halluzinogen; macht für 1W10 h willenlos, Konsument gilt als williges Ziel für alle Zauber; SF 3) [81-100].
76-80	Waffe: harroanischer Rapier [01-20], exotischer Krummsäbel [21-35], Dolch [36-50], Peitsche [51-70], abderianischer Dreizack [71-75], Bola [76-80], Morgenstern mit unnötig lachen Stacheln [81-90], Main Gauche [91-100].
81-91	Gebrauchsgegenstand: Essmesser [01-20], kostbares Rasiermesser (2W10 KS) [21-30], Holz- [31-40] oder Silberschale [41-50], Feuerstein und Zunder [51-60], Hammer [61-70], Spiegel (Wert 1W10 SS) [71-80], Sonnenschirm [81-100].
92-97	Kleidung: Pelzmantel [01-15], rote Seidenrobe mit goldenen Dornenornamenten [16-45], Leinenunterwäsche [46-60], Strohhut [61-75], Gesichtsschleier [76-90], eine Sandale [91-100].
98-100	magische Perversität: Halskette des Verlangens (D.2.6, S. 155).

befehl übermittelt – es sind mehrere solcher Karten bei den Vanku im Umlauf.

► **Landeskunde** • **Aschenlande**: Um die Zeichnung als eine Karte der Aschenlande zu identifizieren; Die Symbole bezeichnen angrenzende Flüsse und Berge sowie die Aschenlande selbst, aber keine besiedelten Orte wie Orgask, Rukon oder die Festungen der Gobrul. Sie nennt einige Orte oder Merkmale, die nicht existieren – tatsächlich zeigt die Karte eine Landschaft, lange bevor die heutigen Siedlungen gegründet wurden.

► **Sprache** • **Vankul**: Identifiziert die bei den Vanku gebräuchlichen Namen für die Flüsse und Berge; bei der Aschenlande findet sich der Zusatz „Rückkehr des Gütigen“.

► **Akademie (+15)**: Um die Ähnlichkeit der Symbole auf der Karte mit den Symbolen auf den Ruinen zu bemerken, die hier überall zu finden sind (G.2, S. 170) – ohne sie lesen zu können.

D.2.3 Kriegsklaue

Es handelt sich um einen Kriegshammer, dessen Kopf die Form einer Drachenklaue mit drei Krallen besitzt. Der Kopf ist aus dunklem Metall gefertigt und birgt einen dunkelgrünen, matten Stein auf der Rückseite. Der Schaft besteht aus einem rötlichen Holz und der Griff ist mit einem dunkelgrünen Leder umwickelt, das am unteren Ende mit einem kunstvollen Knoten eine Handschlaufe bildet.

Angriffe dieser Waffe werden auf der Tabelle für Kriegshammer (ATS 13 [9]) ermittelt. Die Hauptleute tragen besonders wertvolle Exemplare [5%] mit einem magischen +20-Bonus und einem Edelstein des Seelenraubs („gem of soulslaying“ [4]): Wird bei einem Angriff ein kritischer Treffer erzielt, muss dem Ziel ein WW mit -20-Malus gegen Magie der Stufe 13 gelingen oder es erleidet die Auswirkungen des Zaubers „Seelenraub“ (S. 103 in [7]): Die Seele des Zieles wird dem Körper entrisen; sie bleibt für 1 Woche/10 Fehlschlag im Limbus und kann nur durch den Zauber „Leben spenden“ vorzeitig zurückgeholt werden. Das Ziel ist bewusstlos, bis die Seele zurückkehrt; auch für unterbewusste Handlungen gilt ein Malus von -75.

► **Landeskunde**•**Vanku**: Identifiziert die Kriegsklaue als typische Waffe der Vanku und liefert Informationen zu ihren allgemeinen Eigenschaften (auch dass einige magische Kräfte besitzen). Der spezielle Knoten an der Handschlaufe symbolisiert die Ordnung der Welt, welche die Vanku anstreben.

► **Drachenkunde**: Identifiziert das dunkelgrüne Leder als Drachenhaut.

► **Stabmagie**: Identifiziert die magischen Eigenschaften der Kriegsklaue.

► **Schätzen**: Identifiziert den Wert auf 2 GS, die magischen Exemplare mit einem Edelstein des Seelenraubs auf 500 GS.

D.2.4 Manuskript

Ein Wulst aus Leibern, einige monströs entstellt oder nur aus Knochen bestehend, sind plastisch aus dem dunklen Leder gearbeitet. Es scheint eine Mischung aus Kampf- und Liebesszenen dargestellt zu sein. Bunte Steinchen schmücken die Geschlechter, aber kleine Mulden zeigen, dass die meisten fehlen. Über das Leder ziehen sich tiefe Kratzspuren.

Besonders tiefe Kratzspuren offenbaren die Macht: Das Leder wurde über einen geschnitzten Holzkern gespannt und ist aufwendige Handwerksarbeit. Der zweifelloste kostbare Einband scheint etwas zu versprechen, das der Inhalt nicht hält: Es sind nur vier fleckige, zerknickte und eingerissene Seiten – voll mit hastig hingeschmiertem Gekritzelt. Die Schrift stammt vielleicht von der selben Person, ist aber mit mindestens zwei verschiedenen Schreibgeräten geschrieben. Auf drei Seiten alten Pergaments sind beidseitig große Symbole gekritzelt, rundherum finden sich Anmerkungen in einer kleinen, sorgfältigen Handschrift, die scheinbar mehrmals durchgestrichen und korrigiert worden sind. Eine kaum abgegriffene Seite ist nicht eingebunden, sondern nur eingelegt – sie zeigt eine Karte mit einem Weg und Anmerkungen.

Es handelt sich um ein 12 Jahre altes Manuskript von Ha'kash [3], welches das Abbild von Inschriften und später hinzugefügte Anmerkungen enthält. Ha'kash war zwar brillant genug, um die Sprache als eine uralte Form des Sull zu identifizieren, der aber lieber Sull studiert hätte als sich in Orgien zu vergnügen, denn dann wären ihm die fatalen Übersetzungsfehler nicht passiert.

Die Karte ist erst vor wenigen Tagen angefertigt worden, allerdings auf einem mehrere Jahre alten Pergament – und der Handschrift nach von einer anderen Person.

► **Schätzen**: beziffert den Wert (des Einbands) auf 8 GS.

► **Spuren lesen**: Die Kratzspuren stammen von kräftigen Ogerkrallen und wurden erst vor kurzer Zeit zugefügt.

► **Sprache**•**Rhaya**: Um die Notizen am Rand des Schriftstücks als Rhaya zu identifizieren, die lauten: „Wenn der Sadist ruft und er die Massen um sich schart, werden sie die Waffen fallen lassen. Dann werden sie bis zum Tode tanzen.“ Neben dem Wort „Sadist“ ist außerdem der Name „Moralis“ angemerkt, beim Wort „tanzen“ steht auch „feiern“.

► **Sprache**•**Sull** (-25): Um die Symbole in der Mitte als Sprache der Sull zu identifizieren. Es handelt sich um eine sehr alte Form des heute bekannten Sulls, lässt sich aber ohne weitere

Nachforschungen entziffern. Ein Fertigkeitwurf unter 100 ergibt die gleiche (oder eine ähnlich falsche) Lesart wie die harroanische Übersetzung. Ein Ergebnis von 100 oder mehr offenbart, dass die Übersetzung von Ha'kash falsch ist – es müsste heißen: „Wenn der Grausame ruft und sich die Heerscharen sammeln, werden sie die Waffen fallen lassen (müssen). Diese (Waffen) werden wirbeln, bis er tot ist.“

► **Landeskunde**•**Aschenlande**: Um zu erkennen, dass die Karte die Aschenlande zeigt und der eingezeichnete Weg von der Mitte bis an den Rand führt. Ein erfolgreiches Manöver erlaubt auch, das Dorf Naale, zu dem Sothara die SCs führen will, als einen Endpunkt des Weges außerhalb der Aschenlande zu bestimmen – oder zumindest als in der Nähe gelegen.

► **Sprache**•**Rhaya**: Um die Notizen auf der Karte zu lesen. Sie besagen für eine Karte unübliche Dinge wie „Busen der alten Frau“, „knochiger Po des Jünglings“ oder „Scham der Schamlosen“.

► **Wahrnehmung**•**Sehen** (+10): Um zu erkennen, dass eine ältere Beschriftung (in Mavaun verfasst) des Pergaments notdürftig abgekratzt wurde (mit dem Titel „Über die wahrhaften Formen des Schmerzes“), um die Karte zu zeichnen. Das ist nichts ungewöhnliches, aber die schlampige Umsetzung deutet auf eine hastige Improvisation.

D.2.5 Dolch von Ha'kash

Der reich verzierte Dolch legt die Verwendung als Prunkstück nahe – auch wenn die Verarbeitung robust ist. Der Griff aus dunklem Holz ist einem nackten Frauenkörper nachempfunden, um den sich eine goldene Schlange windet. Ihr Kopf sitzt an der Parierstange als wollte sie die silbrig glänzende Klinge verschlucken. Der kreisförmige Knauf zeigt einen stilisierten Dornenstrauch.

Diese abartige Spielerei gehört Ha'kash [3], der damit seine sexuellen Perversionen auslebt. Der silberne Glanz der Klinge kommt von einem sehr dünnen Film einer farblosen Flüssigkeit: Der Schlangenkopf ist verzaubert und vergiftet die Klinge einmal am Tag mit dem Gift des Lustdorns (siehe unten). Ist das Gift durch einen Angriff abgewischt, dauert es 1 Tag, bis der Kopf wieder genügend Gift produziert hat. Eine passende Dolchscheide besitzt Ha'kash an seinem Gürtel.

Lustdorn: Stufe 15; Für 2–4 Stunden werden alle Schmerzen in außergewöhnliches Vergnügen verwandelt und das Opfer kann das Vierfache an Trefferpunkten hinnehmen (für die Dauer der Vergiftung); fließt als klare Flüssigkeit vom Schlangenkopf auf die Klinge. („pleasurthorn“, S. 124 in [31])

► **Religionslehre** (+30) / **Akademie** (-10): Um das Motiv von Schlange und nackter Frau diversen Moralis-Kulten zuzuordnen. In diesem Zusammenhang taucht gelegentlich auch das Motiv eines Dornenstrauchs auf.

► **Stabmagie**: Identifiziert die magische Eigenschaft des Schlangenkopfes, Gift zu erzeugen, nicht aber die Art des Giftes.

► **Giftkunde** (-10): Identifiziert das Gift.

► **Gift benutzen/entfernen**: Um das Gift vom Dolch zu entfernen und in/auf einen anderen Gegenstand zu übertragen. Es

hält sich aber nur einen Tag bis es wirkungslos wird.

► *Schätzen: Identifiziert den Wert des Dolchs auf 250 GS bei einem passenden Abnehmer.*

D.2.6 Halskette des Verlangens

Die sonst schlicht gehaltene Silberkette trägt einen Anhänger mit einem weißlich-trüben Kristall in Form eines Tropfens. Im Innern des Steins scheint eine schwache, bläuliche Flamme zu brennen.

Mit dieser Halskette wurden Sklaven geschmückt, bevor sie in die Orgien geführt wurden. Ohne einen Träger wirkt die Kette unbedeutend – abgesehen von dem materiellen Wert. Wird sie aber von jemandem getragen, muss jedem Lebewesen, das den Stein erblickt, ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 10 gelingen oder es wird von einem unbändigen Verlangen nach dem Träger des Steins erfüllt.

Für den Betrachter stellt der Träger einen begehrenswerten Partner dar – das kann eine verflozene Liebe oder ein Schönheitsideal sein. Der Träger verwandelt sich dabei nicht in eine bestimmte Gestalt, sondern nimmt nur unterschwellig einige Attribute für den Betrachter an: die Brüste erscheinen ausgeprägter, die Stimme klingt männlicher, die Bewegungen sind graziler oder der Körper ist muskulöser. Für unterschiedliche Betrachter bleiben die Hauptmerkmale des Trägers erhalten (z. B. männlich, schwarzes Haar, Ork), aber er wird in das bestmögliche Licht gerückt.

Sobald jemand die Halskette anlegt, wird er Veränderungen feststellen. Er wird hofiert, unsittlich berührt und lästige Insekten scheinen nur ihn zu umkreisen. Der Träger erhält einen Bonus von +50 auf Verführen und die direkte Manipulation anderer mit friedlichen Mitteln.

Wie weit ein Betrachter geht, um sein Verlangen zu stillen, hängt von seinem Charakter ab; ein Priester, der das Zölibat abgelegt hat, wird ihn vielleicht aus der Ferne anschnachen, ein brünstiger Elefant hingegen könnte ungewollt das Ableben des Trägers herbeiführen. Daher findet sich die Kette auch normalerweise am Hals eines Toten oder gut verstaut in einem Beutel.

► *Schätzen: Um den materiellen Wert des Schmuckstücks auf 18 SS zu schätzen; nur für äußerst skrupellose Personen würden die magischen Eigenschaften einen Mehrwert darstellen (bis zu +20 GS).*

► *Stabmagie: Um die magischen Eigenschaften des Gegenstandes zu identifizieren.*

D.2.7 Tar'Lok „42.1“ (neurographischer Projektor)

Der schwarze, schlichte Stein passt gut in eine Hand und besitzt sorgfältig abgerundete Ecken und Kanten. Im Gegensatz zu anderen Steinen fühlt er sich nicht kalt an.

Es handelt sich um einen neurographischen Projektor der Ka'ta'viiri („neurographic projections“, S. 77 in [29]), der eine interaktive Gestalt in unmittelbarer Nähe projiziert.

Sie ist nur für denjenigen sicht- und hörbar, der das Gerät in den Händen hält.

Leider ist das Gerät mit den meisten anderen Nervensystemen inkompatibel. Nur Wesen mit einem Intelligenzbonus von +15 oder mehr sehen die eigentliche Gestalt der Projektion: einen jungen Ka'ta'viiri, – einer schönen menschlichen Gestalt von etwa 17 Jahren (mit sechs Fingern) – die einen körpernahen Wams und Beinkleider mit befremdlichen Schmuckornamenten trägt.

Für alle mit einem Intelligenzbonus unter +15 nimmt die Projektion folgende Gestalt an (kann sich bei jeder Benutzung ändern):

01–20 – Tier: Ein Tier, das für den Benutzer eine besondere Rolle spielt; z. B. ein ehemaliges Haustier, ein wichtiges Nutztier seiner Kultur oder ein mythisch behaftetes Tier, dem besondere Kräfte nachgesagt werden.

21–40 – Entfernter Verwandter: Ein entferntes Familienmitglied, zu dem er keine engere Beziehung hatte; z. B. die garstige Stiefschwester väterlicherseits, der verschollene Bruder oder ein Urgroßvater, den er nur aus den wirren Geschichten der Großmutter kennt.

41–60 – Enger Verwandter: Ein enges Familienmitglied, das den Benutzer stark geprägt hat; z. B. der Vater, die kranke Mutter oder eine früh verstorbene Schwester.

61–80 – Einstiger Lehrer: Ein ehemaliger Lehrer, der den Benutzer geprägt hat; z. B. ein Weiser der arkanen Künste, der Meister einer Kampfschule oder sein Mentor in der Diebesgilde.

81–90 – Legendärer Held: Ein Wesen, das der Benutzer bewundert; z. B. ein berühmter Athlet, ein sagenumwobener König oder ein zu Ruhm gelangter Urahn.

91–97 – Monster: Etwas, wovon sich der Benutzer fürchtet; z. B. ein Dämon, ein tiefer Brunnen oder die hochgiftige Schneeschnecke.

98–100 – Gottheit: Etwas, was der Benutzer verehrt und anbetet; z. B. ein Gott, die Sonne oder sich selbst.

Als benutzerfreundliches Lexikon der Herren der Essenz stellt es einen enormen Wissensschatz dar – leider historisch um einige Jahrtausende veraltet und technologisch viel zu fortgeschritten, um sonderlich hilfreich zu sein. Dabei nutzt es die Sinne des Wesens, das den Projektor gerade in den Händen hält; d. h. es kann Informationen zu Dingen liefern, die der Benutzer sieht, nicht aber über z. B. versteckte Gegenstände.

Über die folgenden Themen könnte das Gerät relevante Informationen liefern:

Naale: Dort, wo heute Naale ist, war in vergangener Zeit eine Festung der Kohett-Marr, die bis in die Erde reichte. Sie ist als feindlicher Stützpunkt gekennzeichnet.

Seelentöter: Eine dämonische Streitmacht auf dem Nachbarkontinent Murlis, die sich für den Sturm auf Folenn – die Klingenlande – vorbereitet; wahrscheinlich auf Befehl einer Gottheit.

► *Akademie (+40):* Identifiziert die Information als veraltet; der Angriff soll vor Jahrtausenden bereits stattgefunden haben – die Klingenstürme haben die Armada der Seelentöter damals zerstört, bevor die Dämonen Folenn erreichten.

Gottheit der Seelentöter: Eine mysteriöse Präsenz, welche die Herrschaft über Kulthea fordert – vielleicht eine starke Manifestation des Unlebens – welche von dem Bund bekämpft wird.

Der Bund: Ein Zusammenschluss verschiedener Kulturen Folenns unter der führenden Rolle der Ka'ta'viiri und der Sull.

Ka'ta'viiri und Sull: Die Ka'ta'viiri stellen die vorherrschende Bevölkerung im Universum (bestehend aus vielen Planeten einschließlich dem hiesigen Kulthea); bei den Sull handelt es sich um ein genetisches Projekt der Ka'ta'viiri – Details sind geheim.

► *Akademie (+50):* Lässt zumindest Zweifel an der Information aufkommen, da nichts von den Ka'ta'viiri bekannt ist; ein Ergebnis über 130 ist notwendig, um die Ka'ta'viiri einer längst vergangenen Epoche zuzuordnen; sie sollen ungeahnte Macht über die Essenzströme gehabt und damit über nahezu gottähnliche Fähigkeiten verfügt haben; ein Ergebnis über 150 liefert außerdem die Information, dass sie die Klingenstürme beschworen haben sollen, um Folenn vor einer Invasion der Seelentöter zu bewahren – einige sollen immer noch über die Klingenlande wachen; die Sull sind entgegen der Darstellung eines der wenigen einheimischen Völker – vermutlich mehrere tausend Jahre alt.

Kohett-Marr: In älteren Dokumenten auch als „Koremar“ bezeichnet; Eine religiöse Strömung, die zunächst einen Kreuzzug gegen die dämonischen Horden auslöste und später einer mysteriösen Gottheit folgte; sie setzte sich aus allen möglichen Völkern zusammen, Menschen bildeten aber den Großteil der Streitmacht.

Alt-Vankul: Die Projektion beherrscht alle den Ka'ta'viiri gebräuchlichen (uralte, aber keine dämonischen) Sprachen bis zum Wert 20 in *Sprechen & Verstehen* und *Lesen & Schreiben*, darunter auch das Alt-Vankul (Tza'Heth); mit der Projektion als Dolmetscher kann der Benutzer z. B. das Buch der Dämonen (D.2.8) studieren, ohne Alt-Vankul zu verstehen.

Akademische Fertigkeiten: Das Artefakt ist ein wahrer Hort des Wissens, solange es sich nicht um aktuelle Informationen handelt (jünger als ca. 6000 Jahre, dem Zeitpunkt als der Projektor in dem Gewölbe eingeschlossen wurde). Aber der Benutzer muss viele Details ausblenden, um den Ausführungen der Projek-

Entsprungen aus dem Leid und der Not vergangener Zeiten, gepflegt in der Verzweiflung des Krieges und des Unglaubens, um schließlich zur Kunst zu reifen im vermeintlichen Siege. Die dunklen Künste der Kohett-Marr werden von den Einfältigen nicht minder gefürchtet als von den Darren geschätzt.

– einseitige Worte zum Buch der Dämonen

tion folgen zu können; daher beschränkt sich der Bonus auf +30 auf entsprechende akademische Fertigkeiten, wie z. B. Physik, Mathematik, Alchemie oder die Geschichte vergangener Zeitalter.

Aufgrund der hohen Informationsdichte und präzisen Formulierung (ähnlich einem Lexikon) kann es zu Benutzerschwierigkeiten kommen: Es ist ein IG-Manöver erforderlich, um die Projektion zu verstehen. Sie wurde als Nachschlagewerk konzipiert und nicht als Lehrer, deshalb ist nur ein Manöver pro Fragestellung möglich („Ich weiß nicht, wie ich das noch einfacher erklären soll.“).

Es kann jedoch keine Informationen zu, beispielsweise, den folgenden Themen geben:

Klingenstürme: Diese waren noch nicht beschworen, als der Gegenstand mit seinem Besitzer in den Gewölben unter Naale fiel.

Die Götter Orhans oder Charons: Die Götter hielten sich auf den Monden versteckt, als die Ka'ta'viiri das Universum bevölkerten.

Nicht-sagenhafte Informationen: Grundsätzlich zeigt das Wissen nur vage Parallelen mit Legenden und Sagen – es lässt sich meist nicht überprüfen.

D.2.8 Buch der Dämonen

Bleiche Seiten sind zu einem dicken Buch gebunden. Der dunkel-braune Einband wirkt ölig und die aufgemalten Zeichen des Titels sind größtenteils schwarz – nur an einigen Stellen glitzern sie silber. Das Buch riecht verbrannt.

Die bleichen Seiten sind mit schwarzer Handschrift beschrieben. Die obskuren und dennoch aufwendigen Verzierungen weisen es als ein überaus wertvolles Werk aus. Der mit Silber geschriebenen Titel ist überwiegend schwarz angelaufen, lässt sich aber wieder auf Hochglanz polieren.

Beim Durchblättern wird schnell klar, dass es sich nicht um eine Abschrift, sondern um eine Sammlung von Schriftstücken handelt: Material und Handschrift wechselt von Seite zu Seite. Diverse Bilder erhärten den Verdacht, auch ohne das Geschriebene zu verstehen: das Dargestellte reicht von der Anleitung zum Knotenbinden bis zu detaillierten Anatomieskizzen abscheulicher Monster.

► *Dämonologie (+50):* Um an den Abbildungen zu erkennen,

dass sich das Werk mit Dämonen und der dämonischen Welt befasst.

► **Akademie (+10):** Um zu bemerken, dass professionelle Änderungen an dem Einband vorgenommen wurden: mehrere Seiten wurden sorgfältig herausgetrennt und andere nachträglich eingebunden.

► **Seilkunde (+20) / Handwerk (+0):** Um auf einigen Seiten Zeichnungen von Knoten zu bemerken und zu erkennen, dass sie niemals halten würden; ein anschließendes Dimensionskunde- oder sehr schweres (-50) Akademie-Manöver liefert die Vermutung, dass sie in einer anderen Dimension mit anderen physikalischen Gesetzen halten könnten.

Vorausgesetzt ein SC kann Alt-Vankul lesen (mindestens Wert 5 in Lesen & Schreiben), darf er die folgenden Fertigkeiten mit Hilfe des Buches erlernen oder weiterentwickeln:

Austreiben: (Handwerk) – Bonus auf den Nachweis und die Vertreibung von dämonischer Besessenheit durch das Zufügen von Schmerzen; kann bis zu einem Fertigkeitswert von 10 entwickelt werden. Zur Anwendung der Fertigkeit siehe H.4 (S. 177) und Manövertabelle „TH.4 • Austreiben“ (S. 181).

Beschwörungskunde•Dämonen: (Magie) – Bonus auf die Beschwörung eines bestimmten dämonischen Wesens mit den entsprechenden Mitteln (Zauberprüche, Rituale o. ä.); kann bis zu einem Fertigkeitswert von 18 entwickelt werden.

Dämonologie: (Akademie) – Bonus auf das Erkennen und die Identifikation von dämonischen Wesen und ihnen zugehöriger Dinge (Orte, Gegenstände o. ä.); kann bis maximal Wert 15 entwickelt werden. Beherrscht der Lesende das Alt-Vankul•Lesen & Schreiben bis Wert 10 oder höher, dann versteht er auch die Feinheiten und kann die Fertigkeit bis zu einem Wert von 25 entwickeln; siehe auch Abschnitt H.3 (S. 177) und die Manövertabelle „TH.3 • Dämonologie“ (S. 180).

Religionskunde•Koheth-Marr (Akademie) – Eine kompliziert verstrickte, egozentrische Philosophie als Grundlage von Verhaltensregeln; in ihrem Mittelpunkt stehen die Konzepte von Gesetzmäßigkeit, Furcht und Tod. Liefert einen Bonus von +1 pro Fertigkeitswert auf Widerstandswürfe gegen Willensschwäche; kann bis zu einem Fertigkeitswert von 20 entwickelt werden.

D.2.9 Eisenring des Arkaz'Ilmakh

Es handelt sich um einen brünierten Ring aus Eisen, der als einzige Verzierung eine Verdrehung im Material besitzt.

Durch die Drehung im Material sind Innen- und Außen-seite des Ringes nicht zu unterscheiden („Möbius-Band“) – sie sind unzertrennlich miteinander verbunden.

Die unheiligen Pfade zu studieren, bedeuten meinen Tod, doch ohne das Wissen habe ich das Leben nie erfahren. Größere und Stärkere habe ich fallen sehen und dennoch kann ich nicht entsagen, denn am Ende lockt das Wissen, das Verstehen, die Macht.

– aus dem Buch der Dämonen,
über die Lehren der Koheth-Marr

...und je weiter wir in das dunkle Land ziehen, desto tiefer dringt der Schatten in die Herzen. Sie zehren von den unheiligen Kadavern, trinken vom kranken Blut und schmücken sich mit finsternen Gebeinen. Auch verschmähen sie die Bräuche ihrer Väter und feiern sonderbare Riten, als hätten sie die Götter hinter sich gelassen. Die Rottmeister sehen das, doch wagen kein Wort, da es sie hart und unnachgiebig macht wie das verfluchte Land...

– aus dem Buch der Dämonen,
über die Religion der Koheth-Marr

Er ist der Meisterring der beiden Trauringe des Arkaz'Ilmakh (C.18, S. 145) und erlaubt seinem Träger einmal täglich, einen Spruch der Liste 904 „Finstere Wundübertragung“ (S. 171) bis zur Stufe 25 auf den Träger des Laenrings (D.2.10) zu wirken; dabei gilt keine Reichweitenbegrenzung, dem Ziel steht aber ein WW zu.

Jemand, der den eingebetteten Zauber nicht kennt, würde den Wert auf 1 KS schätzen. Ein Spieler-Handout befindet sich auf S. 205.

► **Stabmagie:** Identifiziert die magische Eigenschaft des Ringes. Der Wert beträgt in den richtigen Kreisen 600 GS.

D.2.10 Laenring des Arkaz'Ilmakh

Es ist ein Ring aus einem glasartigen Material, der mit 6 schwarzen Perlen besetzt ist; er ist an einer Stelle verdreht.

Es handelt sich um den Sklavenring der Trauringe des Arkaz'Ilmakh (C.18, S. 145) und gestattet seinem Träger dreimal täglich einen Spruch der Liste 117 „Selbstheilung“ [7] bis zur Stufe 10 einzusetzen. Einmal täglich kann der Träger des Sklavenrings Ziel einer Finsternen Wundübertragung werden, die der Träger des Meisterrings (D.2.9) wirkt. Wird der Eisenring (D.2.9, S. 157) vernichtet, verliert der Sklavenring seine magischen Kräfte – sie sind unzertrennlich miteinander verbunden.

Der perlenbesetzte Ring sieht sehr wertvoll aus, auch wenn man seine magischen Fähigkeiten nicht kennt. Ein Spieler-Handout befindet sich auf S. 205.

► **Steinkunde / Metallkunde(-10) / Schätzen:** Identifiziert das Material als Laen und somit den reinen Materialwert auf 80 GS.

► **Stabmagie (+15):** Identifiziert die positive Fähigkeit, dreimal täglich einen Spruch der Liste 117 „Selbstheilung“ bis zur Stufe 10 einzusetzen. Ein Ergebnis über 130 ist notwendig, um die

negative Fähigkeit zu bemerken, dass der Träger als Ziel einer „Finsteren Wundübertragung“ benutzt werden kann.

D.2.11 Seelenschleuder

Eine faustgroße Kugel aus grau-mattem Metall ist mit spitzenbewehrten Metallbändern umwickelt. An einer Stelle befindet sich eine Metallöse.

Es handelt sich um die Überreste eines Morgensterns, einer einst berühmten Waffe. Wenn der Griff und die Kette wiederhergestellt werden, gilt sie als magischer +15-Morgenstern. Wann immer die Waffe einen kritischen Treffer erzielt, muss dem Ziel ein WW gelingen oder es erleidet eine der folgenden Auswirkungen:

- **Heimische Wesen:** Wesen, die aus dieser Dimension stammen, wie z. B. Menschen, unbeseelte Untote, Geister, Drachen oder Außerirdische, muss ein WW gegen Magie der Stufe 15 gelingen oder sie werden Ziel des Zaubers „Besessenheit III“ (S. 131 in [7]).
- **Außerdimensionale Wesen:** Wesen der Stufe 10 oder niedriger, die aus einer anderen Dimension stammen, wie z. B. Dämonen, beseelte Untote oder Elementarwesen, muss ein WW gegen Magie der Stufe 16 gelingen oder sie werden gebannt wie in „Exorcize Spirit VII“ beschrieben (S. 142 in [32]); tatsächlich werden sie in der Kugel der Waffe gefangen gehalten, bis sie mit „Besessenheit III“ befreit werden (siehe heimische Wesen).

Außerdem darf der Träger einmal am Tag „Analyse erzwingen III“ oder „Informationen erzwingen III“ (beide aus Liste 52 auf S. 72 in [7]) auf einen gefangenen Dämon der Klasse III wirken (es befinden sich praktisch unendlich viele in der Waffe).

► **Metallkunde (+10) / Akademie (-5):** Identifiziert die Materialien der Waffe und ihre Eigenschaften: Die Kugel besteht aus Sterneisen („star iron“ [29]), das übrige Metall aus verzaubertem Stahl („enchanted steel II“ [29]). Sterneisen gilt als unzerstörbar – das Rezept zur Herstellung ist lange verloren.

► **Stabmagie (+5):** Identifiziert die magischen Fähigkeiten der Waffe, die allein in der mattgrauen Metallkugel sitzen.

► **Handwerk:** Um die Waffe mit einem provisorischen Griff und – beispielsweise – einem Seil einsatzbereit zu machen; ohne spezielle Materialien für Griff und Kette gilt sie jedoch nur als magische +0-Waffe (die magischen Fähigkeiten besitzt sie in jedem Fall).

D.2.12 Gebetskette der unerschütterlichen Zuversicht

Abwechselnd sind hell-blaue und dunkelrote Steinkugeln auf einem fein geflochtenen, silbrig-weißen Band aufgefädelt. Die Enden sind zu Quasten verarbeitet.

Wer die Kette in die Hand nimmt, wird von einem Gefühl der Zuversicht erfüllt – nach diesem Gefühl wird sich der Träger sehnen, sobald er Angst verspürt.

Wann immer der Träger einen WW gegen Angst machen muss, macht er stattdessen einen WW gegen Magie der selben Stufe, die dem Angst-WW entspricht. Misslingt der WW, nimmt er die Kette in eine Hand und betet zu dem gefallenen Gott der Kohett-Marr. Dabei lässt er die Steine nacheinander durch die Finger gleiten, während das Gebet in der fremden Sprache (Alt-Vankul) einfach über seine Lippen kommt. Beim Beten überkommt ihn das Gefühl der Zuversicht, währenddessen er keine WW gegen Angst machen muss – er widersteht automatisch. Zum Beten reicht es, die Gebetskette mit der Schildhand zu verwenden.

Besteht der Träger den WW gegen die Magie – und widersteht damit dem Verlangen, zu beten – muss er den WW gegen die Angst machen; gegen diesen erhält er jedoch einen Bonus von +30, da allein das Tragen der Gebetskette Zuversicht verleiht.

► **Stabmagie (+10):** Um die magische Eigenschaft der Gebetskette zu identifizieren; dem Vorbesitzer scheint sie jedenfalls nicht geholfen zu haben – beim Betrachten der Fundlage (8.2.7b, S. 89), kann man seine letzten Worte erahnen: „Kommt zurück, ihr Feiglinge! Das sind nur thermische Spannungen im Gestein...“

► **Dämonologie:** Um die Materialien als dämonischen Ursprungs zu identifizieren: Das Band ist aus Dämonenhaar geflochten, die Steine stammen aus den dämonischen Ebenen der Leere („First to Sixth Pale“ [17]).“

D.2.13 Beschläge der sieben Tore

Die Verzierungen der sieben Tore (8.2.11c, S. 94) zur goldenen Halle stellen einen enormen Wert dar, auch wenn der Großteil nur schwer zu transportieren ist. Bei den Torflügeln handelt es sich um sperrige und weitgehend stabile Stücke mit herausragenden Eigenschaften; sie lassen sie sich nur teilweise mit gewöhnlichem Werkzeug zerlegen.

Aber selbst die leicht zu tragenden Beschläge der Querbalken (insgesamt ca. 7 kg im Wert von 150.000 GS) sind wertvoller als ganz Naale mitsamt der Zeltstadt. Das maximal aufzutreibende Geld in der Zeltstadt liegt bei insgesamt 520 GS und in den Schatztruhen der Motte lagern lediglich etwa 5 GS.

Es wird schwierig, den Schatz zu Geld zu machen – und es wird sicher andere Gewinner als die SCs geben. Zum einen wird der Fürst von Naale seinen Teil fordern, zum anderen wird wahrscheinlich der Krämer das Geschäft seines Lebens machen. Die folgenden Leute könnten mit den SCs in Verhandlungen treten:

Der Krämer: Er verfügt in Naale nur über 70 GS, kann aber bis zu 2000 GS in den nächsten 4–5 Tagen auftreiben; außerdem hat er den Einfluss und die Kontakte, um den SCs im Tausch gegen das Edelmetall jeden Gegenstand innerhalb von 2–3 Tagen zu besorgen; er verlangt dafür jedoch das Dreifache des üblichen Preises (inkl. Beschaffung); er hält die SCs nicht für Propheten und lässt sich auch für die politische Brisanz des Geschäfts bezahlen („Propheten mögen zum Himmel auffahren, wenn es brenzlich wird; Aber ich

bin nur ein einfacher Händler, der wahrscheinlich viele Kinder hinterlassen würde...“).

Kaufleute: Sie verfügen nur über die hier angebotenen Waren (siehe T7.1–T7.3 auf S. 73) und insgesamt über maximal 450 GS.

Alter Herr: Der alte Herr (C.8, S. 133) fordert ein Zehntel (5 kg) als Steuerabgabe, denn dieser Schatz wurde auf seinem Land gefunden; er verfügt nicht über die Kenntnisse und Kontakte, um weiteres Metall zu verkaufen; sein Angebot wird nur ein Bruchteil des tatsächlichen Wertes entsprechen: er kauft ein halbes Kilogramm für 5 GS.

Den künstlerischen und antiquarischen Aspekt wird kein Käufer in Naale berücksichtigen; dazu müsste man sich einen anderen Markt suchen. Hier gilt allein der Materialwert der Metalle als Verhandlungsbasis.

