Der Drachensturm

Orota

von

Stefan Klocke

Der Drachensturm – Orota

Vorwort: Weltbeschreibung Orota

Orota: Alles ist drin!

Dieses ist die **20.** Ausgabe (Jubiläum!) der Weltbeschreibung: „Orota“ des Rollenspiels *„Der Drachensturm“*. Seit etwa neun Jahren arbeite ich mit Unterstützung vieler Mitrollenspieler an der Erschaffung unserer eigenen Welt, die eng an das Rollenspielsystem *„Der Drachensturm“* angegliedert ist.

Ganz besonderer Dank gilt:

- **Kay Martin Hanschmann**, der brillante Karten zur Welt „Orota“ beisteuerte,
- **Detlef Rüther**, der den Ordenskriegern der Sybonthia sowie den Elfen einen unnachahmlichen Charakter verlieh,
- **Christian Geissler**, der wildeste Geschichten von Kalifen und „Rüthpolen“ schuf,
- **Dirk Sitte**, der so manche Heldenportraits, Ideen und die Dunkelalben und Lemuryer beisteuerte,
- **Stefan Alef**, dem es nie zu viel wurde, mal eben von Dormagen bis Dortmund zu fahren und den Hartschaligenregionen auf Khamsati ein neues Gesicht verpasste,
- **Tatjana von Heimburg**, der wir so manches Kapitel über Amazonen und Assassinen sowie den Internetauftritt unter www.uuurs.de zu verdanken haben,
- **Axel Hoen**, der die vielen kleinen, gut versteckten Logikfehler im Regelwerk aufspürte und kreativ beseitigte,
- **Patrick Schröder**, der sich intensiv um die kleinen und großen Lücken im System kümmert und das Konzept für neue Zauberbücher ausgearbeitet hat,
- **Simone Hülshorst**, die die Hexen ver*fluch*t gut gespielt, die Kräuter- und Pflanzenwelt, die Støckner und vieles andere mehr ausgearbeitet und die Webseite www.larisweb.de zum Rollenspiel ins Netz gestellt hat,
- **Stephan Konzag**, der sich als einer der ersten mit den Zaubern der Magier herumzuschlagen hatte und den „Goldenen Wald“ zu dem gemacht hat, was er heute darstellt und
- **Thomas Dollberg**, der als einer der ersten das Jade-Imperium bereist und mit seinen Ideen lebendig werden ließ…

Ganz besonderer Dank gilt meiner Frau Anna, die oft die Nase voll hatte vom Rollenspielwahn ihres „Knuddelbären“, mir aber immer Zeit für mein Hobby ließ!

Im Dezember 2011.

Idee und Text:	Stefan Klocke
Regelwerk:	Stefan Klocke und Detlef Rüther
Illustrationen:	Dirk Sitte
Banner:	Tatjana von Heimburg
Layout:	Stefan Klocke

Das Copyright © sämtlicher Texte und Ideen liegt bei den Autoren. Vervielfältigung nur mit schriftlicher Genehmigung der Autoren.

Das Regelwerk und die Weltbeschreibung können im Internet unter: www.Der-Drachensturm.de kostenlos heruntergeladen werden.

Anregungen und Kritik an: uuurs@gmx.de

Inhaltsangabe:

W-1 DIE VORGESCHICHTE ... 3

W-1.1 DER GROßE SPIELLEITER ... 3
W-1.2 DIE ALTEN WELTEN ... 3
W-1.3 DIE ERSCHAFFUNG OROTAS ... 3
W-1.4 DER DRACHENSTURM ... 4

W-2 DIE JENSEITIGEN SPHÄREN ... 37

W-2.1 DER TOD EINES LEBEWESENS ... 37
W-2.2 DIE ENTSTEHUNG EINES GOTTES BZW. EINES VERDERBERS ... 37
W-2.3 DIE POSITIVEN BZW. HELLEN SPHÄREN ... 37
W-2.4 DIE NEGATIVEN BZW. DUNKLEN SPHÄREN ... 37
W-2.5 DIE GÖTTER ... 37
W-2.6 DIE VERDERBER ... 39

W-3 DIE DIESSEITIGE SPHÄRE: OROTA ... 41

W-3.1 SELOC ... 41
W-3.2 L'FEÜD ... 43
W-3.3 KHAMSATI ... 51
W-3.4 JATANAT ... 53
W-3.5 DIE MONDE OROTAS ... 59
W-3.6 DIE ZEITRECHNUNG AUF OROTA ... 60
W-3.7 DAS WETTER OROTAS ... 61

W-4 DER ASTRALRAUM ... 62

W-4.1 DIE BEWOHNER DES ASTRALRAUMES ... 62

W-5 GESCHICHTEN OROTAS ... 63

W-5.1 DIE KRÖNUNGSBURG *ASCOLAB* ... 63
W-5.2 SLON ... 63
W-5.3 DIE SCHLACHT DER ACHT ... 64
W-5.4 DAS RÄTSEL DES TOTEN KALIFEN ... 65
W-5.5 EXPEDITION ZUM RÜTHPOL ODER DIE FÜNFTE HIMMELSRICHTUNG ... 66
W-5.6 DAS PRA-AL-KHÁ UND DIE SKURRILEN ... 66
W-5.7 DIE PLAGE DER AMAZONEN ... 67
W-5.8 DER RITTERORDEN DES KRISTALLS VON CHAVITALL ... 69
W-5.9 DES FIRAKS LEID IST DES GARBOKS FREUD'… ODER: MAGIERGESCHICHTEN ... 70
W-5.10 HANSCH MACHT FREI… ... 70

W-6 DIE RASSEN OROTAS ... 71

W-6.1 AMAZONEN ... 71
W-6.2 BARBAREN ... 74
W-6.3 CENTAUREN ... 77
W-6.4 DUNKELALBEN ... 79
W-6.5 DIE ELBEN VON BAJKA ... 84
W-6.6 ELFEN ... 90
W-6.7 FEEN ... 97
W-6.8 GROßKÖPFE ... 103
W-6.9 HALBLINGE ... 107
W-6.10 IIALVIÍ ... 111
W-6.11 KELKURIS ... 113
W-6.12 LEMURYER ... 115
W-6.13 MENSCHEN ... 120
W-6.14 NEPHIDEN ... 123
W-6.15 ORKS ... 126
W-6.16 PEDRUSIANER ... 129
W-6.17 SZOTHS ... 132
W-6.18 TROLLE ... 135
W-6.19 UZURI (HÜTER DES WISSENS) ... 138
W-6.20 VINGARI ... 141

W-6.21 Worfinianer ... 144
W-6.22 Yektozi ... 147
W-6.23 Zwerge ... 150
W-6.24 Die Borks ... 154
W-6.25 Die Hartschaligen ... 155
W-6.26 Die Kwiath-Kristalliten ... 156
W-6.27 Die Toadies ... 157

W-7 GILDEN DER MAGIER UND HALBMAGIER ... 158

W-7.1 Orotaweite Gilden ... 158
W-7.2 Gilden in L'Feüd ... 160
W-7.3 Gilden in Seloc ... 170

W-8 GÖTTER, VERDERBER UND IHRE KULTE ... 175

W-8.1 Orotaweite Kulte ... 175
W-8.2 Kulte in Jatanat ... 180
W-8.3 Kulte in Khamsati ... 182
W-8.4 Kulte in L'Feüd ... 192
W-8.5 Kulte in Seloc ... 206

W-9 TIERE UND MONSTER (BESTIARIUM) ... 214

W-9.1 Die Haustiere ... 214
W-9.2 Die Wildtiere ... 216
W-9.3 Die Untoten ... 220
W-9.4 Die Urwesen ... 223
W-9.5 Die übernatürlichen Wesen ... 225

W-10 WILDPFLANZEN, KRÄUTER UND REZEPTE ... 238

W-10.1 Die Wildpflanzen ... 238
W-10.2 Die Kräuterpflanzen ... 242
W-10.3 Tränke, Salben und Tinkturen ... 256
W-10.4 Vormela Wannas Sammlung heilender Mittel ... 257
W-10.5 Nephontius' gesammelte Rezepte ... 260

W-11 GIFTE ... 266

W-11.1 Pflanzengifte ... 266
W-11.2 Tierische Gifte u.ä. ... 268
W-11.3 Mineralische / metallische / elementare Gifte ... 270

W-12 KRANKHEITEN ... 273

W-12.1 Rassenunabhängige Krankheiten ... 273
W-12.2 Rassenspezifische Krankheiten ... 274

W-13 METALLE ... 276

W-14 KRISTALLE ... 279

W-15 MAGISCHE ARTEFAKTE ... 280

W-15.1 Erschaffung magischer Artefakte ... 280
W-15.2 Wirkungen von Artefakten ... 280
W-15.3 Ausbrennwahrscheinlichkeit ... 280
W-15.4 Magische Waffen ... 280
W-15.5 Magische Rüstungen ... 282
W-15.6 Magische Gegenstände ... 282

W-16 ZAUBERTEXTE ... 287

W-16.1 Erschaffung von Zaubertexten ... 287
W-16.2 Wirkungen von Zaubertexten ... 287
W-16.3 Schriftrollen ... 287
W-16.4 Folianten ... 287
W-16.5 Berühmte Werke ... 287

W-1 Die Vorgeschichte

Wie in jedem ordentlichen Rollenspiel gibt es auch bei *„Der Drachensturm“* eine Vorgeschichte zur Welt und allem, was darauf kreucht und fleucht.

W-1.1 Der große Spielleiter

Es war einmal eine Zeit, da existierte noch keine Materie. Es gab nur ihn, den einzigen Gott. Nennen wir ihn den „großen Spieleiter“. Da es außer ihm nichts gab, verspürte er eine nicht endenwollende Langeweile. Da kam es ihm in den Sinn, etwas zu erschaffen. Er wusste eigentlich nicht so genau, was er da eigentlich tat. Und plötzlich gab es einen riesigen Knall und das, was er gerade geschaffen hatte, explodierte. Es entstand, vollkommen außerhalb seiner Erwartungen, der Weltraum. Am Anfang betrachtete er die nun ablaufenden Vorgänge mit großem Interesse. Es entstanden innerhalb dieses Raumes verschiedenste Gebilde unterschiedlichster Größe. Am erstaunlichsten war jedoch das, was auf sehr kleinen Körpern innerhalb dieses Raumes geschah. Es hatte sich Leben entwickelt.

W-1.2 Die alten Welten

Und auf einigen Planeten gab es Lebewesen, die ein eigenes Bewusstsein entwickelten. Sie hatten zwar allesamt eine nur bescheidene Intelligenz, aber zum ersten Mal gab es andere Lebewesen mit Bewusstsein. Der „große Spielleiter“ hatte seine Freude, diese Wesen auf ihren unterschiedlichen Himmelskörpern zu besuchen und zu beobachten. Er beobachtete auch, dass auf kaum einem Planeten mehr als eine intelligenzbegabte Rasse entstand. Die Rassen, die sich oft in sehr unterschiedlichen Lebensräumen entwickelt hatten, besitzen trotzdem zumeist folgende Gemeinsamkeiten: hervorragende Greifwerkzeuge, die nicht zur Fortbewegung benötigt werden; gutes Seh- und Hörvermögen; Leben in sozialen Gemeinschaften. Viele von ihnen gleichen sich auch sehr im körperlichen Aufbau: ein Rumpf, von dem verschiede Gliedmaßen abgehen: zwei Arme und zwei Beine, jeweils symmetrisch angebracht; ein Kopf, in dem das Nervenzentrum sitzt. Diese Wesen gehen zumeist aufrecht auf ihren Beinen, greifen mit ihren Armen und ihren Kopf benutzten sie gelegentlich zum Denken.

Verblüfft stellte er fest, dass all diese intelligenzbegabten Lebewesen Religionen entwickelten. Mit der Hilfe dieser Religionen konnten sich diese Wesen Vorgänge erklären, die über ihren Verstand gingen. Wichtige Fragen innerhalb dieser Religionen waren die Fragen nach der Entstehung ihrer Welt, des Lebens und nach dem Tod. Viele schrieben Unerklärliches auf sehr mächtige Wesen, „Götter“ oder „Verderber“ genannt. Besonders mächtige unter ihnen sollten auch die jeweiligen Welten erschaffen haben. Fast allen diesen Rassen war auch der Glaube gemeinsam, dass sie eine Seele besitzen, die nach dem Tod in ein Totenreich eingehe.

Gerade die Götterwelten interessierten den „großen Spielleiter“ besonders, schließlich war er in Wirklichkeit der einzige Gott, und es machte ihm große Freude, diese, an sich nicht vorhandenen Götter, zu spielen. Zu seinem eigenen Vergnügen verlieh er auch einigen Wesen „Magie“. Mit der Hilfe dieser „Magie“ waren diese Wesen in der Lage, durch geistige Konzentration Naturgesetze kurzzeitig aufzuheben. Die Kriege zwischen unterschiedlichen Völkern betrachtete er mit eher „sportlichem“ Interesse. Es war faszinierend, für ihn zuzusehen, wie sich Völker gleicher Art gegenseitig bekämpften und einen Sieger ermittelten.

W-1.3 Die Erschaffung Orotas

Auf die Dauer erschlaffte jedoch das Interesse für diese einzelnen Welten. Er begann sich wieder zu langweilen. Da hatte der „große Spielleiter“ eine neue Idee: Er würde eine neue Welt erschaffen und in ihr ein Planet, auf dem möglichst viele der weit über tausend unterschiedlichen Rassen überleben könnten. Sie sollten untereinander nun einen Wettkampf austragen, welche die beste Lebensform sei. Dabei fragte er sich, ob diese Rassen in der Lage sind, miteinander in Frieden zu leben, da sie sich ja schon untereinander bekriegten.

Doch der „große Spielleiter“ erschuf nicht nur eine Welt für die Rassen. Er dachte sich, dass es ganz interessant sei, wenn diese Rassen „echte“ Götter besitzen könnten. Diese sollten die Macht haben, zeitlich begrenzt in Naturgesetze einzugreifen. Dabei unterschied er sie in gute Götter und böse Verderber. Die guten Götter sind jene, die ihrer Rasse helfen und von diesen wiederum angebetet werden. Die bösen Verderber aber sind grausam und nur an der eigenen Macht interessiert. Sie werden gefürchtet und gehasst. Und so erschuf er eine Sphäre mit einem Götterhimmel für die Götter und einer Hölle für die Verderber. Er bildete zwei getrennte Bereiche: die orotische Sphäre (der Planet Orota), in der die Lebewesen zuhause sind und die jenseitigen Sphären, die von Göttern und Verderbern bewohnt werden. Diesen Göttern und Verderbern gab er Wesen an die Seite, die ihnen helfen sollten, die Urwesen. Die Getreuen der Götter sind die Engel und die Gehilfen der Verderber sind die Dämonen.

Den Lebewesen, die der „große Spielleiter“ nach Orota brachte, gab er eine Seele, die nach dem Tod von der orotischen Sphäre in das Totenreich hinüberwechselt und dort weiterhin existieren sollte.

Allen Wesen, die er nach Orota transportierte, nahm er die Erinnerungen an ihre frühere, angestammte Heimatwelt. Sie lebten in dem Gefühl, dass sie schon immer auf Orota existiert hatten und vergaßen ihre alten Götter. Anstelle neuer Götter zu erschaffen, schuf der „große Spielleiter“ Regeln, wie aus der Seele, die ins Totenreich eingeht, ein Gott werden kann. Die Schöpfung war damit zu Ende. Das Spiel konnte beginnen.

W-1.4 Der Drachensturm

Die Luft in der dunklen, aus massivem Fels gehauenen Kammer roch alt und modrig. Das Licht einer flackernden Kerze ließ die an den Wänden angebrachten schweren Regale nur erahnen. Sie stand auf einem niedrigen Tisch, auf dem verschiedene Schiefertafeln lagen, die teilweise mit Schnüren zu Stapeln zusammengebunden waren. Eine kräftige Gestalt stand am Tisch und untersuche eine Schiefertafel nach der anderen. Die Sprache, die die Gestalt grummelig in ihren Bart murmelte, klang rau und düster.

„Jetzt habe ich endlich den Zugang zur Grauen Kammer erhalten, finde trotzdem keine vernünftigen Informationen! Bei Ognior! Leite meine Hand und schenke mir das Licht, das mich zum Wissen führt!“

Seit Monaten schon suchte Graubart in den Schriften der Zwerge von Stahlarmsort nach Informationen zu den Norrberga. Dieser gewaltige Gebirgszug begrenzte die zivilisierten Regionen des Kontinentes L’Feüd nach Norden hin. Im Gegensatz zu allen anderen Gebirgen waren hier keine Zwerge zu Hause. Graubart hatte die ältesten Zwerge um Rat gefragt, doch keiner wusste, warum die Norrberga unbesiedelt geblieben waren. Möglicherweise wollten sie es auch nicht wissen. Viele der Zwerge Stahlarmsorts hielten Graubart trotz seiner 203 Jahre für kindisch und unreif. Doch Graubart verfolgte seine Ziele mit der für alle Zwerge typischen Sturheit. Er sichtete Bibliotheken, las alte Tempeltexte und sprach mit den am weitesten nördlich lebenden Zwergen. Doch die Informationen waren mehr als spärlich.

Vor drei Tagen hatte er endlich die Erlaubnis erhalten, die uralten Schiefertafeln im der Grauen Kammer lesen zu dürfen. Hier bewahrte das königliche Archiv die ältesten Schriften – auf dünnen Schiefertafeln eingeritzt – auf. Systematisch ging er alle Tafeln durch. Immer wieder grummelte er in seinen Bart. Die Kerze brannte gleichmäßig nieder, bis sie mit einem leisen Zischen verlosch. Der Zwerg schrak auf. Graubart war so in einer der letzten Schiefertafeln vertieft gewesen, dass er die Zeit völlig vergessen hatte.

Plötzlich erwachte erneut ein flackerndes Licht. Graubart hielt einen kurzen Holzspan in der Hand, den er zuvor in einen metallischen Zylinder getunkt hatte. Sorgfältig verschloss er den Behälter und hängte ihn an seinen Gürtel. Mit dem Holzspan entzündete er eine weitere Kerze. Dies alles geschah in einer fließenden, tausendfach geübten Bewegung und dauerte nur wenige Sekunden. Sofort beugte sich der grauhaarige Zwerg über die letzte Schiefertafel.

„Das ist unmöglich!“ rief er aus. Sorgfältig räumte er die Schiefertafeln zurück in die Regale und verließ die Graue Kammer. Die beiden Wachposten an der schweren Steintür hielten ihn nur kurz auf.

„Ich habe gefunden, was ich gesucht habe“, erklärte er ihnen und setzte schnellen Schrittes seinen Weg zu seiner Unterkunft fort. Hinter ihm hörte man das schwere Mahlen von Stein auf Stein. Die Graue Kammer war wieder fest verschlossen.

*

Das Stimmengewirr in der Kneipe im Hafenviertel von Slöja war laut, trotzdem konnte sich eine dunkle Stimme darüber hinwegsetzen: „Ich suche tapfere Gefährten, die mit mir nach Norden bis zu den Norrberga reisen – und möglicherweise darüber hinaus! Ich habe gehört, hier könnte ich tapfere Leute finden!“

Sämtliche Geräusche verstummten schlagartig. Alle Augen richteten sich auf einen ziemlich zentral stehenden Tisch, auf dem ein grauhaariger Zwerg stand, der abwartend in die Menge blickte.

Von der Decke oben äugte neugierig ein kleines Wesen herab, das auf einem Wagenrad saß, an dem sechs Kerzen entzündet waren. Es besaß kleine zierliche Flügel und langes gelbblondes Haar umrahmte ein Gesicht, aus dem dunkelblaue Augen geradezu zu leuchten schienen. Sie schüttelte kurz ihre weißen Flügel aus und einige kleine Federn lösten sich und tanzten zu Boden.

Sacht erhob sich das Wesen in die Luft und ließ sich genau vor dem Zwergengesicht niedersinken. Nachdenklich schaute es ihm flatternd in die Augen und zwitscherte:

„Mein Name ist Butterbottom Sirrsam und ich würde Euch begleiten!“ Ernsthaft schaute das kleine neunzehn Zentimeter große Wesen den Zwerg fragend an.

Graubart wollte schon reflexartig nach dem Wesen schlagen, das er im ersten Moment für eine verirrte Möwe gehalten hatte, doch seine immer noch guten Kampfreflexe bewahrten Butterbottom vor schlimmerem. Nur wenige Zentimeter vor ihrer flatternden Gestalt verharrte Graubarts Hand mitten im Schlag, als sei sie von einer granitenen Wand gestoppt worden.

„Das wäre ja beinahe ins Auge gegangen!“ rief Graubart aus, und langsam ließ er die Hand sinken. Butterbottom schaute den Zwerg aus zornig funkelnden Augen an: „Ich bin doch kein Insekt, nach dem man einfach schlägt! Was seid Ihr für ein Grobian! Unmöglich so etwas! Da will frau mal freundlich sein und einem in Not geratenen Zwerg helfen, und was ist der Dank? Der Stinkebart haut nach mir! Ts, ts, ts. Macht sowas bloß nicht nochmal mit mir, klar? Ich bin eine Fee, und du musst mich gern haben!“

Zerknirscht ließ Graubart diese Schimpfkanonade über sich ergehen. „Verzeiht mir, werte Dame, ich habe Euch leider im ersten Augenblick nicht erkannt… Um ehrlich zu sein, habe ich noch nie zuvor in meinem Leben eine Fee gesehen. Das seid Ihr doch, oder?“

Butterbottom richtete sich flatternd zu voller Größe auf: „Was soll ich denn wohl sonst sein? Ein Troll etwa?“ Immer noch blitzten ihre Augen zornig, doch der Schalk in ihren Pupillen gewann langsam die Überhand.

„Wie ich schon sagte, mein Name ist Butterbottom Sirrsam und ich werde Euch begleiten. Alleine werdet Ihr den Weg ja nicht finden. Außerdem ist mir hier in

Slöja furchtbar langweilig. Da kommt mir ein wahnsinniger Zwerg gerade recht."

Graubart stieg vom schweren Holztisch hinunter, der über und über mit Schnitzereien der Gäste verziert war. Die übrigen Gäste, die dem Streit der beiden gespannt gelauscht hatten, wandten sich wieder ihren Getränken zu. Solch ein Schauspiel gab es nicht alle Tage in der Kneipe. Man war über jede Abwechselung froh, denn das Leben im und am Hafen Slöjas war nicht leicht. Slöja war eine bedeutende Handelsstadt im Herzen Kulligs, denn aus dem Norden, dem Obebodd, wurden regelmäßig magische Artefakte nach Slöja gebracht. Das Obebodd war die große Ebene, die zu großen Teilen zu Glas geschmolzen war, nachdem dort vor vielen Generationen die Drachenkriege heftig tobten. Irgendwann zogen sich die Drachen im Laufe der Kämpfe von einem Moment auf den anderen zurück. Zurückgeblieben waren wenige Drachenskelette und die im Glas eingeschmolzenen Artefakte des Menschenbundes. Dieser Bund aus Menschen, Zwergen und Elfen hatten gegen die Drachen einen aussichtslosen Kampf gekämpft.

All dies ging Graubart durch den Kopf, der von einem wohlgepflegten Bart, der in drei Zöpfe auslief, geziert wurde.

Das plötzliche Aufstoßen der Tür riss Graubart aus seinen Gedanken. Aufmerksam betrachtete er die eintretende Halblingfrau. Entgegen den üblichen Gepflogenheiten der Angehörigen ihrer Rasse war sie ganz in schwarz gekleidet: Schwarzer Umhang, schwarze Hosen, schwarze Stiefel, schwarze Handschuhe… Einzig ein merkwürdiger Vogel, der auf ihrer linken Schulter saß, bildete eine Art Farbfleck: Sein Federkleid war überwiegend grau, jedoch hatte er um die Augen einen weißen Kranz und leuchtend rote Schwanzfedern.

Graubarts Blick wanderte weiter zum Gesicht der Frau und bemerkte, dass sie mittlerweile genauso aufmerksam in seine Richtung blickte, wie er in ihre. Dabei machte sie einen sehr erstaunten, wenngleich doch erfreuten Eindruck. Diese Frau hatte doch wohl hoffentlich nicht seinen Blick falsch gedeutet? Verwirrt zupfte er an seinem Bartzöpfen.

Doch gerade in diesem Moment sauste die Fee an ihm vorbei geradewegs auf die Halblingfrau zu.

„Hallo Lari-Fari! Welch herrliche Überraschung dich wieder zu sehen!"

Das Gesicht der so angesprochenen verzog sich zu einem breiten Lächeln: „Hallo Butterbottom! Wie schön hier ein vertrautes Gesicht zu sehen! Hast du etwas Zeit? Ich denke, wir haben uns viel zu erzählen."

Butterbottom legte ihren Kopf schief und schaute Lari prüfend ins Gesicht.

„Du hast Falten bekommen!"

Sie kicherte frech.

„Aber schön Dich zu sehen", sprach sie und strahlte über das ganze winzige Gesicht, als wäre es das normalste, gerade hier, in diesem Gasthaus, nach Jahren auf ihre alte Weggefährtin zu treffen.

Die Zuschauerschar sah mittlerweile interessiert und belustigt dem Treiben zu und fragte sich was dem Zwerg, dem die Initiative angesichts der jüngsten Geschehnisse zu entgleiten drohte, wohl als nächstes widerfahren sollte.

Aus der Menge löste sich nun eine schlanke junge blondbezopfte Frau und trat vor den Tisch, von dem der Zwerg gerade heruntergestiegen war. Graubart musterte sie und registrierte die Lederschürze. Sein Blick verweilte kurz auf dem schweren Hammer, der ihr an der Seite baumelt und erkannte mit Kennerblick, dass ihre kräftige Statur nur von der Arbeit in einer Schmiede herrühren konnte.

„Tapfere Leute findest du hier schon. Nur was gibts denn kostbares in Norrberga, dass ein Zwerg sich dafür interessiert? Gold und Edelstein nehme ich an – aber wer hätte gehört, dass ein Zwerg dies mit anderen teilen wollte, he?"

Verhaltenes Gelächter erklang rundherum, als sie den Zwerg anlächelnd weiter befragte:

„Nun, für welches Unterfangen suchst du die Tapferen in Slöja und was in Thorins Namen suchst du in den Norrberga?"

So richtig war Graubart nicht klar, ob die Menschenfrau einen Spaß mit ihm treiben wollte oder ob sie tatsächlich interessiert war. Nun denn, das sollte sich gleich klären.

Graubart musterte die Schmiedin. Überraschenderweise wich sie seinem intensiven Blick nicht aus, sondern blickte ihm direkt in die Augen. *Eine Schmiedin*, dachte er, *aber nicht aus dieser Gegend*. Sie musste noch recht jung sein, denn ihre Haut war glatt und nur wenig durch die Arbeit in der Schmiede mitgenommen.

„Es wäre nett, wenn ich Euren Namen wüsste. Dann will ich Euch gern erzählen, warum mein Weg in die Norrberga führen soll. Damit ich nicht alles tausendmal erzählen muss, werde ich die beiden anderen Damen hier an unseren Tisch rufen. Ihr müsst wissen, das Reden ist nicht mein größtes Hobby."

Er richtete sich auf und ging zur Fee und der schwarz gewandeten Halblingfrau. Seine Schritte waren zwar kurz, doch eine unbändige Kraft ließen sie geschmeidig und zielstrebig wirken. Die drei Zöpfe seines Bartes schwangen bei jedem Schritt hin und her. Sein stählerner Helm saß perfekt, er rutschte natürlich nicht, wie er es schon häufig bei menschlichen Kämpfern gesehen hatte. Graubart war ein Freund von ordentlicher Ausrüstung. Sie hatte schon so manches Mal sein Leben gerettet. Sein Kettenhemd – aus bestem Zwergenstahl gefertigt – glänzte nur wenig im Licht der Kerzen des Gasthauses. Darüber trug er einen weiten Reisemantel, dessen unterer Saum vom Schmutz der Straßen verdreckt war. Seine Lederhose saß eng um seine mächtigen Beine, die sogar für einen Zwerg außergewöhnlich kräftig waren. Seine Füße steckten in kniehohen Stiefeln. Sie schienen schon sehr alt zu sein, denn das Leder war weich und glänzte vor lauter Fett. Deren Sohlen mussten mit Metall beschlagen sein, denn jeder Schritt Graubarts

zermalmte Sand und Stroh, mit dem der Boden des Gasthauses bestreut war.

„Werte Fee“, unterbrach er Butterbottom und Lari-Fari, die aufgeregt ihr Wiedersehen feierten, „ich möchte Euch bitten, an meinen Tisch zu kommen, ich denke, wir haben einiges zu bereden. Seid gegrüßt, werte Halblingsdame. Wenn Ihr mögt, so gesellt Euch doch zu uns. Ich habe Großes vor!“

Er schaute Lari-Fari in die Augen. Erfreut stellte er fest, dass er einige Zentimeter größer war als sie.

„Nun kommt, ich beiße nicht!“, sagte Graubart lächelnd und ging gemessenen Schrittes zur Menschenfrau an seinem Tisch zurück.

Die Manieren des Zwerges lassen zu wünschen übrig, dachte Kira. *Erst fragt er nach meinem Namen und dann wendet er sich, ohne die Antwort abzuwarten, den zwei seltsamen Gestalten zu. Welches Interesse mag er an ihnen haben? Er behauptet, er suche „tapfere Gefährten“. Bis jetzt sieht es eher nach einer Zirkusnummer aus. Und nun spricht er davon Großes vorzuhaben. Er, ein Zwerg, Großes… Was mochte das geben?*

Aber es war doch so, wie sie gesagt hatte – Zwerge liebten Gold und Edelsteine. Ein scharfer Beobachter hätte in diesem Moment ein Funkeln in Kiras Augen sehen können. Nun, sie würde abwarten, was der Unterirdische zu sagen hatte und wenn es sich nicht lohnen würde, dann sollten ihn doch die Orks holen!

Mit gewinnbringendem Lächeln sah sie dem Trio entgegen, das sich nun dem Tisch näherte.

„So, da wären wir. Nehmt doch bitte alle Platz.“

Graubart drehte sich zur Schankmaid um, die an einem benachbarten Tisch, an dem drei raubeinige Matrosen saßen, drei volle Krüge mit Slöjaer Bier absetzte. Während sie sich zum Gehen umwandte, schlug ihr einer der Matrosen auf ihr dralles Hinterteil. Scheinbar empört drehte sie sich um und verpasste dem am nächsten sitzenden Matrosen eine schallende Backpfeife. Lautes Gelächter erschallte von den übrigen Tischen, nur der Matrose sprang beleidigt auf und verpasste dem neben ihm sitzenden Kollegen eine Kopfnuss.

„Du Idiot! Du begrapscht das Weib und ich bekomme die Strafe! Na toll!“

Ein wüster Streit entbrannte am Tisch und viele der Kneipengäste warteten auf die sich anbahnende Schlägerei.

Graubart ergriff die Hand der Schankmaid, als sie an seinem Tisch vorbei ging.

„Werte Dame, ich kann Euren Zorn verstehen. So behandelt man einfach keine Frauen. Nun gut. Ich hätte gern für meine Gäste etwas zu trinken.“

Lari-Fari und Kira schauten den Zwerg erwartungsvoll an. Kira sagte: „Wenn Ihr bezahlt?“

„Die Getränke gehen selbstverständlich auf meine Kosten! Was denkt Ihr? Ihr seid meine Gäste!“

Kira schaute den Zwerg völlig verdutzt an. Ein großzügiger Zwerg? So etwas hatte sie noch nie erlebt. Er musste eine äußerst lohnende Queste in den Norrberga vorhaben. Sie bestellte einen Krug vom guten Vingarer Wein und schaute den Zwerg erwartungsvoll an. Graubart reagierte auf diese sehr teure Bestellung völlig überraschend für die Schmiedin. Er wandte sich nämlich der Halblingfrau zu und sagte:

„Und Ihr? Was mögt Ihr trinken?“

„Ich hätte gern einen Kräutertee mit einem winzigen Schuss Honig, wenn es möglich wäre.“ Der Zwerg nickte und wandte sich an die Fee: „Was darfs für Euch sein?“

Butterbottom legte ihren hübschen Kopf schief und strahlte Graubart an: „Ich nehme einen Fingerhut voll mit Honig.“

Dabei grinste sie Lari-Fari an, die sich ein Kichern nicht verkneifen konnte.

„Nun denn“, brummte Graubart und wandte sich wieder der Schankmaid zu, „einen Krug Vingarer Wein, einen Kräutertee mit einem winzigen Schuss Honig und einen Fingerhut mit Honig. Für mich bitte einen Krug Zwergenbier.“

Die Schankmaid nickte und ging davon, die bestellten Getränke zu holen. In der Kneipe herrschte dichtes Gedränge am Tresen, hinter dem ein dunkelhäutiger, glatzköpfiger Mann die Gäste bediente. Der Streit unter den Matrosen hatte sich gelegt und das Stimmengewirr in der Kneipe war nicht mehr so laut wie wenige Minuten zuvor.

Graubart wandte sich den drei Frauen zu, die ihn erwartungsvoll anblickten.

„Mein Name ist Graubart Axtschlag aus dem Clan der Steinschneider. Ich will weit in den Norden, in die Norrberga reisen. Dafür suche ich Unterstützung. Ehe ich mehr darüber erzählen werde, möchte ich gern mehr von Euch erfahren.“

Nacheinander schaute Graubart die Fee, die Menschenfrau und die schwarzgewandete Halblingfrau an.

Die Aufmerksamkeit der Halblingfrau galt momentan dem gefiederten Freund auf ihrer Schulter. Ein kleines aber wirksames Manöver, um der Menschenfrau den Vortritt bei der Vorstellungsrunde zu lassen und zunächst einmal mehr zu erfahren, ohne selbst etwas Preis geben zu müssen.

Butterbottom umkreiste Kira einmal kurz bevor sie auf dem Tisch landete. Da der Feen zweiter Vorname im allgemeinen *Neugier* heißt und auch diese Fee in dieser Hinsicht keine Ausnahme machte, wollte auch sie zunächst wissen wer die blonde Frau war, deren schwere Lederschürze und Hammer in ihrem Gürtel sie als einen Handwerker unter den Menschen auswies.

Sie schaute Kira mit fragenden Augen an, bis diese anhob: „Mein Name ist Kira, was in meiner Heimat soviel bedeutet wie Herrin. Und obwohl ich stolze Angehörige des Volkes bin, trifft es dieser Name ziemlich gut. Ich stamme aus Selocs Hauptstadt Sabedoria, der Perle Aletas. Mein Handwerk ist die Waffenschmiedekunst, die ich von meinem Vater gelernt habe. Na, er hat sich wohl eher einen Sohn gewünscht. Er hat dann aber schnell gemerkt dass er auf mich stolz sein kann und ich jedem Manne ebenbürtig bin.“

Mit einem Blick in Richtung der Streithähne von vorhin setzte sie fort: „Ich kann die Jungs hier locker unter den Tisch saufen und wer danach immer noch

Lust auf Handgreiflichkeiten hat, der kann Bekanntschaft mit meinen Fäusten machen. Und von denen ist die Linke so gut wie die Rechte."

Die zum Teil respektvollen Blicken der Kneipengäste, die dem Gespräch des seltsamen Quartetts nach wie vor folgen, sprachen eine beredte Sprache. Es steckte wohl doch mehr als Angeberei hinter diesen Worten, stellte Graubart erstaunt fest, als sein Blick dem Kiras folgte und sich in den Gesichtern der Matrosen ein unbehagliches Erinnern widerspiegelte.

„Wenn sich die Reise lohnt", sagte Kira, während ihre Hand die Geste des Geldzählens vollführte, „dann werde ich dir folgen und kein Schloss soll sich deinem Ziel versperren. Aber lohnen muss es sich!"

Damit schloss sie und überließ der nächsten das Wort.

"So, so", entgegnete der Zwerg. „Ihr seid eine Schmiedin aus dem Süden. Sabedoria, sagtet Ihr? Vor etlichen Jahren führte mich eine Reise auf den Kontinent Seloc. Damals bereiste ich auch die Länder Bawul, Aleta und Sibatan. Es war eine interessante Zeit. Vor allem meine Brüder und Schwestern im Tschar ließen diese Reise unvergessen werden. Vor allem meine…"

Graubarts verträumter Blick sprach Bände.

„Nun gut", unterbrach der Zwerg seine eigenen Gedankengänge, „und was ist mit Euch beiden?" Dabei schaute er die Halblingfrau und die Fee an, die sich auf der Schulter der schwarz gewandeten Frau niedergelassen hatte und einen seltsamen Kontrast zum Vogel auf der anderen Schulter darstellte.

Die Fee schaute mit großen Augen den Zwerg an. „Was soll mit mir sein? Ich bin Butterbottom, was soviel wie Butterblume heißt. Und ich bin eine Fee und ich bin neugierig, und ich…", sie legte grübelnd den Kopf schief. „…ich hatte mal spitze Eckzähne", verkündete sie dann stolz, als hätte sie gesagt, sie hätte ein Pferd mit einer Hand hochgehoben und durch die Luft gewirbelt.

„Ansonsten gibt es nicht viel über mich zu erzählen", fügte sei dann kleinlaut dazu. „Ich bin hier und da und dann wieder dort und mache, was mir Spaß macht. Und jetzt habe ich Lust mitzukommen!", schloss sie ihre unbeholfene Rede mit einem strahlendem Lächeln ab, das einfach jedem das Herz betören musste.

Im Hintergrund erhob sich eine weitere Frauengestalt. Ihre blonden Haare waren zu mehreren kleinen Zöpfen zusammengebunden und strahlende blaue Augen streiften am Zwerg vorbei und richteten sich auf Kira. Ihre Gestalt war schlank und ihre Bewegung raubkatzengleich. Sie sah überaus attraktiv aus, wie sie mit geschmeidigen Bewegungen auf Kira zusteuerte.

„Kira?"

Sie hob fragend eine Augenbraue.

„*Die* Schmiedin Kira? Die mit mir zusammen einiges erlebt hat?"

Sie trat auf Kira zu und schaute sie genauer an.

„Ja, du bist es. Gut siehst du aus. Schöne Kleider hast du an. Siehst aber ein wenig bequem geworden aus…", murmelte sie, während sie Kira umkreiste.

Ihr schwerer Zweihänder war quer über den Rücken geschnallt. Am rechten Arm trug sie eine Panzerschiene und an der linken Seite baumelte ein gut gepflegtes Langschwert in einer Schwertscheide herab. Ihr Kettenhemd glänzte geradezu vom frisch aufgetragenen Pflegeöl. Trotz des Gewichtes ihrer Waffen tänzelte sie herum, als wenn sie nur ein zartes Seidenleibchen trüge. Den Männerblicken nach, die der Gestalt folgten, hätte sie das auch gerne anhaben dürfen.

„Oh, mir scheint, als würde heute nicht nur eine Zusammenkunft gefeiert."

Dabei blickte Graubart Buterbottom und Lari-Fari an. Er wandte sich wieder Kira und der hochgewachsenen Frau zu: „Ihr kennt Euch?"

Er schaute die gut aussehende Kriegerin fragend an. „Nehmt doch bitte Platz."

Er stand auf und bot ihr seinen Stuhl an.

„Danke", sagte sie. Erst nachdem sie ein halbes Waffenarsenal unter ihren Stuhl gelegt hatte, setzte sich hin. „Mein Name ist Kassandra Tatüta."

Die Betonung bei ihrem Nachnamen legte sie auf die zweite Silbe. „Ich bin Kriegerin aus dem Volk der Amazonen und weiß gut mit meinem Zweihänder umzugehen. Und eben erblicke ich Kira, eine alte Kampfgefährtin."

Sie schaute sich in der Runde um.

„Hm, ein guter Tisch hier, gefällt mir, hochkarätige Besetzung."

Ihr Blick wanderte über Lari-Fari, Butterbottom und Kira hinweg. Schließlich ruhte er auf dem Zwerg. Sie runzelte kurz die Stirn und kniff ihre stahlblauen Augen zusammen.

Graubart blickte sie irritiert an: „Was meint Ihr mit hochkarätig?"

Kassandra zog die Augenbrauen hoch: „Alle sehen sehr fähig aus."

„Mhh", brummte der Zwerg in seinen langen, gepflegten Bart. Er zog einen Stuhl von Nachbartisch heran und setzte sich. „Wenn ich mir die Damen an meinem Tisch anschaue, sehe ich eine kleine Fee, eine schwarz gewandete Halblingsdame, eine blonde Schmiedin und nun noch Euch. Und mich alten Zwerg, nicht zu vergessen."

Graubart schaute die Fee an. „Nur von Euch weiß ich bisher mehr. Ihr scheint lebenslustig zu sein und das Abenteuer zu suchen. Aber was ist mit den anderen? Welche Gründe habt Ihr, Euch mit einem alten Zwerg wie mir auf Reisen begeben zu wollen? Eines kann ich Euch auf jeden Fall sagen: es wird gefährlich, und ob es viel Gold geben wird, kann ich nicht mit Sicherheit sagen. Es wird eine weite Reise, über die die Minnen aller Völker Lieder singen werden. Wenn wir zurückkehren."

Graubart schloss seine Rede mit einem tiefen Seufzer.

Es stimmt also, dachte Kira. Ihre blauen Augen funkelten und sanft lächelnd dachte sie darüber

nach, welche Informationen der Zwerg eben preisgegeben hatte. Wer wusste schon, was ein Zwerg unter *viel* Gold verstand. Zwerge zogen aus um reich zu werden – sehr reich. So hatte er zumindest zugegeben, dass Gold zu holen war.

Und dann seine verdatterte Reaktion auf Kassandras Bemerkung bezüglich der *hochkarätigen* Besetzung. Wenn der Zwerg eher Edelsteine als Gold erwartete, dann sollte das Kira nur recht sein.

Nun, dies war ein Thema, dass sie später fortführen konnten. In dieser Hafenkaschemme gab es zu viele Ohren und das allgemeine Interesse an der illustren Gruppe war schon groß genug.

„Zu deiner letzten Frage zuerst. Mich hält hier nicht viel. Arbeit gibt es für eine Waffenschmiedin auch andernorts. So bin ich gern bereit überall hinzuziehen um die Welt zu sehen. Ob ich mit Dir ziehen werde, ist noch nicht ausgemacht und hängt davon ab, was Du noch über das Ziel Deiner Reise erzählst. Noch einen guten Schluck Wein zu Deinen Erzählungen kann dabei sicher nicht schaden."

Sie schaute sehnsüchtig in ihr leeres Glas. Graubart winkte der Schankmaid, die kurz darauf alle Krüge, Gläser und Fingerhüte füllte. Nur Lari-Faris Tasse mit Tee ließ sie unbeachtet, weil die Halblingfrau noch nicht einen Schluck getrunken hatte.

Kassandra nahm einen tiefen Schluck und unterbrach Kiras Erklärung: „Allein der Gedanke daran, dass später die Minnesänger die Heldinnen dieses Abenteuers besingen werden und ein paar ach so tapfere Männer sich in den Hintern beißen werden, da sie es verpasst haben dabei zu sein, ist schon diese Reise wert.

Kira lächelte, als Ihre alte Freundin Kassandra über den Neid der Männer sprach. Nur zu gut erinnerte sie sich an Kassandras Verachtung für Männer, die sich für etwas Besseres hielten. Sie blickte Graubart nachdenklich an und meinte: „Und zu Deiner vorhin gestellten Frage – ja. Kassandra und ich kennen uns gut. Es ist nun schon eine Weile her, dass wir gemeinsam auf Abenteuer aus waren. Sie hat auch recht damit, dass ich schon etwas zu bequem geworden bin. Ein Grund mehr mit einer Truppe loszuziehen, die Geschichte schreiben wird, wenn es stimmt was du sagst." Kira lachte.

Es war wie damals, als sie mit Kassandra, dem Troll und dem Halbling aufgebrochen war, um am Ende der Reise viel Gold mit nach Hause zu bringen – genauso!

Kira fühlte sich lebendig. Hier und jetzt würde alles wieder beginnen.

Kassandra sah die funkelnden Augen ihrer alten Weggefährtin. Es kribbelte in ihren Fingern – endlich, da war die Abenteuerlust wieder.

Aber hoffentlich ist der männliche Zwerg stark genug mit den Frauen mitzuhalten, dachte sie besorgt. *Männer sind ja immer so wehleidig und jammern immer und überall. Er ist zwar ein Zwerg, die halten einiges mehr aus, aber im Vergleich zu den Zwergenfrauen… Doch ich werde großzügig darüber hinwegsehen*, beschloss sie. *Der Ruhm wäre es wert. Vielleicht würden ihr es diese Lieder erleichtern endlich zur Tigra zu werden.*

„Ich werde Euch auch begleiten. So Ihr wollt."

Graubart nickte zufrieden. „Butterbottom scheint abenteuerlustig zu sein, das reicht bei einer Fee scheinbar aus, um eine lebensgefährliche Reise zu unternehmen. Überlegt es Euch gut! Ihr, Kira, seid eine Frau der Tat, Ihr habt Mut und handwerkliches Geschick ist Euch von den Göttern gegeben."

Er schaute die blonde Frau an. Sie hielt seinem Blick stand und nickte lächelnd.

„Ihr habt eine erstaunlich gute Menschenkenntnis, Herr Zwerg."

Graubart zog eine Augenbraue hoch. „Ich bin schon weit herumgekommen… und ein wenig älter als Ihr. Einen guten Schmied erkenne ich anhand seiner Waffen und seines Werkzeuges. Was mir Sorgen macht ist das Glitzern in Euren Augen, als ich von Gold sprach… Ich kann Euch keine Reichtümer versprechen. Es wird gefährlich werden. Mit Sicherheit sogar lebensgefährlich."

Graubart schaute die Schmiedin an. Ihr Lächeln war schmaler geworden als sie entgegnete: „Wir werden sehen, was uns erwartet, erzählt von Euren Plänen!"

Graubart schüttelte den Kopf. Sein Blick richtete sich auf Kassandra. „Ihr seid eine Kriegerin. Ich brauche auf meiner Reise jedes Schwert und jede Faust, die sich zu wehren weiß. Euer Blick verrät mir, dass Ihr schon viel gesehen habt. Über Eure Begleitung auf diesem Abenteuer würde ich mich sehr freuen."

Kassandra grinste übers ganze Gesicht. Hübsche Grübchen und Lachfältchen um die Augen herum zeigten, dass sie gerne lachte.

„Kira und ich sind zusammen unausstehlich!" Sie prustete los, als sie Kiras strengen Blick sah.

„Hey, Kira, nimm's locker! Gegen uns kommt kein Kerl an!"

Kira schüttelte den Kopf. „Sicher, du vergnügst dich mit den größten Gegnern und ich darf nach dem Kampf die Waffen wieder richten. Zum Glück lässt du mir den ein oder anderen Gegner übrig, sonst wäre ich vor Langeweile schon längst gestorben…"

Lari-Fari verzog während des Gesprächs keine Miene. Graubarts Blick wandte sich nicht von ihrem Gesicht ab.

„Lari-Fari, ihr schaut so ernst. Bisher habt Ihr Euch sehr zurückgehalten. Wie steht's mit Euch? Erzählt von Eurem Leben und Fähigkeiten. Die Reise wird zwar gefährlich sein, heute Abend wollen wir aber fröhlich sein! Kommt, erzählt von Euch!"

Graubart griff nach seinem Krug Bier und leerte ihn in einem Zug. Entspannt setzte er sich zurück und schaute die schwarz gekleidete Halblingfrau an.

Butterbottom rief: „Komm, Lari, erzähle dem Zwerg, was du drauf hast!"

Lari-Faris Blick traf den von Kira und Kassandra. In deren Augen funkelte die Neugier.

„Also gut. Ich bin Lari-Fari. Ich habe mich den magischen Künsten verschrieben. Ich hatte gehofft, in Slöja eine Lehrmeisterin zu finden, doch war mir das Glück nicht hold. Es ist nicht einfach, das müsst Ihr mir glauben.“

Graubart entgegnete: „Sagt, welche magische Kunst meint Ihr? Ich sehe keinen Zauberstab. Seid Ihr eine Druidin?“

Lari-Fari schüttelte den Kopf. „Nein, ich bin weder eine Gildenmagierin noch eine Druidin. Ich beschäftige mich mit der Magie der sechs Elemente… Sagt, hat Eure Reise mit einem der Elemente zu tun?“

„Sechs Elemente? Ich kenne nur vier: Feuer, Erde, Wasser, Luft. Welche zwei soll es denn noch geben?“ fragte Graubart erstaunt.

„Vergesst nicht die mächtigsten aller Elemente: das Leben“, sie machte eine Pause, „und den Tod.“ Lari-Faris Miene war versteinert. „Ihr seid meiner Frage ausgewichen. Hat Eure Reise mit einem der Elemente zu tun?“

Graubart räusperte sich: „Es wird sich viel um das Element des Feuers drehen. Und um die Vereinigung der vier von mir genannten Elemente. Meine Informationen sind vage. Ich würde mich aber sehr über magische Unterstützung freuen, werte Lari-Fari.“

„Hey“, kam es von Laris Schulter, „magische Unterstützung habt Ihr doch schon, oder habt Ihr mich vergessen, Graubart?“ schimpfte Butterbottom.

Lari-Fari beruhigte die aufgebrachte Fee: „Entspanne dich. Der alte Zwerg meint sicherlich keine Blümchenmagie mit magischer Unterstützung. Es geht ihm um richtige Magie!“

Das Gesicht von Butterbottom nahm einen ungläubigen Gesichtsausdruck an. „Aha, und warum schreien immer alle vor dem Kampf nach meinen Blümchenzaubern?“ das letzte Wort spukte sie fast aus. Es gab ein kleines süßes Plopp und die Fee verschwand spurlos – einfach so. Weg war sie.

„Jetzt ist aber jemand böse“, meinte Kassandra, während ihr Blick interessiert den Raum nach dem lieblichen Wesen absuchte. „Ich habe das Gefühl, dass niemand gerne seine Werte herabgesetzt sieht. Wobei… was zum Henker sind Blümchenzauber? Und wo is dieses sehr temperamentvolle Wesen hin?“

Kassandra beugte sich herunter, um einen Blick unter dem Tisch zu riskieren, wo sie aber nur einen gelangweilten Hund an etwas nagen sah. Nach einem genaueren Blick auf das Maul war sie wieder beruhigt. Nur ein Knochen.

Schulterzuckend setzte sie sich wieder aufrecht hin und bestellte allen eine Runde beim Wirt, um die Gemüter wieder abzukühlen. Ihr war auch sehr wohl aufgefallen, dass Lari-Fari nicht sehr entspannt wirkte. Vielleicht trank sie ja keinen Tee. Doch dann runzelte sie die Stirn und änderte schnell die Bestellung. Vor allen stand nach kürzester Zeit ein Bier, vor Kira ein Glas Vingarer Wein und vor Lari-Fari eine Tasse süßen Tees.

Die Schankmaid lächelte wissend, als sie Kassandra die Bestellung brachte. Sie beugte sich zur Kriegerin hinunter und flüsterte ihr ins Ohr: „Die werte Dame neben Euch trinkt mit Sicherheit nicht irgendeinen süßen Tee. Sie hat uns in den letzten Tagen, die sie hier verbracht hat, ordentlich Stress gemacht mit ihren Wünschen. Am liebsten trinkt sie Kräutertee mit einem winzigen Schuss Honig, aber nicht irgendeinem Honig! Es musste schon Waldhonig sein. Außerdem nicht irgendein Kräutertee. Nein, es musste schon eine Mischung aus Aldobrandini, Baldrian und Hworx sein… ich habe deshalb Eure Bestellung ein wenig abgeändert.“

Kassandra lachte. „Ihr denkt mit, das gefällt mir! Danke.“

Lari-Fari griff nach ihrer Tasse vermeintlichen süßen Tees. Als sie die dunkelgrüne Flüssigkeit inspizierte und daran nippte, trat zum ersten Mal ein entspannter Ausdruck in ihr Gesicht. „Ah, das ist ganz nach meinem Geschmack. Es geht doch nichts über den berühmten Waldnektar.“ Sie schaute Graubart an. „Ihr sagt, bei unserer Reise wird es um die Vereinigung der vier allgemein bekannten Elemente gehen? Außerdem spielt das Feuer eine zentrale Rolle? Nun, das interessiert mich sehr. Die Suche nach einer Lehrmeisterin kann sicherlich warten. Ich denke, wenn Ihr mehr Informationen über das Ziel der Reise verraten würdet, könnte ich mich dazu entschließen, mich der Reise anzuschließen.“

Anschießend stieß einen tiefen Seufzer aus und meinte: „Butterbottom, komm raus aus deinem Versteck“ und machte eine Geste in Richtung Wagenrad, das über dem Tisch hing. „Ich weiß, dass du da oben sitzt und schmollst. Deine Form der Magie ist den meisten Leuten unbekannt. Erkläre uns, was es mit ihr auf sich hat, dann weiß der alte Zwerg, dass nicht nur ich Magie wirken kann.“ Sie nahm den Fingerhut mit Butterbottoms Honig zwischen Zeigefinger und Daumen und tat so, als wolle sie ihn austrinken.

Butterbuttom erschien genau vor Lari-Fari mitten in der Luft, griff wortlos nach dem Fingerhut und verzog sich mit ihm nach oben auf das Wagenrad.

„Huch, das kleine Wesen kann sich ja unsichtbar machen“, stellte Kassandra beeindruckt fest, „Nun, dann sind ja jetzt alle mit frischen Getränken ausgestattet. Herr Zwerg, was ist Euer Plan mit uns?“

Graubart schaute nacheinander jede der vier Frauen an. Dann beugte er sich zu ihnen hinüber und flüsterte in einer, für einen Zwergen erstaunlich leisen Stimme: „Ich muss euch erst an einen anderen Ort führen, den nur ich kenne. Hier gibt es zu viele neugierige Mithörer.“ Er hob seine muskulöse Hand und gab der Schankmaid ein Zeichen. Er bezahlte die Zeche mit nur einer einzigen Münze. Kira starrte den Zwerg überrascht an. *Nur eine Münze für alle Getränke? Und das war keine*

Goldmünze! Ein verstohlenes Lächeln huschte über ihre hübschen Züge.

„Kommt“, meinte Graubart, nachdem die Schankmaid freudestrahlend die Münze eingesteckt hatte. In einem einzigen Zug leerte er seinen Krug. Dann stand er auf und verließ die Kneipe. Einen Moment lang schauten sich die Frauen an, doch dann trank Kira mit großem Bedauern ihr Glas besten Vingarer Weins in einem Zug leer. Seelig lächelnd und den Geschmack genießend griff sie nach ihren Besitztümern und folgte dem Zwerg. „Worauf wartet ihr noch?“, rief sie den anderen zu und eilte Graubart hinterher.

*

Es war stockdunkel in Tiafla. Immer wieder hallten die Rufe der Nachtwächter durch die schlafende Stadt. Graubart führte seine vier neuen Gefährtinnen in den Nordteil der Stadt. Dort wohnte die reiche Oberschicht, denn nur im Norden war der Gestank der Stadt zu ertragen. Durch Kanäle, die in der Mitte der Straßen verliefen, wurden die Abwässer von Norden nach Süden entsorgt. Zu diesem Zweck wurde der Caislean, in dessen Biegung Tiafla errichtet worden war, zum Teil durch die Stadt umgeleitet. Durch Rohre, die unter der Stadtmauer hindurch führten, strömte sauberes Wasser in die Kanäle. Je weiter man in den Süden der Stadt kam, desto dreckiger wurde das Wasser in den Abwasserrinnen und umso schlimmer wurde der Gestank in der Stadt. Durch Rohre unter der südlichen Stadtmauer wurden die Abwässer anschließend wieder dem Caislean übergeben, beladen mit einer unvorstellbaren Fracht an menschlichen und unmenschlichen Produkten des täglichen Lebens.