►*Handwerk:* Um die Metallfresken von den Torflügeln zu trennen und zu zerstückeln; die Silber- und Goldbeschläge des ersten und zweiten Tores sind weich und ergeben insgesamt 10 kg; ein Ergebnis über 140 ist aber notwendig, um die Tore 3–7 zu zerlegen, welche weitere 32 kg an Edelmetall liefern.

►*Schätzen (+10) / Metallkunde (-25):* Um den Materialwert der 10 kg an Silber- und Goldbeschläge auf insgesamt 750.000 GS zu schätzen; die 32 kg der fünf anderen Tore haben einen Materialwert von zusammen etwa 50 Millionen GS.

►*Handeln:* Um einen guten Preis für das Edelmetall zu erhalten; die 7 kg der Querbalken lassen sich vielleicht noch für den Wert von 150.000 GS verkaufen, aber spätestens bei den 42 kg der Torflügel im Wert von 50 Millionen GS wird die Verhandlungsbasis auf höchstens 1 Millionen GS gesunken sein („Das eherne Gesetz von Angebot und Nachfrage...“).

Anhang E

Blick in die Vergangenheit

Der Startpunkt der Kampagne markiert das Ende einer Zeitspanne, an die sich die SCs nicht erinnern können. Jeder SC hatte sich zuvor einer Karawane angeschlossen – Zeitpunkt und Umstände können von SC zu SC variieren. Sie sind sich aber nicht bewusst, wie sie schließlich in den Kerker von Orgask [3] gekommen sind und dass es sich um Tage handelt, an die sie sich nicht erinnern können.

Die Tabelle „TE.2 • Was bisher geschah“ auf Seite 164 gibt eine kurze Zusammenfassung der letzten Ereignisse.

E.1 Erinnerungswurf

Es besteht die Chance, dass sich ein SC an etwas aus den vergessenen Tagen erinnert. Gelingt ein Erinnerungswurf (ER-Bonus + 50 + 1W100 ≥ 100), schafft es die Erinnerung bis ins Bewusstsein. Hierbei wird zwischen zufälligen und speziellen Erinnerungen unterschieden, die sich nicht in ihrem Inhalt, sondern nur darin unterscheiden, ob sie durch einen äußeren Reiz ausgelöst werden oder nicht.

Eine zufällige Erinnerung wird mit einem W100 auf Tabelle „TE.1 • Zufällige Erinnerungen“ bestimmt. Der SC muss sich nicht bewusst sein, dass es sich um eine Erinnerung handelt – er kann es für eine Vision, einen Traum oder Wunschdenken halten. Der Erinnerungswurf -100 kann als Prozentwert interpretiert werden, wie sicher er sich ist, dass es wirklich passiert ist.

Eine spezielle Erinnerung steht immer mit einem bestimmten Ereignis oder Ort in Verbindung – entweder der SC erinnert sich in dieser Situation an diese spezielle Erinnerung oder nicht. Der Wurf wird in diesem Fall nur für diese eine Erinnerung durchgeführt. Beispielsweise trinkt ein SC einen bestimmten Wein und darf einen Erinnerungswurf machen, bei dessen Erfolg er sich an eine Erinnerung „Nr. 2 – Wein“ erinnert. Im Gegensatz zur zufälligen Erinnerung hat der SC das Gefühl, dass es sich hierbei um etwas erlebtes handelt.

Zu jedem Thema sind verschiedene Erinnerungen angegeben, von denen der SL willkürlich eine Erinnerung auswählen kann, um Wiederholungen zu vermeiden. Lassen sich gleiche Erinnerungen bei verschiedenen SCs nicht vermeiden, sollte der SL sie zumindest in Details unterscheiden lassen.

E.2 Erinnerungen

Die Erinnerung kann als nächtlicher Traum erscheinen – entweder schreckt der SC unmittelbar danach aus dem Schlaf hoch [01–35] oder er wird sich ihr erst nach dem Erwachen bewusst [36–100]. Tagsüber nimmt die Erinnerung die Form verwirrender Gedanken an, die sich dem

TE.1 • ZUFÄLLIGE ERINNERUNGEN		
Wurf	Erinnerung	Unterpunkte
01–12	Nr. 1 – Melodie	#1–3
13–24	Nr. 2 – Wein	#4, #5
25–36	Nr. 3 – Malzbrot	#6, #7
37–47	Nr. 4 – Sexuelle Fantasie	#8, #9
48–58	Nr. 5 – Ha'kash	#10, #11
59–69	Nr. 6 – Sturz	#12–14
70–80	Nr. 7 – Unfall	#15, #16
81–90	Nr. 8 – Hitze	#17, #18
91–100	Nr. 9 – Manuskript	#19, #20

SC immer wieder aufdrängen.

Nr. 1 – Melodie: In verschiedenen Erinnerungen taucht eine Melodie auf:

#1

Füße straucheln im Staub der Erde, jemand fällt erschöpft zu Boden, aber niemand kümmert sich darum. Gestalten zu Fuß und auf Kamelen bahnen sich ihren Weg dicht an dem Liegenden vorbei, der langsam vom Staub bedeckt wird. Ein Reiter lenkt sein Kamel direkt über ihn hinweg, während er ungerührt diese Melodie weiter vor sich hin pfeift.

#2

Eine reich gedeckte Tafel unter freiem Sternenhimmel: Gefüllte Krüge und Becher, Unmengen an Bratenfleisch und kleinen Delikatessen – aber zu wenig Licht, um die feiernde Gesellschaft zu erkennen. Ausgelassen bedrängen sie die Musikanten, die schließlich unter lautem Beifall diese Melodie anstimmen. Aber wie bei einer Horde Kinder, die schnell das Interesse verliert, geht die Musik nach kurzer Zeit im allgemeinen Gejohle unter...

☐ #3

Du summst die Melodie und starrst ins Feuer, wie alle anderen auch – du erkennst niemanden, aber die Stimmung ist friedlich und einmütig. Hinter Dir im Schatten liegen genüsslich kauende Kamele, dösende Maultiere, zusammengebundene Säcke, Netze voller Waren, Fässer und Kisten – dazwischen winden sich einige Gestalten in Wollust.

Nr. 2 – Wein: Ein charakteristischer, mit Baumharzen gewürzter Wein kann vorkommen:

☐ #4

Jemand packt dich unsanft am Arm. Als du dich losreißt, überschüttet er dich mit einem Krug würzigen Weins. Du bist dir nicht sicher, ob das Absicht war oder nur ein Versehen, aber die umstehenden Gesichter sind vom Lachen hässlich verzerrt. Du willst nur weiter und stolperst zwischen entblößten, sich in Lust windenden Leibern hindurch – mit dem scharfen Harzgeruch in der Nase...

☐ #5

Immer nur dieses zuckersüße Obst! Du greifst nach deinem Wasserschlauch und versuchst mit den letzten Tropfen den Honig-Geschmack herunterzuspülen. Das derbe Harz des Weins reizt Zunge und Rachen, weicht nach dem Schlucken aber wieder dem verhassten Fruchtaroma.

Nr. 3 – Malzbrot: Ein Malzbrot mit unverwechselbarem Malz-Geschmack spielt in einigen Situationen eine Rolle:

☐ #6

Irgendjemand auf einem Kamel ruft etwas und plötzlich kommt Bewegung in die umstehende Menge. Sie eilen umher, beladen unglückliche Maultiere mit immer mehr Gepäck und rufen sich unverständliche Worte zu. Du bahnst Dir Deinen Weg durch das Gewimmel und beißt hastig von dem süßlich-malzigen Brot ab – zu hastig. Du verschluckst Dich an den trockenen Krümeln und während du schon glaubst, jämmerlich zu ersticken, klopft Dir endlich irgendein Fremder im Vorbeigehen lachend auf den Rücken...

☐ #7

Du erwachst im Schatten eines Felsvorsprungs. Ein Mann liegt mit offenen Augen regungslos neben dir. Hastig durchsuchst du die Taschen des vermeintlich Toten, bis du ein Stück Brot findest. Gierig schlingst du das herb-süße Malz-Gebäck hinunter.

Es ist dem SC nicht klar, ob der Mann wirklich tot war – es war ihm zumindest egal.

Nr. 4 – Sexuelle Fantasie: Immer wieder drängen sich wirre Fantasien auf, die aber sehr vage bleiben – es verschmelzen allgemeine Erinnerungen des SCs mit den Bildern einer Orgie:

☐ #8

Der Stein ist eiskalt und hart, seine Inschriften sind tief und sind mit einem stacheligem Moos bewachsen. Dennoch winden sich die Gestalten ekstatisch wie auf einem Himmelbett. Immer wieder kannst Du einen flüchtigen Blick auf eines der Gesichter erhaschen...

Würfel 4 mal mit einem W100, um die Gesichter zu bestimmen: es ist das eines entfernten Verwandten [01–05], der Mutter [06–10], des Vaters [11–15], eines Lehrers aus der Kindheit [16–20], der Jugendliebe [21–25], eines bekannten Helden oder einer Berühmtheit [26–30], das eigene [31–40], eines zufälligen SCs [41–80], von Ha'kash [81–85], eines NSCs (den der SC kennt) [86–94], eines Fluss-Ogers [95–98], eines zufälligen Monsters [99–100].

☐ #9

Wie sich die Hüfte anmutig bewegt, der Po sich bei jedem Schritt unter dem Stoff abzeichnet, der Gang ist bestimmt und doch lasziv. Eine gefühlte Ewigkeit starrst du dem provokanten Schauspiel hinterher, bis sich die Gestalt umdreht und dir einen unzweifelhaften Blick zuwirft...

Der Blick wird dem SC zugeworfen von (1W100): einem entfernten Verwandten [01–05], der eigenen Mutter [06–10], dem eigenen Vater [11–15], einem Lehrer aus der Kindheit [16–20], der Jugendliebe [21–25], einem bekannten Held oder einer Berühmtheit [26–30], ihm selbst [31–40], einem zufälligen SC [41–80], Ha'kash [81–85], einem anderen NSC (den der SC kennt) [86–94], einem Fluss-Oger [95–98], einem zufälligen Monster [99–100].

Nr. 5 – Ha’kash: Es kann zu Erinnerungen an konkrete Begegnungen mit Ha’kash kommen:

☐ #10

Kaum hast du das mit silbernen Blumen verzierte Zelt betreten, springt ein fülliger Kerl mit freiem Oberkörper aus einem durchwühlten Bett. Während er sich einen Beutel greift und ihn Dir in die Hand drückt, verkriechen sich diverse Arme und Beine unter der Decke. Du siehst sein rundliches Gesicht direkt vor Dir, keuchend und schwitzend wimmelt er dich höflich ab. Beim Verlassen des Zeltes siehst Du aus dem Augenwinkel wie er Dir lüstern nachstarrt.

Der SC erkennt das Gesicht von Ha’kash wieder – es besteht kein Zweifel. Die Überreste des Zeltes stehen am Fuß des Tempelbergs (4.1.1.1 in [12]).

☐ #11

Hastig gibt der verschwitzte Fettklops Befehle an willige Untergebene, ein silber-besticktes Zelt aufzubauen. Seine vornehme Kleidung zeugt von Reichtum und an seinem prunkvollen Gürtel hängt ein goldverzierter Dolch. Umschwärmt von Jünglingen und leichten Mädchen schreitet er an Dir vorbei – und berührt dich unsittlich im Vorbeigehen.

Der SC erkennt Ha’kash deutlich anhand von Kleidung und Gesicht. Es wird davon ausgegangen, dass der SC unter Drogeneinfluss und einem Zauber von Ha’kash stand. Dennoch wird die Situation unterschiedliche Empfindungen bei den SCs auslösen.

Ein gewalttätiger SC wird wahrscheinlich von Zorn erfüllt, in einem etwas ausgeglicheneren SCs hingegen wird Empörung aufsteigen – der Grund dafür mag in beiden Fällen gar nicht zu dem jeweiligen Charakter passen: es ist Zorn oder Empörung über sich selbst, weil er diese Respektlosigkeit hingenommen hat und die Aufmerksamkeit sogar genoss. Bei einem ausgesprochen friedfertigen oder hedonistischen SC mag es hingegen vielleicht nicht einmal Empörung gewesen sein, sondern ein Gefühl der Eifersucht – das Wissen, nur einer unter vielen Bewunderern zu sein und sich damit zufrieden zu geben.

Der Dolch ist unter D.2.5 auf S. 154 beschrieben. Die Erinnerung hat sich in der Aschenlande [01–12], in Naale [13–26] oder an einem unbekanntem Ort [27–100] zugezogen. Ein paar Fetzen des beschriebenen Zeltes befinden sich noch am Fuß des Tempelbergs (4.1.1.1 in [12]).

Nr. 6 – Sturz: Ein Sturz und ein Aufprall können eine Rolle spielen:

☐ #12

Ein gläserner Sarg lässt das fragmenthafte Antlitz eines aufgedunsenen Schönlings durch. Ein sonderbarer Hut mit einer Krone sind ihm etwas vom Kopf gerutscht. Er scheint zu schlafen, obwohl seine Ruhestätte zersplittert ist. Blut besudelt das Grab – Dein Blut, das noch immer aus Deinem Brustkorb tropft.

Die aufgedunsene Leiche des Schönlings mitsamt der seltsamen Kopfbedeckung findet sich noch immer im gläsernen Sarg (5.2.5 in [12]).

☐ #13

Du stürzt in die Finsternis und es scheinen Stunden zu vergehen, bis du endlich aufschlägst. Dein Körper zerschmettert ebenso wie der Boden unter Dir. Deine Körperfragmente und die Bodensplitter scheinen ein heilloses Durcheinander zu bilden, als dein Geist aufgibt und das Bewusstsein verliert.

☐ #14

Der Aufprall zerschmettert den gesamten Körper. Du hättest gar nicht die Kraft, um angemessen zu schreien, und deshalb lässt Du es. Du weißt nicht, wie lange du dort verharrst, um Kraft zu sammeln. Schließlich stolperst Du auf eine Tür zu, aber sie lässt sich nicht öffnen. Je länger Du es versuchst, um so mehr wird sie mit Deinem Blut beschmiert. Schließlich wendest Du Dich ab und richtest Deinen Blick auf das Loch in der Decke... direkt über den zerstörten Särgen aus Glas...

Nr. 7 – Unfall: Ein tragischer Unfall mag in Erinnerung bleiben:

☐ #15

Rufe und Schreie werden hinter Dir laut. Du lässt dein Gepäck fallen und rennst wie die anderen zum Ursprung der Aufregung. Eine aufgeregte Menge versperrt den Weg und Du kannst nur ein paar Blicke über die Köpfe der anderen hinweg erhaschen: Ein Rad ist zerbrochen und ein Wagen liegt schräg im Staub. Er hat jemanden unter sich begraben – hilflos flehend und jammernd fuchtelt er mit den Armen. Doch niemand scheint das zu kümmern – sie bergen hastig, was noch auf dem Wagen ist oder auf den Boden gefallen ist. Einige zerbrochene Amphoren lassen sie liegen – genauso wie den jammernden Verletzten.

Tatsächlich lässt sich mit dieser Information eine verwesene Leiche am Unfallort (3.2 in [12]) zwischen den Amphoren und dem Wagen finden.

☐ #16

Du hörst ein lautes Krachen vor Dir, dann Pferdege-
wieher und Schmerzensschreie. Aufgeregte Rufe brin-
gen plötzlich Hast in den gemächlich daher trottdenden
Zug. Alle eilen zu den Schreien und lassen in dem Ge-
dränge sogar ihre Sachen fallen. Du kannst sie nicht
aufheben, weil Dich die Massen zu einem umgekippten
Wagen schieben, unter dem ein Mensch begraben
liegt. Er schreit und fuchzelt verzweifelt mit den
Händen, versucht jemanden zu greifen – vergeblich.
Alle ziehen nur die Waren aus dem Wagen und lau-
fen eilig weiter, ohne den Verletzten zu beachten. Die
Massen reißen Dich mit, die Schmerzensschreie blei-
ben hinter Dir.

Die fallengelassenen Gegenstände liegen noch immer an
der Unglücksstelle (3.2 in [12]).

Nr. 8 – Hitze: Erinnerungen an extreme Hitze können auf-
kommen:

☐ #17

Unter Deinen Füßen befindet sich die Hölle: Ein ro-
tes Feuer brennt in der Tiefe und die Hitze ist selbst
hier oben kaum auszuhalten. Ein starker Essiggeruch
nimmt Dir die Sinne und Du taumelst ein paar Schrit-
te vom Abgrund zurück...

☐ #18

Deine Hände finden kaum Halt an den glatten
Wänden – immer wieder rutschen sie ab. Dennoch
arbeitest Du Dich Meter für Meter im Dunkeln nach
oben, getrieben von dem heißen Dampf hinter Dir.
Von oben hörst Du dumpfes Stimmengewirr.

Nr. 9 – Manuskript: Ein SC kann sich vielleicht an ein Ma-
nuscript mit charakteristischem Ledereinband erinnern:

☐ #19

In kraftloser Monotonie bewegt sich der Fächer hoch
und runter und gibt immer nur kurz den Blick auf
das anstößige Buch frei, das der dösende Fettsack wie
ein Kleinkind umschlungen hält. Seine schwitzenden
Finger betatschen die unnatürlich verrenkten Leiber,
die den Einband schmücken.

Es handelt sich um Ha'kashs Manuskript (D.2.4, S. 154).

☐ #20

Kleine, bunte Steine funkeln in der Sonne und beto-
nen die Geschlechtsorgane auf dem obszönen Leder-
einband. Mit überraschend geschickten Bewegungen
hüllen fette Finger das Buch in ein besticktes Leinen-
tuch, bevor es in einer Ledertasche verschwindet.

Das Manuskript gehört Ha'kash und hat inzwischen den
Großteil der schmückenden Steine verloren (D.2.4, S. 154).

TE.2 • WAS BISHER GESCHAH...

<i>Zeitpunkt*</i>	<i>Ereignis</i>
vor 6000 Jahren	Ein Orden baut hier eine Festung, die bis tief unter die Erde reicht. In den Herrschaftskriegen verbrennt das Land zu Asche und ein Fluss wird umgeleitet, um die Festung unter Wasser zu setzen. Kurz zuvor wird ein Seelentöter beschworen und in der Festung eingeschlossen (8.2.12, S. 95); auch ein Verteidiger wird verschüttet und überlebt, indem er die Gestalt eines Dämons annimmt (8.1.7, S. 80). Die übrigen Überlebenden fliehen nach Süden, wo ihre Nachkommen, die Vanku, noch heute leben. Der umgelenkte Fluss fließt seitdem unterirdisch durch Rukon und der vertrocknete Flusslauf hat sich mit Asche gefüllt.
vor 80–6000 Jahren	Die Welt erholt sich von den Herrschaftskriegen, aber die Aschenlande bleibt öde. Auch das südliche Land bleibt vom Konflikt gezeichnet: Im Friedwald (2.3, S. 19) warten die Toten auf die Rückkehr ihrer Herren (3.2, S. 28) und der Bruch (2.4, S. 20) zieht sich wie eine Narbe durch das Land.
vor 80 Jahren	Die ersten Rukoner besiedeln das Gebiet. Das Dorf Naale (II, S. 37) wird auf den Überresten der Festungsruine errichtet.
vor 17 Jahren	Der Brool-Klan reißt in Rukon die Herrschaft an sich und schlachtet die Trela hin. Der (damals noch nicht ganz so) alte Herr (C.8, S. 133) fällt wegen seiner zögerlichen Haltung beim neuen König in Ungnade und erhält zur Strafe Naale als Lehen.
vor 9½ Wochen	Ha'kash [3] bricht mit einer kleinen Gefolgschaft von Harro auf; auf seinem Weg schließen sich nach und nach andere an (freiwillig oder unfreiwillig).
vor 2–4 Wochen	Die SCs geraten in die Fänge von Ha'kash und seinem Gefolge [3]. Der unbewusste Drogenkonsum beeinträchtigt von nun an ihr Erinnerungsvermögen.
vor 15 Tagen	Sothara (C.2, S. 126) gerät in einen Hinterhalt und wird nach Orgask verschleppt.
vor 14 Tagen	Ha'kashs Expedition und ihre Verbrechen ziehen zunehmend Aufmerksamkeit auf sich. Der Lehrmeister Valior [12] erhält den Auftrag, dem nachzugehen, und chartert die „Sturmkrähe“, ein fliegendes Schiff (siehe „sky ships“ in [15]).
vor 10–13 Tagen	Das Gefolge sammelt sich in Naale. Ihrem Treiben fallen Unschuldige zum Opfer und werden heimlich begraben (7.5, S. 71) – unter ihnen die kleine Tochter des Schusters (5.7.19, S. 49).
vor 9 Tagen	Ha'kash und sein Gefolge brechen in die Aschenlande auf; sie lassen den kranken Säufer (C.15, S. 139) in Naale zurück.
vor 9 Tagen	Der ewige Kadaver von Qualkai prophezeit die Rückkehr der fremden Propheten (1.1, S. 12) und die Vanku beginnen, Einheiten in die Aschenlande zu schicken – unter ihnen ist Tzaras-Thul (C.3, S. 128).
vor 7 Tagen	Ha'kash und sein Gefolge erreichen ihr Ziel in der Aschenlande, eine Stätte aus uralten Ruinen. Sie beginnen mit den Vorbereitungen für die Feier. Valior erreicht mit der Sturmkrähe Naale (5.7.4, S. 47). Er erfährt vom Säufer Ha'kash's Pläne und folgt ihm in die Aschenlande.
vor 6 Tagen	Ha'Kashs Gefolge veranstaltet ein rituelles Festmahl zwischen den Ruinen, das schnell zu einem Gelage ausartet.
vor 5 Tagen	Ein Teil der Gesellschaft stürzt in einen verborgenen Komplex der Ruinen [12] und eine uralte dämonische Präsenz wird befreit, die Besitz von den SCs ergreift. Das Gelage wird von den Fluss-Ogern überrascht und die SCs nach Orgask gebracht.
vor 4 Tagen	Die Vanku erreichen Rukon und die Bevölkerung flieht – auch nach Naale. Eine rukonische Hausgemeinschaft überlebt einen Vanku-Überfall auf ihr Dorf und versteckt sich in einer entlegenen Dorfwüstung (3.4, S. 30).
vor 3 Tagen	Die ersten Vanku erreichen den Süden der Aschenlande und besetzen strategisch wichtige Punkte – darunter die letzte Furt (2.6, S. 21). Das geistige Oberhaupt der Fluss-Oger wähnt einen Angriff und schickt die Sippe aus. Die SCs können aus der verlassenen Festung entkommen.
vor 2 Tagen	Der Krämer (C.13, S. 136) kauft das „Telt“ (7.1, S. 66) vom Säufer und funktioniert es zu einem Gasthaus um. Er umgibt sich mit Bediensteten, um seinen Machtbereich auszubauen.
vor 1 Tag	Ein Vanku infiltriert als falscher Kaufmann (C.16, S. 142) das Dorf Naale und versucht, die Moral mit Gerüchten (5.7.7, 5.7.8, S. 47) zu untergraben.
jetzt	Die SCs erreichen das Dorf Naale...

* Anm.: Die Zeitangaben gehen von dem in 1.3 und 1.4 auf S. 12 beschriebenen Verlauf der Flucht aus.

Anhang F

Rukon

F.1 Das Land

Zwei reißende Flüsse teilen das Land in drei Gebiete und münden schließlich in den Würzwasser. Der Sklavenwasser trennt das Weideland Zentral-Rukons vom felsigen Hochland im Nordwesten und 60 km östlich davon verläuft nahezu parallel der Pferdewasser, an dessen nördlichem Ufer der Reiterpfad vom Pferdehafen (Steed Anchor [4]) bis zur Hauptstadt Thol führt – die wichtigste Handelsroute in Rukon.

Im Norden liegt die wilde Aschenlande, während sich im Osten die Klingenhöhe erstreckt. Rukons und Abderas Grenze teilen sich einen kurzen Abschnitt entlang des Sklavenwassers; Yolmer grenzt im Nordwesten an.

Fruchtbare Erde ist selten in Rukon, deshalb besitzt es nahezu kein Ackerland – der Alltag wird durch Viehzucht, Jagd und Raubzüge geprägt. Sklaven und Pferde bilden ihre Hauptexportgüter und werden gegen Holz, Gemüse, Früchte und sogar Getreide eingetauscht. [4]

F.2 Dorfwachen

Das Dorf Naale wird in dieser unsicheren Zeit tagsüber von drei Dorfbewohnern bewacht, die feste Wachposten haben. Tagsüber sind das Tor (6.9.1, S 62), der Wehrgang der Motte (6.2.4.4, S. 56) und die Brücke über den Aschegraben (6.13, S. 63) besetzt. Nachts hingegen steht nur eine Wache auf dem Wehrgang der Motte. Neben den Wachposten sind die Kriegerfamilien in den Wohntürmen (6.5, S. 57) zu jeder Zeit für die Sicherheit des Dorfes verantwortlich. Sie halten regelmäßig (50%) Ausschau nach Bedrohungen und daher steht das Tor auch nachts meist unter Beobachtung.

Die Wachen des Dorfes setzen sich aus Männern [01–40] wie auch Frauen [41–100] zusammen und umfassen beide Kasten: Hirten (B.3.2, S. 114) [01–80] aber auch Krieger (B.3.1, S. 112) [81–98] müssen Wachdienst verrichten; Sklaven (B.3.3, S. 114) übernehmen eigentlich keine Wache, Ausnahmen kommen aber vor [99–100].

F.3 Rechtsprechung

Solange es sich nicht um Feinde Rukons handelt, werden Verfehlungen in einem Gerichtsprozess verhandelt. Das ist nicht als Recht des Angeklagten sondern als Recht des hiesigen Herrschers zu verstehen – ihm dieses Recht vorzuenthalten, würde kein Krieger wagen.

Der Prozess findet normalerweise bei Morgengrauen des nächsten Tages statt. Bis dahin wird der Angeklagte

in der Grube eines Wohnturmes (6.5.1, S. 58) eingesperrt, nur bewacht von ein paar bissigen Hunden.

Das rukonische Recht sieht primitive Strafen für Verbrecher vor:

Pranger: Bei Lüge, Verleumdung und Ehrverletzung droht der Pranger auf dem Richtplatz (nur tagsüber). Üble Nachrede wird nur verfolgt, wenn das Opfer aus der Kriegerkaste stammt; Hirten besitzen keine Ehre, die verletzt werden kann.

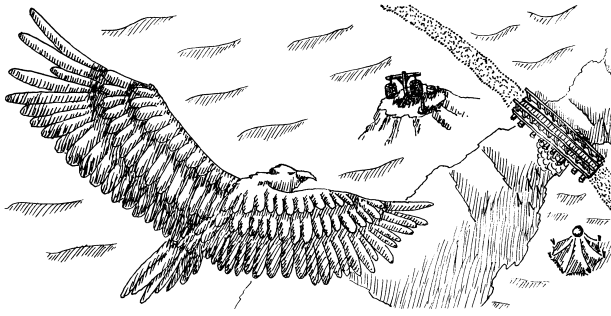
Geldstrafe: Bei Sachbeschädigung hat der Verurteilte eine Geldstrafe zu zahlen; der zu zahlende Betrag entspricht mindestens dem doppelten Sachwert, da er zu gleichen Teilen zwischen dem Geschädigten und dem Richter aufgeteilt wird. Auch Körperverletzung wird gegen Gold aufgewogen, wenn es sich bei dem Opfer um einen Krieger handelt. Die Strafe bewegt sich meist zwischen 1 SS für eine blaues Auge über 5 SS für einen ausgeschlagenen Zahn bis hin zu zweistelligen GS-Beträgen für abgetrennte Körperteile. Ist der Verurteilte zahlungsunfähig, müssen er oder seine Verwandten das Geld in den rukonischen Sklaveminen abarbeiten (1 KS pro Jahr).

Minenarbeit: Auf Diebstahl steht Minenarbeit – die Dauer hängt von der Stellung des Bestohlenen ab: die Hirtenkaste gibt 6 bis 36 Monate, während die Kriegerkaste zu 1 bis 10 Jahren Minenarbeit führt. Der Diebstahl einer Waffe wird wie Mord gewertet und mit Käfig bestraft.

Käfig: Wegen Mordes Verurteilte werden abseits der Gemeinschaft in einen Käfig gesperrt, bis sie sterben oder durch Zahlung eines Geldbetrages ausgelöst werden (meist von Verwandten); die meisten verdursten, aber einige werden auch von wilden Tieren zerfleischt. Stammt das Opfer aus der Kriegerkaste, ist es Sitte, den Schuldigen außen an dem Käfig festzubinden, damit die Tiere leichtes Spiel haben.

Erdrosseln: Ist der Beschuldigte der Blasphemie überführt, wird er öffentlich stranguliert und anschließend sein in Stücke gehauener Körper an verschiedenen Stellen im Boden begraben (eine aus rukonischer Sicht unwürdige Bestattung, da die Geier den Toten nicht in den Himmel tragen).

Eine Grauzone im rukonischen Recht ist das Stören der Totenruhe, denn bei der traditionellen Himmelsbestattung (F.4) bleibt meist nicht viel übrig – selbst die Knochen werden von den Geiern wahllos verteilt.



während für Angehörige der herrschenden Familie (wie z. B. Sothara) die Feier bis in die Nacht geht.

Während in weiten Teilen Rukons auch die Verbrennung auf Scheiterhaufen üblich ist, wird die Himmelsbestattung hier wegen dem Mangel an Holz bevorzugt. Es ist ein weit verbreiteter Glaube in Rukon, dass die Geier den Toten mitsamt seiner Seele zu den Göttern tragen.

In Rukon gilt Sippenhaft („mitgegangen, mitgefangen“), so dass die Straftat eines SCs zur Anklage aller SCs führen kann. Gerichtsprozesse können wie unter H.8 auf S. 184 beschrieben durchgeführt werden, mit dem Herold (C.9, S. 135) als Ankläger, dem alten Herr (C.8, S. 133) als Richter und mindestens einem SC als Verteidiger.

Angeklagte, die nicht zur rukonischen Kriegerkaste gehören, können meist nur einen Freispruch erreichen, wenn sie Heldentaten vorbringen können, die sie den Kriegern ebenbürtig machen – im Falle der SCs vielleicht die Flucht aus Orgask („Wer sonst als ein rukonischer Krieger wäre dazu fähig?“).

Vor der Urteilsverkündung gibt der Richter üblicherweise vor, den Vogelflug zu deuten, um die Gunst der Götter zu implizieren.

F.4 Himmelsbestattungen

Es ist Sitte, dass ein Verstorbener mindestens eine weitere Nacht bei den Verwandten im Haus verbringt, damit sein Geist sich verabschieden und die Dinge nach seinem Willen regeln kann. Die Bestattung hat in Naale einen geordneten Ablauf:

Bei Sonnenaufgang sammelt sich die Dorfgemeinschaft vor dem Heim des Toten und trägt den in ein Tuch gehüllten Leichnam in die Aschenlande hinaus. Bereits auf dem Weg sammeln sich Geier am Himmel – scheinbar wissend, was kommt – und säumen den Weg der Trauernden. Nicht weit vom Dorf baren sie den Toten auf einem Knochengestell auf und überlassen den Körper den Aasfressern. Schweigsam oder murmelnd betend schaut das Dorf zu, wie der Leichnam von einem Gewirr aus Vögeln zerrissen und zerstückelt wird. Die Geier vergraben ihren Kopf im Fleisch, zerren weiche Stücke aus dem Körper und steigen mit einzelnen Teilen zum Himmel hinauf. Nach kurzer Zeit bleibt nur das zerfetzte, blutgetränkte Leichentuch zurück, die Asche auf dem Boden ist rot verklumpt. Schließlich kehrt die Gemeinschaft zum Dorf zurück, um im Haus des Toten die erste Mahlzeit des Tages einzunehmen.

Die Länge des Mahls hängt von der sozialen Stellung und dem Vermögen des Verstorbenen ab – bei einem einfachen Viehzüchter dauert sie vielleicht nur eine Stunde,

Anhang G

Kohett-Marr

Das Land ist durchzogen von uralten Ruinen, die auf einen mysteriösen Orden zurückgehen – der selbe Orden, aus dem sich das Volk der Vanku gründet. Die zerfallenen Bauwerke stammen aus einer Zeit, als das Land der Aschenlande noch fruchtbar war, die Zeit vor dem langen Feuer, als vor sechs Jahrtausenden die Herrschaftskriege wüteten.

G.1 Tunnel-Labyrinth

Unter der Erde ziehen sich endlose Tunnelsysteme entlang, die einst als Festungen der Kohett-Marr dienten. Wer ein Labyrinth durchqueren will oder einen Weg heraus sucht, weil er sich zu weit vorgewagt hatte, benötigt vor allem Intelligenz und Erinnerungsvermögen:

Orientierungssinn: Gelingt ein Orientierungssinn-Manöver, erhält der Wurf einen kumulativen Bonus von +10.

Kartografie: Wird der Weg mitgezeichnet und gelingt ein Kartografie-Manöver, erhält der Wurf einen kumulativen Bonus von +10.

1W100+IG+ER: Für jede Stunde wird ein W100 mit Intelligenz- und Erinnerungsbonus durchgeführt – in der Regel vom Anführer.

Das Ergebnis wird auf „MT 1 • Tabelle für Bewegungsmanöver“ (S. 20 in [2]) ausgewertet, die Spalte richtet sich nach der Dimension des Labyrinths:

2-dimensional: Bei Labyrinth, die in einer Ebene liegen, wird die Spalte „Leicht“ verwendet. Pro Stunde werden durchschnittlich 70% zurückgelegt.

3-dimensional: Labyrinth, die zusätzlich über verschiedene Ebenen führen, machen die Spalte „Mittelschwer“ erforderlich. In jeder Stunde werden im Schnitt 30% zurückgelegt.

4-dimensional: Ändern sich Labyrinth auch zeitlich, wird die Spalte „Sehr Schwer“ verwendet. In einer Stunde legt man durchschnittlich 10% zurück.

5+-dimensional: In anderen Existenzebenen (z. B. dämonische Ebenen oder Traumwelten) sind auch Labyrinth höherer Dimension denkbar – benutze die Spalte „Absurd“ mit einem Abzug von -10 für jede Dimension über 5. Stündlich werden durchschnittlich weniger als 5% des Weges zurückgelegt.

Die SCs starten bei einem Wege-Status von 0%. Beim Durchqueren werden abwechselnd Würfe von SCs und SL durchgeführt:

- **Manöverwurf der SCs:** Der IG/ER-Wurf wird auf der Tabelle für Bewegungsmanöver mit dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad ausgewertet: Das prozentuale Manöverergebnis wird zu dem derzeitigen Wege-Status addiert und liefert den Fortschritt der Durchquerung.

- **Ereigniswurf des SL:** Der SL ermittelt auf Tabelle „TG.1 • Gewölbe der Kohett-Marr“ (S. 168), ob ein zufälliges Ereignis eintritt.

Ein Manöverwurf von 100% gibt nicht unbedingt an, dass man sein Ziel erreicht hat, sondern dass man die Stunde effizient genutzt hat, um sein Ziel zu erreichen. Das zu erreichende Ergebnis hängt von der Ausdehnung und der Verzweigung des Labyrinths ab. Für die Labyrinth der Kohett-Marr kann 100% für einen Quadratkilometer angesetzt werden. Zum Beispiel kann das Durchqueren eines 3-dimensionalen Labyrinths, das sich über 2 km² erstreckt (die dritte Dimension kann vernachlässigt werden, da sie meist weniger als 50 m beträgt), ein Endergebnis von 200% erfordern – damit würde der Weg hindurch im Schnitt 6 Stunden dauern.

G.1.1 Abgrund

Ein Abgrund von 1W10 m Breite versperrt den Weg. Entweder die SCs überwinden ihn oder sie kehren um und suchen einen anderen Weg (Abzug von -1W50% auf den Wege-Status). Der Abgrund ist 3 + 1W10 m tief und verursacht einen Angriff von +3 pro gefallenem Meter auf ATS 1 [9], falls man hinunter stürzt.

► *Springen:* Um über den Abgrund zu springen; die Schwierigkeit hängt von Körpergröße und Breite des Abgrunds ab (siehe Tabelle „TG.2 • Springen“, S. 168).

G.1.2 Steilwand

Der Weg endet in einem Raum oder Tunnel, in dem die weitergehende Tür 3 + 1W10 m über dem Boden in der Wand sitzt. Anscheinend ist eine Holzkonstruktion vor langer Zeit verrotten – entsprechende Löcher in der Wand deuten darauf hin. Entweder die SCs überwinden den Höhenunterschied oder sie kehren um und suchen einen anderen Weg (Abzug von -1W50% auf den Wege-Status).

► *Klettern:* Um die Wand hochzuklettern; die Schwierigkeit hängt von der Wandbeschaffenheit ab: die Modifikation beträgt 1W100 - 50. Ein Sturz verursacht einen Angriff von +3 pro gefallenem Meter auf ATS 1 [9].

TG.1 • GEWÖLBE DER KOHETT-MARR		
Wurf	Ereignis	Seite
01–20	Nichts	
<i>Hindernis:</i>		
21–27	Abgrund	167
28–34	Steilwand	167
35–40	Wasserlauf	168
41–47	Verschütteter Weg	168
48–54	Fallgrube	168
<i>Ort:</i>		
55–56	Dämonentor	168
57–60	Torfratze	168
61–64	Schiefe Architektur	168
65–70	Therme	169
69–75	Sanatorium	169
76–77	Maschinenraum	169
78–81	Heiligtum	169
<i>Fund:</i>		
82–84	Runenpapier	169
<i>Begegnung:</i>		
85–87	Wachender Geist	123
88–92	Ertrunkener Geist	122
93–96	Verhungertes Geist	123
97	Dämon oder Untoter	169
98–100	2 Würfe auf dieser Tabelle	

G.1.3 Wasserlauf

Ein Abschnitt von 2W10 m Länge des Tunnels ist mit tiefem Wasser gefüllt. Entweder die SCs überwinden das Wasserhindernis oder sie kehren um und suchen einen anderen Weg (Abzug von -1W50% auf den Wege-Status).

► *Schwimmen:* Um das Wasser zu durchschwimmen; die Schwierigkeit hängt von dem Gewicht der eigenen Ausrüstung ab. Ein Fehlschlag verursacht einen kritischen „Drowning“-Schaden [16] der Schwere A. Pro Manöver wird eine Länge von 10 m durchschwommen.

G.1.4 Verschütteter Weg

Der Tunnel ist fast völlig verschüttet. Entweder die SCs überwinden das Hindernis oder sie kehren um und suchen einen anderen Weg (Abzug von -1W50% auf den Wege-Status).

► *Winden:* Um sich durch die verbleibende Öffnung zu winden; Für menschengroße Wesen beträgt die Modifikation 1W100 - 50, für größere oder kleinere Wesen gelten zusätzliche Modifikationen aufgrund Körpergröße und Statur.

► *Handwerk•Bergbau:* Um Steine wegzuräumen und die Öffnung zu vergrößern, ohne dass die Decke weiter einstürzt. Bei einem Fehlschlag erleidet jeder Beteiligte einen Schaden auf ATS 1 [9] mit einem Bonus von 2W10 (hängt von der Deckenhöhe ab: +3/m).

TG.2 • SPRINGEN	
Breite des Abgrunds (Sprung in m)	Schwierigkeitsgrad * (MT 1, S. 20 in [2])
bis 1 x	Routine
1–2 x	Einfach
2–2,5 x	Leicht
2,5–3 x	Mittelschwer
3–4 x	Schwer
4–5 x	Sehr Schwer
5–6 x	Äußerst Schwer
6–7 x	Blanker leichtsinn
über 7 x	Absurd

* Gilt für menschengroße Wesen; zusätzliche Modifikationen sind zu berücksichtigen wie z. B. Bodenbeschaffenheit, Höhenunterschiede, Traglast, Erschöpfung oder Verletzungen.

G.1.5 Fallgrube

Vermeintlich herumliegendes Geröll oder ein instabiler Boden über einem Schacht oder einer Grube stellen eine natürliche Falle dar. Dem Vorangehenden muss ein Wahrnehmung•Sehen- oder Fallen-entdecken-Manöver mit einer Modifikation von (1W100 - 50) gelingen oder er stürzt 2W10 m in die Tiefe und erleidet einen Angriff mit +3/m auf ATS 1 [9].

► *Springen:* Um den 1W6 m breiten Schacht zu überspringen; die Schwierigkeit hängt von Körpergröße und Breite des Abgrunds ab (siehe Tabelle „TG.2 • Springen“, S. 168).

G.1.6 Dämonentor

Die SCs passieren ein Tor, das mit einem Schutzzauber verstärkt ist. Das Tor wirkt nur in die Hin- [01–35], die Rück- [36–70] oder in beide Richtungen [71–100]. Jedem Dämon oder einem von einem Dämon besessenen Wesen (auch den SCs) muss ein WW gegen Stufe (20 + 2W10) gelingen oder es wird W10 Meter zurückgeschleudert (Angriff auf ATS 1 mit +3/m); siehe auch 8.2.7 auf S. 89.

► *Zauber wahrnehmen (+10) / Magie (-10):* Um vor dem Durchqueren zu bemerken, dass die Konstruktion mit einem Zauber belegt ist.

► *Stabmagie (+0):* Um den Zauber zu identifizieren.

G.1.7 Torfratze

Der weitere Weg wird von einer Torfratze bewacht (wie z. B. 8.2.1, S. 81). Um den Weg fortzusetzen, muss jedem SC ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 1W10 gelingen oder das Ziel wird von Angst erfüllt und weigert sich, weiterzugehen (erneuter Versuch nach 24 h möglich).

G.1.8 Schiefe Architektur

Es müssen einige Räume und Tunnel von schiefwinkliger Geometrie durchquert werden: der Boden ist uneben oder

wirkt verzogen, Wände und Decken stehen nicht rechtwinklig zueinander (siehe auch 8.2.6, S. 88).

► **Höhlenkunde / Architektur:** Um zu erkennen, dass es keine nachträgliche Deformation der Räume gegeben hat durch z. B. Gewalteinwirkung oder natürliche Gesteinsverschiebungen. Das soll so sein.

G.1.9 Therme

In einigen Räumen sind aufwendige Fresken von Boden und Wänden abgeplatzt; darunter befinden sich schmale Kanäle und Schächte. Man muss aufpassen, wo man tritt, denn gekachelte Gruben oder Becken sind im Boden eingelassen; siehe auch 8.2.5, S. 88.

► **Höhlenkunde / Steinkunde:** Um an den für Vulkane typischen Ablagerungen zu erkennen, dass durch einige Leitungen kein Wasser oder heiße Luft geführt wurde, sondern schwefel- und chlorhaltige Stoffe – die wahrscheinlich reizend oder ätzend waren. Die Ablagerungen zeigen, dass dies über Jahre geschehen sein muss.

G.1.10 Sanatorium

Ein Ort der Ruhe und des Friedens umgibt die SCs; wahrscheinlich finden sich Reste von Springbrunnen, unterirdisch angelegten Gärten oder Gebetsräumen. Auch wenn nur noch Ruinen übrig sind, überkommt die SCs ein gutes Gefühl (Glück, Unbeschwertheit, Geborgenheit) oder zumindest nimmt die Bedrücktheit ab. Die Genesungsgeschwindigkeit für Wunden, Treffer- und Magiepunkte wird hier verdoppelt.

Es ist ein WW gegen Willensschwäche der Stufe 2 notwendig, um den Ort freiwillig zu verlassen.

► **Zauber bemerken:** Um zu erkennen, dass eine Verzauberung des Ortes für die Wirkung verantwortlich ist.

G.1.11 Maschinenraum

Eine Halle ist mit mechanischen Gerätschaften gefüllt – alle sind aber miteinander verbunden und ergeben eine wirre Anlage, die sich hoch bis unter die Decke erstreckt. Eine kontinuierliche Rostschicht hat die unterschiedlichen Teile fest miteinander verbunden und eins werden lassen.

► **Ingenieurskunst (+10) / Erfinden (-10):** Um einige Elemente zu bestimmen wie z. B. Zahnräder und Führungsschienen; Materialien und Ausführung deuten daraufhin, dass es jemand gebaut hat, der wusste, was er tat. Einige Konstruktionen hingegen können so nicht funktionieren – sie widersprechen grundlegenden, physikalischen Gesetzen. Der Zweck der komplexen Apparatur ist nicht annähernd zu ergründen.

G.1.12 Heiligtum

Die SCs nähern sich einem Schrein (er ist dem Friedensbringer geweiht, dessen Fragmente sich jetzt in den SCs befinden, C.20 auf S. 146). Berührt jemand den Altar, bemerkt er die rohe, magische Macht, die er ausstrahlt, und wird von einem Gefühl der Ausgeglichenheit und des Friedens erfüllt. Außerdem hat er eine Ahnung, wie er zu benutzen ist: Ein SC muss den Altar berühren und

sich konzentrieren, um die göttliche Botschaft zu empfangen und die Spruchliste „Wege des Friedens“ zu erlernen (G.3.3, S. 174). Das Erlernen erfolgt nach den üblichen Regeln für den Erwerb von Spruchlisten, aber die Entwicklungskosten betragen für jeden SC 1 (unabhängig von seinen Eigenschaften und Beruf), solange der Altar dafür benutzt wird.

► **Machtquellen fühlen:** Um die magische Macht zu bemerken, die vom Altar ausgeht, ohne ihn zu berühren.

► **Lesen & Schreiben** • **Alt-Vankul:** Um die Inschrift des Altars zu entziffern: „Erblicke das Gesicht des Friedensbringers“; ein Ergebnis über 130 liefert außerdem „Erforsche“ oder „Durchschaue“ als mögliche Übersetzung anstelle von „Erblicke“.

► **Übertragung:** Um den Altar als Fokus zu benutzen – der SC kann den Friedensbringer um Hilfe bitten und Magiepunkte oder Zauber über den Altar empfangen; das Übertragungsmanöver gibt an, wie viel Magiepunkte empfangen wurden oder ob ein Zauber empfangen werden konnte. Der Ursprung der Übertragung ist ein Dämonenfragment eines anderen SCs, das auf die magischen Kräfte seines Wirtes zurückgreift, und daher sind die zu übertragenden Magiepunkte und verfügbaren Zauber von seinen Gefährten abhängig (dem Ziel steht ein WW gegen Magie von der Stufe des Anwenders zu).

► **Übertragung:** Um die göttliche Botschaft zu verstehen, auch wenn man nicht von einem Dämonenfragment besessen ist – in diesem Fall baut man eine Verbindung zu einem der Fragmente auf (der Wirt bzw. der SC ist sich dessen nicht bewusst).

G.1.13 Runenpapier

Die SCs laufen an einem Runenpapier [01-30] oder einem Gegenstand aus einem wertvollem Metall vorbei [31–100] – eines der wenigen Stücke, welche die vergangenen Jahrtausende überdauert hat, wahrscheinlich unter einem Haufen Schutt. Jedem SC steht ein Wahrnehmungswurf • **Sehen** mit einer Modifikation von (1W100 - 50) zu, um den Gegenstand zu entdecken.

Das Runenpapier besteht aus einem dicken aber weichen Pergament und ist mit dunkel-violetter Farbe beschrieben. Der Gegenstand ist wahrscheinlich ein Kultgerät, wie z. B. eine Opferschale oder ein Reliquienkästchen mit ein paar wertlosen Knochen, das Metall ist 1W10 GS wert und könnte einem der sieben Tore (8.2.11c auf S. 94) entsprechen.

► **Dämonologie:** Um das Pergament als Dämonenhaut zu identifizieren.

► **Runen lesen:** Um den Spruch zu identifizieren: es ist ein Spruch der Stufe 2W10 von der Liste „Finstere Wundübertragung“ (S. 171) [01–35] oder „Finstere Wundreflektion“ (S. 173) [36–100].

G.1.14 Dämon oder Untoter

Ein Dämon oder Untoter ist hinter einer Barriere eingeschlossen, die den SCs den Weg versperrt. Ein Dämon kann hinter einem Dämonentor (G.1.6, S. 168) gefangen [01–20], ein Untoter in einer Fallgrube (G.1.5, S. 168) eingesperrt sein [21–55]. Vielleicht ist ein Scharren hinter ei-

ner Steinbarrikade zu hören [56–70] oder das Untier ist verschüttet (G.1.4, S. 168) und wird erst von den SCs bemerkt, sobald sie ihn freigegeben haben [71–100].

Der Dämon wurde beschworen, blieb aber in dieser Ebene gefangen. Ein Untoter (z. B. 3.2, S. 28) ist ein dem Unleben verfallener Kohett-Marr, der die Festung über seinen Tod hinaus verteidigt.

G.2 Inschriften

Viele Steine tragen eine feine Keilschrift und dezente Ornamente, die mal mehr und mal weniger kunstvoll gearbeitet sind: Einige Texte wurden sauber und tief in den Stein getrieben, während andere nicht mehr als ein oberflächliches Gekritzeln darstellen.

Die Inschriften schmückten einst exponierte Stellen: Toreingänge oder die Mauern entlang von Treppen und Wegen. Der Zahn der Zeit hat sichtlich an ihnen genagt und daher sind oft nur Fragmente erhalten. Zuweilen weisen schwarze, goldene und silberne Farbreste auf eine Bemalung hin.

Heute sind die Felsen größtenteils unter der Erde begraben – sie ragen nur noch stellenweise aus dem Boden und dienen oft als Fundamente für primitive Bauten.

Es handelt sich um ein Steinfragment mit mehrzeiligem Text [01–70], eine beidseitig beschriftete Steintafel [81–95] oder ein Bildnis [96–100].

► *Steinkunde (+25) / Höhlenkunde (+10): Um zu erkennen, dass die Steine meist aus den Tiefen der Erde stammen.*

G.2.1 Mehrzeiliger Text

Der Großteil der Inschriften zeigt einen mehrzeiligen Text. Selten finden sich dezente Ornamente als Rahmung.

► *Sprache•Alt-Vankul: Um die Inschriften zu übersetzen; Typische Textfragmente handeln von der „Pflicht zum Gottesdienst“, „dem Gebot zur Demut und zum Dienen“ und von der „Sünde des Hochmuts“. Immer wieder taucht der Satz auf: „Der Gütige vergibt, der Grausame straft, der Fremde bringt Wissen“. Mitunter sagen die jüngsten Fragmente eine Rückkehr der fremden Propheten vorher; sie werden die Botschaft des Verratenen verkünden und den Frieden zwischen Himmel (Menschen) und Hölle (Dämonen) herstellen.*

G.2.2 Beidseitig beschriftete Tafel

Manchmal finden sich Steintafeln mit Inschriften, die auf beiden Seiten eingemeißelt wurden. Die Tafeln mit dem älteren Text wurden einfach umgedreht, neu beschrieben und weiterverwendet.

► *Sprache•Alt-Vankul: die Texte unterscheiden sich je nach Seite: Die Vorderseite beinhaltet die üblichen Textpassagen (G.2.1), die Rückseite hingegen weist wesentlich ältere Texte auf, die von der „Pflicht zum Kampf gegen die Hölle“ und von der „Verteidigung der Heimat“ handeln – auch von „der Schlange den Kopf abschlagen“ ist die Rede.*

G.2.2.1 Bildnis

Alt und kaum zu erkennen zeigt der Stein brüchige Gravuren. Es ist ein stilisiertes Portrait [01–71] oder zeigt die ganze Gestalt [72–100] eines Wesens vom selben Volk wie ein zufälliger SC. Es besteht eine 10%-Chance, dass es ein charakteristisches Merkmal des SCs zeigt (z. B. eine Waffe, eine Narbe oder ein Schmuckstück). Sowohl Portrait als auch Merkmal sind so undeutlich und vereinfacht dargestellt, dass es sich – wenn überhaupt – nur um eine bloße Vermutung handelt. Einige Zeichen sind unter dem Bildnis eingeritzt.

► *Sprache•Alt-Vankul: Um einige Buchstaben unter dem Bildnis zu entziffern, die zum Wort „Prophet“ [01–65], zum Namen des SCs [66–75] oder zum Namen seines Volkes [76–100] gehören könnten.*

G.3 Magie der Kohett'Mar

Die folgenden Spruchlisten gehören zu der obskuren Magie der Kohett-Marr. Sie entstanden während eines unerbittlichen Feldzugs gegen das Böse, in dem alle Mittel erlaubt schienen. Während die ersten beiden Spruchlisten „Finstere Wundübertragung“ und „Finstere Wundreflektion“ klar als Spruchlisten des Bösen zu erkennen sind, ist die böse Natur der Liste „Wege des Friedens“ verschleiert.

G.3.1 Finstere Wundübertragung (Berufsliste der Leitmagie)

Anm.: Die Sprüche dieser Liste basieren auf dem Konzept von der Erhaltung des Leids, d. h. es wird kein Leid durch die Magie gemindert sondern nur vom Zaubernenden auf ein Ziel übertragen. Der Zaubernde kann einen Spruch nur auf Ziele wirken, welche die entsprechende Verletzung auch von Natur aus erleiden können. Kann das Ziel demnach ein bestimmtes Leiden nicht übernehmen, so bleibt die Spruchwirkung aus (die Magiepunkte werden verbraucht). Jedem Ziel (auch Dämonen) steht ein WW gegen die Spruchstufe zu, bei dessen Bestehen es immun gegen die Übertragung dieser Verletzung ist; d. h. jeder weitere Versuch des Zaubernenden, die Verletzung auf das Ziel zu übertragen, schlägt automatisch fehl.

Es wird nur ein Leid übertragen, wenn damit keine Linderung des Gesamtleids verbunden ist. Zum Beispiel wird eine Krankheit mit dem Stadium übertragen, in dem sich der Zaubernde befindet; das Ziel übernimmt alle Abzüge und Einschränkungen des Zaubernenden.

Die einzige Möglichkeit des Zaubernenden, diese Sprüche über die Reichweite der Berührung hinaus zu wirken, ist die Bindung eines Schmerzmediums oder Leidensgenossen. Diese stellt der Zaubernde durch die Sprüche der Stufen 8, 10 und 15 her. Der Zaubernde kann immer nur über ein Schmerzmedium verfügen und muss ein altes freigeben (dies geschieht ohne den Einsatz von Magiepunkten), bevor er eine neues wählen kann. Dem Schmerzmedium steht sowohl ein WW gegen die Bindung als Schmerzmedium zu als auch gegen jeden weiteren Spruch, der eine Wundübertragung zum Ziel hat. Beim Tod des Schmerzmediums wird die Bindung aufgehoben.

Anm.: Für die Sprüche der Stufen 4, 14, 16, 17, 18, 19, 30 und 50 muss das Ziel eine ähnliche Physiologie und/oder Anatomie wie der Zaubernde besitzen, d. h. es muss eine entsprechende Verletzung erleiden können.

904 o Finstere Wundübertragung

St	Name	Reichweite	Wirkungsbereich	Dauer
1	Hunger & Durst übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
2	Streß übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
3	Schlafmangel übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
4	Finstere Genesung	B	1 Ziel/selbst	P
5	Blutung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
6	Finstere Trefferheilung	B	1 Ziel/selbst	P
7	Benommenheit übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
8	Geteiltes Leid	B	1 Ziel	variabel
9	Schmerz übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
10	Dämonisches Schmerzmedium	B	1 Dämon/selbst	P
11	Sucht übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
12	Krankheit übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
13	Vergiftung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
14	Nervenverletzung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
15	Schmerzmedium	B	1 Ziel	variabel
16	Muskelverletzung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
17	Sehnenverletzung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
18	Knochenverletzung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
19	Organverletzung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
20	Eigenschaftsverfall übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
25	Seelenverlust übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
30	Finstere Regeneration	B	1 Ziel/selbst	P
50	Gehirnschaden übertragen	B	1 Ziel/selbst	P

Hunger & Durst übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt seinen Durst und Hunger auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch ernährt den Zaubernden einen Tag.

Anm.: Das Ziel selbst darf keinen Hunger oder Durst verspüren; Ist das Ziel z. B. hungrig, wird nur der Durst übertragen.

Stress übertragen (K) – D: 10 min; R: B • Der Zaubernde überträgt alle physischen und psychischen Anspannungen auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Als Folge erhält der Zaubernde einen Bonus von +10 auf alle statischen Manöver in den nächsten 10 Minuten; das Ziel unterliegt hingegen einem Malus von -10 auf alle statischen Manöver.

Anm.: Das Ziel muss den Stress auf sich nehmen können, d. h. es muss eine ähnliche Physiologie wie der Zaubernde besitzen und von ähnlicher Intelligenz sein. Es wird davon ausgegangen, dass der Stress nach 10 Minuten beim Zaubernden wieder aufgebaut und beim Ziel wieder abgebaut wird.

Schlafmangel übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt sein Bedürfnis nach Schlaf auf ein Ziel, indem

er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Als Folge kann der Zaubernde einen Schlafzyklus übergehen, ohne Abzüge zu erleiden (erfährt jedoch nicht die erholende Wirkung des Schlafes). Das Ziel hingegen muss einen zusätzlichen Schlafzyklus für den Zaubernden schlafen, um keine Abzüge zu erhalten. Pro übertragenem Schlafzyklus gilt für das Ziel ein Bonus von +10 auf den WW.

Anm.: Das Ziel muss eine ähnliche Physiologie wie der Zaubernde besitzen. Außerdem ist der zusätzliche Schlaf nicht abhängig von dem Schlafzyklus des Zaubernden, sondern nur von der Länge des eigenen Schlafzyklus.

Finstere Genesung (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt seine Erschöpfung auf ein Ziel, indem er es 1 Minute berührt und sich konzentriert. Abzüge durch Erschöpfung werden auf das Ziel übertragen.

Blutung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine blutende Wunde (Treffer/Runde) auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Die Blutung des Zaubernden stoppt sofort und beginnt, beim Ziel an der gleichen Stelle des Körpers zu bluten. Der Zaubernde kann eine beliebig stark blutende Wunde übertragen.

Anm.: Das Ziel muss eine ähnliche Körperpartie besitzen wie die, an dem die blutende Wunde ursprünglich sitzt.

Finstere Trefferheilung (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt seine verlorenen Trefferpunkte auf ein Ziel, indem er es berührt und sich konzentriert. Pro Runde der Konzentration heilt der Zaubernde einen Trefferpunkt (den das Ziel verliert) bis das Ziel 0 Trefferpunkte oder der Zaubernde sein Maximum erreicht hat.

Benommenheit übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt alle Runden Benommenheit auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert.

Geteiltes Leid (K) – D: 1 Tag/10% Fehlschlag; R: B • Der Zaubernde wählt ein Ziel zu seinem Leidensgenossen, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Für die Dauer von einem Tag pro 10 %, um den der WW des Ziels fehlschlägt, kann das Ziel vom Zaubernden als schwaches Schmerzmedium benutzt werden. Dies versetzt den Zaubernden in die Lage, alle Sprüche dieser Liste (Ausnahmen sind die Stufen 8, 10 und 15), die sonst auf eine Berührung des Zieles beschränkt sind, mit einer Reichweite von 3 km pro Stufe auf das Ziel zu wirken. Die Spruchwirkung der Wundübertragung wird jedoch halbiert (es wird abgerundet). Dem Ziel stehen weiterhin WW's gegen Sprüche dieser Liste zu.

Beispiel.: Bei Einsatz von „Benommenheit übertragen“ auf 5 Runden Benommenheit des Zaubernden werden nur 2 Runden Benommenheit auf das Ziel übertragen; die Wirkung von „Finstere Trefferheilung“ würde bei 50% der Treffer des Zieles enden.

Schmerz übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt Schmerzen auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Es werden Abzüge auf alle Handlungen übertragen, die nicht mit einer Verletzung eines bestimmten Knochens, Organs, Muskels o. ä. in Verbindung stehen.

Anm.: Gemeint sind die „Abzüge auf alle Handlungen“ bei kritischen Schäden, die nicht näher erläutert werden.

Dämonisches Schmerzmedium (K) – D: P; R: B • Wie Geteiltes Leid aber das Ziel muss ein Dämon sein und es wird zu einem starken Schmerzmedium, d. h. die Spruchwirkung tritt voll ein. Die Schmerzbindung besteht solange bis der Zaubernde sie aufhebt oder das dämonische Schmerzmedium stirbt.

Anm.: In der Regel zeigen nur die Sprüche der Stufen 5, 6, 7 und 9 eine Wirkung (SL-Entscheidung).

Sucht übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Sucht auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch heilt eine Sucht des Zaubernenden.

Anm.: Misslingt dem Ziel der WW gegen diesen Spruch, dann leidet es an der Sucht (dem Ziel steht kein Wurf gegen die Sucht selbst zu).

Krankheit übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Krankheit auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert.

Anm.: Misslingt dem Ziel der WW gegen diesen Spruch, dann erkrankt es (dem Ziel steht kein WW gegen die Krankheit zu).

Vergiftung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Vergiftung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert.

Anm.: Misslingt dem Ziel der WW gegen diesen Spruch, dann ist es vergiftet (dem Ziel steht kein WW gegen das Gift zu).

Nervenverletzung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Nervenverletzung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch heilt eine Nervenverletzung des Zaubernenden.

Schmerzmedium (K) – D: 1 Tag/10% Fehlschlag; R: B • Wie Geteiltes Leid aber das Ziel wird zu einem starken Schmerzmedium, d. h. die Spruchwirkung tritt voll ein.

Muskelverletzung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Muskelverletzung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert.

Sehnenverletzung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Sehnenverletzung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert.

Knochenverletzung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Knochenverletzung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch überträgt auch Knorpelverletzungen, Schädel-, Gelenk- und Splitterbrüche.

Organverletzung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Organverletzung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch heilt eine Organverletzung des Zaubernenden und betrifft auch Verbrennungen und Erfrierungen aller Grade aber keine Gehirnschäden.

Eigenschaftsverfall übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt einen Eigenschaftsverfall auf ein Ziel, indem er es berührt und sich konzentriert. Pro Runde der Konzentration steigt der (aktuelle) Eigenschaftswert des Zaubernenden um eins (den das Ziel verliert), bis der ursprüngliche (aktuelle) Eigenschaftswert des Zieles oder der Höchstwert des Zaubernenden erreicht ist.

Beispiel: Der Zaubernde leidet an einem Eigenschaftsverfall in GE, die von seinem Höchstwert 96 auf eine 88 gesunken ist. Bei Wirken dieses Zaubers auf ein Ziel mit einer 94 in GE wird der Eigenschaftswert des Zaubernenden nun innerhalb von 6 Rd auf 94 angehoben, während das Ziel nur noch eine 88 in GE besitzt.

Seelenverlust übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt einen Seelenverlust auf ein Ziel, indem er es berührt und sich konzentriert. Pro Minute der Konzentration wird eine Lebensstufe des Zaubernenden geheilt (die das Ziel verliert), bis das Ziel 0 Lebensstufen erreicht hat.

Finstere Regeneration (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt den Verlust eines Körperteils auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Stunde lang konzentriert. Dieser Spruch lässt ein verlorenes Körperteil des Zaubernenden nachwachsen, welches das Ziel verliert.

Gehirnschaden übertragen (U) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt einen Gehirnschaden auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch wird auch unterbewusst ausgelöst, wenn der Zaubernde bewusstlos ist und von einem potentiellen Ziel berührt wird.

G.3.2 Finstere Wundreflektion (Teilmagie der Leitmagie)

Anm.: Alle Sprüche dieser Liste basieren auf dem Konzept von der Erhaltung des Leids, d. h. es wird kein Leid durch die Magie abgeschwächt oder abgewandt sondern nur vom Zaubernenden auf ein Ziel übertragen. Daher gelten die gleichen Einschränkungen wie bei der Liste 904 „Finstere Wundübertragung“. Im Gegensatz zur Finsternen Wundübertragung wird ein Leid im gleichen Moment auf ein Ziel übertragen, in dem es ihm zugefügt wird. Der Zaubernde kommt bei erfolgreicher Wundübertragung mit der

übertragenen Wunde nicht in Berührung. Misslingt diese Übertragung, so wird die Wunde für den Zaubernden sofort permanent und kann nicht mehr durch Sprüche dieser Liste übertragen werden. Bleiben Waffen im Körper des Zaubernden stecken, können die Wunden eines Angriffes nicht übertragen werden.

Die Aura der Wundreflektion kann der Zaubernde durch Konzentration (100% einer Runde) verstärken, wodurch alle Ziele einen zusätzlichen Abzug von -30 auf ihren WW gegen die Wundreflektion erhalten.

905 o Finstere
Wundreflektion (+)

St	Name	Reichweite	Wirkungsbereich	Dauer
1	Dämon binden	B	1 Dämon	P
2	Blutung reflektieren	selbst	r 3 m	1 Rd
3	Benommenheit reflektieren	selbst	r 3 m	1 Rd
4	Schmerz reflektieren	selbst	r 3 m	1 Rd
5	Dämonische Wundbindung I	selbst	1 Dämon	1 Rd
6	Nahkampfwunden reflektieren I	selbst	r 3 m	1 Rd
7	Treffer reflektieren	selbst	r 3 m	1 Rd
8	Nahkampfwunden reflektieren II	selbst	r 3 m	1 Rd
9	Dämonische Wundbindung II	selbst	1 Dämon	1 Rd
10	Wundreflektion I	selbst	r 30 m	1 Rd
11	Nahkampfwunden reflektieren III	selbst	r 3 m	1 Rd
12	Wundreflektion II	selbst	r 30 m	1 Rd
13	Dämonische Wundbindung III	selbst	1 Dämon	1 Rd
14	Nahkampfwunden reflektieren IV	selbst	r 3 m	1 Rd
15	Wundreflektion III	selbst	r 30 m	1 Rd
16	Nahkampfwunden reflektieren V	selbst	r 3 m	1 Rd
17	Wundreflektion IV	selbst	r 30 m	1 Rd
18	Dämonische Wundbindung IV	selbst	1 Dämon	1 Rd
19	Wundreflektion V	selbst	r 30 m	1 Rd
20	Finstere Wundbindung	30 m	1 Ziel	1 Rd
25	Dämonische Wundbindung V	selbst	1 Dämon	1 Rd
30	Dämonische Wundbindung VI	selbst	1 Dämon	1 Rd
50	Wahre Wundbindung	30 m	1 Ziel	P

Dämon binden (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde baut eine spirituelle Bindung zu einem Dämon auf. Dadurch ist er in der Lage, jederzeit einen dämonischen Wundbindungsspruch auf den Dämon zu wirken. Der Zaubernde kann immer nur einen Dämon gebunden haben und der Dämon erhält einen WW gegen die Spruchstufe der spirituellen Bindung.

Blutung reflektieren (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Der Zaubernde baut eine Aura der Wundreflektion mit einem Radius von 3 m auf. Alle dem Zaubernden im Nahkampf zugefügten blutenden Wunden (Treffer/Runde) werden auf den Angreifer reflektiert, wenn dem Angreifer (Versacher der Verletzung) ein WW gegen die Spruchstufe mißlingt. In diesem Fall erleidet der Zaubernde alle Verletzungen bis auf die blutende Wunde, die dem Angreifer

zugefügt wird. Besteht der Angreifer den WW, erleidet der Zaubernde alle Auswirkungen der Verletzung. Der Zaubernde kann beliebig viele Verletzungen dieser Art in einer Runde übertragen.

Anm.: Der Zaubernde muss bei Einsatz des Spruches auf der Angriffstabelle für Zaubersprüche (ATM 1 [7], Spalte „Allgemein“) die Modifikation für WW's ermitteln; sie gilt für alle Reflektionen in dieser Runde.

Benommenheit reflektieren (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Blutung reflektieren aber es können alle Runden Benommenheit, die der Zaubernde im Nahkampf erleidet, reflektiert werden.

Schmerz reflektieren (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Blutung reflektieren aber es können alle Abzüge auf alle Handlungen, die der Zaubernde im Nahkampf erleidet, reflektiert werden.

Anm.: Es können nur die Abzüge reflektiert werden, die nicht mit einer bestimmten Verletzung eines Knochens, Organs, Muskels o. ä. in Verbindung stehen (siehe Liste 904, Spruchstufe 9).

Dämonische Wundbindung I (K*) – D: 1 Rd; R: - • Der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon der Klasse I auf, den er vorher mittels Dämon binden gebunden hat. Das hat zur Folge, dass jede Verletzung, die der Zaubernde während der Spruchdauer erleidet, auf den Dämon übertragen werden kann. In dem Moment, in dem der Zaubernde eine Verletzung erleidet, muss dem Dämon ein WW gegen die Spruchstufe gelingen, oder die Verletzung wird auf den Dämon übertragen. Gelingt dem Dämon der WW, so erleidet der Zaubernde die Verletzung.

Anm.: Der Zaubernde muss bei Einsatz des Spruches auf der Angriffstabelle für Zaubersprüche (ATM 1 [7], Spalte „Allgemein“) die Modifikation für WW's ermitteln und sollte diese notieren, da sie die Grundmodifikation für alle folgenden WW's darstellt. Im Gegensatz zu den Wundreflektionen, bei denen der Angreifer Ziel der Reflektion ist, ist eine Wundbindung nicht auf Angriffe beschränkt. So können mit Hilfe der Wundbindung auch Verletzungen von Stürzen oder Klingenschlägen auf einen Dämon übertragen werden.

Nahkampfwunden reflektieren I (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Blutung reflektieren aber es können Verletzungen bis zu einem kritischen Treffer A reflektiert werden.

Anm.: Erleidet der Zaubernde im Nahkampf zum Beispiel eine Verletzung von 9 Trefferpunkten und einen kritischen Treffer A (Ergebnis der Angriffstabelle), so kann er den kritischen Treffer übertragen sowie die 9 Trefferpunkte.

Treffer reflektieren (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Blutung reflektieren aber es können alle zugefügten Trefferpunkte, die der Zaubernde im Nahkampf erleidet, reflektiert werden.

Anm.: Erleidet der Zaubernde im Nahkampf zum Beispiel eine Verletzung von 9 Trefferpunkten und einen kritischen Treffer

B (Ergebnis der Angriffstabelle), der weitere 5 Treffer zufügt, so kann er die 14 Trefferpunkte übertragen, erleidet aber die übrigen Auswirkungen des kritischen Treffers.

Nahkampfwunden reflektieren II (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Nahkampfwunden reflektieren I aber es können kritische Treffer der Schwere B reflektiert werden.

Dämonische Wundbindung II (K*) – D: 1 Rd; R: - • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon bis Klasse II auf.