Eine Horde von Tagelöhnern war täglich damit beschäftigt, die Kanäle einigermaßen sauber zu halten. Nicht selten wurden Leichen aber auch Dinge von hohem Wert gefunden.

Links und rechts von den Kanälen verliefen gepflasterte Wege, die durch schmale Stege verbunden waren. Nur die Haupthandelsstraßen waren breit genug, sodass Karren oder Pferdefuhrwerke genug Platz hatten. In den schmaleren Gassen wurden spezielle Karren mit großen Speichenrädern eingesetzt, die einen Abwasserkanal problemlos überqueren konnten.

Kira war froh, dass der Zwerg sie in den Norden Tiaflas führte, denn die Luft in der Nähe der Hafenkneipe war kaum mehr auszuhalten, zumal es in den letzten Tagen nicht geregnet hatte und die Abwässer vor sich hin faulten. Immer wieder hörte man ein Rascheln, das aus den Kanälen nach oben drang. Butterbottom schüttelte sich. Sie hatte durchaus schon Erfahrungen mit hungrigen Kanalratten gemacht.

Endlich blieb Graubart stehen. Die nördliche Stadtmauer ragte vor ihnen auf. Sie war an vielen Stellen über acht Meter hoch und überall mindestens genauso breit, denn Tiafla war eine reiche Stadt, die ihre Bürger und Schätze schützen musste. Der Zwerg drehte sich zu den Frauen um. „Da wären wir.“

Kassandra schüttelte den Kopf. „Typisch Mann… was soll an diesem Ort denn besonderes sein? Links und rechts sind Häuser von reichen Bürgern dieser Stadt, vor uns ist die Stadtmauer. Und nun?“

„Ihr müsst mir vertrauen, werte Kassandra, Ihr schaut nicht genau genug hin.“ Dann blickte er zu dem anderen Frauen. Besonders die Halblingfrau schaute er lange an. „Bevor ich euch weiter führe, muss ich euch darum bitten, dass ich ein Geas auf euch legen darf.“

„Was soll das sein?“ erboste sich Kira, die ungeduldig auf die Enthüllung des großen Geheimnisses wartete.

„Ein Geas ist eine magische Verpflichtung“, entgegnete der Zwerg. „Das Geas, um das ich euch bitten werde, soll nur dazu dienen, dass ihr von den Dingen, die wir erfahren und erleben werden, nicht frühzeitig erzählt. Es geht um mächtige – und gefährliche –“, das letzte Wort betonte Graubart besonders, „Ereignisse. Ich bitte euch, mir zu vertrauen. Das Geas endet, wenn wir unser Ziel erreicht haben, wenn ich sterben sollte oder wenn ich es von euch löse.“

„Und was passiert, wenn ich doch davon erzähle?“, fragte keck die Fee, die auf Lari-Faris Schulter saß.

„Dann werdet Ihr alle Erlebnisse auf der Stelle vergessen, die uns auf unserer Reise widerfahren sind.“ Graubart schaute Butterbottom tief in die Augen. „Ich werde Euch zu nichts zwingen. Genauso wenig wie die anderen. Seid ihr bereit?“

Kira trat vor. „Nun macht schon, Zwerg. Es wird schon nicht wehtun.“

Graubart zog einen kleinen Tiegel aus einem Lederbeutel an seiner Seite und öffnete ihn. Darin befand sich eine dunkelrote Salbe. Er tauchte seinen Zeigefinger hinein und rieb ein wenig davon auf Kiras Stirn. Dann murmelte er einige zwergische Worte und sprach auf Tell: „Dieses Geas sei Dir, Kira, auferlegt. Unsere Reise soll unser Geheimnis sein und keiner davon erfahren. Das Brechen des Geheimnisses wird Dein Fluch sein, denn Du wirst auf der Stelle alles vergessen, was auf der Reise geschehen ist.“

Bei diesen Worten kribbelte es an Kiras Stirn und die Salbe zog in die Haut ein ohne eine Spur zu hinterlassen.

„Es hat gekribbelt, aber ansonsten fühle ich mich ganz normal“, meinte Kira zu den anderen. Butterbottom verschwand mit einem leisen »Plopp« von Lari-Faris Schulter und tauchte kurze Zeit später wieder auf. „Du bist magisch an Deiner Stirn, Kira“, erklärte sie und flog dicht vor das Gesicht des Zwerges. „Ich brauche keins von deinen Gems-Dingsbums, ich verspreche Dir, dass ich nichts verrate, und wenn eine Fee etwas verspricht, dann hält sie ihr Versprechen auch. Ich bin schließlich eine Fee und Feen können nicht lügen.“

Graubart sah nun Kassandra an. Diese zuckte mit den Achseln.

„Wenn es Euch beruhigt“, erklärt sie, „soll es so sein.“

Sie ging in die Hocke und bot Graubart die Stirn.

Butterbottom hatte sich in der Zwischenzeit zurück auf Lari-Faris Schulter gesetzt, innerlich vor Wut zitternd, dass Graubart sie wieder einmal völlig ignoriert hatte. „Pah, ihr Zwerge seid doch alle gleich! Warum ignoriert Ihr mich immer nur? Habt Ihr was gegen Feen?“ Ihre Stimme zitterte vor Wut.

Graubart legte seelenruhig das Geas auf Kassandra, die diese magische Handlung gelassen über sich ergehen ließ. Dann erst wandte er sich der Fee zu. „Glaubt mir, Butterbottom, nichts läge mir ferner, Euch zu ignorieren oder zu beleidigen. Es tut mir Leid, wenn ich nicht immer auf Euch reagiere. Es fällt mir schwer, Euch angemessen einzuschätzen. Ihr behauptet, dass Ihr nicht lügen könnt. Soll ich das wirklich glauben? Ich weiß es nicht. Mir läge viel daran, Euch als meine Gefährtin auf dieser Reise begrüßen zu dürfen. Voraussetzung ist aber das Geas. Ohne Ausnahme.“

Lari-Fari legte ihre Hand auf den Arm des Zwerges, der verzweifelt die Fee anschaute. „Hört, Graubart. Butterbottom kann durchaus lügen, doch fällt es ihr unglaublich schwer. Sie kann anschließend kaum einen klaren Gedanken fassen – an Zauberei ist erst recht nicht zu denken. Ich verbürge mich für Butterbottom. Sie ist eine wirkliche Freundin. Sie würde Euch niemals hintergehen.“ Sie schaute Graubart tief in die grau-grünen Augen, die nervös zwischen ihr und Butterbottom hin und her wanderten.

„Es geht um so viel!“

„Vertraut mir!“ Lari-Fari schaute Graubart tief in die Augen. Mit einem Schulterzucken wandte er sich ab. „Also gut. Ich vertraue Euch. Aber ihr müsst das Geas akzeptieren.“

Lari-Fari nickte. „Gut.“

Graubart strich die Salbe auf Lari-Faris Stirn und wiederholte die Worte des Geas. Als er fertig war, schaute er sich in der Straße um, die totenstill dalag.

„Ich werde euch hier nun in ein Geheimnis einweihen, das die Welt verändern wird.“ Graubart ging zur Stadtmauer. Er trat neben das Zuflussrohr in der Stadtmauer, aus dem ein dicker Wasserstrahl sauberen Wassers in den Kanal floss. Das Rohr maß wenigstens einen Meter im Durchmesser. Das Rauschen war unangenehm laut und der Druck des Wasserstrahls war so groß, dass eine Hand fortgerissen würde. Graubart berührte mehrere Steine in der Stadtmauer. Der Druck des Wasserstrahls ließ schnell nach, bis nur noch ein kleines Rinnsal aus dem siebzig Zentimeter durchmessenden Zuflussrohr tröpfelte.

„Kommt!“, sagte Graubart und zwängte sich in das leere Rohr. „Beeilt euch, damit es niemandem auffällt.“

Zögernd folgten die Gefährtinnen dem Zwerg in das Innere der Stadtmauer. Nach wenigen Metern in dem feuchten Rohr erkannten sie ein Licht in der linken Rohrwandung. Graubart stand in einem seitlich abzweigenden Rohr. Ein riesiger Stahldeckel verschloss das Rohr vor ihnen. Graubart winkte den Frauen. „Hierher, schnell!“

Kira und Kassandra mühten sich, so schnell wie möglich durch das enge Rohr zu kriechen. Kassandras Zweihänder schleifte über den Boden. „Wenn sich diese Kriecherei nicht lohnen wird, Zwerg, habt Ihr ein Problem!“

Endlich erreichten alle die Abzweigung. Graubart kroch einige Meter voraus. Dann blieb er stehen und schaute zurück. Alle hatten die Abzweigung erreicht. Er legte einen Hebel in der rechten Wand um. Sogleich schwoll das Wasserrauschen an. Der Stahldeckel, der das Rohr zum Fluss hin abgeschlossen hatte, bewegte sich wie von Geisterhand und schloss den Gang hinter der als letzte kriechenden Kira vollständig ab.

Das Rauschen wurde schlagartig leiser und die Lichter, die den Gang erleuchteten, strahlten hell auf.

„Willkommen innerhalb der Stadtmauer. Diese Gänge wurden von meinen Vorfahren angelegt, die diese Verteidigungsanlagen Tiaflas vor sechshundert Jahren geschaffen haben. Nur noch ein paar Meter und es ist geschafft.“ Graubart kroch weiter den Gang hinunter, der waagerecht verlief und immer höher wurde, bis ein Zwerg problemlos stehen konnte. Dann öffnete er eine Holztür, die ihn abschloss. Dahinter lag der unglaublichste Raum, den die Frauen jemals gesehen hatten.

Er wurde von mehreren großen Kristallen erhellt, die in der drei Meter hohen Decke steckten. Regale säumten die Wände. An einer Wand stand ein Bett, das penibel gemacht worden war. In der Mitte der Kammer befand sich ein niedriger Tisch, der über und über mit Pergamenten bedeckt war. Lari-Fari trat an den Zwerg vorbei und starrte mit offenem Mund auf die Regale. Sie entdeckte seltsame Scherben, Zähne, Schuppen, Knochen und Kristalle.

„Was um alles in der Welt ist das hier?“ staunte sie. Graubart strahlte.

„Ich habe in den vielen Jahrzehnten meines Lebens alles gesammelt, das ich zu diesem Thema finden konnte. Drachen.“

*

Das Husten schüttelte seine Knochen und erleichterte ihm die Schmerzen in seinen Gliedmaßen kaum. Das Atmen fiel ihm schwer und ging nur rasselnd. Es ging langsam zu Ende mit ihm. Doch die richtige Medizin stand ihm bereits zur Verfügung. Oh ja. Bald würde er von all diesen Sorgen eines kranken Körpers befreit sein.

Das Lachen, welches sich daraufhin in seiner Brust sammelte, unterdrückte er schnell wieder. Es wäre sicher fatal in seinem Zustand.

Erst als die Kutsche hielt, merkte er, dass etwas nicht stimmte. Sofort streckte er den Kopf aus dem Fenster, um seinen Fahrer für diese Frechheit zu rügen, hier in der Wildnis einfach so stehen zu bleiben. Zwei Bolzen, schlugen ganz in der Nähe seines Gesichtes in das Holz des Wagens ein und ließen ihn jeden beißenden Kommentar vergessen und den Kopf einziehen. Er war doch nicht so weit gekommen, um jetzt von ein paar unflätigen Räubern gelyncht zu werden.

Dennoch zerrten sie ihn bald darauf an seiner Robe aus der Kutsche. Dann traf ihn etwas im Rücken und alles wurde schwarz.

Sein Bewusstsein kehrte wieder. Als erstes fiel ihm auf, dass er bar jeden Schmerzes war. Ein kurzer Schlag in den Nacken und er war befreit von seinen Beschwerden. Andererseits fühlte es sich doch etwas seltsam an. Er versuchte seinen Arm zu bewegen, dann nur einen Finger. Er konnte nicht feststellen, dass sich irgendetwas regte.

Schlagartig öffnete er die Augen. Er war gelähmt. Doch jeder Gedanke an eine Lähmung war vergessen. In seinem Blickfeld befand sich eine Gruppe Räuber. Doch interessierten sie ihn nicht im Geringsten. Das Buch mit dem schwarzen ledernen Umschlag dagegen schon. Dass sie mit seinem Grimoire so dicht am Feuer herumspielten, ließ ihn alles andere vergessen.

„Passt auf!“, rief er, bevor er sich eines besseren besinnen konnte. „Ja, so passt doch auf!“ Das Buch fiel auf den Boden. „Was ist mit euch hirnlosen Idioten eigentlich los? Ihr habt wohl nicht die geringste Ahnung, womit ihr es da zu tun habt! Hebt es gefälligst wieder auf!“ Ihm kam seine eigene Lage wieder zu Bewusstsein. „Und wenn ihr schon dabei seid, könntet ihr mir auch etwas aufhelfen.“

Zwei der Räuber kamen vorsichtig näher. Einer stocherte mit einem trockenen Ast nach seinem Gesicht.

„Was wird das?! Hört augenblicklich auf damit!“

Die Räuber ließen sich von seinen Worten nicht beeindrucken. Einer wagte es sogar, gegen seinen Kopf zu treten. Für einen Augenblick waren alle Sorgen vergessen. Es gab nicht länger irgendwelche Probleme, keine magischen Formeln. Alles ließ er hinter sich, während er frei durch die Luft flog.

Sein Flug endete an einem Baumstamm, der ihn an der Schläfe traf. Fast glaubte er wieder das Bewusstsein zu verlieren. Soviel Glück wurde ihm jedoch nicht zuteil. Unter lauten Rufen von „Au!“, „Oh!“, „Neineinein!“ und „Ooooh neeein!“ holte ihn die Erde wieder zu sich. Während er über die Plane eines Zeltes hinabkullerte, begriff er, was geschehen war. Nicht wieso. Aber seine Lage wurde ein wenig verständlicher. Er hatte seinen Körper verloren. Deswegen waren all seine Schmerzen fort. Doch sein Kopf lebte noch, wie er befand und…

Mit einem lauten Tock knallte er auf irgendetwas und stürzte zu Boden in Schlamm und Dreck.

Verschwommen nahm er eine Frau wahr, die Finster auf ihn hinab blickte. Sie hob ihn locker vom Boden hoch und wirbelte ihn durch die Luft, bis ihm wieder schwarz vor Augen wurde. Endlich hatte diese Tortour ein Ende.

*

Diesmal waren die Schmerzen wieder da, als er erwachte und er glaubte zunächst, all dies wäre nur ein böser Traum gewesen. Doch seine Glieder fühlten sich alles andere als kraftlos an. Ja, es kam ihm gar vor, als läge in ihnen die Stärke der Jugend. Und der Schmerz beschränkte sich nur auf seinen Kopf.

Verwirrt starrte er gegen eine fleckige Zeltdecke und blinzelte. Das Felllager unter ihm fühlte sich rau und hart an. Es würde seine Decke und seine Matratze nie ersetzen können. Doch die Steifheit wich rasch aus seinen jungen Gliedern. Vorsichtig erhob er sich und setzte sich auf. Er stützte die Ellenbogen auf die Knie und hielt seinen Kopf einen Moment zwischen den Händen.

Langsam klang das Pochen ab und er registrierte den angenehmen Geruch seines Körpers. Ein Lächeln hellte seine Mine auf. Mit frischem Elan griff er nach einem Spiegel um zu sehen, welche Veränderung ihm widerfahren war.

Das Gesicht, welches ihm entgegenblickte, wirkte recht hübsch. Eine süße Stupsnase, volle Lippen, hohe Wangenknochen, ein energisches Kinn, ein hellblonder Schopf. Augenblicklich fuhr ein Schrei des Entsetzens aus dem Zelt hinfort. Ein gellender, schriller Schrei, für den er sich keine Sekunde schämte.

Was ihm widerfahren war, musste er als schlimmer als jede Hölle bezeichnen. Er steckte im Körper einer Frau! Nachdem er das begriffen hatte, dauerte es nicht lange, seine Lage gänzlich zu begreifen. Er steckte im Körper eines hochrangigen Offiziers der Räuber – eines direkten *Beraters* des Anführers. Sein Zauberstab und sein Grimoire waren zerstört. Lange noch, nachdem das Feuer ausgebrannt war, stocherte er mit einem Ast im Feuer herum, in dem sie seine Habe verbrannt hatten. Doch der Zauber, der sein Buch hätte bewahren müssen, war wohl mit seinem Körper zerstört worden. Ohne das Grimoire ließ sich sein magisches Potential kaum bis gar nicht entfesseln.

Frustriert stieß er zu den anderen Räubern im Zelt des Anführers.

„Schlechte Laune, Lexy?“, wurde er sogleich begrüßt und jemand drückte ihm einen Krug in die Hand. In dem schalen Bier schwamm irgendetwas herum, an dem sich die Kehle dieser Tussi verschluckte. Wenigstens peinigte ihn der Hustenreiz nicht sonderlich.

Er drückte das Bier seinem Eigentümer direkt in die Hand und erklärte mit dem Brustton der Überzeugung: „Gib mir lieber etwas härteres!“

Sie bereiteten sich auf einen weiteren Überfall vor, irgendein Lager. Und stets schien er eine führende Rolle darin zu spielen, da er immer zu einzelnen Planungspunkten gefragt wurde, als sei er ein gewiefter Kämpfer. Alsbald spottete man über ihn, nachdem er mehrfach Bedenken anmeldete und erklärte, dass er Angst hätte. Doch nach ein paar bissigen Kommentaren seinerseits bissen sie sich lieber auf die Zunge, statt ihn weiterhin zu verhöhnen. Ja, man bedachte ihn gar nicht weiter in der Planung. Das gefiel ihm schon eher.

Schockierenderweise genügte ihnen ein Vormittag der Planung um direkt zur Tat zu schreiten. Die Pferde waren bereits gesattelt und die Leute wurden unter den Offizieren wie bei einem Spiel aufgeteilt. Er durfte sich niemanden auswählen. Das kam ihm allerdings auch sehr gelegen. Er würde sich erstmal mit den Bedingungen vertraut machen, eher er seinen überragenden Intellekt dazu nutzen würde, wirklich erfolgreich zu sein. Und zwischendurch würde er ein Mittel gegen diese stinkenden Ausdünstungen seines Körpers, diese Brüste und diesen Hintern entwickeln.

Etwas wackelig im Sattel ritt er hinter den anderen her.

Es dauerte nicht lange, da erreichten sie bereits ihr Ziel. Ihm fiel es allerdings erst auf, als sich die ersten bereits aus den Satteln schwangen und die Waffen zückten um sie ein letztes Mal zu überprüfen. Er selbst trug ja jetzt ein Schwert an der monströs weiten Hüfte.

Wahrscheinlich war all das die Strafe für sein Gelächter über die angehenden Magierinnen auf der Akademie gewesen. Alles rächte sich irgendwann. Früher oder später. Er hatte es nicht glauben wollen. Doch dies war ihm nun Beweis genug.

In seine finsteren Gedanken abgetaucht blickte er von einer Anhöhe hinab zu seinen neuen Gefährten. Wenn er abhauen wollte, so wäre jetzt die beste Gelegenheit dazu. Ein Leben als Räuber erschien ihm doch etwas sehr primitiv.

Schon hatte er die Zügel gestrafft, als sein Blick noch einmal über die Lichtung wanderte, welche die Räuber umzingelten. Irgendetwas erschien ihm da komisch. Alles wirkte viel zu groß, als hätten dort Riesen gehaust.

Das Pferd zwischen seinen Schenkeln begann zu tänzeln. Er riss brutal an den Zügeln – ein wenig hierhin, ein wenig dorthin, nur um es wieder zu bändigen. Doch es weigerte sich standhaft, sodass er kaum Zeit hatte zu begreifen, was genau so komisch an übergroßen Fellstädten war.

Dann schoss es ihm durch den Kopf. „Trolle!“, rief er aus und wendete das Pferd. Zu spät, wie er erkannte. Sein Reittier bäumte sich angesichts der massiven Gefahr auf und schlug aus. Dass es dabei seinen Reiter verlor, interessierte es eher weniger. Was mit ihm geschah, nachdem es wild davon stürmte, würde er nie erfahren. Das letzte, was er erblickte, als er sich im Staub herumdrehte, war die gewaltige Keule.

*

Wer laut ruft wird auch gehört. Und wer dies laut genug tut, erregt sogar die Aufmerksamkeit einer Spinne.

Wenn eine Spinne lächeln könnte, so würde diese sich wohl an dieser Gesichtsregung versuchen. Während sie in ihrem Netz irgendwo im Gebälk der Taverne zwischen Rauchfäden hin und her schwang, um es auszubessern, behielten einzelne Augen des Achtbeiners den graubärtigen Zwerg im Auge.

Die komplexen Zusammenhänge der Wesen unter ihr zu begreifen, davon war sie weit entfernt. Und sicherlich besaßen der Zwerg und seine neuen Gefährten wenig Einfluss auf die weitere Existenz der Spinne. Daher sollte es auch niemanden erstaunen, wenn das Insekt sich auch weiterhin intensiv seiner Arbeit widmete, selbst als der Zwerg gegangen war. Da mochte er noch so laut gerufen haben.

*

Langes silbriges Haar reichte ihr weit hinab und verbarg auch Teile des Gesichtes mit den so ebenmäßigen Zügen. Es war eines jener Gesichter, welche trotz ihrer glatten Schönheit wenig ausstrahlten. Augenhöhlen und Nase schienen regelrecht in die Wangen und das Kinn mit den schmalen und blassen Lippen überzufließen. Ein stetig verträumter Blick hielt sich wacker in den dunklen Augen und die Gesichtszüge blieben wie bei einem Schläfer in regloser Entspannung.

Die schlanke oder besser drahtige, in schwarzes Leder gehüllte Gestalt mit totenbleicher Haut beobachtete das Geschehen an der Stadtmauer verstohlen. Erst als der Zwerg und seine Gefährtinnen verschwunden waren, wagte sie sich aus den Schatten und der Dunkelheit, welche sie verborgen hatte. Die unangenehmen Augen waren weit geöffnet, während sie ihre spindeldürren Finger über die Wand der Stadtmauer streifen ließ.

Hier irgendwo war es doch gewesen. Dieser hier. Und der dort. Die Gestalt berührte die Steine lediglich, suchte aufmerksam nach irgendwelchen Auffälligkeiten: Abnutzungserscheinungen, glatt polierte Stellen. Die Spinne wurde nicht fündig.

Sie sprang zurück und flüchtete sich in den nächsten Schatten. Argwöhnisch beäugte sie den tosenden Wasserstrahl, der wieder aus dem Rohr schoss. Kein Mensch, kein Zwerg, kein Halbling und keine Fee wurden herausgespuckt. Immer noch unsicher wagte sich das Geschöpf wieder aus der Sicherheit der Dunkelheit und warf einen undeutbaren Blick der Mondscheibe zu. Auch weiterhin regte sich kein Muskel ihres Gesichtes.

Von Neugier oder Ehrgeiz in Bezug auf Geheimnisse getrieben machte sie sich wieder an der Mauer zu schaffen.

*

Graubart ließ den Frauen Zeit, sich in seiner Schatzkammer umzuschauen. Kiras Augen strahlten. Sie trat an ein Regal, auf dem verschiedene Fundstücke lagen. Sie nahm eine Scherbe in die Hand, die seltsam gebogen war, fast wie eine übergroße Eierschale. Ihre nach außen gebogene Oberfläche war sehr glatt und von grünen und braunen Mustern überzogen. Die Innenseite war rau wie eine frisch verputzte Hauswand und mit roten Linien bedeckt.

Graubart trat hinter Kira. „Das ist das Stück einer Dracheneischale. Das Material ist unglaublich hart. Ich habe es nicht geschafft, einen Kratzer hinein zu bekommen.“

„Darf ich versuchen?“, fragte Kira.

„Nur zu.“

Kira öffnete ihren Rucksack und nahm einen Hammer und ein Stemmeisen heraus. Sie legte die Eierschale auf den Tisch und setzte das Eisen an. Ihre beeindruckenden Armmuskeln spannten sich an und mit einem gewaltigen Hieb traf sie genau den Kopf des Meißels. Es gab einen lauten Knall, als ihr das Stemmeisen aus der Hand geprellt wurde. Lari-Fari schrie erschrocken auf, als der Meißel knapp an ihrem Bein vorbei flog und gegen die steinerne Wand prallte. Kira hob erschrocken die Hände: „Es tut mir Leid, Lari-Fari, das hatte ich nicht erwartet. Entschuldigt!“ Sie beugte sich zur Dracheneischale und untersuchte sie – kein Kratzer, kein Riss – nichts.

Butterbottom flog über die Schale, verschwand kurz im Astralraum und kam kurze Zeit später wieder zurück. „Magisch ist das Ding nicht. Ich frage ich, wie ein Drachenjunges das Ei nur kaputt bekommen soll…“

„Eine interessante Frage, in der Tat“, murmelte Kassandra, die das ganze Geschehen interessiert beobachtet hatte.

In einer Ecke des Raumes ertönte plötzlich ein Glöckchen. Graubart sah die Gefährtinnen nachdenklich an. „Da macht sich jemand an der Stadtmauer zu schaffen. Genauer gesagt, an den Schaltern zur Geheimtür…“ Er schaute in überraschte Gesichter.

„Na, dann werden wir vielleicht gleich Besuch bekommen“, grinste Kassandra und zog in einer unnachahmlich eleganten Bewegung ihren Zweihänder aus der Rückenscheide.

*

Das Wasser erstarb und sofort hielt sie inne, rührte keinen Muskel. Nur ihre Augen blickten unsicher und suchend umher. Schließlich musste sie sich jedoch eingestehen, dass niemand sie unvermittelt angreifen würde.

Vorsichtig schob sie eine Hand zu dem Rohr und alsbald schlüpfte sie behände hinein.

Ihr heimlicher Besucher trat um die Ecke und Graubart verschloss den Gang hinter der Gestalt augenblicklich wieder mit seinem reißenden Wasserstrahl. Kassandra indes hielt den Eindringling mit ihrem Zweihänder in Schach. Mochte die Gestalt noch so harmlos aussehen. Sie wirkte wie ein Dieb und Mörder.

Was ihnen mit erhobenen Händen gegenüber stand, war drahtig, regelrecht mager. Aber sie wirkte alles andere als abgemagert. Schwarzes Leder umgab die Gestalt eng anliegend und geschmeidig. Das bewies, dass sie irgendwie Gold besaß um sich so etwas leisten zu können… oder die richtigen Druckmittel. Im Allgemeinen würde sich in solchen Sachen keine Waffe verstecken lassen. Aber wer konnte da schon sicher sein?

Die Finger waren lang und spindeldürr. Das Haar silbrig, lang und fein. Das Gesicht blass, als hätte es seit langem keine Sonne mehr gesehen. Mit den weit geöffneten, ängstlichen und staunenden dunklen Augen erweckte sie keine Alarmsignale. Und der dürre Leib mit den kaum vorhandenen Brüsten, sowie den knochigen Wangen, rief auch in keinen Lenden die Lust hervor.

„Was willst du hier, Kleines?“ verlangte der Zwerg zu wissen, den sie doch um einiges überragte. „Und wer bist du?“ Hätte sie spitze Ohren, hätte man sie mit einer Elfe verwechseln können. Wären da nicht die Ebenmäßigkeiten in ihrem Gesicht gewesen. Wie bei einer Wachsfigur.

„Ich bin Nil’han, Herr.“ Schnell blickte sie zu Boden. Ein Zeichen der Unterwürfigkeit, wie auch ihr schon die ganze Zeit gebeugter Rücken, als würde sie stets mit Schlägen rechnen, wenn sie sich als zu stolz erwies. „Mein Herr ist Irenicus. Er denkt schon seit langem daran, eine Expedition in die Norrberga zu starten. Doch bisher wollte sich ihm niemand anschließen. Er wäre sicher erfreut, solltet ihr ihn als ein Mitglied eurer Gruppe erwählen.“ Während sie mit ihren Worten dem Ende entgegen eilte, begann sie sich leicht zu verneigen. Rasche Bewegungen, die Kassandra sicher nur nervös machten.

Ihre Stimme war dunkel und aufgeregt schnell. Fast hastend. Dem ersten Anschein nach war sie also keine Gestalt, mit der man sich gerne längere Zeit beschäftigte.

Graubart schaute zu Kira. „Es wäre gut, wenn Ihr diese Frau nach Waffen durchsuchen würdet.“ Dann wandte er sich der dürren Ledergestalt zu: „Wie seid Ihr hier hereingekommen? Woher wusstet Ihr vom geheimen Mechanismus? Und: woher wisst Ihr, dass ich in die Norrberga reisen will? Ihr wart nämlich nicht im »Zerbrochnen Haizahn«.“

Kira trat auf Nil’han zu, die nervös auf ihren Zehenspitzen wippte. „Wehrt Euch besser nicht gegen

eine Durchsuchung, Kassandra würde Euch zu Hackfleisch verarbeiten…“

Natürlich wehrte sich Nil’han nicht, während ein dünnes Stillet, ein Messer und ein Blasrohr die Wege in Kiras Finger fanden. Das Stillet steckte hinter einer Lederlasche verborgen am Bein, das Messer am Gürtel im Rücken und das Blasrohr im schwarzen Ärmel. Natürlich ließen sich auch die Pfeile und etwas Gift dafür finden. Sie hatte etwas starkes Schlafgift dabei. Es gab eine gewisse Chance, dass dieses Gift jemandem Nervenschäden verursachte. Aber allgemein war es wohl eher darauf ausgelegt, Gegner unschädlich zu machen, ohne gleich zu töten. Nicht das typische Gift für eine Meuchlerin.

„Ich handle für meinen Meister in der Nähe der Stadt. Es fällt ihm vergleichsweise schwer und er erregt nur ungern Aufmerksamkeit.“ Ihr Blick zuckte zwischen dem Zwerg und seinen Begleiterinnen hin und her. „Ihr wart nicht ganz leise in der Taverne. Einer der Besucher dort hat mich unterrichtet, in der Hoffnung auf etwas schnelles Silber. Er hatte Glück. Und dann habt ihr mich leider etwas abgehängt. Bis ich euch erreichen konnte, wart ihr verschwunden.“

„So, so… wenn wir Euch abhängen konnten, wie um alles in der Welt konntet Ihr den Mechanismus in die Stadtmauer finden? Ihr müsst uns beobachtet haben… oder Ihr habt magische Kräfte.“ Graubart drehte sich zu Lari-Fari und Butterbottom um, die vor der geschlossenen Tür zur Drachenfundkammer warteten. „Könntet ihr bitte Nil’han auf magische Kräfte untersuchen?“

Butterbottom flog auf Nil’han zu und verschwand direkt vor ihr im Astralraum. Nach kurzer Zeit tauchte sie hinter Nil’han wieder auf und grinste den Zwerg frech an: „Also bin ich doch wohl zu etwas nutze, oh großer Zwerg…“ Sie kicherte vergnügt und meinte: „Tja, zu ihrer Magie…“

Die Handflächen Nil’hans wurden feucht. Mit jedem Flügelschlag der Fee wurde sie nervöser und suchte mit einem verängstigten Blick einen Ausweg. Als das kleine geflügelte Ding dann plötzlich verschwand, schloss sie die Augen und ihre Schultern sanken noch weiter hinab.

„Zauberei. Sie ist Zauberei“, zwitscherte das kleine Ding.

Die brummenden Worte des Zwergs bildeten einen starken Kontrast zu dem fröhlichen Singsang der Fee. „Was soll das heißen?“ wollte er wissen.

„Sie ist wie ein Golem. Geschaffen aus Magie. Wie ein Elementar des Feuers. Sie ist Zauberei.“

„Die Spinnen hören auf mich“, wisperte Nil’han leise. „Sie hören auf mich, denn ich bin selbst eine. Meister Irenicus hat mich aus einer Spinne geschaffen. Wenn ich Spinnen darum bitte, antworten sie manchmal auf meine Fragen. So fand ich hierher und den Zugang.“

Sie schloss die Augen. Denn alles Weitere lag in den Händen der anderen. Sie wussten jetzt ohnehin alles.

Kassandra ließ ihren Zweihänder etwas sinken. *Eine Spinne*, dachte sie. Sie schüttelte sich. Wie konnte jemand solche perversen Spielchen mit der Natur treiben?

„Sie ist wider die Natur. Ava würde so ein Ding nicht gutheißen“, stellte sie dann laut fest. „Aber nun ist sie wie ein menschliches fühlendes Wesen. Oder hätte eine Spinne solche Angst wie dieses Wesen hier? Mit der menschlichen Gestalt erhielt sie gleichzeitig menschliche Gefühle. Ich muss gestehen, ich habe Lust, dem Meister wirklich einen kleinen Besuch abzustatten, um mit ihm diesen Frevel zu bereden.“

Sie blickte prüfend auf ihre Schwertklinge, die gut gepflegt und geschliffen aussah.

Jemand, der sich mit diesem Thema beschäftigte, musste erkennen, dass jede Magie wider die Natur war. Oder aber ein Teil von ihr. Es konnte aber nicht sein, dass nur ein Teil der Magie derart abscheulich war. Nil’han musste daran glauben, dass die Magie den Menschen verliehen worden war um ihre Träume wahr werden zu lassen. Manche Träume waren eben verwirrend, obskur oder gar widerlich. Aber die Magie für sich vermochte nie böse oder gut zu sein. Erst der Wille und die Betrachtungsweise des Resultats ergaben eine solche Klassifikation.

„Und wieso sollte ich euch zu meinem Meister führen, wenn ihr ihm doch nur Leid zufügen möchtet?“ Es war eine schüchterne Frage. Denn sie selbst stand gleich mit auf dem Schafott, welches die Kriegerin hier errichtete. „Er bietet euch seine Fähigkeiten bei einer Reise in die Wildnis an. Und das einzige, mit dem ihr dieses Angebot vergelten möchtet, ist der Dämon einer Klinge?“ Normalerweise hätte sie die Zunge im Zaum gehalten. Doch die Ansichten der Frau erinnerten sie zu stark an die Inquisitoren Predanors.

Graubart legte seine Hand beruhigend auf Kassandras Arm und drückte ihn dabei sanft herunter. Sie ließ ihn gewähren.

„Wir sollten uns ihren Meister ansehen, denke ich“, sagte er, während er sich das Wesen vor ihm genau ansah.

Kassandra murmelte leise zu ihm: „Wie kann man das einer Spinne antun? Sie so zu verzerren! Mir tut dieses Geschöpf leid. Nicht mehr in der Welt der Spinnen daheim, nie in der Welt der Menschheit wirklich angekommen. Was wird ihr Meister demnächst erschaffen? Man sollte sich mit diesem Verzerrer wirklich treffen und ihn fragen, ob er noch bei Trost ist.“

Kira verfolgte zwar das Gespräch, war aber die ganze Zeit von den Kostbarkeiten abgelenkt, die hinter der Tür in ihrem Rücken lagerten.

Lari-Fari war auch extrem fasziniert, allerdings weniger von den Drachenexponaten, sondern von Nil’han und deren unbekanntem Meister. Sie war sicher, dass sie ihn unbedingt kennenlernen musste. Welch einen Wissensschatz musste er wohl besitzen?

Butterbottom flog dicht vor den Augen des Spinnenwesens. „Duu-huuuuu? Kannst du mir das Reden mit den Spinnen beibringen? Das ist ja soooo interessant. Das will ich auch!“ Sie setzte ihr bezaubernstes Lächeln auf und wog sich in der durch nichts getrübten Sicherheit, dass ihr kein Wunsch jemals abgeschlagen worden war.

*

Besagter Magier hielt sich wie erwähnt gar nicht in der Stadt auf. Graubart beratschlagte sich mit seinen Gefährtinnen. Sie beschlossen, den *Meister* aufzusuchen. Nil’han erhielt ihre Waffen nicht zurück und wurde die ganze Nacht hindurch abwechselnd im Auge behalten. Nacheinander schliefen die Helden in der Drachenfundkammer, nur Nil’han und zwei Wachen hielten sich im Gang zwischen verschlossener Tür und Stahlschott auf. Nil’han tat kein Auge zu, versuchte aber auch nicht, irgendetwas anzustellen. Früh am nächsten Morgen führte sie die kleine Truppe durch das Stadttor. Es schien ihr Unbehagen zu bereiten stets beobachtet zu werden und nicht von Schatten zu Schatten zu huschen, sich zu verbergen und ihr Netz auszulegen.

Vor den Toren erging es ihr kaum besser. Zwar lebten Spinnen sicher auch hier. Nur versteckten sie sich in Sträuchern, Büschen und Baumwipfeln oder flochten ihre Netze zwischen langen Grashalmen. Aber sie gingen nicht auf freier Fläche und unterhielten sich dabei miteinander. Und dennoch hatte sie der kleinen Fee zu erklären, wie sie sich mit den Spinnen verständigte, obschon sie es selbst kaum sagen konnte. Es war eine eher empathische Kommunikation, bei der sie mit untrüglicher Gewissheit erahnte, was ihre Artverwandten sagen würden.

Ihr *Meister* wohnte nicht weit entfernt. Von den Zinnen der Stadtmauer aus müsste man sogar wenigstens die Spitze des Turmes erkennen können. Das Bauwerk stand auf einer Wiese, deren wilder Bewuchs aus Gräsern und Kräutern einem Menschen bis etwa zur Brust reichte. Hummeln und Bienen besuchten die verschiedenen Blüten und Vogelgezwitscher verkündete den Einbruch des Frühlings. Ein Hain aus dicht stehenden Bäumen, in deren Schatten sich so Mancherlei verstecken mochte, bot dem Turm etwas Windschatten aus Westen bis Norden. Seine Grundmauern waren aus dicken, groben, dunklen Felsbrocken errichtet worden und erinnerten an heftige Kämpfe, so dass diese Steine sicher mit Blut getauft worden waren. Darüber erhob sich ein rustikaler und schmalerer Zylinder aus hellerem Gestein, welches bis unter die oberste Etage reichte. Nur einige Schießscharten unterbrachen die ansonsten lückenlose Mauer. Das oberste Stockwerk reichte wenigstens ein, wenn nicht sogar zwei Schritte über die Mauer darunter hinaus. Sein hölzerner Boden erklärte, dass hier weder für die Ewigkeit, noch für den Krieg gebaut worden war. Wiederum war dunkler Stein verwendet worden, der von großen Fenstern unterbrochen wurde. Dunkler Schiefer bedeckte das Dach.

Am eigentümlichsten wirkte jedoch sicher die Treppe dieses Turmes. Es sah aus, als würde sie sich störrisch aus dem ersten Stockwerk winden. Ihre Stufen schienen frei in der Luft zu schweben, während sie sich außen um die Mauer herumwand um dann bis ganz hinauf zum Dachgeschoss zu reichen.

Die Gruppe bog um eine letzte Kurve des Pfades, sodass ihr Blick über den sauber geführten Garten schweifen konnte, der sich zur einen Seite des Turmes hin erschloss und hinüber zum Waldstreifen ragte. Ansonsten war das Feld vor dem Turm gemäht worden und wahrscheinlich auf einem Komposthaufen gesammelt worden, so dass sie freien Blick auf den Magier erhielten, der vor dem Turm saß und Pfeife rauchte.

Eine massive Bank aus dem Felsgestein der Grundmauern bot einem Troll genügend Platz, der für seine Art relativ klein wirkte. Er ragte kaum mehr als zweieinhalb Meter in den Himmel, als er der Gruppe ansichtig wurde und sich erhob um sie angemessen zu empfangen. Dabei erweckte er den Eindruck, als würde er die Masse für einen Troll von voller Größe mitbringen. Als wäre er gestaucht, wirkten die Arme und Beine wie junge muskelbepackte Baumstümpfe. Die kräftigen Finger endeten in sauber gefeilten Klauen und die Füße waren sogar mit weichen Lederstiefeln versehen. Eine Robe aus teurem und fließendem, schwarzem Stoff umhüllte die Gestalt. Auf Brusthöhe, wo das Herz liegen sollte, war ein Zeichen in den Stoff gestickt worden. Ein Rad mit neun Speichen, welches bei seinen Bewegungen in allen Regenbogenfarben schillerte. Gelehrte mochten wissen, dass es sich bei Robenträgern mit diesem Zeichen um Magier aus der Gilde der Weisheit aus Visdom handeln musste. Und die Farbe der Robe, wies auf seine Spezialität der Beherrschung hin.

Mit seiner dunklen, graubraunen bis schwarzen Haut wirkte er wie ein monströser Schatten in der schwarzen Robe, dessen Kapuze er zurückgeschlagen hielt. Seine mandelförmigen Augen hatte er zu Schlitzen verengt um besser erkennen zu können, wer sich ihm da näherte. Weiche ebenmäßige Züge hätten das Gesicht regelrecht attraktiv wirken lassen, wäre seine Größe nicht recht einschüchternd gewesen und hätte ihm nicht irgendetwas die Nase grausam zugerichtet. Als wäre sie abgerissen oder abgebissen worden, entwuchs ihm nur noch ein kleiner Stumpf mit den zwei Nasenlöchern.

Er steckte sich die kunstvoll geschnitzte Pfeife in den Mund und griff nach einem langen Stab, der fast so hoch maß wie er selbst, um der Gruppe entgegen zu treten.

Der Stab, bestehend aus stumpfem, blank poliertem Metall, erinnerte an zwei Schlangen, die sich umeinander wanden und die am oberen Ende in einen bleichen Kristall zu beißen schienen. Zum unteren Ende hin hingegen bildeten ihre Schwänze

bedrohliche Spitzen. Erschien der Stab auch noch so schwer, handhabte der Magier ihn mit einer Leichtigkeit, die gewiss seiner Gestalt zuzutrauen war.

Anscheinend, um ihn endgültig obskur wirken zu lassen, setzte er sich das feine Drahtgestell, welches an einer dünnen Silberkette um seinen Hals hing, auf den Nasenstumpf und betrachtete durch die zwei eingefassten Linsen die Truppe mit dem trolltypischen schiefen Lächeln, bei dem die spitzen schwarzgelben Zähne zum Vorschein kamen, die dieses Wesen als Fleischfresser auswiesen und schon so manchen in die Flucht hatten schlagen können.

Das mangelnde Sehvermögen der hellgrauen Augen besaß durchaus auch einen gewissen Vorteil. Es ließ den Magier etwas unsicher wirken. Denn sonst hätte er das Kinn sicher in unvorteilhafter Arroganz vorgestreckt. Von solchen Gefühlskämpfen ließ Irenicus jedoch nichts wissen, von dem der ein oder andere vielleicht schon mal gehört hatte. Viele Trolle hatten zumindest nicht in Visdom die Magie studiert oder lagerten in der Nähe der Stadt und wurden geduldet. Manch einer mochte auch wissen, dass er dereinst behauptet hatte, der Magiergilde von Ostenbruck zu entstammen und durchaus ein in den Rang eines anerkannten Erzwingers gelangt zu sein.

Nun stand dieses ungewöhnliche Individuum vor ihnen und betrachtete sie neugierig, während Nil'han vor ihm niederkniete und den Blick senkte. Mit dem Rumpeln von Steinbrocken in der Brust, welches den Trollen zum Sprechen diente, frage er: „Wen hast du mir denn da mitgebracht?“ Und als er sich leicht bückte um ihr die freie Klaue auf die Schulter zu legen, ließ er väterlich vernehmen: „Schon gut. Stärke dich erst einmal. Das Essen dürfte bald fertig sein.“

Nil'han erhob sich rasch und schien fast in Richtung Turm zu flüchten, der ihr wieder schützende Dunkelheit versprach. Unterdessen nahte die Konfrontation zwischen dem Magier und der von Graubart angeführten Gruppe. Ihre Umgebung schien den Atem anzuhalten. Für einen Moment wehte kein weiterer Wind und zupfte an der Robe oder an dem langen, nach hinten gebundenen, schwarzen Haar des Trolls. Nichts bewegte sich. Und alles blieb still. Allein ein monotones Schlagen von Stahl gegen Stahl, wie bei einem Schwerttraining, erklang von irgendwo hinter dem großen Turm.

„Nun. Ich bin Irenicus, aus der Gilde der Weisheit von Visdom. Und wen darf ich in meinem bescheidenen Heim begrüßen?“

Die Fee flatterte an dem Troll hoch bis sie auf Augenhöhe mit ihm war. „Du bist ein Troll“, stellte sie fest, „und du bist groß und ein Magier… und das habe ich noch nie gesehen. Warum machst du aus armen Spinnen Menschen? Wollen sie das eigentlich? Hast du nicht genug Geld für Diener? Ihr großen Zweibeiner habt doch immer Diener, wenn ihr genug Geld habt. Die mit weniger haben Freunde.“

Sie nickte ernsthaft nach ihrem Exkurs und legte den Kopf fragend schief.

Kassandra stützte sich auf ihren Zweihänder und wartete ebenfalls gespannt auf die Antwort. Auch wenn sie sich durchaus der Unhöflichkeit bewusst war, sich nicht nach Aufforderung des großen Trolls vorzustellen. Doch die Fee hatte durchaus berechtigte Fragen gestellt.

„Wie Ihr vernehmen konntet, Irenicus, haben wir viele Fragen an Euch. Aber erst sollte der Höflichkeit Genüge getan werden. Eure Dienerin, Nil'han, suchte meine Unterkunft auf, um mir von Euch zu berichten.“ Graubart schaute den Troll an und bemühte sich, die Gemütsregungen auf dessen verunstaltetem Gesicht zu lesen. Außer einem Hochziehen der linken Augenbraue blieb die Mimik des Trolls jedoch reglos. Er fuhr fort: „Sie sprach von Eurer geplanten Reise in die Norrberga. Und davon, dass Ihr Probleme habt, Begleiter zu finden. Nicht nur Ihr habt diese Probleme. Mein Name ist Graubart Axtschlag aus dem Clan der Steinschneider, Kind von Grindbert und Silberhaar Axtschlag. Ich bin ein Schmied und Sammler. Und ich bin auf der Suche nach Wissen. Nach uraltem Wissen, das nur jenseits der Norrberga gefunden werden kann.“

Er zeigte auf Lari-Fari: „Die Halblingdame ist Lari-Fari, eine Magiekundige.“

Irenicus lachte auf. Es hörte sich an, als polterten schwere Steine eine Wiese hinunter. „Eine Magiekundige? So, so… Ihr wolltet sicherlich *Hexe* sagen, oder?“ Er schaute Lari-Fari von oben herab durch seine geschliffenen Linsen hindurch an.

Kira und Kassandra starrten überrascht die schwarz gewandete Frau an, die höflich lächelnd sagte: „Wenn Ihr meint, unechter Troll…“ Nun starrten die Freunde den Troll an, der Lari-Fari zulächelte und dabei seine schrecklichen Hauer zeigte. „Eure Fähigkeiten sind beeindruckend, Hexe. Ihr habt Recht. Ich bin von der Gestalt her ein Troll, doch ist mein Verstand der eines Menschen. Doch das ist eine lange Geschichte…“

Graubart nickte verstehend mit dem Kopf. „Ein Troll als Magier in der Gilde der Weisheit. Ich hatte mich schon gewundert. Als ich das letzte Mal in besagter Gilde zu Besuch war – es muss etwa dreißig Jahre her sein – hatte es noch nie einen Trollmagier gegeben… Nun denn, das erklärt einiges.“ Er wandte sich Lari-Fari zu. „Macht Euch keine Sorgen. Ich kenne zwar keine Hexe, doch weiß ich von Eurer Art der Magie. Sie ist anders, aber nicht unbedingt auf Zerstörung ausgelegt. Es hängt immer von demjenigen ab, der Magie wirkt. Es ist wie mit einem Kampfhammer. Er kann den Meißel schlagen und wunderbare Statuen schaffen – oder aber auch einen Schädel zertrümmern. Magie und Waffen sind weder gut noch böse. Vom Gebrauch hängt es ab.“

Kassandra applaudierte. „An Euch ist ein Philosoph verloren gegangen. Eure Sichtweise gefällt

mir.“ Und zu Lari-Fari gewandt: „Ihr seid eine Hexe. Nehmt Euch in Acht, ich werde Euch genau im Auge behalten.“

Graubart freute sich über das Lob Kassandras. „Das ist Kassandra Tatüta. Sie gehört zum Volk der Amazonen, die bekanntlich die Mutter Ava anbeten. Sie ist eine Meisterin im Kampfe.“ Er drehte sich zu Kira um. „Diese junge Frau ist Kira, eine Schmiedin aus Sabedoria in Aleta. Sie ist Meisterin der Esse und eine gute Freundin Kassandras.“ Kira verbeugte sich vor dem Troll. In ihren Augen glitzerte es, als sie den Stein am Zauberstab des Magiers begutachtete. Mindestens 30 Karat…

„Diese bezaubernde junge Dame ist Butterbottom Sirrsam. Sie ist eine Expertin im Umgang mit Blumenzaubern und Beherrscherin des Bezirzens. Und sie ist eine Fee.“

Eine wirklich ungewöhnliche Gruppe hatte sich da zusammen gefunden. Auf jeden Fall eine, die so einige Überraschungen bereit halten mochte. Die einen trugen ihre Vorhaben, Meinungen und Lebensart unverkennbar vor sich her und verkündeten sie lautstark. Er würde mit ihnen jedoch nicht vorschnell verfahren und sie aburteilen.

„Den meisten Leuten bin ich unheimlich. Und so sind sie froh, wenn ich ihrer Stadt nicht zu nahe komme. Daher lebe ich hier und hoffe, dass Nil’han mir den ein oder anderen Auftrag verschafft…“

Für einen Augenblick drohte seine Erinnerung ihn zu übermannen. Denn es war nicht immer so gewesen. Ein machtvoller Erzwinger in einer anderen Gilde war er gewesen. Er schloss die Augen einen Augenblick, bevor er sich wieder dem Zwerg zuwandte. „Mir wurde die Gabe der Beherrschung beschert, wie ihr vielleicht seht. Aber damit befehle ich mir keine Gefolgschaft herbei. Nil’han ist bei meinen Experimenten eher unabsichtlich entstanden. Erst jetzt ist sie überhaupt dazu in der Lage, ihre Situation zu realisieren. Und sie hat beschlossen, menschenähnlich zu bleiben und mir zu Diensten zu sein. Es zwingt sie niemand dazu, in dieser Gestalt zu bleiben.“

Er legte seine Klauen um den Stab, auf den er sich abstützte. Das ließ ihn deutlich weniger gefährlich wirken. Immerhin fehlte ihm so jeder sichere Stand und es band seine Hände. Natürlich würde er noch Zaubersilben sprechen können. Mit gefurchter Stirn betrachtete er Kassandras Schwert, als wäre er sich nicht sicher, ob sie mit seiner Erklärung zufrieden sein würde.

„Das Wesen hat also gemeint, dass es so bleiben will?“ Kassandra schüttelte den Kopf. „Erlaubt Ihr einem Kind auch, vom Dach Eures Turmes zu springen? Ich halte das für rücksichtslos, doch Ihr müsst damit leben.“

Sie packte ihr Schwert und ließ es in die Scheide zurück gleiten. Mit zusammengekniffenen Augen ließ sie ihren Blick durch die Umgebung auf der Suche nach Besonderheiten und Auffälligkeiten schweifen. Sie erkannte aber nur hier und da ein kleines Tier, das im Schutz des Waldhains seinen Beschäftigungen nachging, wie hier ein kleines Reh oder dort ein Füchslein.

Butterbottom betrachtete lieber ganz genau die großen Hauer des Trolls. Sie waren in der Tat beachtlich. Allerdings war die ganze Gestalt sehr beachtlich, doch furchteinflößend? Nein, stellte die Fee für sich fest, das war er nicht.

Ein etwas objektiverer Beobachter könnte an dieser Stelle anmerken, dass die Fee bisher noch nichts und niemand für furchteinflößend gehalten hatte. Sie hatte bisher immer die Wahl gehabt, einfach in den Astralraum zu fliehen, was sie *natürlich* auch noch *nie* getan hatte. Jedenfalls nicht aus Furcht. Eher weil sie sich beleidigt fühlte, und das kam verdammt oft vor. So fröhlich sie auch immer war, so zartbesaitet war sie auch.

Lari-Fari schaute Graubart fragend an. „Nun, werter Herr Zwerg, wie soll es weitergehen? Ein Troll-Magier, über den wir kaum etwas wissen, der in die Norrberga reisen möchte. Mhh, ich weiß ja nicht… Trolle und Magie?“

„Was wollt Ihr in den Norrberga?“ Graubart schaute den Troll fragend und herausfordernd an.

„Ja, Trolle und Magie“, rumpelte Irenicus, „wer hätte davon schonmal etwas gehört?“ Er warf einen flüchtigen Blick über die Schulter zurück um sich schließlich wieder der Gruppe zuzuwenden. „Wie es dazu kam, dass ich jetzt ein Monster bin, ist eine lange Geschichte. Und für euch sicherlich uninteressant. Auf jeden Fall wurde ich nicht so geboren und weiß daher auch nicht, wie das zustande kam.“

Mit einer, für einen Troll wohl recht raschen Bewegung deutete er mit einer Geste seiner linken Klaue in die Mitte seines Gesichtes, aus der die Reste einer einstmals großen Nase geragt haben mochten. „Ich habe versucht meinen Einfluss auf den Geist auch auf den Körper auszudehnen, um diesen Makel zu beseitigen. Bisher allerdings ohne jeden Erfolg, wie ihr sicherlich ahnt.

Der Weg meiner Studien, der mich an diesen Punkt hier führte, hat vor einiger Zeit begonnen. Ich habe ihn jedoch chronologisch festgehalten.“ Langsamer führte er seine Klaue hinab und ergriff ein massives Buch, welches durch eine Kette an seinem Gürtel befestigt war. „Meinen ersten Hinweis fand ich in der Gilde der Weisheit in Visdom. Dem archäologischen Landesführer zufolge sind die Norrberga angereichert von chaotischer Energie. Der Weißen Fähe von Tyrrhil nach dringen die Schamanen eines Volkes, welches in ihrer Nähe lebt, in die Berge ein. Nur ein geringer Anteil kehrt wieder zurück. Doch scheint für diese die Grenzen der Magie nicht weiter zu gelten. In Lönn erzählt man sich sogar, die Norrberga würden diese Schamanen schützen.“

Schnell blätterte er durch die Seiten des Buches, bis er zu einer Ankettung von Daten kam, wann er was entdeckte. Mit säuberlich gefeilter und gereinigter Klaue deutete er über die Zeilen und erwähnte nur die wichtigsten und eindrucksvollsten Hinweise. „Von Nishmar, dem verbannten Nekroman-

ten, habt ihr ja sicher gehört. Nachdem er bis weit in die Berge geflohen war, kehrte er wahnsinnig und vor magischer Energie strotzend zurück. Nur dem Einschreiten der Götter haben wir es zu verdanken, dass sein Name jetzt nicht unseren herrschenden Tyrannen bezeichnet. Sein Tagebuch verwahre ich noch immer in der Bibliothek."

Das ganze endlich einmal aussprechen zu können, versetzte ihn sichtlich Aufregung. Viel zu lange hatte er solcher Zuhörer entbehren müssen. „Der flammende Salamander von Usum, ein Feuermagier, der seinesgleichen sucht, will ich meinen, plagte sich tagelang mit magischen Anomalien herum und verfolgte die Spur bis zu den Norrberga zurück. Um seine Heimat herum schienen gewöhnliche Bauern plötzlich der Zauberei mächtig und was ein mächtiger Magier war, wurde völlig entmachtet."