Wundreflektion I (K*) – D: 1 Rd; R: r 30 m • Wie Nahkampfwunden reflektieren I aber der Zaubernde baut eine Aura mit einem Radius von 30 m auf. Dadurch ist die Reichweite nicht mehr auf den Nahkampf beschränkt und es können auch kritische Treffer A von Fernkampfangriffen oder Zaubersprüchen auf den Angreifer reflektiert werden, solange sich dieser nicht weiter als 30 m vom Zaubernden aufhält.

Nahkampfwunden reflektieren III (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Nahkampfwunden reflektieren I aber es können maximal kritische Treffer der Schwere C reflektiert werden.

Wundreflektion II (K*) – D: 1 Rd; R: r 30 m • Wie Wundreflektion I aber der Zaubernde kann kritische Treffer bis zur Schwere B reflektieren.

Dämonische Wundbindung III (K*) – D: 1 Rd; R: - • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon bis Klasse III auf.

Nahkampfwunden reflektieren IV (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Nahkampfwunden reflektieren I aber es können kritische Treffer bis zur Schwere D reflektiert werden.

Wundreflektion III (K*) – D: 1 Rd; R: r 30 m • Wie Wundreflektion I aber der Zaubernde kann kritische Treffer bis zur Schwere C reflektieren.

Nahkampfwunden reflektieren V (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Nahkampfwunden reflektieren I aber es können kritische Treffer bis zur Schwere E reflektiert werden.

Wundreflektion IV (K*) – D: 1 Rd; R: r 30 m • Wie Wundreflektion I aber der Zaubernde kann kritische Treffer bis zur Schwere D reflektieren.

Dämonische Wundbindung IV (K*) – D: 1 Rd; R: - • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon bis Klasse IV auf.

Wundreflektion V (K*) – D: 1 Rd/St; R: r 30 m • Wie Wundreflektion I aber der Zaubernde kann kritische Treffer bis zur Schwere E reflektieren.

Finstere Wundbindung (K*) – D: 1 Rd; R: 30 m • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde kann eine Wundbindung zu einem nicht-dämonischen Ziel aufbauen. Das Ziel muss vorher nicht an den Zaubernden gebunden worden sein (mittels Dämon binden).

Dämonische Wundbindung V (K*) – D: 1 Rd; R: - • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon bis Klasse V auf.

Dämonische Wundbindung VI (K*) – D: 1 Rd; R: - • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon bis Klasse VI auf.

Wahre Wundbindung (K) – D: P; R: 30 m • Wie Finstere Wundbindung aber die Wundbindung ist permanent.

G.3.3 Wege des Friedens (Arkane Magie)

Anmerkung: Diese Magie der Kohett-Marr stammt aus einer Zeit, als der Orden bereits vom Erzfeind pervertiert wurde, und greift auf das Unleben als Machtquelle zurück; sie ist als arkane Spruchliste des Bösen zu behandeln. Aufgrund der verschleiernenden Struktur ist das aber nur mit einem äußerst schweren (-50) Magiemanöver zu durchschauen und selbst für diejenigen kaum zu erkennen, die sie studieren. Auch beim Sprechen der Zauber ist sich der Anwender nicht bewusst, welcher Machtquelle er sich bedient.

Der SC bemerkt aber, dass es sich um Arkane Magie handelt und dass er sie zu den halben Kosten erlernt, die er normalerweise benötigt; den Grund dafür kennt er nicht: er trägt mit dem Dämonenfragment (C.20, S. 146) die Quelle der Magie in sich. Benutzt ein SC einen Altar zum Erlernen (8.1.8a auf S. 80 oder G.1.12 auf S. 169), besitzt er sogar nur Entwicklungskosten von „1“¹, unabhängig von den eigentlich geltenden Kosten (regelmäßiger Zugang zum Altar vorausgesetzt).

Ein Handout der gekürzten Spruchliste für Spieler, welche die böse Natur der Magie nicht erkannt haben, befindet sich auf Seite 207. Die fehlenden Zaubersprüche werden sie erst bemerken (und beherrschen), wenn sie die entsprechenden höherstufigen Zauber erlernen. Ein Handout der vollständigen Liste für Spieler, die das Unleben als Ursprung identifiziert oder die Liste vollständig erlernt haben, befindet sich auf Seite 209.

Bei Anwendung der Zauber besteht eine %-Chance in Höhe der eingesetzten Magiepunkte, dass das Ziel dem Unleben verfällt – seine Handlungen werden durch Destruktivität und der Vernichtung allen Lebens bestimmt. Das muss nicht durch offene Aggression geschehen, sondern kann durch das Spinnen finsterner Intrigen oder geheimer Aktionen wesentlich subtiler und zerstörerischer sein. Stirbt ein dem Unleben verfallenes Wesen, besteht außerdem eine Wahrscheinlichkeit in Höhe seiner Stufe, dass es zu einem Untoten wird.

¹Nach den Hausregeln für die Aschenland-Kampagne [1]; nach den RM2-Regeln [7] sind die Kosten „1/*“.

9000 Wege des Friedens

St	Name	Reichweite	Wirkungs- bereich	Dauer
1	Neid befrieden	B	1 Ziel	v
2	Neugier befrieden	B	1 Ziel	v
3	Habgier befrieden	B	1 Ziel	v
4	Eifer befrieden	B	1 Ziel	v
5	Hochmut befrieden	B	1 Ziel	v
6	Lust befrieden	B	1 Ziel	v
7	Misstrauen befrieden	B	1 Ziel	v
8	Angst befrieden	B	1 Ziel	v
9	Mut befrieden	B	1 Ziel	v
10	Leid befrieden	B	1 Ziel	v
11	Hunger befrieden	B	1 Ziel	v
12	Durst befrieden	B	1 Ziel	v
13	Unruhe befrieden	B	1 Ziel	v
14	Erschöpfung befrieden	B	1 Ziel	v
15	Freude befrieden	B	1 Ziel	v
16	Schmerz befrieden	B	1 Ziel	v
17	Liebe befrieden	B	1 Ziel	v
18	Hass befrieden	B	1 Ziel	v
19	Geist befrieden	B	1 Ziel	v
20	Magie befrieden	B	1 Ziel	v
25	Seele befrieden	B	1 Ziel	P
30	Ort befrieden	B	r 3 m	P
50	Gebiet befrieden	B	r 30 m	P

Neid befrieden (K) – D: v; R: B • Das Ziel ist unfähig, Neid zu verspüren. Es verspürt kein Interesse, anderen aufgrund ihrer materiellen oder ideellen Besitztümer Schaden zuzufügen. Dem Ziel steht täglich ein WW zu, um die Spruchwirkung aufzuheben; schlägt der WW um mehr als 50 fehl, wird die Wirkung permanent (kein WW mehr zulässig).

Neugier befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel verspürt kein Interesse an seiner Umgebung. Es geht seinem Alltag wie gewohnt nach, weigert sich aber, neues zu erlernen oder Dinge in Erfahrung zu bringen.

Habgier befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Habgier zu verspüren. Es lehnt jede Form der Bereicherung ab (Geld, Macht, Wissen usw.).

Eifer befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Motivation zu verspüren. Es verliert seine momentane Aufgabe aus den Augen und findet es nicht mehr erstrebenswert, ein Ziel zu verfolgen.

Hochmut befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Verachtung für Personen, Dinge oder Handlungen zu empfinden. Es mag Personen, Dinge oder Handlungen weiterhin ablehnen, tut dies aber in einem angemessenen und rationalem Rahmen (ohne Emotionen).

Lust befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, fleischliche Lust zu verspüren. Es zeigt keine Ambitionen, sich fortzupflanzen.

Misstrauen befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Misstrauen zu verspüren. Soziale Manöver gegen das Ziel erhalten keine Abzüge durch Vorurteile oder Erfahrungen des Ziels (z. B. aufgrund einer historischen Feindschaft zwischen Völkern).

Angst befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Angst zu verspüren. Es muss keine WW gegen Angst machen.

Mut befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Mut oder Hoffnung zu verspüren. Es erhält einen Abzug von -50 auf Widerstandswürfe gegen Angst und wählt im Allgemeinen den Weg, der die kleinste Gefahr darstellt.

Leid befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, seelisches Leid oder Trauer zu empfinden oder nachzuempfinden. Es wird aus eigenem Antrieb keine Handlung aus Mitleid unternehmen, kann aber durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) dazu gebracht werden.

Hunger befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Hunger zu verspüren. Es erleidet keine Abzüge durch mangelnde Nahrungsaufnahme, wird aber verhungern, wenn es nicht ermutigt wird, zu essen.

Durst befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Durst zu verspüren. Es erleidet keine Abzüge durch Dehydrierung, wird aber verdursten, wenn es nicht ermutigt wird, zu trinken.

Unruhe befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel verspürt keinen Drang, sich zu bewegen. Es verbleibt an Ort und Stelle, sofern es nicht zu einer Bewegung gezwungen wird.

Erschöpfung befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Erschöpfung zu verspüren. Es erleidet keine Abzüge durch Erschöpfung und muss zum Ausruhen ermutigt werden, damit es nicht vor Erschöpfung zusammenbricht (und eventuell stirbt).

Freude befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Freude zu verspüren (es ist aber nicht automatisch traurig). Es wird aus eigenem Antrieb keine Handlungen unternehmen, die nicht zielgerichtet sind und keinen unmittelbaren Nutzen für das Ziel haben (z. B. Hobbies). Es kann aber durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) dazu gebracht werden.

Schmerz befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden*

aber das Ziel ist unfähig, körperliche Schmerzen zu empfinden. Es erleidet keine Abzüge durch Schmerzen (z. B. Abzüge auf alle Handlungen) und muss zur Behandlung von Wunden ermutigt werden. Das Ziel stirbt, sobald es einem Abzug von -100 auf alle Handlungen unterliegt.

Liebe befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Liebe zu verspüren. Es stellt jede freundliche Handlung ein (z. B. gegenüber der eigenen Familie), kann aber auf äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung usw.) dazu gebracht werden.

Hass befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Hass zu verspüren. Es wird aus eigenem Antrieb niemandem schaden (auch nicht indirekt), kann aber durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) dazu gebracht werden.

Geist befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, eine akademische Fertigkeit einzusetzen oder eine geistige Leistung zu erbringen (selbst keine kleine). Sein Geist befindet sich in einem meditativen Zustand, das ihm nur erlaubt, den Alltag wie gewohnt fortzusetzen. Es kann durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) zum Nachdenken gebracht werden.

Magie befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel verliert alle Magiepunkte und ist unfähig, Magie einzusetzen (z. B. Zaubersprüche wirken, Runen lesen, Benutzen magischer Gegenstände).

Seele befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, etwas zu empfinden oder nachzuempfinden. Das Ziel unterliegt allen niedrigstufigeren Zaubersprüchen dieser Liste und ist unfähig, etwas aus eigenem Antrieb zu unternehmen, kann aber durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) dazu gebracht werden.

Ort befrieden (K) – D: P; R: Radius 3 m • Wie *Seele befrieden*, wirkt aber auf einen festen (immobilen) Ort von 3 m Radius. Jedes Wesen, das dieses Gebiet betritt, unterliegt bei misslungenem WW der Zaubewirkung, bis es dazu gebracht wird, das Gebiet zu verlassen.

Gebiet befrieden (K) – D: P; R: Radius 30 m • Wie *Seele befrieden*, wirkt aber auf einen festen (immobilen) Ort von 30 m Radius. Jedes Wesen, das dieses Gebiet betritt, unterliegt bei misslungenem WW der Zaubewirkung, bis es dazu gebracht wird, das Gebiet zu verlassen.

Anhang H

Manöver und kritische Schäden

Dieser Abschnitt befasst sich mit optionalen Regeln, die der SL vor ihrer Anwendung hinsichtlich seiner Weltvorstellung und seines Spielstils prüfen sollte. Beispielsweise zeigen die Tabellen für statische Manöver (TH.1.2–TH.5) bereits einen Erfolg bei Erreichen von 100 an – anstelle von 111 (siehe z. B. Tabelle OMT 1 in [2]).

H.1 Reiten gewaltiger Wesen

Die Tabelle „TH.1.2 • Reiten gewaltiger Wesen“ ist für Manöver mit Reittieren gedacht, die mindestens das Zehnfache ihres Reiters wiegen, und daher nur begrenzt kontrolliert werden können (z. B. Ulzulas, Elefanten oder große Dämonen).

H.2 Interaktion

Die Tabelle „TH.2 • Interaktion“ (S. 179) kann verwendet werden, um die Reaktion einer ersten Kontaktaufnahme abzuschätzen. Wodurch wird das Verhältnis geprägt? Ist das Ziel hilfsbereit oder ablehnend? Gewährt es einen Nachlass beim Handeln? Ist es bereit, Gesetze zu dehnen, um dem SC zu helfen?

Normalerweise kommt nur der Kategoriebonus für Soziales als Bonus zur Anwendung, es sei denn, der SC versucht vorsätzlich, das Ziel zu manipulieren – z. B. mit Verführungskunst, Betteln oder Überreden.

H.3 Dämonologie

Die Dämonologie nimmt einen bedeutenden Platz in dieser Kampagne ein, weshalb eine eigene Fertigkeitstabelle mit „TH.3 • Dämonologie“ zur Verfügung steht. Außerdem gibt die nebenstehende Liste eine Übersicht über den allgemeinen Kenntnisstand in Abhängigkeit des Fertigkeitswertes von Dämonologie. Mit letzterer kann der SL abschätzen, welche Informationen die Fertigkeit einem SC gibt, ohne dass ein Manöverwurf notwendig wird.

H.4 Austreiben

Die Fertigkeit Austreiben beschreibt das Handwerk, mit denen ein Besessener durch kontrolliertes Zufügen von Schmerzen von seinem Dämon befreit wird. Abhängig von der Hartnäckigkeit und Ausdauer des Dämons wird der Besessene mehr oder weniger nah an seinen Tod gebracht, in der Hoffnung, der Dämon verlässt den sterbenden Körper, bevor der Besessene stirbt. Die Fertigkeit ist z. B. über das Buch der Dämonen (D.2.8, S. 156) für

die SCs zugänglich und für ihre Anwendung kann die Manövertabelle „TH.4 • Austreiben“ (S. 181) verwendet werden.

Auf Versuche, ein dämonisches Fragment aus einem der SCs auszutreiben, sollte ein Malus von -100 gelten, da der Dämon seinen Wirt heilt, selbst wenn dieser ins Koma fällt (C.20, S. 146).

H.5 Essænzegel entfernen

Um einen Essænzegel (B.11, S. 121) von seinem Wirt zu entfernen, wird Tabelle „TH.5 • Essænzegel entfernen“ (S. 181) verwendet. Zur Terminologie: In der Manövertabelle ist das Opfer vom Essænzegel befallen und der Chirurg versucht, diesen zu entfernen.

Normalerweise stirbt der Essænzegel bei dem Eingriff. Sollte der Essænzegel die Prozedur aber überleben, kann der Chirurg den Essænzegel isolieren und auf einen anderen Wirt (mit mindestens einem Magiepunkt) setzen. Zur Handhabung eines isolierten Essænzegels wird ein Dämonologiewurf (mit Kategoriebonus für Handwerk) notwendig; bei einem Fehlschlag wird der Chirurg selbst befallen (wenn er über mindestens 1 Magiepunkt verfügt).

H.6 Traglast, Erschöpfung & Rüstungsmodifikationen



Die Traglast eines SCs besteht in dieser Betrachtung aus allen Gegenständen, die er mit sich führt. Hierbei wird alles gleichermaßen zusammenaddiert: Rüstung, Kleidung, Waffen, Proviant, Helm usw. (kein Gewicht wird halbiert, weil es direkt am Körper getragen wird). Aus der Traglast und der Traglastkapazität (10% des Körpergewichts modifiziert durch den ST-Bonus [2]) wird der Traglastmultiplikator berechnet, also das Vielfache der Traglast, das der SC trägt (Traglast/Traglastkapazität). Aus Tabelle „TH.6.1 • Traglast“ (S. 182) ergeben sich daraus folgende Modifikation:

Manövermalus: Der Malus gilt auf alle Bewegungsmanöver sowie Fern- und Nahkampfangriffe, die der SC durchführt. Außerdem wird der Defensivbonus um diesen Malus reduziert (auch unter Null). Für Manöver, bei denen der SC keinen Kontakt zu festem Boden hat (z. B. Springen, Schwimmen oder Fliegen), wird der Manövermalus verdoppelt. Statische Manöver werden dadurch nicht eingeschränkt.

Grundbewegungsweite: Die Grundbewegungsweite des SCs wird um den Multiplikator reduziert. Ein schwer

TH.1.1 • UNKONTROLLIERTES VERHALTEN	
01–15 – AUSRUHEN <i>Dauer: 1W6 Rd</i>	Das Tier bleibt stehen oder legt sich auf den Boden, um auszuruhen (neuer Versuch nach 1W6 Runden möglich).
16–25 – KRATZEN <i>Dauer: 1W4 Rd</i>	Irgendetwas auf seinem Rücken ist dem Tier lästig. Es sucht eine geeignete Stelle, um seinen Rücken daran zu kratzen (Baum, Felsen, Mauer o. ä.). Dem Reiter muss 1W4 Rd ein Reitenmanöver mit -40 gelingen, um auf dem Tier zu bleiben.
26–30 – BALZ-/IMPONIERGEHABE <i>Dauer: 1W10 Rd</i>	Irgendetwas hat das Balz- oder Imponiergehabe des Tiers ausgelöst. Es ist 1W10 Runden damit beschäftigt und kann zu keiner anderen Handlung bewegt werden. Es besteht eine 30%-Chance pro Runde, dass sich das Tier über den Boden rollt oder irgendwo gegenwirft: Angriff mit +50 auf ATS 1 [9] gegen den Reiter.
31–40 – ZURÜCKWEICHEN <i>Dauer: 1 Rd</i>	Befindet sich das Tier in Bewegung, kommt es augenblicklich zum Stehen und bewegt sich unter Brüllen und Schwenken des Kopfes langsam (10 m/Rd) rückwärts.
41–50 – KEINE ÄNDERUNG <i>Dauer: 1 Rd</i>	Das Tier fährt mit seiner gegenwärtigen Handlung fort. Es hält nur einen kurzen Moment inne (oder wird langsamer), um zu gähnen.
51–60 – LANGSAMER <i>Dauer: 1 Rd</i>	Das Tier wird langsamer ¹⁾ , behält aber die Richtung bei, wenn möglich.
61–70 – LANGSAMER & RICHTUNG <i>Dauer: 1 Rd</i>	Das Tier wird langsamer ¹⁾ und ändert die Richtung ²⁾ .
71–80 – SCHNELLER <i>Dauer: 1 Rd</i>	Das Tier wird schneller ¹⁾ , behält aber die Richtung bei, wenn möglich.
81–90 – SCHNELLER & RICHTUNG <i>Dauer: 1 Rd</i>	Es wird schneller ¹⁾ und ändert die Richtung ²⁾ .
91–100 – ANGRIFF <i>Dauer: 1 Rd</i>	Das Tier greift ein zufälliges Ziel an.
¹⁾ Gangartänderung (1W10):	
1–4	1 Gangart
5–7	2 Gangarten
8–9	3 Gangarten
10	4 Gangarten
²⁾ Richtungsänderung (1W8):	

TH.1.2 • REITEN GEWALTIGER WESEN	
-26 und weniger – DEBAKEL -50% • var • -50▷	Der Reiter misshandelt das Tier – es dreht durch und rennt für 1W10 Runden mit maximaler Geschwindigkeit in eine zufällige Richtung. Während dieser Zeit gilt ein Malus von -50 auf Versuche, das Tier zu kontrollieren.
-25–04 – VOLLK. FEHLSCHLAG 0% • x1,5 • -20▷	Wegen der Unfähigkeit seines Reiters bäumt sich das Tier auf, windet und sträubt sich unter ohrenbetäubenden Lauten. Dem Reiter muss ein Reitenmanöver mit einem Malus von -30 gelingen, oder er wird abgeworfen und erleidet einen mittleren Schaden mit +20 auf ATS 1 [9].
UM 66 – UNGEW. EREIGNIS -100% • x1 • -25▷	Der Reiter wurde zur Beute oder Bedrohung degradiert. Das Tier führt einen Angriff mit halben OB gegen ihn aus. In der nächsten Runde kann der Reiter versuchen, die Kontrolle über das Tier wiederzuerlangen, indem ihm ein Reitenmanöver mit einem Malus von -25 oder ein Tierbeherrschungsmanöver gelingt. Solange handelt es wie ein wildes Exemplar seiner Art.
05–70 – FEHLSCHLAG 0% • x1,0 • +0▷	Der Reiter besitzt keine Kontrolle über sein Reittier. Die Handlung wird nach Tabelle „TH.1.1 • Unkontrolliertes Verhalten“ bestimmt.
71–85 – TEILERFOLG 30% • x2 • +5▷	Das Tier brüllt bedrohlich und weigert sich, dem Reiter zu gehorchen (es fährt mit seiner momentanen Handlung fort).
86–99 – BEINAHE-ERFOLG 70% • x1 • +10▷	Das Tier gehorcht widerwillig, ändert jedoch seine Richtung um maximal 45° (rechts oder links) und seine Geschwindigkeit um eine Gangart (langsamer oder schneller).
UM 100 – UNGEW. EREIGNIS 150% • x1 • +30▷	Das Tier führt das Manöver nicht nur nach dem Willen seines Reiters aus, sondern erkennt ihn als Herren an. Der Reiter erhält einen Bonus von +30 auf zukünftige Reitenmanöver mit diesem Tier, bis er ein Ergebnis von 04 oder weniger erreicht.
100–150 – ERFOLG 100% • x1 • +15▷	Das Tier führt das Manöver so aus, wie der Reiter es will.
über 150 – VOLLK. ERFOLG 120% • x1 • +25▷	Der Reiter kann das Tier nicht nur zu der angestrebten Handlung bewegen sondern hat außerdem alle dafür notwendigen Körperbewegungen und Laute herausgefunden, auf die das Tier trainiert wurde. Als Folge erhält der Reiter bei zukünftigen Versuchen, mit diesem Tier ein ähnliches Manöver auszuführen, einen Bonus von +25.
Modifikationen durch Gewicht des Reiters:	
unter 1% des Reittiers	-5
1% – 2% des Reittiers	+0
2% – 3% des Reittiers	+5
über 3% des Reittiers	+10
Schlüssel der Kurznotation:	
Ergebnis in % • Zeitfaktor • Bonus auf nächsten Versuch	

TH.2 • INTERAKTION	
-26 und weniger – HASS	-50% • x10 • -75 ▷
Das Ziel hasst den SC. Das kann sich in offener Aggression (z. B. Kampf) oder in stiller Feindseligkeit äußern; das Ziel wird versuchen, dem SC zu schaden, solange es nicht gegen Gesetze oder eigene Prinzipien verstößt. Das Ziel lehnt jeden Handel mit dem SC ab.	
-25-04 – VERACHTUNG	-25% • x5 • -40 ▷
Das Ziel verachtet den SC und wird nur helfen, wenn es von der Sache einen größeren Vorteil hat als der SC (z. B. durch übermäßige Bezahlung). Beim Handeln verlangt das Ziel um 30% höhere Preise.	
UM 66 – TODFEIND	-100% • x10 • -100 ▷
Das Ziel hasst den SC und wird einen Teil seiner Zeit und Vermögens aufwenden, um ihm zu schaden. Dabei stehen dem Ziel weder Gesetze noch eigene Prinzipien im Weg. Es lehnt einen Handel mit dem SC ab.	
05-70 – MISSTRAUEN	0% • x2 • +0 ▷
Die Beziehung wird durch Misstrauen geprägt: Das Ziel sieht den SC als einen Fremden und handelt zu normalen Preisen. Es achtet darauf, dass nichts im Widerspruch zu Gesetzen oder den eigenen Prinzipien steht.	
71-85 – WOHLWOLLEN	25% • x2 • +5 ▷
Das Ziel ist dem SC wohlwollend gesonnen, solange es nichts kostet. Beim Handeln räumt es dem SC einen leichten Nachlass ein (5%), tut aber nichts, was gegen seine Prinzipien oder Gesetze verstößt.	
86-99 – HILFSBEREITSCHAFT	50% • x1 • +10 ▷
Das Ziel versteht die Position des SCs und ist grundsätzlich bereit, zu helfen. Es dehnt Gesetze und eigene Prinzipien, solange das Ziel dabei auch profitiert. Beim Handeln gewährt es einen Nachlass von 10% Prozent.	
UM 100 – VERTRAUEN	150% • x0,5 • +50 ▷
Das Ziel vertraut dem SC und baut ein familiäres Verhältnis zu ihm auf: es kann von Freundschaft bis zu Liebe reichen. Das Ziel lehnt es ab, Profit bei Geschäften zu machen, und würde selbst gegen Gesetze und eigene Prinzipien verstoßen, um dem SC zu helfen.	
100-150 – SYMPATHIE	100% • x1 • +15 ▷
Das Ziel findet den SC sympathisch. Es nimmt auch ungewöhnliche Anstrengungen in Kauf, um zu helfen, und legt dabei Prinzipien und Gesetze weit aus – selbst wenn es einen kleinen Nachteil bedeutet. Beim Handeln kommt das Ziel dem SC um 20% des Wertes entgegen.	
über 150 – RESPEKT	120% • x0,8 • +25 ▷
Das Ziel respektiert den SC und unterstützt ihn. Das Ziel ist bereit, geringe Gesetzesübertretungen zu begehen – solange es von der Notwendigkeit überzeugt ist und es unwahrscheinlich ist, erlappt zu werden. Eigene Prinzipien mag das Ziel überdenken, wenn sie im Widerspruch dazu stehen, dem SC zu helfen. Beim Handeln kommt es dem SC um 30% des Wertes entgegen.	
Modifikation durch den Ruf der SCs in Naale:	
+0	
Modifikation durch die Kultur:	
 Verbündete	+25
 Feinde	-50
Modifikation durch Bewaffnung:	
Bewaffnet (über Dolch hinaus).....	-20
Gerüstet (über P5).....	-20
Schlüssel der Kurznotation:	
Ergebnis in % • Zeitfaktor • Bonus auf nächsten Versuch	

beladener SC muss daher eine schnellere Gangart verwenden, um mit seinen unbeladenen Kumpanen Schritt zu halten:

Gangartfaktor: Der Gangartfaktor gibt den Multiplikator an, der notwendig ist, um die Geschwindigkeit zu erreichen, die der SC in unbeladenem Zustand hätte. Multipliziert mit dem Geschwindigkeitsmultiplikator gibt er die Belastung eines Manövers an und damit, wie schnell ein SC erschöpft.

Nach einer von der verwendeten Gangart und dem Gangartfaktor abhängigen Zeit, erleidet ein SC einen kritischen Erschöpfungsschaden, der auf Tabelle „TH.6.2 • Erschöpfung“ (S. 183) ermittelt wird. Ein Beispiel befindet sich in 3.5 auf Seite 32.

Manövern und Handlungen wie z. B. einem Nahkampfangriff wird formal ein Geschwindigkeitsmultiplikator zugeordnet (SL-Entscheidung), um die Erschöpfung nach Tabelle TH.6.2 zu behandeln; Beispiele für die Multiplikatoren sind:

Aktion	Geschwindigkeitsmultiplikator	
	Traglast 0-4	Traglast > 4
Nah-/Fernkampf	x4	x5
Zaubern	x5	x5
Gehen	x1	x2
Schleichen	x3	x4
Springen	x4	x5
Schwimmen	x3	x5

Der Manövermalus oder die Einschränkung der Grundbewegungsweite wird nicht durch Fertigkeiten wie z. B. *Bewegung und Manöver* [2] reduziert – diese Fertigkeit gibt es in dieser Betrachtung nicht. Ein schwer gerüsteter SC benötigt die athletische Fertigkeit *Ausdauer*, um die Auswirkungen durch Erschöpfung zu reduzieren. Der Manöverwurf wird mit -10 für jede Schwere über A modifiziert (-10 bei B, -20 bei C, -30 bei D, -40 bei E) und ein Ergebnis über 100 zeigt, dass keine Auswirkungen durch Erschöpfung eintreten.

H.7 Klingensterme

Magische Stürme plagen die Meere um Folenn und zuweilen auch die Klingenlande selbst. Sie wurden geschaffen, um ein feindseliges Heer von mehr als ein paar Schiffen oder ein paar hundert Kämpfern zu zerstören. Die Waffen der Gefallenen bleiben im Sturm gefangen und verleihen ihnen noch mehr Zerstörungskraft – nur selten geben die Stürme sie wieder frei.¹

H.7.1 Auslöser für Klingensterme

Kämpfe scheinen die Stürme ebenso anzuziehen wie ein kampfbereites Heer, wobei die Gefahr mit der Anzahl an

¹ Bis hierhin ist die Beschreibung der Klingensterme konform mit [4], aber die folgenden Ausführungen sind willkürliche Annahmen über die Natur dieser Phänomene.

		TH.3 • DÄMONOLOGIE
Wert	Wissen in Dämonologie	
1	Der Gelehrte kann Wesen/Objekte der dämonischen Welt zuordnen.	-26 und weniger – DEBAKEL -50% • x5 • -50▷ Das finstere Wissen ist eine Last, die der SC nicht länger tragen will... Als er sich einige Lehrsätze ins Gedächtnis rufen will, wird sein Geist mit Bildern von Qual und Unheil überflutet: Der SC ist W10 Runden benommen, danach unterliegt er aufgrund schwerer Depression einem Abzug von -30 auf alle Handlungen. Ihm steht täglich ein WW gegen Willensschwäche der Stufe seines Fertigkeitswerts in Dämonologie zu, um die Depression zu überwinden.
2	Der Gelehrte ist fähig, Wesen/Objekte den Ebenen der Essenz oder der Leere zuzuordnen.	-25-04 – VOLLK. FEHLSCHLAG -25% • x4 • -30▷ „Das hat nichts zu bedeuten...“ Der SC kann keine Eigenschaften des Wesens/Objektes identifizieren und ist in seinem Hochmut fest überzeugt, nichts übersehen zu haben. Einen neuen Versuch darf er erst wieder unternehmen, wenn er einen höheren Fertigkeitswert in Dämonologie erreicht hat.
3	Der Gelehrte kann Aussagen über das allgemeine Verhalten oder den ungefähren Verwendungszweck treffen.	UM 66 – UNGEW. EREIGNIS 0% • x0,5 • +0▷ Als sich der SC einige alte Verse zu dem Wesen/Objekt ins Gedächtnis ruft, murmelt er diese unvorsichtigerweise vor sich hin. Entweder hat er sie verwechselt oder nur falsch ausgesprochen, aber sie entfesseln ungewollt eine Magie, die der SC nicht bezwingen kann: der SC verliert alle MP für diesen Tag und unterliegt einem Zauberverfehlen mit dem Faktor 3. Was pflegte Dein Lehrmeister immer zu sagen? „Ihr könntet ein Meister werden, wenn Ihr nicht glaubtet, einer zu sein...“
4	Erlaubt die Identifikation der wichtigsten Eigenschaft des Wesens/Objektes.	05-70 – FEHLSCHLAG 0% • x3 • +0▷ „Die dämonischen Wege sind unergründlich...“ Der SC ist genauso schlau wie vorher und einen neuen Versuch darf er erst wieder in 24 Stunden versuchen.
5	Erlaubt die Zuordnung des Wesens/Objektes zu einer bestimmten dämonischen Ebene.	71-85 – TEILERFOLG 50% • x2 • +5▷ Der SC hat eine Ahnung, womit er es zu tun hat, und bestimmt die wichtigste Eigenschaft des Wesens/Objektes.
6	Erlaubt die Stufe bzw. das Alter des Wesens/Objektes einzuschätzen.	86-99 – BEINAHE-ERFOLG 70% • x1,5 • +15▷ „Wie war das noch gleich...“ Der SC hat zunächst Schwierigkeiten, sich zu erinnern, aber dann bestimmt er die wichtigsten Eigenschaften des Wesens/Objektes richtig. Er weiß, das ihm Details entgangen sind.
7	Der Gelehrte kann die wichtigen Eigenschaften des Wesens/Objektes identifizieren.	UM 100 – UNGEW. EREIGNIS 150% • x0,5 • +35▷ Nichts bleibt dem SC verborgen. Er hat alle Eigenschaften des Wesens/Objektes erfolgreich bestimmt und ein bisher unbekanntes Merkmal oder eine neue Methode zur Identifizierung entdeckt: Der SC erhält einen zusätzlichen Fertigkeitswert in Dämonologie.
8	Der Gelehrte kennt die Details des Wesens/Objektes.	100-150 – ERFOLG 100% • x1 • +20▷ Dein Verstand ist immer noch so scharf wie Dein Dolch... Der SC identifiziert das Wesen/Objekt erfolgreich.
9	Gestattet dem Gelehrten, auch allgemeine Aussagen zu verwandten Wesen bzw. ähnlichen Objekten zu treffen.	über 150 – VOLLK. ERFOLG 120% • x0,8 • +25▷ „Ich kenne Dich!“ Der SC hat nicht nur alle Eigenschaften des Wesens/Objektes bestimmt, sondern erhält einen Bonus von +15 auf alle Versuche, es zu manipulieren. Handelt es sich um ein Objekt, so hat er außerdem Vermutungen über dessen Herkunft und Erschaffer richtig angestellt.
10	Der Gelehrte kennt auch die Details verwandter Wesen bzw. ähnlicher Objekte.	
11+	Erlaubt auch die Kenntnis obskurer Details sowie die historische Bedeutung von Objekten und ihren Erschaffern.	
		Schlüssel der Kurznotation: Ergebnis in % • Zeitfaktor • Bonus auf nächsten Versuch

TH.4 • AUSTREIBEN	
-26 und weniger – DEBAKEL	-50% • x5 • -50▷
Das Opfer wird von dem SC in seinem Wahn qualvoll zu Tode gebracht... vielleicht will er es sich nicht eingestehen, aber er hat eine Art von Gefallen dabei empfunden. Sämtliche Austreibungsmanöver in den nächsten 2 Wochen unterliegen einem zusätzlichen Abzug von -50.	
-25-04 – VOLLK. FEHLSCHLAG	-30% • x4 • -30▷
Der vermeintliche Dämon ist ebenso hartnäckig wie der SC... das Opfer stirbt qualvoll.	
UM 66 – UNGEW. EREIGNIS	0% • x0,5 • +0▷
Nicht gut... keine Ahnung wie, aber das Opfer kann sich von seinen Fesseln befreien und greift seinen Peiniger überraschend an – ganz gleich, ob besessen oder nicht.	
05-70 – FEHLSCHLAG	0% • x3 • +0▷
Kein schöner Anblick... das Opfer erleidet 90% seiner aktuellen Trefferpunkte und einen kritischen Treffer der Schwere E*.	
71-85 – TEILERFOLG	50% • x2 • +5▷
Es ist mühsam, aber es geht voran... das Opfer erleidet 75% seiner aktuellen Trefferpunkte und einen krit. Treffer der Schwere D*; nächster Versuch mit +5.	
86-99 – BEINAHE-ERFOLG	70% • x1,5 • +15▷
Ist das Opfer besessen, offenbart sich der Dämon in der dämonischen Sprache; aus den wüsten Flüchen weiß der SC nun, mit wem er es zu tun hat und darf den nächsten Versuch mit einem Bonus von +15 durchführen. Ist das Opfer nicht besessen, dann weiß es der SC ebenfalls. Zeit, sich zu entschuldigen... Das Opfer erleidet 50% seiner aktuellen Trefferpunkte und einen kritischen Treffer der Schwere C*.	
UM 100 – UNGEW. EREIGNIS	150% • x0,5 • +35▷
Ist das Opfer besessen, dann hat der SC den Dämon in der Mangel: wenn er es wünscht, kann er ihm Fragen zu seiner Person oder seinem Vorhaben stellen und mit einem schweren Verhörenmanöver (-20) den wirren Sprachfetzen einen Sinn abverlangen, bevor er ihn austreibt. Das Opfer verliert dabei lediglich 10% seiner aktuellen Trefferpunkte. Ist das Opfer nicht besessen, so kann er es bereits vor der „peynlichen Befragung“ ausschließen. Der SC erhält in jedem Fall einen zusätzlichen Fertigkeitswert in Austreibung.	
100-150 – ERFOLG	100% • x1 • +20▷
Es ist vollbracht... Hatte ein Dämon von dem Opfer Besitz ergriffen, so wurde dieser ausgetrieben – falls nicht, weiß es der SC jetzt. Das Opfer erleidet 30% seiner aktuellen Trefferpunkte und einen kritischen Treffer der Schwere B*.	
über 150 – VOLLK. ERFOLG	120% • x0,8 • +25▷
Ein Meister des Schmerzes! Der Dämon ist ausgetrieben, falls das Opfer besessen war – ansonsten weiß der SC, dass er wohl einem Irrtum erlag. Das Opfer erleidet 10% seiner aktuellen Trefferpunkte und einen kritischen Treffer der Schwere A*.	
Modifikationen:	
bei Besessenheit-10/Klasse des Dämons	
nicht besessen +0	
* Die Art des krit. Treffers hängt von den eingesetzten Mitteln ab (SL-Entscheidung); z. B. könnten Brandeisen krit. Hitzeschäden verursachen, beim Erdrosseln könnten krit. Ringenschäden auftreten.	
Schlüssel der Kurznotation:	
Ergebnis in % • Zeitfaktor • Bonus auf nächsten Versuch	

TH.5 • ESSÄNZEGEL ENTFERNEN	
-26 und weniger – DEBAKEL	-50% • x7 • -35▷
Die Entfernung des Essänzegels ist geglückt, aber das Biest hat in seinem Todeskampf die gesamte finstere Essänz ausgespien: das Opfer erleidet einen krit. Essänzvergiftungsschaden E (S. 188). Außerdem hat der Chirurg in seinem stümperhaften Vorgehen dem Opfer zusätzlich einen krit. Stichschaden B zugefügt. An der Stelle, wo der Essänzegel saß, klafft eine schmerzhaft Wunde, die eine hässliche Narbe hinterlassen wird.	
-25-04 – VOLLK. FEHLSCHLAG	-25% • x5 • -25▷
Der Chirurg macht so ziemlich alles falsch: das Opfer erleidet einen krit. Essänzvergiftungsschaden D (S. 188), aber der Essänzegel bleibt unverletzt und geht auf den Chirurg über, falls dieser über MP verfügt.	
UM 66 – UNGEW. EREIGNIS	-75% • x2 • -50▷
Die Entfernung scheitert jämmerlich und der Essänzegel verbeißt sich tief in seinem Opfer: das Opfer erleidet einen krit. Essänzvergiftungsschaden E (S. 188) und zukünftige Versuche, den Egel zu entfernen, unterliegen einem Abzug von -50. Außerdem wurde der Essänzegel verstümmelt und fügt seinem Opfer einen krit. Essänzvergiftungsschaden A zu (S. 188), wann immer es versucht, Magie einzusetzen (z. B. Zaubersprüche, Runenpapiere, Stabmagie).	
05-70 – FEHLSCHLAG	0% • x3 • +0▷
Wenn der Chirurg ein paar Kerzen aufstellt, könnte das als missglückte Opferung durchgehen... Die Entfernung scheitert und das Opfer erleidet einen krit. Essänzvergiftungsschaden C (S. 188).	
71-85 – TEILERFOLG	25% • x2 • +5▷
Im Lehrbuch sah das irgendwie anders aus... Die Entfernung scheitert und das Opfer erleidet einen krit. Essänzvergiftungsschaden B (S. 188). Der Chirurg hat eine Ahnung, was er falsch gemacht haben könnte: nächster Versuch mit +5.	
86-99 – BEINAHE-ERFOLG	50% • x1,5 • +10▷
„Das kann überhaupt nicht weh tun...“ Das Opfer erleidet einen krit. Essänzvergiftungsschaden A (S. 188) und der Essänzegel wurde bereits halb entfernt: nächster Versuch mit +10.	
UM 100 – UNGEW. EREIGNIS	150% • x0,5 • +35▷
Der Essänzegel wurde lebend entfernt. Außerdem hat der Chirurg tiefe Kenntnisse bei der Behandlung erworben und erhält je einen zusätzlichen Fertigkeitswert in Wundbehandlung und Erste Hilfe.	
100-150 – ERFOLG	100% • x1 • +20▷
Der Essänzegel wurde erfolgreich entfernt.	
über 150 – VOLLK. ERFOLG	120% • x0,8 • +25▷
Ein Meister seines Faches... Der Essänzegel wurde lebend entfernt.	
Modifikationen durch Klasse des Essänzegels:	
Klasse I +20	
Klasse II +10	
Klasse III +0	
Klasse IV -15	
Klasse V -30	
Klasse VI -50	
Schlüssel der Kurznotation:	
Ergebnis in % • Zeitfaktor • Bonus auf nächsten Versuch	

TH.6.1 • TRAGLAST			
Traglastfaktor	Manövermalus	Grundbewegungsweite	Gangartfaktor
0–1	0	x 1,0	x 1
1–2	0	x 0,9	x 1
2–3	-5	x 0,8	x 1,5
3–4	-10	x 0,7	x 1,5
4–5	-20	x 0,6	x 1,5
5–6	-30	x 0,5	x 2
6–7	-40	x 0,4	x 2
7–8	-50	x 0,4	x 2
> 8	-60	x 0,3	x 3

Kämpfern wächst. Auch die Anwesenheit von Dämonen oder anderen finsternen Geschöpfen und die Manipulation der Essenzströme (das Wirken von Magie) erhöhen das Risiko.

Bei der Überfahrt und dem Durchqueren der Farbenstürme („Gale of Hues“ [4]), die Folenn wie in einen Mantel hüllen, droht einem Angreifer die größte Gefahr. Doch es gibt auch relativ sichere Orte, die durch eine bestimmte Struktur der Essenzströme die Klingensterme fernhalten – Orte, an denen sich die Bewohner in größeren Städten und Siedlungen niederlassen können.

H.7.2 Vorzeichen

In jeder Runde eines Kampfes wird mit einem offenen W100 auf Tabelle „TH.7 • Klingensterme“ (S. 183) ermittelt, ob sich ein Klingensturm bildet. Die Kampfbedingungen modifizieren die Wahrscheinlichkeit für das Auftreten eines Sturmes und wirken kumulativ. Zeigt das Ergebnis einen Klingensturm an, erscheint er in 1W5 (Wurf jede Rd) bzw. 1W10 Runden (Wurf alle 10 Rd) und wächst rundenweise bis zur angegebenen Stärke an. Die Stärke und der Offensivbonus (OB) stellen das Gefahrenpotential des Sturmes dar.

In jeder Runde kann ein SC versuchen, die Gefahr für einen Klingensturm einzuschätzen und die Vorzeichen zu deuten (20% einer Runde).

Beispielsweise wird der Wurf für das Erscheinen eines Klingensterms bei einem Kampf zwischen 6 SCs und 5 Vanku mit Ulzula (2.6, S. 21) an einem Ort durchschnittlicher Essenz (+0) mit +8 modifiziert: +2 für insgesamt 12 Kämpfer und +6 für insgesamt 6 Dämonen (die SCs). Ein Wurf erfolgt zu Beginn jeder Runde in der linken Spalte („Wurf (1 Runde)“) von Tabelle TH.7 oder einmal zu Beginn des Kampfes in der rechten Spalte („Wurf (10 Runden)“) und jede weitere 10 Runden, falls der Kampf so lange dauern sollte.

H.7.3 Spezifische Klingensterme

Eine detaillierte Beschreibung von Art, Schadensausmaß und Bewegungsrichtung eines Klingensterms wird in Abschnitt O-13.0 von [33] gegeben. Die für Rolemaster relevanten Merkmale sind:

Feldsturm: Nimmt zu Beginn ein Feld von 4 m x 4 m ein und wächst mit 2–12 m/Rd; er endet, sobald er das gesamte Schlachtfeld bedeckt, und fügt an einem Ort durchschnittlich 1W10 Runden lang geringen Schaden zu.

Ringsturm: Beginnt mit einem Radius von 4 m und wächst mit einer Geschwindigkeit von 2–12 m/Rd, wobei sich das Wirkungsgebiet auf einen Ring von 4 m Breite beschränkt; er endet, sobald sein Wirkungsgebiet das Schlachtfeld verlässt, und fügt an einem Ort durchschnittlich 2 Rd lang hohen Schaden zu.

Tornado: Bedeckt zu Anfang ein Gebiet von 8 m Durchmesser, das mit 2–6 m wächst bzw. schrumpft und sich mit 2–6 m/Rd bewegt; er bleibt auf dem Schlachtfeld und fügt an einem Ort durchschnittlich 2 Runden lang geringen Schaden zu.

Frontalsturm: Nimmt einen Streifen von 8 m Dicke und quasi-unendlicher Breite ein, der sich aus einer zufälligen Richtung über das Schlachtfeld mit 2–6 m/Rd bewegt; er endet, sobald sein Wirkungsgebiet das Schlachtfeld verlässt, und fügt an einem Ort durchschnittlich 2 Runden lang hohen Schaden zu.

Der Klingensturm manifestiert sich in 1W50 m Entfernung in zufälliger Richtung (W8, siehe TH.1.1 auf S. 178). Die Bewegungsrichtung von Klingenstermen erscheint zufällig, trifft aber stets den Kampfplatz. Feldstürme und Tornados dauern an, bis alle Kampfhandlungen beendet wurden. Die Ring- und Frontalstürme fegen nur einmal über ein Gebiet hinweg und der Kampf kann danach fortgeführt werden.

Diese deterministische Betrachtungsweise erfordert etwas Buchführung des SL, so dass er Gebiete, die vom Sturm betroffen sind, von unbetroffenen Bereichen unterscheiden kann. Die Merkmale des Klingensterms werden auf Tabelle „TH.7 • Klingensterme“ (S. 183) in der Spalte „Spezifisch“ mit einem offenen W100 ermittelt. In einem vom Sturm betroffenen Gebiet erleidet jedes Wesen in jeder Runde einen Angriff auf „ATS 900 • Angriffstabelle für Klingensterme“ (S. 186) mit dem entsprechenden OB bis zur maximalen Obergrenze (Stärke).

Anmerkung: Das Bladestorm-Regelwerk geht von Runden mit 10–30 Sekunden Dauer aus. Für die Geschwindigkeit eines Klingensterms wurden hier Runden von 10 Sekunden Dauer angenommen; die Höchstgeschwindigkeiten von 6 bzw. 12 m/Rd sind also als sichere Obergrenze zu verstehen.

TH.6.2 • ERSCHÖPFUNG						
kritischer Erschöpfungs-schaden	Belastung (Geschwindigkeitsmultiplikator x Gangartfaktor)					
	1	1,5	2	3	4	> 4
A	4 h	1 h	30 min	10 min	3 Rd	1 Rd
B	8 h	2 h	1 h	20 min	1 min	2 Rd
C	12 h	3 h	1,5 h	30 min	1,5 min	3 Rd
D	16 h	4 h	2 h	40 min	2 min	4 Rd
E *	+2 h	+30 min	+15 min	+5 min	+ 2 Rd	+1 Rd

* Es erfolgt ein kritischer Erschöpfungs-schaden E (S. 187), wenn das Manöver um die angegebene Dauer fortgesetzt wird; z. B. bedeutet „+2 h“, dass alle 2 Stunden ein weiterer kritischer Erschöpfungs-schaden E zugefügt wird, wenn das Manöver fortgesetzt wird.

TH.7 • KLINGENSTÜRME						
Wurf (1 Runde)	Spezifisch		Allgemein		Wurf (10 Runden)	
	Art	Stärke (Höchstergebnis)	OB (S. 186)	Stärke (Höchstergebnis)		OB (S. 186)
UM 66	Feldsturm	gewaltig	+150	gewaltig	+100	UM 66
UM 100	Klingensturm-Fund (H.7.6)			Klingensturm-Fund (H.7.6)		UM 100
unter 190	kein Klingensturm			kein Klingensturm		unter 96
191-200	Ringsturm	groß	+60	mittel	+10	96-105
201-210	Frontalsturm	groß	+60	mittel	+10	106-115
211-220	Tornado	mittel	+80	mittel	+20	116-125
221-230	Feldsturm	mittel	+80	groß	+30	126-135
231-240	Ringsturm	gewaltig	+90	groß	+40	136-145
241-250	Frontalsturm	gewaltig	+90	groß	+50	146-155
251-260	Tornado	groß	+110	gewaltig	+60	156-165
261-270	Feldsturm	groß	+110	gewaltig	+70	166-175
271-280	Tornado	gewaltig	+130	gewaltig	+80	176-185
über 280	Feldsturm	gewaltig	+130	gewaltig	+90	über 185

Modifikationen:

- Pro 10 Nichtkämpfern (nicht aggressiv/kampfbereit) +1
- Pro Kämpfer bzw. kampfbereite Wesen +1
- Pro 10 Dämonenklassen (Summe anwesender Dämonen) +1
- Pro eingesetztem Magiepunkt (Angriffszauber) +1
- lokale Essenzströme -50 bis +50
- Meer (weiter als 50 km von der Küste entfernt) +50

H.7.4 Allgemeine Klingenstürme

Anstelle der verschiedenen Typen von Klingenstürmen soll eine vereinfachte (statistische) Betrachtung eines Klingensturms vorgestellt werden, die ohne Annahmen über Geometrie oder Ausbreitungsrichtung auskommt. In dieser Variante wird die Spalte „Allgemein“ der Tabelle „TH.7 • Klingenstürme“ (S. 183) verwendet.

Ein Klingensturm in der allgemeinen Betrachtung benötigt 1W10 Runden („Runden bis Erscheinen“), bis sich der Klingensturm zu einer Gefahr aufgebaut hat. Sein Wirkungsgebiet ist der gesamte Kampfplatz (und unbestimmt darüber hinaus) und er wächst rundenweise zu seiner vollen Stärke heran.

In der ersten Runde des Erscheinens wird ein Angriff mit dem entsprechenden OB auf „ATS 900 • Angriffstabelle für Klingenstürme“ (S. 186) für jeden Anwesenden mit einem Höchstergebnis für kleine Klingenstürme bzw.

Randgebiete ausgeführt. In jeder weiteren Runde erfolgt ein weiterer Angriff, wobei die Stärke des Sturms und damit das Höchstergebnis des Schadens bis zur angegebenen Stärke anwächst (von klein über mittel und groß bis gewaltig). Gegen Klingenstürme kann weder der DB noch eine Parade eingesetzt werden, es gelten aber passive Modifikationen durch Deckung oder hochwertige Rüstung.

Nachdem ein Klingensturm zu seiner maximalen Stärke angewachsen ist, wütet er für 1W10 Runden, bevor er sich wieder rundenweise beruhigt (von gewaltig über groß und mittel zu klein).

Im Fall allgemeiner Klingenstürme zeigt ein Angriffsergebnis kleiner als 11, dass sich dem Opfer eine Fluchtmöglichkeit aus dem Sturm bietet. Das Opfer kann sich in diesem Fall zur Flucht entscheiden, muss aber sämtliche anderen Handlungen einstellen (Angriffe einstellen, die Richtung seiner Bewegung ändern usw.).

In Abschnitt 2.1.3 auf S. 17 ist das Erscheinen eines allgemeinen Klingenssturms rundenweise beschrieben.

H.7.5 In einem Klingens Sturm

Ganz gleich ob ein spezifischer oder ein allgemeiner Klingens Sturm betrachtet wird, sein Erscheinen beendet normalerweise eine Kampfhandlung, da die Beteiligten vor dem aufziehenden Sturm fliehen. Eine Flucht ist aufgrund der geringen Ausbreitungsgeschwindigkeit normalerweise kein Problem und sollte in vielen Fällen ohne Probe (Manöverwurf o.ä.) gelingen – Klingens Stürme sind eine langsame Zerstörungskraft, die sich unaufhaltsam ihren Weg bahnt.

Wird ein Wesen dennoch von einem Klingens Sturm eingeholt, gelten in dem vom Sturm betroffenen Gebiet abgesehen vom zugefügten Schaden weitere Einschränkungen.

H.7.5.1 Angriffe & Manöver

Angriffe und Bewegungsmanöver erhalten einen Abzug, der von der momentanen Stärke des Klingenssturms abhängt: -10 für kleine, -15 für mittlere, -25 für große und -40 für gewaltige Stürme. Für jede Bewegung von 15 m in einer Runde, erleidet ein Wesen einen weiteren Angriff (OB und Stärke entsprechen dem regulären Angriff), der aber mit -20 pro 15 m Bewegung modifiziert wird.

Auch statische Manöver können einen Abzug (z. B. Schlösser öffnen, Meditation, Spuren lesen) oder einen Bonus (z. B. Schleichen/Verbergen) durch den Sturm erhalten (SL-Entscheidung).

H.7.5.2 Deckung

Ein Wesen, das Deckung in einem Sturm sucht, erhält einen Bonus von mindestens +25 auf den DB, wenn es sich auf den Boden legt. In einem geeigneten Gebiet (SL-Entscheidung) sind Wahrnehmungswürfe zulässig, um halbe (z. B. Felsen, Abhang, Grube) bzw. volle Deckung (z. B. Erdloch, Felsspalte, Keller) vor dem Sturm zu suchen. Das Suchenmanöver erhält einen Bonus von +20, wenn sich der Suchende mehr als 15 m in der Runde bewegt (und einen weiteren Schaden durch den Sturm riskiert).

H.7.5.3 Flucht

Ein Wesen kann aus einem bereits von einem Klingens Sturm betroffenen Gebiet fliehen, wenn es seine Bewegungsrichtung nach der besten Fluchtmöglichkeit richtet. Im Fall spezifischer Klingens Stürme mit bekannter Geometrie mag das offensichtlich sein, aber wenn man Klingens Stürme allgemein betrachtet, kann das Wesen nur auf Glück oder Zufall hoffen. Der Sturm ist in ständiger Bewegung, ändert unaufhörlich Form und Bewegungsrichtung.

In jeder Runde besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10%, dass ein Wesen einen Weg aus einem Klingens Sturm findet oder dieser einfach weiterzieht (siehe Ergebnis „UM <11“ in ATS 900 auf S. 186). Bewegt sich das Wesen weiter als 15 m in einer Runde, erleidet es

einen zusätzlichen Angriff (H.7.5.1) für jede Bewegung von 15 m, dieser wird aber mit jeweils -20 modifiziert. Das erhöht die Chance, dem Sturm zu entkommen.

Der Status anderer Wesen in der Nähe muss vielleicht bei einer Flucht berücksichtigt werden. Befindet sich am Ziel des Fliehenden bereits ein Wesen, das sich noch in einem vom Sturm betroffenen Gebiet befindet, hat der SL die Situation entsprechend zu bewerten. Der Fliehende kann vorher die Richtung wechseln, da er einen Ausweg aus dem Sturm gefunden hat, oder findet ihn gleich zu Beginn der nächsten Runde, nachdem er am Wesen vorbeigelaufen ist. Das Ergebnis kann auch zeigen, dass sich das andere Wesen in der nächsten Runde in einem vom Sturm nicht betroffenen Bereich befindet.

Beispiel: Ein SC wird von einem heraufziehenden Klingens Sturm überrascht und ergreift die Flucht. Er erleidet einen geringen Schaden in der ersten Runde und entscheidet sich für ein Sprintenmanöver mit einem Abzug von -10 (für kleine Klingens Stürme). Das Ergebnis zeigt, dass er einen Sprint geschafft hat und damit 75 m in der Runde zurücklegt (5 x 15 m). Er erleidet 5 weitere Schäden für die Bewegung über 15 m, deren Angriffswürfe mit -20, -40, -60, -80 und schließlich mit -100 modifiziert werden. Sobald ein unmodifizierter Angriffswurf unter 11 liegt, entkommt der SC dem Klingens Sturm und nimmt keinen weiteren Schaden.

H.7.6 Klingens Sturm-Funde

Manchmal gibt ein Klingens Sturm auch einen Gegenstand wieder frei, der vielleicht Jahrtausende in ihm gefangen war. Meistens sind es unbrauchbare Überreste abscheulicher Waffen, die noch aus der Zeit stammen, als die Stürme drei Armadas der Seelentöter von Murlis vernichteten. Manchmal handelt es sich aber auch um mächtige Artefakte anderer Mächte.

H.8 Streitgespräche

Es kann Situationen geben, in denen ein Streitgespräch ausführlicher behandelt werden soll. Ein Beispiel ist der Schlagabtausch zwischen Anklage und Verteidigung bei einem Gerichtsprozess in Naale oder bei einer öffentlichen Anhörung am Königshof von Thol. Der Ausgang eines solchen Streitgesprächs ändert nicht die Einstellung der beteiligten Personen zu dem verhandelten Thema, wie es einige Fertigkeiten können (z. B. *Überreden*, *Einschüchtern* oder *Verführen*), sondern gibt die objektive Meinung eines Beobachters wieder (im Falle einer Gerichtsverhandlung idealerweise die eines Richters).

Ein Streitgespräch wird, ähnlich wie ein Kampf, rundenweise durchgeführt, aber eine Runde dauert normalerweise wesentlich länger (Richtwert 2–5 Minuten). Im Gegensatz zum Kampf beginnt das Streitgespräch in der zweiten Runde, als Reaktion auf eine Behauptung oder Anfeindung, die der SC nicht so im Raum stehen lassen will. Das kann eine Erwiderung auf eine Anklage sein oder ein Widerspruch bei Kritik an dem rukonischen Bier.

TH.8 • STREITGESPRÄCHE	
51–55 – FEHLSCHLAG	1 • 50% • x2,0 • -10▷
56–60 – FEHLSCHLAG	2 • 50% • x1,7 • -10▷
61–65 – FEHLSCHLAG	3 • 60% • x1,6 • -5▷
UM 66 – UNGEW.	0 • 0% • x3,0 • -15▷ Deine wilde Argumentation führt zu einem Sturz oder einer anderen Verletzung: kritischer Hiebschaden A. Der Angriff misslingt.
66–70 – FEHLSCHLAG	4 • 60% • x1,5 • -5▷
71–75 – TEILERFOLG	5 A • 70% • x1,4 • -5▷
76–80 – TEILERFOLG	6 A • 70% • x1,3 • -5▷
81–85 – TEILERFOLG	7 A • 80% • x1,2 • +0▷
86–90 – TEILERFOLG	8 B • 80% • x1,1 • +0▷
91–95 – TEILERFOLG	9 B • 90% • x1,0 • +0▷
96–100 – TEILERFOLG	10 B • 90% • x1,0 • +0▷
UM 100 – UNGEW.	25EE • 150% • x0,5 • +50▷ Perfekte Argumentation gepaart mit einem göttlichen Zeichen trifft Deinen Gegner hart: 25 und zwei E.
101–105 – ERFOLG	11 C • 100% • x1,0 • +5▷
106–110 – ERFOLG	12 C • 100% • x1,0 • +5▷
111–115 – ERFOLG	13 C • 110% • x0,9 • +10▷
116–120 – ERFOLG	14 D • 110% • x0,9 • +10▷
121–125 – ERFOLG	15 D • 120% • x0,8 • +15▷
126–130 – ERFOLG	16 D • 120% • x0,8 • +15▷
131–135 – ERFOLG	17 E • 130% • x0,7 • +20▷
136–140 – ERFOLG	18 E • 130% • x0,7 • +25▷
141–145 – ERFOLG	19 E • 140% • x0,6 • +30▷
146–150 – ERFOLG	20 E • 140% • x0,5 • +30▷
Kampf-Analogie:	
Trefferpunkte akademische Fertigkeit
Offensivbonus soziale Fertigkeit
Defensivbonus IT-Bonus, +5 soz. Status
Modifikationen:	
Überraschung +20
Vorbereitung variabel
Auszeichnungen, Ruf variabel
Schlüssel der Kurznotation:	
Schaden • %-Ergebnis • Zeit • Bonus nächste Runde	

OB - DB - Parade, und wird auf der Manövertabelle „TH.8 • Streitgespräche“ (S. 185) ausgewertet. Eine Zahl gibt die zugefügten Treffer- bzw. Diskussionspunkte an und kritische Treffer werden auf der Tabelle für kritische Diskussionschäden (S. 189) ermittelt.

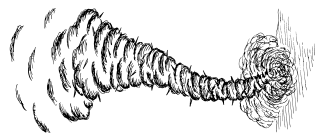
Ein Initiativeverlust kann die Reihenfolge in der nächsten Runde verändern und Benommenheit erlaubt nur 50% der Parade. Erreicht ein Teilnehmer 0 Diskussionspunkte oder erleidet er einen schweren kritischen Treffer („Gegner geschlagen“), ist er besiegt und ein objektiver Betrachter folgt der Argumentation der Gegenseite.

Eine entsprechende Wissensfertigkeit stellt die Trefferpunkte in dem Duell (z. B. Rechtsprechung oder Kochkunst) – es ist das Fachwissen des anderen, das es zu untergraben gilt. Verfügt ein Beteiligter über keine Wissensfertigkeit, kommt nur der Kategoriebonus für akademische Fertigkeiten zur Anwendung, mit einem Minimum von 1 (negative Boni werden als 1 gewertet).

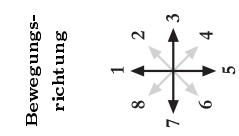
Dann führt jeder Beteiligte einen Angriff in jeder Runde aus, wobei der Fertigungsbonus einer geeigneten sozialen Fertigkeit (Reden, Diplomatie, Überreden, Handeln, Predigen...) als OB verwendet wird. Der Intuitionsbonus gilt als DB, wobei dieser in der Regel um den sozialen Status modifiziert wird: +5 für jeden Punkt, den der Verteidiger über dem Angreifer steht, -5 für jeden Punkt darunter. Jeder Beteiligte muss den Anteil für Angriff und Parade zu Beginn jeder Runde festlegen, bevor der Angriff erfolgt. Ein Angriffswurf setzt sich wie beim Kampf zusammen,

ATS 900 • ANGRIFFSTABELLE FÜR KLINGENSTÜRME

UM <11	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	UM <11
	<i>allgemeiner Klingensturm: Entkommen</i>																				
11-36	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11-36
37-39	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	37-39
40-42	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40-42
43-45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	43-45
46-48	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	46-48
49-51	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	49-51
52-54	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	52-54
55-57	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	55-57
58-60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	58-60
61-63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	61-63
64-66	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64-66
67-69	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	67-69
70-72	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70-72
73-75	3	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	73-75
76-78	3	5	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	76-78
79-81	4	6	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	79-81
82-84	4	7	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	82-84
85-87	5	8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	85-87
88-90	6	9	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	88-90
91-93	7	10	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	13A1	91-93
94-96	8	11	15A1	17A4	12	13A4	17B1	20B1	14A4	17B1	21B1	23B1	19B1	21B1	24B1	26B4	22B4	25B1	30B4	32B1	94-96
97-99	9	13A1	17B1	19B1	13A1	15B1	19B1	22B4	16B1	19B1	23B4	25B4	21B4	23B4	26B4	28B1	24B1	27B4	32B1	34C1	97-99
100-102	10A1	15A4	19B1	21B1	15A4	17B1	21B4	24B1	18B1	21B4	25B1	27B1	23B1	25B1	28B1	30C1	26B4	29B1	34C1	36C4	100-102
103-105	12A4	17B1	20B4	23B4	17B1	19B4	23B1	26B4	20B4	23B1	27B4	29C1	25B4	27B4	30C1	32C4	28B1	31C1	36C4	38C1	103-105
106-108	13B1	18B2	21B2	24B2	19B1	21B2	25C1	28C2	22B2	25C1	29C1	31C2	27C1	29C1	32C2	34C1	30C2	33C2	38C1	40D2	106-108
109-111	15B2	19C1	22C2	25C1	20C1	23C1	27C2	30D1	23C1	27C2	31C2	32D1	29C2	30C2	34D1	36D2	32C1	35D1	39D2	41D1	109-111
112-114	16C1	20D1	23C1	26D1	21C2	25D1	28D1	31D2	25D1	29D1	32D2	34D2	30D1	31D1	36D2	37E1	34D2	37D2	41E1	43E2	112-114
115-117	18D2	21D2	24D1	27E2	23D2	27D2	30D2	33D1	27D2	30D2	34E1	36E1	31D2	32E2	37E1	38E2	35E1	39E1	43E2	44E1	115-117
118-120	19E2	22E2	25E2	28E2	25E2	28E2	32E2	34E2	28E2	31E2	35E2	37E2	33E2	34E2	39E2	40E2	37E2	41E2	44E2	46E2	118-120
121-123	22E1	25E1	27E1	30E1	27E1	30E1	34E1	36E2	29E1	33E1	37E1	39E1	35E1	36E1	41E2	42E1	39E1	43E1	46E1	48F2	121-123
124-126	24E2	28E4	30E1	33E4	29E2	32E2	36E2	38E1	31E2	35E2	40E2	42E2	36E2	37E2	43E1	44F2	41E2	45E2	48F2	50F2	124-126
127-129	27E4	30E2	33E2	36E2	31E4	34E1	38E4	40E2	32E2	37E2	43E2	45F2	37E1	39E2	45F2	47F2	43E2	47F1	50F1	52F1	127-129
130-132	29E2	33E2	36E4	39E1	33E2	35E2	40E2	43F1	34E1	38E1	45F2	48F1	39E2	41F1	47F2	50F1	45F1	49F2	52F2	55F2	130-132
133-135	32E1	35E1	39E2	43F2	35E1	37E1	42F2	46F2	36E2	39E2	47F1	51F2	40F2	43F2	50F1	53F2	47F2	51F2	55F2	58F2	133-135
136-138	35E4	37E1	41E1	45F1	37E4	39E2	45F1	48F2	39E1	41F2	50F2	54F2	42F2	46F1	52F2	56F2	49F1	54F1	59F2	61G1	136-138
139-141	37E2	40E2	43F2	47F2	39E2	42F1	48F2	50F1	42F2	44F1	52F2	57F1	44F1	49F2	55F2	59G1	52F2	57F2	63G1	65G2	139-141
142-144	39E1	43E4	45F1	49F1	41F1	45F1	53F2	56F1	45F1	47F2	54F1	60F2	47F2	52F1	68G1	62G2	55F2	60G2	67G2	70G2	142-144
145-147	41E1	45F1	47F2	50F2	43F2	48F1	52F1	56G1	47F2	50F1	56F1	63G1	50G1	58G1	65G2	61G2	58G1	63G1	72G2	75G2	145-147
148-150	43F2	47F2	49G2	51G2	46F2	51F2	55G2	60G2	49F1	53G2	58G2	66G2	53G2	58G1	64G1	69G2	61G2	66G2	77G2	80G1	148-150
	Höchstergewinn für gewaltige Stürme (Bewegung durch große Stürme)																				
	Höchstergewinn für mittlere Stürme (Tornado- und Feldklingentürme)																				
	Höchstergewinn für kleine Stürme (Randgebiete von Klingentürmen)																				
	Höchstergewinn für große Stürme (Ring- und Frontklingentürme)																				
	Höchstergewinn für gewaltige Stürme (Bewegung durch große Stürme)																				



Dauer
1W10 Rd



Kritische Treffer (separate Würfe): F = E + Stossschaden A, G = E + Stossschaden C
 Invertierte kritische Treffer: zusätzlich krit. Kälte- [01-25], Hitze-[26-50], Elektrizitäts- [51-75], Säureschaden [76-95] gleicher Schwere oder Fluch (Liste 105 in [7]) [96-100]; separate Würfe.