Mit lautem Zuklappen schloss er das Buch wieder und hängte es zurück an seinen Gürtel. „Ihr seht also, wenn ich irgendwo einen Weg finden kann, diese Missgestalt zu befreien, dann dürfte dies unter den chaotischen Einflüssen der Norrberga geschehen können." Er warf eine Münze hoch und fing sie auf. „Und möge das Glück mir dabei hold sein."

„Wenn ich Euch richtig verstanden habe, wollt Ihr in die Norrberga reisen, um den Zauber zu brechen, der Euch in einen Troll verwandelt hat? Warum geht Ihr nicht in einen Tempel des Pandiridat? Dort ist man über Fälle wie Euch glücklich. Ich muss Euch sicherlich nicht erzählen, dass die Priester Pandiridats sich der Vernichtung dunkler Magie verschrieben haben." Graubart wies auf den riesigen Folianten, der am Gürtel des Trollmagiers baumelte.

„Ihr habt in diesem Buch Informationen über die Norrberga gesammelt, wie Ihr berichtetet. Als Zeichen Eurer Ehrlichkeit gebt es mir und ich werde im Gegenzug einen Text aus jahrtausendealten Zwergenaufzeichnungen vorlesen, die möglicherweise die chaotischen magischen Anomalien erklären könnten. Was sagt Ihr? Unter Zwergen heißt es: Der Hammer und der Amboss schmieden den Stahl. Ich glaube, die Menschen sagen: Eine Hand wäscht die andere… Versteht Ihr, was ich meine?" Graubart schaute den Irenicus ruhig an, während er sich auf den Stiel seines Hammers stützte.

„In einen Tr…", ungewollt brandete es ihn ihm auf und brach sich seinen Weg frei. Ein weithin zu vernehmendes Dröhnen hallte über das Land. Für einen Moment ließ das Kitz von seiner Mutter ab und furchtsame Augen blickten in seine Richtungen. Die Hamster im Feld witterten reglos ob der möglichen Gefahr. Die Vögel in den Bäumen und Sträuchern unterbrachen vorübergehend ihr Zwitschern.

Irenicus lachte und rieb sich die Tränen mit bedachter Bewegung wieder aus dem Gesicht. „Oh. Ihr missversteht mich, Mylord." Schnell zog er ein Taschentuch hervor um dem Triefen seiner Nase Einhalt zu gebieten. „Laut dem, was ich herausgefunden habe, werden Trolle weitaus älter als jeder Mensch. Von daher würde ich nicht auf diesen Körper verzichten wollen. Aber die Nase, Mylord, die Nase! Ich hätte gerne eine richtige und nicht dieses…" Er suchte nach dem passenden Wort, während er das Taschentuch zurücksteckte. „Mittel und Wege gibt es, Illusionen und Verwandlungen, mit denen ich in die Gestalt eines Menschen oder Elfen zu schlüpfen vermögen würde. Doch stets bleibt diese Verunstaltung vorhanden."

Dann schluckte er. Es war klar, dass er Opfer würde bringen müssen, wenn er sich Graubart und seinen Gefährtinnen anschließen wollte. Dennoch… „Ich werde euch dieses Buch anvertrauen, werter Zwerg. Ich werde euch sogar Zugang zu meiner Bibliothek gewähren, in dem ihr die Originale und Abschriften einsehen könnt, sofern sie sich in meinem Besitz befinden. Doch geht bitte äußerst behutsam damit um. Das Buch behandelt alles, was ich zum Thema Verwandlung und Illusion zusammentragen konnte um meine Lage zu erleichtern. Es ist wie mein zweites Grimoire."

Der eindringliche Blick der massiven Gestalt verhieß wohl nichts gutes, sollte diesem persönlichen Heiligtum etwas zustoßen. Dennoch löste er es diesmal gänzlich von der Kette um es Graubart zu reichen.

Schließlich blickte er auf. „Wer hat Hunger?"

Graubart blickte seine Gefährtinnen an, die in einem Halbkreis hinter ihm standen. Nur Butterbottom saß auf Lari-Faris Schulter.

„Ich könnte gut ein zweites Frühstück vertragen, nachdem wir heute Morgen so plötzlich aufgebrochen sind. Und ihr?" Lari-Fari schaute fragend ihre Begleiter an. Graubart nahm Irenicus' Buch entgegen und schlug es vorsichtig auf. „Ihr könnt gern etwas essen. Ich werde hier auf euch warten und lesen. Wenn ihr gesättigt seid, werde ich euch meine Informationen über die Norrberga mitteilen."

Irenicus schaute den Zwerg zweifelnd an. „Es ist besser, Ihr begleitet mich in meinen Turm und lest in meiner Bibliothek. Dort ist es bedeutend gemütlicher." Er rieb verlegen an den Überresten seiner Nase, die immer noch vor sich hin tropfte.

„Ist das eigentlich ansteckend?" fragte Butterbottom, die vor dem Gesicht des Trolls hin- und herflog. „Nachher bekommen wir auch solch ein verunstaltetes Gesicht. Das will ich lieber nicht. Dann dürft Ihr uns nicht begleiten, auf keinen Fall!" Butterbottom verschwand im Astralraum, ohne auf eine Antwort des Magiers zu warten.

Lari-Fari schaute hinüber zum Turm, der sich malerisch vor dem Wäldchen abhob und dabei zwar wehrhaft aber nicht bedrückend erschien. „Ich würde auch gern etwas essen." Grimmig schaute sie Irenicus an. „Sehr nett übrigens, dass nun alle Welt weiß, dass ich eine Hexe bin." Sie fasste an ein feines silbernes Kettchen um ihren Hals und zog es unter ihrer schwarzen Weste hervor. Ein kleiner Anhänger in Form eines Reisigbesens wurde sichtbar. Sie schloss kurz ihre Augen und plötzlich hielt

sie einen echten hölzernen Reisigbesen in ihrer rechten Hand. „So fühle ich mich wehrhafter, wer weiß, was uns im Turm erwartet.“

Irenicus lachte. „Mit diesem Besen wollt Ihr mir doch wohl keine Angst einjagen? Den zerbreche ich mit einer Hand.“ In seine Augen blitzte überraschenderweise der Schalk, so dass seine Antwort deutlich abgemildert wurde.

„Ihr habt keine Ahnung, was wir Hexen mit einem Besen alles so anstellen können, Magier. Lasst das mal meine Sorge sein.“ Lari-Fari schaute verächtlich auf die Krallen des Trolls.

Butterbottom tauchte plötzlich wieder vor dem Gesicht des Magiers auf, der erschrocken zurück wich. „Der ganze Troll ist magisch. Und sein Gesicht ist tot. Und seine Aura ist die eines Menschen. Du bist ein ziemlich komisches Wesen“, stellte die Fee fest, die spontan zum persönlichen Du übergewechselt war. „Ich hätte übrigens gern ein Töpfchen mit Honig.“ Mit einem zuckersüßen Lächeln und einem überhaupt nicht schüchtern wirkenden Augenklimpern flog sie auf den Troll zu, um ihm tief in die Augen zu schauen. Dann drehte sie einen halben Looping, um anschließend mit einer Schraube am Kopf des Magiers vorbei in Richtung Turm zu sausen. „Kommt ihr oder was?“ rief sie den Wartenden zu.

Kassandra lief zügig hinter der Fee her, um sich einen ersten Eindruck vom Innenleben des Turms zu verschaffen. Rasch eilten die anderen hinter den beiden her, wobei der Troll überholte und elegant das Tor zu seinem Turm aufhielt.

Wohl mehr im Vorbeigehen vermochte die Gruppe einen Blick auf den gepflegten Garten werfen. Allerdings wirkte er hier und da etwas eigenartig, wie etwa die schlanken Bohnenranken, welche an Bambusstäben emporkletterten. Ihre Früchte erweckten den Eindruck, als wären sie recht klein. Die Tomaten hingegen wirkten wie dicke eitrige Beulen, so arg angeschwollen, dass sie eine leicht violette Färbung angenommen hatten.

Die gut geölten Scharniere ließen das Tor locker aufschwingen und offenbarten das weiträumige Innere des Turmes. Die Wände waren versehen mit Gemälden diverser Magier. Das prüfende Auge vermochte die Ornamente der Magiergilde in Ostenbruck auf den Roben erkennen: drei Erzwinger und ein Krieger. Die Ähnlichkeit zwischen den verschiedenen Personen war eindeutig. Und so mochte ein kluger Geist kombinieren, dass es sich um eine *ruhmreiche* Ahnengalerie handelte.

Der steinerne Boden war versehen mit zahlreichen Teppichen und Pelzen um jeglichen Klang von Schritten zu schlucken. Zur Rechten hin fand sich eine steinerne Treppe, die ein Stockwerk höher reichte. Eine weitere Tür trennte das Ober- vom Erdgeschoss. Eine Treppe führte hinab in den Keller um dort vor einer Tür zu enden, die reich mit Runen und stählernen Scharnieren versehen war.

In der Mitte des weiten Raumes fand sich ein großer runder Tisch mit niedrigen Beinen. Ein gläserner mit Sand gefüllter Käfig nahm den meisten Platz auf diesem Tisch ein. Seine obere Kante wölbte sich nach innen, so dass es den Käfern im Inneren erschwert wurde zu entkommen. Zumindest ließ sich erahnen, dass Käfer im Hügel in der Mitte des Käfigs hausten. Die zahlreichen Löcher erinnern an einen Termitenhügel. Um diesen herum fanden sich die abgenagten Gerippe von einem Karnickel und drei Ratten. Es musste wohl ihr Blut sein, welches den Sand des Hügels rot verfärbt hatte und zusammen hielt.

Bei dieser kleinen Attraktion übersah man leicht den schlichten Kronleuchter an der Decke. Es handelte sich eben um lediglich einen solchen, wenn man davon absah, dass eiserne Kerzen nicht brennen dürften. Und dennoch glühten sie rötlich und gleich über ihnen flackerte je eine Flamme, die gemeinsam den Raum ausleuchteten.

Irenicus geleitete die Gruppe hinauf und öffnete ihnen die Tür in die Küche. In einem Kamin knisterte ein warmes Feuer. Zusammen mit dem Licht der Sonne, welches durch die Schießscharten drang, erleuchtete es den Raum genügend. Mit Hilfe eines Bratspießes wendete eine vom Alter gebeugte Frau saftig marinierte Fleischscheiben. Auf dem großen runden Tisch in der Mitte wartete bereits eine Schüssel mit Kartoffelsalat. Daneben fand sich eine Platte mit Brot und Käse. Offenbar trennte Irenicus den Speisesaal nicht von der Küche.

„Hallo, Lynda“, begrüßte Irenicus die alte Frau warmherzig. „Ich habe Besuch dabei.“

„Dann schau doch mal auf den Tisch, Großer. Ich habe euch längst anmarschieren gehört und gesehen.“

Und tatsächlich fand sich auf dem Tisch für jeden feines Besteck. Er nickte verstehend, meinte dann jedoch noch: „Der Zwerg und ich gehen noch in die Bibliothek. Ich verlasse mich darauf, dass niemand die Küche hungrig verlässt.“

„Wenn du vergisst, dir etwas zu holen, schicke ich Nil’han mit etwas zu Essen hinab“, drohte die Alte und der Troll verzog für einen kurzen Moment angewidert das große Gesicht.

Damit ließ er die Gruppe in Lydias Obhut in der Küche zurück. An der Küchendecke hingen getrocknete Kräuter. In den Regalen, welche die Außenwände des Raumes schmückten, lagerten Marmeladen und Honigtöpfen, ein großer Sack Mehl, zwei kleinere Säcke mit Reis und noch allerlei andere Zutaten. Abgesehen von dem Fleisch auf dem Rost fand sich hier jedoch keines. Die Alte bewirtete die Gruppe zuvorkommend. Sie bewegte sich mit traumwandlerischer Sicherheit, obwohl ihre Augen durch das Alter getrübt waren. Neben einem deftigen Mahl aus Fleisch und Kartoffelsalat – und das am späten Vormittag – goss Lydia ihnen klares Wasser ein, das nach den alkoholischen Genüssen des Vorabends hervorragend schmeckte.

Indes stiegen Graubart und Irenicus in den Keller hinab. Vor der Tür hielten sie an. Der Magier berührte kurz zwei der Runen auf der Tür mit seinen

Klauen und fischte anschließend einen großen Schlüssel unter seiner Robe hervor.

Ein wahrer Bücherfanatiker ließ sich durch nichts von geschriebener Weisheit ablenken. Jedem anderen wäre wahrscheinlich sofort aufgefallen, dass der Boden hier aus einem feinmaschigen Gitter bestand, unter dem dunkles Wasser gluckerte und gluckste. Erstaunlicherweise war die Luft über dem Gitter angenehm warm und überhaupt nicht feucht – optimal für eine Bibliothek! Wie es sich für solch einen Raum gehörte, war er mit großen Regalen versehen, die jedes Fleckchen der Mauern bedeckten. Zwei hohe Regale, die mit der Decke verankert wirkten, standen in der Mitte. Zwischen ihnen fanden sich drei Sessel. Etwas Abseits davon standen ein Schreibtisch und daneben ein ziemlich massiver Stuhl.

„Die Bücher sind katalogisiert." Damit wies er auf Hefte, die an den Regalen hingen. „Die Ordnung entspricht in etwa jenem, wie man sie auch in der Gilde der Weisheit in Visdom antreffen würde. Die Regale in der Mitte beherbergen meine größten Fundstücke und die nichtmagischen Themen. Am besten haltet Ihr Euch an das Buch in Eurer Hand. Natürlich habe ich notiert, wo Ihr welches Original und welche Abschrift finden könnt." Er blickte sich einmal kurz um und beobachtete einen Moment den Zwerg, der sich bereits an die Arbeit machte. Er musste sich einen innerlichen Ruck geben, bevor er sich verabschieden konnte um bei den anderen zu speisen.

Während Graubart die Bibliothek durchsah, entdecke er in einem schweren Regal aus Eichenholz einen Rundschild aus Sinobien. Das Innere des Schildes war mit Runen übersäht und es war ausgewiesen als ausgebranntes Artefakt. Neben einem Flaschenschiff fand sich im selben Regal zudem ein Messer aus Elfenbein. Das Etikett versprach, dass die helle Klinge aus dem Zahn eines Leviathans geschnitzt worden war.

Bei all den hübschen Dingen bemerkte Graubart nicht, dass über ihm drei Glaskugeln hingen. Leuchtende Käfer hausten in diesen Kugeln. Offenbar versuchte hier jemand Feuer zu vermeiden.

Nach einer stärkenden, für die Tageszeit unpassenden Mahlzeit, bei der sicher auch die Fee nicht zu kurz gekommen war, versammelte sich die Gruppe schließlich im Keller. Lari-Fari strich sich heimlich über ihren Bauch. Ihre Halblingsnatur konnte sie nicht völlig verdrängen. Das zweite Frühstück war wirklich vorzüglich gewesen.

Nur widerwillig hatte Irenicus einen Teller mit Fleisch, Brot und Salat mitgebracht, damit auch der Zwerg etwas zu Essen bekam.

Er stellte den Teller auf eine Ecke des Schreibtisches ab und beobachtete, wie Lari-Fari, Kassandra und Kira die Sessel in beschlag nahmen. Butterbottom ließ sich auf der Rückenlehne von Lari-Faris Sessel nieder und Graubart hatte bereits den Stuhl für sich erobert, mit dem er die höher gelegenen Regale erreicht hatte.

Graubart schaute von seiner Lektüre, einer Schriftrolle aus schwerem Pergament auf und seine Gefährten an. Sein Blick ruhte lange auf Irenicus, der mit einem schnellen Blick erfasste, dass Graubart keinerlei Unordnung auf seinen Regalen hinterlassen hatte. Graubart stand von seinem Stuhl auf, schob diesen vor ein mit Schriftrollen gefülltes Regal, kletterte hinauf und legte seine Schriftrolle an den alten Platz zurück. Dann nahm er sich ein Stück Brot und eine Scheibe Braten und setzte sich wieder zu seinen Gefährten. Die Spannung nahm mit jedem Bissen des Zwerges zu.

„Und? Was hast du entdeckt, Graubart?" Butterbottom hüpfte aufgeregt auf Lari-Faris Sessellehne herum.

„Nun hetze mich nicht, Butterbottom. Bei aller Gelehrsamkeit darf die Gesundheit des Körpers nicht zu kurz kommen…" Er griff nach seinem Lederschlauch und spülte die Reste seines Mahls mit einem großen Schluck Bier hinunter. Er stand auf und holte seinen speckigen Lederrucksack, den er neben ein Regal auf den Boden gelegt hatte. Ohne hinein zu sehen holte er einen Stapel dünner Kupfertafeln hervor, die mithilfe von Lederschnüren zusammengebunden waren. Der häufige Gebrauch hatte sie an vielen Stellen grün anlaufen lassen. Graubart legte die Tafeln wie ein Buch vor sich hin und lehnte sich zurück.

„Dies sind einige meiner Aufzeichnungen. Im letzten Jahrhundert habe ich alles zusammengetragen, was ich über Drachen und den Drachenkrieg vor etwa 2200 Jahren herausgefunden habe. Vieles ist im Laufe der Jahrhunderte verloren gegangen, zumal die Zeit der Drachenkriege keine Zeit für Geschichtsschreiber war. Zu viele Menschen, Zwerge und Elfen sind im Kampf gegen die geflügelten Unholde getötet worden. Ich habe einige unbezahlbare Quellen, vor allem Tagebücher, gefunden, die möglicherweise das Verschwinden der Drachen und die chaotische Energien in den Norrberga erklären können."

Irenicus hatte gespannt zugehört und erhob nun seine Stimme: „Ihr seid auf der Suche nach einer Erklärung, warum die Drachenkriege urplötzlich endeten? Meinen Respekt, Zwerg, daran haben sich schon größere Gelehrte als Ihr die Zähne ausgebissen. Was habt Ihr herausgefunden?"

„Eure Neugier ist verständlich. Doch bevor ich Euch meine Erkenntnisse anvertraue, möchte ich, dass Ihr mein Geas akzeptiert. Ihr wisst, was das ist? Gerade als Bezwinger solltet Ihr es kennen."

„Ein Geas? Ihr seid kein Magier, wie soll das gehen?"

„Lasst das meine Sorge sein. Seid Ihr bereit, das Geas anzunehmen, das dafür sorgen soll, dass Ihr nichts ausplaudert während unserer Reise in die Norrberga?" Graubarts Blick war sehr ernst, keinerlei Unsicherheit war zu erkennen.

Irenicus schmunzelte. „Einem Bezwinger, einem Meister der Beherrschungsmagie, wollt Ihr, ein Zwerg, ein Geas auferlegen? Ich gebe Euch mein

Wort, dass ich keine Geheimnisse ausplaudern werde, das ist nicht meine Art. Aber wenn Ihr durch das Geas beruhigt werdet, so bin ich bereit.“ Sein Lächeln war abschätzig geworden. Er traute Graubart nicht zu, dass er einen mächtigen Zauber wie ein Geas gegen einen Magier wirken könne. Bereitwillig kniete er sich vor dem Zwerg nieder, der das Ritual des Geas erneut durchführte. Kassandra, Kira und Lari-Fari schauten interessiert zu. Auch sie waren gespannt, ob der Zwerg es schaffen würde.

Graubart sprach die Worte des Geas und strich ein wenig Salbe auf die Stirn des Trolls. Dieser atmete erschrocken auf, als die Magie ihre Wirkung tat.

„Ihr seid ein Mann voller Überraschungen, Herr Zwerg! Ihr habt Blutmagie mit Beherrschungsmagie vereinigt. In der Salbe ist Euer Blut, nicht wahr?“ Staunend schaute Irenicus auf die Salbe, die Graubart wieder ordentlich verstaute.

„So ist es, Irenicus. Ich freue mich, Euch als Gefährten begrüßen zu dürfen. Und nun zu den Schriften.“

Graubart öffnete das Bündel Kupfertafeln und las vor:

„*Tagebuch von Eigrum Norrbergsclan.*

22. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Heute mussten wir die Tunnel nach Norden verbarrikadieren. Der feuerspeiende Wurm muss unsere Außenposten überrascht haben, denn seit Tagen haben wir nichts mehr von ihnen gehört. Die Zwerge aus Bilgram, die zu uns geflüchtet sind, berichten von zweibeinigen Kriegern mit Drachenköpfen, die gar schreckliche Gegner sind. Wir werden Boten nach Süden schicken müssen, um von unserer Notlage zu berichten.

24. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Der Wurm hat die Barrikaden durchbrochen. Sein Atem ist heiß wie das flüssige Herz der Berge. Unsere besten Krieger werfen sich ihm entgegen. Die Drachenkrieger folgen dem grauen Wurm und hinterlassen Tod und Verderben. Wir werden den Wurm in unsere Binge locken und das Gewölbe zum Einsturz bringen. Die Steinmetze setzen ihr Leben ein, um den Wurm zu besiegen. Unsere Tage hier sind gezählt.

27. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Der graue Wurm hat unsere Binge erreicht. Der Berg bebt. Ich kann nicht weiterschreiben.“

Graubart blätterte um. Er hatte eine gute Erzählstimme und die Gefährten hingen an seinen Lippen.

„Der nächste Text stammt aus dem Tagebuch von Serin Noris’cail Adac, einem Magier. Ich habe die Zeitangaben an unsere Zeitrechnung angepasst.

3. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Die Kämpfe im Norden laufen schlecht. Der riesige schwarze Drache scheint unbesiegbar zu sein.

6. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Der Angriff des roten Zirkels auf den schwarzen Drachen ist gescheitert. Wie viele von uns müssen noch sterben?

15. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Der Schwarze bewegt sich auf Caislenz zu. Wir müssen ihn stoppen. Rasindros Idee, ihn gemeinsam zu versteinern, hört sich gut an. Wir müssen es versuchen. Es ist unsere letzte Chance.

23. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Der schwarze Drache bewegt sich mit den Drachenkriegern und einem Dutzend kleinen Drachen weiter auf Caislenz zu. Sie sind noch drei Tage entfernt. Die Vorbereitungen sind fast abgeschlossen. Es muss gelingen.

28. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Es ist vollbracht! Der Zauber ist gelungen! Es ist nur noch wenig Zeit, die übrigen Drachen greifen uns mit aller Macht an.“

Graubart drückte seinen Rücken durch und schaute von der Kupfertafel auf, die über und über mit keilförmigen, äußerst akkurat geritzten Zeichen bedeckt war.

„Der nächste Text stammt aus einem Heldenepos der Elfen. Ich habe es auf meinen Reisen durch das Ängd, dem Elfenwald, gehört und versucht, so gut es ging, zu übersetzen und aufzuschreiben. Der Elfenbarde erzählte mir, dass das Lied im Jahre 113 entstanden ist. Zufall?

...

Grauer Rauch liegt über den Wipfeln, das Gebein des Waldes liegt offen.

Der rote Drache schwebt über den Gipfeln, der Krieg gibt nicht viel Grund zu hoffen.

Drei Köpfe des Drachens speien ihr Feuer, die Pfeile der Krieger prallen ab von Schuppen.

Die Drachenarmee ist ein Ungeheuer, sie spielt mit uns wie mit Kinderpuppen.

Die Königin steht in vorderster Reihe, vereinigt der Elfenmagie mächtiger Strahl.

Im Feuer des Drachens gellen die Schreie, Elfenfleisch ist das Drachenmahl.

Der erste Kopf des Drachens vergeht, getroffen von der Magie der Elfen.

Im Drachenfeuer die Königin steht, kein Zauber vermag ihr zu helfen.

Das Brüllen zweier Köpfen erklingt, voller Wut über den großen Verlust.

Le’rhon, der Barde, sein Lied nun singt, seine Stimme erschallt voll Elend und Frust.

Der Drache spürt die Macht der Gesänge, sucht nach der Quelle des tödlichen Tons.

Er zittert über seine gesamte Länge, der zweite Kopf vergeht dank der Lieder Le’rhons.

Der Kampf im Wald tobt hin und her, Kunst der Jahrhunderte zerfällt zu Asche.

Doch die Elfenkrieger wollen nun mehr, Meisterschütze Sin'meron greift in seine Tasche.

Er schraubt den Kristall auf seinen Pfeil, legt an und zielt auf die Drachenstirn.

Der Stein wirkt wie in magisches Beil, dringt in den Schädel bis ins Gehirn.

Im Todeskampf spuckt der Drache sein Feuer, auch Sin'meron vergeht in den Flammen.

Der Sieg über den Drachen kam den Elfen teuer, doch schweißte er das Volk zusammen.

…"

Graubart ergriff seinen Bierschlauch, entkorkte ihn sorgfältig, nahm einen großen Schluck und verschloss ihn ebenso konzentriert, wie er ihn geöffnet hatte. „Die Schlacht gegen den roten Drachen muss ebenfalls im Saphirum stattgefunden haben. Das allein sind schon interessante Zufälle. Der letzte wichtige Text stammt von einer kaum bekannten Rasse. Sie nennen sich selbst *Vingari*. Sie leben versteckt in der Vinge, da sie den Menschen Angst einjagen und gejagt werden."

Kira begehrte auf: „Wovor sollen wir Menschen schon großartig Angst haben? Vor echten Drachen vielleicht, aber sonst? Was ist so besonders an diesen *Vingari*?"

„Nun, Vingari sind Gestaltwandler, die tagsüber Menschengestalt annehmen und nachts die Gestalt eines geflügelten Dämons." Graubart nickte Kira zu. „Ihr mögt vielleicht keine Angst haben, doch die einfachen Menschen sind ungebildet und würden solch ein Wesen bis in den Tod jagen."

Kira stimmt Graubart zu. „Da habt Ihr Recht. Erzählt weiter!"

Graubart überschlug einige Kupfertafeln und grummelte etwas Tukron in seinen gepflegten Bart. „Fragt mich nicht, woher ich diesen Text habe. Hört einfach zu und versteht.

Schriften des Vingariforschers Rath'meran Vinturias.

07. Aquamarinum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Der Weg in die Norrberga war nicht leicht. In der Nacht wich ich den kleinen Drachen aus, die ich zum Glück immer frühzeitig bemerkte. Tagsüber schlief ich an schwer zugänglichen Plätzen. Die Sorge um mein Volk treibt mich an, seitdem die Drachen in die Vinge eingefallen sind. Woher kommt diese Brut? Kann ich sie aufhalten? Ich will nicht überheblich klingen, doch ist Wissen oftmals wertvoller als eine Klinge. Ob meine Brüder das jemals verstehen werden?

32. Onyxum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Auf den Spitzen der Norrberga ist es bitterkalt. Ich weiß nicht, wie lange ist diese Strapazen noch aushalten kann. Durch die unzugänglichen Täler wälzen sich Armeen von Drachenkriegern und Drachen nach Süden. Nur ein paar Mal habe ich große Drachen gesehen. Der Blick über das nördlich gelegene Drachenland ist beeindruckend. Eine weite Tundralandschaft mit kleinen Wäldern erstreckt sich bis zum Horizont. Hier und dort sind Drachen und Drachenkrieger zu sehen. Der Großteil des Heeres muss die Norrberga bereits überquert haben.

21. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Ich habe mich in ein Waldstück eine Flugstunde von den Norrberga zurückgezogen. Am Horizont ist eine gewaltige Staubwolke zu sehen.

24. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Heute Nacht habe ich die Staubwolke untersucht. Mit knapper Not bin ich den Drachen entkommen. Wer immer dies lesen wird: der Krieg ist verloren! Oh Götter, steht uns bei…"

Graubart räusperte sich. „An dieser Stelle war der Text leider nicht mehr zu entziffern. Zum Glück geht er einige Seiten später weiter:

27. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Ich habe mich wieder in die Gipfel der Norrberga zurückgezogen. Durch den Pass unter mir ergießt sich die Hauptstreitmacht der Drachen. Das gewaltige Etwas muss die Drachenkönigin sein. Sie hat unzählige Köpfe und ist so groß wie drei der großen Drachen zusammen. Gestern konnte ich beobachten, wie die Königin einen ihrer Köpfe verlor. Es war ein grauer Schädel, der aussah wie ein riesiger Schlagenkopf. Der Aufschrei der Königin ließ die Berge erbeben. Oder war es ein Erdbeben?

28. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Wieder erschütterte der Schrei der Königin die Berge. Der Heerzug ist ins Stocken geraten. Ich glaube, die Königin macht kehrt. Leider kann ich nicht erkennen, welche und wie viele Köpfe sie verloren hat. Warum geschieht dies? Es findet kein Kampf mit der Königin statt. Was geschieht mit ihren Köpfen? Ich muss mich weiter zurückziehen. Die Drachen schwärmen aus und sind äußerst nervös.

31. Saphirum im Jahre 113 der Regentschaft Tharims, Sohn des Thogram.

Der Himmel hat sich verdunkelt. Die Drachen kehren zurück. Sie folgen ihrer Königin zurück in den Norden. Ich hoffe, ich bin hier sicher…"

Graubart schlug die Kupfertafeln mit einem metallischen Klappern zu. „An dieser Stelle endet der Text."

„Interessant", stellte Kassandra fest. „Hört sich an, als wenn man um die Drachen einen Bogen machen sollte." Gedankenverloren strich sie über die Lederscheide ihres Schwertes. Ihre Stirn lag in Runzeln und ihre Augen schienen in weiter Ferne zu verweilen. „Das könnte eine sehr interessante Reise werden. Ich hoffe, wir werden irgendwann jemanden von unseren Erlebnissen berichten können."

Butterbottom flatterte auf und verkündete mit ernster Stimme: „Das darfst du *gar nicht*! Du hast den Geas!“

Fast hätte sie Kassandra die lange Nase gezeigt, aber sie beherrschte sich gerade im letzten Moment.

„Doch ich denke, dass Mama Drache eine ziemlich ungemütliche Zeitgenossin sein wird. Vielleicht sollten wir eine Armee mitnehmen. Menschen haben doch immer so große Armeen, mit ganz vielen Rüstungen, die dann so schön in der Sonne funkeln. Das sieht immer ganz toll aus“, fuhr Butterbottom fort.

Kassandra schmunzelte leise und versuchte verstohlen von den Mienen der anderen abzulesen, was sie wohl von der ganzen Sache hielten.

„Ich denke, dass eine Armee nicht der richtige Weg sein wird. Die Norrberga sind etwa viertausend Meter hoch, da wird es eine Armee schwer haben. Leider habe ich keine genauen Informationen darüber, wie die Drachenarmee, vor allem die Drachenkrieger, die Berge überwinden konnten. Worüber ich schon lange Zeit nachdenke ist, ob die Drachenkönigin noch irgendwo in den Norrberga lebt oder ob sie sich in die Drachenlande zurückgezogen hat.“ Graubart schaute Irenicus neugierig an.

Der Troll hatte den Informationen aufmerksam gelauscht und hin und wieder den Kopf geschüttelt oder erstaunt die Augenbrauen gehoben. In seinen Pranken hielt er ein schweres Buch, in das er eifrig Notizen gemacht hatte.

Graubart räusperte sich und trank einen Schluck Bier aus seinem Schlauch. „Was meint Ihr, Irenicus, woher stammt das magische Chaos in den Norrberga? Könnte es von der Drachenkönigin stammen?“

Die blassen, fast farblosen Augen richteten sich auf den Zwerg, während Irenicus noch einmal überdachte, eventuell etwas übersehen zu haben. Dabei nahm er die beiden Augengläser herunter und kniff die Augen zusammen, auch wenn er wohl eher durch den Zwerg hindurchblickte.

Als seine Augen schließlich den „Kleinen“ zu fixieren suchten, begann er. „Die Norrberga bilden eine Art natürliche Grenze zwischen uns und der Tundra, der Heimat der Drachen, wie es scheint. Irgendjemand oder irgendetwas hat diese Grenze wohl verstärkt. Vielleicht sind es die Drachen, die sich hinter diese Grenze zurückgezogen haben. Vielleicht sind es auch die Götter, die uns vor dem Wissen bewahren wollen, was sich dahinter befindet oder uns vor den Drachen gerettet haben und nun so schützen. Den Geschichten nach könnten einzelne über die Norrberga gelangen, aber nie wieder ein ganzes Heer.“

Er schloss die Augen und rieb sie mit einer Hand. „Während ich eure Worte hörte, hatte ich die Vision von einem Friedhof, den wir finden werden. Einen Drachenfriedhof!“ Das letzte Wort sprach er deutlich und klar Silbe für Silbe aus. „Aber versteht mich nicht falsch, ich bin kein Wahrsager, kein Hellseher, kein Prophet. Es sind nur die Vorstellungen eines alten Mannes, die mit ihm durchgehen.“

Noch einmal atmete er tief durch. „Es gibt Quellen magischer Energie, wo sie in *rohem Zustand* aus dem Boden quillt und allerlei Merkwürdigkeiten anzurichten vermag. Wo Wölfe anfangen auf zwei Beinen zu gehen und mit Messer und Gabel zu essen. Ich habe mich eine zeitlang damit beschäftigt um herauszufinden, wie sich diese »magischen Geysire« verwenden ließen. Ein kundiger und findiger Magier könnte es schaffen. Was die Norrberga tatsächlich durchdringt, werden wir allerdings erst herausfinden, wenn wir sie bereisen.“

„Seltsame Visionen habt Ihr, Irenicus. Ich glaube nicht, dass die Götter die Drachen zum Rückzug zwangen. Meiner Meinung nach ist die Drachenkönigin mit anderen, wichtigen Drachen magisch verbunden. Als diese Drachen – vielleicht ihre stärksten Kinder – besiegt wurden, verlor sie jedes Mal einen ihrer Köpfe. Somit verlor sie ihre wichtigsten Drachen im Kampf gegen die Magier, die Elfen und die Zwerge. Aber das sind nur Vermutungen. Was mir fehlt, sind weitere Berichte über Drachen in der jüngeren Vergangenheit.“ Graubart überlegte kurz. „Ich hörte davon, dass es einen unbesiegbaren Räuberhauptmann nahe Goldmühl geben soll, der einen Pakt mit einem Drachen geschlossen haben soll. Die Hinweise sind ziemlich deutlich, aber wer reist schon freiwillig nach Goldmühl?“ Er nahm einen großen Schluck aus dem Bierschlauch. „Wie sieht's mit euch aus? Kennt ihr Hinweise zu Drachen?“

Kassandra schien mit ihren Gedanken weit weg zu sein, eine andere Zeit – ein anderes Abenteuer. Ein wehmütiges Lächeln umspielte ihre Lippen. Sollte sie davon berichten? Sie erinnerte sich nicht so gerne daran. Doch dann straffte sie die Schultern und sprach mit leiser Stimme:

„Als ich sagte, man sollte vielleicht einen Bogen um Drachen machen, war dies eher aus eigener Erfahrung mit einem Drachen hervorgegangen. Doch der Drache war nicht von dieser Welt. Es waren harte Kämpfe und auch unfaire.“ Sie seufzte. „Das Schuppenkleid war undurchdringlich, er konnte über vier Elemente gebieten, sein Schwanz war mit einem giftigen Dorn versehen. Kurz gesagt: er war unbesiegbar. Und doch schafften wir es. Allerdings weiß ich nicht mehr, wie genau. Ich wurde schwer verletzt und das Drachengift setzte mir sehr zu. Es gibt sicherlich Aufzeichnungen irgendwo dazu. Es begab sich in Iramar.“

Man merkte ihr an, dass sie nur sehr ungern darüber reden wollte und nur gesagt hatte, was sie von sich aus zu erzählen bereit war.

„Das hört sich faszinierend an! Ihr habt einem echten Drachen Auge in Auge gegenüber gestanden und das Untier sogar besiegt?“ Graubart musterte Kassandra und stellte fest, dass ihre Stirn von Sorgenfalten gefurcht war. Sie wirkte in sich gekehrt und starrte auf den Becher Wein, der vor ihr auf dem Tisch stand.

„Wir sollten nach Iramar aufbrechen, um dort nach weiteren Hinweisen zum Drachen Ausschau zu halten“, überlegte Irenicus. „Wo liegt dieses Iramar?“ Er stand auf, um ein großformatiges, in dünnes Leder gebundenes Buch aus dem schweren Eichenregal neben sich zu nehmen. Er legte es vorsichtig auf den Tisch und schlug es auf. Fein säuberlich gezeichnete Landkarten waren zu erkennen. „Sagt, Kassandra, wo liegt dieses Iramar? Oder wollt Ihr uns nicht mehr darüber erzählen?“

„Es ist eine Stadt in Ooserglimm, damals von Fürst Hagen von Slöja regiert. Wer das Land jetzt verwaltet, weiß ich nicht.“ Sie schaute äußerst interessiert auf den Fußboden während ihrer Ausführungen.

„Ooserglimm… mal sehen.“ Irenicus blätterte die schweren pergamentenen Seiten der Landkartensammlung vorsichtig um. Er schüttelte seinen massigen Schädel, nachdem er die letzte Seite umgeblättert hatte. „Ein Ooserglimm habe ich nicht gefunden.“

Kassandra blickte vom Fußboden auf und schaute in das verunstaltete Gesicht des Trolls. Ihre Mine war ausdruckslos und ihre Augen schienen in eine weit zurückliegende Vergangenheit zu blicken. „Ooserglimm liegt direkt an der Orksteppe, ganz im Osten Kulligs, sogar jenseits des Glimmers.“ Sie stand auf und ging zu einem Regal, auf dem verschiedene Artefakte lagen. Sie wandte ihren Gefährten den Rücken zu.

Irenicus schlug vorsichtig die Karte Kulligs auf. Sein Blick fiel auf ein kleines Fürstentum ganz im Osten des Königreiches: Oostarglimm. Das musste es sein. Ihre Reise würde sie quer durch das Königreich Kullig führen, von Slöja bis nach Glimmerbo, der Hauptstadt des Landes. Wenn sie erst einmal dort wären, wäre der Weg bis nach Oostarglimm nicht mehr weit, höchstens ein oder zwei Tagesreisen.

Graubart erhob sich und trat hinter Kassandra, die eine kleine, schmuckverzierte Schatulle mit großem Interesse musterte. Er reckte sich und legte der Amazone seine rechte Hand auf die Schulter. „Würdet Ihr uns nach Oostarglimm begleiten?“

„Ja, sicher!“, antwortete sie, aber in ihrem Gesicht lag keine Freude. Sie drehte sich um und musterte den Zwerg. „Aber ob es viel bringen wird, ist fraglich. Der Drache kam aus einer anderen Dimension. Ich habe von sowas keine Ahnung, aber so sagten die Zauberer“. Sie zuckte lapidar mit den Schultern und setzte sich wieder betont lässig auf einen der Stühle.

Graubarts Gedanken drehten sich um den Drachen in Oostarglimm. Ein Drache aus einer anderen Dimension war nicht sehr hilfreich, um die Hintergründe des Drachenkrieges und seines Endes zu untersuchen. Außerdem schien Kassandra nicht glücklich darüber zu sein, wieder an diesen Ort zu reisen. Er traf eine Entscheidung.

„Nein, wir werden nicht in dieses Oostarglimm reisen. Ich glaube, es bringt uns nicht wirklich weiter. Ich schlage vor, dass wir in den Norden reisen, in Richtung der Norrberga. Aber zuerst sollten wir uns für diese lange Reise ausrüsten. Um Kosten braucht ihr euch keine Sorgen zu machen. Dafür werde ich aufkommen.“

Kiras Augen strahlten. Sollte es endlich losgehen? Und auf Kosten des Zwerges einzukaufen, das würde ihr gefallen.

„Gut, dass es endlich losgehen soll. Komm, Kassandra, wir gehen einkaufen, das wird dich auf andere Gedanken bringen.“

Graubart stand auf. „Ich werde mich um Pferde und einen Wagen kümmern. Es wäre gut, wenn Ihr, Irenicus, Euch um eine mögliche Fahrtroute kümmern würdet.“

Auch Irenicus erkannte den Sinn, nicht weiter auf der Untersuchung des oostarglimmer Drachen zu bestehen. Dabei mochte dies dem Zwerg bei seiner Suche wirklich behilflich sein. Denn vielleicht hatten die Drachen sich in eine andere Dimension zurückgezogen oder waren dorthin verbannt worden.

Seine Gründe, nicht darauf zu bestehen, waren ganz eigennützig: Ihn interessierten die Drachen nicht. Für ihn ging es schlicht um die Norrberga. Also nickte er Graubart kurz zu, als dieser ihm die Aufgabe der Reiseroute zuteil werden ließ. Dafür war er sicher auch der geeignete Troll. Immerhin hatte er sich bereits mit dieser Frage beschäftigt und Karten gesammelt, mit denen die Reise in die Berge hoffentlich geplant werden konnte.

Er wählte drei Einbände mit Karten und fügte dem ganzen noch etwas leeres Pergament hinzu, mit dem er möglicherweise Kopien anfertigen konnte. Danach verließ er die Bibliothek und begab sich nach draußen, um dafür zu sorgen, dass sein Karren angeschirrt wurde. Es war kein Wagen. Aber für einen intelligenten Troll sollte es genau das richtige sein.

Nachdem alles, auch ein paar frische Rationen Essen, von seiner Köchin in die Wege geleitet worden war, ließ er sich draußen vor dem Turm schwer auf der Bank niedersinken und machte sich an die Ausarbeitung der Reiseroute.

Man könnte eventuell mit einem Treidelkahn auf dem Caislean in Richtung Norden nach Caislenz reisen und dort erst einen Wagen nehmen. Mit einem Wagen würde eine Reise zunächst nach Zinnober anstehen. Und darüber hinaus würden sie wohl kaum mit allzu vielen befestigten Straßen rechnen dürfen. Zudem würden sie noch den Lean und die Aase überqueren müssen, um nach Obebodd zu gelangen. Die Ebene würde sich wahrscheinlich gut bereisen lassen. Doch Lönn stellte die nächste Herausforderung dar. Seinen Berichten nach würden sie dort Wald, Wald und vielleicht auch ein paar Bäume vorfinden. Von Elser Mark dann bis nach Cyrilfurt um dort überzusetzen. Auf dieser Seite des Flusses würde man eventuell bis nach Riesmark gelangen und am Wald entlang schließlich auf die Norrberga treffen.

Er machte sich daran einige Karten zu kopieren, versah sie mit Notizen bezüglich der Orientierung und notierte separat noch ein paar Reise- und Tagebücher, die auf Teilabschnitten hilfreich werden könnten.

Lari-Fari beobachtete den Troll dabei, wie er etliche Karten hervorkramte und eine mögliche Reiseroute ausarbeitete. Sie dachte an ihre Erlebnisse in Ilgisfurt und Zinnober. Dort war sie von aufgebrachten Inquisitoren des Predanor-Kultes verfolgt worden, die jede Form von Magie als ungöttlich verfolgten. Hoffentlich wusste Irenicus davon, doch traute sie dem Troll einiges zu, bei den Schätzen, die er angehäuft hatte. Sie unterbrach ihren Gedankengang, als sie bemerkte, dass Butterbottom ihre Schulter verlassen hatte und zu den beiden Frauen geflogen war. Sie unterhielten sich angeregt und verließen den Turm. Lari-Fari eilte den Frauen hinterher.

„Ich würde euch gern in die Stadt begleiten, wenn ihr nichts dagegen habt.“ Lari-Fari blickte Kassandra an, deren Gesicht ausdruckslos war.

„Mir ist es egal. Ich will einfach nur los. Dieses Gerede über Magie und Drachen nervt mich ein wenig an.“

Kira strahlte die schwarzgewandete Halblingfrau an. „Der Zwerg hat gesagt, wir dürfen auf seine Kosten einkaufen. Das sollte sich niemand entgehen lassen. Ich würde mich freuen, wenn Ihr uns begleitet.“

„Ja, vielleicht finde ich sogar ein paar Blütenpollen für meine Blumenzauber“, meinte süß lächelnd die Fee und flog von Kiras Schulter zurück auf die von Lari-Fari.

„Wir sollten einen ordentlichen Batzen Gold von Graubart holen, dann können wir direkt los.“ Kira führte die Frauengruppe zum Zwerg, der ihnen ohne Widerrede einen Beutel mit Goldmünzen in die Hand drückte. Kira nahm ihn freudestrahlend entgegen. Dem Gewicht nach mussten es mindestens zweihundert Goldstücke sein.

„Bis später!“, rief sie dem Zwerg zu, als sie sich in Richtung Slöja aufmachten.

„Wir treffen uns heute Abend hier am Turm!“, rief er ihnen nach. Er schüttelte verschmitzt lächelnd seinen Kopf, als er an Kiras kindliche Freude über das Gold dachte. Was war schon Gold gegen den unendlichen Wert magischen Wissens? Er war schon immer anders gewesen als die meisten Zwerge. Gold und Edelsteine hatten ihn nie besonders interessiert. Wissen, Geheimnisse, Rätsel und ähnliches hatten ihn jedoch sein ganzen Leben gereizt – dass er dabei auf einige Reichtümer gestoßen war, war ein netter Nebeneffekt.

*

Die Frauen beschritten frohen Mutes den Weg nach Slöja. Das Wetter war recht gut. Der Himmel war zwar von dicken Wolken bedeckt, es sah aber nicht nach Regen aus.

„Gegen Mittag werden wir die Stadt erreicht haben“, überlegte Kira laut, die pfeifend voranschritt. Der Weg führte durch ordentlich bestellte Felder, auf denen Getreide und verschiedene Kohlsorten wuchsen. An den Feldrändern standen entweder dichte, ordentlich beschnittene Hecken oder es waren brusthohe Mauern aus Bruchsteinen errichtet worden. Hier und da waren kleine Waldstücke übrig geblieben, die Reste der ursprünglichen Vegetation. Der Weg führte durch flaches Gelände und war nur an wenigen Stellen schlecht einsehbar. Sie erreichten fröhlich plaudernd eine Wegbiegung, als aus dem Hinterhalt ein Bolzen auf sie zuflog und Kassandra von hinten in den Oberschenkel traf.

Kassandra knickte mit dem Bein ein. Etwas verwundert starrte sie sekundenlang auf den Bolzen, bis sie endlich einen Warnruf ausstieß. Sie selbst hechtete zur Seite und rollte sich über die Schulter ab. An den Boden gepresst versuchte sie den Gegner zu orten.

Butterbottom flog verwirrt in die Luft, als Kassandra ihre Kapriolen veranstaltete und spähte von oben nach den Angreifern. Sie kramte empört nebenher mit ihrer kleinen Hand in ihrer Tasche nach Eichenpollen.

Kira folgte Kassandras Vorbild und hechtete zur Seite. Ihre Nasenflügel zitterten nun wütend. Sie wollten doch einkaufen gehen. Und jetzt so eine Verzögerung. Sie war äußerst verärgert, zudem wurde ihre Kleidung jetzt staubig auf dem Boden.

Lari-Fari schaute irritiert den beiden Frauen zu, die sich seitlich in die Ginsterbüsche geworfen hatten. Erst jetzt bemerkte sie den Bolzen, der aus Kassandras Oberschenkel ragte. Ihr Mund öffnete sich zu einem erstaunten „O“, als ein weiterer Bolzen aus Richtung des ersten Bolzens abgefeuert wurde und sie in den Rücken traf. Auf der Stelle sackte sie zusammen.

Butterbottom konnte nicht glauben, was sie soeben gesehen hatte. Sie flog zu Laria-Fari, die auf dem Bauch lag. Aus ihrem Rücken ragte ein Armbrustbolzen in Höhe des Herzens. Sie warf schnell eine handvoll Eichenpollen über die hoffentlich nur bewusstlose Lari-Fari und verschwand mit einem leisen »Plopp« im Astralraum. Dort würde sie nach den Angreifern suchen.

Kassandra starrte entsetzt auf die am Boden liegende Gestalt und machte sich nun aber im Bogen durch das Gestrüpp in die Richtung auf, aus der der letzte Bolzen geflogen gekommen war. Ihre Miene war grimmig verzogen und ihr Zweihänder lag in ihrer Hand bereit. Sie ignorierte den Schmerz in ihrem Bein und ließ ihren Blick in Richtung des Angriffs schweifen. Sie konnte von ihrer Position die Straße nicht einsehen. Daher bemühte sie sich, so leise wie möglich zu sein, um sich den feigen Angreifern zu nähern. Nach einigen Schritten, die ihr trotz des stechenden Schmerzes im Oberschenkel nicht schwer fielen, hörte sie leise, dumpfe Stimmen. Sofort blieb sie stehen. Sie hörte das

Knirschen einer Armbrust, das dadurch entstand, dass sie von einem Hebel gespannt wurde.

Kassandra überlegte nicht mehr lange und preschte mit angriffsbereitem Zweihänder in Richtung des Geräusches, ohne dabei weiter auf Deckung zu achten, aber mit ungezügelter Wut.

*

Gernod war zufrieden. Die drei Frauen hatten sie überraschen können. Neben ihm hockte ein schwer gerüsteter Ork, der gerade dabei war, seine Armbrust zu spannen. Auf die Schießkünste Snarks war Verlass, dachte Gernod, und beobachtete angestrengt die Biegung der Straße. Er sah die kleine Schwarzgewandete auf dem Boden liegen. Das war gut, so konnte sie keine Probleme mehr machen. Sie war bestimmt eine Magierin und damit gab es in der Regel immer Probleme. Auch die große Blonde, die einen großen Zweihänder auf dem Rücken getragen hatte, war sicherlich ausgeschaltet. Schließlich hatte Snark die Frau ins Bein getroffen und welche Frau konnte schon mit einem von Snarks Armbrustbolzen im Bein weiterlaufen? Gernod freute sich schon. Es war ein Glückstreffer gewesen, seit sie den Turm des Trolls beobachteten. Die Gruppe Reisender war sicherlich reich, denn der Troll in seinem Turm war für seine hohen Preise, was Magiedienste anbelangte, bekannt. Der Zwerg war wohl beim Magierturm geblieben. Das war Gernod nur Recht, Zwerge hatten seiner Meinung nach die unangenehme Eigenschaft, bis zum bitteren Ende zu kämpfen. Auf verletzte Männer und Frauen seiner Räuberbande konnte er gut verzichten.

Gernod schaute die übrigen Räuber an. Millek wartete mit gezogener Keule auf das, was da kommen mochte. Er ging keinem Kampf aus dem Weg. Sein Gesicht war gezeichnet von hässlichen Narben – Andenken aus unzähligen Straßen- und Kneipenschlägereien. Neben Millek hockte Angi, Deckung suchend, die einzige Frau in ihrer Bande. Nachdem Gernod klargestellt hatte, dass sie sein Weib war und nur er Anspruch auf sie habe, war Ruhe in die Gruppe zurückgekehrt. Angi war zwar keine Schönheit, aber ihre Lippen waren sehr weich. Als Angi Gernod anlächelte, grinste er glücklich zurück. Angi hatte aber nicht nur weiche Lippen, sondern im Umgang mit den Wurfmessern konnte es keiner mit ihr aufnehmen. Ihre bunte Lederkleidung stand im starken Kontrast zu der der übrigen Räuber. Besonders Wingubar ignorierte jede Kleidernorm. Er trug dutzende Lagen Lumpen über seinen ausgemergelten Körper. Zudem war er das jüngste Mitglied er Gruppe, deshalb aber nicht weniger wichtig. Wingubar konnte zaubern. Welche Räuberbande konnte sich schon eines leibhaftigen Magiers rühmen? Leider waren seine Zauberkünste nicht sehr zuverlässig, doch hatte er schon das ein oder andere Mal die Gruppe gerettet.

Gernod betrachtete weiterhin die Straße. Auf Orkisch sprach er Snark an: „Wenn du mit dem Spannen der Armbrust fertig bist, werden wir uns die Schwarzgekleidete schnappen.“ Er wusste, dass die übrigen Räuber ihn verstanden hatten, denn sie machten sich für den Angriff bereit. Es würde heute einen guten Fang geben. Der Ork hatte seine Armbrust fast zu Ende gespannt, als Gernod aus dem Gebüsch ein berstendes Geräusch hörte.

Durch das Gebuesch brach eine blonde Furie. Mit einem kurzen Blick auf die darin verborgene Gruppe wägte Kassandra ab, wer von ihnen der gefährlichste Gegner war: der Ork, der gerade wieder die Armbrust spannte, oder der mit den vielen Kampfnarben? Den Rest erachtete sie erst einmal als groesstenteils harmlos.

Sie entschied sich für den Armbrustschützen, um ihren Gefährten ein gefahrloseres Herannahen zu sichern. Sie hob den Arm zum Schlag und entschied sich dann aber noch im Hochreißen ihrer blitzenden Waffe für einen Rundumschlag. Sie holte mit voller Kraft aus.

Snark traute seinen Augen kaum. Aus dem Gebüsch stürmte die Frau auf ihn zu, die er mit einem Bolzen im Bein ausgeschaltet hatte. Das konnte nicht sein! Als gäbe es keinen Bolzen in ihrem Oberschenkel stürmte die blonde Furie auf ihn zu. Snarks Gedanken überschlugen sich, was bei Orks ziemlich lange dauerte. Dann endlich riss er die Armbrust hoch, um sich damit zu verteidigen. Ihm war klar, dass danach die Armbrust hinüber sein würde, doch das Ziehen einer Waffe würde viel zu lange dauern, das war ihm schnell klar.

Im letzten Moment drehte Kassandra ihre linke Seite dem Ork zu, um ihren Zweihänder kreisen zu lassen. In ihrer Reichweite waren der Ork und außerdem zwei ziemlich abgerissen aussehende Typen. Der größere von beiden schwang eine schwere Keule zur Abwehr, der kleinere, deutlich drahtigere, hob seinen kleinen Rundschild und sein Schwert.

Kassandras Rundumschlag traf die Mitte der Armbrust und zerschlug sie sauber in zwei Teile. Der fertig gespannte Bolzen wurde fortgeschleudert. Doch all dies war Kassandra herzlich egal. Der Schwung des Zweihänders ließ sich nicht durch eine Armbrust stoppen. Voller Wucht traf sie die Keule des mittleren Verteidigers. Sie sah, wie die Klinge von der Keule abglitt und die Finger Milleks durchtrennte. Sie war erfahren genug zu merken, dass der Schwung des Rundumschlags durch den Treffer verpufft war und in einer eleganten, katzenhaften Bewegung rollte sie sich unter dem Schlag des Schwertes hinweg, um sofort danach wieder auf den Beinen zu stehen.

*

Man konnte viel über Melia sagen, aber vor allem war sie stur. Wenn sie sich etwas in den Kopf gesetzt hatte, dann war es sehr schwer, sie wieder

davon abzubringen. Deswegen hatte sie von Ray'hn verlangt, dass sie ihr das mit dem Besingen zeigen sollte. Es hatte einige Tage gedauert, bis sie das richtig hinbekommen hatte. Aber wenn etwas gut werden sollte, dann musste man mit Geduld und Ruhe daran gehen, dachte sie. Zunächst war es recht kompliziert gewesen, nicht die falschen Töne zu singen, doch schließlich hatte Melia stundenlang vor dem Baum gestanden, eine Hand an seine Borke gelegt und ihm etwas vorgesummt, bis er soweit eingeschlafen war, dass sie vorsichtig an ihm hochklettern konnte. Ray'hn beobachtete Melia bei ihrem Tun und war recht zufrieden mit der Ausdauer ihrer Schülerin.