TH.10 • KRITISCHE ERSCHÖPFUNGSSCHÄDEN					
	A	B	C	D	E
01-05	Adrenalinschub führt zu +5 auf alle Handlungen für 1W10 Rd.	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.
06-10	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.	1 Treffer. Morgen -25 auf alle Handlungen wegen Muskelkater.
11-15	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.	Morgen -20 auf alle Handlungen wegen Muskelkater.	2 Rd benommen. 2 Treffer. -5 auf alle Handlungen.
16-20	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.	Morgen -15 auf alle Handlungen wegen Muskelkater.	1 Treffer. -5 auf alle Handlungen.	3 Treffer. -10 auf alle Handlungen.
21-35	Keine Auswirkungen.	Keine Auswirkungen.	1 Rd benommen und 1 Treffer.	2 Treffer. -5 auf alle Handlungen.	4 Treffer. -15 auf alle Handlungen.
36-45	Morgen -5 auf alle Handlungen wegen Muskelkater.	1 Rd benommen. Morgen -10 auf alle Handlungen (Muskelkater).	1 Rd benommen und keine Parade möglich. 2 Treffer.	3 Treffer. -5 auf alle Handlungen.	5 Treffer. -15 auf alle Handlungen.
46-50	Schweiß läuft in die Augen: -10 auf Wahrnehmung•Sehen.	Außer Atem: 1 Rd keine Handlung möglich.	3 Treffer. -5 auf alle Handlungen.	4 Treffer. -10 auf alle Handlungen.	6 Treffer. -20 auf alle Handlungen.
51-55	Orientierungslosigkeit: 1 Rd benommen.	2 Treffer und -5 auf alle Handlungen.	4 Treffer. -10 auf alle Handlungen.	5 Treffer. -10 auf alle Handlungen.	7 Treffer. -20 auf alle Handlungen.
56-60	1 Rd benommen, keine Parade möglich. -5 auf alle Handlungen.	1 Rd benommen und 3 Treffer. -5 auf alle Handlungen.	2 Rd benommen. 5 Treffer. -10 auf alle Handlungen.	6 Treffer. -15 auf alle Handlungen.	8 Treffer. -25 auf alle Handlungen.
61-65	1 Rd nur Parade möglich. 1 Treffer. -5 auf alle Handlungen.	4 Treffer, 1 Rd benommen und keine Parade möglich. -10 auf alle Handlungen.	Auf die Zunge gebissen. 1 Rd benommen und 1 Treffer/Rd für 1W10 Rd. -10 auf alle Handlungen.	7 Treffer. -15 auf alle Handlungen.	Wadenkrampf, Sturz: krit. Stoßschaden C. Bein 1W10 Rd nicht belastbar, danach -25 auf alle Handlungen.
66	Adrenalinschub erschwert das Denken: -25 auf Zaubern, Meditation, Wissensfertigkeiten...	Wozu das alles? Gelingt WW gegen Willensschwäche der Stufe 10, dann -25 auf alle Handlungen; sonst 1W10 Rd ausruhen.	Spontaner Lachanfall als Reaktion auf Überanstrengung. 2 Rd keine Handlung möglich. -20 auf alle Handlungen.	Überanstrengung und Adrenalinschub: -30 auf alle Handlungen, aber kein Ausruhen in den nächsten 2 Stunden möglich.	Schwächeanfall: 1W10 Rd Bewusstlosigkeit. 15 Treffer. -50 auf alle Handlungen.
67-70	Schwere Atmung: -25 auf Schleichen/Verbergen und Zaubern. -5 auf alle anderen Handlungen.	Eigener Herzschlag dröhnt in den Ohren: -20 auf Wahrnehmung•Hören, -10 auf alle Handlungen. 4 Treffer.	Überanstrengung und Augenflimmern: -25 auf Wahrnehmung•Sehen, -10 auf alle Handlungen. 7 Treffer.	Hyperventilieren: 3 Rd keine Handlung möglich, danach -15 auf alle Handlungen. +9 Treffer.	Überanspruchung und Ohrensausen: -50 auf Wahrnehmung•Hören für 1W10 Tage. -30 auf alle Handlungen. 11 Treffer.
71-75	Dir wird schwarz vor Augen: 2 Rd benommen. -10 auf alle Handlungen.	1 Rd anhalten, um Luft zu holen. Danach -10 auf alle Handlungen. 5 Treffer.	8 Treffer. -15 auf alle Handlungen.	Kopfschmerzen. 11 Treffer. -20 auf alle Handlungen.	Schmerzendes Kniegelenk. 13 Treffer. -30 auf alle Handlungen bis zur Heilung.
76-80	Lunge schmerzt: 1 Treffer und -20 auf alle Handlungen für 1W10 Rd; danach -10.	6 Treffer und 3 Rd benommen. -15 auf alle Handlungen.	10 Treffer. -15 auf alle Handlungen.	13 Treffer. -25 auf alle Handlungen.	Sehnenriss. 15 Treffer. -35 auf alle Handlungen bis zur Heilung.
81-85	Übelkeit. 2 Rd benommen und 3 Treffer. -10 auf alle Handlungen.	7 Treffer. -15 auf alle Handlungen.	12 Treffer. -20 auf alle Handlungen.	Schmerzhafte Seitenstechen: 1 Treffer/Rd bis 15 min Rast. -30 auf alle Handlungen.	Schmerzhafte Seitenstechen: 2 Treffer/Rd bis 30 min Rast. -40 auf alle Handlungen.
86-90	Außer Atem. 5 Treffer und -10 auf alle Handlungen.	8 Treffer, 1 Rd anhalten, um sich zu übergeben. Danach -20 auf alle Handlungen.	Krämpfe machen Bewegung für 1W10 Rd unmöglich; danach -25 auf alle Handlungen. 15 Treffer.	Knie ausgerenkt: 20% Handlungsfähigkeit bis Einrenken. -30 auf alle Handlungen. 16 Treffer.	Brechreiz: 1W10 Rd übergeben; Danach 1W10 Rd benommen. 20 Treffer. -50 auf alle Handlungen.
91-95	Seitenstechen verursacht 6 Treffer und -15 auf alle Handlungen.	Unregelmäßiges Atmen und Hustenanfall: 5 Rd benommen. 10 Treffer. -25 auf alle Handlungen.	Du spuckst Blut: 2 Treffer/Rd für 1W10 Rd. -30 auf alle Handlungen.	Krämpfe verhindern 1W10 Rd jede Bewegung. Danach -40 auf alle Handlungen. 18 Treffer.	Muskelriss (Bein oder anderes belastetes Körperteil). 25 Treffer. -70 bis zur Heilung.
96-99	Schwächeanfall führt zu Sturz. 8 Treffer und ein krit. Stoßschaden A. Danach -20 auf alle Handlungen.	Sauerstoffmangel im Gehirn führt zu Halluzinationen. -30 auf alle Handlungen. 13 Treffer.	Körper will nicht mehr: nur noch 50% Handlungsfähigkeit. -40 auf alle Handlungen.	Beinsehne hält Belastung nicht mehr stand und reißt: 20 Treffer. -50 auf alle Handlungen bis zur Heilung.	30 Treffer. Adrenalinschub führt zu +25 für 1W10 Rd, danach Kreislaufkollaps: 1W10 Tage Koma.
100	10 Treffer. Krämpfe führen zu -30 auf alle Handlungen. Am nächsten Tag -10 wegen Muskelkater.	Muskeln geben nach: umgeknickt und Fuß verstaucht. -40 auf alle Handlungen bis zur Heilung. 15 Treffer.	Kreislaufkollaps. 1W10 Rd keine Handlung möglich. Danach -50 auf alle Handlungen.	Zusammenbruch: 25 Treffer und 1 Stunde bewusstlos. Danach -50 auf alle Handlungen.	Du legst Dich auf den Boden und schläfst ein – für immer... sofortiger Tod.

TH.11 • KRITISCHE ESSENZVERGIFTUNGSSCHÄDEN					
	A	B	C	D	E
01–05	Kribbeln: Ziel regeneriert 1W4 MP.	Leicht Verwirrt. 1 Rd Initiativeverlust.	Fauliger Geruch. 2 Treffer.	Ziel hyperventiliert: 1 Rd benommen.	Brechreiz & Übelkeit: 1 Rd benommen.
06–10	Augen bluten: 1 Treffer und 1 Rd benommen.	Starkes Nasenbluten: 1 Treffer/Rd.	1W6 Zähne fallen aus. 2 Treffer/Rd und 1 Rd benommen.	Zunge taub. Ziel ist 1W10 Rd stumm. 1 Rd benommen.	Zahnfleischbluten für 1W10 Tage: -25 auf Interaktion.
11–15	1 Rd benommen. Ziel stottert für 1W10 h.	Fauliger Geruch: 1W6 Tage -30 auf Interaktion.	2 Rd benommen. Kopfhare fallen aus (permanent).	Zähne fallen aus. 4 Treffer/Rd. -25 auf Interaktion.	Schmerzen im Unterleib: 3 Rd benommen, zeugungsunfähig.
16–20	Atembeschwerden: nächste Rd muss pariert werden.	Haare werden bleich (permanent). 1 Rd benommen.	Riecht nach verbranntem Fleisch... 5 Treffer und 3 Rd benommen.	Hautfäule (permanent): -25 auf Interaktion.	Unkontrolliertes Zucken für 1W10 Tage: -10 auf alle BM.
21–35	Essenzverlust: Ziel verliert 4 Treffer und ein Drittel der momentanen MP.	Essenzverlust: Ziel verliert Hälfte der momentanen MP. 3 Rd benommen.	Ausgebrannt. Ziel verliert sofort alle momentanen MP. 4 Rd benommen.	Essenzschock. 10 Treffer, Ziel kann 1W10 h nicht zaubern.	Essenzschock. 3 Rd benommen, 15 Treffer. Ziel kann 1W10 Tage nicht zaubern.
36–45	Essenzvergiftung: -10 auf Zaubern und mag. Fertigkeiten für W10 Tage.	Essenzvergiftung: -15 auf Zaubern und mag. Fertigkeiten für W10 Tage.	Essenzvergiftung: -25 auf Zaubern und mag. Fertigkeiten für W10 Tage.	Essenzvergiftung: -35 auf Zaubern und mag. Fertigkeiten für W10 Tage.	Essenzvergiftung: -50 auf Zaubern und mag. Fertigkeiten für W10 Tage.
46–50	Essenzleck: Ziel verliert 1 Treffer/Rd und 1 MP/Rd (bis 0 MP).	Essenzleck: Ziel verliert 2 Treffer/Rd und 2 MP/Rd (bis 0 MP).	Essenzleck: Ziel verliert 3 Treffer/Rd und 3 MP/Rd (bis 0 MP).	Essenzleck: Ziel verliert 4 Treffer/Rd und 5 MP/Rd (bis 0 MP).	Essenzleck: Ziel verliert 5 Treffer/Rd und 10 MP/Rd (bis 0 MP).
51–55	Überlastung. 7 Treffer. 2 Rd benommen. 10 Rd kein Zaubern.	Zunge taub: 1W10 h kein Sprechen möglich. 1 Rd benommen.	Gehörsturz. 5 Treffer und 3 Rd benommen. 1W10 h taub.	Sehstörung. -30 auf Sehen für 1W10 h. 2 Rd benommen.	Sehstörung. Ziel ist 10 Rd blind. 6 Treffer und 3 Rd benommen.
56–60	Schock: 10 Treffer. 4 Rd benommen. Haare werden spontan bleich (wächst raus).	Innere Blutung, Ziel spuckt Blut: 3 Treffer/Rd, 10 Rd -15 auf Kampfwürfe.	5 Treffer. Hand (Schildarm) verunstaltet: permanent -5 auf Kampfwürfe.	14 Treffer. Lunge verunstaltet, rasselnde Atmung: -10 auf BM, -20 auf Interaktion.	5 Treffer. Hand (Waffenarm) verunstaltet: permanent -10 auf Kampfwürfe.
61–65	Es bilden sich spontan 1W10 blutende Wunden mit jeweils 1 Treffer/Rd.	3 Treffer. 4 Rd benommen. Ziel besitzt 10 Rd eine leuchtende Aura: -75 auf Schleichen/Verbergen.	8 Treffer. 5 Rd benommen. Augen färben sich W10 Tage schwarz [01-70] oder weiß [71-100]: -30 auf Interaktion.	9 Treffer. 7 Rd benommen. Wird 1W10 h von einer leuchtenden Aura umgeben: -75 auf Schleichen/Verbergen.	Ziel windet sich für 6 Rd vor Schmerz am Boden und widersteht währenddessen Zaubern nur mit halber Stufe.
66	4 Treffer. 1 Zahn wird zu Edelstein (Wert: 1W4 GS).	Auge verwandelt sich in Edelstein (Wert: 1W50 GS). 12 Treffer. Permanent -35 auf Wahrnehmung•Sehen.	Permanent in Schatten gehüllt: +20 auf Schleichen/Verbergen, -50 auf Interaktion.	Finstere Essenz: 35 Treffer. Ziel wird 1 Monat von Zaubern betroffen, die auf Dämonen wirken.	Essenzexplosion reißt Körper in Stücke: Tod. Alle in r 10 m erleiden krit. Treffer A auf dieser Tabelle.
67–70	Finger taub. -10 auf Kampfwürfe für 10 Rd.	Nervenschaden. 4 Rd benommen, 9 Treffer. Ziel verliert Geruchssinn für 1W10 Tage.	Nervenschaden. 6 Rd benommen, 11 Treffer. Kein Geschmackssinn für 1W10 Tage.	13 Treffer. Gleichgewichtssinn zerstört. Permanent benommen.	Nervenschaden. 18 Treffer; kein Tastsinn für 1W10 Tage: -25 auf alle Handlungen.
71–75	5 Treffer. Schildarm taub: -15 auf Kampfwürfe für 1W10 Rd.	Überlastung. 10 Treffer. 3 Rd benommen. Ziel kann 1W10 Stunden nicht zaubern.	8 Treffer. Waffenarm taub: -30 auf Kampfwürfe für 1W10 Rd.	16 Treffer. Ziel spuckt beim Sprechen Blut (permanent): -50 auf Interaktion.	9 Treffer. Schildarm verunstaltet: -15 auf Kampfwürfe.
76–80	5 Treffer. Schmerzhaftes Kiefersperre für 1W10 h (kann nicht sprechen, essen...).	2 Rd benommen. Bein taub: halbe BW und -25 auf Kampfwürfe für 1W10 Rd.	Überlastung. 14 Treffer. 6 Rd benommen. Kann 1 Woche nicht zaubern.	18 Treffer. Waffenarm verunstaltet: -30 auf Kampfwürfe.	12 Treffer. Niedergestreckt. Gehirnschaden: Ziel vergisst zufällige Spruchliste.
81–85	6 Treffer. Ohr fault ab (1 Woche): -25 auf Wahrnehmung•Hören, -10 auf Interaktion.	5 Rd benommen. Gehirnschaden: -50 auf alle statischen Manöver für 1W10 Tage.	11 Treffer. Schildarm gelähmt, fault innerhalb 1 Woche ab: -15 auf Kampfwürfe.	Überlastung. 20 Treffer. 8 Rd benommen. Ziel kann 1 Monat nicht zaubern.	14 Treffer. Waffenarm gelähmt, fault innerhalb 1 Woche ab: -30 auf Kampfwürfe.
86–90	Diverse Schäden an Inneren Organen. 17 Treffer. -20 auf alle Handlungen für 1 Tag.	15 Treffer. Bein verunstaltet: halbe BW und -25 auf Kampfwürfe.	16 Treffer. Nase fault innerhalb 1 Woche ab: kein Geruchssinn. -40 auf Interaktion.	23 Treffer. Bein fault innerhalb 1 Woche ab: halbe BW, -25 auf Kampfwürfe.	10 Treffer. 4 Rd Niedergeschlagen. Körper verunstaltet: -50 auf Interaktion.
91–95	21 Treffer. Niedergestreckt und für 1W10 Rd vom Hals abwärts gelähmt.	7 Treffer. Finger gelähmt und fault innerhalb 1 Woche ab: -5 auf Kampfwürfe.	19 Treffer. Niedergestreckt und für 1W10 Tage vom Hals abwärts gelähmt.	Gehirnschaden: alle SM dauern doppelt so lange und -25 auf Initiative.	Niedergeschlagen. 25 Treffer. Ziel vergisst für 1 Woche akad. und mag. Fertigkeiten.
96–99	Diverse Sehnen verhärten sich. 12 Treffer. 3 Rd niedergeschlagen. -50 auf alle BM für 2W10 Tage.	20 Treffer. 2 Rd benommen, dann 1 Woche Koma.	5 Treffer. Ziel verliert Augenlicht: 5 Rd -50 auf Wahrnehmung•Sehen, dann blind.	35 Treffer, 3 Rd niedergeschlagen, dann vom Hals abwärts gelähmt.	Essenz sammelt sich in Lunge: Niedergeschlagen. 25 Treffer. Qualvolles Ersticken in 15 Rd.
100	Große Müdigkeit: 3 Rd -50 auf Kampfwürfe, dann sanftes Entschlafen (Tod).	Spontane Entflammung. Körper verbrennt in 10 Rd rückstandslos. Tod.	Organe werden zu Edelstein (2W100 x 10 GS). 50 Treffer. 5 Rd benommen, dann Tod.	Herz wird zu Edelstein (1W1000 GS). Schneller Tod.	Körper und Ausrüstung werden zu Edelstein (1W100 x 1000 GS). Tod.

TH.12 • KRITISCHE DISKUSSIONSSCHÄDEN					
	A	B	C	D	E
01–05	Ähhh... mittendrin irgendw lässt den Faden verloren.	Ein wirrer Gedanken-gang lässt Dich nicht gut aussehen.	Niemand versteht, was Du eigentlich sagen willst.	Du hast dein Argu-ment am Ende selbst widerlegt.	Einleuchtendes Argu-ment entpuppt sich als haltlos.
06–10	Nur leere Worthül-sen...	Du findest nicht die passenden Worte für den Gedanken.	Treffendes Argument, aber am Rande der Blasphemie...	Schönes Argument völlig unverständlich dargelegt: 2 DP.	2 DP. Brillanter Ein-wurf lässt Gegner 1 Rd benommen zurück.
11–15	Die erniedrigende Parodie war unangemes-sen...	Gegner gelingt es, Dein Argument eleg-ant zu übergehen.	Gute Rhetorik ohne Argumente: 1 DP.	Völlig abwegiges Gleichnis verwirrt Anwesende: 3 DP.	Gegner sucht nach Er-widerung: 4 DP, 1 Rd nur Parade möglich.
16–20	Argument war stich-haltig, aber die beiläufige Bemerkung über die Mutter...	Banale Metapher wird vom Gegner mit einer Nebenbemerkung ab-gehakt: 1 DP.	Geschickt ins Wort ge-fallen: 3 DP, nächs-te Runde Initiative-verlust.	5 DP. Gutes Argu-ment lässt Gegner für 1 Rd benommen zu-rück.	Widerlegung beschä-digt Glaubwürdigkeit: 6 DP, 2 Rd benom-men, 3 DP/Rd.
21–35	Dein völlig abwegiges Argument bringt so-gar Dich zum Lachen.	Kleiner Seitenhieb verunsichert Gegner: 1 DP, nächste Runde Initiativeverlust.	Gegner dreht sich argu-mentativ im Kreis: 4 DP, 1 Rd benom-men.	Gegner verunsichert und verfällt in belang-loses Gebrabbel: 6 DP, 1 Rd benommen.	Die Glaubwürdigkeit des Gegners untergraben: 8 DP, -10, 1 Rd benommen.
36–45	Argument nicht stichhaltig und kann schnell entkräftet werden: 1 DP.	Geschickt platzierter Themenwechsel: 2 DP, 1 Rd benommen.	Gegner findet keine passende Antwort: 5 DP, 1 Rd nur Parade möglich.	Gegner absichtlich falsch verstanden, er muss sich entschuldig-en: 7 DP, 1 Rd nur Parade möglich.	Klare Argumente zwingen Gegner in die Defensive: 9 DP, -10 und 1 Rd nur Parade möglich.
46–50	Mit unverhofftem Lob den Gegner überrumpelt: 2 DP, 1 Rd benommen.	Definition von etwas Trivialeem beschäftigt Gegner: 3 DP, 1 Rd nur Parade möglich.	Unverhofft hervorge-brachtes Argument: 6 DP, 2 Rd benommen.	Hin- und Herspringen zwischen Themen verwirrt Gegner: 9 DP, 2 Rd benommen.	Treffende Einwände schaden Beweisfüh-rung dauerhaft: 10 DP, -10 und 3 Rd benommen.
51–55	Nachfragen zwingt Gegner, offensichtliches zu erklären: 2 DP, 2 Rd benommen.	Unerbittliches Aus-nutzen einer unklaren Formulierung: 4 DP, 2 Rd benommen.	Versprecher aufge-bauscht. Gegner muss sich erklären: 8 DP, 3 Rd benommen.	Gegner mit Suggestiv-fragen in die Ecke gedrängt. 11 DP, -15.	Gegner muss gutes Argument entkräften: 13 DP, -10, 1 Rd nur Parade möglich.
56–60	Falsche Betonung von Wörtern bringt Geg-ner aus dem Konzept: 3 DP, 1 Rd nur Parade möglich.	Absurde, nicht zu widerlegende Aus-führung: 5 DP, 1 Rd nur Parade mit -25 möglich.	Kluge Beweisführung lässt Gegner nicht zu Wort kommen: 10 DP, 2 Rd nur Parade mit -25 möglich.	Ablenkungsmanöver bringt Gegner aus dem Konzept. 12 DP, -15, 1 Rd nur Parade möglich.	Relativierung seiner Argumente macht Gegner nachhaltig zu schaffen: 16 DP, -15, 5 DP/Rd.
61–65	Gegner ungenaue Defi-nition untergejubelt: 3 DP, 1 Rd nur Parade mit -20 möglich.	Gegner wird auf ei-ner Schwachstelle fest-genagelt: 6 DP, 3 Rd benommen.	Passender Präzedenz-fall bringt Gegner in Verlegenheit: 12 DP, -10.	Gegner in argumenta-tive Falle gelockt: 14 DP, -10, 5 DP/Rd.	Nutzung von Fremd-wörtern verwirrt Geg-ner: 20 DP, -20, 1 Rd nur Parade möglich.
66	+7 DP. Aus der Luft gegriffenes Argument, lässt Gegner sprachlos zurück. Gegner für 1W10 h geschlagen.	+12 DP. Gegner geschlagen und so gedemütigt, dass er sich weigert, weiter-zureden.	+16 DP. Ein religiöses Zitat entkräftet alle Argumente des Geg-ners schlagartig. Gegner verlagert.	+20 DP. Gegner deklassiert und er-hält unrühmlichen Spitznamen. Gegner geschlagen.	+25 DP. Gegner redet sich um Kopf und Kragen, was noch ein Nachspiel haben wird. Gegner geschlagen.
67–70	Kleine Scherze auf Kosten des Gegners: 4 DP, 2 Rd nur Parade möglich.	Wissenslücke lässt Gegner straucheln: 7 DP, -10.	Details erfolgreich widerlegt: 13 DP, -20, 1 Rd benommen.	Kluge Metapher stellt Gegner vor Probleme: 16 DP, -20 und 2 Rd nur Parade möglich.	Geschickte Rhetorik legt Wissenslücke des Gegners offen: 23 DP, -20, 3 Rd benommen.
71–75	Ein frei erfundenes Zitat bringt den Geg-ner in Erklärungsnot. 5 DP, 2 Rd nur Parade mit -20 möglich.	Kleine Schlampigkeit in der Argumentation gut genutzt: 8 DP, -20.	+10 DP. Gute Argu-mentation wirft Geg-ner sichtlich aus dem Konzept: 15 DP, -25, 1 Rd benommen.	Du korrigierst ein falsch wieder gegebenes Zitat des Gegners: 20 DP, -15, 1 Rd nur Parade möglich.	Gegner muss sich bereits auf namhafte Fürsprecher berufen: 27 DP, -20, 2 Rd nur Parade möglich.
76–80	Beiläufige Berichtig-ung der Grammatik verunsichert Gegner: 6 DP, -10.	Kernthesen des Geg-ners in Frage gestellt: 10 DP, -25, 1 Rd benommen.	Gespielte Verwirrung erzwingt Klarstellung: 18 DP, -30, 2 Rd nur Parade möglich.	Annahmen des Geg-ners in Zweifel gezo-gen: 25 DP,-25 und 1 Rd benommen.	Gegner in Widersprü-chen verstrickt: 30 DP, -25, 2 Rd nur Parade möglich.
81–85	Gegner in die geistige Nähe von Verstoße-nen und Verbrechern gestellt: 7 DP, -15.	Argument des Geg-ners als Bestätigung verkauft: 12 DP, -30, 1 Rd benommen.	Gegner verliert sich aufgrund deiner Ein-würfe in Spitzfindig-keiten: 20 DP, -35.	Bemerkung unterhalb der Gürtellinie trifft: 30 DP, -20, 2 Rd nur Parade möglich.	Gegner verfällt ins Schreien: 35 DP, -30, 3 Rd benommen.
86–90	Argumente des Gegners lächerlich gemacht: 8 DP, -15, 1 Rd benommen.	Dem Gegner Worte im Mund umgedreht: 15 DP, -30, 2 Rd nur Parade möglich.	Gegner argumentativ in die Ecke gedrängt: 24 DP, -40, 2 Rd benommen.	Du lässt den Gegner in seine eigene Falle tappen: 33 DP, -30, 3 Rd benommen.	Gegner muss ein Argument zurückneh-men: 40 DP, -35, 1 Rd nur Parade möglich.
91–95	Du kannst Dich erfolg-reich zu einem Märty-ner für die Sache stillisieren: 9 DP, -20, 1 Rd nur Parade möglich.	Gegner gerät auf-grund Deiner treffen-den Zwischenrufe in Schnappatmung: 17 DP, -40.	Eine Reihe angesehe-ner Zitate bringt Geg-ner in Erklärungsnot: 27 DP, -50.	Gegner muss ein wich-tiges Argument korrigieren: 35 DP, -40, 2 Rd nur Parade mög-lich.	Argument des Geg-ners gegen ihn gerich-tet und Gegner ver-strickt sich weiter, bis er aufgeben muss.
96–99	Emotionales Plädoyer lässt Gegner wenig Freiraum: 10 DP, -30, 2 Rd benommen.	Hauptargument des Gegners entkräftet: 20 DP, -50.	Gute Argumentati-onskette führt Gegner vor. Er muss sich geschlagen geben.	Gegner fängt an, vor Aufregung zu hyper-ventilieren und muss sich geschlagen geben.	Selbst der Gegner ap-plaudiert der gelun-genen Argumentation. Gegner geschlagen.
100	Gegner schreit sich in Rage und verliert 1W10 h seine Stimme. Gegner geschlagen.	Gegner wortwört-lich sprachlos und geschlagen.	Treffendes Argument lässt das logische Kartenhaus des Gegners zusammenbrechen.	Gegner geschlagen und muss sich 1W10 Minuten vom Sieger belehren lassen.	Gegner zum Weinen gebracht und vernich-tend geschlagen.

Anhang I

Notizen

Der SL sollte sich Notizen über die Geschehnisse in Naale machen, sobald die SC es verlassen – alles, was sich später bei einer Rückkehr an diesen Ort verwenden lässt, um die Bedeutung der letzten Tage und den Einfluss auf die Zukunft des Ortes hervorzuheben; dazu könnte gehören:

NSCs: Wer lebt noch, wer ist gestorben, wer behält eventuell dauerhafte Spuren zurück (z. B. Narben oder Verstümmelungen)? Haben sich besondere Beziehungen zwischen den NSCs oder den SCs und NSCs entwickelt (z. B. Feindschaft, Entzweiung, Groll, Freundschaft oder Liebeleien)? Sind noch Rechnungen offen? Hat ein NSC vom Kauf des Metalls der sieben Tore (D.2.13, S. 158) profitiert?

Infrastruktur: Wurden größere Schäden verursacht, die nicht innerhalb weniger Tage weggeräumt sind?

Anekdoten: Was könnte ein Dorf- oder Zeltplatzbewohner über die Tage erzählen? Was für Geschichten würden nach ihrer Flucht in Naale über die fremden Propheten kursieren?

Kurioses: Was kommt dem SL in den Sinn, wenn er an Naale denkt? Gab es irgendwelche running gags, spektakuläre Erfolge oder Fehlschläge? Haben sich die SCs zu irgendwelchen Prophezeiungen, Geboten oder Lehren hinreißen lassen?

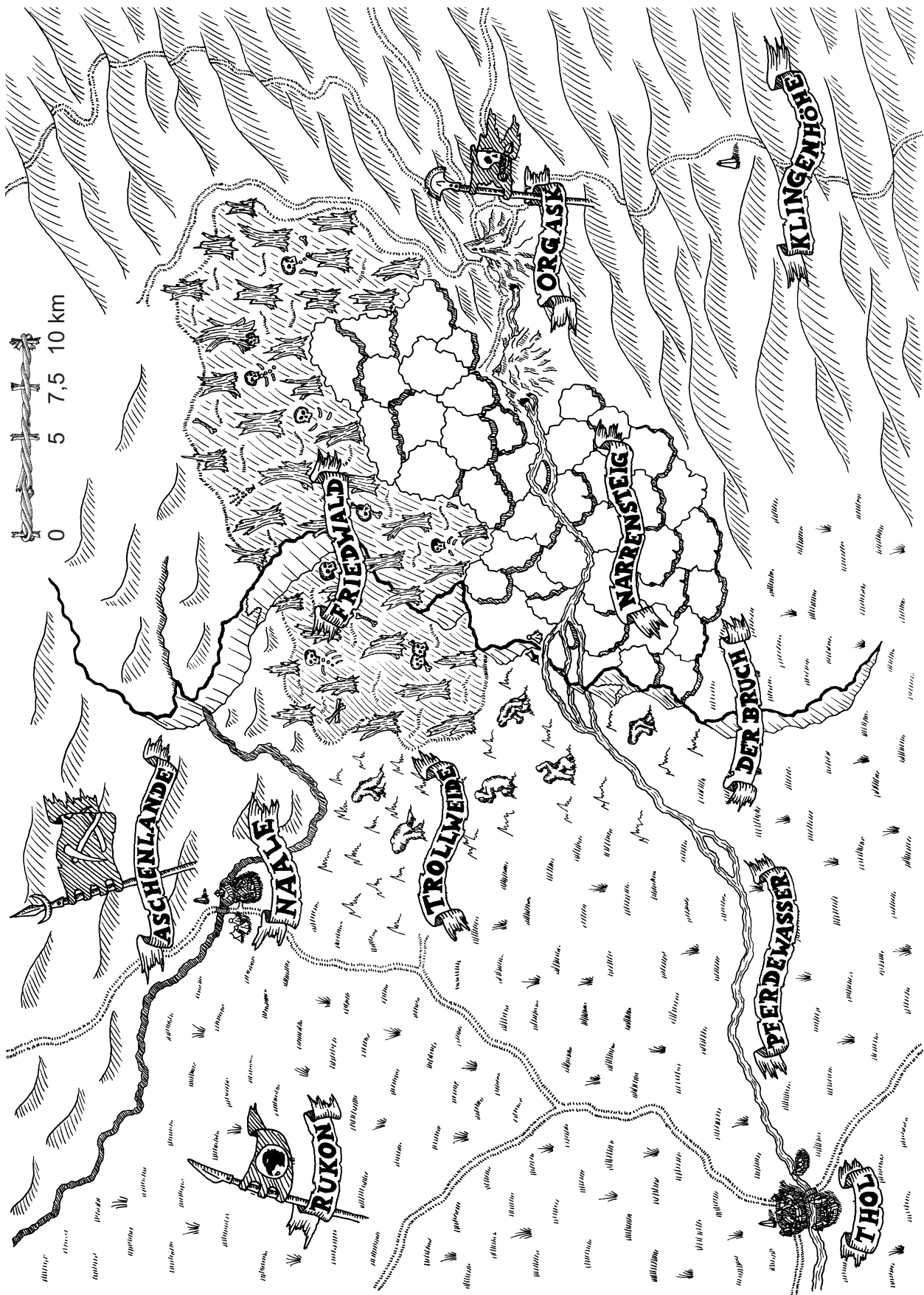
Anhang J

Übersetzungen

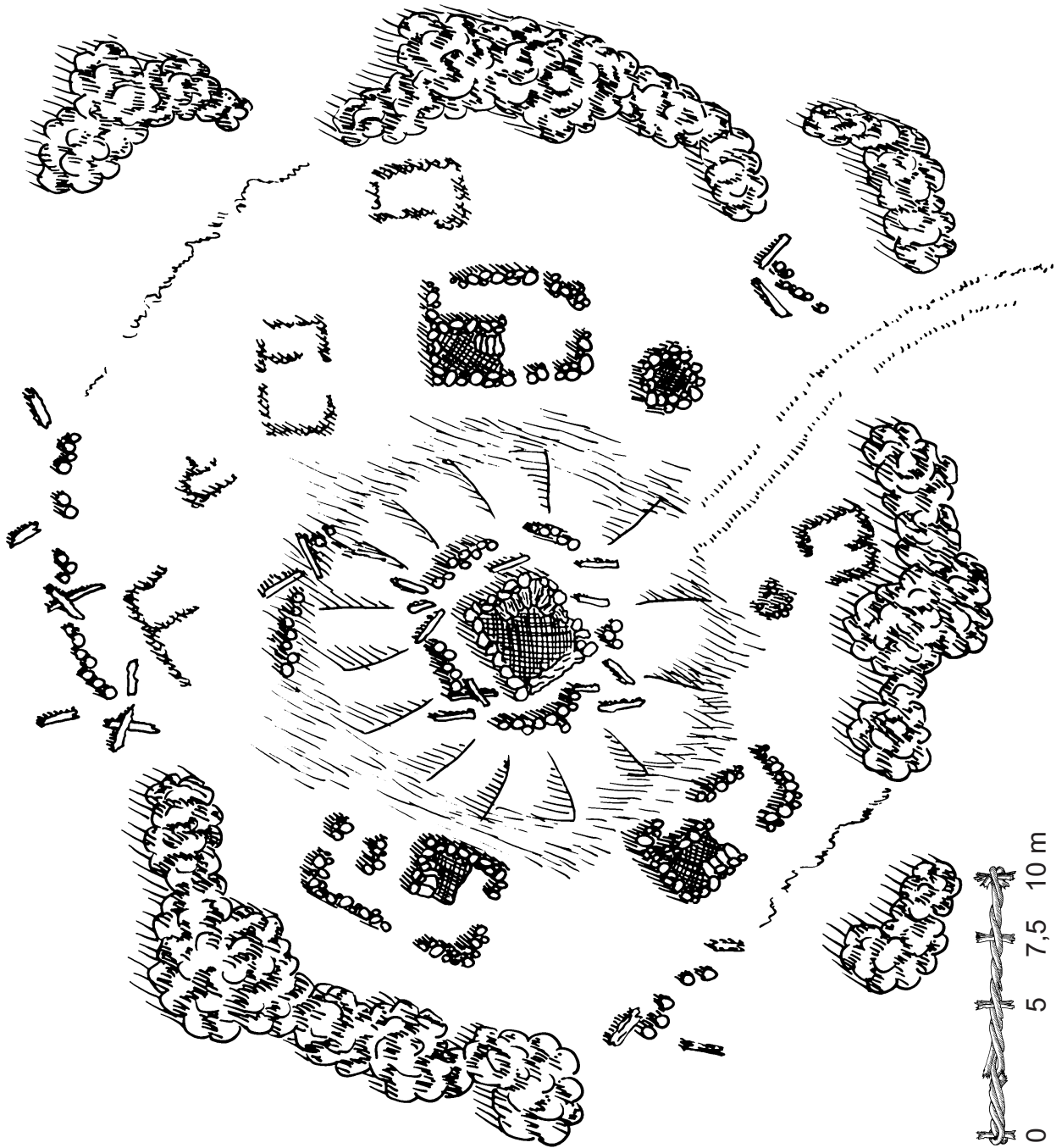
Aschenlande – Ash Lands [4]
Ebenen der Leere – the Void, 1st to 6th Pales, the Near Planes [22]
Farbenstürme – Gale of Hues [4]
Fluß-Oger – River Ogres [4]
Herrschaftskriege – Wars of Dominion [22]
Herren der Essænz – Lords of Essænce [22]
Klingenhöhe – Folenna Spikes [4]
Klingenlande – Bladelands [4]
Klingensturm – Bladestorm [4]
Kriegerreiche – Warring Holds [4]
Kriegsklaue – War Claw [4]
Langleser von Roark – Longreaders of Roark [4]
Lehrmeister – Loremaster [22]
Pferdehafen – Steed Anchor [4]
Pferdewasser – Horse River [4]
Reiterpfad – Horse Trail [4]
Seelentöter – Soulslayer [22]
Schattenwelt – Shadow World [22]
Schattenläufer – Duskwalkers [4]
Sklavenwasser – Slave River [4]
Stahlregen – Steel Rain [25]
Sturmwächter – Guardians of the Gale, Stormrunners [4]
Unleben – Unlife [22]
Vanku – Vancu [4]