Auf dem Baum hatte ein rotschwänziges Sonnenkehlchen sein Nest errichtet, das Melia schon vor Wochen im Wald bemerkt hatte, als es zum ersten Mal aufgetaucht war. Das Vogelgezwitscher hatte sie verzaubert. Zunächst suchte sie es und dann über mehrere Stunden beobachtet. Das Vögelchen mit einer sonnengelben Kehle und einem tiefroten Schwanzgefieder hatte sich einen passenden Baum gesucht, einen, der es beschützen würde. Dort begann es dann, ein Nest zu errichten und sammelte dafür Stöckchen und Blätter aus der Umgebung, mit dem es seine fachmännischen Kenntnisse demonstrierte. Danach war es ausgeflogen um ein Weibchen anzulocken. Fünf Wochen später, in denen es immer wieder nach dem Nest geschaut hatte, seine Lage noch einmal überdacht, sein Werk überarbeitet oder repariert hatte, war es mit dem Weibchen zurückgekehrt. Und tatsächlich hatte der weibliche Vogel, deutlich schlichter gefiedert als das Männchen, das Nest für würdig befunden. Er versorgte das Weibchen anschließend und besuchte es immer wieder, bis das Weibchen davongeflogen war und dabei lediglich vier winzige Eier zurückließ, die das Männchen nun ausbrütete und lediglich losflog um gelegentlich etwas zu Essen für sich zu besorgen.

Während eines dieser Ausflüge war Melia dann auf den Baum geklettert. Sie verhielt sie dort möglichst still und beobachtete, wie das rotschwänzige Sonnenkehlchen es sich wieder im Nest gemütlich machte und die Augen ein wenig schloss. Soviel Mühe vom Männchen in Bezug auf seine Vermehrung hatte Melia noch nicht gesehen. Noch nie hatte sie bisher von einem Mann gehört, der eine Frau verführte um sie zu schwängern und glücklich damit war, das Baby auf dem Arm zu halten, während die Frau den nächsten Verehrer suchte.

Ihr Vertrauter Sam hatte dafür kein Verständnis. Bei ihm ging es immer nur um drei Dinge. Und während er seinen Bedrüfnissen nachging, beobachtete Melia das Vögelchen völlig hingerissen bis… der Baum sie abwarf. Es waren wahrscheinlich nicht die Rufe von Kampf und Verletzung, die ihn geweckt hatten, als vielmehr die Erschütterungen stampfender Füße. Melia wurde durch die erzürnten Bewegungen des Baumes durchgeschüttelt, bis sie hinunter stürzte und sich so gut es ihr eben möglich war auf dem Unterholz und dem Moos abrollte.

Ray'hn, die Melia die ganze Zeit über beobachtet hatte, seufzte leise, denn der Sturz durch das Blätterdach des Baumes war weithin zu hören gewesen. Aber sie konnte sich schon denken, was da jetzt kommen würde. Nicht, dass sie auch nur im entferntesten wüsste, was da vor sich ging. Die Laute deuteten auf ein Gefecht hin. Also zog sie sich von ihrem Beobachtungsposten zurück, zog sich schnell etwas über und machte sich auf den Weg, um dem Ursprung und dem Anlass der Laute auf den Grund zu gehen. Sie blickte noch schnell zu Melia, die ihre Hände an die Borke des Baumes legte um ihn zu beruhigen. Ray'hn kannte Melia. Sie würde sich vom Kampfeslärm nicht ablenken lassen. Zufrieden, Melia in Sicherheit zu wissen, machte sie sich auf den Weg.

So kam es, dass eine Frau durch das Unterholz mitten in die Kampfhandlungen stolperte. In ihren rotbraunen zerzausten Haaren, die ihr bis auf den Rücken hinab reichen, hatten sich ein paar Zweige und Ästchen verfangen. Die lockere Kleidung aus feinster flammendroter Seide war garantiert nicht für einen Ausflug ins Unterholz gedacht und zudem viel zu lose und locker, weil keine Schnalle geschlossen und keine Schnürung verknotet war. Die schlanke Frau mit dem viel zu perfekten Körper, der zudem nur unzureichend von dem Gewand verhüllt wurde, stolpert über den Boden.

Sie musste ihr Gewand von einem Strauch befreien und dabei hilfesuchend um sich greifen. Dabei erwischte sie – fast wie zufällig – den hinter dem Gebüsch hockenden Wingubar, dem sie einen perfekten kupferbraunen Arm um den Nacken legte und dabei mit zauberhafter Stimme ein „Huch!" von sich gab. Wingubar zuckte überrascht zusammen. Er hatte die Frau nicht kommen hören. Seine Augen fielen ihm fast aus dem Kopf, als er seinen Kopf drehte und in unnatürlich schöne, hellbraune Augen einer wundervollen Frau blickte.

Eigentlich war Ray'hn keine allzu gute Samariterin. Sie half niemandem einfach so und das völlig selbstlos. Und würde es wirklich einen Auftrag dafür geben, diesem blonden Derwisch beizustehen? Meist sollte sie nur erstmal nachschauen und dann wurde noch abgewägt, was als nächstes zu tun wäre. Das Ergebnis? Die Situation hatte sich geklärt, bevor auch nur der Ansatz einer Entscheidung getroffen worden war. Aber sie handelte ohne Auftrag und wie hätte das jetzt ausgesehen, wenn sie sich auch noch auf die umstellte Kriegerin gestürzt hätte?

Genau aus diesem Grund mussten sich jetzt die Wegelagerer auch noch mit Ray'hn herumschlagen. Und warum Wingubar zu ihrem ersten Opfer geworden war? Gernod, Snark und Millek wurden ja bereits von Kassandra mit Schlägen beharkt. Da blieben ja nur noch ihr ausgewähltes Opfer und Angi. Die eine trug Messer und der andere… Die Lumpen könnten bestimmt jede Menge Hinterhältigkeiten verbergen, oder aber er verfügte über irgendein magisches Talent – und das mochte sie

nicht. Das mochte sie überhaupt nicht. Also musste sie ihn als erstes bezirzen. Zumal sich Männer immer leichter als Frauen bezirzen ließen.

„Du bist aber stark“, strahlte Ray’hn ihren Retter an, an dem sie sich festgehalten hatte und schien wie in Bewunderung nach seinem Bizeps am Oberarm zu fassen. Im nächsten Moment drehte sie dem Jüngling bereits seinen Arm auf den Rücken, wobei Wellen des Schmerzes sein Gesicht überschatteten. Immerhin drohte sie damit, ihm die Schulter und das Handgelenk auszukugeln. Dabei nutzte sie den Jungen als Deckung. Denn jetzt dürfte Angi auch klar sein, dass ihre kleine Truppe von der Flanke aus in Bedrängnis geraten war.

Das ein oder andere Messer in der Hand suchte sie nach einer Gelegenheit, ihren Zauberer wieder zu befreien oder wenigstens diese Furie zu bändigen. Plötzlich stieß Ray’hn den armen Wingubar nach vorne und brachte ihn zum Stolpern, so dass er genau gegen Angi fiel.

Wie war das? Sie konnte gut mit Messern umgehen? Der Junge rempelte in sie hinein, aber stolperte dabei kopfüber nach vorne, wo er sich an einem von Angis Messern an der linken Hand verletzte. Die andere konnte Angi schnell genug hochreißen. Sie hatte keine Zeit mehr, die Wirkung des ungenauen Wurfes zu begutachten.

Das Messer flog genau in Richtung von Ray’hn. Der gelang es gerade noch, dem Wurfgeschoss auszuweichen. Sie verfluchte ihr dünnes Kleid, das zwar zum Bezirzen gut geeignet war, aber im Kampf behinderte und keinerlei Schutz versprach. Sie ging zum Angriff über und sprang die beiden wutentbrannt an. Zu dritt gingen sie zu Boden, wo sich Ray’hn – diese ach so wunderschöne Frau – als alles andere denn als lieblich herausstellt. Wie eine Furie griff sie die beiden an, kratzte Wingubar durchs Gesicht und biss Angi in die Kehle. Wer bei diesem Anblick an an einen Vampir dachte, lag wohl falsch. Denn welcher Vampir würde Blut verschwenden, indem er es spritzen ließ, wie Ray’hn es tat?

Kassandra sah aus dem Augenwinkel schnelle Bewegungen, wie zwei weitere der Banditen von einer weiteren Person in den Kampf verwickelt wurden. Sie war froh, dass Kira endlich angerückt kam. Zufrieden schnaufte sie, während ihr Zweihänder weiterhin Bögen durch die Luft schnitt, um anschließend auf Rüstung und Fleisch niederzuprasseln. Doch – Moment mal – die Schmiedin war weder rot gekleidet, noch bewegte sie sich so behände, fiel Kassandra verunsichert ein. Sie versuchte sich so zu positionieren, so dass sie einen genaueren Blick auf das Kampfgewühl neben sich werfen konnte. Ihr Atem stockte als sie sah, wie diese unbekannte Schöne ihre Zähne in die Kehle einer der Banditen versenkte wie ein Tier – ihre Konzentration war für einen Bruchteil dahin.

Gernod, gestählt durch hunderte Überfälle, sah seine Felle davon schwimmen. Es hatte ein einfacher Überfall werden sollen, doch nun schienen die Frauen stärkere Gegner zu sein, als er gedacht hatte. Mühsam wich er den Schlägen der blonden Furie aus. Seitlich hörte er Schreie seiner Freundin, doch durfte er sich nicht ablenken lassen. Da! Endlich eine kleine Unaufmerksamkeit der Blonden. Er tauchte unter der Klinge des Zweihänders hinweg und rammte sein Kurzschwert in die Seite der Blonden.

*

Angi röchelte und fasste sich an die Kehle um das heraussprudeln ihrer Lebenssäfte zu verhindern. Indes war Wingubar kurzzeitig wohl etwas weggetreten gewesen. Vielleicht hatte er sich am Kopf verletzt. Auf jeden Fall kam er jetzt wieder zu sich. Die Körper und das Blut ließen ihn in Panik geraten. Und sofort begann Wingubar um sich zu schlagen und zu treten. Er schien dabei lediglich aus Knien und Ellenbogen zu bestehen. Ray’hn brachte sich vor ihm in Sicherheit, indem sie zurücksprang, während Angi nicht so viele Möglichkeiten besaß. Ihr Röcheln ging in seinem Schreien unter.

Zunächst ließ Ray’hn Wingubar etwas Zeit wieder zur Besinnung zu kommen. Ein Mensch in Panik war kein Zuckerschlecken und sollte nicht unterschätzt werden. Erst als er bemerkte, dass der Körper neben ihm, der um sich schlug und immer schwächer wurde, Angi war und sich diese nicht weiter entfernen würde, als er sie schob und drückte, ließ er nach. Aber es wäre töricht gewesen ihm Zeit zu geben sich wieder zu besinnen oder gar zu zaubern. Gerade als er daran dachte sich aufzurichten, packte Ray’hn ihn mit beiden Händen an einem Fuß, zog daran und trat dabei in die entgegengesetzte Richtung, also zwischen seine Beine.

Ray’hn mochte Zauberei nicht. Vor allem dann nicht, wenn sie gegen sie gerichtet war. Aber sie empfand es als ebenso tragisch, wenn ein echtes Wunderkind sterben musste. Hier hatte sie das Gefühl, als ob es zutreffen könnte, auch wenn sie bisher noch nicht den geringsten Beweis dafür erhalten hatte, dass er überhaupt ein Magiebegabter war. Dennoch durfte sie ihm keine Gelegenheit geben es zu beweisen.

Sie griff nach seinem Gesicht und natürlich versuchte er sich zu verteidigen. Erlahmt durch die Schmerzen in der Lendengegend bekam sie ihn am Ohr zu fassen, krallte sich mit ihren Fingernägeln fest und drückte den Daumen sein rechtes Augenlid. Es war ein Gerangel um Leben und Tod.

Immer wieder gelang es Wingubar ihr vors Kinn zu schlagen. Von ihrer Wut geleitet, zog sie sich das Wurfmesser aus der Schulter. Sie war keine Kämpferin, die sich mit Waffen auskannte. Sie kämpfte rein instinktiv und versucht, trotz der Schmerzen in ihrer Schulter, die Klinge dem Jüngling ins andere Auge drücken. Natürlich blieb der nicht still liegen und wartete darauf, es mit sich geschehen zu lassen. Es versuchte den Kopf hierhin und dahin zu wenden, knallte ihr einmal mehr seine

Handfläche unters Kinn und versuchte, sie von sich weg zu drücken. Anstatt seines Auges erwischte sie seinen Unterarm, wo die Klinge tief in den Muskel eindrang.

Einmal mehr jagten unerträgliche Schmerzen durch Wingubars Arm. Diesmal um einiges heftiger, als zuvor, da sie ihm den Arm beinahe ausgekugelt hatte. Instinktiv rollte er sich zusammen und brachte damit seine angezogenen Knie und Füße unter Ray'hn. Mit der letzten, ihm verbleibenden Kraft und dem unbedingten Willen zu überleben nutzte er die Gelegenheit, die sich für ihn daraus bot und er drückte Ray'hn mit den Beinen von sich fort, die mit den Fingernägeln sein Ohr malträtierte bevor sie in den Stand glitt.

Blutüberströmt und von der hitzigen Auseinandersetzung in Mitleidenschaft geraten ließ sich ihre makellose Schönheit immernoch erkennen. Doch hatte es eindeutig auch etwas albtraumhaftes an sich. Und sie machte es sicher nicht besser, indem sie mit einem breiten zähnefletschenden Grinsen auf ihn hinab blickte. Das Messer, welches sie beim Rückzug auch zurückgerissen hatte, hatte eine schwere Wunde in seinem Unterarm hinterlassen.

Wingubar spürte, wie sein linkes Auge heftig tränte. Er konnte nur mit seinem verbliebenen, rechten Auge die vor ihm stehende Frau erkennen. Angi rührte sich nicht mehr. Die Vorahnung seines Todes durchzuckte seine Gedanken. Er spürte eine tiefe Kälte, die aus seinem Innersten aufstieg. Seine Schmerzen verblassten. Kindheitserinnerungen brachen sich ihre Bahn, die er längst verdrängt hatte. Schreckliche Erinnerungen. Er dachte an seinen Vater und die ewigen Schläge, die er, seine Geschwister und seine Mutter ertragen mussten. Und er erinnerte sich an seine unbändige Wut. Damals hatte er zum ersten Mal Magie gewirkt und seinem Vater eine finale Lektion erteilt. Dann war er in die Wälder geflohen, bis ihn Gernod und seine Spießgesellen in ihre Bande aufnahmen.

Gernod war fast wie ein Vater – ein richtiger Vater – für ihn geworden. Sollte er dies nun alles verlieren? Angi war bestimmt tot. Und Schuld an allem hatte diese Frau in einem roten Kleid – blutbeschmiert wie ihr Gesicht. Sie sollte dafür büßen. Genau wie sein Vater. Sie grinste siegesgewiss auf ihn herab, in der Hand den bluverschmierten Wurfdolch.

Es war ganz einfach. Wie damals. Er streckte seinen Geist nach ihr aus. Er spürte ihren Herzschlag. Dann griff er mit seiner ganzen geistigen Macht zu. Er umschloss ihr schlagendes Herz mit seinem stählernen Gedankengriff. Ihr Blick zeigte Überraschung – und Schmerz! In einer finalen Anstrengung ballte er seinen Gedankengriff zur Faust. Dann blickte er rasch auf Gernod, Angi und seine übrigen Gefährten. Er würde wiederkommen. Später. Erstmal musste er weg von hier.

Wingubar fasste Angis rechte Hand und zog sie mit aller Kraft hinter sich her ins nächste Gebüsch. Zum Glück war sie nicht allzu schwer, dennoch rechnete er jeden Moment damit, dass die blonde Furie oder sogar die Frau im roten Kleid auftauchte um ihn an seiner Aktion zu hindern. Doch er schaffte es mit letzter Kraft, zusammen mit Angi hinter das Gebüsch zu kommen. Dort rollte er sich zusammen, nahm Angis Körper zwischen seine Arme und konzentrierte sich auf ihr Versteck. Im nächsten Augenblick waren beide verschwunden.

Kassandra sog die Luft scharf ein, als die Klinge in ihre Seite schnitt, und wandte sich wieder ihren Gegnern zu. Um diese merkwuerdig Frau müsste man sich später kümmern. Und wo blieb Kira? Musste man denn alles immer alleine machen?

Über Kassandra tauchte mit einem leisen Plopp die kleine Fee Butterbottom aus dem Astralraum auf. Sie flog über den Köpfen der Kämpfenden hinweg, in sicherer Entfernung vor den Waffen und entschied sich, dass es Zeit für ein paar Eichenpollen sei. Sie schwebte über Kassandra, runzelte konzentriert die Stirn und ließ ein paar Pollen auf Kassandra herabregnen. Nun musste sie nur noch beobachten, ob die Wirkung gelungen war. Doch irgendwie erregte diese andere Frau ihre Neugierde stärker als die, ob Kassandra nun unter Pollenschutz stand. Schnell wechselte sie in den Astralraum, um das Wesen genauer zu ergründen. Sie war nun mal einfach rasend neugierig.

Gernods Gedanken rasten. Die Situation drohte ihn zu übermannen. Er hatte die Blonde mit einem heftigen Schlag in die Seite getroffen, doch mehr als ein leichtes Einknicken und einen sehr grimmigen Blick erntete er nicht als Reaktion. Im gleichen Moment tauchte aus dem Nichts eine geflügelte Gestalt auf. Sie sah aus wie ein kleiner Engel, dachte er. Sie streute ein feines Pulver auf die Kämpfenden. Panik stieg in ihm auf! Gegen normale Gegner konnte er bestehen, aber nicht gegen Engel, die Staub verstreuten. Sicherlich ein Gift, oder Magie? Die Blonde schien vom Auftauchen des kleinen Engels überhaupt nicht überrascht zu sein. Sie wehrte beinahe mühelos Schläge von Snark ab, der in der Zwischenzeit einen schweren Dolch aus seinem Gürtel gezogen hatte. Gernod suchte nach Milek, der noch zu Beginn des Kampfes neben ihm gestanden hatte. Sein Blick traf auf Mileks Gesicht. Dieser hatte seine Keule fallen gelassen und hielt sich seine verletzte Hand. Schlauerweise hatte er sich aus dem Kampf zurückgezogen. Gernod sah Angst in Mileks Blick.

Seine Augen suchten hektisch nach einem Ausweg aus dieser Situation. Er war schließlich verantwortlich für seine Leute. Also traf er eine Entscheidung. Er ließ sein Kurzschwert fallen und hob seine Hände zum Zeichen, dass er sich ergeben wollte.

Ray'hn stöhnte überrascht auf. Wie ein Gewitter tobten letzte Gedanken durch ihren Schädel. Einem Magiedilettanten zu begegnen war ja eher selten. Ein Dilettant, der kein Ausbildung genossen hatte, der seine Magie lediglich aus Instinkten und Emotionen heraus steuerte und daraus auch noch so

starke Kräfte entwickelte, dass er einen Menschen damit töten konnte, das grenzte wohl an ein Wunder. Auf solch einen Gegner zu treffen, hatte sie nicht erwartet, doch war es natürlich genau das, was geschehen musste. Sie spürte, wie das Leben aus ihr wich – ihr geliehenes Leben. Sie schaute auf Wingubar herab und erkannte, dass sie es war, die ihm die Gelegenheit gegeben hatte, seine Kräfte ungestört einzusetzen. Ein von Alkohol und Alter angegriffenes Herz zu zerquetschen war dabei wahrscheinlich noch etwas einfacher, als das einer jungen Frau.

In Ray'hns Fall reichte es aus. Als der Herzmuskel mit aller Kraft von Geisterfingern zusammengedrückt wurde, schoss ein Schwall rotes Nass aus ihrer Schulter. Das war gar nicht gut. Ihren Muskeln wurde einfach ihre Stärke genommen und es sah so aus, als wäre sie eine Marionette, der man die Fäden durchgeschnitten hatte, als sie in sich zusammen brach.

Als der neugierige Blick Butterbottoms die Aura im Astralraum erkundete, war diese nur sehr schwer zu deuten. Selbst ein Fachmann auf dem Gebiet hätte nur mit Mühe sagen können, was sich da vorfinden ließ. Dem Körper war das Leben entwichen und so wie er nun erkaltete, verblasste auch die Magie, die ihn erfüllt und umgeben hatte. Aus einzelnen unzusammenhängenden Fetzen ließ sich nicht mehr viel schließen. Die beste Interpretation der Schnipsel wäre ein magisches Gefäß. Ein zerbrochenes magisches Gefäß.

Butterbottom war fasziniert von diesem Bild eines Menschen im Astralraum. Normalerweise konnte sie Lebewesen als Lichterscheinungen in den Astralraum hineinragen sehen. Sie hatte schon viele Menschen dort beobachtet. So leuchtete Kassandra, ihre beste Freundin, in dieser Welt des Diffusen und der magischen Strahlungen und Kraftlinien wie ein helles Licht, unterbrochen durch Verletzungen und Narben, die sie gut erkennen konnte. Seltsam erschien ihr auch Irenicus. Er hatte zwar die Ausmaße eines Trolls im Astralraum, doch passten Farben und die Intensität des Lichts nicht zu diesen Wesen.

Plötzlich wurde sie aus ihren Gedanken gerissen, als hinter einem Gebüsch eine lautlose, gewaltige Eruption magischer Energien ausbrach und wieder rasch in sich zusammenfiel. Neugierig wie sie war schaute sie vorsichtig nach, was dort geschehen sein mochte, doch sah sie nur noch Reste magischer Strahlung und die verblassenden Umrisse zweier menschlicher Körper.

Im Astralraum gab es für die Fee nichts mehr zu sehen, daher wechselte sie mit einer kleinen Willensanstrengung zurück in die normale Sphäre der Welt Orota zurück. Im Gegensatz zum Parallelraum konnte sie hier Geräusche hören und war überrascht, dass sie keinen Kampflärm mehr hören konnte.

Kassandra hielt ihren Zweihaender weiterhin kampfbereit in ihrer Hand. Ihre Augen suchten die Umgebung nach weiteren Gegnern ab, doch waren alle Gegner entweder verschwunden oder verletzt. Doch sie traute dem angebotenen Frieden noch nicht ganz, obwohl sogar der Ork seinen schweren Dolch fallen gelassen hatte, als dieser die Aufgabe seines Anführers registrierte. Kassandra stand da mit erhobenem Zweihänder und wartete ab. Was war mit der in roter Seite gekleideten Frau geschehen? Im Augenwinkel hatte sie nur gesehen, wie sie plötzlich zusammensackte und ein paar dieser zwielichtigen Gestalten das Weite suchten. Ihre Augen suchten Buterbottom: „Wie geht es Lari? Und Kira, und… wer zum Teufel seid ihr?", herrschte sie dann den vor ihr stehenden Mann an.

Snarks Blick pendelte zwischen der blonden Kriegerin und seinem Anführer. Ihm war klar, dass sein Leben und das seiner Gefährten von Gernods Antworten abhängen würde. Er sagte lieber nichts. Er wusste, dass die meisten Menschen Orks hassten und nur darauf warteten, ihnen eine Lektion zu erteilen – am liebsten eine schmerzhafte bis tödliche.

Gernod atmete tief ein. „Ich bin Gernod. Wenn ihr uns tötet, werdet ihr ein echtes Problem haben! Unser Anführer wartet sicher schon auf die Beute. Tja, und wenn wir nicht zurückkehren, dann kommt der zu euch! Ha! Lasst uns am besten laufen, dann werden wir euch in Ruhe lassen. Das verspreche ich euch." Mit einem erstaunlich selbstsicheren Blick schaute er der Kriegerin in die Augen. Auf ihrer Schulter hatte sich der kleine Engel niedergelassen. Oder konnte das womöglich eine leibhaftige Fee sein?

Kassandra entfuhr ein amüsiertes Glucksen, das aber mit einem Schmerzsäufzer abrupt wieder erstarb. Sie blickte etwas angesäuert auf die Wunde an ihrer Seite.

„Ihr glaubt, ich würde Probleme bekommen, wenn Ihr nicht wieder zurueckkehrt? Also, ich vermute Ihr seid Wegelagerer." Sie stützte sich locker auf ihren Zweihänder, um ihr verwundetes Bein zu entlasten.

„Und wenn welche sterben, sucht der Anführer sich neue und vergeudet keinen Atem an irgendeiner Rache. Er will leichte Beute, nicht wahr?" Ihre Augen verengten sich zu schmalen Schlitzen.

„Ich… bin… keine… leichte… Beute…" Sie artikulierte jedes einzelne Wort eindringlich mit sanfter Stimme.

„Und wisst Ihr was mir am meisten Sorge bereitet? Wenn ich Euch laufen lasse," Kassandra setzte einen sehr besorgten Gesichtsausdruck auf, „dann geht Ihr hin, und überfallt wieder unschuldige Reisende. Um Beute zu machen, um Euren Anführer zufrieden zu stellen. Ich stecke da jetzt wirklich in einer verzwickten Situation." Kasandra bückte sich leicht und riss mit einer geschmeidigen Armbewegung den Bolzen aus dem Fleisch ihres Beines – diesmal ohne das geringste Anzeichen von Schmerzen. Sie warf den Bolzen naserümpfend weg, während sie auf eine Antwort wartete.

Gernod warf einen schnellen Blick hinüber zu seinem orkischen Freund. Er bemerkte die Anspannung in dessen Haltung. Er wusste, dass in dessen Ärmeln Wurfmesser versteckt waren. Von Milek durfte er keine Hilfe erwarten. Dieser Schwächling kauerte auf dem Boden und hielt sich jammernd seine Hand. So hatte er ihn noch nie erlebt – oder war das nur gespielt und wartete er auf eine gute Gelegenheit, eine versteckte Waffe zu ziehen? Er musste Zeit gewinnen, daher antwortete er nach kurzem Zögern der blonden Kriegerin.

„Ihr habt Recht, wir sind nur elende Wegelagerer. Aber auch wir haben Frauen und Kinder – und wenn man nichts gelernt hat, dann kommt man nicht zu Geld. Ihr kommt doch von dem Magier dort oben in seinem Turm. Ihr habt doch sicherlich genug Geld. Gebt uns doch bitte einige Münzen. Dann verschwinden wir und lassen euch ganz bestimmt in Ruhe..."

Nachdem die Kampfhandlungen ein vorläufiges Ende gefunden hatten, tauchte auch Kira wieder auf. „Das Gelände ist erkundet und gesichert. Wir müssen mit keinem weiteren Hinterhalt in weglosem Gelände rechnen," verkündete sie überheblich.

Kassandras schaute Kira energisch an. Das ist dreist, dachte sie, Kira lässt mich hier hängen und sie ist noch nicht einmal ansatzweise verlegen. Sie stellt sich noch als tapfere Bewacherin dar. Sie wird mich doch nicht für so dumm halten… Als Kira unverfroren grinste, fiel Kassandra einer von Kiras Lieblingssprüchen wieder ein: Wenn es dumm ist, aber funktioniert, dann ist es nicht dumm! Na, das sollte noch ein Nachspiel haben – jetzt ging es zunächst um die Strauchdiebe hier.

„Der hier", sagte sie nickend in Gernods Richtung „möchte gerne Gold von uns haben und lässt uns dann in Ruhe." Das Grinsen aus Kiras Gesicht verschwand schlagartig. Abschätzig und lauernd nahm sie Gernod ins Visier.

Kassandra grinste in sich hinein. Bei Geld verstand ihre Weggefährtin keinen Spaß. Aber was sollten sie jetzt mit den Banditen anfangen? Der nächste Ort, zu dem man solche Strolchdiebe bringen konnte, war doch recht weit entfernt. Sie war etwas ratlos. Fast wäre es ihr lieber gewesen, die Gegner hätten bis zum bitteren Ende gekämpft. Sie seufzte. Ihre Wunden fingen an zu schmerzen und zu pochen.

Butterbottom erschien wieder aus dem Astralraum. Sie bekam fast Schluckauf – so wütend war sie.

„Will sich denn niemand um Lari-Fari kümmern? Sie stirbt!"

„Haben denn Deine Blütenpollen ihr nicht geholfen?" Kira blickte hilflos. Ein Stück Metall oder ein Stück Holz, damit hätte Kira etwas anfangen können, aber eine Sterbende retten? Noch während sie sich über ihre fehlenden Talente eines Heilers Gedanken machte, hatten ihre Beine ihr die Entscheidung schon abgenommen und sie in Richtung von Lari-Fari in Bewegung gesetzt.

Es sah schlimm aus. Eine große rote Lache hatte sich um Lari-Fari gebildet. Den Bolzen herauszuziehen traute Kira sich nicht. Sie presste lediglich die Wunde mit ihrer Hand zusammen und hoffte, so den Blutfluss stoppen zu können. Wenn Graubart, Irenicus oder sein Spinnengeschöpf nicht mehr vermochten, dann würde Lari-Fari hier sterben. Zu dumm, dass sie über keine Zauberei oder magischen Heil-Schnickschnack verfügte – doch einen Moment mal. Schließlich schleppte sie seit ewigen Zeiten diese Phiole mit sich herum. Woher hatte sie die noch mal? Wofür war der Inhalt gut? Spielte das tatsächlich eine Rolle? Einen Versuch war es wert.

Kira nestelte an ihrem Rucksack, fand tatsächlich die uralte Phiole, die sie schnell entkorkte. Vorsichtig setzte sie die Phiole an Lari-Fari Lippen. Hoffentlich war das hier nicht an eine Tote verschwendet – manchmal hasste sich Kira für ihre Gedanken. Na, wenn die üblen Gesellen gleich noch da sein sollten, dann hatte sie jemanden, an dem sie ihren Ärger auslassen konnte.

Butterbottom war etwas perplex. Ihre Pollen sollten Lari-Fari helfen? Kira hatte wirklich keine Ahnung. Sie hätte es längst getan, hätte sie es gekonnt. Sie wechselte in den Astralraum und eilte zu Lari-Fari, um die Lebenszeichen der reglosen Gestalt zu sondieren.

Könnte man im Astralraum Geräusche vernehmen, so hätte man einen Aufschrei Butterbottoms hören können. Doch so verhallte der erschreckte Ruf ungehört. Butterbottom starrte auf den Astralkörper ihrer Freundin Lari-Fari. Was sie dort sah, war jedoch nicht der leuchtende, vor Gesundheit strotzende Astralkörper einer Halblingsfrau, sondern erinnerte eher an eine hölzerne Statue, deren vergangene Aura im Astralraum nachleuchtete.

Sie konnte sich keinen Reim auf diese Beobachtung machen. Zur Sicherheit ließt sie ihren Blick über Kira schweifen, die sich über Lari-Fari gebeugt hatte und ihr eine grell leuchtende Flüssigkeit einflößte. Kiras Körper leuchtete wie immer im Astralraum. Butterbottom war ein winziges Bisschen beruhigt. Mit ihr und ihren Augen schien alles in Ordnung zu sein.

Sie wechselte zurück in die reale Späre.

*

Melia hatte es geschafft, den Baum zu beruhigen. Die lauten Geräusche und der Kampflärm waren aus Richtung des Weges gekommen. Sie blickte sich kurz nach Ray'hn um, konnte sie allerdings nicht entdecken. Schließlich winkte sie ihrem Vertrauten Sam zu und zusammen suchten sie sich einen Weg durch den Wald. Zunächst zum Weg, der den Turm des Magiers mit der Stadt verband. Und danach waren sie einfach weiter dem Weg gefolgt. Zwar liefen sie nebeneinander her, doch ohne Melia tat Sam keinen Schritt. Mochte sein, dass er sich besser orientieren konnte oder auch

nicht. Doch er ließ seine Begleiterin ganz den Weg bestimmen.

So erreicht das Duo den Ort des Überfalls auf die Halblingfrau etwas zivilisiertere Art.

„So ein Dreck“, fluchte Melia und versuchte ihren Stiefel mit einem Stock von dem zu befreien, in was auch immer sie da getreten war. Natürlich fiel ihr Schritt dabei etwas unregelmäßiger und stockender aus, bis sie soweit um die Biegung des Weges herum waren. Nun erst konnten sie den Schauplatz des Verbrechens einsehen.

Erst als Sam den breitkrempigen Hut abnahm und sich galant verneigte, merkte auch Melia, dass sie nicht mehr alleine waren und blickte etwas verstört auf. Sie ärgerte sich sehr. Ihr war klar, dass sie zuerst wortwörtlich in die Scheiße treten musste, bevor sie ihr Ziel erreichten würden. So war es immer. Welches Missgeschick sie ereilen konnte, es fand zielsicher seinen Weg zu ihr.

Die Hoffnung aufgebend, ihren Stiefel noch sauberer zu bekommen, schmiss sie den Stock zurück ins Gebüsch und trat auf die Truppe zu, wobei ihr Blick suchend den vor ihr liegenden Weg erkundete.

„Ich grüße euch.“

Sie wunderte sich schon etwas, dass von Ray’hn nichts zu sehen war. Das sah dieser gar nicht ähnlich. Aber der Gedanke löste sich recht rasch auf, als sie die Blutlache am Boden und das liegende schwarz gewandete Kind erblickte. Sofort eilte sie zu dem am Boden liegenden Körper. Die Gesichtszüge des Kindes waren zwar sehr rund, nicht aber kindlich. Na klar, dachte sie, das ist kein Kind, das ist eine Halblingfrau. Ihr suchender Blick fand keine Ursache für die Blutlache, daher verlangte sie mit recht fester Stimme zu erfahren: „Was ist hier geschehen?!?“

Das war recht eindeutig an Kira und Butterbottom gerichtet, da diese doch recht auffällig bei der Halblingfrau standen, wobei die blonde Frau ihr etwas einflößte. Kira trat zurück und musterte die beiden Ankömmlinge.

Ohne auf eine Antwort zu warten trat Melia auf die Halblingfrau zu und kniete sich neben den Körper. Nun erst entdeckte sie den Bolzen, der in der Brust der Halblingfrau steckte. Sie tunkte zwei Finger in die Wunde links und rechts vom Bolzen. An ihren Fingern klebte Blut, das sie prüfend reibend unter ihre Nase rieb. Irgendwie erschien ihr das, was auch immer da aus der Wunde kam recht zäh.

Sam indessen schlenderte etwas langsamer heran und beschränkte die Befriedigung seiner Neugier darauf, ein paar Blicke aus sicherer Distanz auf die am Boden liegende Halblingfrau und die Fee zu werfen. Aber die Augen des Halbelfs mit der dunkel gebräunten Haut scheuten sich auch nicht, die Umgebung abzusuchen. Offenbar hatte er nichts dagegen, dass Melia die Initiative übernahm.

„Hilfsbereit und dumm“, dachte Kira. „Na, sie wurde von der Postkutsche überfahren“, sagte Kira in aggressivem Tonfall und deutete auf den noch steckenden Bolzen.

„Tschuldigung, das ist mir so rausgerutscht. Ein paar Kerle habe uns aufgelauert. Wenn ihr Lari-Fari helfen könnt, dann tut das!“ Die Fremde roch ziemlich streng. Sie und ihr spitzohriger Freund sahen aber nicht nach einer neuen Gefahr aus.

Zu Butterbottom gewandt sprach sie weiter „Ich gehe jetzt zu Kassandra. Gib acht auf unsere Kleine hier. Kassandra hält gerade ein paar üble Kerle und einen Ork in Schach.“ Hatte der Dunkle bei der Erwähnung des Orks angewidert das Gesicht verzogen? Vielleicht irrte Kira, jetzt hatte er wieder diesen undefinierbaren Gesichtsausdruck – er sah sogar gelangweilt aus. Egal – Kira lockerte ihren Streithammer, bereit ein paar Beulen zu machen. Der unverschämte Mistkerl, der offenbar das Sagen hatte, wollte eben noch Gold bekommen. „Der soll meine Währung kennenlernen“ lächelte Kira grimmig.

Melia schaute der davon eilenden Frau nach. „Ist deine Freundin immer so freundlich?“ fragte sie die Fee, die nervös über Lari-Faris Kopf flatterte.

„Nein, Kira ist eigentlich ganz nett. Aber sie kann es nicht leiden, angegriffen zu werden. Du etwa?“ Mit ihren wundervollen Augen schaute Butterbottom Melia an.

Melia lachte. „Nein, sicherlich nicht. Mal sehen, was ich hier machen kann.“ Mit einem Ruck zog sie den Bolzen aus der Brust der Halblingfrau. Butterbottom sog erschreckt die Luft ein. Sie erwartete einen Blutschwall, doch aus der Wunde floss nur wenig Blut.

„Ist sie tot?“

Bei der Frage nach Leben oder Tod schaute Melia Kira hinterher, bevor sie der Fee zuwandte und mit den Schultern zuckte. „Wenn ich das mal so genau sagen könnte. Immerhin bin ich keine Ärztin. Außerdem scheint da ja etwas nicht so ganz zu stimmen.“

Melia schnupperte an der Pfeilspitze. Vielleicht ist die ja vergiftet oder verzaubert gewesen. Wenn es so gewesen war, dann ließ sich jetzt nichts mehr davon erkennen. Sie überdachte kurz, die Halblingsdame zu einem Arzt zu bringen.

Indessen war Sam Kira gefolgt und hatte dadurch nach wenigen Schritten Kassandra und die bewachten Räuber erreicht. Sein Blick fiel allerdings zunächst auf Ray’hn, die ziemlich leblos am Boden lag. Dann funkelte er kurz den Ork an, bevor er sein Gemüt wieder etwas runterschrauben konnte. Dennoch behielt er die Grünhaut im Auge und war dem Gesichtsausdruck nach nicht allzu gut auf ihn zu sprechen.

„Ich habe Ray’hn gefunden!“, rief er Melia zu und marschierte in gebührendem Abstand um die Truppe herum, bis er die am Boden liegende Schönheit erreichte. Kurz prüfte er ihre Atmung und lauschte an ihrer Brust. „Sieht aber nicht gut für sie aus!“, ergänzte er noch.

Melia hatte gute Ohren und daher den Ruf ihres Gefährten genau verstanden. Sie stieß ein schweres Seufzen aus, als sie das so vernahm und nickte dann.

„Bring sie zu Irenicus. Der kann ihr vielleicht helfen“, rief sie Sam zu Danach lehnte sie sich etwas zurück, um nicht nur die Wunde aus der Nähe zu betrachten, sondern das Gesamtbild, welches sie von Lari-Fari erhalten konnte. Vorsichtig strich sie über die Haut auf der Rückhand, versuchte ihren Arm anzuheben und schnupperte dann an der Halblingsdame. Also irgendwelche Zauberei war hier ja ganz offensichtlich am Werk. Allerdings war sie sich nicht ganz so sicher, ob die Entwicklungen hier alle so beabsichtigt waren.

Gernod ärgerte sich. Mit dem Auftauchen weiterer Gestalten sanken die Chancen sich mit einer geschickten Aktion aus der Affäre zu ziehen. Gernod lächelte säuerlich. Ich liebe diese Momente, ich winke ihnen gerne zu wenn sie vorbei ziehen… Die Blonde, die mit dem Elfen oder was auch immer er war, zurückgekehrt war, kam nun schnurstracks auf ihn zu und sie sah wütend aus. Wo um alles in der Welt war nur dieser Typ hergekommen? Außerdem rief er etwas in Richtung ihres Überfalls. Gernod setze sein bezauberndes Lächeln auf, das er nach Belieben ein- und abschalten konnte, ohne den mächtigen Hammer aus dem Auge zu lassen, den Kira in ihrer Rechten hielt. Die Knöchel traten weiß hervor, so fest war ihr Griff. Gernod würde sich sofort ducken, sollte sie Anstalten machen diese Waffe gegen ihn zu wenden. Kiras Faustschlag traf ihn völlig unvermutet.

Kira lächelte erbarmungslos. Ihre angeborene Beidhändigkeit entpuppte sich mitunter als unliebsame Überraschung für ihren Gegner. Zumindest beim ersten Mal. Mit dem Blick auf Kiras Streithammer geheftet, war Gernod der Schlagring in Kiras linker Hand entgangen. Nun spuckte er Blut und einen seiner Zähne aus.

Kassandra versuchte, so gut es ihr möglich war, alle Protagonisten dieses Szenarios im Auge zu behalten.

Was, bei allen Dämonen, war hier los, dachte sie, während sie dem zu der am Boden liegenden Frau eilenden Spitzohr hinterhersah, eine weitere fremde weibliche Stimme vernahm und kurz darauf das Knacken eines Kiefers, genauer gesagt: des Kiefers des Mannes genau vor ihr.

Sie stand noch geduckt in Abwehrstellung da, die sie instinktiv eingenommen hatte, als sie im Augenwinkel den Schwung von Kiras Faust wahrgenommen hatte. Sind denn hier alle verrueckt geworden? Sie schüttelte bei diesem Gedanken innerlich den Kopf. Wieder aufgerichtet stellte sie ihrer Logik folgend fest: „Lari-Fari ist also tot?“

Kira war zufrieden. Der grinsende, geldgierige Lackaffe lag zu ihren Füßen und winselte um Gnade. Gnade sollte er bekommen. Sie hob ihren Hammer und ließ ihn mit gnadenloser Präzision eine Handbreit neben seinen Schädel vorbeisausen.

„Der nächste Schlag trifft“, meinte sie grimmig. „Ein dummer Spruch, eine falsche Bewegung und das war deine letzte Tat in dieser Welt!“

Gernods Selbstsicherheit war mit einem Schlag verschwunden. Diese Frau war irr. Gut aussehende Frauen waren ziemlich oft ein wenig irr - seiner Meinung nach - aber diese hier war sogar noch gewalttätig. Gernod blieb am Boden hocken und beugte seinen Kopf demütig.

„Was ist denn nun mit Lari-Fari?“ fragte Kassandra nun mit mehr Nachdruck. Kira schaute ihre Freundin an. „Es sieht nicht gut aus. Sie hat einen Bolzen in der Brust. Aber Butterbottom und die Begleiterin dieses Elfen helfen ihr gerade. Außerdem habe ich Lari einen Trank eingeflößt. Den hatte ich noch im Rucksack. Das muss ein Heiltrank gewesen sein, wenn ich mich richtig erinnere.“

Sie blickte den Ork an, der angespannt neben Gernod stand. „Du da, lass deine Dolche lieber fallen, sonst reiße ich sie dir aus deinen Ärmeln. Vorsichtig, klar?“

Snark war zwar ein Ork, aber kein dummer Ork. Vorsichtig ließ er die beiden Dolche aus seinen Ärmeln auf den Boden fallen. Er wusste, wann er - und vor allem Gernod - verloren hatte. Das Leben als Ork war eh schon kurz. Sollte es hier und jetzt enden? Er blieb ruhig stehen und schickte in Gedanken ein Stoßgebet an sein Totemtier.

Kira deutete auf Gernod, Millek und Snark. „Nachdem ihr eure Waffen abgelegt habt, werdet ihr die Verletzten zum Magierturm tragen. Ihr solltet beten, dass Lari dort bei lebendigem Leib ankommt. Also behandelt sie wie ein rohes Ei. Los, jetzt mal ein bisschen plötzlich“, trieb sie die Räuber an.

Die kleine Gruppe Fremder, die ebenfalls in das Scharmützel geraten waren hatten, hatten ebenfalls eine Ohnmächtige. Ray’hn hieß sie und so blutbeschmiert, wie sie aussah, hatten die Wegelagerer sie auch übel erwischt. Zu Kiras Überraschung kannten sie Meister Irenicus. Das allein bedeutete zwar noch gar nichts, aber wenn sie Ray’hn trugen, so kalkulierte Kira, dann konnten sie nicht Dummes mit irgendwelchen Waffen anstellen. Kassandra und sie würden auch sie im Auge behalten.

Bevor Kira wieder wütend werden konnte, beeilten sich die drei verliebenden Räuber zur bewusstlosen Lari zu kommen. Kira, die hinterhergekommen war blickte Melia an: „Da haben wir mit Irenicus ja einen gemeinsamen Bekannten. Diese Taugenichtse werden unsere Freundin jetzt zu ihm bringen. Unterwegs könnt ihr erzählen wer ihr seid. Ich bin Kira!“

„Uuuh, äh“, war das erste, was die junge Dame hervorbrachte, als die drei Wegelagerer sich der Niedergeschossenen annahmen.

Ein Halbling. Dafür mussten sie nicht zu dritt sein. Der eine hatte eine heftig blutende Hand, auf

die er einen Lumpen drückte um die Blutung zu stoppen. Der Ork indessen nahm sich des Halblings an und hob diese recht mühelos wie einen Kartoffelsack auf die Schulter. Das entsprach zwar nicht gerade dem, was die wütende Frau mit dem Hammer gesagt hatte, aber was wollte man anderes von einfachen Wegelagerern und sogar einem Ork dabei erwarten?

Neugierig beäugte Melia den Ork. Betrachtete dessen Gesichtszüge, die Haut und die Narben, wie eine Forscherin, die eine seltene Pflanze entdeckt hatte.

Sam indessen stapfte mit Ray'hn auf den Armen aus dem Gebüsch. „Vorsicht, die beißen!", warnte er Melia, die daraufhin einen Schritt zurück trat und sich erfolglos darum bemühte, ihre Neugier zu zügeln.

„Also, ich bin Melia", erklärte die junge Frau Kira. Sie war recht gewöhnlich gekleidet. Mit Hemd, Hose und Stiefeln. Sie trug keine Waffen, bis auf ein Messer vielleicht, welches wohl nicht zum Kämpfen gedacht war. Auffällig allein an ihr war wohl das Medaillon, welches sie an einer feinen Kette um den Hals trug. Wer sich damit auskannte würde wohl einen weiblichen Löwenkopf erkennen, der sehr gut ausgearbeitet und mit Smaragdaugen versehen war.

„Ich bin Irenicus' Schülerin." Damit dürfte dann auch ihr Verhältnis zu dem Trollmagier geklärt sein. „Sam und Ray'hn…" An der Stelle machte sie eine Pause, als würde sie sich auf die Zunge beißen, weil sie fast etwas ausgeplaudert hatte, was nicht unbedingt jeder wissen sollte. „Sie sind Freunde", erklärte sie dann nach kurzem Warten. „Sie helfen uns bei diesem und jenem." Wie etwa, indem sie eine bewußtlose Ray'hn trugen.

Immer wieder zucken die Augen der Schülerin des Magiers hierhin und dahin. Nicht, als würde sie einen Fluchtweg suchen, sondern, als würde sie ständig etwas Neues entdecken. Von einer Sache war sie dabei so sehr fasziniert, dass sie einfach ohne ein weiteres Wort vom Weg herunter ging. Sie streckte ein Stückchen Zunge zur Seite raus und schien zwischendurch auch einmal inne zu halten um zu schnuppern, bis sie an einem Busch stehen blieb, wo auch eine massive Blutspur endete. Nur, dass sich Melia nicht wirklich für diese zu interessieren schien. Hier hatte Ray'hn ihre Zähne in den Hals von Angi geschlagen.

Kassandra hinkte schwer, als sie den anderen mit griffbereiter Waffe folgte, während Melia zurückblieb. Kassandra machte sich um diese Frau keine Sorgen. Ihr war alles egal, denn ihre verwundete Seite pochte sehr, nachdem das Adrenalin abebbte und ihr Körper nun in Ruhe seine Wunden zu begutachten begann. Er beschloss, dass es Zeit für heftige Schmerzen sei. Kassandra unterdrückte bei jedem Schritt ein Stöhnen. Wichtig war, dass Lari-Fari schnell geholfen wurde.

„Irenicus' Schülerin, soso." Kira schaute nachdenklich zu Kassandra.

Kassandra und Kira tauschten Blicke aus. „Denkst du was ich denke?" Beide wandten sich Butterbottem zu. Kira lächelte honigsüß.

„Dieses Nil'han-Spinnen-Mädchen hast du doch sofort durchschaut."

„Genau", ergänzte Kassandra. „Bitte sei so lieb und schau mal was du über unsere neuen Freunde in Erfahrung bringen kannst."

Auch Kassandra lächelte, wenn auch ohne das Strahlen in den Augen, was sonst üblich war für diese kämpferische Amazone. Kira nahm ihren heiklen Zustand offensichtlich überhaupt nicht war. Butterbottem war da bei Weitem sensibler, doch Kassandra hatte sich vorgenommen, allen zu zeigen, dass es ihr *gut* ging. Sie war richtig gut darin Schmerzen zu verbergen, Leid zu ertragen und mit Tränen in den Augen zu lachen, wenn es darauf ankam.

Butterbottom konnte dem Angebot, ihrer Neugier nachzugehen, natürlich nicht ausschlagen. Daher huschte sie in den Astralraum und schaute mal nach, was sie da so finden konnte. Ray'hn war immer noch Ray'hn: ein zerbrochenes Gefäß, in dem sich nichts mehr befand. Sam hingegen entsprach nicht ganz dem typischen Halbelf, sondern war ein sehr magisches Wesen, dessen Aura auf eine Heimat jenseits Orotas hinwies und dadurch den Astralraum hübsch ausleuchtete. Er war also kein verwandeltes Tier, wie sie zuerst vermutet hatte. Aber was dann?

Erst nachdem die Fee zu Melia hinübergehuscht war, erkannte sie den Stempel. Ja wirklich. Es war, als wenn ein Teil von Melia in dem Halbelfen steckte. Aber auch umgekehrt. Ein Teil der Aura des Halbelfen steckte wohl auch in Melia, die in etwa genau das war, was Melia gesagt hatte: Eine Menschenfrau, wie Kira auch.

Während Butterbottom zu Kassandra und Kira zurückkehrte um alles haarklein zu berichten, streckte Melia eine Hand in den Bereich aus, an dem zuvor Wingubar und Angi verschwunden waren. Dabei richteten sich ihre Härchen auf dem Unterarm auf, je weiter sie in diese Zone hineingriff. Offenbar fasziniert davon, streckte sie sich noch etwas mehr.

„Kommst du, Schnecke?", rief Sam zurück, nachdem ihm aufgegangen war, dass Melia nicht folgte, sondern wieder etwas entdeckt hatte, was ihre Aufmerksamkeit ablenkte.

Böse blickte sie den Halbelfen mit der dunklen Haut und den blauen Augen nach, bevor sie sich beeilte hinterher zu kommen und sich dabei beschwerte: „Nenn mich nicht so!"

Butterbottom tauchte direkt über Kassandras Schulter aus dem Astralraum auf und ließ sich direkt nieder. Kassandra war diese Prozedur gewohnt, daher schreckte sie nicht auf, als neben ihrem rechten Ohr das typische »Plopp« ertönte und Butterbottom auf ihrer Schulter landete.

„Du bist verletzt, Kassandra! Du wirst den Weg bis Irenicus' Turm nicht schaffen. Da wird dir deine

Sturheit auch nicht weiterhelfen. Jemand muss als erstes deine Wunde am Bein und an deiner Seite verbinden, sonst wirst du verbluten.“ Streng schaute sie Kassandra an, die ihren Kopf zur Seite drehte und die Fee anschaute.

„Und wer soll das machen?“ Sie stolperte.

W-2 Die jenseitigen Sphären

Die Sphären des Universums Orotas bestehen aus den jenseitigen Sphären, der diesseitigen (der orotischen) Sphäre (s. **Kap. W-3**) und dem Astralraum (s. **Kap. W-4**).
Die jenseitigen Sphären sind mehrfach aufgeteilt. Insgesamt gibt es 14 Sphären, wobei sieben von ihnen als helle und die übrigen sieben als dunkle Sphären bezeichnet werden.
In den hellen Sphären existieren die Götter mit ihren Gehilfen, den Engeln; in den dunklen Sphären hausen die Verderber sowie deren Diener, die Dämonen.

W-2.1 Der Tod eines Lebewesens

Jedes Lebewesen besitzt eine Seele. Dies ist unabhängig davon, ob es intelligenzbegabt ist oder nicht. Acht Stunden nach dem Tod des Lebewesens verlässt die Seele den Körper und geht in das Totenreich (den jeweils ersten beiden hellen bzw. dunklen Sphären) ein. Je nach guten oder schlechten Taten kommt nun die Seele in einen bestimmten Bereich des Jenseits. Dieses ist in 14 verschiedene Sphären unterteilt, wobei sieben von ihnen als gut, glücklich und allgemein positiv gelten. Als Gegenpol existieren auf der anderen Seite ebenfalls sieben dunkle Sphären, in denen Hass, Zwietracht und Grausamkeit regieren. Hat das Lebewesen ein gottgefälliges Leben geführt, so wird sich sein Gott dadurch erkenntlich zeigen, dass er die Seele in eine positive Sphäre, entweder dem Paradies oder gar den Himmel, einlässt. Dies kann auch dadurch geschehen, dass viele andere Wesen gute und angenehme Gedanken an den Verstorbenen haben und für ihn beten. Die höheren positiven Sphären bleiben den Göttern vorbehalten.
Die Seele kann auch in eine dunkle Sphäre, dem Fegefeuer oder die Hölle, gelangen, wenn der Tote sich Zeit seines Lebens frevelhaft gegenüber den Göttern gezeigt hat und ihn viele Menschen verflucht haben.
Denkt niemand mehr an den Verstorbenen und wird er nicht durch einen Gott unterstützt, so kommt es zur Wiedergeburt. Dabei besitzt er kein Erinnerungsvermögen an seine vorherige Existenz.

W-2.2 Die Entstehung eines Gottes bzw. eines Verderbers

Wird auf Orota besonders intensiv an den Verstorbenen gedacht, so kann sich seine Stellung in seiner Sphäre verändern. Gute und liebende Gedanken helfen einer Seele, in einer positiven Sphäre weiter aufzusteigen. Auch kann er durch die Unterstützung anderer Götter aufsteigen. Erreicht die Seele irgendwann und irgendwie die dritte Sphäre, so wird sie zu einem Gott. Je höher der Gott durch an ihn gerichtete Gebete aufsteigt, desto mächtiger wird er.
Überwiegen jedoch böse und hassende Gedanken an den Verstorbenen, so sinkt er innerhalb der Sphären. Erreicht solch eine gehasste Seele die dritte negative Sphäre, so erlangt er Macht und wird zu einem Verderber, zu einem Mitglied der Teufel und Satane.

W-2.3 Die positiven bzw. hellen Sphären

Die erste der positiven Sphären ist das Paradies. Hier findet die Seele Ruhe und Frieden, besitzt allerdings keine Macht. In der zweiten Sphäre, dem Himmel, werden die Seelen durch Engel verwöhnt. Zudem erhalten die Seelen hier die Fähigkeit, auf die Oroter zu blicken und die Taten der dort lebenden Wesen zu betrachten. Gelangen sie in die dritte Sphäre (oder höher), so haben sie die Macht, nach ihrem Willen in die Vorgänge auf Orota einzugreifen. Ab der vierten Sphäre besitzen Götter die Macht, über Engel zu gebieten.
In den hellen Sphären halten sich, neben den guten Seelen und den Göttern, auch die Engel auf.

W-2.4 Die negativen bzw. dunklen Sphären

In der negativen ersten Sphäre, dem Fegefeuer, herrscht eine angeheizte Atmosphäre voller Hass, Unzufriedenheit, Chaos, Unruhe und Krieg. In der zweiten Sphäre, der Hölle, werden die Seelen von Dämonen gequält und gefoltert. In der negativen dritten Sphäre werden die Seelen zu niedrigen Verderbern und sie haben von nun an die Möglichkeit, das Geschehen in der orotischen Sphäre zu beeinflussen. Ab der negativen vierten Sphäre können Verderber über Dämonen gebieten. Die Macht der Verderber wird jeweils dadurch erhöht, dass sie gehasst und gefürchtet werden.
Die unteren Sphären sind auch die Heimat der Dämonen.
Die mächtigsten Verderber werden Azazels genannt, es folgen, jeweils eine Sphäre darüber die Satane, Teufel, Diaboli und als Bewohner der dritten negativen Sphäre, die am wenigsten mächtigen Verderber, die niederen Teufel. Zu diesen gehören die Beelzebube.

W-2.5 Die Götter

Götter sind die Kräfte auf Orota, die von den Bewohnern angebetet werden und denen ihr Respekt gilt. Der Wille der Götter steht über allem und ist nicht begreifbar. Götter sind nicht immer *gut*.

W-2.5.1 Die Ziele der Götter

Das wichtigste Ziel der meisten Götter ist der Machterhalt bzw. die Machtsteigerung. Um das zu erreichen, benötigen sie positive Emotionen der intelligenzbegabten Lebewesen. Insbesondere da-

durch, dass sie angebetet werden, steigern sie ihre Macht. Daher ist ein Ziel jeden Gottes, möglichst viele Anhänger zu haben. Diese erwirbt man durch gute Taten und das Zeigen seiner Macht.
Jeder Gott baut zudem seinen eigenen Kult auf. In diesem dienen Lebewesen ihrem Gott durch Anbetung und Bekehrung von Ungläubigen. Die Kleriker eines Gottes sind dazu verpflichtet, ihrem Gott bedingungslos zu gehorchen. Sie repräsentieren ihren Gott im Diesseits und ihre guten Taten mehren den Ruhm ihres Herren.
Da auch Götter einstige Lebewesen sind, haben sie eine besonders intensive Beziehung zu ihrer eigenen Rasse. Zum einen geschieht es nur selten, dass Lebewesen die Götter anderer Rassen anbeten, zum anderen ist Kraft, die der Gott aus der Anbetung von Mitgliedern der eigenen Rasse erhält, deutlich am stärksten. Somit ist es ein weiteres wichtiges Ziel, die eigene Art auf Orota mit aller Macht zu unterstützen, denn auch dies dient dem eigenen Machterhalt.

W-2.5.2 Das Wesen der Götter

Götter sind weder allwissend noch unfehlbar. Sie sind nicht wesentlich intelligenter, als sie es vor ihrem Tod waren. Sie besitzen nach wie vor Gefühle. Diesen geben sie genauso nach, wie sie es als lebendiges Wesen getan haben. Empfindet ein Gott Hass auf eine Person oder eine ganze Familie, so mag er versuchen, diese zu schädigen. Andere Lebewesen hingegen stehen in der Gunst der Götter. So handeln sie gelegentlich aus einer Laune heraus, ohne dass sie einen Vorteil erwarten.
Götter machen sich untereinander Konkurrenz. Sie buhlen um die Anerkennung der Lebewesen. Dabei kam es unter ihnen zu Spezialisierungen. So gibt es neben den großen Universalgöttern viele Götter, die sich einem bestimmten Bereich zugewandt haben. Solche Bereiche können z. B. der Schutz eines bestimmten Landes bzw. Personenkreises, der Krieg, das Wetter, der Handel, die Liebe und die Landwirtschaft sein. Diese Spezialisierung bringt den Göttern eine feste Klientel. So betet der Seefahrer vor und während seiner Reise zu einem der Meergötter, damit er diese gut überstehe und der Händler bittet einen Handelsgott um seinen Segen für ein gutes Geschäft.
Zu Magieanwendern aller Art haben Götter ein schlechtes Verhältnis. Sie sind in der Sichtweise der Götter Konkurrenten. Beide sind in der Lage, außergewöhnliche Dinge zu vollbringen. Somit können die Wunder der Götter entbehrt werden, da mächtige Zaubersprüche ähnliches bewirken können. Zudem gehören Magier nicht zu denen, die Götter häufig anbeten, da sie die Hilfe der Götter nicht so nötig haben und lieber auf ihre eigenen Fähigkeiten vertrauen.

W-2.5.3 Die Fähigkeiten der Götter

Die Götter sind in der Lage, die Emotionen die ihnen entgegengebracht werden, zu ihrem eigenen Nutzen zu verwenden. Zum einem will jeder Gott auf einer möglichst hohen Sphäre leben, da diese seine Möglichkeiten erweitert. Das Existieren auf einer höheren Sphäre bedeutet aber auch einen höheren Kraftaufwand. Dafür kann ein mächtigerer Gott über stärkere Engel (ab der vierten Sphäre) und durchsetzungsfähigere Wunder verfügen.
Obwohl Götter direkt Magie auf Orota wirken könnten, tun sie es in der Regel nicht. Nach dem großen Götterkrieg, der durch intensivsten Einsatz von direkter göttlicher Magie zu einem Riss im Sphärenkontinuum führte und für viele Götter das Ende ihrer Existenz bedeutete, verfügten die nun mächtigsten Götter, dass es keinem Gott (oder Verderber) erlaubt sei, direkt Magie einzusetzen. Da es keine allwissenden Götter gibt und die Chance unentdeckt zu bleiben, je nach Mächtigkeit des Wunders groß ist, kommt es immer wieder vor, dass ein Gott gegen dieses Gebot verstößt. Wird dies dann entdeckt, so muss er damit rechnen, dass sein Kult behindert, in schlimmen Fällen gar vernichtet wird. Er selbst wird dabei am Wirken weiterer Wunder gehindert.
Die einzige Möglichkeit, Wunder legal zu wirken, ist über die Mitglieder ihres Kultes. So stellen sie den Priestern je nach Mächtigkeit des Gottes und dem Rang des Priesters eine bestimmte Anzahl verschieden mächtiger Wunder zur Verfügung. Da diese Wunder indirekt durch einen Gott gewirkt werden, sind sie mächtiger als alle orotischen Zauber. Auch gelingen sie immer. Weil sie aber indirekte Wunder sind, haben sie nicht dieselbe Macht wie ein direktes göttliches Wunder.
Götter sind nicht allwissend. Sie wissen nach ihrer Entstehung kaum mehr, als sie als orotisches Wesen wussten. Neu gelerntes bezieht sich im Wesentlichen auf die Ausübung von Wundern und die Eigenarten ihrer Sphäre. Um ihr Wissen zu erweitern bzw. um über aktuelle Entwicklungen Bescheid zu wissen, können sie Orota beobachten. Dazu wechseln sie in den Astralraum. Sie besitzen zudem die Fähigkeit ihren Geist in ein beliebiges Lebewesen Orotas hineinzutransferieren. In diesem Zeitraum besitzen sie keine göttliche Macht. Sie können jederzeit ihren Wirt wieder verlassen.
Sie haben auch die Möglichkeit durch die Augen der Mitglieder ihres Kultes zu sehen. Die Götter können auch direkt mit ihren Priester kommunizieren. Von dieser Möglichkeit machen sie allerdings nur in sehr seltenen Fällen Gebrauch. Der einzige Priester, der regelmäßigeren Kontakt zu seinem Gott hat, ist der Hohepriester.
Götter erzeugen durch ihre Taten nicht nur Dankbarkeit und Wohlwollen, sondern gelegentlich auch Hass und Feindschaft. Auch diese Emotionen können von den Göttern genutzt werden. Allerdings

gibt es einige Götter, die dies aus Prinzip heraus nicht tun. Während die positiven Emotionen in Wunder umgewandelt werden, entwickeln sich die negativen Emotionen zu Freveln. Diese werden dann den in der Regel mächtigeren Priestern zur Verfügung gestellt. Die Frevel, die durch einen Gott ausgesprochen werden, sind nicht so mächtig wie seine eigenen Wunder oder die Frevel eines echten Verderbers.
Verfügt ein Gott nun über mehr negative Emotionen als über positive, so würde es seine Macht steigern, in die negativen Sphären zu wechseln und zum Verderber zu werden. Dies ist in der Vergangenheit Orotas hauptsächlich dann geschehen, wenn eine Rasse vernichtet worden ist. Mit den Anhängern wurden zugleich auch die positiven Emotionen weniger, während die negativen Emotionen der Gegner blieben. Somit sind viele der heute existierenden Verderber ehemalige Götter der untergegangenen Rassen.

W-2.6 Die Verderber

Die Verderber sind die Mächte auf Orota, die Angst und Schrecken hervorrufen. Ihr Verhalten ist chaotisch und nicht zu verstehen. Verderber sind *böse* - alle!

W-2.6.1 Die Ziele der Verderber

Bei den Verderbern handelt es sich wie bei den Göttern um ehemalige Lebewesen (meistens Menschen), die Angst und Schrecken verbreitet haben. Diese Taten sind bis heute nicht vergessen, so dass sie ihre Macht aus der Angst vor ihnen ziehen. Je größer die Angst vor ihnen ist, desto größer ist ihre Macht.
Wenn eine Mutter ihrem Kind erzählt, dass ein bestimmter Verderber es holt, wenn es nicht artig ist, so bedeutet das einen enormen Machtgewinn für diesen. Je mehr Angst und Schrecken ein Verderber unter den Lebewesen verbreitet, desto mehr steigt dessen Macht.
Jeder Verderber baut sich dazu seinen eigenen Kult auf. Deren Mitglieder, die Kultisten, peinigen die Lebewesen ihrer Umgebung, die diesen Verderber nun um so mehr hassen. Damit die Anhänger eines Verderbers diese Taten begehen können, stattet er sie mit übernatürlichen Kräften aus, die ähnlich gewirkt werden wie die Wunder der Götter. Diese Frevel, wie die Wunder der Verderber genannt werden, sind um so schrecklicher, je mächtiger er ist. Die größte Energiemenge kann der Verderber bei der Durchführung eines Opferrituals eines intelligenzbegabten Lebewesens ziehen. Deshalb gibt es in allen Verderberkulten regelmäßige Ritualmorde.
Wie bei den Göttern, so können auch die Verderber die Emotionen ihrer eigenen Rasse besonders gut empfangen. Daher sind auch sie am Erhalt ihrer Rasse sehr interessiert.

W-2.6.2 Das Wesen der Verderber

Ein Verderber besitzen zumeist keine positiven Emotionen mehr. Hass und Lebensverachtung treiben ihn voran. Er hält sich in einer hassgetränkten Atmosphäre auf. Die Qualen der von den Dämonen gepeinigten Seelen vor Augen, die auf sich gerichteten negativen Empfindungen der Lebewesen im Bewusstsein, und der Kampf um Macht und Existenz lassen auf kurz oder lang jeden Verderber zu einem skrupel- und gnadenlosen Höllenwesen werden.
Sämtliche Handlungen gegen ihn werden seinerseits erbarmungslos geahndet, und ein Verderber vergisst niemals. Die Verderber sind untereinander verfeindet. Mächtige Verderber zwingen gelegentlich weniger mächtige zu Handlungen, denen sich diese dann meistens nicht entziehen können. Selten kommt es vor, dass schwächere Verderber sich zusammentun, um gegen einen mächtigeren anzugehen. Dann kommt es zu einer Dämonenschlacht, in der die Dämonen der einzelnen Verderber gegeneinander kämpfen. Solche Schlachten werden in der Regel auf Orota ausgetragen und führen zu schrecklichen Verwüstungen. Die letzte Dämonenschlacht liegt etwa 30.000 Jahre zurück, die Spuren sind jedoch bis heute noch zu sehen. Das Resultat dieser Schlacht ist nämlich der Inselring der *Skurrilen*. Bei dieser Schlacht gab es keinen Sieger, so dass sich die meisten Verderber auf weniger drastische Maßnahmen beschränken, um ihre Macht zu erhalten.

W-2.6.3 Fähigkeiten der Verderber

Die Verderber verwandeln alle negativen Emotionen, die ihnen entgegengebracht werden, in magische Energie. Diese benutzen sie zum Machterhalt. Sie versuchen dabei, auf eine möglichst negative Sphäre zu gelangen. Dort besitzen sie, ähnlich wie die Götter in den höheren Sphären, mehr Möglichkeiten. Überhaupt haben Verderber und Götter fast dieselben Fähigkeiten. Ihr größter Unterschied bezieht sich auf die Magie, die sie wirken können. Die Wunder der Götter dienen in der Regel dazu, etwas aufzubauen, zu verändern oder zu beleben. Die Frevel der Verderber sind rein destruktiv, sie zerstören jegliche Ordnung und vernichten Leben. Diese Unterschiedlichkeit beruht auf den positiven bzw. negativen Emotionen, die sich entsprechend in positive bzw. negative magische Energie umwandeln lässt.
Verderber können ihre Frevel direkt auf Orota wirken. Sie fühlen sich nicht an irgendwelche Regeln oder Absprachen gebunden. Für ihre menschlichen Untergebenen sind sie deshalb auch schwer berechenbare Partner. Die Frevel, die den Kultisten der Verderber an sich zustehen würden, werden nicht immer zur Verfügung gestellt. Auch dies ist, neben moralischen Aspekten, ein Grund, weshalb Verderber es schwieriger haben, Anhänger zu finden. Da

es nur wenige dieser Kultisten gibt, kann jemand, der skrupellos genug ist, in kürzester Zeit als Anhänger eines Verderbers einen großen Machtzuwachs erringen.
Ähnlich, wie Götter auch negative Emotionen nutzen können, so haben auch Verderber die Möglichkeit, positive Emotionen zu verwerten. Es ist zwar selten, dass die Taten von Verderbern von ihren Opfern mit Freude begrüßt werden, aber deren Feinde wiederum könnten dem Verderber durchaus dankbar sein. Die Wunder, die ein Verderber in einem solchem Fall nun besitzt, stellt er meist seinen Kultisten zur Verfügung. Diese können sich nun besser tarnen. Kultisten sind im Allgemeinen recht unbeliebt, aber jemand, der Wunder wirkt, kann doch nicht böse sein.

W-3 Die diesseitige Sphäre: Orota

Wie bereits erwähnt besteht das Universum Orotas aus den jenseitigen Sphären (s. **Kap. W-2**), der diesseitigen (der orotischen) Sphäre und dem Astralraum (s. **Kap. W-4**).
Die diesseitige Sphäre ist der Bereich, den die Lebewesen bewohnen. Den Lebewesen ist die Möglichkeit gegeben, mit Hilfe von Magie, Drogen oder extremer Meditation ihre Seele vom Körper zu lösen und mit ihr in den Astralraum (s. **Kap. W-4**) einzudringen. Die Geistwesen können in bestimmten Situationen mit den Lebewesen der orotischen Sphäre kommunizieren.
Orota ist eine Welt, die von vier großen Kontinenten beherrscht wird, von denen drei gut bekannt und der vierte relativ unbekannt ist. Diese Landflächen nehmen etwa 27,3% der Orotaoberfläche ein. Der Rest ist mit Meeren bedeckt. Am Nordpol findet sich eine kleine, eisbedeckte Fläche, am Südpol eine Zone von sehr heißen Winden, die über eine Sandfläche, die ähnliche Ausmaße wie der Nordpol besitzt, streichen.
Auf Orota gibt es einige Länder und Regionen, die von speziellen Rassen bewohnt werden. Nachfolgend werden die Kontinente Orotas beschrieben:

W-3.1 Seloc

Seloc ist der südlichste Kontinent Orotas. Dominierend sind der riesige Dschungel im Südwesten, die große Wüste im Osten und die fruchtbare Ebene im Nordwesten. Das Zentrum Selocs bilden die *Tschar*, ein Gebirge mit Gipfeln von bis zu 4.500 Metern Höhe.
Der Inselring der *Skurrilen* beherrscht das östliche Meer, das Meer im Westen ist bis auf wenige Inseln nicht weiter erforscht.

W-3.1.1 Landschafts- und Ortsnamen Selocs

Hier folgt eine Liste der Bedeutungen der Landschafts- und Ortsnamen des Südkontinentes Seloc. Dabei wurden die Namen der wichtigsten menschlichen Sprachen der größten Bevölkerungsgruppen im Norden und Osten des Kontinents berücksichtigt:

Name	*Bedeutung*
Agat	Achat
Aksamit	Samt
Al Achwas	Ort der Verwunderung
Aniol	Engel
Bajka	Kreis, Fabel
Bawul	Büffel
Brak	Mangel
Bur	Wald
Dolina	Tal
Duch	Geist
Dym	Rauch
Fala	Welle
Fosa	Graben, Burggraben
Grain	Grat, Kante
Huragon	Orkan
Jaskinia	Höhle
Kefk (nat)	Karte (von)
Kostka	Die Fesselnde
Kwiath	Blume
Labedch	Schwan
Las	Wald
Lew	Löwenstadt
Mahojn	Mahagoni
Marmur	Marmorstadt
Meduza	Quelle
Mo-Je	Meer
Moc	Insel der Macht
Motyl	Folterinsel
Nakret	Die Mutter
Nawa	Schiff
Ogień	Stadt des Feuers
Osa	Wespeninsel
Po Sucha	Große Dürre
Papuga	Papageieninsel
Pra-al-Khá	See ohne Namen
Racica	Klaue
Rafa	Riff
Raj	Paradiesinsel
Rekin	Haifisch
Rowek	Rille, tiefer Einschnitt
Roz-Kosch	Land der Wonne
Ru W'Nina	Perle der Ebene
R'Wac	Der Reißende
Sch'	Stadt, Stätte, Ort
Schafir	Saphir
Sch'Lachta	Stadt des Adels
Scho Wek	Der Versteckte
Sch'Roda	Mittwoch
Sch'Pada	Stadt der Degen
Sch'Tandar	Fahnenstadt
Seloc	Südland, Land der warmen Winde
Slon	Elefant
Smok	Drache
Sokol	Falkeninsel, -land
Sowa	Euleninsel
Su'Scha	Dürre, Trockenheit
Tschar	Zauber, Bann
Ton	Die Klangvolle
Tub Ylec	Ureinwohner
Ucho	Ohr, Insel des Lauschens
Wahad	Pendel
Waz'Ka	Libelleninsel
Was-a-Nas	Nieselregenbucht
Wil Gotch	Feuchtes Land
W'Jetsch	Der Ewige
W'Katsch	schluchzender Strom
Wrug	Feindesinsel
W'Torek	Dienstag
W'Za	Tränenstrom
Zagad	Der Rätselhafte
Zakon	Kloster, Orden
Zapach	Insel des Duftes
Zatoka	Bucht
Zew	äußer(-e, -er, -es)
Z`Mora	Alptrauminsel
Zud	Wunder

W-3.1.2 Beschreibung der Regionen Selocs

- *Aleta*, *Bawul* und *Sibatan*: Diese fruchtbaren Gebiete sind seit Jahrhunderten in Menschenhand und werden intensiv landwirtschaftlich genutzt. Die Hauptstadt ist *Sabedoria*, ein König herrscht über diese Länder.
  Die Grenze zu den *Trockenen Ländern* (Roz-Kosch und Po Sucha) wird von mächtigen Burgen gesichert, in denen auch die Ausbildung der *Bawuler Ritter* durchgeführt wird.
  Diese gelten als die besten und härtesten Krieger Selocs, wobei ihnen nachgesagt wird, dass sie selbst tödlich getroffen weiterkämpfen. Der König *Clovys II* errichtete die Wehrburgen im Süden *Bawuls*, um das damals noch junge Königreich *Sibatan* vor den *Ahab* aus den Wüsten zu sichern, was bis heute auch vortrefflich gelang.
  Die Landessprache ist Tell, in *Bawul* wird jedoch meistens Bawutisch gesprochen. Viele Dialekte und Mundarten haben sich im Laufe der Zeit ebenfalls gebildet.
- *Po Sucha*, *Bur* und *Roz-Kosch*: Diese Gebiete werden durch die Wüste bzw. Halbwüste geprägt und auch die *Trockenen Länder* genannt. Die *Ahab*, ein menschlicher Nomadenstamm, hat sich diesem Klima am besten angepasst und beherrscht diese öden Gebiete, die aber am Rande des Tschar große Vorkommen an Bodenschätzen vermuten lassen.
  In den Küstenstädten herrscht die Handelssprache Roz-Kosch vor, in den Wüstengebieten sprechen die Nomaden der *Ahab* Suchatisch.
- *Tschar*: In den Tschar leben viele Zwerge, teilweise in Abhängigkeit von *Sibatan* oder *Wil Gotch*. Es wurden im Laufe von Jahrhunderten Stollensysteme in die Berge gehauen, immer den Erzadern folgend. Viele dieser Stollen sind heute verlassen, die meisten Zwergenbingen liegen im nördlichen *Tschar*. Es gibt einige Halblingsenklaven, die einen regen Handel mit *Sibatan* und den *Ahab* führen.
  Die vorherrschende Sprache in den Tschar ist Tukron, die Zwergensprache, die auch von den Halblingen im *Tschar* verwendet wird.
- *Wil Gotch*: Dieses Gebiet wird durch eine centaurische Adelsfamilie beherrscht, nachdem der menschliche Adel wegen einer zu großen Grausamkeit nach einer Revolution abgesetzt wurde. *Fosa* ist die Hauptstadt, wobei *Zud* der bedeutendere Marktort im Handel mit den Pedrusianern von *Las Mahojn* und *Texaman* darstellt. Die Wil Gotch, das feuchte Land, ist unglaublich fruchtbar und von riesigen Weiden und Äckern durchzogen, aufgelockert durch einzelne Wälder.
  Die ehemalige Amazonenstadt *Slon* ist auch heute noch zerstört, ein riesiger Schutthügel kennzeichnet ihren Standort. Wenige Kilometer entfernt gründeten die Centauren die neue Stadt *Slon*, direkt in der *Bucht von Ruahr*. Diese bedeutendste (und einzige große) Hafenstadt Wil Gotchs regelt den Schiffsverkehr nach *Roz-Kosch*. Die Schiffe fahren entlang der *Skurrilen*, da die Strömung der

Pra-al-Khá den direkten Weg nach Norden verbietet.
Die Sprache der Wil Gotch ist Wilgotisch, wobei in den Städten hauptsächlich Tell gesprochen wird.

- *Gulcias*: Der Dschungel von Gulcias wird von den Pedrusianern bewohnt, deren Hauptstadt *Canoa* ist. Geprägt wird dieses Gebiet vom *Atrair*, dem „Reißenden“, wie die Pedrusianer ihn bezeichnen. Gewaltige Stromschnellen und der *Wasserfall von Opaco*, der *Atrair-Atar* (auf Tell „der Atrairsturz“), machen die Schifffahrt von der Mündung des Atrairs in den *Portáo* bis nach Canoa unmöglich. Lediglich eine Gruppe Szoths hat es geschafft, bis zum Opaco vorzudringen und sie haben dort unter Mithilfe der Pedrusianer eine kleine Siedlung gegründet.
  Am Westrand der Gulcias liegen die *Kelkurana*, die grünen Ebenen. Dort leben die Kelkuris, die bisher jedoch jeden Kontakt mit den Pedrusianern vermieden haben. Die Hauptstadt der *Kelkurana* ist *Mossa*.
- *Aguoth*, *Texaman* und *Las Mahojn*: Diese Dschungelgebiete werden von den Pedrusianern bewohnt, die mit aller Macht versuchen, die Raubbau treibenden Menschen und Zwerge von ihrem Dschungel fernzuhalten. Vor allem im Las Mahojn wachsen edelste Hölzer, die eine begehrte Handelsware der *Sibataner* und *Wilgoter* darstellen. In jüngster Zeit gibt es Bestrebungen, den Raubbau einzudämmen, indem Pedrusianer die Hölzer auswählen und an den Rand des Dschungels bringen, um sie dort an Händler zu verkaufen.
- *Cascalho*: Im Hügelland von *Cascalho* leben viele Halblinge und gehen dort ihren Geschäften nach. Die Hügel sind äußerst mineralienarm und aus diesem Grunde für Zwerge wenig interessant. Der höchste Berg der *Cascalho*, der *Cascada*, ist ein noch tätiger Vulkan, dessen Hänge von einigen wenigen Nephiden bewohnt werden. Viele Erdbeben künden vom Zorn der Götter in diesem Gebiet, immer wieder strömt heißes Orotablut aus Spalten in Berg- und Hügelhängen. Für viele Menschen sind die *Cascalho* heilige Berge, das Betreten zieht den Fluch der Götter nach sich.
- *Neph*: Im Norden von *Neph*, lebt die Hauptpopulation der Nephiden und gewinnt aus dem Bergrücken von *Ferreo* wichtige Erze, die sie in ihren Vulkanschmelzen verarbeiten. Im Süden *Nephs* haben sich kleinere Händlerstützpunkte gebildet, die hauptsächlich von der Handwerkskunst der Nephiden lebt. Die Metallprodukte schaffen wagemutige Schiffer den *Traidor* hinunter, der an vielen Stellen unberechenbar ist. Im *Traidordelta* existieren dann etliche, auf Baumstämmen errichtete Häuser und Handelsstationen, die von Szoth, Halblingen und Menschen bewohnt werden, die mit den Nephiden Waren austauschen.
- *Espera*: *Espera* ist die Insel der Frauen. Dort lebt der Stamm der Amazonen und verteidigt seine Insel gegen alle möglichen und unmöglichen Angreifer.
- *Smok*: Dieses Gebiet ist weitgehend menschenleer, nur an der Mündung des *Meduza* findet sich ein kleiner menschlicher Handelsstützpunkt. Ursache für diese dünne Besiedlung tragen die Elben der *Bajka*, die keine Fremden auf ihrem Territorium dulden. In den *Grain*, nördlich von *Smok*, leben noch vereinzelt Zwerge, die nach übrig gebliebenen Erzadern suchen. Die *Grain* sind das ursprüngliche Siedlungsgebiet der Zwerge und wurden vor Tausenden von Jahren verlassen.
- *Duch*: Die Geisterinsel wird von allen gottesfürchtigen Seefahrern gemieden, denn dort treibt sich ein Verderber herum. So gehen die Sagen unter der Bevölkerung *Sch'Tandars* und *Sch'Lachtas*. *Ton*, die einzige bekannte Stadt auf Duch, wird nur von den mutigsten Seefahrern angesteuert. Der Ort kann nur mit Hilfe einen äußerst guten Gehörs lokalisiert werden, da die *Bucht von Ton* unter einer ewigen Nebelbank liegt und die Geister der ertrunkenen Seemänner beherbergen soll.
  In Wirklichkeit leben auf der „Geisterinsel“ die Dunkelalben, die großen Wert darauf legen, weiterhin ungestört zu bleiben. Aus diesem Grund haben die Dunkelalben, die auf das Festland geschickt wurden, immer wieder Gerüchte über einen Verderber gestreut, der auf Duch lebt. Allerdings gehen in den Bergen Duchs tatsächlich unheimliche Dinge vor, vor denen sich die Dunkelalben selbst in Acht nehmen.

W-3.2 L'Feüd

L'Feüd ist der Nordkontinent, der von unterschiedlichsten Landschaftsformen geprägt ist. Die Gebirgskette von *Vägg* bis *Kväll-Dimma* durchzieht den Kontinent von Nord nach Süd und trennt das unbekannte *Odjursland* von den bewohnten Gefilden. Im Osten erkennt man das *Mellanhavet*, das „umschlossene Meer“, das von fruchtbaren Ländern umgeben wird.

W-3.2.1 Landschafts- und Ortsnamen L'Feüds

Hier folgt nun eine Liste der wichtigsten Landschafts- und Ortsnamen von L'Feüd.
Die Namen der wichtigsten Ortschaften und Regionen sind in der folgenden Tabelle übersetzt:

Name	*Bedeutung*
Älv	Fluss
Ängd	Aue
Anarkie	Anarchie
Aska	Asche

Name	*Bedeutung*
Åker	Acker
Ål	Aal
Å	Fluss
Bark	Rinde
Bedräglig	Trügerisch
Berga	Berge
Bla	Blau
Bödel	Henker
Bovete	Buchweizen
Dansör	Tänzerstadt
Dimma	Nebel
Drabant	Trabantenberg
Dy	Sumpf
Fästa	Burg
Fasa	Grauen
Flod	Fluss
Fågel	Vogel
Fjäll	Gebirge
Fjäril	Schmetterling
Förtrollning	Zauber (Bann)
Forn	Alt
Gädda	Hecht
Gäll	Hoch
Gård	Hof
Glimmer	Glimmer
Gräns	Grenze
Gryning	Morgengrauen
Guld	Gold
Häst	Pferd, Pony
Hamn	Hafen
Halvö	Halbinsel
Hav	Meer
Hjälm	Helm
Hök	Habicht
Hopp	Hoffnung
Inhägnad	Hürde, Umzäunung
Jämmer	Klage, Jammer
Järn	Eisen
Kärr	Sumpf
Klippa	Klippe, Fels
Klyfta	Schlucht
Kort	Kurz
Kullig	Hügelland
Kväll	Abend
Lans	Lanze
Låg	Tief
Lågslätt	Tiefebene
Ljum	Lau
Ljus	Hell, Klar
Lög	Zwiebel
Lönn	Ahorn
Måne	Mond
Mellan	Mittel
Mörk	Finster
Munk	Mönch
Munkkapa	Mönchskutte
Mussla	Muschel
Natt	Nacht
Norr	Nord

Name	*Bedeutung*
Obebodd, Ödemark	Öd, Ödland
Odjur	Ungeheuer, Drachen
Ö, Ø	Insel
Öster	Ost
Ovisshet	Ungewissheit
Päls	Pelz
Päron	Birne
Påle	Pfahl
Parfym	Parfüm, Duft
Pil	Pfeil
Rask	Schnell
Röjning	Rodung
Söder	Süß
Söt	Süß
Stor	Groß
Saga	Sage
Sabel	Säbel
Salt	Salzig
Sköld	Schild
Slöja	Schleier
Säl	Robbe
Snabb	Schnell
Små	Schmal
Sur	Sauer
Svart	Schwarz
Svan	Schwan
Tvivel	Zweifel
Tygellöshet	Zügellosigkeit
Tunga	Zunge
Trollerie	Unglaublich
Tjusning	Zauber (Liebreiz)
Ton	Ton
Tunnland	Fläche (=4936 m^2)
Tjarn	Teich
Träsk	Sumpf
Udde	Kap
Vägg	Mauer
Vrak	Wrack
Visdom	Weisheit
Vad	Furt
Varm	Warm
Vidunder	Ungeheuer, Drachen
Vy	Aussicht
Vinge	Flügel
Väster	West
Yxa	Axt

W-3.2.2 Beschreibung der Regionen L'Feüds

- *Ödemark*: Mit „*Ödemark*“ bezeichnen die Einwohner L'Feüds das einsame Gebiet zwischen Seloc und L'Feüd. Es wird durch die Gezeiten regelmäßig überschwemmt. Dadurch ist es durchsetzt von kleinen Flüssen und Kanälen, der Grund ist sumpfig und oft trügerisch. Alle 33 Jahre fällt die *Ödemark* für etwa ein Jahr trocken, so dass es gefahrlos durchquert werden kann.
  Es ranken sich viele Geschichten um die *Ödemark*, da sich viele verlorene Seelen diese

unwirtliche Gegend als ihren Wohnsitz auserkoren haben. Viele Handelskarawanen sind in der *Ödemark* verschollen, deshalb lagern im Boden und Schlammlöchern unzählige Schätze. Der einzige mehr oder weniger sichere Handelsweg führt entlang der *Vägg*, dem großen Westgebirge. Diese Straße wird jedoch in regelmäßiger Folge von Räuber- und Diebesbanden überfallen. Deshalb bringen die meisten Händler ihre Waren nicht per Karawane über die *Ödemark*, sondern umschiffen diese Todeszone.

- *Tyth Morr*: Die *Tyth Morr*, auch „Orkensteppe" genannt, ist das Land der Orks. Im Herzen der Steppe liegt der See *Niaïn*, ein für die Orks heiliger Ort. Mit aller Macht verteidigen die Orks ihr letztes Rückzugsgebiet gegen immer wieder eindringende Heere von *Kullig* und *Nialuin*. Im Gegenzug überfallen immer wieder marodierende Orkhorden die nördlichen Städte und Dörfer von *Kullig* und *Nialuin*.

  Dieses letzte den Orks verbliebene Land wurde mit der Zeit unter den einzelnen Orkclans aufgeteilt. Nach dem vorläufigen Ende der Kriege mit den Menschen trafen sich die Schamanen der einzelnen Clans und legten die ungefähren Grenzen fest. Dennoch gab es in der Folgezeit um Jagdgründe (nicht die ewigen, wohlgemerkt, da nach gängiger Meinung die Orks sowie nicht hinkommen…) Reibereien der Clans untereinander, da Tyth Morr seit Jahrhunderten größtenteils eine weitgehend unfruchtbare Einöde ist. Dies ist seit den ungeklärten magischen Kriegen und Auseinandersetzungen in verschiedenen Gebieten auf L'Feüd der Fall. Angeblich ist die Verwüstung des Landes auf die magischen Tätigkeiten eines legendären „Ringes der Neun" zurückzuführen, dessen Mitglieder ihre magischen Fähigkeiten in zehn große Talisman-Steine niedergelegt haben sollen.

  Unter dem Eindruck der ständigen Auseinandersetzungen mit den angrenzenden und von Menschen bewohnten Ländern, haben sich mehrere der Orkclans einem räuberischen Feldherrn, dem Schwarzen Paladin, angeschlossen, der seit einigen Jahrzehnten einen Teil Tyth Morrs am Rand des Vinge-Gebirges von seiner Festung *Mortuis Ad Venthur*, allgemein auch die Schwarze Zitadelle genannt, beherrscht. Die Ursprünge dieser Festung sind völlig unbekannt, doch soll sie halb so viele Stockwerke in den Felsen hineinreichen, auf dem sie steht, wie sie selbst hat. Der Teil der Vinge, den die Festung unmittelbar beeinflusst, ist tagsüber permanent in ein halbdunkles Licht gehüllt, das die Sonne nicht völlig durchdringen kann. Nachts sieht es eher noch finsterer in diesem Teil Tyth Morrs aus.

  Über die Herkunft des Schwarzen Paladins gibt es unterschiedliche Versionen (zu untotem Leben verfluchter Diener eines Verderbers, Manifestation des Geistes von mächtigen magischen Artefakten dunkler Kulte und so weiter). Auf jeden Fall scheinen allmählich immer größere Teile von Tyth Morr unter seinen dunklen Einfluss zu geraten, da sich viele Orks von seiner Machtausdeh-

nung auch Vorteile gegenüber den Menschen versprechen. Andere dienen dem Schwarzen Paladin aus purer Angst, da sie wissen, wie er seine uneinsichtigen Gegner zu behandeln pflegt. Selbst um den heiligen See herum legt man sich mit dem Schwarzen Paladin lieber nicht an.
In jüngerer Zeit gibt es Anzeichen dafür, dass der Schwarze Paladin die verlorenen Steine des „Ringes der Neun“ sucht, um durch ihre Zusammenführung seine Macht gewaltig zu verstärken (dazu schickt er verschiedene Gruppen von Abenteurern und Untergebenen aus). Das gestaltet sich aber auch für den mit jeder Gemeinheit agierenden Schwarzen Paladin schwierig, da seit langer Zeit die Steine auf den westlichen Kontinenten verschollen und genaue Informationen über ihren Verbleib nicht bekannt sind. Aller Wahrscheinlichkeit nach sind die ruhigeren Zeiten an den Grenzen zu Tyth Morr für Kullig und Nialuin vorerst vorbei.
Die Sprache im *Tyth Morr* ist natürlich Orkisch.

- *Lågslätt*: Dieses Gebiet ist bis auf wenige Ausnahmen ein riesiger Sumpf, die Heimat der Szoths. In Küstennähe liegen einige menschliche Handelsniederlassungen. Es gibt keine regulierende Macht in *Lågslätt*, die Handelsstädte werden von den größten dort ansässigen Handelsherren regiert. In den Handelsstätten spricht man einen Dialekt aus der Handelssprache Halblingisch, Tell und der Szothsprache Ssritch, der Pälsorta genannt wird.
- *Ängd*: *Ängd* und *Norrängd* sind die Wälder der Elfen, verteidigt gegen alle Eindringlinge und regiert von dem Elfenkönigspaar. Die Zwerge der umliegenden Gebirge drängen immer wieder in die Ängd, um Holz zu schlagen. Eine brisante Lage… Die Elfen sprechen in ihrem Gebiet Lyrana, die wunderschöne melodische Sprache der Elfen.
- *Tunnland*: Das *Tunnland* ist eines der unbekannten Lande L’Feüds. Ungünstige Strömungen verhindern ein verstärktes Anlaufen der Küsten *Tunnlands*. Zudem fangen die Bewohner *Tunnlands* potentielle Besucher schon weit vor ihren Küsten ab und schicken sie in der Regel zu den Fischen. Die meisten Erforscher und Besucher *Tunnlands* kehrten niemals in ihre Heimatländer zurück.
  Die Bewohner *Tunnlands* sind die Lemuryer, ein technisch fortgeschrittenes, durch und durch dekadentes Volk. Im Tunnland sprechen die Lemuryer, es mag niemanden überraschen, Lemurysch.
- *Småland*: Südlich des *Smålandes* liegen die *Gränsflod-Sümpfe*. Der nördliche Teil dieser Sümpfe ist von den Smålandern kultiviert worden, dort werden seltene Sumpfkräuter angebaut. Südlich des *Gränsflod* lebt eine große Szothgemeinschaft, die regen Handel mit den Einwohnern *Smålands* treibt.
  Storshamn und *Jämmerfeste* sind die größten Handelsstädte *Smålands*, die einen ständigen Wettstreit gegeneinander führen. Da die meisten Schiffe aus Seloc eine dieser beiden Städte anlaufen, um mit den Einwohnern L’Feüds Handel zu treiben, existieren große bewachte Häfen in diesen beiden Städten, die zudem die „*Straße-von-Småland*“, den Zugang zum Mellanhavet bewachen.
  In *Storshamn* regiert ein Triumvirat von drei großen Handelsfamilien, die den Handel der Stadt unter sich aufgeteilt haben. Dabei kontrolliert die Familie *Szajok*, szothische Einwanderer aus dem *Gränsflod-Sumpf*, den Handel im und am Hafen. Die Halblingsfamilie *Norring* überwacht den Handel mit *Halvö* und *Nialuin* und die dritte Macht in der Stadt ist die Familie *Stor* (Menschen), die den gesamten Fischfang und sonstigen landwirtschaftlichen Handel kontrolliert und die der mit Abstand größte Grundbesitzer in *Storshamn* ist.
  Jämmerfeste ist erst in den letzten zwanzig Jahren zu einer ernsten Konkurrenz zu *Storshamn* geworden, seitdem der Hafen gegen Piratenüberfälle abgesichert wurde und die Handelsstraße nach *Munkort* und *Fjärilborg* von Fürsten Smålands, Fürst *Joloff I.*, ausgebaut wurde. Im Gegensatz zu *Storshamn* wird *Jämmerfeste* nur noch selten von Piraten heimgesucht, ein Vorteil, den viele Händler sehr zu schätzen wissen. Die Hauptsprache in *Småland* ist die Händlersprache und Tell.
- *Varmland*: Das *Varmland* wird im Norden von der *Ljume* und im Süden vom *Norra-Gränsflod* begrenzt. Charakteristisch für das *Varmland* ist das sehr milde Klima, weswegen sich schon früh Siedlungen gebildet haben. Die älteste Menschenstadt von L’Feüd ist im *Varmland* zu finden, nämlich *Visdom*. Diese Stadt wurde in direkter Nachbarschaft zu den Überresten einer noch viel älteren Stadt gebaut, nachdem man in dessen Ruinen Unmengen an Schätzen und unbegreiflicher Dinge gefunden hatte.
  Vom angenehmen Klima *Varmlands* und den Rätseln der „Alten Stadt“ angelockt, kamen schon kurz nach den Abenteurern Magier in die Ruinen und sperrten sie gegen Plünderer ab. Die Magier, die eigentlich jeder für sich in den Ruinen forschen wollten, stellten fest, dass sie alle ein gemeinsames Ziel vor Augen hatten: die Geheimnisse der „Alten Stadt“ zu enträtseln. Sie schlossen sich zur *Visdom-Gilde* („Gilde der Weisheit“, s. **Kap. W-7.2.7**) zusammen und erforschten von nun an gemeinsam die Ruinen.
  Noch heute beherrscht die Gilde die Stadt. Diese hat sich im Laufe der Zeit um das Gildenhaus herum gebildet und liegt außerhalb der „Alten Stadt“. Da die Gilde durch die gefundenen Artefakte immer mächtiger wurde, ergab es sich, dass irgendwann alle Bewohner *Varmlands* ihren Schutz suchten und den alten Herrscher absetzten. Heute regieren die Magier mit lockerer Hand die *Varmlande*, denn kein Eroberer hat es bisher ge-

schafft, die unbeschreibliche Macht der *Visdom-Gilde* zu brechen.
Reiche und einflussreiche Magier im *Varmland* haben einen hohen Bedarf an Sklaven, die sie unter anderem bei magischen Experimenten einsetzen. Diese Sklaven, die natürlich auch im Haushalt, Garten und zur Unterhaltung eingesetzt werden, werden recht gut behandelt, da sie einen hohen Handelswert haben. Kinder mindestens eines Sklaven-Elternteils sind ebenfalls Sklaven im Dienste des Sklavenbesitzers. Alle Sklaven im *Varmland* werden durch eine Tätowierung auf der Stirn kenntlich gemacht: ein Rad mit dreizehn Speichen. Soll ein Sklave in die Freiheit entlassen, was selten vorkommt, so wird die Tätowierung mit Hilfe eines streng geheimen magischen Rituals entfernt.
Die meisten Sklaven sind unfrei von Geburt an. Die Piraten von *Nattø* überfallen jedoch immer wieder die ländlichen Gebiete von *Ljumland*, *Småland*, *Nialuin* und *Halvö*, um hier Personen in die Sklaverei ins *Varmland* zu entführen.
Im *Varmland* wird hauptsächlich Tell gesprochen, die Schriftzeichen (Visduma) sind jedoch aus den Runen der Magieraufzeichnungen der *Visdom-Gilde* entstanden.

- *Ljumland*: Das *Ljumland* ist das Land der Kasten. Es liegt zwischen den Flüssen *Ljume* im Süden und *Caislean* im Norden. Die Gesellschaft wird geprägt durch das alles beherrschende Kastenwesen, wodurch jeder Bewohner eine von den Göttern festgelegte Aufgabe bekommt. Der Ljumländer wird in seine Kaste hineingeboren, kann sich aber aufgrund besonderer Leistungen zu Lebzeiten um maximal eine Kaste verbessern. Ebenso ist es möglich, dass ein Ljumländer seinen Stand verliert und in der Rangfolge der Kasten sinkt. Die Ljumländer glauben an die Wiedergeburt und hoffen, im nächsten Leben in einer höheren Kaste wiedergeboren zu werden. Aus diesem Grund sind die meisten Ljumländer äußerst götterfürchtig und akzeptieren ihr Schicksal.
  Folgende Kasten (von der höchsten bis zur niedrigsten Kaste) gibt es im Ljumland:
  - Die Adelskaste (*Guldava*): Die höchste Kaste stellen die Priester und Handelsherren dar, die *Guldava*. Diese Kaste beherrscht den Handel und die Gedanken im Ljumland. Ein Mitglied der Guldava darf über jedes Mitglied einer niedrigeren Kaste bestimmen, wobei er sich den Regeln der *Gulda* (dem Rat der *Guldava*) verantworten muss. Da im *Gulda* viele Priester vertreten sind, lassen diese keine Aspekte der barbarischen Sklaverei zu.
  - Die Großbürgerkaste (*Norva*): Diese Kaste ist ebenfalls sehr vermögend. Die meisten Mitglieder der *Norva* sind kleinere Händler oder Gelehrte.
  - Die Bürgerkaste (*Bakera*): Zu dieser Kaste gehören selbständige Handwerker mit einem eigenen Geschäft.
  - Die Volkskaste (*Schahira*): Die Mitglieder der *Schahira* sind im Ljumland am häufigsten anzutreffen. Die meiste Arbeit, die anfällt, wird von ihnen verrichtet.
  - Die Kaste der Unfreien (*Pardesha*): Die Kaste der *Pardesha* (auch die Kaste der „Unberührbaren“ genannt) ist die niedrigste Kaste. Sie sind die Ausgestoßenen der ljumländischen Gesellschaft. Kein Mitglied einer höheren Kaste will mit ihnen etwas zu tun haben.

  Um die Mitglieder der einzelnen Kasten zu unterscheiden, tragen alle eine kastenspezifische Tätowierung auf beiden Handrücken. Die *Guldava* haben einen Falken, die *Norva* einen Tiger, die *Bakera* einen Fisch, die *Schahira* eine Gans und die *Pardesha* eine Schlange (oder auch nichts) eintätowiert.
  Im Ljumland wird von den meisten Bewohnern die Sprache der Schahira, *Schahir*, gesprochen oder zumindest verstanden. Jede Kaste hat zudem noch eigene Dialekte, die innerhalb der Kasten gesprochen werden und von Nichtangehörigen nicht verstanden werden können.
- *Kullig*: Zwischen *Tyth Morr* und dem *Ljumland* liegt das Land *Kullig*. Im südlichen Teil der *Vinge*, der noch zu Kullig gehört, hat sich eine kleine Trollpopulation niedergelassen, wobei sich diese Trolle vom Matriarchat der übrigen Trolle L’Feüds losgesagt haben. Im übrigen Kullig leben hauptsächlich Menschen, in dauernder Angst vor Überfällen von den Orks Tyth Morrs. Dies hat Ursachen, die in der früheren Geschichte Kulligs zu finden sind, als die Fürsten dieses Landes nämlich trotz eines Friedensabkommens mit den Orks in deren Steppe, der Tyth Morr, eindrangen. So sind alle Orte Kulligs stark befestigt, man sagt den Kulligern nach, sie wären ebenso stur wie die Mauern, die ihre Orte umgeben. Kulliger treiben Handel mit den Bewohnern *Ljumlands* und *Nialuins*, wobei die Handelszüge zwischen *Glimmerbo* und *Ercantar* für ihre ausgezeichneten bewaffneten Eskorten bekannt sind. Herrscher von Kullig ist der kleinwüchsige Mensch *Hjeimar von Drabant*, den gehässige Zeitgenossen eher für einen Halbling oder einen gutaussehenden Zwerg halten. Was an diesen Gerüchten dran ist, weiß niemand so genau zu sagen. Er regiert mit eisenharter Hand, mag keine Orks, dafür aber ausschweifende Gelage umso mehr.
  Glimmerbo ist die Hauptstadt von Kullig. Dort existieren drei relativ mächtige Gilden, die sich der Magie verschrieben haben. Die *Weiße Gilde* ist eine Alchimistengilde, die *Blaue Gilde* eine Illusionistengilde und die *Rote Gilde* ist eine Magiergilde (s. **Kap. W-7.2**). Die Gilden existieren bereits sehr lange und immer wieder kam es in der Vergangenheit dazu, dass sich die Gilden bis aufs Blut bekämpften. Der weise König Hjeimar hat es aber geschafft, diese Aggressionen in sinnvolle Bahnen zu lenken, indem er nämlich einen Magierwettkampf ausschrieb, der alle zwei Jahre

zur Tagundnachtgleiche im Frühjahr seinen Höhepunkt erreicht.
Fünf Tage lang messen die Gilden ihre Kräfte. Derjenige Zauberer, der an Ende siegreich ist (natürlich dürfen die unterlegenen nicht getötet werden…), erhält für zwei Jahre das Amt des Bürgermeisters von Glimmerbo (wodurch der Sieger für die nächsten zwei Jahre über fast unbegrenzte Geldmittel verfügt). Die sechs nächstplatzierten Zauberer erhalten einen Sitz im Stadtrat. Ihnen zur Seite stehen erfahrene Sekretäre, die dann die eigentlichen Verwaltungsaufgaben übernehmen. Diejenige Gilde, welche die meisten Zauberer im Rat stellt, erhält dadurch natürlich einen unglaublichen Prestigegewinn.
Das letzte Wort in Kullig und somit in Glimmerbo hat aber in jedem Fall der König Hjeimar; wie er es aber schafft, die unberechenbaren Zauberer auf seine Seite zu ziehen, ist und bleibt ein Rätsel.
In Kullig spricht man aufgrund eines Erlasses eines der früheren Herrscher Tell, durch regionale Dialekte teilweise stark gefärbt.

- *Obebodd*: Durch die *Vinge* von der Orkensteppe *Tyth Morr* getrennt liegt südwestlich der riesigen Tundra- und Ahornwälder von *Lönn* das Ödland *Obebodd*. Geprägt wird *Obebodd* von gewaltigen Flächen zu Glas erstarrten Gesteins. Ursache für diese Zerstörung des ehemals fruchtbaren Obebodds sind die Drachenkriege vor etwa 2.200 Jahren. Die Hauptstreitmacht, bestehend aus Elfen, Menschen und Zwergen wurde hier vernichtend geschlagen. An vielen der zu Glas erstarren Gesteinsflächen kann man bei genauem Hinsehen eingeschlossene Rüstungsteile und andere Dinge der Schlacht entdecken.
  Ein weiterer berühmter Ort Obebodds ist der „*Steinerne Drache*“. Dabei handelt es sich um ein Gesteinsmassiv, das aus einer verbrannten Ebene herausragt und das Aussehen eines gewaltigen Drachen besitzt. Der Sage nach soll der Feuerdrache *Farachnir* von einer Abteilung Erzmagier der Magiergilde *Visdoms* an dieser Stelle gebannt und in Stein verwandelt worden sein. Die Einwohner Obebodds sind natürlich sehr stolz auf ihre Sehenswürdigkeit, und in der Tat gibt es immer wieder Neugierige, die den Steinernen Drachen besuchen. Ob sie sein Geheimnis jemals entschlüsseln können?
  In den letzten Jahrzehnten ist zu Füßen des versteinerten Drachen ein Dorf entstanden, das den einfallsreichen Namen „Am Drachen“ trägt. Hier findet das Abenteurerherz alles an Zerstreuung, was es sich wünscht. Von düsteren Spielhöllen bis zu anrüchigen Etablissements ist alles zu finden. Ein Außenposten der Weißen Gilde hat sich hier ebenfalls angesiedelt, um die Fundstücke der Abenteurer zu analysieren und gegebenenfalls aufzukaufen. Unterhalb des versteinerten Drachenkörpers hat ein Tempel Quartier bezogen. Dieser betet keinen Gott an, sondern hat sich selbst die Wache über den Drachen zur Aufgabe gesetzt. Hervorgegangen ist dieser Tempel aus einer kleinen Schar Magier, die nach der Versteinerung des Drachen über ihn wachen sollte. Alle ungewöhnlichen Ereignisse und Erlebnisse werden genauestens untersucht und protokolliert. Vor etwa 10 Jahren hat der Tempel entdeckt, dass einige Schuppen des Drachen ihre Versteinerung verloren haben. Daher patrouillieren ständig Mitglieder des Tempels in der Stadt, um weitere Entsteinerungen zu entdecken und sofort zu melden, damit die nun glänzenden Schuppen sofort mit schwarzer Farbe übermalt werden. Sollte dieses Geheimnis publik werden… oh oh!
  Obebodd ist ansonsten sehr dünn besiedelt, es gibt keine größeren Orte oder gar Städte. Die wenigen noch fruchtbaren Stellen werden von einfachen Bauern bestellt, die keiner übergeordneten Macht Tribut zollen müssen. Bisher konnte kein Fürst von außerhalb die Bauern zu Leibeigenen machen, da die Höfe zu weit auseinander liegen und den Aufwand nicht lohnen.
  Die Bauern Obebodds sind bekannt für ihre Gastfreundschaft, die sie trotz ihres oftmals kargen Lebens hochhalten.
  In Obebodd sprechen die Bauern Tell, obwohl es nur noch wenig mit der Ursprungsform zu tun hat, da von Hof zu Hof eigene Dialekte entstanden sind.
- *Lönn*: Der riesige Waldgürtel von Lönn, der aus Nadelbäumen und einer kälteunempfindlichen Ahornart besteht, begrenzt die Ebene von Obebodd in gesamten Norden.
  Lönn ist geprägt durch viele kleine Dörfer, die vom Pelz- und Holzhandel leben. Die besten Waldläufer L’Feüds, so sagt man, stammen aus Lönn.
  Lönn wird heutzutage von einer Königin (Annka I) regiert, die ihren Herrschaftssitz in Riesmark hat. Unterstützt wird sie von sieben Baronen, die Lönn unter sich aufgeteilt haben. Die mächtigste Streitmacht im Norden L’Feüds stellt die königliche Garde dar – ausgezeichnete Kämpfer zu Fuß und zu Pferd. Auch die Bogenschützen der Garde sind über die Grenzen Lönns hinaus berühmt.
  Die in den Dörfern Lönns gesprochene Sprache ist eng mit Khamsati verwandt, was daran liegt, dass Khamsati hauptsächlich von Siedlern aus Lönn entdeckt und besiedelt wurde. Die Landessprache heißt Lönnga.
- *Halvö*: Die Halbinsel *Halvö* mit den Hauptorten *Inhägnad* und *Päronstad* liegt zwischen dem Meeresarm *Ish Luin* und dem *Gryninghav*. Halvö ist erste Anlaufstelle für alle Segler von und nach Khamsati. Nachdem das *Udde Hopp*, das Hoffnungskap umsegelt ist, erreicht man ruhigere Gewässer und die Fahrt ist, selbst für zwergische Maßstäbe, nur noch ein Klacks. Das *Ish Luin* wird durch schwierige Meeresströmungen und gefährliche Untiefen geprägt, so dass nur äußerst mutige

oder erfahrene Schiffer die Fahrt durch das Meer wagen (daher gibt es auch nur eine größere Hafenstadt am Ish Luin, nämlich *Hök*). Das *Gryninghav* ist in Küstennähe ein leicht zu befahrender Ozean, um ihn jedoch komplett in Richtung Süden zu überqueren, ist schon eine besondere seemännische Erfahrung notwendig. Aus diesem Grund hat sich die Hafenstadt *Päronstad*, trotz aller Konkurrenz aus *Småland*, zu einem wichtigen Umschlagplatz für Güter aus Seloc entwickelt. Der Handel von Khamsati ins Mellanhavet und den *Khathunn* hinunter läuft ebenfalls zum großen Teil über diese Stadt, so dass es eine der wohlhabendsten Gemeinden L'Feüds überhaupt ist. So steht *Päronstad* im krassen Gegensatz zum übrigen *Halvö*, das ländlich geprägt ist und über schlechte Böden verfügt.

Die Regierung *Päronstads*, ein von den Bürgern der Stadt gewählter Stadtrat, hat bereits früh die Gefahr erkannt, die aus *Nialuin* droht und ein Söldnerheer aufgestellt, bestehend aus den unterschiedlichsten Kämpfern aus aller Herren Länder. Viele junge Leute aus den übrigen *Halvö* zieht es ebenfalls in die Stadt, um hier im Söldnerheer eine Ausbildung zum Kriegssöldner zu beginnen.

So gibt es faktisch zwar einen Herrscher von ganz *Halvö*, der auf seinem Herrschersitz in *Inhägnad* regiert, doch mischt er sich in die Angelegenheiten *Päronstads* nicht ein, da er weiß, dass seine Armee gegen die Söldner der Stadt keine Chance zu gewinnen hat. Außerdem ist er mit der Absicherung seines Landes nach Norden hin durch das Söldnerheer sehr zufrieden.

Die Nordwestgrenze *Halvös*, die von der Quelle des *Pilen* über *Rødning* nach *Gräns* bis südlich von *Hök* verläuft, wird durch mehrere nialuinische Forts gesichert, welche die Zollstationen sichern, die an allen Straßen zwischen *Nialuin* und *Halvö* verlaufen. Für Waffen und magische Artefakte muss der Reisende auf den Weg nach *Nialuin* hohe Zölle an die nialuinische Hanse entrichten.