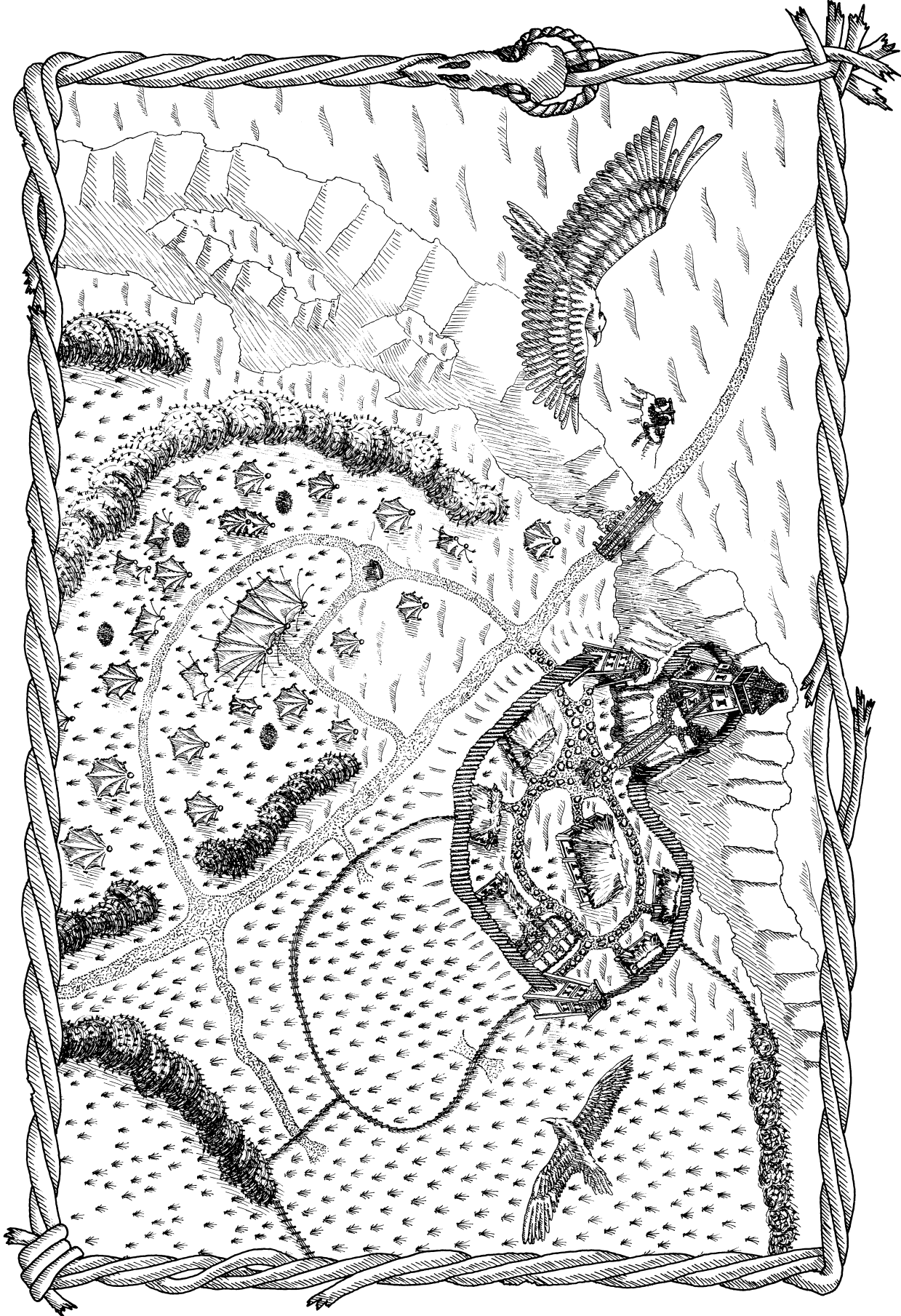
Anhang K

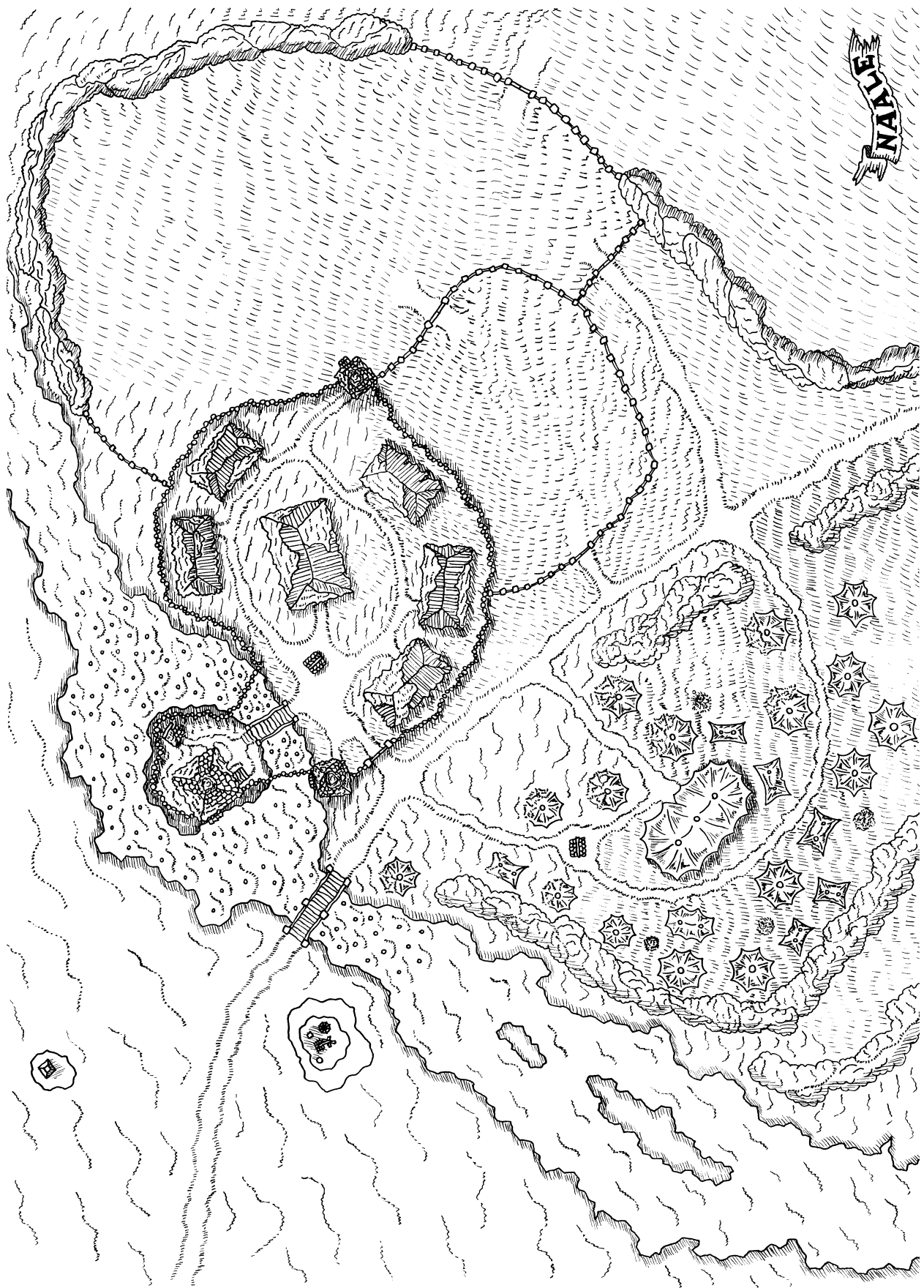
Spieler-Handouts

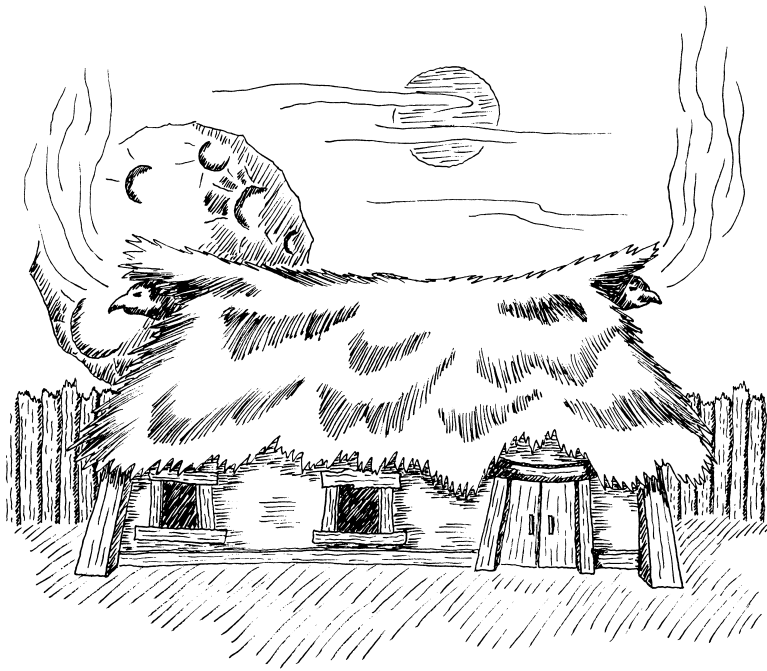




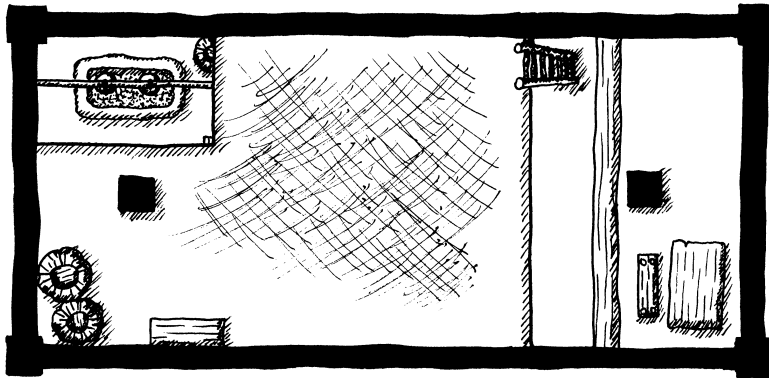




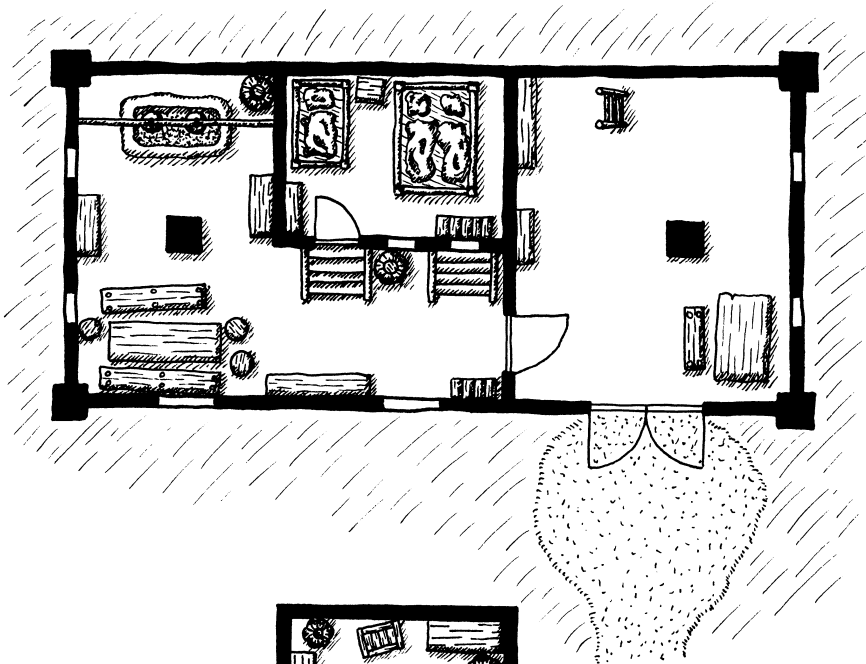




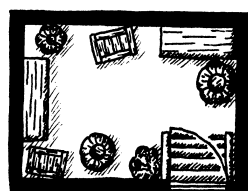
WOHNHAUS



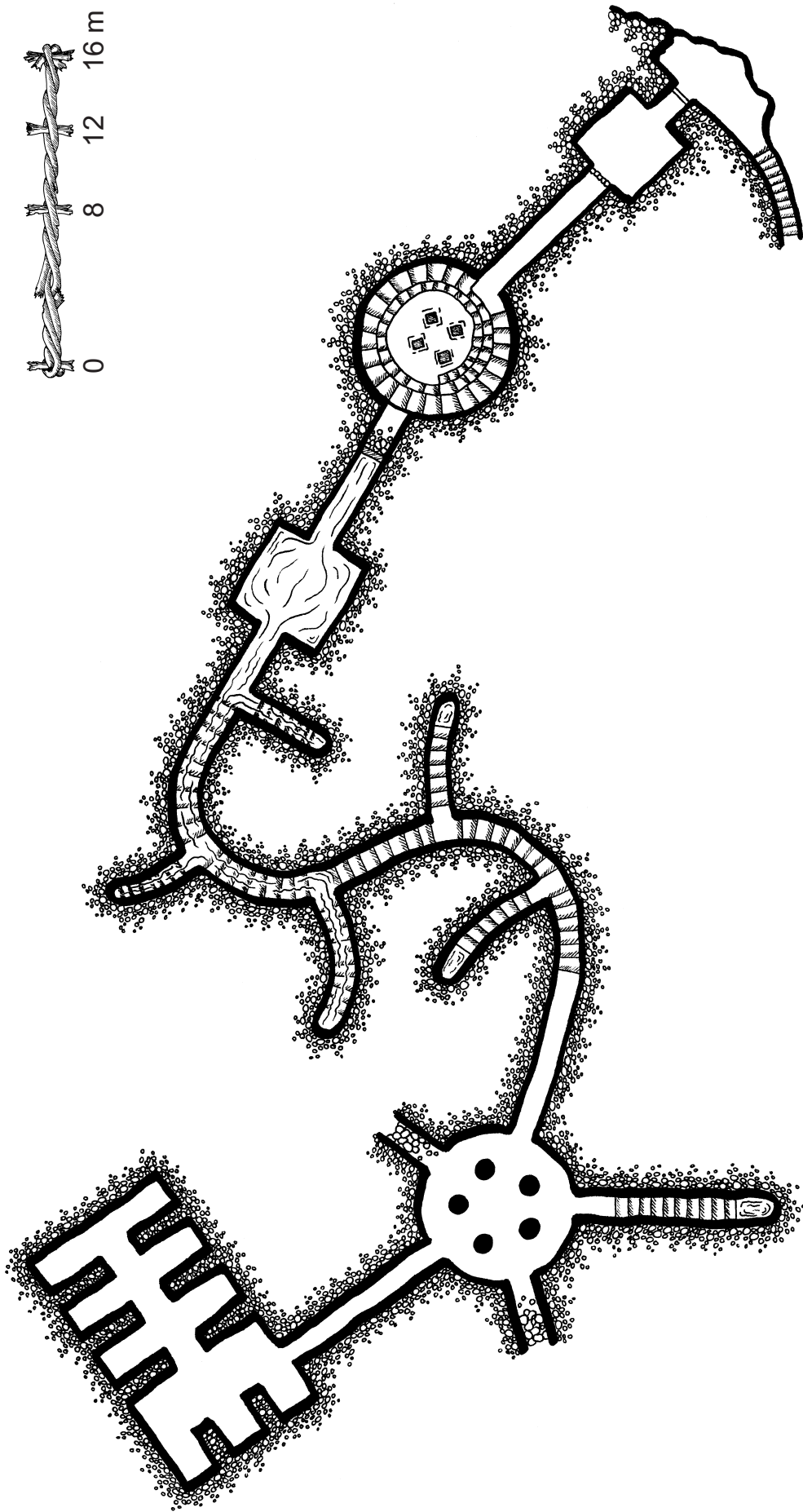
DACHBODEN

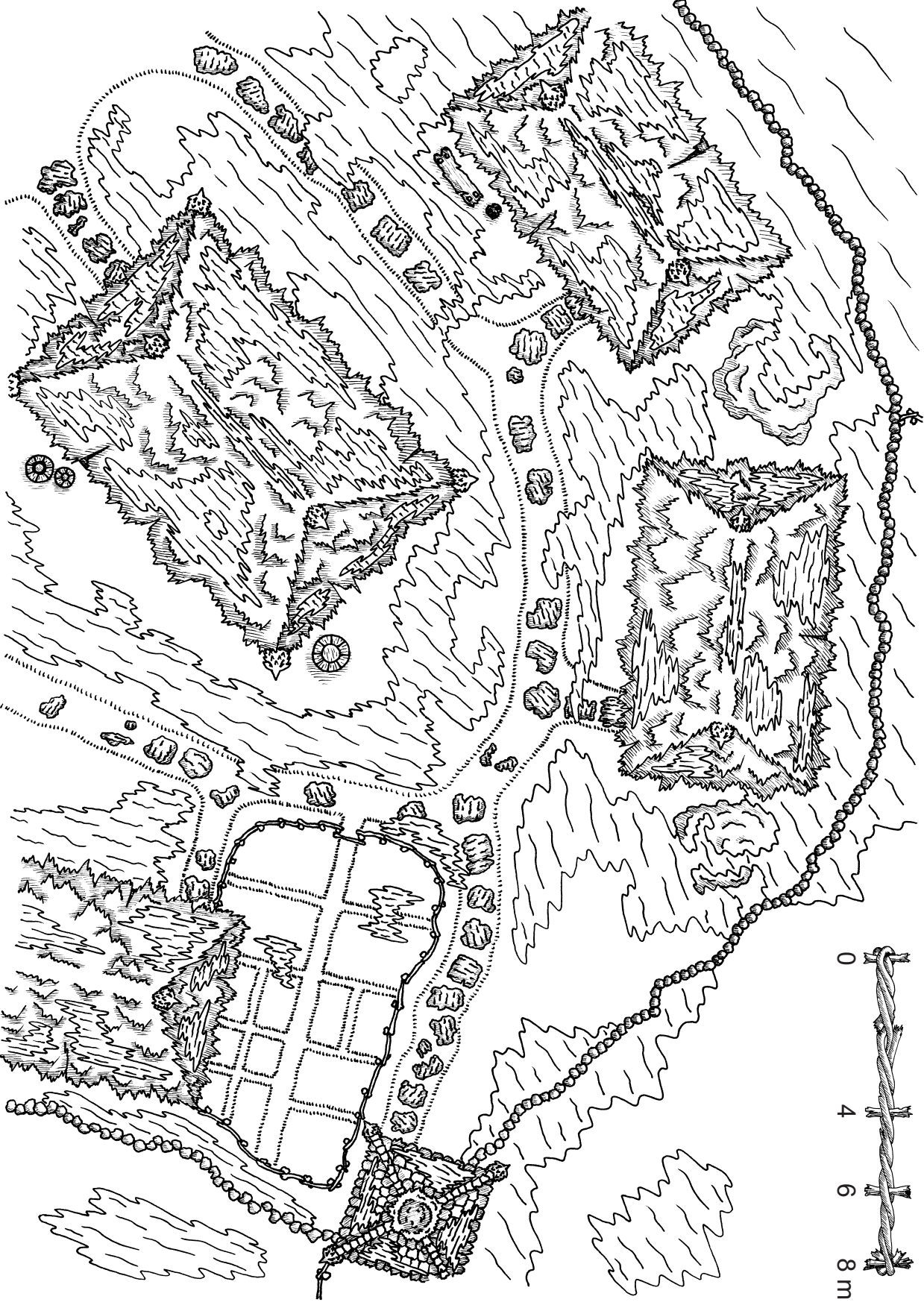


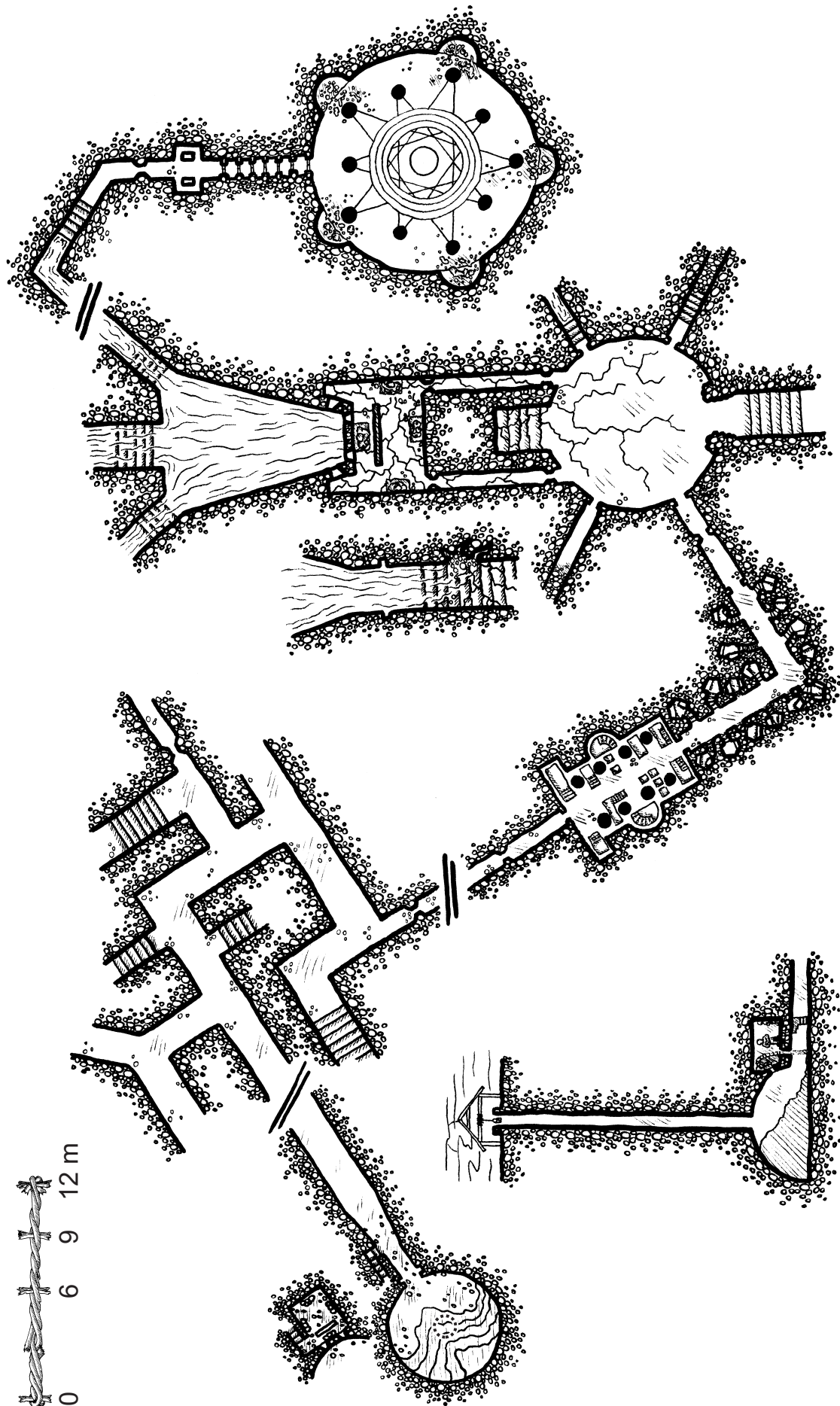
ERDGESCHOSS

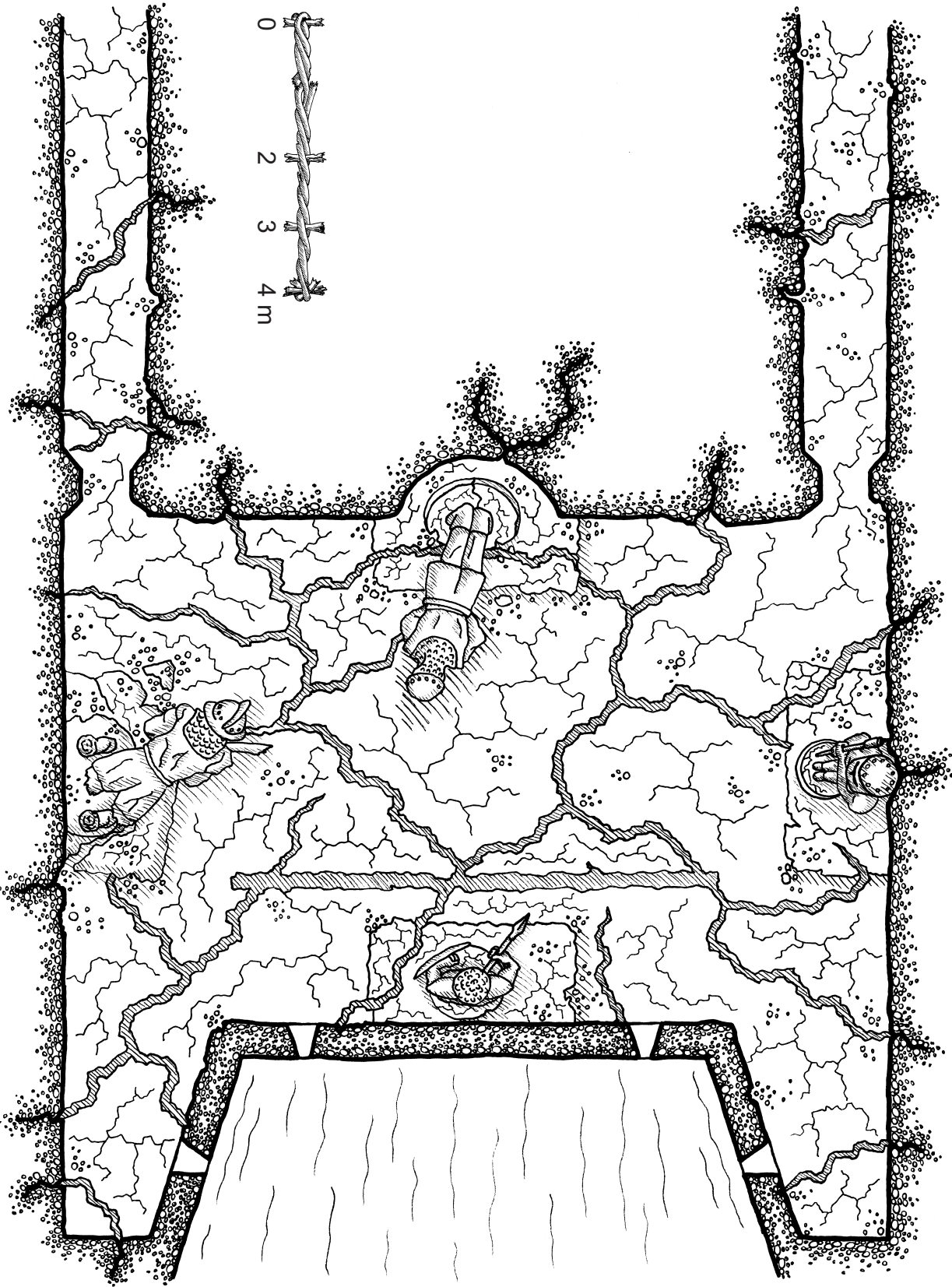


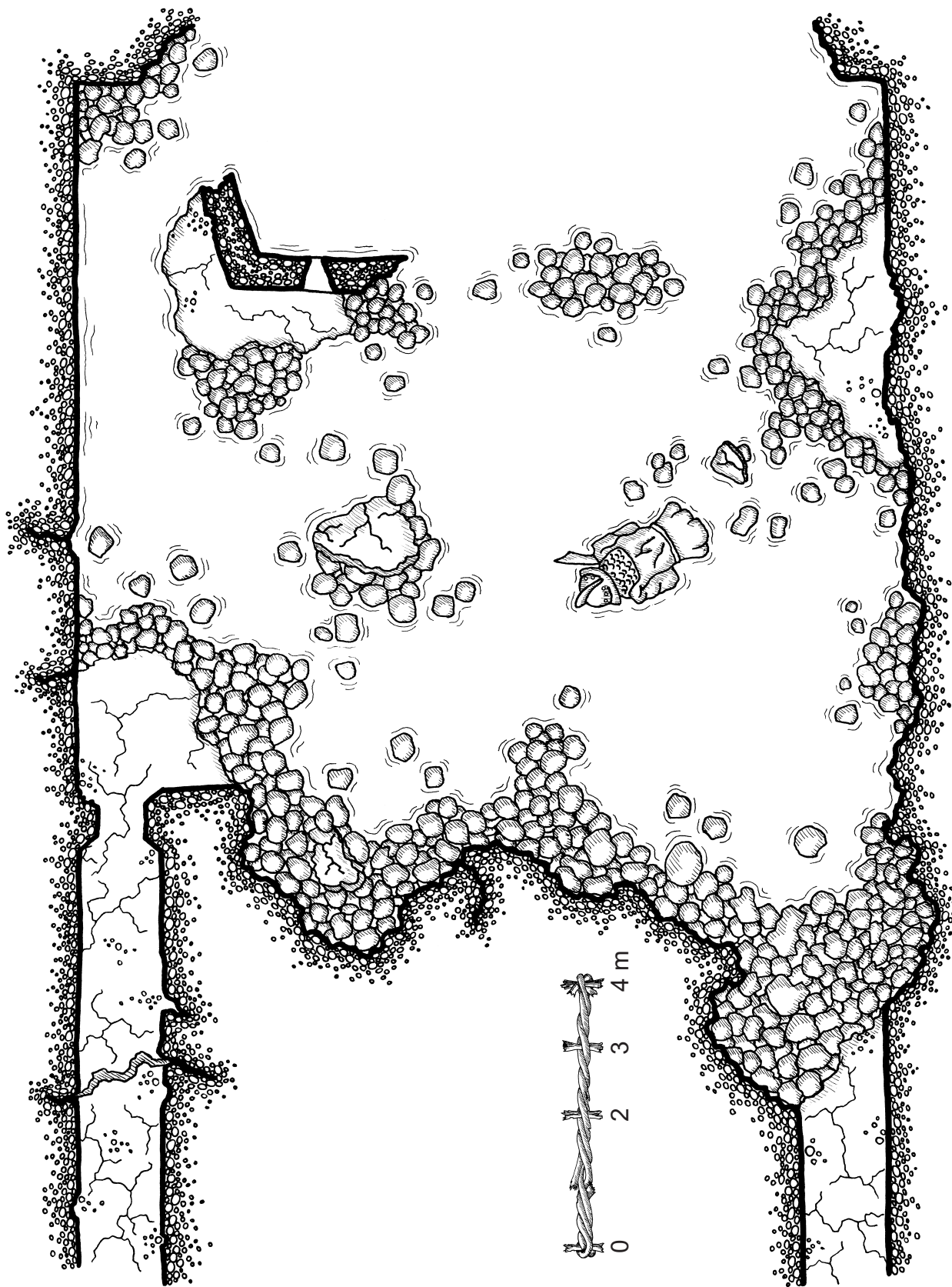
KELLER

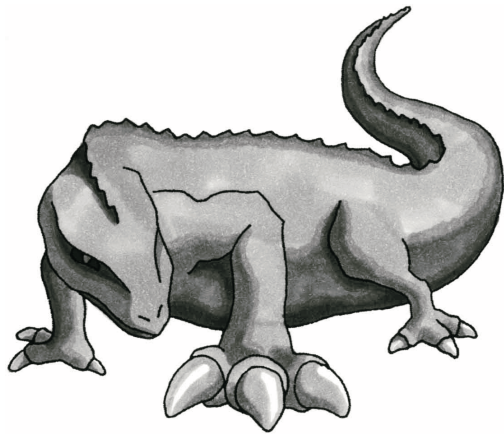












ULTHULA

Hautfarbe: Grün **Länge / Schulterhöhe:** 8 m / 3 m
Gewicht: 7000 kg **Größe:** Gewaltig

Ausrüstung: (maximale Traglast: 2000 kg)

Zaumzeug, Sattel,
 Satteltaschen (4 Stück) mit insgesamt:
 2 Zelte (für jeweils 3 Personen) 50 kg
 500 Bolzen 25 kg
 12 leichte Armbruste 14 kg
 60 Tagesrationen (1 Monat haltbar) 65 kg

P: 16 **Bewegungsweise:** 30 m/Rd (11 km/h)
DB: -10 **Stufe:** 7

Angriffsarten: [01-35] gewaltiger Beißen +90*
 [36-50] gewaltiger Krallen +75
 [51-85] gewaltiger Trampeln +65
 [86-100] gewaltiger Rammen +80

* Wird ein krit. Treffer zugefügt, muß ein WW gegen Gift der 5. Stufe gelingen oder das Opfer wird gelähmt und büßt für 1W10 Minuten 25% seiner Handlungsfähigkeit ein (kumulativ).

Widerstand: Magie -10
 Umwelt +35
 Willensschwäche -25

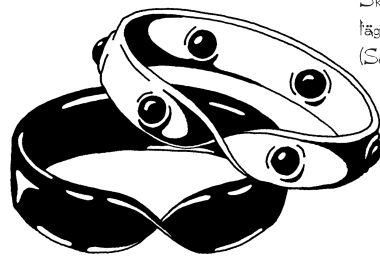
Trefferpunkte: 650 580

Anmerkung:

Leichte Oberschenkelwunde am rechten Hinterbein
 (senkt Bewegungsweise von 40 auf 30 m/Rd)

Trauringe des Otkaz'Imakh

Zwei Ringe, deren Innen- und Außenseite vereint sind. Der Meisterring ist aus schwarzem Stahl, der Sklavenring aus kostbarem Laen und sechs eingefassten, schwarzen Perlen.



Sklavenring: Gestattet dem Träger, dreimal täglich einen Spruch der Liste 117 (Selbstheilung) bis zur Stufe 10 einzusetzen.

Meisterring: Gestattet dem Träger, einmal täglich einen Spruch der Liste 904 (Finstere Wundübertragung) bis Stufe 25 auf den Träger des Sklavenrings zu wirken (keine Reichweitenbegrenzung).

9000 Wege des Friedens

St	Name	Reichweite	Wirkungsbereich	Dauer
1	Neid befrieden	B	1 Ziel	v
2				
3	Habgier befrieden	B	1 Ziel	v
4				
5	Hochmut befrieden	B	1 Ziel	v
6				
7	Misstrauen befrieden	B	1 Ziel	v
8	Angst befrieden	B	1 Ziel	v
9				
10	Leid befrieden	B	1 Ziel	v
11	Hunger befrieden	B	1 Ziel	v
12	Durst befrieden	B	1 Ziel	v
13				
14	Erschöpfung befrieden	B	1 Ziel	v
15				
16	Schmerz befrieden	B	1 Ziel	v
17				
18	Hass befrieden	B	1 Ziel	v
19				
20	Magie befrieden	B	1 Ziel	v
25	Seele befrieden	B	1 Ziel	P
30	Ort befrieden	B	r 3 m	P
50	Gebiet befrieden	B	r 30 m	P

Neid befrieden (K) – D: v; R: B • Das Ziel ist unfähig, Neid zu verspüren. Es verspürt kein Interesse, anderen aufgrund ihrer materiellen oder ideellen Besitztümer Schaden zuzufügen. Dem Ziel steht täglich ein WW zu, um die Spruchwirkung aufzuheben; schlägt der WW um mehr als 50 fehl, wird die Wirkung permanent (kein WW mehr zulässig).

Habgier befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Habgier zu verspüren. Es lehnt jede Form der Bereicherung ab (Geld, Macht, Wissen usw.).

Hochmut befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Verachtung für Personen, Dinge oder Handlungen zu empfinden. Es mag Personen, Dinge oder Handlungen weiterhin ablehnen, tut dies aber in einem angemessenen und rationalen Rahmen (ohne Emotionen).

Misstrauen befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Misstrauen zu verspüren. Soziale Manöver gegen das Ziel erhalten keine Abzüge durch Vorurteile oder Erfahrungen des Ziels (z. B. aufgrund einer historischen Feindschaft zwischen Völkern).

Angst befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Angst zu verspüren. Es muss keine WW gegen Angst machen.

Leid befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, seelisches Leid oder Trauer zu empfinden oder nach-

zuempfinden. Es wird aus eigenem Antrieb keine Handlung aus Mitleid unternommen, kann aber durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) dazu gebracht werden.