Eine dritte Macht in Halvö stellt die „Gilde der Bewahrer" dar. Diese Magiergilde hat ausschließlich Gildenhäuser in zwölf Küstenstädten Halvös. Die Gilde der Bewahrer ist während der unrühmlichen Vergangenheit Halvös entstanden, als zwei mächtige Magiergruppierungen um die Macht in Halvö rangen. Diejenigen Magier, die für die völlige moralische und ethische Loslösung der Magie von weltlichen Zwängen plädierten und daher keinerlei Probleme damit hatten, Nekromantie oder Dämonologie einzusetzen, verloren gegen die Gruppe von Magiern, die diese Form der Magie verabscheuten. Der Kampf hat unübersehbar Spuren in Halvö hinterlassen. Immer wieder werden magische Artefakte gefunden, deren Sinn und Zweck nur schwer erklärt werden kann. Die „Gilde der Bewahrer" hat es sich zur Aufgabe gemacht, das einfache Volk vor den Folgen des Magierkrieges zu bewahren und sammelt Informationen über alle magischen Phänomene in und um Halvö.

Die Bewohner *Halvös* sprechen eine sehr komplexe Sprache, nämlich Halvötisch. Sie ist durch drei Dialekte geprägt: im Süden wird Halveta, im Norden Halvät und im Nordosten Hälvätö gesprochen. Die Schriftsprache unterscheidet sich kaum, nur die Vorliebe der Dialekte Halvät und Hälvätö für Umlaute ist gewöhnungsbedürftig. Jemand, der Halveta spricht, ist nach etwa einer Woche Eingewöhnungszeit problemlos in der Lage, einen der beiden anderen Dialekte zu sprechen.

- *Nialuin*: Das Land *Nialuin*, gelegen zwischen *Mellanhavet* und dem *Ish Luin*, wird geprägt durch die Hanse mit den Hansestädten *Pilborg*, *Hök*, *Talyph*, *Luinmeach* und *Ercantar*. Seit Jahren versucht die Hanse, größeren Einfluss auch in *Päronstad*, der reichsten Stadt *Halvös*, zu erlangen. Durch das dort stationierte Söldnerheer hat der Rat der Hanse, der jährlich in *Talyph* tagt, bislang darauf verzichtet, mit Militärgewalt die Stadt zu erobern. So versucht man auf dem Wege der Infiltration die Stadt zu übernehmen. Es gibt Gerüchte, dass ein Teil des Päronstädischen Rates bereits von der Idee der Hanse überzeugt ist und sich ihr anschließen will.

  Ansonsten ist die Hanse in Nialuin bemüht, seine Grenzen gegen die Orks aus Tyth Morr und gegen die Piraten aus dem Mellanhavet zu sichern, was bislang auch meistens gelang. Immer wieder gehen jedoch Handelsschiffe im Mellanhavet verloren, verursacht durch die gut gerüsteten Piraten von *Nattø*. Schon häufig sollte diese Pirateninsel durch Truppen aus dem Småland und Nialuin erobert und dadurch die Piraten vertrieben werden, doch finanzielle Uneinigkeit ließ diesen Plan noch nicht Wirklichkeit werden.

  Den Bewohnern Nialuins ist das Tragen von Waffen und das Ausüben von Magie strengstens verboten. In den Städten und Dörfern sorgen gut ausgebildete Stadtwachen für die Einhaltung dieser Gesetze. Fremden gegenüber (vor allen denjenigen, die bis an die Zähne bewaffnet sind) begegnet man sehr zurückhaltend. Waffen und anderes Kriegsgerät (bis auf einfache Messer) müssen in der Stadtwache jeder Stadt (oder jedes Dorfes) gemeldet werden. Gegen Bezahlung (maximale Trefferpunkte in Goldstücken) kann ein Besitzschein (gültig für die Stadt oder das Dorf) ausgestellt werden, der es erlaubt, die Waffen bei sich zu tragen. Doch auch solch ein Besitzschein erlaubt nicht die Verwendung von Waffen oder das offene Tragen derselbigen. Der Besitz von Schusswaffen ist generell verboten. Ausnahmen erhalten Jäger, die zur Jagd auf einen Bogen angewiesen sind. Jagdscheine, die das Tragen von Bögen erlauben, kosten mindestens 50 GS und sind ein Jahr lang gültig. Armbrüste sind geächtete Waffen. Der Besitz oder Verkauf wird rigoros bestraft (mehrere Wochen Gefängnis ist die Re-

gel, härtere Strafen sind aber auch nicht ungewöhnlich).
An den Grenzübergängen an sämtliche Straßen nach *Halvö* sind von Forts beschützte Zollstationen. Hier muss jeder Einreisende für seine Waffen und für magische Artefakte einen Zoll entrichten, verbotene Waffen werden konfisziert. Verständlicherweise ist der Waffenschmuggel an dieser Grenze eine willkommene Einnahmequelle.
Die Amtssprache *Nialuins* ist die Händlersprache, obwohl Tell eine ähnliche große Verbreitung gefunden hat.

- *Tunga Ø*: Diese Insel inmitten des Mellanhavet wird geprägt durch den über 3.000 Meter hohen *Fasa*, einen seit Jahrtausenden erloschenen Vulkan. Südwestlich des *Fasa* liegt die Stadt *Mjölbro*, die regiert wird von dem königlichen Geschwisterpaar *Janå* und *Tanå*. Mjölbro lebt von dem ausgezeichneten Wein, der an den Hängen des Fasa wächst sowie vom Fischfang. Die kleine Flotte Mjölbros ist herausragend gepflegt, man sagt den Katapultieren nach, dass sie ein Ruderboot in 500 Meter Entfernung genau treffen. Durch diese Fähigkeit haben sie sich bei den Piraten einiges an Respekt verschafft, die seit einigen Jahren den Wein lieber regulär kaufen. Auch Piraten werden aus Schaden klug…
  Nordöstlich des Fasa liegen die Zwillingsstädte *Påle* und *Parfym*. Påle ist bekannt für seine edlen Hölzer, die sogar schon bis nach *Sabedoria* transportiert wurden, um daraus den Thron des Königs zu schnitzen. Påle ist berühmt für seine begnadeten Schiffsbauer, die unzähligen kleinen und großen Werften prägen nachhaltig das Stadtbild.
  Parfym ist eine recht junge, allerdings umso aufstrebendere Stadt. Im Jahre 317 nach dem letzten gewaltigen Ausbruch des Fasa fand der Halbling *Nordbart Fussel* eine eigentümliche Quelle, deren Wasser einen unbeschreiblich lieblichen Duft hatte. Den Nutzen dieser Quelle sofort erkennend baute der Halbling darüber ein massives Steinhaus (natürlich mit der Hilfe einiger guter Freunde) und begann, das duftende Wasser (Parfym) in gläserne Phiolen abzufüllen. Wie man sich vorstellen kann, war dieses Parfym vor allem in der immer nach Teer, Fischen und Meer duftenden Stadt Påle ein echter Renner. Nach und nach zogen immer mehr Leute zur Quelle, bis sich dort eine florierende Stadt gebildet hatte, die nicht nur für ihr Parfym bekannt ist, sondern auch für deren exquisite Glasmanufakturen, die aus den bunten Sanden des Fasa schönstes Kristallglas herstellen können.
- *Knockanimpaha* und *Tooraree*: Die Hochebenen von Knockanimpaha und Tooraree werden von den Trollen bewohnt. Ein alles bestimmendes Matriarchat herrscht über dieses riesige Gebiet, wobei es jedoch nur schwer zu betreten ist. Die Gebirgshänge sind vielfach sehr steil, so dass es enorme Schwierigkeiten bereitet, das Trollplateau zu erreichen.
  Eine Aufstiegsmöglichkeit bietet der *Pass von Nimoke*, der selbst für ungeübte Kletterer überwindbar scheint. In Nimoke haben sich Zwerge, Halblinge und Menschen niedergelassen, um mit den Trollen Handel zu treiben.
  Seit jüngster Zeit gibt es in Nimoke eine Elementaristengilde, und zwar die „*Gilde des Feuers*“. In dieser Gilde werden die magischen Energien erforscht, die aus dem Inneren Orotas zusammen mit dem heißen Magma strömen. Es gibt Gerüchte, dass sogar einige Nephiden in dieser Gilde lehren, wobei deren Familien am Vulkan *Nimok* leben sollen.
  Die Sprache, die in den Knockanimpaha und den Tooraree von allen verstanden wird ist Trollisch.
- *Vägg*, *Vya*, *Munkkapa*, *Fjäll* und *Tyrrhil*: Diese Gebirge sind Wohnorte der Zwerge. Ihr Reich wird von dem Zwergenkönig regiert, der seine Residenz in einer gewaltigen, unterirdischen Stadt, Stahlarmsort, hat. Sie liegt in den Vya, von dort aus werden die übrigen Unterkönige der restlichen Gebirge regiert.
  Seit Jahrhunderten schon liegen die Zwerge im Zwist mit den Elfen *Ängds*, immer geht es darum, wem das Holz der riesigen Auwälder von Ängd gehört.
  Die Hauptsprache, die in allen Tunnels L’Feüds zu vernehmen ist, ist Tukron, die Zwergensprache.
  Neben der übermächtigen Population an Zwergen haben sich in abgeschiedenen Tälern zumeist Menschen niedergelassen. Bekannt geworden ist das Tal Ilysia. Dort lebt eine Gemeinschaft von friedlichen Bauern und Hirten. Dieses Tal liegt irgendwo im *Vägg*, dem großen Westgebirge.
  Im Tal herrscht ein sehr gutes Klima, so dass die Natur sehr üppig ist und besonders große und hohe Bäume dort wachsen. In der Umgebung des Tales sind die Erzvorkommen seit Jahrhunderten ausgebeutet, also verließen die Zwerge die umliegenden Berge und überließen das Tal sich selbst. Vor ca. 350 Jahren siedelten sich die ersten Menschen im Tal an. Schon bald erzählte man sich, dass die Ilysier ein besonderes Verhältnis zu ihrem Tal und den Pflanzen hätten.
  Aufgrund der Tatsache, dass sie stets prachtvolle Felder abernten und auch die Wiesen immer in vollstem Grün stehen, tat sich der Beruf des Schnitters hervor. Jene Ernter, die vorzüglich mit ihrer Sense und Sichel umgehen können.
  Nach Jahrhunderten der Abgeschiedenheit und Ruhe entdeckten Banditen und Räuber das Tal und überfielen die harmlosen Bewohner. Zunächst konnten sie die *Ilysier* überraschen, doch diese besannen sich auf ihre Erntekunst und „ernteten“ sehr geschickt diese Banditen. Seit dieser Zeit lernt ein *Ilysier* nicht nur die Ernte, sondern auch die *Ernte*. Im **Kapitel 6.3.10** wird

die Klasse „Schnitter“ ausführlich beschrieben.
Zurzeit leben nur Menschen im Tal, es muss schon eine ziemlich gute Begründung vorliegen, warum eine andere Rasse sich im Tal aufhält und Schnitter werden will!
Die *Ilysier* sind Fremden gegenüber in der Regel neutral und man ist sehr gastfreundschaftlich – außer Banditen (und ungehobelten Helden) gegenüber. Sie achten sehr auf ihr Äußeres, ohne dabei eitel zu wirken. Sie sind höflich und sehen immer erst nur das Beste im Gegenüber.
Nur wenige *Ilysier* haben jemals die Welt außerhalb ihres Tals kennen gelernt; die wenigsten Schnitter zieht es in die Ferne: entweder will ein Jungschnitter seine 2 Jahre Vertiefung in seinem Wissen außerhalb des Tals vollziehen oder er ist einfach nur neugierig auf die Welt.
Kaum ein *Ilysier* interessiert sich für Magie. Es gibt jedoch *Ilysier*, die durchaus magisch begabt sind, sie haben jedoch diese Magie nur zur Hilfe der Schnitter erforscht.

W-3.3 Khamsati

Khamsati, der „Kalte Kontinent“ im Nordosten Orotas, ist weitgehend menschenleer. Nur der äußerste Norden, die *Réré-Jémé-Sümpfe* und die Insel *Rob* bilden ein Refugium der humanoiden Rassen. Im verwunschenen *Sternenbusch* sollen sich Elfen, Feen und sonstige magische Wesen herumtreiben. Südlich des *Gränsär-Gebirges* haben fast überall die Hartschaligen das Kommando übernommen und alle zivilisierten Städte erobert und geplündert. Nördlich davon liegen die „Kalten Lande“: das Königreich *Maranien*, *Drusland*, das Land der Nordmänner und *Nefoi*, das „unregierbare Land“, das von Piraten und sonstigem Abschaum bewohnt wird.
Die Hauptsprache in den „Kalten Landen“ ist Khamsati und wird von fast allen Einwohnern gesprochen. Die wenigen Barbarenstämme, die vor allem im *Drusland* und *Nefoi* ihre Heimat haben, sprechen einen barbarischen Dialekt, der sich stark an die khamsatische Sprache anlehnt und mit einiger Mühe durchaus verstanden werden kann.

W-3.3.1 Landschafts- und Ortsnamen Khamsatis

Hier folgt nun eine Liste der wichtigsten Landschafts- und Ortsnamen des „Kalten Kontinents“ Khamsati.
Die Namen der wichtigsten Ortschaften und Regionen sind in der folgenden Tabelle übersetzt:

Name	*Bedeutung*

W-3.3.2 Beschreibung der Regionen Khamsatis

- *Maranien*: Das Königreich *Maranien* wird von einem König namens Olof Feuerschwert beherrscht, der seinen Herrschaftssitz in *Træhest* hat. Er regiert das Land mit eiserner Hand, seine Ritter sind exzellent ausgebildet und in jeder Stadt ist ein Kontingent seiner Kämpfer abgestellt. Die Ursache für diese enorme militärische Präsenz liegt darin begründet, dass seit etwa 35 Jahren Trollhorden vom *Gränsär-Gebirge* her etwa alle 2-3 Jahre *Maranien* überfallen und das gesamte Land verwüsten. Dieser Gefahr will sich der neue König Olof stellen und das Land zu großer Blüte treiben.
  Warum die Trolle das *Gränsär* verlassen und *Maranien* plündern, konnte bis heute nicht geklärt werden. Wurden Trolle gefangen genommen, so stellte man fest, dass sie unter einem starken magischen Bann standen und nicht wussten, was sie in den letzten Tagen und Wochen angestellt hatten.
- *Drusland*: Die weite Hochebene von *Drusland* wird von den Nordmännern beherrscht. Sie haben keinen gemeinsamen König, stattdessen existieren kleine „Grafschaften“, Jarls genannt. Jeder Jarl besitzt ein männliches Oberhaupt, die gemeinsam in großen Sitzungen, den so genannten Things, wichtige Entscheidungen fällen und auch Recht sprechen. Das *Drusland* ist ebenfalls bekannt für seine Berserker, die eine unglaubliche Kampfkraft entwickeln können und sogar gegen Trolle im Kampf bestehen. Der Berserkergott *Toran* verleiht ihnen diese enormen Kräfte.
- *Nefoi*: *Nefoi* ist ein äußerst unwirtliches Land, zerklüftet und von riesigen Felsbrocken übersät, die eine geregelte Landwirtschaft nicht zulassen. Die einzige Stadt, *Silen*, wird beherrscht von den gleichnamigen Piraten, die dort das absolute Oberkommando innehaben. *Silen* liegt auf einem Felsvorsprung direkt am Meer und ist von der Landseite nur über einen schmalen Felsgrat zu erreichen. Die Nord-, West- und Ostseite ist nur per Schiff anzufahren, wobei eine Armada von Kriegsschiffen der Piraten diesen Zugang bewacht. Es heißt, in *Silen* würde man alles kaufen können, was es auf Orota gibt.
- *Réré-Jémé-Sümpfe*: Dieses riesige Sumpfgebiet liegt inmitten der von den Hartschaligen besetzten Gebieten. Hier existiert eine der größten Szoth-Populationen auf ganz Orota. Bisher konnten die immer hungrigen Hartschaligen dieses Gebiet aufgrund der schwierigen Bodenverhältnisse nicht erobern, aber sie arbeiten daran, den Sumpf trockenzulegen. Bis jetzt konnten die Szoth immer wieder Lösungen finden, die von den Hartschaligen angelegten Kanäle zu zerstören oder unbrauchbar zu machen.

- *Sternenbusch*: Dieser unglaublich dichte Wald ist durchdrungen von einer sehr, sehr starken Magie. Welche Ursache diese Ansammlung von Mana hat, ist unbekannt. Magieliebende Wesen haben sich hier niedergelassen, um im Einklang mit der Magie zu leben. Eine etwa 300 Mitglieder zählende Elfenpopulation hat ihr Quartier aufgeschlagen und zieht ruhelos durch den Wald. Ebenfalls trifft man immer wieder auf Feen, Dryaden, Faune und ähnliche magische Wesen.
- *Rob*: Die Insel Rob mit der daraufliegenden gleichnamigen Stadt ist das letzte Refugium der menschenähnlichen Rassen inmitten des Hartschaligenlandes. Da jene keine Möglichkeit haben, Wasser zu überqueren, mussten sie die Insel bisher in Ruhe lassen. Dennoch haben es die Bewohner *Robs* enorm schwer, da der einzige Weg, *Rob* zu verlassen, über den *Bitekamat-É* führt. Dieser im Durchschnitt etwa 350 Meter breite Strom ist gesäumt von mit Hartschaligen besetzten Hügeln, welche die vorbeifahrenden Schiffe und Boote mit Brandpfeilen und ähnlichem beschießen.
  Die Bewohner Robs sprechen die ehemalige Landessprache, nämlich Deborans.
- *Channu*: Auf Channu lebt eine bedeutende Worfinianerpopulation, welche die gesamte Insel unter ihre Kontrolle gebracht hat. In alten Zeiten war die Insel als Wohnsitz des wahnsinnigen Magiers Worfin bei allen Seefahrern des *Antamen Meeres* und des *Srain na Caithrach* gefürchtet, da unzählige Schiffe niemals ihren Zielhafen erreichten. Rund um *Channu* künden Hunderte von Schiffswracks von dieser Schreckenszeit.
  Hauptsprache Channus ist Khamsati, wobei jeder Worfinianer zudem die Sprache seines Tieres beherrscht und diese auch einsetzen kann. In der Regel kann die Tiersprache nur „gesprochen“ und nicht geschrieben werden.
- *Emje*: Das Königreich *Emje*, zu dem die Inseln *Emje* und *Fellede* gehören, existiert erst seit wenigen Jahrzehnten. Davor war es eine maranische Baronie. Bei dem letzten Trollsturm, der Maranien heimsuchte, nutzte der damalige Baron Emjes die Gunst der Stunde und sagte sich vom Mutterland los.
  Emje selbst ist vom König Sorbjörn Schwertmeister II in wenige Baronien unterteilt worden, die von verdienten Kämpfern geführt werden.
  Bekannt ist *Emje* zudem für seine Heilquellen, zu denen regelmäßig gebrechliche Wesen aller Art pilgern, um dort ihre Leiden kuriert zu bekommen.
  Die beiden größten Städte Emjes sind *Emerik* und *Tiafla*. Emerik liegt direkt an der Drachenschneise, einem langen, wassergefüllten Graben, der die Landzunge Emerik in zwei etwa gleich große Hälften teilt. In seiner langen Geschichte wurde die Hafenstadt Emerik des Öfteren von schrecklichen Katastrophen heimgesucht. Die ungleich schlimmste ereignete sich vor etwa 120 Jahren, bei der die Stadt komplett durch eine riesige

Flutwelle zerstört wurde. So wurde Emerik etwa 10 Kilometer nördlich der alten Lage auf der anderen Seite der Drachenschneise auf einem kleinen Hügel neu errichtet. Heute ist Emerik geprägt durch seinen Handel mit Schiffen, die zwischen Maranien und L'Feüd pendeln. Emerik ist eine wohlhabende Stadt, welche neben etlichen Tempeln auch drei Magiergilden beheimatet. Die Bewohner Emeriks sind neugierig, aufgeschlossen und man sagt ihnen ein gutes Gespür für gute Geschäfte nach.
Tiafla ist die Hauptstadt des neuen Reiches, in ihr steht auf einem Felsen die Residenz des Königs Sorbjörn. Tiafla ist eine sehr geschäftige Stadt, wohlhabend und ziemlich versnobt. Bekannt ist Tiafla vor allem für sein ausgezeichnetes Bier und seine häufigen Volksfeste wie dem berühmten Bierfest und dem Gauklerfest.
Die Landessprache Emjes ist Khamsati.

- *Schwatera*:
  Eine Expedition tapferer Helden aus Emerik brachte es an den Tag: Nicht die gesamte südliche Hälfte des Kontinentes Khamsati (mit Ausnahme des *Réré-Jémé-Sumpfes* und des *Sternenbuschs*) ist von den Hartschaligen überrannt worden.
  Es gab immer schon Gerüchte über *Schwatera*, das *Schwarze Land*, dass hier gewaltige magische Energien vor Urzeiten gewirkt hätten und das Wetter in dieser Region so veränderten, dass kein Hartschaliger dieses Gebiet jemals betreten würde.
  Doch wie das so ist: bis heute waren es nur Gerüchte… Eine tapfere Heldengruppe trat eine Reise in dieses Gebiet an, um nach verlorenen magischen Artefakten aus der Pyramide eines der mächtigsten Magier aller Zeiten, *Ysdheryon*, zu suchen. Nach einer entbehrlichen und gefahrvollen Reise wurde das Gebiet *Schwatera*, in dem die Pyramide liegen sollte, auf dem Luftwege erreicht. Allein diese Reise ist eine eigene Geschichte wert… Aber zurück zum Thema: Die Heldengruppe landete am Fuße eines riesigen Plateaus und traf dort auf eine Gruppe schrecklich anzuschauender, aber sehr gastfreundlicher Menschen. Diese berichteten den Helden, nachdem die Sprachprobleme überwunden waren, von einer großen und alten Magie, die das Wetter „verwirren" würde. Dies konnten die Helden nach einiger Zeit am eigenen Leibe erfahren, als anstelle von Regen Flammenzungen vom Himmel fielen.
  Auf Nachfrage der Helden, ob sie etwas von Insektenkriegern wüssten, verneinten die Bewohner *Schwateras*, von solchen Wesen hätten sie noch nie etwas gehört. Allerdings meinten sie, dass auf dem Hochplateau riesige Echsenkrieger leben würden, die ihr Heim in einer gewaltigen Pyramidenstadt hätten.
  Für die Helden hörte sich diese Information sehr nach der Heimat von Ysdheryon an und sie brachen unverzüglich auf.
  Auf dem Plateau erwartete sie eine mutierte, hochgefährliche Moor- und Sumpflandschaft, deren Bewohner durch die andauernde magische Strahlung stark verändert waren. Sie schlugen sich durch, besiegten fleischfressende Bäume und erreichten einen großen Fluss, dessen Wasser modrig und tot war, ohne auf irgendeine Form intelligenten Lebens zu stoßen. Erst auf dem Fluss begegnete ihnen ein Stamm von matriarchalisch eingestellten Floßschiffern, die auf riesigen zusammengebundenen Flößen ihre Siedlungen errichtet hatten. Von diesen, ebenfalls sehr netten, aber Frauen gegenüber netteren Menschen erfuhren sie von den Echsenkriegern. Von irgendwelchen Rieseninsekten hatten aber auch sie noch nichts gehört.
  Da die Helden sich gegenüber den Floßschiffern sehr freundlich verhielten, führten diese sie zur riesigen Pyramidenstadt. Natürlich drangen die Helden in die Stadt ein und fanden nach etlichen Kämpfen und Krämpfen die Ursache für die eigentümlichen Wetterverhältnisse: in einem Raum direkt unter der Spitze der Pyramide lag ein gewaltiger, pulsierender Edelstein, dessen magischen Energien von jedem der Helden direkt spürbar war. Wie man sich denken kann, dachten die Helden nicht so weit, denn sie zerstörten den Edelstein. Wie sie das machten, wollten sie nach ihrer Rückkehr nach Emerik nicht sagen, ein Effekt ihrer Aktion war aber, dass sich das Wetter normalisierte.
  Was im ersten Augenblick gut aussieht für die Floßschiffer und die durch die Magie verwandelten Menschen, ist auf dem zweiten Blick katastrophal. Wer schützt sie nun gegen die Übergriffe durch die Hartschaligen? Wir wissen es nicht und die Helden machen sich über solche Folgen erst recht keine Gedanken. Sie haben in der Pyramide Ysdheryons so viele magische Artefakte gefunden, dass sie sich um nichts mehr sorgen müssen.
  Helden sind manchmal echt toll...

W-3.4 Jatanat

Jatanat, so heißt der verlorene Kontinent, von dem die Sagen Selocs, L'Feüds und Khamsatis sprechen. Dort soll Milch und Honig fließen, der Wein die Berghänge hinunterrinnen und Glück und Reichtum zu Hause sein. Aber wer weiß, was daran wahr ist…
Es gibt Gerüchte, dass in Jatanat die Hexen völlig andere Flüche beherrschen als auf den drei anderen Kontinenten. Ob an diesem Gerücht wirklich etwas dran ist, wird zurzeit von einem kleinen Hexenzirkel erforscht.
(Also, Tati, Kay, haut rein!!!! Hier ist noch gaaanz viel Platz!)

W-3.4.1 Landschafts- und Ortsnamen Jatanats

Hier folgt nun eine Liste der wichtigsten Landschafts- und Ortsnamen von Jatanat.
Die Namen der wichtigsten Ortschaften und Regionen sind in der folgenden Tabelle übersetzt:

Name	*Bedeutung*
Acrothermos	Ihr Kaffee Acrothermos macht wach
Alnico	Landstrich voller seltsamer Metalle
Attis Tauge	eigentlich: „Tattis Auge"; Insel in selbiger Form
Backenhall	Sagenumwobene Insel, auf dem angeblich das Hackenball-Spiel erfunden wurde.
Bauernfeid	Einwohner waren mal sehr bauernfeid-, äh, feindlich, vermutet man zumindest…
Baugenraun	„Augenbrauen"
Chorege	Chorleiter im althistrionischen Theater
Cujon	Stadt der Geißler / Geißelstadt
Dauhegen	hier wohnen Haudegen
Diavolo	Autonomes Territorium
Dosmain	„Handrücken-Gebirge"
Eidetik	Stadt der Scheinriesen auf dem Berge
Engelwurz	Autonomes Territorium
Fliffis	Stadt der Turner
Histrione	Versunkene Stadt der Schauspieler
Histrionien	Land des gleichnamigen Wandervolkes
Honig	Der „süße" Fluss
Inkantatio	„Durch ein Lied bezaubert"
Katafrack	„Panzerreiter"
Morgenstern	Hier spielen die Leute Polo mit einem…
Musmann-Inseln	Dort leben Menschenfresser und Rasenmäher…
Nife	Landstrich voller seltsamer Metalle
Noog Noog	Hm, kurioser Ort…
Ofenwüste	Ziemlich heiß
Pewterum	Landstrich voller seltsamer Metalle
Pochettino	„Ein klein wenig…"
Pyrrhiche	„Viele Feste"
Rheobionth	„Fischreich"
Schwarzloch	Ablauf des gleichnamigen Flusses in einem tiefen Talkessel; riesige Wasserfälle
Schwarzsand	Liegt am Roten Fluss, der sehr viel Eisenoxid mit sich führt.
Steintal	Steiniges Tal
Steintieren	Nette Tiere
Stopsel	Fast runder Berg von der Größe des Schwarzlochs
Süßwassermeer	Fischreich und riesig
Symphen	Geheimnisvoller Ort der Sumpfnymphen
Tattis Faust	Halbinsel in Form einer Faust
Überlauf	Stadt an den Wasserfällen am Talausgang
Vuschhordanggebirge	Hält den Regen im Tal wie ein Duschvorhang
Wackelnder Tisch	Ganz seltsamer Berg, besser nicht nähern…
Weinland	unglaublich große, weite Täler, in denen Wein angebaut wird
Whabe	Berg klebrigen Gesteins
Windjammertal	Heulende Winde
Zungierata	„Verbunden"; Fluss, der im Kreis fließt, ohne Abfluss

W-3.4.2 Beschreibung der Regionen Jatanats

- *Das „Jade Imperium" (Dai-Nihon)*
  Geographische Lage in Jatanat:
  Das Imperium liegt in Nordwesten des Kontinentes Jatanat. Es umfasst den Küstenstreifen nördlich des *Gesid*-Gebirges, das *Gesid*-Gebirge selbst und die östlichen Ausläufer des Gebirges. Östlichste Grenze ist der Fluss *Shai-To*, der östlich der Stadt *Ischen* ins *Antame Meer* fließt. Im Süden liegt die lebensfeindliche *Ofenwüste* und bildet eine natürliche Grenze.
  Beschreibung des Landes:
  Im subtropischen Klimagürtel gelegen, ist das Reich mit mehr als ausreichend Niederschlägen gesegnet, um die Landwirtschaft zu unterhalten. Dies wird jedoch durch das extreme Relief des Reiches ausgeglichen, so dass Ackerbau bis auf Ausnahmeregionen direkt an der Küste nur in Terrassenfeldbau und in Flussniederungen betrieben werden kann.
  Man kann das Land grob in drei morphologische Großeinheiten einteilen:
  - Die Küstenregion, die das Land im Norden und äußersten Westen begrenzt, ist zwar schmal aber flach und damit für Siedlungen und Landwirtschaft gut geeignet. Dementsprechend sind hier die meisten Siedlungen zu finden. Im Süden steigen schnell Küstengebirge auf, die den von Norden her einziehenden Niederschlag abfangen.
  - Das Zentralmassiv des *Gesid*-Gebirges ist sehr karg, wird nach Süden hin immer trockener und ist an vielen Stellen sehr steil. Bis auf Festungsanlagen und Klöster wurde es nicht besiedelt. Es wird von drei Pässen durchzogen, durch die selten der Landhandel nach Süden durch die Ofenwüste erfolgt.

- Die Zentralregion wird durch die östlichen Ausläufer des Gesid-Gebirges gebildet, die durch ein deutliches Relief, eine große Hochebene und viele Flüsse gekennzeichnet ist, die alle bis auf einige wenige nach Norden ins Antame Meer entwässern. Dies ist sozusagen die Reiskammer der Nation, da die Niederschläge noch mehr als ausreichend sind. Nach Osten hin flacht das Land zunehmend ab, bis die Ufer des Shai-To erreicht sind.

Klimatisch besitzt das Land vier Hauptregionen:
- Der nördliche Küstenstreifen ist ganzjährig humid und subtropisch, Temperaturen bewegen sich im Bereich von 0°C im Winter und 25°C im Sommer. Die Regenzeit im Herbst ist extrem.
- Die im Südosten liegende Zentralregion ist semihumid mit einer ausgeprägten Niederschlagsamplitude; die ihr Maximum im Herbst hat. Temperaturen liegen zwischen –5°C und 32°C.
- Die Westküstenregion ist semiarid mit zwei schwachen Regenzeiten, einer im Frühjahr und einer (sehr unsicheren) im Herbst. Temperaturen liegen zwischen 0°C und 25°C.
- Die Gesid-Gebirgsregion weist ein bereits deutlich kontinentales Montanklima auf, mit ganzjährigen konvektiven Niederschlägen am Hauptkamm und einem schwachen Maximum im Herbst.

Die Vegetation ist im nördlichen Küsten- und Zentralbereich subtropisch und üppig. Es existieren aber kein Regenwald und nur wenige Sumpfgebiete. Primärvegetation ist Kiefer und Bambus, an der Küste auch Kirsche. Die Westküste dahingegen ist spärlicher bewachsen, mit überwiegend Nadelwäldern und einigen Bambusforsten. Die Gebirgsregion ist hauptsächlich von Moosen und Zwergkiefern geprägt.

Die Bevölkerung:
Die Bewohner des Imperiums nennen sich selbst *Jinmu*, nach ihrem ersten Kaiser. Sie erreichen im Allgemeinen Körpergrößen zwischen 150 und 170 cm und Gewichte zwischen 40 und 70 kg. Sie sind ethnisch homogen. Innerhalb des Reiches leben etwa 4 Millionen Jinmu, der größte Teil von ihnen in der nördlichen Küstenregion und dem zentralen Hochplateau.
Die extrem hohen Geburtenzahlen (zwischen 5 und 6 Kindern pro Frau) werden nur durch die hohe Sterblichkeit in allen Alterskategorien ausgeglichen; die Lebenserwartung beträgt zwischen 40 Jahren für die untersten Kasten und 60 Jahren für angehörige des Hofadels.
Die Sozialordnung, genannt „Himmlische Ordnung“ ist straff hierarchisch in Kasten geordnet:
- Der TENNO oder Kaiser, stellt mit seiner direkten Familie die höchste Kaste dar.
- Die KUGE sind der Hofadel und auf die Region der Hauptstadt Kyo-no-Miyako begrenzt. Sie weisen in irgendeiner Form Verwandtschaften zum Kaiser auf und sind die Administratoren des Reiches. Ihre Lehen werden meist von Mitgliedern der Buke (siehe dort) verwaltet. Die Zugehörigkeit zur Kuge ist erblich, kann aber auch durch Leistung (dann aber richtig…) erworben werden.
- Darunter folgt der BUKE, der Schwertadel, welcher die unterste Adelsstufe in der „Himmli-

schen Ordnung“ darstellt. Ironischer Weise gehören zu den Buke auch Gelehrte, Mönche, Künstler usw. Da diese Kaste aber überwiegend den Kriegerstand stellt, wird er darauf reduziert.
- BONGE oder auch HEIMIN („Halb-Person“) genannt, sind Händler, Handwerker und Bauern, die in der Stadt oder dem direkten städtischen Umfeld leben und arbeiten. Sie stellen den überwiegenden Teil der bürgerlichen Gesellschaft dar.
- HININ („Nicht-Personen“) sind „das Volk“, der überwiegende Teil der Bevölkerung: Bauern, Dörfler, Tagelöhner, Bettler.
- Darunter liegen nur noch die ETA („viel Dreck“), die sich um die Arbeiten kümmern, die niemand sonst will: Müllentsorgung, Folter, Kremation, Totengräber etc. Ironischer Weise werden sie in gewisser Weise respektiert, denn sie füllen Nischenberufe aus, ohne die Leben und Herrschaft kaum möglich wären. Daher werden sie zumeist geflissentlich ignoriert – und haben damit mehr Freiheiten, als viele Andere.

Soziale Aufstiege sind selten und dann oft unerwünscht. In Friedenszeiten ist die Gesellschaft statisch und rigide, Krisenzeiten weichen die Kastengrenzen ein wenig auf. Aber nur ein wenig.

Die Wirtschaft:
Das Reich ist ein Agrarstaat, keine Frage: 85% der Bevölkerung sind in der Landwirtschaft beschäftigt und sind Reisbauern oder/und Viehzüchter, in Küstenregionen auch Fischer. Die agrarische Steuerlast ist insbesondere in den letzten Jahren erdrückend. Bergbau wird überwiegend in der südöstlichen Zentralregion und im Gebirge betrieben, wo die wenigen Erzvenen ausgebeutet werden, die das Reich hat. Ansonsten wird Kohle abgebaut und im nordöstlichen Küstenstreifen Erzsand geschürft. In Städten ist der Bereich des höheren Handwerks und der Dienstleistungen zu finden, wohingegen ein Dorf sich glücklich schätzen kann, wenn ein Grobschmied oder Schreiner dort lebt.
Das Reich hat so gut wie keinen Außenhandel. Durch die Kriege der letzten Jahre ist der ohnehin spärliche Export von früher mit Metallwaren und Perlen gänzlich zum Erliegen gekommen. Importe sind meist kriegsrelevante Dinge wie Waffen, Wissen und ggf. Nahrungsmittel.

Die Kultur:
Sozusagen die Staatsreligion ist eine Mischung aus Ahnenverehrung und dem Glauben an die Sonnengöttin Amaterasu und den Mondgott Onnotangu, die unter sich eine Unzahl von spezialisierten minderen Göttern, „Geschicke“ genannt, haben. Zwischen der „guten“ Amaterasu und dem „bösen“ Onnotangu muss dem Glauben zufolge eine Balance herrschen, so wie sie im Inneren eines jeden Menschen herrschen sollte. Deswegen hat sich dieser Kombiglaube in fast jeder Alltagsangelegenheit festgesetzt. Die spirituelle Suche des Einzelnen ist in jeder Schicht zu finden.
Die Künste lassen sich mit dem Satz „Reduktion auf das Essentielle und das Instinktiv“ beschreiben: Bilder, Texte, Gedichte o.ä. sind meist Produkte eingehender Meditation über ein Thema und dann eines schnellen, intuitiven Ausführungsaktes. Wohnungen (aus Holz, Papier und Schilf gefertigt) sind dementsprechend karg und kahl, aber mit einem Sinn versehen.
Sämtliche Formen des Zusammenlebens sind durch die Etikette geregelt. Das Prinzip ist immer das Gleiche: Gleicher zu Gleichem, Höher zu Niedriger, Niedriger zu Höher. Dies schlägt sich in Wortwahl und dem unvermeidlichen Verbeugen nieder.
Der Adelsstand praktiziert eine besondere Form der Verehrung ihrer Schwerter, da sie glauben, die Seelen ihrer Vorfahren lebten darin. Dementsprechend entwickelte sich die Schwert-Kunst zu nicht nur einer feinen Kampftechnik, sondern auch zu einem Erziehungs- und Lebensweg: Ein Samurai ohne Schwert ist tot, aber die Frage nach dem Sinn der Schwertkunst ohne Schwert ist ein beliebter philosophischer Aufsatz.

Die Geschichte:
Vor etwa 1.300 bis 1.500 Jahren war das Gebiet des heutigen Reiches überwiegend unbesiedelt, bis auf einen weit verstreuten Stamm Bauern und Hirten. Diese pflegten untereinander einen permanenten Kriegszustand von Dorf zu Dorf, bis sich eine Familie zunehmend durchsetzte und ein Dorf nach dem anderen unterwarf. Das Oberhaupt dieser Familie, Jinmu no Omikami, war der einzige Sohn Amaterasus und Onnotangus und nützte

seine Gottgleichheit sowohl auf dem Schlachtfeld als auch in Verhandlungen erfolgreich. Um 1.300 hatte er alle Dörfer unterworfen und sich, getragen von einer kleinen Elite Kriegern und Priestern, zum Kaiser gekrönt, dem Tenno. Der Überlieferung nach wurde er 400 Jahre alt, wovon er 200 Jahre mit der Reichseinigung verbrachte und die letzten 200 Jahre mit dem Aufbau des Reiches beschäftigt war. Die Priester gründeten zahlreiche Klöster und begannen sich um das spirituelle Wohl des Volkes zu kümmern, während die führenden Krieger der Garde mit ihren Familien und Gefolgsleuten die Grundlage der heutigen Clans darstellten. In den letzten 200 Jahren seines Lebens gründete Jinmu Tenno die Hauptstadt Kyo-no-Miyako an der Süd-Ost-Biegung der Nordküste und begann mit dem gezielten Kolonisieren des Hinterlandes. Als er vor 1.100 Jahren starb, hinterließ er seinem ältesten Sohn Gohei ein stark expandierendes und erstarkendes Reich. Die nächsten 400 Jahre setzten das Werk Jinmus fort, bis vor 700 Jahren jenseits des Shai-To weit im Osten der erste Kontakt mit einem anderen Volk hergestellt wurde. Dieses Volk, äußerlich völlig verschieden, wurde Ainu (Uzuri) genannt und eine Weile studiert, bis Anenokoji Tenno vor 650 Jahren zur Überzeugung kam, dass diese Gaijin (Ausländer) einen negativen Einfluss auf sein Volk hätten.

Ein Jahr später versammelte er die acht Großen Clans und überzeugte sie von diesem schlechten Einfluss, so dass vor ca. 647 Jahren der Gaijin-no-ran, der Krieg gegen die Ausländer, die Uzuri, begann.

Die inländischen Handelsbesitztümer wurden beschlagnahmt, die Ainu-Bevölkerung hingerichtet. Jenseits des Flusses fielen die Sieben Clans über die völlig überraschten menschlichen Bauern der Uzuri her. In den ersten vier Jahren zog das Reich von Sieg zu Sieg, bis die Uzuri mit aller Macht zurückschlugen und mit Hilfe des Einsatzes vieler Uzuri-Artefakte die Angreifer zurückdrängten. Die folgenden 100 Jahre waren von diesem Konflikt geprägt, der Generationen verschlang und das Reich zunehmend schwächte. Vor ca. 552 Jahren kamen die Daimyo der Acht Clans überein, dass der Krieg beendet werden musste. Anenokojis Sohn, Kyogoku Tenno war jedoch anderer Überzeugung. Eigenmächtig handelten die Daimyo einen Frieden aus und entmachteten den Tenno in weltlicher Hinsicht. Da aber ein Urenkel der Sonnengöttin nicht so einfach abgesetzt werden konnte, wurden seine Kompetenzen auf das Spirituelle begrenzt und ein Rat der Daimyo, *Gozoku* genannt, übernahm die Führung des Reiches, welches sich daraufhin wieder hinter den Shai-To zurückzog und diese mit einer Reihe Festungen an den Furten befestigte. Mit der Bewachung der Furten wurde der Fujiwara-Clan beauftragt, der dies bis heute noch tut. Innerhalb des nächsten Jahrhunderts konzentrierte sich die Macht innerhalb des Gozoku zunehmend auf die Clans *Ogasawara, Soga* und *Yagyu*, die zusammen die Lebensnerven des Reiches beherrschten: Die Ogasawara monopolisierten de facto die Wirtschaft, die Soga das organisierte Militärwesen und die Yagyu den Geheimdienst. Die Clans *Fujiwara, Taira, Minamoto, Mori* und *Takeda* wurden verdrängt und verschwanden in den nächsten 300 Jahren in der Versenkung. Bis vor ca. 150 Jahren blühte das Reich kulturell und wirtschaftlich unter dem Gozoku auf. Die Bevölkerung erholte sich von dem Aderlass des Krieges und wuchs stetig, der Lebensstandard hielt mit. „Absolute Macht korrumpiert absolut“ – diese Weissagung des Mönches Chosuke sollte sich bewahrheiten, denn der Gozoku zerfiel zusehends bis vor ca. 90 Jahren. Den entscheidenden Anstoß gab die Thronfolgestreitigkeit um die Zwillingssöhne Ikeda-Tennos, Ishikawa und Isshiki. Ogasawara, Taira und Soga unterstützten Ishikawa, Minamoto, Takeda, Mori und überraschend auch Yagyu aber Isshiki, die Fujiwara enthielten sich. Als der Sohn des Daimyos der Minamoto bei einer Mautstelle der Ogasawara von der Wachmannschaft getötet wurde, brach der Krieg los:

Die Armeen der Clans, jeweils etliche Tausende stark, ergossen sich in das Land wie Heuschrecken. In den ersten 15 Jahren dessen, was Sengoku-Jidai, das Zeitalter des Krieges, genannt wird, schlachteten sich in gigantischen Gefechten die Armeen der Clans dermaßen ab, dass die Schicht der Buke auf ein Viertel ihrer ursprünglichen Stärke zusammenschmolz. Die Lücken in den Schlachtreihen mussten aufgefüllt werden, weswegen man dazu überging, Heimin und Hinin einzuberufen und Ashigaru aus ihnen machte. Diese Verschnaufpause währte 5 Jahre, bis der Krieg wieder ausbrach. Die ursprünglichen Koalitionen waren derweil zerbrochen. Nach weiteren 20 Jahren war das Reich dem Bankrott nahe, die Bevölkerung dezimiert, die Künste lagen brach.

Der Fujiwara Clan, der sich aus den Streitigkeiten heraus gehalten hatte (trotz intensiver Diplomatie seitens der anderen Clans) löste sich aus seiner Isolation und marschierte in die Gebiete der nahe gelegenen Mori ein, die – geschwächt – unterlagen und ausgelöscht wurden. Die Überlebenden reihten sich in die Massen Ronin ein, die über die Jahrhunderte entstanden waren und von den Clans als Lanzenfutter verwendet wurden. Die frischen Fujiwara drohten das ganze Reich zu überrennen, bis eine Zweckkoalition aus drei Clans den Vormarsch aufhielt. Bis vor 4 Jahren schwelte der Krieg immer weiter, bis in einem letzten aufbäumen der Clans sich wieder zwei Koalitionen bildeten (nicht um die Thronfolge – die beiden Kandidaten waren längst tot und der dritte Sohn Tenno, aber auch schon tot) und sich auf der Hochebene Sekigahara trafen. In einer dreitägigen Schlacht siegte die aus Takeda, Soga und Taira bestehende Koalition durch das Überlaufen der

Ogasawara entscheidend. Das ausgeblutete Reich bekam seinen Frieden unter Daimyo Taira Kojiro, der das *Bakufu*, eine Militärregierung unter seinem Kommando bildete und als *Tai-Shogun* nunmehr weltlich herrschte – über ein Trümmerfeld.
Kojiro, Soldat durch und durch, war weise genug, Experten zu berufen, um das Reich wieder aufzubauen, und so scheint das Jadene Imperium endlich wieder auf dem Wege der Gesundung…

- *Tatianien*
  Wie man der Beschreibung der Uzuri entnehmen kann, leben diese in einem Landstrich mit dem Namen Tatianien. Im Nordwesten wird das Land von der Ofenwüste und dem Jade-Imperium begrenzt, im Norden und Süden grenzt das Land an zwei Ozeane und im Osten liegt die unüberwindbare Barriere des Vuschhordang-Gebirges. Die Ureinwohner Tatianiens waren jahrhundertelang Menschen, die eine bäuerliche Kultur hatten und immer wieder kriegerische Auseinandersetzungen untereinander pflegten. Vor etwa 2.300 Jahren tauchten die ersten Uzuri auf, die den Bauern keine Chance ließen und das Land eroberten. Die Uzuri ließen den Menschen ihre Religion und Lebensweise, verfügten aber klare Arbeitspläne, die von den Menschen zu erledigen waren. Anfangs sträubten sich die meisten Menschen. Die Uzuri machten kurzen Prozess und nach und nach verschwand der letzte Unruhestifter. Der Reichtum, sowohl der Menschen als auch der Uzuri, wuchs, sodass die ursprüngliche Lebensweise nach einigen Generationen vergessen war. Heute ist es eine Katastrophe, wenn ein Mensch aus dem Arbeitsplan ausgeschlossen wird, weil ihm dann keinerlei Güter zustehen, die durch die Erfüllung des Plans geschaffen werden.
  Die Uzuri selbst leben vornehmlich in den Städten und sehen die Menschen als willige und billige Arbeitskräfte an, die alle Freiheiten genießen, solange sie den Arbeitsplan erfüllen.
  Hauptstadt Tatianiens ist Tatia.

W-3.5 Die Monde Orotas

Zur Orientierung für den SL werden an dieser Stelle die sieben Monde Orotas angegeben. Sicherlich bedeutet es eine nicht zu unterschätzende Hilfe, wenn der SL weiß, zu welcher Zeit welcher Mond welche Mondphase durchläuft.

W-3.5.1 Chorelis und Deibos

Diese beiden recht kleinen Monde bilden am nächtlichen Himmel Orotas ein faszinierendes Schauspiel. Obwohl ihre Stellung am Nachthimmel unter den meisten Bewohnern Orotas als ein Mond gilt, sind es eindeutig zwei Himmelskörper, die sich gegenseitig auf einer engen Bahn umkreisen.
Chorelis ist der besser zu erkennende Mond, da seine Farbe der von Elfenbein entspricht. Daher wird er auch der helle Zwilling genannt.
Deibos besitzt eine dunkle, ascheähnliche Farbe und ist daher nur mit einem guten Auge deutlich zu erkennen. Er wird in Analogie zu Chorelis der dunkle Zwilling genannt.
Chorelis und Deibos stehen alle 32 Tage als zwei volle Halbkreise am Himmel. Innerhalb eines vollen Tages umkreisen sie sich einmal.

W-3.5.2 Ligor

Ligor ist der mit Abstand hellste Mond über Orota. Gleichzeitig ist er der zweitgrößte der sieben Monde. Seine Farbe entspricht der eines hellen Sandstrandes bei Sonnenschein.
Besondere Bedeutung spielt Ligor beim Paarungsspiel der Vingari (s. **Kap. W-6.19**).
Alle 45 Tage steht Ligor voll am Nachthimmel, dabei überstrahlt er nahestehende Gestirne und Monde völlig, so dass diese nicht mehr zu erkennen sind. Für die Bewohner Orotas bedeutet Vollligor (äquivalent zu Vollmond), dass in der Nacht keine Laterne zum Sehen im Freien benötigt wird.

W-3.5.3 Lykanthro

Dieser Himmelskörper ist ziemlich unscheinbar, da seine Farbe einem sehr dunklen Weinrot entspricht. Seine magische Auswirkung auf Orota ist hingegen nicht zu verachten. So gibt es Gerüchte, dass Kinder, die bei Volllykanthro (äquivalent zu Vollmond) geboren werden, begnadete Magier oder andere Magieanwender werden.
Auch sollen magische Handlungen und Rituale bei Volllykanthro besonders mächtig sein (in der Tat: bei Volllykanthro gilt eine Kf-Probe zwischen 1–15 bereits als guter kritischer Wurf, nur bei 100 als Patzer).
Lykanthro spielt auch bei den Werwesen eine besonders große, den Zeitpunkt der Verwandlung steuernde Rolle (s. **Kap. W-9.5.32**).
Alle 25 Tage steht Lykanthro voll am Himmel Orotas.

W-3.5.4 Mortus

Mortus – oder auch der Todesmond, wie er in vielen Sprachen Orotas übersetzt wird – wendet etwa alle 60 Tage Orota sein volles Gesicht zu. Wenn dieses geschieht, herrscht in vielen Kulturen eine Zeit der Angst und des Erschreckens. Man sagt Mortus nach, dass zu der Zeit, wenn die knochengelbe Scheibe voll am Nachthimmel steht, die Untoten besonders mächtig sind, es besonders oft vorkommt, dass Verstorbene zu Wiedergängern werden und besonders abscheuliche, dunkle Rituale mit hohen Erfolgsaussichten durchgeführt werden können (bei allen Zaubern mit oder über Untote sowie nekromantischen Handlungen erleichtert sich der Wurf bei Vollmortus um 10 Punkte).

W-3.5.5 Orotans Auge (Torans Auge etc.)

Einen ungewöhnlichen Orotatrabanten stellt das göttliche Auge dar, ein von sich aus blutrot leuchtender Mond, der immer als voller Kreis am nächtlichen Himmel zu erkennen ist, teilweise bei günstigen Wetterlagen auch tagsüber.
Viele Kulturen halten diesen Mond für das Auge ihres mächtigsten Gottes, der die Träume schickt und die Träumenden darin prüft.
Einige der aufstrebenden Astronomen der magischen Fakultät in Visdom sind jedoch der Meinung, dass dieser Mond überhaupt kein Mond ist, sondern eine sehr kleine, schwach leuchtende Nachtsonne. In der Regel werden sie mitleidig belächelt.

W-3.5.6 Salpetros

Dieser Mond ist weniger für seine Auswirkungen auf die Lebewesen Orotas bekannt, sondern vielmehr für seine beeindruckende Farbe, welche er annimmt, wenn sein volles Rund den Nachthimmel Orotas bedeckt: er ist von einem solchen Giftgrün, dass alle anderen Farben dagegen verblassen und alles in einem für die Augen unangenehmen grün erscheint.
Salpetros ist der zweitgrößte Mond Orotas. Alle 21 Tage ist Vollsalpetros (entspricht Vollmond).

W-3.5.7 Sittares

Sittares ist der größte Mond Orotas. Seine Farbe lässt sich mit einem hellblauen Schimmern beschreiben. Schaut man in einer Vollsittaresnacht den Mond genauer an, so erkennt man auf seiner Oberfläche Krater, Gebirge und eigenartig gleichmäßige Kanäle, welche den Mond bedecken.
Sittares ist derjenige Mond, der für die Gezeiten Orotas zuständig ist. Die anderen sechs Monde spielen dabei eine zu vernachlässigende Rolle. Alle sechs Stunden wechseln sich Ebbe und Flut ab, wobei die *Pra-al-Khá* und das *Mellanhavet* aufgrund ihrer geographischen Lage ausgenommen sind. Während Vollsittares (alle 28 Tage) kommt es zu besonders hohen Flutständen, wohingegen bei

Neusittares (entspricht Neumond) die Ebbe besonders intensiv ausfällt.
Alle 231 Jahre kommt es zu der seltenen Kombination, dass alle Monde voll sind und gleichzeitig am nächtlichen Himmel stehen. Während dieser Phase des „*Hochzeitstanzes*“, wie diese Konstellation auch häufig genannt wird (die Auswirkungen dauern etwa einen Monat lang an), wird die *Ödemark* komplett überschwemmt, so dass die Straßen und Wege zwischen *Seloc* und *L'Feüd* unpassierbar sind.

W-3.6 Die Zeitrechnung auf Orota

Da Tell die am weitesten verbreitete Sprache auf Orota ist, soll an dieser Stelle nur auf Monatsnamen und Wochentagsbezeichnungen diese Sprache eingegangen werden.
Die allgemeine Zeitrechnung ist von der Sprache unabhängig und auf ganz Orota nahezu einheitlich. Fast alle Rassen und Völker (nur die Zwerge und Szoths tanzen aus der Reihe) teilen das orotische Jahr in gleich lange Monate ein (32 Tage in Abhängigkeit zum Umlauf der Monde Chorelis und Deibos).
Die Wochen sind ebenfalls bei den meisten Kulturen gleich (8 Tage).
Auf besondere Feinheiten innerhalb dieses Systems geht das folgende Kapitel ein:

W-3.6.1 Die Zeitrechnung

Die Zeitrechnung Orotas beruht auf den Umläufen der Orotamonde. Gebräuchlich sind dabei vor allem Chorelis und Deibos. Deren Zyklus von 32 Tagen wird allgemein als Monat angesehen. Die Monatsnamen sind in den verschiedenen Kulturen unterschiedlich. Einige Kulte verwenden auch andere Mondumläufe als Zeiteinheit.
Die herausragende Bedeutung von Chorelis und Deibos beruht darauf, dass 13 Chorlis-und-Deibos-Umläufe genau einem Jahr entsprechen. Das grenzt an ein Wunder[1].
Somit hat das orotische Jahr 416 Tage.
Alle 231 Jahre kommt es zur Mondkonstellation des „Hochzeitstanzes“, d.h. alle Monde Orotas sind gleichzeitig als Vollmond sichtbar. Dieser Zyklus von 231 Jahren gilt als Mondzeitalter und ist in fast allen orotischen Kulturen Basis der Zeitrechnung. Das „Jahr 99“ bedeutet also das 99. Jahr nach dem letzten „Hochzeitstanz“. Zurückliegende Mondzeitalter werden nach herausragenden Persönlichkeiten oder Ereignissen benannt. Diese sind verständlicherweise in verschiedenen Kulturen unterschiedlich und erschweren das Abgleichen von Daten.
Ein Mondzeitalter besteht also aus 231 Jahren oder 96.096 Tagen. Das sind $2^5 \cdot 3 \cdot 7 \cdot 11 \cdot 13$ Tage[2].

Im Übrigen ergeben sich daraus folgende Zeiten für die Mondumläufe (auf drei Stellen genau):

Mond	*Umlaufzeit [Tagen]*
Chorelis & Deibos	32
Ligor	45,010
Lykanthro	24,999
Mortus	59,985
Orotans Auge	1
Salpetros	21
Sittares	28

Aus nachvollziehbaren Gründen gibt es für alle des Zählens und Rechnens kundigen Beschäftigten ein 13. Monatsgehalt.

W-3.6.2 Monatsnamen und Wochentage (Tell)

Das Jahr hat 13 Monate:

Nr.	*Monat*	*Bedeutung (Tell)*
1	Ziolke	viel Schnee
2	Klinbo	kalte Füße
3	Sammü	Schneematsch
4	Glefröt	Zeit, die Felder zu bestellen
5	Trowla	Duft nach frischem Grün
6	Böstwe	viel Arbeit auf den Feldern
7	Vebera	der Mittlere
8	Crewü	heißer Wind
9	Jund	Zeit für die ersten Ernten
10	Zensch	Vorratslager
11	Rierge	Tanzzeit
12	Versoll	viel Regen
13	Crinte	lange Nacht

Jeder dieser Monate hat exakt 32 Tage und ist in vier Wochen eingeteilt. Somit fällt der erste Tag des Monats immer auf den ersten Tag einer Woche. Insgesamt hat das menschliche Jahr hat 52 Wochen mit den folgenden Wochentagen:

Nr.	*Tag*	*Bedeutung (Tell)*
1	Lentäg	Alter Göttername (Fruchtbarkeit)
2	Leyiga	Tag des Wassers
3	Durkwe	Tag der Sonne
4	Xiotle	Tag des Windes
5	Gaschdäg	Alter Göttername (Schicksal)
6	Glerpdäg	Alter Göttername (Jagd)
7	Mastaf	Tag des Feldes
8	Poforne	Ruhetag

W-3.6.3 Besondere Tage

Jede Rasse und jedes Volk kennt besondere Tage im Jahreskreis, die durch besondere Riten oder Feste zum Ausdruck kommen. Diese Tage haben zum einen natürliche Ursprünge (z.B. Sommer- und Wintersonnenwende sowie Tag- und Nachtgleiche), zum anderen besitzen sie einen kulturellen Hintergrund (z.B. Neujahr, höchste Feiertage eines Tempels, Befreiungstage, Nationalfeiertage usw.). Die

[1] Ja, gut, es ist eins… (der große Spielleiter)
[2] Das ist doch eine schöne Primfaktorzerlegung… Für eine magische Welt ist ein wenig Zahlenmystik doch äußerst passend! (immer noch der große Spielleiter)

besonderen kulturellen Feiertage sollen an dieser Stelle nicht behandelt werden, dem SL sei eine sinnvolle Ausarbeitung ans Herz gelegt.

Tag	*Bedeutung*
8. Glefröt	Frühlingsanfang/ Tag- und Nachtgleiche
16. Vebera	Sommeranfang/ Sommersonnenwende
24. Zensch	Herbstanfang/ Tag- und Nachtgleiche
32. Crinte	Winteranfang/ Wintersonnenwende

W-3.7 Das Wetter Orotas

Die einfachste Möglichkeit, als SL das momentane Wetter zu bestimmen, ist der Wurf mit dem W%.

W%	*Wetter (anzupassen auf die jeweilige Jahreszeit)*				
	Sonne	*Wolken*	*Wind*	*Niederschlag*	*Temperatur*
1-10	nicht sonnig	bedeckt	heftig/ Sturm	Regen/ Hagel/ Schnee	eiskalt
11-20	nicht sonnig	bedeckt	stürmisch	Landregen	sehr kalt
21-30	nicht sonnig	bedeckt	sehr windig	Schauer	kalt
31-40	kaum sonnig	bewölkt	windig	Nebel	etwas kalt
41-50	wechselhaft	bewölkt	wenig windig	sehr feucht	durchwachsen
51-60	etwas sonnig	bewölkt	kaum Wind	feucht	durchwachsen
61-70	sonnig	kaum bewölkt	kaum Wind	etwas feucht	angenehm warm
71-80	sonnig	leicht bewölkt	kaum Wind	trocken	warm
81-90	sehr sonnig	wolkenlos	Lüftchen	sehr trocken	sehr warm
91-100	extrem sonnig	wolkenlos	windstill	äußerst trocken	heiß

Benutzung:
Mit einem W% wird das Wetter ausgewürfelt. Bei einer 75 ist das Wetter sonnig, kaum bewölkt, kaum Wind, das Klima etwas feucht, aber angenehm warm.
Ist man in der Wüste unterwegs oder im Winter, müsste die Tabelle angepasst werden.

Beispiele:
Im Winter, 90 gewürfelt: Die Sonne wärmt euch trotz der sehr trockenen kalten Luft. Es bedeckt kein Wölkchen den Himmel, die einzigen Wolken bilden sich beim Atmen vor eurem Mund. Es wird euch sehr warm beim Wandern, so sehr durchdringen euch die Strahlen der Sonne.

Wüste, 15: Wolken bedecken den Himmel. Die Vorboten eines ersehnten Regens? Es scheint plötzlich düster zu werden und sobald die Sonne hinter der Wolkendecke verschwunden ist, wird es kalt. Und dann – tatsächlich – fallen Regentropfen, nicht dicke, dafür viele, es scheint kein Ende zu nehmen. Schnell seid ihr klatschnass vom warmen Regen.

Wenn Regen in der Wüste nicht erwünscht ist aufgrund des Abenteuers kann jeder Wetterbereich einzeln ausgewürfelt werden, je nach Bedarf.

W-4 Der Astralraum

Der astrale Raum (häufig auch Astralraum oder Limbus genannt) ist eine Dimension, die parallel zur orotischen Sphäre existiert. Im Astralraum gelten keine physikalischen Gesetze, die einzigen physikalischen Größen, die Orota und der Limbus gemeinsam haben, sind Licht und Zeit. Alle Gegenstände und Lebewesen, die auf der orotischen Sphäre existieren, ragen in den Astralraum hinein und besitzen eine unverwechselbare, einzigartige Aura. Licht dringt nicht durch diese Auren, jedoch können Astralwesen bestimmte Auren problemlos durchschreiten. Auren von anorganischen Gegenständen können durchschritten werden, lebendige Auren oder Auren von ehemals lebendigen Dingen können im Limbus nicht durchdrungen werden.
Es ist Astralwesen, die zwischen dem Astralraum und der orotischen Sphäre wandeln können, möglich, Gegenstände aus der orotischen Sphäre in den Limbus hinüberzunehmen, jedoch können orotische Gegenstände im Astralraum nicht bewegt werden. Diese Gegenstände sind dafür von der orotischen Sphäre aus nicht zu sehen oder zu spüren. Schriftzeichen können im Limbus nicht gelesen werden, da sie keine Aura besitzen (Ausnahmen sind magische Texte, diese besitzen eine Aura). Der Astralraum ist ein geräuschloser Ort, in ihm gibt es also keinerlei Lärm, keine Stimmen oder andere Laute. Auch das Licht im Limbus besitzt eigene Gesetze. So herrscht im Astralraum ein diffuses Dämmerlicht, nur Auren selbst bringen Licht in diese Welt. Lichter aus der orotischen Sphäre wirken nur, wenn sie magisch sind.
Anhand einer Aura kann ein Astralreisender erkennen, ob ein Wesen der orotischen Sphäre tot oder lebendig, magisch oder nichtmagisch oder sogar ein Urwesen ist. Illusionen oder Verkleidungen wirken im Limbus nicht, da sie keinen Einfluss auf eine Aura haben. Nur Götter und Verderber besitzen die Möglichkeit, Auren von Lebewesen beliebig zu verändern. Ansonsten ändert sie sich ab der Geburt in ihrer Art nicht mehr, sehr wohl jedoch in ihrer Intensität und Größe.
Der Astralraum ist nicht unbelebt. Er beherbergt eine Vielzahl an feinstofflichen Kreaturen, die von sich aus keine Möglichkeit haben, in die orotische Sphäre hinüberzuwechseln. Da jedoch die Magie ein natürlicher Bestandteil der Astralebene ist, können magiebegabte Astralwesen sie hier anwenden und somit Wirkungen in der orotischen Sphäre hervorrufen.
Astralwesen können von Außen nicht verletzt werden, nur untereinander oder mit Hilfe der Magie können sie Schaden nehmen. Aus diesem Grund kann ein Magier, Astralmeister oder Schamane, der in den Limbus hinübergeht, durchaus getötet werden.
Wechselt ein orotisches Wesen in den Astralraum, so bleibt der Körper leblos zurück, nur die Seele macht den Sprung in die andere Dimension. Die Seele kann sich im Limbus gedankenschnell bewegen. Blockiert eine tote Aura (beispielsweise von einer Steinwand) den Weg, so hat die Seele die Möglichkeit, diese tote Aura zu durchdringen, wobei diese Aktion pro Zentimeter etwa 5 Sekunden dauert. „Lebendige“ Auren können auch von Seelen nicht durchschritten werden.

W-4.1 Die Bewohner des Astralraumes

Kreaturen, die den Astralraum bevölkern, sind grundsätzlich von magischer Natur. Es gibt zwei Arten von ihnen: die einen existieren nur im Astralraum (die *Astralwesen*), die anderen existieren in beiden Dimensionen gleichzeitig (die *übernatürlichen Wesen*).
An dieser Stelle sollen zwei besonders wichtige Astralwesen beschrieben werden:

W-4.1.1 Astrale Diener

Astrale Diener sind die Geister von Verstorbenen, die zu Lebzeiten in den Astralraum gewechselt sind (z.B. Magier, Schamanen, u.ä.) und aufgrund irgendwelcher unglückseliger Umstände nicht mehr in ihren Körper zurückkehren konnten (weil dieser verstorben ist oder der Weg zurück nicht gefunden wurde). Astrale Diener können, wie ihr Name schon andeutet, beschworen werden. Ihre für die Beschwörung wichtigen „Kampfwerte“ (s.u.) seien vom SL je nach Art des astralen Dieners festzulegen.
Die Astralmeister haben sich auf das Beschwören und Dienstbarmachen von Geistern, Dämonen, Engeln u.ä. spezialisiert (s. **Kap. 6.10**).

(Kampfwerte:)

Wi SL	Kf SL	Re SL

W-4.1.2 Totems

Es gibt eine Gruppe von Astralwesen, die eine wichtige Rolle bei der Ausübung von Magie spielen: die *Totems*. Bei ihnen handelt es sich um Zusammenballungen von tierischen Seelen, die ein Bewusstsein entwickelt haben (stirbt ein Tier, so gelangt seine Seele in den Astralraum und nicht in eine der jenseitigen Sphären). Diese Totems geben Schamanen, die von ihnen ausgewählt wurden, die Möglichkeit zu magischen Ritualen.
Die wichtigsten Totems sind je nach Rasse der Schamanen unterschiedlich. Bei allen Rassen bekannt sind Adler, Alligator, Eule, Rabe, Schlange, Wolf und Ratte. Die verschiedenen Totems verlangen von ihren Schamanen, nach bestimmten Regeln zu leben. Auf keinen Fall darf ein Schamane zulassen, dass ein Tier, das der Art nach seinem Totem entspricht, getötet wird.

(Kampfwerte:)

Wi 3W20+60	Kf 2W20+70	Re 3W20+80

W-5 Geschichten Orotas

Neben den Historien der einzelnen Rassen gibt es auf Orota unzählige Geschichten über besondere Orte und Gegebenheiten. Die interessantesten von ihnen sollen an dieser Stelle wiedergegeben werden:

W-5.1 Die Krönungsburg *Ascolab*

Unweit der großen Handelsstraße, die in der Nähe des *Rombel*stromes von *Resina* zur Hauptstadt von *Sibatan*, *Sabedoria* und weiter über *Pomba* nach *Usura* führt, liegt am äußersten westlichen Rand des Waldes die alte Krönungsburg des Reiches von *Sibatan*: *Ascolab*.
Die umfangreiche Burg ist auf einem natürlichen Hügel gelegen und nur über das turmbewehrte Tor zugänglich, zu dem man über eine künstlich aufgeschüttete Rampe gelangt, die in den Anfangszeiten der Festung noch nicht existierte und nachträglich hinzugefügt worden war.
Erbaut wurde die Burg in grauer Vorzeit als Fluchtburg für den Clan der *Vorgans*, deren oberste Familie sich im Verlauf der Geschichte zum mächtigsten Adelsgeschlecht des umliegenden Landes aufschwang. In mehreren Feldzügen eroberte *Clovys I.*, genannt der Bezwinger, die umliegenden Kleinreiche und setzte sich als erster König die Krone von *Sibatan* auf. Schon zu diesem Zeitpunkt war aus der Fluchtburg des Clans eine Zwingburg mit doppelter Wallanlage geworden, die ihresgleichen in diesem Teil des Südlandes nicht kannte.
Seitdem stellt das Haus bzw. der Clan der *Vorgans* die Könige des Landes und jeder König sah es als Selbstverständlichkeit an, in seiner Regierungszeit die Burg zu erweitern. Entweder wurden neue Teile der Anlage hinzugefügt, alte erweitert oder repariert. So entwickelte sich über die Jahrhunderte hinweg *Ascolab* in eine große Anlage, auf der seit der Existenz des Königreiches nicht nur die Krönungsfeierlichkeiten abgehalten werden, sondern der Kronschatz und die Insignien der Macht (schwere Krone, Zepter, Goldmantel, Rüstung und Schwert von *Clovys I.*) aufbewahrt und von einer eigens zu ihrem Schutz auf der Burg einquartierten Truppe bewacht werden.
Da heutzutage die Anwesenheit der Könige in den großen Handelsstädten von großer Bedeutung ist und das Zentrum der Macht heute in der Hauptstadt Sabedoria liegt, verfügt der König dort über die entsprechenden Räumlichkeiten. Burg *Ascolab* dient als Residenz zur Erholung und der Erziehung der Thronfolger. Die Burg wird von den umliegenden Dörfern versorgt. Im Umkreis von sieben Kilometern der Burg dürfen nur die Mitglieder der königlichen Familie mit ihrem Gefolge jagen, es darf keine Siedlung angelegt oder Landwirtschaft betrieben werden. Diese Unabhängigkeit sowie die Größe der Festung haben sie bisher jeden Belagerungsversuch widerstehen lassen. Nach solchen Erfahrungen sind umfangreiche Brunnen ausgehoben, Zisternen angelegt und geheime Tunnel gegraben worden, deren Zugänge nur wenigen bekannt sind. Außerdem wurden große Waffenarsenale (Rüstungen. Katapulte, Feuerwerfer, usw.) eingerichtet und Teile der Burg für die Erforschung neuer Waffen bereitgestellt. Dazu gehören auch Kartenräume, welche die größten und detailliertesten Karten über den bekannten Teil der Welt beinhalten.
Ein Teil dieser Räume werden in den unterirdischen Hallen vermutet, die vor zweihundert Jahren König *Anderak II.* von gefangenen Zwergen hatte anlegen lassen, um die gewaltigen Beutestücke und großen Mengen von Schätzen sicher unterbringen zu können. Beides, Zwerge und Schätze, hatte dieser äußerst kriegerische König auf seinem Expeditionsfeldzug in den Nordosten des Kontinents erbeutet. Er meinte wohl, er müsse seinem Leitspruch gerecht werden, den traditionell jeder neue König am Anfang seiner Regierungszeit für sich wählt: „Wer sich verteidigen muss, hat versäumt zuerst anzugreifen“. Zum Glück haben nicht alle Herrscher auf *Ascolab* diese oder ähnliche (vielleicht sogar noch schlimmere) Wahlsprüche zu den ihren gemacht!
Seit dieser Zeit nennt man *Ascolab* auch das „Goldhaus des Westens“. Diesem verlockenden Ruf folgten nicht wenige Diebe, deren Reste, wenn man sie überhaupt noch einmal wiedersah, an der Straßenkreuzung nach *Sabedoria* den Krähen als Imbiss dienten. Jedenfalls ist bisher noch kein Dieb heil aus der Burg herausgekommen. Die Zwerge, die fast alle der Höhlen in den Felsen gebohrt haben, hat man übrigens auch nicht mehr gesehen. Allerdings kommen alle paar Jahre immer wieder Gerüchte auf, nach denen einem Zwerg die Flucht durch einen Gang gelungen war, der nur ihm bekannt war. Auf seinem Weg in seine nördliche Heimat verlor sich aber seine Spur. Also kann auch er nicht bestätigen, ob tatsächlich allein in einer Halle mannshohe Fässer, von denen jedes 20.000 Münzen fasst, zu dritt aufeinandergestapelt in Viererreihen hintereinander stehen. Böse Zungen behaupten gar, dass es in den Schatzhöhlen durchaus nicht nur menschliche Wächter gibt, manche sogar Magier sein sollen. An den Eingangstüren zu den Höhlen würde für jeden Dieb, der erwischt wurde, eine Kerbe in das Eichenholz geritzt. Bei einer Tür sollen die Wächter schon dazu übergegangen sein, auch die Rückseite der Tür für diese Kerben zu benutzen...

W-5.2 Slon

Nach der Zerstörung des alten *Slon* durch den Fürsten von *Fosa* gründeten die Centauren die neue Stadt *Slon*. Sie ist die einzige Stadt am *Pra-al-Khá*. Diese außergewöhnliche Lage verdankt die Stadt dem Geschäftssinn der Geschäftsleute aus dem *Roz-Kosch*. Ursprünglich war *Slon* eine der vielen verlassenen und zerstörten Küstenstädte des *Wil*

Gotch. Während die anderen Städte endgültig zu Ruinen zerfielen, wurde *Slon* erneut zu einem der Zentren des gesamten Kontinentes. *Slon* liegt nämlich so weit von den Städten des Nordens in Seloc entfernt, dass die dortigen Gesetze hier keine Gültigkeit mehr besitzen (und die Centaurenherrscher die menschliche Rechtsprechung sowieso nicht verstehen und daher überhaupt keine haben). Die meisten Bewohner *Wil Gotchs* dagegen ignorieren die Existenz der Stadt und können daher auch nicht für die Einhaltung etwaiger Gesetze sorgen. So entstand im Laufe der Jahre ein rechtsfreier Raum, den die gewitzten Händler aus *Roz-Kosch* nutzten, um hier den einzigen Ort zu weit und breit zu schaffen, wo Glücksspiel nicht verboten ist. Und so kommen wöchentlich Pauschalkarawanen voller Touristen aus dem Norden nach *Slon*, die hier auf angenehme Weise ihr Geld loswerden wollen. So besteht die Stadt fast nur noch aus Hotels und Spielkasinos.

Allerdings gibt es in *Slon* auch ein bemerkenswertes Unterhaltungsprogramm. Aus allen Teilen Orotas strömen Sänger, Gaukler, Artisten und Geschichtenerzähler nach *Slon*, um hier ihr Können zu zeigen und sich dafür von den Hotelbesitzern teuer bezahlen zu lassen.

Der berühmteste von ihnen ist der hundertjährige Sänger Natrasi. Natrasi bringt zwar mittlerweile nur noch ein unkontrollierbares Röcheln hervor, doch für jeden Musikfreund ist es das Größte, diesen legendären Mann einmal gehört zu haben. Und spätestens, wenn er sein orotaberühmtes „Su'scha, Su'scha" anstimmt, ist auch der letzte Zweifler überzeugt.

Berühmt sind auch die „Bezwinger des Pra-al-Khá". Die Seeleute dieser Reederei mit ihren Schiffen „*Tapferkeit*" und „*Heldenmut*" sind die einzigen (natürlich neben den unzähligen szothischen Handelsschiffen), die das Pra-al-Khá befahren. Genau genommen machen sie zweimal täglich eine Rundfahrt in der *Bucht von Ruahr*. Allerdings stört es nur die wenigsten Passagiere, dass sie das offene Meer nie zu sehen bekommen. Schließlich nutzen die meisten Touristen die Fahrt für den zollfreien Einkauf. Bekannt sind diese Touren auch als so genannte Kefirfahren. Problematisch ist dabei lediglich das Be- und Entladen des Sonderpostens Billigkamele.

Erstaunlich ist die Zahl der Einheimischen aus *Wil Gotch*, die sich gerade zufällig in die Stadt verirrt haben, obwohl sie noch nie von ihr gehört haben. Die Lösung dieses Phänomens ist denkbar einfach. Jeder, der sich in *Wil Gotch* verirrt, findet irgendwann Spuren von Touristenkarawanen. Folgt er dann diesen Spuren, so landet er automatisch in *Slon* (vorausgesetzt, er läuft in die richtige Richtung). Sollte der reisende Abenteurer angesichts der Hunderte herumirrender Wilgoter, die sich alle offensichtlich prächtig amüsieren, Zweifel an dieser Argumentation haben, so sollte er diese lieber für sich behalten. Die Wilgoten mögen es nämlich gar nicht, wenn man ihre Ehrenhaftigkeit in Frage stellt.

Ebenfalls gibt es die Möglichkeit, in der Umgebung von *Slon* auf die Jagd zu gehen. Es gibt dort zahlreiche Tierarten, die sonst völlig unbekannt sind. So kann der erfolgreiche Jäger bei seiner Rückkehr in die Heimat zahlreiche Jagdtrophäen vorweisen, ohne dass die Daheimgebliebenen nachprüfen können, ob das riesige graue Wesen wirklich mit seinen großen Ohren fliegen und aus seinen langen weißen Zähnen Blitze schleudern kann.

W-5.3 Die Schlacht der Acht

Eine der vielen unergründlichen Geschichten Selocs ist die Sage von der „Schlacht der Acht".

Vor langer Zeit verbreiteten zahlreiche Räuberbanden Angst und Schrecken in *Po Sucha* und *Roz-Kosch*. Ständig wurden Karawanen überfallen und die Kaufleute klagten über die Überfälle, zu hohe Steuern, zu hohe Löhne und die Orotawirtschaftskrise im Allgemeinen.

So trafen sich die Stadtoberen der neun größten Städte der Wüstenländer in *Al Pleita* und berieten, was zu tun sei. Nach sieben Monaten nervenaufreibender, zäher Verhandlungen einigte man sich darauf, die Räuberbanden zu bekämpfen. Im ganzen Lande herrschte große Freude und Erleichterung, dass den Verbrechern nun endlich das Handwerk gelegt würde. Die Verhandlungen dauerten allerdings derart lange und waren so kostspielig, dass der Kalif von *Al Pleita* den Staatsbankrott erklärte und mit seinen wenigen persönlichen Habseligkeiten nach *Bawul* zog, was vor allem die 120 Sklaven verstimmte, welche die Goldkisten schleppen mussten. Auch der Rest der Bewohner verließ die Stadt, und *Al Pleita* zerfiel zu Staub. Das ist im Grunde für die Geschichte zwar völlig unwichtig, doch wäre die Sage ja sonst als die „Schlacht der Neun" überliefert worden.

Etwa vier Jahre später fiel der Händlergilde von *Al Achwas* das Abschlusskommuniqué der Konferenz in die Hände. In diesem stand zu lesen, dass die unterzeichnenden Städte sich beim Vorgehen gegen die Räuber militärische, organisatorische und sogar moralische Unterstützung versprachen. Nachdem die Händlergilde in den letzten zwei Jahren vergeblich um Steuersenkungen für mittelständische Unternehmen gekämpft hatte, wandte man sich nun wieder dem Räuberproblem zu und forderte sogar vom Kalifen sofortiges Handeln gegen die Karawanenüberfälle. Der Kalif zeigte großes Verständnis für die Nöte der Kaufleute und verwies sie an seinen ersten Wesir. Der Wesir verhandelte drei Stunden mit den Vertretern der Gilde bis er feststellte, dass es diesmal um Räuber ging und nicht um seine Steuereintreiber. Als ihm dieses bewusst wurde, schickte er die Vertreter der Gilde zum zweiten Wesir der Stadt, der als Experte in Sicherheitsfragen galt. Auch dieser war sofort von der Dringlichkeit der Sache überzeugt, dass es doch wohl das

Beste wäre, wenn die Gilde sich doch direkt mit dem Kommandanten der Stadtwache in Verbindung setzen würde. Doch dieser war bis auf weiteres auf Dienstreise.
So wäre die Sache fast im Sande verlaufen, wie die Karawanenführer so sagen. Allerdings war just in dieser Woche ein junger Mann namens Abdul Dull zum Sekretär des stellvertretenden Kommandanten der Stadtwache ernannt worden. Abduls erste Amtshandlung war, an die Bürotür „Sekr. d. stellv. Kom. d. St.W." zu schreiben (ja, Abdul konnte sogar schreiben). Damit wurde den Bürgern von *Al Achwas* (natürlich nur denjenigen, die Lesen konnten) zum ersten Mal bekannt, dass es dieses Amt überhaupt gab. Der „stellv. Kom. d. St.W." ging daraufhin erst einmal in Urlaub.
So tauchten dann eines Tages fünf prächtig gekleidete Gestalten im Büro von Abdul Dull auf und überzeugten ihn von der Notwendigkeit, endlich etwas gegen die Räuberbanden zu tun. Und noch ehe er erklären konnte, dass er ja nur der Sekretär sei, hatten ihn die wichtigen und prächtigen Herren schon so ein atemberaubenden Trinkgeld gegeben, dass er das Missverständnis nun auch nicht mehr richtig stellen wollte.
So machte sich Abdul Dull auf den Weg in die anderen Städte, um die vereinbarte Unterstützung im Kampf gegen die Räuber zu erbitten. Und tatsächlich wurde ihm auch jegliche moralische Unterstützung gewährt. Als er jedoch Truppenunterstützung anforderte, meinten die dortigen Rechtsexperten, dass dieser Passus im Vertrag doch etwas unklar formuliert wäre und dass Truppen im eigentlichen Sinne doch wohl kaum gemeint gewesen sein könnten. Doch Abdul Dull war ein gewiefter Verhandlungsführer und schaffte es, aus jeder der sieben anderen Städte einen Kämpfer zu bekommen. Irgendwie scheint es in jeder Stadt jemanden zu geben, auf den man getrost verzichten kann. Lediglich aus *Al Achwas* kam keine Unterstützung, da jeder Zuständige abwesend und jeder Anwesende nicht zuständig war.
So entschloss sich Abdul Dull, selbst mit in die Schlacht zu ziehen. Acht Helden zogen in die Wüste, töteten in einer riesigen Schlacht über 1000 Räuber und kehrten siegreich in ihre Heimatstädte zurück. Sie wurden geehrt, gefeiert, mit Gold überhäuft, mussten nie wieder kämpfen oder arbeiten und lebten glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende. Den acht Helden wurde in jeder der acht Städte ein Denkmal gesetzt, und bis zum heutigen Tag wird der Jahrestag der Schlacht gefeiert.
Damit endet die Geschichte unserer Helden und eigentlich waren alle froh und glücklich. Lediglich einige Statistiker und andere Miesmacher behaupteten, dass sich die Zahl der Karawanenüberfälle eigentlich gar nicht geändert hätte. Einige Jahre später stellten dann ein paar arbeitslose Geschichtslehrer fest, dass sich die Geschichte der Acht, wie denn die Schlacht abgelaufen sei, bis aufs kleinste Detail unterscheiden und dass kein einziger auch nur halbwegs erklären konnte, wie sieben mäßige Krieger und ein Sekretär 1000 Räuber hätten besiegen können. Alles in allem blieb bis heute unklar, wie, wann, wo und ob überhaupt die Schlacht der Acht stattgefunden hat.
Nach wie vor findet jedoch in jeder der acht Städte ein großes Fest in Erinnerung an diese ruhmreiche Schlacht statt. Da jedoch auch das Datum der Schlacht noch immer ziemlich unklar ist, feiern die Städte ihr Fest an verschiedenen Tagen. Die Feiern dauern jeweils drei Tage und es gibt Festessen und Getränke gratis bis zum Umfallen. Da alle Feiern in den acht Städten aber innerhalb eines Monats stattfinden und die acht Städte auch nicht allzu weit auseinander liegen, ist es dem reisenden Abenteurer bei geschickter Reiseplanung möglich, einen Monat lang ohne Geld erstklassig zu leben. Nur Statistiker und Geschichtslehrer sind immer noch sehr ungern gesehen.
Bei diesen blendenden Aussichten für die Abenteurer erscheint die Frage nach dem wie, wo, wann und ob überhaupt dann doch reichlich irrelevant.

W-5.4 Das Rätsel des toten Kalifen

Es war einmal ein Kalif in *Al Achwas*, der war dermaßen unbeliebt, dass ihn wirklich jeder in *Al Achwas* zum Teufel wünschte. Und so fand man ihn eines Morgens plötzlich und sehnlichst erwartet tot in seinem Badezuber. Der Name des Kalifen war El Barsch.
Daraufhin wurden zahlreiche Untersuchungen angestellt, wer denn nun Schuld sei am Tod des Kalifen. Rechtsgelehrte aus ganz *Roz-Kosch* kamen in *Al Achwas* zusammen, um den Tod des Kalifen zu klären. Allerdings hatte jeder seine eigene Theorie, wer warum der Mörder war. Auch die Einwohner *Al Achwas'* begannen jetzt zu spekulieren und Vermutungen anzustellen. Schließlich kamen aus allen Teilen des Landes Geschichtenerzähler, die noch bessere Versionen zu bieten hatte. Die unglaublichste Version wusste der Barde El Bildsch zu berichten.
Mittlerweile hat jeder in *Al Achwas* seine persönliche Hypothese, die er in stundenlangen Diskussionen vehement vertritt. Auch von Reisenden wird verlangt, dass sie ihre Version der Ereignisse vortragen. Je phantastischer, unwahrscheinlicher und blutrünstiger, umso besser. Wer sich weigert, seinen Kommentar abzuliefern, gilt als unverbesserlicher Langeweiler und wird von den Einheimischen als Geschäftspartner nicht akzeptiert.
Wer dagegen eine besonders interessante Geschichte vorbringen kann, wird unter Umständen in den Palast eingeladen, manchmal auch in den Kerker.
Unangebracht erscheint es, den Gesprächsteilnehmer selbst des Mordes zu bezichtigen. Allerdings hat dies zumeist keine weiteren Folgen, da schon jeder, vom Großwesir bis zum Tagelöhner, als Haupt der Verschwörung gehandelt wurde. Genauso wurden auch schon sämtliche Völker und Rassen

als geheime Drahtzieher im Hintergrund verdächtigt.
Wegen der Vorliebe für phantastische und unwahrscheinliche Geschichten sind heute auch fast alle davon überzeugt, El Barsch wäre der beste und edelste Kalif gewesen, der je *Al Achwas* regiert hat.

W-5.5 Expedition zum Rüthpol oder die fünfte Himmelsrichtung

Wie alle vernünftigen Welten benötigt Orota vier Himmelsrichtungen. Nichts desto trotz gibt es auf Orota fünf davon. Die fünfte heißt rüthwärts oder kurz rüther. Vor allem in der Seefahrt ist rüthwärts von großer Bedeutung. Sagt beispielsweise ein Kapitän zu seinem Steuermann »10 Grad rüther«, so bedeutet das soviel wie »Ich hab' nicht die geringste Ahnung, wo wir uns hier befinden. Aber lass dir um Himmelswillen nichts anmerken, oder die Mannschaft macht Captainsdinner aus uns.« Antwortet dann der Steuermann »Aye, aye, Sir«, heißt dies »Du dummer Idiot, sieh zu, dass du uns aus der Scheiße ziehst.« Während unter Schiffsoffizieren rüther eher eine Bezeichnung ist, die dazu dient, die eigene Inkompetenz zu überdecken, gibt es auch ernsthafte Wissenschaftler, die sich mit der fünften Himmelsrichtung beschäftigen.
So gab es eine Expedition zum Rüthpol, die aber leider gescheitert ist. Am Ende behaupteten die Forscher, sie hätten zwar nicht den Rüthpol entdeckt, aber immerhin den magnetischen Rüthpol. Das galt in Fachkreisen jedoch als eher schwaches Argument, da Magnetismus auf Orota völlig unbekannt ist.
Viele meinen, rüther sei nur den Elfen bekannt, aber keiner traut sich zu fragen. Einige sind der Meinung, die Hartschaligen hätten rüther erfunden. Allerdings gilt dies als höchst unwahrscheinlich, denn kein Käfer hätte sich solch einen blöden Namen ausgedacht.
Die religiöse Splittergruppe der „Rüthäisten" glaubt, rüther sei keine Himmelsrichtung, sondern ein prähistorischer Gott, der Orota geschaffen hat. Andere wenden jedoch ein, man könne nicht einem allein die Schuld geben.
Eine Gruppe von Wissenschaftlern (andere nennen sie „durchgeknallte Magier") vertritt die These, das Universum funktioniere sowieso nur in 7, 16 oder 33 Dimensionen und von daher seien fünf Himmelsrichtungen eher sparsam.
Dagegen kennen die Borks nur zwei Himmelsrichtungen: hin und zurück.
In Wirklichkeit ist die Rüthertheorie wesentlich komplizierter als es sich die Leute auf Orota vorstellen. Auf jeder magischen Welt haben Ego und Charisma eine herausragende Bedeutung. Nur wer fest an seinen Zauber, sein Wunder oder seine Steuererklärung glaubt, kann auch mit einer gelungenen Aktion rechnen. Daher zeigt rüther immer auf das Lebewesen mit dem größten Ego (in der Regel also auf den SL). Wer sich für wichtig hält, bewegt sich nicht, sondern lässt andere zu sich kommen. Das ist notwendig für die Stabilität der Welt. Rüther ist nämlich die einzige Konstante im gesamten Universum ($r \approx 42$). Bewegt sich der wichtigste Mensch der Welt, so ändern sich damit auch die Himmelsrichtungen. Aus diesem Grunde enden wichtige Kriege auch oft in Eiszeiten, was wiederum die tiefe Logik des Universums beweist.
So wird auch klar, warum sich Reisende auf Orota so oft verirren. Es waren wichtige Reisende. Durch einzelne reisende Wichtigtuer können immer wieder lokale Schwankungen auftreten.
So entstehen auch die Jahreszeiten dadurch, dass sich die wichtigsten Herrscher im Sommer in ihrer Sommerresidenz und im Winter in ihrer Winterresidenz aufhalten. Sobald sie mit ihrem Unsinn aufhören würden, hätte Orota das ganze Jahr über ein angenehmes Klima.
Ein anderes Problem ist, dass Ego den Raum krümmt. Da sich alle denkende Wesen furchtbar wichtig fühlen, ist Orota eine Kugel. Zur Zeit der wesentlich mehr auf Gemeinwohl eingestellten Hartschaligen war Orota dagegen eine Scheibe. Übrigens ein Grund mehr, warum die Hartschaligen alle anderen Lebewesen nicht mögen.

W-5.6 Das Pra-al-Khá und die Skurrilen

Südöstlich von Seloc liegt das Namenlose Meer, das von den *Skurrilen*inseln umrahmt wird. Das Namenlose Meer, das von auswärtigen Besuchern auch Pra-al-Khá (oder Strudelmeer) genannt wird, verdankt diesen Namen einem riesigen Strudel, der alle Schiffe im Meer herumreißt und sie schließlich versenkt. Nur die allererfahrensten Seeleute haben überhaupt eine Chance, das Namenlose Meer jemals wieder lebend zu verlassen (mit Ausnahme der Szoth, denen kann es gar nicht nass genug sein). Und das ist ein Problem. Denn schließlich ist kein erfahrener Seemann bereit, sich auf so ein Himmelfahrtskommando einzulassen. Bis auf vereinzelte Szothschifffahrt gibt es im Strudelmeer heutzutage überhaupt keine Schifffahrt mehr.
Das war einst anders. Die Bewohner von *Wil Gotch* und unter ihnen vor allem die Amazonen von *Slon* lebten einst von Fischfang und vom Seehandel, und ihre Hafenstädte waren ob ihrer Pracht einst orotaberühmt. Doch immer wieder wurden Schiffe in den Abgrund gerissen und selbst die hervorragenden und mutigen Kapitäne von *Wil Gotch* konnten ihre Schiffe nicht mehr retten. Nach der Vertreibung der Amazonen gab es nicht einmal mehr erfahrene Seeleute, weil niemand so lange zur See fahren konnte, um Erfahrung zu sammeln. Alle Nacheiferer der Amazonen wurden in die unergründlichen Tiefen des Ozeans gerissen.
Und so sagten sich die Bewohner von *Wil Gotch* (und unter diesen vor allem die Centauren): »Vergessen wir's. Das hat doch eh' keinen Sinn.« Und sie verließen die Hafenstädte, zogen nach Norden und Westen und leben teilweise noch heute als

Bauern, Jäger, Sammler und Nomaden in *Wil Gotch*, und nie wieder setzte ein Wilgoter seinen Fuß (oder seinen Huf?) auf ein Schiff. Doch insgeheim war ihnen das schon peinlich. Sie lebten am Meer und trauten sich nicht ins Wasser. Also beschlossen sie, die ganze Sache zu vergessen und das Meer zu ignorieren.
Kein Wilgoter geht je an die Küste, niemand redet darüber, dass es das Meer überhaupt gibt, und selbst der Name des Meeres ist hier längst in Vergessenheit geraten. Daher die Bezeichnung „Namenloses Meer". Auf wilgotisch gibt es nicht einmal mehr Worte für Meer, Schiff, Segel oder ähnliches. Kein Wunder, dass Wilgoter bei Reisenden als etwas schwierig gelten.
Auch sollten sich die Reisenden davor hüten, die Einheimischen auf die Existenz des Meeres anzusprechen. »Du Küstenbewohner« ist die schlimmste Beleidigung (da keiner den Sinn des Wortes »Küste« versteht), die es für einen Wilgoter gibt. »Wo geht es hier zum Strand?« gilt als Obszönität ersten Ranges. Da sich derartige Sätze ohnehin nur in anderen Sprachen formulieren lassen, sind höfliche Wilgoter durchaus bereit, bei diesem ausländischen Gemurmel wegzuhören. Allerdings gibt es in dieser Beziehung nur sehr wenige höfliche Wilgoter. Bis heute hält sich die Geschichte vom Gast im Restaurant, der von den einheimischen Gästen gelyncht wurde, weil er einen Fisch bestellt hatte.
So stellt sich für Fernreisende auch das Problem, dass die Ruinen der einst legendären Küstenstädte (bis auf *Slon*) praktisch nicht auffindbar sind. Denn fragt man einen Einheimischen nach dem Weg, so versteht er entweder die Frage nicht oder er ist tödlich beleidigt. Und selbst wenn er bereit wäre zu antworten, könnte er es nicht. Denn schließlich sind die alten Städte und Wege dorthin im Laufe der Zeit völlig in Vergessenheit geraten.

Eingeschlossen wird das Namenlose Meer von den *Skurrilen*. Die Inseln legen sich wie ein Kreis um das Binnenmeer. Die einzelnen Inseln sind jeweils nur einige Kilometer von ihren Nachbarinseln entfernt. Beim gemeinsamen Vollmond einiger der größeren Orotasatelliten ist die Ebbe so stark, dass man von einer Insel zur nächsten laufen kann. Dies ist auch die einzige Möglichkeit, wie die *Skurrilen*stämme von einer Insel zur nächsten gelangen. Boote und Schiffe erzeugen bei den Eingeborenen panische Angst. Dies mag ähnliche Gründe haben wie bei den Wilgotern, ist aber bis heute unerforscht.
Entgegen anders lautender Gerüchte sind die Eingeborenen der *Skurrilen* keine Kannibalen. Zumindest gab es bislang niemanden, der zurückgekehrt wäre, um diese Gerüchte zu bestätigen bzw. zu widerlegen.
Die Inseln der *Skurrilen* sind relativ leicht mit dem Schiff zu erreichen, schließlich liegt nur eine Inselseite am Namenlosen Meer. Die Meerengen zwischen den Inseln lassen sich sogar mit einfachen Ruderbooten bewältigen, wenn man darauf achtet, nicht in Richtung Namenloses Meer abzudriften. Allerdings sollte man jede Form von Booten oder Schiffen vor den Eingeborenen versteckt halten. Man weiß nie, wie diese reagieren. Vielleicht verehren sie den Abenteurer, der die todesmutige Seefahrt aus sich genommen hat, als Gott. Vielleicht töten sie ihn als gefährlichen Verderber. Gutmütige Eingeborene versuchen vielleicht, ihn vor den schrecklichen Gefahren des Meeres zu retten, indem sie sein Schiff verbrennen.

W-5.7 Die Plage der Amazonen

Als die ersten Amazonen auf Espera landeten, um dort eine neue Heimat zu gründen, war die Insel ohne intelligente Bevölkerung, nur Tiere und Pflanzen aller Art lebten hier. Diejenigen Amazonen, die von der monatelangen Irrfahrt nach Espera die Nase voll hatten vom Meer, siedelten im dichten Urwald von Espera. Die übrigen Amazonen hingegen ließen sich in der Steppe nieder, wobei auch etliche Küstenorte gegründet wurden, um immer einen Blick auf mögliche Eroberer zu haben.
Die Steppenamazonen züchteten Nutztiere, unter anderem auch Pferde, die Ava in ihrer unendlichen Weisheit bereits auf Espera angesiedelt hatte.
Die Waldamazonen züchteten Nutzbäume für ihre Plantagen. Beide Stämme aber beschäftigten sich auch damit, Pflanzen und Kräuter anzubauen, von denen es ursprünglich auf der Insel nicht so viele gab. Tnarb, Eknök, Knarks und vieles mehr züchteten sie weiter, damit sie der Inselerde angepasst würden.
Es wurde zu einer Art Wettkampf unter den beiden Stämmen, wer die besten und resistentesten Pflanzen züchtete. So wogte der „Zuchtkampf" über Monate und es wurde untereinander geprahlt, dass die Wolken erzitterten.
So geschah es eines Tages, dass bei den Steppenamazonen über Nacht ganze Kräuterbeete vernichtet wurden. Der Boden war zerwühlt und sah so aus, als ob die Pflanzen wie Unkraut weggezupft worden wären, nur ein paar Blätter lagen noch hier und dort.
Die erbosten Steppenamazonen hielten eine Vollversammlung ab. Die Stimmung war aufgepeitscht ob solchen Frevels. Die Hohepriesterin *Camilla* hielt einen Tanz ab, um die Göttin Ava zur Versammlung hinzu zu bitten, damit die Versammlung vollzählig und gesegnet sei. Mater *Lyssa* befragte Zeugen und Gärtner. Doch keiner hatte etwas gesehen oder gehört. Nur ein kleiner Passer namens *Periplas* behauptete, dass er einige Scintillas der Waldamazonen gesehen hätte, die sich an den Beeten zu schaffen gemacht hätten. Sie seien von *Moira*, der Tochter der Mater des Clans Referee, der genau am Waldrand wohnt, angeführt worden.
Einige Steppenamazonen hatten zwar den Verdacht, dass da ein Zusammenhang bestehen könnte zwischen der Anklage und einem Streit zwischen *Moi-*

ra und *Periplas*. In diesem Streit ging es darum, dass *Moira Periplas* einen wunderschönen Ball, den er von seiner Mutter geschenkt bekam, weggenommen hatte. Diese Tat sei am Waldrand geschehen, wo er mit anderen Jungen Ball spielte. Periplas hatte Zeter und Mordio geschrieen, während Moira gelacht hatte, auf einem Baum verschwand und ihm die Zunge herausstreckte. Weinend lief er zur Mutter und klagte sein Leid. Aber seine Mutter hatte für sein Wehklagen nicht so viel Verständnis und so lief er zu seinem Vater *Arithme*. Der hatte sehr viel Verständnis aber keine Ahnung, wie man ihm helfen könnte. Seinen Ball bekam er nicht wieder zurück.

Zurück zum zerstörten Kräuterbeet: Die Versammlung hörte ihm zu und empfand Erleichterung, dass man ihr einen Schuldigen präsentierte. Sofort nach der Anhörung wurde eine Delegation auserkoren, um zu dem Clan der Referee zu gehen und ihn zur Rede zu stellen. Vier Amazonen machten sich auf dem Weg zur Mater *Geopatha* vom Clan der Referee.

Diese war sehr überrascht von dem Besuch und erzürnt über die Anklage. Sie wies sie zurück mit dem Hinweis, die Gastfreundschaft mit dieser Schuldzuweisung verletzt zu haben. Die Delegation solle sofort wieder zurückkehren, sonst würde diese Sache weite Kreise ziehen. Daraufhin zog sich die Delegation tatsächlich zurück und zu Hause angekommen wurde Kriegsrat gehalten. *Camilla* tanzte, um die Weisheit der Göttin auf ihrer Seite zu haben. Der Rat kam zu dem Schluss, nun ihrerseits eine Zerstörungstruppe zu aktivieren und zu dem Referee zu schicken. Die Truppe kam auch noch in derselben Nacht, in der sie losgeschickt worden waren, erfolgreich zurück. Die Anführerin der Truppe jedoch vergaß aber zu erwähnen, dass sie die Beete schon zerstört vorgefunden hatten. Es war für sie natürlich schöner, als Heldinnen gefeiert zu werden.

Nun geschah es aber gleichzeitig, dass *Arithme* einen Verdacht seinen Sohn betreffend hatte, der ihn dazu brachte, die übrig gebliebenen Beete der Steppenamazonen zu bewachen. Er trommelte seinerseits ein paar Passer zusammen. Sie verbargen sich im Busch und wechselten sich bei der Wache ab. Und in der Morgendämmerung war tatsächlich etwas da gewesen, aber keiner der Passer hatte es genau erkennen können. Die Wesen waren sehr schnell und sehr viele. Jedenfalls waren keine Pflanzen mehr da, als die Wolken von Sand und aufgewühlter Erde sich wieder legten. *Arithme* wusste nicht, was er tun sollte, denn in derselben Nacht war die Zerstörungstruppe zu dem Referee unterwegs. Er ging also zu seiner Gefährtin und berichtete das Gesehene. Diese aber belächelte ihn und glaubte, dass er sich nur mal wieder wichtig machen wollte.

So kam es zu dem unglaublichen Geschehen, dass *Arithme* sich daran machte, eine derart ausgefeilte Falle zu bauen, die zu beschreiben zuviel Arbeit wäre (aber man kann sie in allen gut ausgestatteten Bibliotheken nachschlagen, na ja, wenn man viel Glück hat). Seit diesem Tag gibt es unter den Fallenstellern unter den Amazonen das geflügelte Wort »Arithme sei mit dir«, wenn sie sich an ihre Arbeit machen.

In der Zwischenzeit wurde jedoch der Clan der Referee sehr, sehr böse, weil sie den Verdacht hatten, dass die Steppenamazonen selbst die Zerstörer der Beete waren. So rüsteten beide Stämme zum Krieg, der zum Krieg zwischen allen Steppen- und Waldamazonen wuchs.

Der kleine *Periplas* bekam indessen heftige Gewissensbisse, denn er wollte auf keinen Fall Verursacher für einen Krieg sein. Und das alles wegen eines Balles… Und so übel war *Moira* nun doch nicht. Nur ein wenig stürmisch und unüberlegt. Aber er hatte auch Angst vor den Folgen einer Beichte. Er lag lange wach in seinem Bett.

Sein Vater *Arithme* hatte in der Zwischenzeit seine Falle fertig gestellt und an einem der wenigen übrig gebliebenen Beete postiert und hielt Wache.

Am nächsten Morgen hatte sich der kleine *Periplas* zur Ehrlichkeit durchgerungen und suchte Mater *Lyssa* auf. Dort hielt sich auch sein Vater auf, der seine Falle vor die Füße der *Lyssa* stellte. In der Falle saßen drei Toadies; man konnte sie nicht sehr gut erkennen, weil sie sich zu schnell im Käfig bewegten, aber es waren eindeutig Toadies. Arithme erklärte *Lyssa* die Sachlage. Seiner Meinung nach hatten die Toadies großen Gefallen an dem neuen Fressen gefunden, so dass sie allnächtlich davon naschten. Und es gab sehr viele Toadies auf der Insel.

Der große Rat aller Clans wurde berufen, um die Lage zu besprechen. Es herrschte am Anfang eine sehr eisige Stimmung, wobei einige Clans sich sogar weigerten, an dem Treffen teilzunehmen. Zum Glück löste sich diese Atmosphäre immer mehr im Laufe der Gespräche (außerdem verteilte *Lyssa* an die Anführerinnen der Clans jeweils einen Toadie – und man weiß ja, wie Frauen auf kleine, weiche, flauschige, buschige Nagetiere mit Stummelschwänzchen reagieren…). Nach langem Hin und Her kam man zu dem Schluss, die Streitigkeiten beizulegen und die Kräuter nun so zu züchten, dass die Toadies sie nicht mehr mögen würden (und deshalb mögen auch die meisten Amazonenkinder keine Medizin, sie schmeckt in der Tat abscheulich).

Nun wandte man sich dem Problem zwischen *Periplas* und *Moira* zu. Man kam zu dem Schluss, dass man die Streithälse einfach miteinander verheiratete (zur Strafe, so!). Natürlich hätten sie sich leicht wieder trennen können, aber diese Partnerschaft hielt doch tatsächlich fürs Leben, was doch etwas außergewöhnlich ist für die manchmal launischen Amazonen. Heute ist man der Meinung, dass dieser ewige Bund fürs Leben doch etwas sehr modern ist. In Gedenken an dieses Paar schuf irgendeine Amazone dann ein Amulett, das einen Toadie zeigt,

unter dessen Bild *Periplas* und *Moira* abgebildet sind. Auf der Rückseite dieses Amulettes sind dann folgende Worte eingraviert: »Lüge und stehle nicht, du weißt nicht, welche Folgen das haben kann…«

W-5.8 Der Ritterorden des Kristalls von Chavitall

An den Marken zwischen *Bawul*, das den östlichsten Ausläufer des Reiches *Sibatan* darstellt, und den Steppen von *Roz-Kosch* und *Po Sucha* erheben sich seit zwei Generationen eine Reihe von Grenzfesten des größten Ritterordens von Sibatan, die das Reich der Könige von *Sabedoria* vor den Völkern des Ostens schützen sollen.
Eines dieser alten Kastelle wurde zu einem steingewordenen Symbol organisierter militärischer Macht sondergleichen ausgebaut, zum Sitz der Großmeister des *Lichtordens von Sibatan*: die Großmeisterburg *Exagall*.

Diese dreifach befestigte Burganlage stellt seither das Zentrum der Macht dieses größten der noch existierenden Ritterorden dar und wird mit der ähnlich beeindruckenden Festung von *Ascolab* verglichen.
Die äußere Wehranlage bildet eine verhältnismäßig niedrige Wehrmauer, die aber jeder Stadt als Befestigung Ehre gemacht hätte. Erst dahinter erhebt sich die eigentliche Burg, deren mittlere Mauer gut doppelt so hoch ist wie die erste. Dieser Bereich wird in den unteren Stockwerken von riesigen Hallengängen und Kasematten durchzogen, in denen die großen Vorratskammern und der größte Teil der Unterkünfte für die Burgbesatzung untergebracht sind. Im Bedarfsfall kann die Burg nahezu zweitausend (!) Menschen aufnehmen und sich im Fall einer möglichen Belagerung monatelang selbst versorgen.
Dieser Bereich der riesigen Anlage bildet das Fundament für die sich anschließend noch erhebende Großmeisterburg. Es handelt sich hier um den innersten Kreis der Festung, der neben den umfangreichen Waffenkammern auch die Verwaltung des Ordens, das große Ritterhaus, das „Haus“ des amtierenden Großmeister sowie die Versammlungshalle der Komturen der verschiedenen Niederlassungen des Ordens (in anderen Städten, Burgen, an Höfen usw.) und das Gästehaus in sich barg.
Der Orden selbst wurde nach einer Phase des religiösen „Enthusiasmus“ gegründet und systematisch von den Priestern des Lichtgottes *Lumenall* aufgebaut sowie dem damaligen sibatanischen Herrschers *Odoraker* gefördert. Bald genügte ihnen nicht mehr der Schutz der Tempel und des Kristalls ihres Gottes, und der König sowie die Priester fanden weitere Aufgaben für die Ordensritter. Ihre Absicht war es, das Reich an seinen östlichen Grenzen durch eine ständig verfügbare Truppe von schwer bewaffneten Rittern zu sichern. Außerdem hatte der König den Hintergedanken, neben der königlichen Leibwache und den Truppen seiner Hausmacht als Lehnsherr eine weitere große Heerschar zu seiner Verfügung zu haben, um seine mitunter recht widerspenstigen Vasallen und Stadtbürger im Zaume zu halten.
Mit Erfolg besetzten die Ordensritter und Waffenbrüder (die nicht dem Ritterstand angehörten) die östlichen Teile des Gebirges *Tschar* und hielten die dort herrschenden Zwerge ruhig.
Zunächst schien der Plan *Odorakers* auch aufzugehen, doch je mehr Aufgaben der Orden bekam und je wohlhabender er unter seinen Großmeistern wurde, desto mehr wurde er „zum Staat im Staate“. Die schiere Größe des Ordens hatte derart zugenommen, dass er nach dem König die stärkste militärische Macht von Sibatan zu seiner Verfügung hatte. Die zahlreichen Handelskonzessionen und Ländereien, die er bei seiner Gründung erhielt, um finanziell unabhängig zu sein, vermehrten seinen Besitz, so dass die Großmeister damit begannen, eigene Handelkontore und Zollburgen zu bauen – und das beileibe nicht nur an der Grenze. Zwar erfüllten die *Kristallritter*, wie man sie in der Bevölkerung auch nannte, weiterhin ihre Pflichten gegenüber Tempel und König. Doch jedem, der nur etwas Auffassungsgabe besaß, konnte nicht entgehen, dass der Großmeister nach dem Herrscher selbst der zweitmächtigste Ritter des Reiches geworden war. Also entschloss sich der König dazu, die Angehörigen des Ordens und ihre Machenschaften genauer unter die Lupe zu nehmen. Großmeister *Riothamus* schaute sich deshalb nach einem Gebiet um, wo der Orden sich ausbreiten konnte, ohne dass ihm seine inzwischen zahlreichen Gegner in die Quere kamen.
Da das Gebirge von Tschar recht unzugänglich und wenig attraktiv war, nutzte er die Beutezüge einiger räuberischer Steppenbanden aus Po Sucha auf einige Handelskarawanen dazu, sich in der Grenzprovinz Bawul festzusetzen. Sie übernahmen die halb verfallenen Grenzfestungen, bauten sie wieder auf und erweiterten sie.
Als nächstes sicherte er die kleineren Städte und Dörfer mit Burgen und stationierte überall die Truppen seines Ordens. Bald beherrschten die Ordensritter das gesamte Gebiet von Bawul und besetzten weitere Grenzstreifen. Von den Städten *Isento* am Fluss *Rombel* im Westen und *Sch'Roda* im Norden am See von *W'Torek* sowie *Nawa* und die nordwestliche Steppe von Roz-Kosch bis zu den Ausläufern der Berge von Tschar haben heute allein die Ordensritter das Sagen.
Die Bewohner der Städte von Roz-Kosch und Po Sucha hatten der Ausbreitung des Ordens mehr oder weniger gelassen zugesehen, denn er vernichtete die größeren nomadischen Räuberbanden, die eine Geißel aller Händler und ehrlicher Kaufleute gewesen waren.
Doch nun erhebt der Orden selbst Steuern von den langen Kolonnen der Händler, die zwischen L'Feüd und Seloc ihre Geschäfte treiben wollen.