Hunger befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Hunger zu verspüren. Es erleidet keine Abzüge durch mangelnde Nahrungsaufnahme, wird aber verhungern, wenn es nicht ermutigt wird, zu essen.

Durst befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Durst zu verspüren. Es erleidet keine Abzüge durch Dehydrierung, wird aber verdursten, wenn es nicht ermutigt wird, zu trinken.

Erschöpfung befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Erschöpfung zu verspüren. Es erleidet keine Abzüge durch Erschöpfung und muss zum Ausruhen ermutigt werden, damit es nicht vor Erschöpfung zusammenbricht (und eventuell stirbt).

Schmerz befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, körperliche Schmerzen zu empfinden. Es erleidet keine Abzüge durch Schmerzen (z. B. Abzüge auf alle Handlungen) und muss zur Behandlung von Wunden ermutigt werden. Das Ziel stirbt, sobald es einem Abzug von -100 auf alle Handlungen unterliegt.

Hass befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Hass zu verspüren. Es wird aus eigenem Antrieb niemandem schaden (auch nicht indirekt), kann aber durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) dazu gebracht werden.

Magie befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel verliert alle Magiepunkte und ist unfähig, Magie einzusetzen (z. B. Zaubersprüche wirken, Runen lesen, Benutzen magischer Gegenstände).

Seele befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, etwas zu empfinden oder nachzuempfinden. Das Ziel unterliegt allen niedrigstufigeren Zaubersprüchen dieser Liste und ist unfähig, etwas aus eigenem Antrieb zu unternehmen, kann aber durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) dazu gebracht werden.

Ort befrieden (K) – D: P; R: Radius 3 m • Wie *Seele befrieden*, wirkt aber auf einen festen (immobilen) Ort von 3 m Radius. Jedes Wesen, das dieses Gebiet betritt, unterliegt bei misslungenem WW der Zauberverwirkung, bis es dazu gebracht wird, das Gebiet zu verlassen.

Gebiet befrieden (K) – D: P; R: Radius 30 m • Wie *Seele befrieden*, wirkt aber auf einen festen (immobilen) Ort von 30 m Radius. Jedes Wesen, das dieses Gebiet betritt, unterliegt bei misslungenem WW der Zauberverwirkung, bis es dazu gebracht wird, das Gebiet zu verlassen.

900 Wege des Friedens

St	Name	Reichweite	Wirkungsbereich	Dauer
1	Neid befrieden	B	1 Ziel	v
2	Neugier befrieden	B	1 Ziel	v
3	Habgier befrieden	B	1 Ziel	v
4	Eifer befrieden	B	1 Ziel	v
5	Hochmut befrieden	B	1 Ziel	v
6	Lust befrieden	B	1 Ziel	v
7	Misstrauen befrieden	B	1 Ziel	v
8	Angst befrieden	B	1 Ziel	v
9	Mut befrieden	B	1 Ziel	v
10	Leid befrieden	B	1 Ziel	v
11	Hunger befrieden	B	1 Ziel	v
12	Durst befrieden	B	1 Ziel	v
13	Unruhe befrieden	B	1 Ziel	v
14	Erschöpfung befrieden	B	1 Ziel	v
15	Freude befrieden	B	1 Ziel	v
16	Schmerz befrieden	B	1 Ziel	v
17	Liebe befrieden	B	1 Ziel	v
18	Hass befrieden	B	1 Ziel	v
19	Geist befrieden	B	1 Ziel	v
20	Magie befrieden	B	1 Ziel	v
25	Seele befrieden	B	1 Ziel	P
30	Ort befrieden	B	r 3 m	P
50	Gebiet befrieden	B	r 30 m	P

Neid befrieden (K) – D: v; R: B • Das Ziel ist unfähig, Neid zu verspüren. Es verspürt kein Interesse, anderen aufgrund ihrer materiellen oder ideellen Besitztümer Schaden zuzufügen. Dem Ziel steht täglich ein WW zu, um die Spruchwirkung aufzuheben; schlägt der WW um mehr als 50 fehl, wird die Wirkung permanent (kein WW mehr zulässig).

Neugier befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel verspürt kein Interesse an seiner Umgebung. Es geht seinem Alltag wie gewohnt nach, weigert sich aber, neues zu erlernen oder Dinge in Erfahrung zu bringen.

Habgier befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Habgier zu verspüren. Es lehnt jede Form der Bereicherung ab (Geld, Macht, Wissen usw.).

Eifer befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Motivation zu verspüren. Es verliert seine momentane Aufgabe aus den Augen und findet es nicht mehr erstrebenswert, ein Ziel zu verfolgen.

Hochmut befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Verachtung für Personen, Dinge oder Handlungen zu empfinden. Es mag Personen, Dinge oder Handlungen weiterhin ablehnen, tut dies aber in einem angemessenen und rationalem Rahmen (ohne Emotionen).

Lust befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, fleischliche Lust zu verspüren. Es zeigt keine Ambi-

tionen, sich fortzupflanzen.

Misstrauen befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Misstrauen zu verspüren. Soziale Manöver gegen das Ziel erhalten keine Abzüge durch Vorurteile oder Erfahrungen des Ziels (z. B. aufgrund einer historischen Feindschaft zwischen Völkern).

Angst befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Angst zu verspüren. Es muss keine WW gegen Angst machen.

Mut befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Mut oder Hoffnung zu verspüren. Es erhält einen Abzug von -50 auf Widerstandswürfe gegen Angst und wählt im Allgemeinen den Weg, der die kleinste Gefahr darstellt.

Leid befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, seelisches Leid oder Trauer zu empfinden oder nachzuempfinden. Es wird aus eigenem Antrieb keine Handlung aus Mitleid unternehmen, kann aber durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) dazu gebracht werden.

Hunger befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Hunger zu verspüren. Es erleidet keine Abzüge durch mangelnde Nahrungsaufnahme, wird aber verhungern, wenn es nicht ermutigt wird, zu essen.

Durst befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Durst zu verspüren. Es erleidet keine Abzüge durch Dehydrierung, wird aber verdursten, wenn es nicht ermutigt wird, zu trinken.

Unruhe befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel verspürt keinen Drang, sich zu bewegen. Es verbleibt an Ort und Stelle, sofern es nicht zu einer Bewegung gezwungen wird.

Erschöpfung befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Erschöpfung zu verspüren. Es erleidet keine Abzüge durch Erschöpfung und muss zum Ausruhen ermutigt werden, damit es nicht vor Erschöpfung zusammenbricht (und eventuell stirbt).

Freude befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Freude zu verspüren (es ist aber nicht automatisch traurig). Es wird aus eigenem Antrieb keine Handlungen unternehmen, die nicht zielgerichtet sind und keinen unmittelbaren Nutzen für das Ziel haben (z. B. Hobbies). Es kann aber durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) dazu gebracht werden.

Schmerz befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, körperliche Schmerzen zu empfinden. Es erleidet keine Abzüge durch Schmerzen (z. B. Abzüge auf alle Handlungen) und muss zur Behandlung von Wunden ermutigt werden. Das Ziel stirbt, sobald es einem Abzug von -100 auf alle Handlungen unterliegt.

Liebe befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Liebe zu verspüren. Es stellt jede freundliche Handlung ein (z. B. gegenüber der eigenen Familie), kann aber auf äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung usw.) dazu gebracht werden.

Hass befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, Hass zu verspüren. Es wird aus eigenem Antrieb nie-

mandem schaden (auch nicht indirekt), kann aber durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) dazu gebracht werden.

Geist befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, eine akademische Fertigkeit einzusetzen oder eine geistige Leistung zu erbringen (selbst keine kleine). Sein Geist befindet sich in einem meditativen Zustand, das ihm nur erlaubt, den Alltag wie gewohnt fortzusetzen. Es kann durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) zum Nachdenken gebracht werden.

Magie befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel verliert alle Magiepunkte und ist unfähig, Magie einzusetzen (z. B. Zaubersprüche wirken, Runen lesen, Benutzen magischer Gegenstände).

Seele befrieden (K) – D: v; R: B • Wie *Neid befrieden* aber das Ziel ist unfähig, etwas zu empfinden oder nachzuempfinden. Das Ziel unterliegt allen niedrigstufigeren Zaubersprüchen dieser Liste und ist unfähig, etwas aus eigenem Antrieb zu unternehmen, kann aber durch äußeren Druck (Befehl, Brauch, Erwartung) dazu gebracht werden.

Ort befrieden (K) – D: P; R: Radius 3 m • Wie *Seele befrieden*, wirkt aber auf einen festen (immobilen) Ort von 3 m Radius. Jedes Wesen, das dieses Gebiet betritt, unterliegt bei misslungenem WW der Zaubewirkung, bis es dazu gebracht wird, das Gebiet zu verlassen.

Gebiet befrieden (K) – D: P; R: Radius 30 m • Wie *Seele befrieden*, wirkt aber auf einen festen (immobilen) Ort von 30 m Radius. Jedes Wesen, das dieses Gebiet betritt, unterliegt bei misslungenem WW der Zaubewirkung, bis es dazu gebracht wird, das Gebiet zu verlassen.

904 o Finstere
Wundübertragung

St	Name	Reichweite	Wirkungsbereich	Dauer
1	Hunger & Durst übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
2	Streß übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
3	Schlafmangel übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
4	Finstere Genesung	B	1 Ziel/selbst	P
5	Blutung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
6	Finstere Trefferheilung	B	1 Ziel/selbst	P
7	Benommenheit übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
8	Geteiltes Leid	B	1 Ziel	variabel
9	Schmerz übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
10	Dämonisches Schmerzmedium	B	1 Dämon/selbst	P
11	Sucht übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
12	Krankheit übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
13	Vergiftung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
14	Nervenverletzung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
15	Schmerzmedium	B	1 Ziel	variabel
16	Muskelverletzung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
17	Sehnenverletzung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
18	Knochenverletzung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
19	Organverletzung übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
20	Eigenschaftsverfall übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
25	Seelenverlust übertragen	B	1 Ziel/selbst	P
30	Finstere Regeneration	B	1 Ziel/selbst	P
50	Gehirnschaden übertragen	B	1 Ziel/selbst	P

Anm.: Die Sprüche dieser Liste basieren auf dem Konzept von der Erhaltung des Leids, d. h. es wird kein Leid durch die Magie gemindert sondern nur vom Zaubernenden auf ein Ziel übertragen. Der Zaubernde kann einen Spruch nur auf Ziele wirken, welche die entsprechende Verletzung auch von Natur aus erleiden können. Kann das Ziel demnach ein bestimmtes Leiden nicht übernehmen, so bleibt die Spruchwirkung aus (die Magiepunkte werden verbraucht). Jedem Ziel (auch Dämonen) steht ein WW gegen die Spruchstufe zu, bei dessen Bestehen es immun gegen die Übertragung dieser Verletzung ist; d. h. jeder weitere Versuch des Zaubernenden, die Verletzung auf das Ziel zu übertragen, schlägt automatisch fehl.

Es wird nur ein Leid übertragen, wenn damit keine Linderung des Gesamtleids verbunden ist. Zum Beispiel wird eine Krankheit mit dem Stadium übertragen, in dem sich der Zaubernde befindet; das Ziel übernimmt alle Abzüge und Einschränkungen des Zaubernenden.

Die einzige Möglichkeit des Zaubernenden, diese Sprüche über die Reichweite der Berührung hinaus zu wirken, ist die Bindung eines Schmerzmediums oder Leidensgenossen. Diese stellt der Zaubernde durch die Sprüche der Stufen 8, 10 und 15 her. Der Zaubernde kann immer nur über ein Schmerzmedium verfügen und muss ein altes freigeben (dies geschieht ohne den Einsatz von Magiepunkten), bevor er eine neues wählen kann. Dem Schmerzmedium steht sowohl ein WW gegen die Bindung als Schmerzmedium zu als auch gegen jeden weiteren Spruch, der eine Wundübertragung zum Ziel hat. Beim Tod des Schmerzmediums wird die Bindung aufgehoben.

Anm.: Für die Sprüche der Stufen 4, 14, 16, 17, 18, 19, 30 und 50 muss das Ziel eine ähnliche Physiologie und/oder Anatomie wie der Zaubernde besitzen, d. h. es muss eine entsprechende Verletzung er-

leiden können.

Hunger & Durst übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt seinen Durst und Hunger auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch ernährt den Zaubernden einen Tag.

Anm.: Das Ziel selbst darf keinen Hunger oder Durst verspüren; Ist das Ziel z. B. hungrig, wird nur der Durst übertragen.

Stress übertragen (K) – D: 10 min; R: B • Der Zaubernde überträgt alle physischen und psychischen Anspannungen auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Als Folge erhält der Zaubernde einen Bonus von +10 auf alle statischen Manöver in den nächsten 10 Minuten; das Ziel unterliegt hingegen einem Malus von -10 auf alle statischen Manöver.

Anm.: Das Ziel muss den Stress auf sich nehmen können, d. h. es muss eine ähnliche Physiologie wie der Zaubernde besitzen und von ähnlicher Intelligenz sein. Es wird davon ausgegangen, dass der Stress nach 10 Minuten beim Zaubernden wieder aufgebaut und beim Ziel wieder abgebaut wird.

Schlafmangel übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt sein Bedürfnis nach Schlaf auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Als Folge kann der Zaubernde einen Schlafzyklus übergehen, ohne Abzüge zu erleiden (erfährt jedoch nicht die erholende Wirkung des Schlafes). Das Ziel hingegen muss einen zusätzlichen Schlafzyklus für den Zaubernden schlafen, um keine Abzüge zu erhalten. Pro übertragenem Schlafzyklus gilt für das Ziel ein Bonus von +10 auf den WW.

Anm.: Das Ziel muss eine ähnliche Physiologie wie der Zaubernde besitzen. Außerdem ist der zusätzliche Schlaf nicht abhängig von dem Schlafzyklus des Zaubernden, sondern nur von der Länge des eigenen Schlafzyklus.

Finstere Genesung (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt seine Erschöpfung auf ein Ziel, indem er es 1 Minute berührt und sich konzentriert. Abzüge durch Erschöpfung werden auf das Ziel übertragen.

Blutung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine blutende Wunde (Treffer/Runde) auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Die Blutung des Zaubernden stoppt sofort und beginnt, beim Ziel an der gleichen Stelle des Körpers zu bluten. Der Zaubernde kann eine beliebige stark blutende Wunde übertragen.

Anm.: Das Ziel muss eine ähnliche Körperpartie besitzen wie die, an dem die blutende Wunde ursprünglich sitzt.

Finstere Trefferheilung (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt seine verlorenen Trefferpunkte auf ein Ziel, indem er es berührt und sich konzentriert. Pro Runde der Konzentration heilt der Zaubernde einen Trefferpunkt (den das Ziel verliert) bis das Ziel 0 Trefferpunkte oder der Zaubernde sein Maximum erreicht hat.

Benommenheit übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt alle Runden Benommenheit auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert.

Geteiltes Leid (K) – D: 1 Tag/10% Fehlschlag; R: B • Der Zaubernde wählt ein Ziel zu seinem Leidensgenossen, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Für die Dauer von einem Tag pro 10 %, um den der WW des Ziels fehlschlägt, kann das Ziel vom Zaubernden als schwaches Schmerzmedium benutzt werden. Dies versetzt den Zaubernden in die Lage, al-

le Sprüche dieser Liste (Ausnahmen sind die Stufen 8, 10 und 15), die sonst auf eine Berührung des Zieles beschränkt sind, mit einer Reichweite von 3 km pro Stufe auf das Ziel zu wirken. Die Spruchwirkung der Wundübertragung wird jedoch halbiert (es wird abgerundet). Dem Ziel stehen weiterhin WW's gegen Sprüche dieser Liste zu.

Beispiel.: Bei Einsatz von „Benommenheit übertragen“ auf 5 Runden Benommenheit des Zaubernden werden nur 2 Runden Benommenheit auf das Ziel übertragen; die Wirkung von „Finstere Trefferheilung“ würde bei 50% der Treffer des Zieles enden.

Schmerz übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt Schmerzen auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Es werden Abzüge auf alle Handlungen übertragen, die nicht mit einer Verletzung eines bestimmten Knochens, Organs, Muskels o. ä. in Verbindung stehen.

Anm.: Gemeint sind die „Abzüge auf alle Handlungen“ bei kritischen Schäden, die nicht näher erläutert werden.

Dämonisches Schmerzmedium (K) – D: P; R: B • Wie Geteiltes Leid aber das Ziel muss ein Dämon sein und es wird zu einem starken Schmerzmedium, d. h. die Spruchwirkung tritt voll ein. Die Schmerzbindung besteht solange bis der Zaubernde sie aufhebt oder das dämonische Schmerzmedium stirbt.

Anm.: In der Regel zeigen nur die Sprüche der Stufen 5, 6, 7 und 9 eine Wirkung (SL-Entscheidung).

Sucht übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Sucht auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch heilt eine Sucht des Zaubernden.

Anm.: Mislingt dem Ziel der WW gegen diesen Spruch, dann leidet es an der Sucht (dem Ziel steht kein Wurf gegen die Sucht selbst zu).

Krankheit übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Krankheit auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert.

Anm.: Mislingt dem Ziel der WW gegen diesen Spruch, dann erkrankt es (dem Ziel steht kein WW gegen die Krankheit zu).

Vergiftung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Vergiftung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert.

Anm.: Mislingt dem Ziel der WW gegen diesen Spruch, dann ist es vergiftet (dem Ziel steht kein WW gegen das Gift zu).

Nervenverletzung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Nervenverletzung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch heilt eine Nervenverletzung des Zaubernden.

Schmerzmedium (K) – D: 1 Tag/10% Fehlschlag; R: B • Wie Geteiltes Leid aber das Ziel wird zu einem starken Schmerzmedium, d. h. die Spruchwirkung tritt voll ein.

Muskelverletzung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Muskelverletzung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert.

Sehnenverletzung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Sehnenverletzung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert.

Knochenverletzung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Knochenverletzung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch überträgt auch Knorpelverletzungen, Schädel-, Gelenk- und Splitterbrüche.

Organverletzung übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt eine Organverletzung auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch heilt eine

Organverletzung des Zaubernden und betrifft auch Verbrennungen und Erfrierungen aller Grade aber keine Gehirnschäden.

Eigenschaftsverfall übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt einen Eigenschaftsverfall auf ein Ziel, indem er es berührt und sich konzentriert. Pro Runde der Konzentration steigt der (aktuelle) Eigenschaftswert des Zaubernden um eins (den das Ziel verliert), bis der ursprüngliche (aktuelle) Eigenschaftswert des Zieles oder der Höchstwert des Zaubernden erreicht ist.

Beispiel: Der Zaubernde leidet an einem Eigenschaftsverfall in GE, die von seinem Höchstwert 96 auf eine 88 gesunken ist. Bei Wirken dieses Zaubers auf ein Ziel mit einer 94 in GE wird der Eigenschaftswert des Zaubernden nun innerhalb von 6 Rd auf 94 angehoben, während das Ziel nur noch eine 88 in GE besitzt.

Seelenverlust übertragen (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt einen Seelenverlust auf ein Ziel, indem er es berührt und sich konzentriert. Pro Minute der Konzentration wird eine Lebensstufe des Zaubernden geheilt (die das Ziel verliert), bis das Ziel 0 Lebensstufen erreicht hat.

Finstere Regeneration (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt den Verlust eines Körperteils auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Stunde lang konzentriert. Dieser Spruch lässt ein verlorenes Körperteil des Zaubernden nachwachsen, welches das Ziel verliert.

Gehirnschaden übertragen (U) – D: P; R: B • Der Zaubernde überträgt einen Gehirnschaden auf ein Ziel, indem er es berührt und sich eine Runde lang konzentriert. Dieser Spruch wird auch unterbewusst ausgelöst, wenn der Zaubernde bewusstlos ist und von einem potentiellen Ziel berührt wird.

905 o Finstere Wundreflektion

St	Name	Reichweite	Wirkungsbereich	Dauer
1	Dämon binden	B	1 Dämon	P
2	Blutung reflektieren	selbst	r 3 m	1 Rd/St
3	Benommenheit reflektieren	selbst	r 3 m	1 Rd/St
4	Schmerz reflektieren	selbst	r 3 m	1 Rd/St
5	Dämonische Wundbindung I	selbst	1 Dämon	1 Rd/St
6	Nahkampfwunden reflektieren I	selbst	r 3 m	1 Rd/St
7	Treffer reflektieren	selbst	r 3 m	1 Rd/St
8	Nahkampfwunden reflektieren II	selbst	r 3 m	1 Rd/St
9	Dämonische Wundbindung II	selbst	1 Dämon	1 Rd/St
10	Wundreflektion I	selbst	r 30 m	1 Rd/St
11	Nahkampfwunden reflektieren III	selbst	r 3 m	1 Rd/St
12	Wundreflektion II	selbst	r 30 m	1 Rd/St
13	Dämonische Wundbindung III	selbst	1 Dämon	1 Rd/St
14	Nahkampfwunden reflektieren IV	selbst	r 3 m	1 Rd/St
15	Wundreflektion III	selbst	r 30 m	1 Rd/St
16	Nahkampfwunden reflektieren V	selbst	r 3 m	1 Rd/St
17	Wundreflektion IV	selbst	r 30 m	1 Rd/St
18	Dämonische Wundbindung IV	selbst	1 Dämon	1 Rd/St
19	Wundreflektion V	selbst	r 30 m	1 Rd/St
20	Finstere Wundbindung	30 m	1 Ziel	1 Rd/St
25	Dämonische Wundbindung V	selbst	1 Dämon	1 Rd/St
30	Dämonische Wundbindung VI	selbst	1 Dämon	1 Rd/St
50	Wahre Wundbindung	30 m	1 Ziel	P

Anm.: Alle Sprüche dieser Liste basieren auf dem Konzept von der Erhaltung des Leids, d. h. es wird kein Leid durch die Magie abgeschwächt oder abgewandt sondern nur vom Zaubernenden auf ein Ziel übertragen. Daher gelten die gleichen Einschränkungen wie bei der Liste 904 „Finstere Wundübertragung“. Im Gegensatz zur Finsternen Wundübertragung wird ein Leid im gleichen Moment auf ein Ziel übertragen, in dem es ihm zugefügt wird. Der Zaubernde kommt bei erfolgreicher Wundübertragung mit der übertragenen Wunde nicht in Berührung. Mislingt diese Übertragung, so wird die Wunde für den Zaubernenden sofort permanent und kann nicht mehr durch Sprüche dieser Liste übertragen werden. Bleiben Waffen im Körper des Zaubernenden stecken, können die Wunden eines Angriffes nicht übertragen werden.

Die Aura der Wundreflektion kann der Zaubernde durch Konzentration (100% einer Runde) verstärken, wodurch alle Ziele einen zusätzlichen Abzug von -30 auf ihren WW gegen die Wundreflektion erhalten.

Dämon binden (K) – D: P; R: B • Der Zaubernde baut eine spirituelle Bindung zu einem Dämon auf. Dadurch ist er in der Lage, jederzeit einen dämonischen Wundbindungsspruch auf den Dämon zu wirken. Der Zaubernde kann immer nur einen Dämon gebunden haben und der Dämon erhält einen WW gegen die Spruchstufe der spirituellen Bindung.

Blutung reflektieren (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Der Zaubernde baut eine Aura der Wundreflektion mit einem Radius von 3 m auf. Alle dem Zaubernenden im Nahkampf zugefügten blutenden

Wunden (Treffer/Runde) werden auf den Angreifer reflektiert, wenn dem Angreifer (Verursacher der Verletzung) ein WW gegen die Spruchstufe mißlingt. In diesem Fall erleidet der Zaubernde alle Verletzungen bis auf die blutende Wunde, die dem Angreifer zugefügt wird. Besteht der Angreifer den WW, erleidet der Zaubernde alle Auswirkungen der Verletzung. Der Zaubernde kann beliebig viele Verletzungen dieser Art in einer Runde übertragen.

Anm.: Der Zaubernde muss bei Einsatz des Spruches auf der Angriffstabelle für Zaubersprüche (ATM 1 [7], Spalte „Allgemein“) die Modifikation für WW's ermitteln; sie gilt für alle Reflektionen in dieser Runde.

Benommenheit reflektieren (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Blutung reflektieren aber es können alle Runden Benommenheit, die der Zaubernde im Nahkampf erleidet, reflektiert werden.

Schmerz reflektieren (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Blutung reflektieren aber es können alle Abzüge auf alle Handlungen, die der Zaubernde im Nahkampf erleidet, reflektiert werden.

Anm.: Es können nur die Abzüge reflektiert werden, die nicht mit einer bestimmten Verletzung eines Knochens, Organs, Muskels o. ä. in Verbindung stehen (siehe Liste 904, Spruchstufe 9).

Dämonische Wundbindung I (K*) – D: 1 Rd; R: - • Der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon der Klasse I auf, den er vorher mittels Dämon binden gebunden hat. Das hat zur Folge, dass jede Verletzung, die der Zaubernde während der Spruchdauer erleidet, auf den Dämon übertragen werden kann. In dem Moment, in dem der Zaubernde eine Verletzung erleidet, muss dem Dämon ein WW gegen die Spruchstufe gelingen, oder die Verletzung wird auf den Dämon übertragen. Gelingt dem Dämon der WW, so erleidet der Zaubernde die Verletzung.

Anm.: Der Zaubernde muss bei Einsatz des Spruches auf der Angriffstabelle für Zaubersprüche (ATM 1 [7], Spalte „Allgemein“) die Modifikation für WW's ermitteln und sollte diese notieren, da sie die Grundmodifikation für alle folgenden WW's darstellt. Im Gegensatz zu den Wundreflektionen, bei denen der Angreifer Ziel der Reflektion ist, ist eine Wundbindung nicht auf Angriffe beschränkt. So können mit Hilfe der Wundbindung auch Verletzungen von Stürzen oder Klingenstürmen auf einen Dämon übertragen werden.

Nahkampfwunden reflektieren I (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Blutung reflektieren aber es können Verletzungen bis zu einem kritischen Treffer A reflektiert werden.

Anm.: Erleidet der Zaubernde im Nahkampf zum Beispiel eine Verletzung von 9 Trefferpunkten und einen kritischen Treffer B (Ergebnis der Angriffstabelle), so kann er den kritischen Treffer übertragen sowie die 9 Trefferpunkte.

Treffer reflektieren (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Blutung reflektieren aber es können alle zugefügten Trefferpunkte, die der Zaubernde im Nahkampf erleidet, reflektiert werden.

Anm.: Erleidet der Zaubernde im Nahkampf zum Beispiel eine Verletzung von 9 Trefferpunkten und einen kritischen Treffer B (Ergebnis der Angriffstabelle), der weitere 5 Treffer zufügt, so kann er die 14 Trefferpunkte übertragen, erleidet aber die übrigen Auswirkungen des kritischen Treffers.

Nahkampfwunden reflektieren II (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Nahkampfwunden reflektieren I aber es können kritische Treffer der Schwere B reflektiert werden.

Dämonische Wundbindung II (K*) – D: 1 Rd; R: - • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon bis Klasse II auf.

Wundreflektion I (K*) – D: 1 Rd; R: r 30 m • Wie Nahkampfwunden reflektieren I aber der Zaubernde baut eine Aura mit einem Radius von 30 m auf. Dadurch ist die Reichweite nicht mehr auf den Nahkampf beschränkt und es können auch kritische Treffer A von Fernkampfangriffen oder Zaubersprüchen auf den Angreifer reflektiert werden, solange sich dieser nicht weiter als 30 m vom Zaubernden aufhält.

Nahkampfwunden reflektieren III (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Nahkampfwunden reflektieren I aber es können maximal kritische Treffer der Schwere C reflektiert werden.

Wundreflektion II (K*) – D: 1 Rd; R: r 30 m • Wie Wundreflektion I aber der Zaubernde kann kritische Treffer bis zur Schwere B reflektieren.

Dämonische Wundbindung III (K*) – D: 1 Rd; R: - • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon bis Klasse III auf.

Nahkampfwunden reflektieren IV (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Nahkampfwunden reflektieren I aber es können kritische Treffer bis zur Schwere D reflektiert werden.

Wundreflektion III (K*) – D: 1 Rd; R: r 30 m • Wie Wundreflektion I aber der Zaubernde kann kritische Treffer bis zur Schwere C reflektieren.

Nahkampfwunden reflektieren V (K*) – D: 1 Rd; R: r 3 m • Wie Nahkampfwunden reflektieren I aber es können kritische Treffer bis zur Schwere E reflektiert werden.

Wundreflektion IV (K*) – D: 1 Rd; R: r 30 m • Wie Wundreflektion I aber der Zaubernde kann kritische Treffer bis zur Schwere D reflektieren.

Dämonische Wundbindung IV (K*) – D: 1 Rd; R: - • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon bis Klasse IV auf.

Wundreflektion V (K*) – D: 1 Rd/St; R: r 30 m • Wie Wundreflektion I aber der Zaubernde kann kritische Treffer bis zur Schwere E reflektieren.

Finstere Wundbindung (K*) – D: 1 Rd; R: 30 m • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde kann eine Wundbindung zu einem nicht-dämonischen Ziel aufbauen. Das Ziel muss vorher nicht an den Zaubernden gebunden worden sein (mittels Dämon binden).

Dämonische Wundbindung V (K*) – D: 1 Rd; R: - • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon bis Klasse V auf.

Dämonische Wundbindung VI (K*) – D: 1 Rd; R: - • Wie Dämonische Wundbindung I aber der Zaubernde baut eine Wundbindung zu einem Dämon bis Klasse VI auf.

Wahre Wundbindung (K) – D: P; R: 30 m • Wie Finstere Wundbindung aber die Wundbindung ist permanent.

Beförderungsvertrag

Honorar: _____ (Vorkasse)

Klient: _____

Zu befördernde Waren:

Bevorzugte Transportmittel: _____

Lieferung zu: _____

Lieferung bis: _____

Zusatzklauseln:

Es gilt stets die allgemeine Zusatzsatzung der ehrenwerten Sturmläufer.

Ort, Zeit des Vertragschlusses: _____

für die Sturmläufer

Klient

Literatur

- [1] *Hausregeln für die Aschenland-Kampagne*. www.aschenlan.de.
- [2] C. Charlton and P. Fenlon. *Buch der Helden und Abenteurer*. Laurin, Hamburg, 1991. ISBN 3-89260-202-6, Originaltitel: Rolemaster – Character Law & Campaign Law.
- [3] *Orgask (Teil I der Aschenland-Kampagne)*. www.aschenlan.de.
- [4] T. Taylor, P. Fenlon, and J. Ruemmler. *Bladestorm Sourcebook*. ICE, Charlottesville, 1990.
- [5] T. K. Amthor. *Shadow World Master Atlas*. ICE, Charlottesville, 1992. 2nd Edition.
- [6] M. Cook. *Spell User's Companion*. ICE, Charlottesville, 1991.
- [7] C. Charlton, P. Fenlon, and T. K. Amthor. *Buch der Magie*. Laurin, Hamburg, 1991. ISBN 3-89260-201-8, Originaltitel: Rolemaster – Spell Law.
- [8] C. Charlton and P. Fenlon. *Rolemaster: The Standard Rules*. ICE, Charlottesville, 1995. ISBN 1-55806-233-5.
- [9] C. Charlton, P. Fenlon, T. K. Amthor, L. Cook, K. H. Fischer, B. R. Neidlinger, and B. C. Shelley. *Buch der Schwerter*. Laurin, Hamburg, 1992. ISBN 3-89260-203-4, Originaltitel: Rolemaster – Arms Law & Claw Law.
- [10] S. Coleman Charlton and Lee O. Short. *Creatures & Treasures*. ICE, Charlottesville, 1985. ISBN 0-915795-30-2.
- [11] M. J. Cook. *Creatures & Treasures II*. ICE, Charlottesville, 1989. ISBN 1-55806-079-0.
- [12] *One Night of Sin (Teil III der Aschenland-Kampagne)*. www.aschenlan.de.
- [13] *Pforten der Hölle (Teil IV der Aschenland-Kampagne)*. www.aschenlan.de.
- [14] T. K. Amthor. *Shadow World Master Atlas (4th Edition)*. Aurigas Aldebaron LLC, Charlottesville, 2003–2011.
- [15] T. K. Amthor. *Eidolon and Sel-Kai City*. Iron Crown Enterprises ICE, Charlottesville, 1992, 2000.
- [16] L. Richards, R. Henton, and D. Blank. *Rolemaster Companion VII*. ICE, Charlottesville, 1993.
- [17] J. Curtis. *Creatures & Monsters*. ICE, Charlottesville, 1995, 1999. ISBN 1-55806-552-0.
- [18] M. J. Cook. *Rolemaster Companion V*. ICE, Charlottesville, 1991.
- [19] David L. Pulver. *Aliens & Artifacts*. ICE, Charlottesville, 1991. ISBN 1-55806-146-0.
- [20] T. K. Amthor. *Jaiman, Land of Twilight*. ICE, Cambridge, 1989–2018. 2nd Edition, GCP-SW-1008.
- [21] M. Carlyle, P. S. Khanna, and A. Ridley. *Rolemaster Almanach. Buch der Dunklen Künste*. Queen-Carroms, Troisdorf, 1995. Originaltitel: Rolemaster Companion II (ICE, Charlottesville, 1987).
- [22] T. K. Amthor. *Shadow World Master Atlas*. ICE, Charlottesville, 2003–2011. 4th Edition, GCP-SW-0101#6400.
- [23] T. Taylor. *Bladestorm Bestiary*. ICE, Charlottesville, 1991. ISBN 1-55806-148-7.
- [24] C. Charlton. *War Law Rulesbook*. ICE, Charlottesville, 1991. ISBN 1558060995, War Law (Box Set).
- [25] T. K. Amthor. *Powers of Light and Darkness*. Aurigas Aldebaron LLC, Charlottesville, 2003–2011. GCP-SW-0102#6402.
- [26] Coleman Charlton (Editor). *Buch der Beschwörungen*. Queen-Carroms, Troisdorf, 1996. Originaltitel: Rolemaster Companion III (ICE, Charlottesville, 1988, ISBN 1-55806-050-2).
- [27] D. R. Reeder and J. Curtis. *Races & Cultures: Underground Races*. ICE, Charlottesville, 1996. ISBN 1-55806-276-9.
- [28] S. Berenberg and J. A. Buono. *Arms Companion*. ICE, Charlottesville, 1993. ISBN 1-55806-180-0.
- [29] T. K. Amthor and J. Ruemmler. *Shadow World Atlas Addendum*. ICE, Charlottesville, 1990. Book of Emer supplement boxed set.
- [30] T. K. Amthor. *Shadow World Master Atlas (3th Edition)*. Aurigas Aldebaron LLC, Charlottesville, 2001–2011. GCP-SW-0100#6003.
- [31] J. M. Ney-Grimm. *Gethæna – Underearth Emer*. ICE, Charlottesville, 1993.
- [32] T. Taylor. *Alchemy Companion*. ICE, Charlottesville, 1992.
- [33] Coleman Charlton. *Bladestorm Rulesbook*. ICE, Charlottesville, 1990. ISBN 1-55806-136-3.