Der Orden ist inzwischen derart mächtig geworden, dass niemand es wagt, ihm die Stirn zu bieten: Weder der König von Sibatan, der die Loyalität der Großmeister zu seiner Krone nicht missen will, noch die Städte der östlichen Steppenländer, die sich zum einen untereinander nicht grün und deren Fürsten zum anderen nicht geneigt sind, sich mit dem militärisch schlagkräftigen Ordensheer anzulegen.
Der Orden selbst ist in Komturen eingeteilt, die jeweils von einem Komtur geleitet werden, der sich vor dem von der Versammlung der Komturen auf Lebenszeit gewählten Großmeister rechtfertigen muss. Neben den aufgenommenen Rittern, die ihre Person ganz in den Dienst des Ordens stellen und neben ihrem Ritter auch einen Ordens-Eid leisten müssen, gibt es noch die Waffenbrüder. Bei diesen handelt es sich um ausgebildete Kriegsknechte, die nicht dem Ritterstand angehören und das Fußvolk sowie die leichte Reiterei bilden.
Außerdem verfügt der Orden über eine große Zahl von Verwaltungsschreibern, welche die Finanzen führen und die Verwaltung aufrechterhalten.
In letzter Zeit werden (gezielt?) Gerüchte gestreut, dass der jetzige Großmeister zur „Heidenfahrt“ aufrufen will, d.h. alle jungen und tatendurstigen Ritter, die gemeinsam mit dem Orden marschieren wollen, werden aufgerufen, sich an der Unterwerfung der im Osten des Ordenslandes lebenden Heiden zu beteiligen. Ob das nun den wirklichen Absichten der Ordensführung entspricht (womit sie dem Größenwahn ein Stück näher gekommen wäre) oder die Gegner der Ordensritter diese in Misskredit bei ihrem König und ihren Nachbarn bringen wollen, das wagt der Chronist nicht eindeutig zu beantworten.

W-5.9 Des Firaks Leid ist des Garboks Freud'… oder: Magiergeschichten

Ein Grund, warum Magier in weiten Teilen Orotas unbeliebt sind, ist der, dass sich Magier auch gegenseitig nicht mögen. Ganz besonders hassen sie es, wenn irgendjemand in ihrem Forschungsgebiet herumstümpert und dabei auch noch wichtige Entdeckungen vor ihnen selbst macht.
Berühmt geworden ist die Auseinandersetzung zwischen Firak und Garbok. Garbok, ein junger, brillanter, leider früh verstorbener Illusionist, hatte unter anderem eine illusionäre Feuerwand erfunden. Daraufhin wurde er von Firak vor dem Großem Magierkonvent in *Visdom* verklagt, da er meinte, dass solch minderwertige Illusionen seinem Ruf schaden würden; schließlich sei er der einzig wahre Feuermagier. Dann wies er vorm Konvent noch auf seine Verdienste hin, wie seine Blendung, seinen Feuerball, sein Flammenschwert, sein Kugelblitz, seinen Feuerfunken etc.
Tatsächlich hätte er den Konvent wohl furchtbar gelangweilt, doch hatte Garbok ihn bereits vorher vorsichtshalber gegen eine seiner Illusionen ausgetauscht. So gewann Garbok diesen Fall und seine Feuerwand ging in die Grimoires vieler anderer Magier und Illusionisten ein.
Wenige Tage später zerriss ihn ein magischer Feuerball, der zufällig vor seinem Haus explodierte.

W-5.10 Hansch macht frei…

Hansch gilt als die gefährlichste Droge Orotas. Das ist eigentlich ganz erstaunlich, schließlich ist Hansch weitgehend wirkungslos. Die Hanschpflanzen enthalten so wenig an berauschenden Substanzen, dass sich eine Ernte überhaupt nicht lohnt. Stattdessen wird zur Erntezeit in der Mitte des Feldes ein Hügel aus Erde errichtet, auf dem sich die Dorfbevölkerung sammelt. Dann wird das Hanschfeld in Brand gesteckt. Die Dörfler genießen den berauschenden Rauch, tanzen, singen und machen andere unmoralische Dinge, die der Chronist nicht kennt, da er an einer solchen Orgie natürlich niemals teilnehmen würde.
Das Hanschfest dauert bis das Hanschfeld niedergebrannt ist und sich der Rauch verzogen hat. Bevor die Leute dann nach Hause gehen, werden zunächst die Opfer gezählt. Einige sind in Ekstase ins Feuer gesprungen, andere erlagen der Rauchvergiftung (was einem Halbling natürlich niemals widerfahren würde…). Wenn man wirklich Pech hatte, ist das Feuer auch auf andere Felder, Wälder oder das Dorf übergesprungen.
Wirklich gefährlich sind auch die Hanschsüchtigen, die durch die Lande ziehen und anderer Leute Hanschfelder anzünden. Das Problem ist dabei folgendes: ertappt man einen hanschsüchtigen Brandstifter auf frischer Tat, so kann man ihn nicht bestrafen, denn sofort sind alle Anwesenden glücklich und voll friedlich.
Darum werden Hanschsüchtige im Allgemeinen schon vorher auf Verdacht hingerichtet, bevor sie etwas Böses getan haben.
Sind sie also auf Reisen etwas unausgeglichen, nervös, aggressiv, seien sie etwas vorsichtig. Man könnte sie für einen Hanschsüchtigen auf Entzug halten…

Lorborg Heinzling, Chronist

W-6 Die Rassen Orotas

W-6.1 Amazonen

W-6.1.1 Volksspezifische Merkmale

Die Amazonen sind ein Volksstamm, der seit Jahrhunderten auf der Insel *Espera* südlich des Kontinents *Seloc* lebt. In der Regel sind die aktiven Mitglieder dieses Volkes weiblich und gehören der menschlichen Rasse an. Da die Amazonen aber auch Frauen von anderen Rassen aufnehmen, kann man sogar auf orkische oder gar halblingische Amazonen treffen.

Amazonen tragen ihr Haar immer lang, was sie als Zeichen von Stärke sehen. Je höherrangig eine Amazone in ihrem Clan ist, desto mehr kleine geflochtene Zöpfe dürfen sie als Haarschmuck tragen. Die *Mater*, ein hoher Amazonengrad, hat beispielsweise den gesamten Haarschopf zu kleinen Strängen geflochten. Bei den *Finas*, einem weniger hohen Rang, ist das gesamte Deckhaar geflochten.
Die Männer der Amazonen dürfen ihr Haar nach Belieben in der Länge aber nur ohne Zöpfe tragen.
Das Höchstalter der Amazonen hängt stark von der zugehörigen Rasse ab, dennoch beginnt für alle Amazonen ab dem dreizehnten Lebensjahr der Ernst des Lebens.
Eine Amazone gehört immer einer anderen Rasse an (z.B. Mensch, Ork usw.), es gibt jedoch keine trollischen Amazonen.

W-6.1.2 Die Geschichte

Das Volk der Amazonen lebte Jahrhunderte lang in relativer Eintracht mit den Menschen von Seloc. Ihr Hauptsiedlungsgebiet war die Ebene von *Wil Gotch*, wo sie friedlich von Viehzucht und Fischfang lebten. Ihre größte Stadt war das heutige *Slon*, dessen Reichtum und Schönheit die meisten menschlichen Städte weit überstrahlte. Dieses weckte den Neid des Fürsten von *Fosa*, der es nicht ertragen konnte, dass seine Stadt hinter dem Glanz von *Slon* zurückstand. Der Hass auf die *Mater* von *Slon* wurde so groß in ihm, dass er alle seine Streitkräfte im geheimen sammelte und in einer Nacht- und Nebelaktion trotz eines Friedensvertrages *Slon* stürmte. Gnadenlos tötete er alle Einwohner und legte die Stadt in Schutt und Asche. Nur eine handvoll Amazonen konnte sich auf im Hafen liegende Schiffe retten und in die offene See flüchten. Trotz der Gefahren der *Pra-al-Khá* umsegelten sie das *Horn von Smok* und erreichten nach einer etwa einjährigen Irrfahrt ihre heutige Heimat *Espera*. Die Göttin *Ava* muss wohl ihre Hand über ihre noch verbleibenden Schützlinge gelegt haben, denn bis zu jenem Tag war die Insel *Espera* keinem Wesen bekannt. Es gibt Gerüchte, dass *Ava* die Insel aus den Fluten des *Mar Afliçao* gehoben hat, um ihrem Volk eine sichere Heimat zu geben.
Nach der bitteren Niederlage in *Slon* schworen die Amazonen ihrer Göttin *Ava* einen Eid, die Insel *Espera* gegen alle Eindringlinge mit ihrem Blute zu verteidigen oder für immer unterzugehen. Seit jenem Tag des Schwurs wurde jede Amazone für den bevorstehenden Krieg ausgebildet, um ihre Insel zu beschützen.

W-6.1.3 Gesellschaftsstruktur

Die Amazonen sind ein Volksstamm, der sehr zurückgezogen lebt. Sie wohnen in der Steppe in Lehmhäusern und im Wald in Baumhäusern.
Ihre Staatsform ist das Matriarchat. Da diese Staatsform sonst nirgends auf der Welt zu finden ist, ist das Misstrauen der Amazonen anderen Völkern gegenüber ziemlich groß. Sie habe Angst, dass ihre Staatsform durch äußere Einflüsse geändert wird. So werden Fremde zwar nach dem Gesetz der Gastfreundschaft aufgenommen, aber es wird ihnen, besonders wenn es Männer sind, nahe gelegt, schnell wieder abzureisen. Wollen die Männer bleiben, müssen sie eine Amazone als Mentorin finden, sonst ist ihnen der Zugang zu diesem Volk versperrt. Diese Mentorin unterweist ihren Mann in seiner neuen Rolle. Nach einer gelungenen Einführung nimmt sie diesen häufig sogar zu ihrem Gemahl. Offiziell hat jede Frau nur einen Gemahl, da aber diese Beziehung nicht auf Lebenszeit ist und jederzeit seitens der Frau oder des Mannes gelöst werden kann, hat sie oft mehrere innerhalb eines kurzen Zeitraumes.

Das Volk der Amazonen ist in Clans aufgeteilt, die wiederum aus vier Großfamilien bestehen. In jedem Clan gibt es eine *Mater* und drei *Finas*. Jede Großfamilie wählt unter den Frauen eine Vertretung, welche *Fina* genannt wird. Diese vier *Finas* wählen eine *Mater*. Liegt die Wahl unentschieden, zwei zu zwei, so wird durch ein kompliziertes Auswahlverfahren die richtige ermittelt. Dieses Auswahlverfahren besteht zum einen aus einem Kräftemessen und aus Denkaufgaben, die von den anderen beiden *Finas* gestellt werden.
Alle den Clan betreffende Entscheidungen werden von den *Finas* und der *Mater* gefällt. Die Stimme der *Mater* zählt bei Abstimmungen doppelt. Die *Mater* kann durch Beschluss aller *Finas* ihres Amtes enthoben werden, aber das kommt sehr selten vor. Oft bleibt sie es bis zu ihrem Tod.
Die Männer haben im Allgemeinen kein Stimmrecht zur Wahl der *Fina*, wobei das von Clan zu Clan unterschiedlich ist. Einige fortschrittlichere Amazonenstämme haben den Männern ein Wahlrecht eingeräumt. Aus diesem Grund gibt es auch unter den Clans einige Spannungen.
Die Frauen sind für die Jagd und der Verteidigung ihres Volkes zuständig, die Männer für die Aufzucht der Kinder und den Haushalt. Daran änderte sich auch durch das Wahlrecht nichts. Seit längerer Zeit aber dürfen Männer bei Wettkämpfen in der Männerklasse auch ihr Können zeigen, was von den Frauen wohlwollend akzeptiert wird, denn so können die Männer ihre Kinder bei Gefahren besser verteidigen.
Eine Schamanin gehört zu jedem Clan. Sie steht außerhalb der normalen Rangordnung und ist unantastbar. Oft ist es eine ältere Frau, die eine Bärenschamanin ist. Sie wählt ihre Nachfolgerin selber aus und diese Auserwählte muss dem Ruf folgen. Sie ist zuständig für die Verbindung zu den Geistern und der Göttin *Ava* und für die Heilung von Krankheiten und Verletzungen.
Die Ausbildung der Mädchen beginnt mit dem sechsten Lebensjahr. Zu diesem Zeitpunkt werden sie für den Kampf ausgebildet. Spielerisch erlernen sie am Anfang den Umgang mit dem Schwert und Bogen. Ab der Pubertät werden die Frauen in Verhütung eingeweiht. Die Ausbildung wird härter, so dass am Ende ihres 17. Lebensjahrs die Frauen sich selbst versorgen und verteidigen können. Sind sie sehr begabt im Kampf, so werden sie Kriegerinnen oder Bogenschützinnen. Die weniger begabten lernen einen Beruf wie Waffenhändlerin, Feinschmiedin oder ähnliches.
Die Ausbildung der Steppenamazonen umfasst das Reiten. Jede Amazone muss reiten lernen, Versager werden nicht geduldet und ihnen wird begrifflich gemacht, dass sie keine Bleibe mehr haben, wenn sie diese Fähigkeiten nicht erlernen.
Die Amazonen des Urwaldes leben auf Baumhäusern und daraus resultiert, dass sie gut klettern können müssen. Diese Fähigkeit muss von Amazonen beherrscht werden, denn sonst müssten sie bei den Männern unten auf dem Boden wohnen, was einer so großen Degradierung gleichkommt, dass sie sofort die Heimat verlassen.
Früher haben sich die Frauen ihre rechte oder linke Brust amputiert, um besser mit dem Bogen umgehen zu können. Heute aber wird von den großbusigen Frauen das Schwert bevorzugt und die flachbrüstigen Frauen legen meist ihren Schwerpunkt auf den Bogen.
Doch gibt es auch Meisterinnen, die in beiden Fächern großartig sind. Nur sind diese Frauen flachbusig und drücken den Busen durch eine Lederkonstruktion noch näher an den Körper. Nur wenige Frauen bestehen noch auf eine Operation zur Entfernung der Brust, die meistens Hard-Core-Amazonen sind.
Die Ausbildung der Männer beginnt ähnlich früh. Sie lernen mit sechs Jahren, Beeren zu sammeln und zuzubereiten. Ab der Pubertät zerlegen sie Tiere und bereiten sie zum Essen zu. Wenn sie besondere Begeisterung für den Kampf zeigen oder sich als geschickt erweisen, dürfen sie auch ein wenig mit den Amazonen trainieren. Aber man belächelt eher die Versuche der so „ungeschickten“ Jungen. Außerdem dürfen sie, wenn sie mit 16 ein Ritual abgehalten haben, das Bett einer Amazone teilen. Die Zeremonie soll den jungen Mann von bösen Geistern reinigen, die sonst die Amazone besetzen könnten, wenn er ihr Bett teilt. Die Männer lernen auch manchmal noch handwerkliche Dinge wie Zimmermann oder Grobschmied.
Grundsätzlich lernen die Männer aber schwerpunktmäßig die Pflege von Kindern und das Kochen.
So mancher junger Mann, der sich eingeengt und diskriminiert fühlte, ist aus dem Volk der Amazonen ausgebrochen und in die Städte gezogen, wo er sich meist als Koch verdingt. Manchen gelingt, sich es zum Krieger ausbilden zu lassen.

W-6.1.4 Lebensgefühl

Von Geburt an sind die Mädchen auf der Stufe *Hirundo*. Kommen sie in die Ausbildung werden sie zu *Scintillas*. Haben sie ihre erste Jagd bestanden, dürfen sie sich zu den *Venatoras* zählen. Nach Vollbringen von besonderen Taten können sie durch die *Finas* und der *Mater* zur *Tigra* gehoben werden, was aber schon einer ziemlich großen Tat bedarf.
Die Männer werden *Passer* genannt, egal welche Fähigkeiten oder welches Alter sie haben. Folgenden Zusammenhang zwischen Alter und Rang existieren in der Gesellschaft der Amazonen:

Name	*Bedeutung*	*Alter*	*Zeichen*
Hirundo	Schwalbe	ab 6	ein Zopf im Rücken
Scintilla	Funke	ab 13	zwei Zöpfe rechts und links vom Kopf

Name	*Bedeutung*	*Alter*	*Zeichen*
Venatora	Jägerin	ab 18	Sieben schmale Zöpfe im Deckhaar
Tigra	Tigerin	ab 20	Sieben schmale Zöpfe im Deckhaar mit rotem eingeflochtenen Band
Passer	Sperling	männl.	kein Zopf

Amazonen ziehen aus, um große Taten zu vollbringen und zu einer Tigra zu werden. Dadurch erhöht sich die Chance, einmal die Mater zu werden.

W-6.1.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Die Frauen dulden im allgemeinen Fremde nur wegen ihres Gesetzes zur Gastfreundschaft. Aber es gibt Ausnahmen. So werden vertriebene oder hilfesuchende Frauen in jedem Fall aufgenommen, z.B. ledige schwangere Frauen oder Findelmädchen, die ihnen anonym auf die „Schwelle“ gelegt werden. So kann man schon mal eine Kelkuriamazone zu sehen bekommen.
In seltenen Fällen flüchten verfolgte Frauen direkt nach Espera, um dort ihr Baby auf die Welt zu bringen, und es dort lässt, wenn sie das wünscht.
Die Amazonen gehen zum Handeln ans Festland. Die Festländer, in der Regel die Einwohner von *Neph*, *Renome* und *Smok*, sehen sie nicht immer gern. Sie werden eher misstrauisch beäugt. Diese „Emanzen“ waren den Männern schon immer ein Dorn im Auge.
Gerüchte unter ihnen besagen, dass Amazonen keine Kinder bekommen können und sie deswegen Babys vom Festland entführen würden. Dementsprechend werden in vielen Dörfern die Kinder ins Haus geholt, wenn die Amazonen zum Handeln den Ort besuchen.
In der Regel kommen Amazonen mit den Frauen aller Rassen ausgesprochen gut zurecht, da diese die Freiheit und die Selbstsicherheit der kriegerischen Frauen beneiden. Die Männer der meisten Rassen verachten die Amazonen und würden sie am liebsten ausmerzen, da sie um ihre eigene Vormachtstellung bangen.

- **Trolle**: Das Verhältnis der Amazonen zu den Trollen ist ein ganz besonderes. Die Amazonen wundern sich, dass es wohl keine weiblichen Trolle zu geben scheint. Da sich die Trolle ihnen gegenüber ausgesprochen ehrerbietig verhalten und niemals ihre Autorität anzweifeln, fühlen sich Amazonen unter Trollen recht wohl.

W-6.1.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Wenn eine Amazone neues Wissen sammeln will oder auf der suche nach großen Taten ist, wandert sie durch die Welt und schließt sich oft kleinen durch Lande ziehende Heldengrüppchen an. Ihr großes Ziel ist es, so große Taten zu vollbringen, dass sie den Rang einer Tigra erringt, um irgendwann einmal zur Mater zu werden.

Volksspezifische Eigenschaften
Da eine Amazone einer beliebigen Rasse angehören kann (außer Troll), besitzt sie die dort zu findenden rassenspezifischen Eigenschaften.

Trophäen
Da eine Amazone einer beliebigen Rasse angehören kann (außer Troll), besitzt sie die dort zu findenden Trophäen.

Erlernte Waffen:
Schwert oder Bogen (10% dass beide erlernt), Schild

Rassische (hier: völkische) Talente:
Je nach angeborener Rasse der Amazone bekommt sie die dort aufgelisteten rassischen Talente. Wuchs eine Amazone auf Espera auf, so erhält sie unabhängig von ihrer Rasse folgende völkischen Talente:
Akrobatik (Ge/Kf), Laufen (Ge/Ko), Schwimmen (Kk/Ko), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Springen (Ge/Kk), Erste Hilfe (Kl/Fi), Tierkunde (Kl/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Amazonenkenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Schleichen (Kf/Ge), Nahrungssuche (Kl/Se), *Esperati* und Tell sprechen (Kl/Hö), zwei Kampftalente, ein Talent des Wildnislebens, ein weiteres beliebiges Talent sowie für die
Waldamazone: Klettern (Ge/Kk) und für die
Steppenamazone: Reiten (Ge/Ch).

W-6.2 Barbaren

W-6.2.1 Volksspezifische Merkmale

Die Barbarenstämme Orotas lassen sich ausschließlich auf den Kontinenten L'Feüd und Khamsati finden.
Auf L'Feüd findet man einige kleine Barbarenstämme nördlich der Orksteppe *Tyth Morr*, und hier vor allem im östlichen *Lönn* und vereinzelt in den Tundren *Athags* und *Fionnuighs*. Die Chance, waschechte Barbaren auf Khamsati anzutreffen, ist dagegen viel größer. Sowohl in den abgelegeneren Gebieten *Maraniens* sowie im gesamten *Drusland*, rund ums *Ouceme*-Gebirge und in *Nefoi* sind ganze Barbarenhorden zu Hause.

Barbaren sind recht leicht zu erkennen, sollte man eines Tages auf ein Mitglied eines Barbarenstammes treffen. Ihr Geruch ist ähnlich intensiv wie der eines *Gruya*-Bären, ihre Statur (sowohl die der männlichen als auch der weiblichen) lässt sich ebenfalls mit sehr bärenähnlich beschreiben. Die Kraft der Barbaren ist sprichwörtlich, ihre geringere Intelligenz und ihre sehr einfachen Lebensprinzipien allerdings auch. Dabei muss immer wieder betont werden, dass Barbaren Menschen sind, wobei das raue Klima zu den starken Unterschieden zu anderen Völkern Orotas beigetragen hat.
Barbaren kleiden sich in dicke Felle, wobei sie Bärenfelle bevorzugen, die sie sich selbst erkämpft haben. Da die Bearbeitung der Felle nicht optimal ist, kommt der strenge Geruch von nicht ungefähr. Barbarische Krieger behängen sich gern mit erbeutetem Schmuck, wobei dieser nicht unbedingt aus Metallen bestehen muss, sondern auch aus Zähnen von besiegten Monstren oder schönen Steinen bestehen kann. Die Walkyren der Barbaren sind hingegen über und über mit Fetischen und Amuletten ihres Totems behangen.
Insgesamt lässt sich die Erscheinung eines Barbaren als ungepflegt, stinkend und barbarisch beschreiben. Aber wer sagt das schon einem zwei Meter großen und 150 Kilogramm schweren Barbarenkrieger ins Gesicht?
Im Schnitt werden Barbaren 35-40 Jahre alt, mit 10 Jahren10 Jahren gehen sie mit auf die Jagd, aber schon viel früher erledigen sie alle möglichen anfallenden Arbeiten im Stamm.

W-6.2.2 Die Geschichte

Die Barbaren haben, in Ermangelung einer Schriftsprache, niemals eine eigene Geschichtsschreibung betrieben. Ihre ganze Kultur basiert dagegen auf alten Überlieferungen und Sagen, die während der langen Winterabende am Feuer von Generation zu Generation weitergegeben werden.
So glauben alle Barbaren, unabhängig von ihrem Siedlungsgebiet, dass sie aus einer Verbindung zwischen dem Kriegsgott *Toran* und der Walkyre *Wanja* hervorgegangen sind. Damals, als Orota noch jung war und die kalten Gebiete im Norden nur von Bären, Rentieren und Wölfen bewohnt wurden, traf Toran auf eine gewaltige Bärin, die gerade ihre Junge geworfen hatte. Toran überkam der gefürchtete Blutrausch und stürzte sich auf die Bärenmutter, doch stellte sich diese als eine ebenbürtige Gegnerin Torans heraus. Totem Bär musste in die Bärin gefahren sein, denn der Kampf dieser zwei Giganten wogte einen ganzen Tag und eine ganze Nacht hin und her, ohne dass einer der beiden Kontrahenten einen Vorteil erringen konnte.
Erst als die Jungen der Bärin kläglich in ihrer Höhle nach ihrer Mutter zu schreien begannen, endete der Kampf. Die Bärin drehte Toran ihren breiten Rücken zu und wollte ihre Höhle betreten, um ihre Jungen zu säugen. Toran sah seine Chance und hob seine gewaltige Faust, um sie auf den Rücken der Bärenmutter niedersausen zu lassen. In diesem Augenblick hörte er eine weibliche Stimme in seinem Rücken, und er spürte die scharfe Klinge eines riesigen Schwertes in seiner Seite. Wie man sich denken kann, führte Toran seinen Schlag gegen die wehrlose Bärin niemals zu Ende. Diese erreichte ihre Jungen und säugte sie liebevoll.

Doch woher stammte das Schwert in Torans Seite und die weibliche Stimme in Torans Rücken? Toran drehte sich zu der Sprecherin um. Vor ihm stand eine große, menschliche Kriegerin, die in ein silberglänzendes Kettenhemd gehüllt war und in ihrer linken Hand ein riesiges, zweihändiges Schwert hielt. Toran, durch den Kampf mit der Bärin erschöpft und von dem Mut dieser Frau beeindruckt, unterdrückte den Blutrausch und fragte nach ihrem Namen, wobei er in ihre hellblauen Augen schaute, die klarer waren als das Eis des Wanja-Gletschers.
„Wanja“, antwortete sie und grinste ihn dabei herausfordernd an. Solch einer Herausforderung konnte der Kriegsgott nicht widerstehen und er stürzte sich auf Wanja. Doch anstatt ihn mit ihrem Schwert abzuwehren, unterlief sie seinen Angriff, ergriff seine muskulösen Arme und warf ihn auf den Rücken, wobei sie auf ihn fiel. Ein wildes Handgemenge, von der Bärin und ihren Jungen neugierig beobachtet, entwickelte sich vor dem Höhleneingang. Längst hatte Wanja ihren Zweihänder fallengelassen und wie zwei balgende Kinder rollten die Kontrahenten über das frische Frühlingsgras, welches die Lichtung vor der Bärenhöhle bedeckte.
Dieser Kampf zwischen Wanja und Toran würde sicherlich heute noch toben, wenn nicht Wanja die Waffen einer Frau eingesetzt hätte. Mitten im Handgemenge biss sie Toran zärtlich ins Ohrläppchen, wobei sie ihren Körper (vor allem ihren Oberkörper) gegen Toran drückte. Der war von diesen neuen Erfahrungen ganz überrascht, diese Form der „Kriegsführung“ kannte er als Kriegsgott noch gar nicht. So gewann Wanja nicht nur diesen Kampf, sondern auch das Herz Torans.
Wie die Geschichte dann weitergeht, wird am Feuer ebenfalls erzählt und in allen Farben ausgeschmückt, jedoch erst, wenn die Kinder in ihre Schlaffelle geschickt wurden. Aus der Verbindung zwischen Toran und Wanja, der ersten der Walkyren, gingen die ersten Barbaren hervor, die natürlich äußerst stolz sind auf ihre Abkunft als Söhne und Töchter Torans und Wanjas.
Alle Barbarenstämme verbindet das Band ihres gemeinsamen Ursprungs, daher sind und waren Kriege zwischen den Barbarenstämmen eher selten. Meinungsverschiedenheiten und größere Streits wurden und werden in der Regel im Zweikampf zwischen zwei ausgewählten Vertretern der Stämme ausgetragen.
Den Sagen und Mythen der Barbaren nach leben Wanja, die übrigen Walkyren und die tapfersten Toran-Söhne und gelegentlich auch Toran selbst auf der Bäreninsel *Gruya*, die nördlich von Maranien gelegen ist. Dort steht das Langhaus der Götter, Krieger und Walkyren, das Paradies der Barbaren, in das jeder Barbar und jede Barbarin nach einem erfüllten und kämpferischen Leben eingehen will. „*Wanjas Hallen*“ wird dieses Langhaus, das Paradies, auch genannt.

W-6.2.3 Gesellschaftsstruktur

Die Barbaren leben in größeren Stämmen und Sippen zusammen, welche vom Häuptling, der Walkyre und vom Toranpriester angeführt werden. Der Häuptling ist der Anführer in kriegerischen Dingen (wobei der Häuptling auch eine Häuptlingin, d.h. weiblich, sein kann), er ist zuständig für das Schlichten von Streits innerhalb des Stammes oder auch bei Meinungsverschiedenheiten mit anderen Barbarenstämmen.
Die Walkyre (ein weiblicher Bärenschamane) ist zuständig für die eher intellektbetonenden Dinge des Zusammenlebens. Sie behandelt Kranke, heilt Verletzungen und kann einfach als Mutter des Stammes bezeichnet werden.

Als dritte Kraft im Stamme fungiert der Toranpriester, meist ein im Kampf ausgezeichneter Barbarenkrieger oder gelegentlich sogar ein Berserker, der von Toran als Priester erwählt wurde. Er ist der geistliche Führer des Stammes.
Zwischen Häuptling, Walkyre und Toranpriester kommt natürlich immer zu Spannungen, die gelegentlich sogar dazu führen, dass ein Stamm zerbricht und sich in zwei Sippen aufspaltet.
Die anfallenden Arbeiten des Stammes werden von allen Mitgliedern gemeinsam erledigt, aufgrund der großen Kälte des Lebensraumes ist man halt gezwungen, eng zusammenzuarbeiten. Für die Jagd und den Kampf sind die Krieger und Kriegerinnen zuständig, die Arbeiten im Lager erledigen die Zurückgebliebenen gemeinsam.
Hochzeiten werden groß gefeiert, das Paar bleibt meistens sogar sein Leben lang zusammen, wobei Trennungen nach entsprechenden Ausgleichszahlungen an Fellen u.ä. jedoch keine Seltenheit sind. In der Regel finden sich die Partner nicht innerhalb des Stammes, sondern zwei Mitglieder zweier unterschiedlicher Stämme gehen die Verbindung ein. Es kommt halt sehr häufig vor, dass gemeinsam mit anderen Stämmen gefeiert wird, und die nordischen Nächte sind bekanntlich lang…

W-6.2.4 Lebensgefühl

Barbaren sind in ihrer tiefsten Seele Kämpfer und – tja – Barbaren halt. Sie legen keinen Wert auf ihr Aussehen, viel wichtiger sind kämpferische Großtaten, die von ihnen am Feuer erzählt werden können. Vor Gegnern haben sie keine Angst, sie verlassen sich einfach auf ihre große Körperkraft und ihren Glauben an Toran.
Einem ehrlichen, fairen Kampf sind sie niemals abgeneigt, Hinterhältigkeit oder gar vergiftete Waffen und ähnliches sind ihnen zuwider. Ein wehrloser Gegner wird verschont, Hilflose oder Schwache werden unterstützt.
Bekannt ist auch die große Gastfreundschaft bei den Barbaren, vorausgesetzt, man weiß sich zu benehmen. Angebotene Getränke abzulehnen ist

eine Beleidigung, einem Vergleichskampf auszuweichen ist sogar ein Sakrileg: eine direkte Beleidigung Torans. Hält sich ein Besucher an diese einfachen Regeln, so findet er kriegerische Freunde mit dem Gemüt eines verspielten Kindes.

W-6.2.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

- **Halblinge**: Mit ihnen haben viele Barbarenstämme schlechte Erfahrungen gemacht, da einige Halblinghändler die Gutgläubigkeit und Ehrlichkeit der Barbaren zu ihrem eigenen Vorteil ausgenutzt haben.
- **Menschen**: Die Menschen in den Städten sind in den Augen der Barbaren verweichlicht, nur die Krieger und teilweise die Ritter sind zu akzeptieren. Der Drang der Menschen nach Profit und möglichst viel Geld führt bei einigen Barbarenstämmen dazu, dass Händler offen angegriffen werden, da diese so manchen Barbarenstamm um Felle u.ä. betrogen hatten.
- **Orks**: Die Orks sind Freunde und Partner sowohl im Kampfe als auch im Geiste, in ihnen finden sie ebenbürtige Mitkämpfer. Die Neigung der Orks nach Rache und Vergeltung wird jedoch von den meisten Barbaren abgelehnt, ihnen ist ein guter sauberer Kampf viel wichtiger als Rache.
- **Trolle**: Die Trolle haben den vollsten Respekt der Barbaren, obwohl einige junge Barbarenkrieger und Barbarenkriegerinnen eine Herausforderung darin sehen, als Mutprobe einen Troll herauszufordern und anzugreifen.

W-6.2.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Warum sollte ein Barbar wohl seinen Stamm verlassen? Na klar, um Heldentaten zu begehen! Um berühmt zu werden und unglaubliche Geschichten am heimatlichen Feuer erzählen zu können.
Andere Gründe könnte sich kein Barbar vorstellen, dazu sind sie zu einfach strukturiert und zu ehrlich.

Volksspezifische Eigenschaften
Barbaren besitzen keinerlei besondere Magiefertigkeiten oder andere Besonderheiten. Sie sind halt normale Menschen, die durch ihren Lebensraum und ihre Kultur geprägt sind.

Trophäen
Wie bei den Menschen gilt bei einigen, den Barbaren feindlich gesinnten Rassen und Personen, der Schädel samt Rückgrat als Trophäe.
Wert: ab 100 Silberstücke

Erlernte Waffen:
Keule, Streitaxt

Rassische (hier: völkische) Talente:
Balancieren (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Geländelauf (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Zechen (Ko/Wi), Schleichen (Kf/Ge), Schwimmen (Kk/Ko), Springen (Ge/Kk), Nahrungssuche (Kl/Se), Orientierung (Wildnis, Kl/Se), Barbarenkenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Khamsati-Dialekt (Barbarisch) sprechen (Kl/Hö) sowie vier weitere beliebige Talente.

W-6.3 Centauren

W-6.3.1 Rassenspezifische Merkmale

Bei den Centauren handelt es sich um eine nicht humanoide Rasse. Sie besitzen einen Pferdekörper, dessen Kopf durch den Oberkörper samt Kopf und Armen eines Menschen ersetzt wurde. Zumindest beschreiben die Menschen die Centauren so. Sie selbst beschreiben sich als wunderschöne Wesen, die Stärke, Anmut und Grazie ausstrahlen. In der Tat gehört es zu ihren Wesensmerkmalen, arrogant und hochnäsig zu wirken. Im Grunde ihrer Seele sind sie aber froh, wenn sie in Ruhe gelassen werden und ihre Freiheit haben.

Centauren werden bis zu 2,50 Meter groß und sind dabei überaus muskulös, sowohl was den menschlichen wie auch den pferdischen Teil angeht. Sie sind jedoch nicht sehr gewandt, was an ihrem massigen Körperbau liegt.
Im Zweikampf haben sie sehr große Probleme, ihren Hinterteil zu schützen, aus diesem Grunde bevorzugen sie den Kampf aus der Ferne, den sie im Laufe ihrer Entwicklung perfektioniert haben. Daher ist ihre Fingerfertigkeit und Konzentrationsfähigkeit höher als bei Menschen. Ihre Reaktionen wirken häufig etwas träge, auch ist ihr Wille nicht gerade stark zu nennen.
Centauren besitzen hervorragende Augen, die auch weit entfernte Gegenstände ausgezeichnet sehen können, auch die sonstigen Sinne sind recht gut ausgeprägt.
Centauren werden selten älter als 50 Jahre, mit 5 gelten sie als erwachsen. Wie man sieht, ist das Leben eines Centauren nur kurz, aus diesem Grunde legen viele Centauren sehr viel Wert darauf, ihr Leben in vollen Zügen zu genießen und die anderen arbeiten zu lassen (was aber meistens nicht funktioniert).
Die Centauren findet man auf ganz Orota, wo es flache Prärien oder Steppen gibt.

W-6.3.2 Die Geschichte

Die Centauren haben niemals eine Geschichtsschreibung besessen, sämtliche Kulturerrungenschaften haben sie von anderen Rassen übernommen. Legenden besagen, dass eines Tages ein großer Centaurenführer alle Centauren vereinen wird und sie zu großem Ruhm führt.

W-6.3.3 Gesellschaftsstruktur

Centauren leben als Einzelgänger und schließen sich nicht zu Dorfgemeinschaften zusammen. Aus diesem Grunde haben sie nie eine eigene Kultur geschaffen, sondern sie passten sich den vorherrschenden Umständen an. Bei Kriegen waren sie begehrte Kämpfer und Boten und wurden häufig als Söldner angeworben.
Finden zwei Centauren gefallen aneinander und beschließen sie, für Nachwuchs zu sorgen, so übernimmt der weibliche Centaur die Aufzucht des Kindes. Da Centaurengeburten extrem selten sind, kommen zu solch einem Ereignis sämtliche Centauren der Umgebung zusammen, um das Neugeborene zu begrüßen. Dabei bringen sie Geschenke mit, die in ihrer Menge ausreichen, die Mutter und das Kind für die nächsten fünf Jahre über die Runden zu bringen. Nach dieser Zeit gilt der junge Centaur als erwachsen und er kann nun machen, was er will. Familienbande kennen Centauren nicht, von daher fällt der Abschied meistens nicht allzu schwer.
Nach der Aufzucht durch die Mutter gehen junge Centauren zu einem Lehrmeister ihrer Wahl, erlernen genau einen Beruf (das könnte ja sonst in Arbeit ausarten) und ziehen anschließend durch die Lande.

W-6.3.4 Lebensgefühl

Freiheit und ein sorgenfreies Leben bedeuten alles für einen Centauren. Geld spielt für sie eine wichtige Rolle, haben sie aber erst einmal genug gesammelt, so setzen sie sich zur Ruhe, legen die Hufe hoch und genießen ihr Leben in vollen Zügen. Es soll jedoch auch Centauren geben, die Spaß am Lernen und an Abenteuer gefunden haben. Legenden berichten von Centaurenhelden, die zu unermesslichen Reichtümern gekommen sind. Viele Centauren träumen von solchen Heldentaten, die meisten sind jedoch zu träge, diese Träume in die Tat umzusetzen.
Man sagt den Centauren nach, dass sie sehr stur sein können. Auf Diskussionen legen sie keinen großen Wert, vor Problemen rennen sie am liebsten fort. Gegner werden ohne große Reue und Rücksichtnahme bekämpft, dabei sind ihnen alle Mittel heilig.

Es existiert nur ein Gott der Centauren, nämlich Equitania. Diese Göttin stellt die Urmutter aller Centauren dar. Ihre Tempel liegen ausnahmslos in der *Wil Gotch*, dem Hauptsiedlungsgebiet der Centauren.
Centauren machen das Beste aus ihrer Lage. Sie sind unkompliziert, was Nachtlager u.ä. angeht. Sie nächtigen grundsätzlich im Stehen, der Ort ist ihnen dabei meistens egal. Centauren hassen Flöhe und ähnliches Ungeziefer. Daher lieben sie es, ordentlich abgebürstet zu werden. Fellpflege machen sie gegenseitig, wobei den centaurischen Bürsten nachgesagt wird, dass sie die Besten sind, die auf Orota zu haben sind. Fehlt ein Partner zur Fellpflege, so lassen sie sich bereitwillig von Pferdepflegern abbürsten.
Den Zorn eines jeden Centauren zieht man sich leichter zu, als man glauben mag. Sie hassen es, „Pferd“ genannt zu werden! So mancher vorlaute Held hat deshalb schon den Tritt eines Centauren zu spüren bekommen.

W-6.3.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Centauren sind überaus anpassungsfähig und kommen hervorragend mit fremden Kulturen und Sitten zurecht. Es gibt ein Sprichwort unter den Menschen, das da lautet: „Du hängst deine Fahne in den Wind wie ein Centaur seinen Schweif“. Mit allen Rassen Orotas verstehen sich die Centauren bestens, in fremde Angelegenheiten mischen sie sich möglichst erst gar nicht ein.

W-6.3.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Die Sagen und Legenden über unglaubliche Centaurenhelden, die zu unermesslichem Reichtum gekommen sind, lockt viele junge Centauren in die Fremde, um reich und sorgenfrei bis ans Ende ihrer Tage leben zu können.

W-6.3.7 Magische Fähigkeiten

Die Centauren besitzen keinerlei magische Fähigkeiten, jedoch können sie jede Art von Magie erlernen.

Rassenspezifische Eigenschaften
Die Augen eines Centauren können Gegenstände der Größe eines Kopfes bis zu einer Entfernung von einem Kilometer genau erkennen.

Trophäen
Die schön gefärbten Hufe der Centauren haben bei einigen Personen einen gewissen Wert als Trophäe.
Wert: ab 40 Silberstücke pro Huf

Erlernte Waffen:
Kurzbogen, Keule

Rassische Talente:
Laufen (Ge/Ko), Schwimmen (Kk/Ko), Springen (Ge/Kk), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Rechnen (Kl/Kl), Schätzen (Se/Sp), Centaurenkenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Centauri und Tell sprechen (Kl/Hö) sowie vier weitere beliebige Talente.

W-6.4 Dunkelalben

W-6.4.1 Rassenspezifische Merkmale

Die Dunkelalben sind sehr eng mit den eigentlichen Elfen verwandt, doch haben sie sich von klassischen Elfen zu deren ungefähren Gegenstück entwickelt.

Sie sind für menschliche Verhältnisse zwar noch schlank, dürfen aber beileibe nicht mehr mit den überschlanken Elfen verglichen werden. Dafür sind sie kräftiger gebaut und erreichen in der Regel auch nicht mehr ganz die Körpergröße der Elfen. Sie haben im Gegensatz zu ihren „guten“ Vettern dunkelbraune und oft auch schon schwarze Haare und färben sie sich bei Bedarf entsprechend dunkel. Auffällig ist die recht eigenwillige Haartracht der Dunkelalben, die jeden Elfen schockieren würde: ihre oft über die Schultern hinaus reichenden Haare verkleben sie mit Hilfe von starkem Kalkwasser zu einer Reihe von aufwärts- und zur Seite von ihrem Kopf wegführenden Haarsträngen, die ihnen dann auf die Schulter oder auf den Rücken fallen. Wenn sie Helme tragen, dann verwenden sie eine schwächere Form des Kalkwassers. Sie sind sich ihrer unausweichlich archaischeren Aussehensweise dabei durchaus bewusst. Ihre Hautfarbe ist nur leicht dunkler als die der Elfen, die Bandbreite der Augenfarbe reicht von grün bis schwarz.

Die Dunkelalben besitzen ebenfalls „Dunkelsicht“, doch legen sie keinen großen Wert auf die Übung ihrer Stimme. Sie verkörpern den von ihren ungeliebten Vettern unterdrückten kriegerischen Geist des Elfencharakters und richten ihr Augenmerk hauptsächlich darauf. Daher haben sie etwas von ihrer alten Gewandtheit, Fingerfertigkeit usw. zwar eingebüßt, nennen aber nun eine stärkere Konstitution und größere Körperkräfte ihr Eigen.

Im Gegensatz zu den Elfen wissen die Dunkelalben Metalle, vor allem in Bezug auf Waffen und Rüstungen zu schätzen.

W-6.4.2 Geschichte

Bis zur Verbannung der Elfenmagier durch die Elfen selbst gehörten die eher kriegerisch orientierten späteren Dunkelalben noch zum Elfenvolk. Innerhalb des Volkes stellten sie vor allem im Vernichtungskampf gegen die Yektozi die „Sturmtruppen“ und Spezialeinheiten für Kommandounternehmen. Die Anführer der Elfen selbst achteten also darauf, dass die „dunkleren“ (sie gingen von deren destruktiven Verhalten aus, offenbar ist ihnen der Unterschied im Äußeren entgangen) Elfen für diese und anderen Unternehmungen rekrutiert wurden. Dabei arbeiten diese Elfen naturgegeben mit den elfischen Spruchmagiern recht eng zusammen, um einen möglichst großen Effekt gegen die ausgemachten Feinde erzielen zu können.

Als die Magier dann schließlich verbannt wurden und das Elfenland verließen, beschlossen fast alle „Dunklen“, sie zu begleiten, da man sich von den eigenen Brüdern hintergangen fühlte. Denn die Hauptlast der Endkämpfe um die Städte der Yektozi hatten immer wieder die „Dunklen“ auf sich genommen, – was bis dahin den Elfen immer ganz recht war! Allerdings ging auch ein großer Teil der sich anschließenden Massaker am Feind auf ihr Konto. Aber auch dagegen hatten die Elfen am Anfang noch nichts auszusetzen. Dann, so vermuten die Dunkelalben heute, schienen sie ihren „edlen“ Brüdern zu mächtig geworden zu sein, Gewissensbisse um die eigene Verantwortung kamen noch hinzu.

Schließlich kam es zur Abspaltung der „dunklen“ Elfen, die, nachdem sie sich auf der eher unwirtlichen Insel *Duch* im östlichen Ozean *Mo-Je Rekin* nahe der Küste niedergelassen hatten, bald von ihren ehemaligen Brüdern als Nacht-, von allen anderen Rassen und Völkern aber als Dunkelalben

bezeichnet wurden, wie es ja auch heute noch der Fall ist.
An allen nachfolgenden Kriegen der Elfen nahmen die Dunkelalben nicht mehr teil. Selbst aus dem großen Drachenkrieg hielten sie sich heraus, da es sicher war, dass sie dabei zusammen mit ihren „verräterischen“ Elfenvettern hätten kämpfen müssen.
Ihr Zorn über die faktische Vertreibung hält in allerdings etwas abgemilderter Form bis in die jetzige Zeit an. Selbst heute müssen sie sich zurückhalten, dass sie nicht sogleich Schwert oder Axt blank ziehen, wenn sie einer ihrer Vettern ansichtig werden. Irgendeine Form des Kontaktes zwischen diesen beiden Zweigen der Elfenfamilie ist indes seit Jahrhunderten nicht mehr überliefert, gibt es zur Zeit also nicht, es sei denn das auf Gegenseitigkeit beruhende feindselige Mustern, wenn man sich außerhalb der eigenen Heimat trifft, würde auch dazu zählen.
Längst sehen sich die Dunkelalben als eine eigene Spezies an, die sich mit ihren Vettern durch so ziemlich gar nichts mehr verbunden fühlen. Bei ihnen machte beispielsweise oft das geflügelte Sprichwort die Runde, „dass man mit einem Orkclan oder einer Barbarenhorde besser auskäme als mit einem Elfen“ (womit sie natürlich ihre Vettern meinen). Daher kann ein Angehöriger einer anderen Rasse einen Dunkelalben nicht schlimmer beleidigen, als wenn er ihn einen Elfen nennt.
Ein genauer Verlauf der eigenen Geschichte der Dunkelalben seit der Ansiedlung auf Duch existiert nicht, da sie recht abgeschlossen leben und nur selten Besucher von anderen Völkern auf die große Insel lassen.

W-6.4.3 Gesellschaftsstruktur

Ein exaktes Bild von der Gesellschaft der Dunkelalben auf Duch leidet genauso unter der Abgeschlossenheit der Insel wie die historische Chronologie – die Geschichtsschreiber wissen ein Lied davon zu singen. Jedes Mal, wenn sie einen reisenden Händler oder Krieger nach dem gesellschaftlichen Aufbau der Dunkelalben befragen, können sie sich aufmachen, um weiteres Pergament kaufen – für ein neues Manuskript.
Deshalb können nur wenige Grundzüge erläutert werden. Außerdem erhebt die Beschreibung aufgrund der oben genannten Gründe keinen Anspruch auf Richtig- bzw. Vollständigkeit.
Zwar scheinen die Dunkelalben ganz wie die Elfen in Großfamilien zu leben, doch trennen sie sich häufig bereits im jugendlichem Alter von ihren Familien, um sich in einer der Krieger- und Söldnerschulen zum „*Rorisaz*“, zu einem Krieger oder einem „*Jezirasch*“, einem auf bestimmte Waffentypen spezialisierten Krieger ausbilden zu lassen. Nach der Ausbildung schließen sie sich entweder endgültig der Söldnertruppe eines der mächtigen Spruchmagier in deren festungsartigen Kleinstädten an oder verdingen sich auf den angrenzenden Kontinenten als Söldner und Abenteurer. Daher gehören die meisten wandernden Dunkelalben auch dieser Gruppe an, wenngleich es auch einige wenige wandernde Händler gibt (nicht selten Waffenhändler!).
Die bei einem ehemaligen elfischen Spruchmagier sich verdingenden Dunkelalben haben offenbar eine eigene Militärhierarchie entwickelt. Eine nicht unwesentliche scheint für den engsten Kern der Söldner ein Schwur „Auf Schwert und Kristall“ zuspielen. Wurde dieser erst mal einerseits vom Spruchmagier und andererseits von den Dunkelalben andererseits geleistet (die dadurch zu den „hohen Dunkelalben“ gehören), dann stellen sie eine verschworene Gemeinschaft dar, die in der Regel nur der Tod wieder auflösen kann. Es sei denn, einer der „Eingeschworenen“ (so werden beide Seiten wohl häufig von Außenstehenden genannt), bricht den Eid einseitig. In diesem Fall ist die jeweils andere Seite von dem geleisteten Schwur entbunden. „Hohe Dunkelalben“, die ungerechtfertigter Weise die Gefolgschaft eines Spruchmagiers verlassen, gelten als „Ehrlose“ oder „Elfen“ (Oha!) und sind Ausgestoßene auf Duch.
Der genaue Wortlaut oder Inhalt des Schwures ist nur den „Eingeschworenen“ bekannt (oder aber dem Meister aller Helden…), sonst kaum jemandem auf Orota.
Als Gegenleistung für ihre unbedingte Treue erhalten die „hohen Dunkelalben“ nicht nur den Schutz des Magiers für ihre Familien (wenn sie im Ort des Magiers lebt) und Sold/Geschenke, sondern werden darüber hinaus aus den Beständen seines Gefolgschaftsherren mit Waffen, Rüstungen und Ausrüstungen aller Art versorgt. Besonders aktive „hohe Dunkelalben“, die „auswärtige“ Angelegenheiten für den Magier ausführen, bekommen Waffen erster Qualität in die Hände, die sie im Erfolgsfall auf Lebenszeit behalten können.
Zwar stellen diese Kriegertypen einen größeren Anteil in der Gesamtbevölkerung der zahlenmäßig nicht sehr großen Bevölkerung auf Duch dar, doch ist er bedeutend höher als bei anderen vergleichbaren Völkern. Die Elfen beispielsweise kennen solche Spezialisierungen nicht. Die Mehrheit der Dunkelalben übt aber auch die meisten der Berufe aus, die im Rest der Welt auch üblich sind, wobei sie aber immer einen Schwerpunkt auf den kriegerischen, kämpferischen oder waffentechnischen Aspekt legen.

W-6.4.4 Das Lebensgefühl

Die Dunkelalben sehen sich vor allem als stolze und unabhängige Krieger, es sei denn sie verdingen sich. Sie leben in kleinen Dörfern und kleineren Städten. Die Vorbereitung auf ihren jeweiligen Beruf und die stete Kampfbereitschaft stehen angeblich im Mittelpunkt ihres Daseins, was sie aber offenbar nicht davon abhält, auch fürsorgliche Eltern und Gemeindemitglieder zu sein.

Näheres über ist über die Dunkelalben nicht ohne weiteres zu erfahren, Gerüchte aber gibt es genug.
Theoretisch können Dunkelalben dasselbe Alter wie die Elfen erreichen. Allerdings führt der Lebensstil ihres kriegerischen Zweiges (Söldner, Leibwächter, Abenteurer jeder Art) logischerweise zu einem niedrigeren Lebensalter.

W-6.4.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Nur wenigen Wesen außerhalb des Elfenlandes oder der Insel Duch ist die Existenz der Dunkelalben bekannt.
Ähnlich den Elfen so schließen auch die Dunkelalben ob ihrer abgeschiedenen Existenz auf Duch recht langsam Freundschaft mit Angehörigen anderer Völker. Allerdings sind sie echten Kampf- und Abenteuergefährten gegenüber recht aufgeschlossen und entwickeln bei längerem Zusammensein durchaus ein freundschaftliches Gefühl für die erprobten Waffengefährten. Auch ihre eigentlich sehr viel längere Lebensspanne hält sie nicht wie ihre Vettern, die Elfen, davon ab, Freundschaften zu schließen (Motto: Ein guter Waffengefährte ist mehr wert als tausend Elfen).
Allerdings fällt bei einem nicht unerheblichen Teil der „hohen Dunkelalben“ (siehe oben) auf, dass sie sich als eine Art militärische Elite verstehen. Potentielle Abenteuergefährten dürfen sich nicht arg zu oft als danebenhauende Pseudohelden erweisen, da sie sonst die Achtung der Dunkelalben verlieren. Von einem durchgängig arroganten Verhalten wie bei den Elfen (bei wem sonst), ist aber nichts bekannt. Ausnahmen bestätigen wie immer auch hier die Regel.
Aus all dem Gesagten ergibt sich natürlich, dass ein fähiger Dunkelalb nur von einem bei ihm anerkannten Anführer Befehle entgegennimmt.
Die beständigsten Freundschaften mit Dunkelalben entstehen aufgrund des Syndroms mit der merkwürdigen und bis heute noch nicht ganz geklärten Bezeichnung als „Rio-Bravo-Syndrom“ (Er hat ihm/ihr das Leben gerettet und umgekehrt, deshalb unternimmt man auch mal etwas, wo die Erfolgs- oder Überlebenschancen schon mal ziemlich genau Null gehen, um ihn zu retten).

- **Elfen**: „Nur ein toter Elf ist auch ein guter Elf“. Soweit geht die Feindschaft der Dunkelalben zu ihren „guten“ Vettern zwar nicht in jedem Fall (man will schließlich nicht überall gesucht werden), doch werden sie sich abfällige Bemerkungen und Beleidigungen gegenüber einem anwesenden Elfen nur zu 10% verkneifen können, unabhängig von dessen Rang und Namen. Dafür sitzt der Groll gegen die Elfen noch zu tief. Wenn der Terminus „Erbfeindschaft“ irgendwo richtigerweise angewendet werden kann, dann am ehesten in diesem Fall. Bei den „hohen Dunkelalben“ kann da höchstens der mit ihm verbundene Magier intervenieren. Ansonsten ist halt stets die Gruppe oder das Feingefühl des Meisters aller Helden gefragt, wenn es denn vorhanden sein sollte (Neiiin, bitte keinen Abzug bei den Erfahrungspunkten!!! – he he he!)
- **Menschen:** Die Menschen werden von den Dunkelalben als halbwegs ehrliche Rasse angesehen, die aus ihren kriegerischen Charaktereigenschaften wenigstens keinen Hehl machen und (deren Kämpfer) daher als Gleichgesinnte angesehen werden, denen die Ehre allerdings häufiger auch mal abzugehen scheint. Echte Waffengefährten werden aber hoch geachtet. Allerdings haben sie nur wenig Verständnis dafür, dass man als Elitekämpfer auch adeliger Herkunft sein sollte (Beispiel Ritter!). Sie legen mehr Wert auf die Fähigkeiten und die Professionalität des zu Beurteilenden (und natürlich darauf, dass es sich nicht um einen Elfen handelt).
- **Zwerge:** Die Beziehung zu den Zwergen ist zwiespältig. Die immense Arbeitswut der Zwerge stört die Dunkelalben nicht so sehr als vielmehr deren Leben und Arbeit unter der Erde. Im Gegensatz zu den Elfen wissen die Dunkelalben gute Waffen- und (Aus-)Rüstungsqualität zu schätzen. Die übertriebene Liebe der Zwerge zu Metallen oder dem Mammon akzeptieren sie nicht, wenn es nicht dem Kampf oder einem Auftrag dient.
- **Halblinge:** Im Gegensatz zu den Elfen verbinden die Dunkelalben keinerlei positive Gefühle mit den kleinwüchsigen, schwächlichen und im Kampf absolut nicht zu gebrauchenden Halblingen. Faszinierend finden sie aber deren Resistenz gegen Krankheiten und deren gute Regenerationsfähigkeit. Daher sind immer schon einmal Halblinge in den Labors mächtiger Dunkelalbenmagier für immer verschwunden…
- **Orks:** Die zahlreichen Kriege, die Elfen und Dunkelalben gegen die Orks führten, als sie noch zu einem gemeinsamen Volk gehörten, haben auch das Verhältnis der Dunkelalben zu diesen alten Erzfeinden der Elfen geprägt. Mehr als jeder Angehöriger irgendeines anderen Volkes (außer selbstredend den Elfen), begegnen Dunkelalben den Orks mit Misstrauen, was weniger mit der Lebens- und Naturverachtung der Orks zusammenhängt, sondern vielmehr mit dem Hass aus alten Zeiten. Er wird also nach der Methode verfahren: Überlege dir, wie du ihn im Zweifelsfall töten kannst, wenn er Ärger macht. Handle aber stets auch ihm gegenüber professionell (vor allem was das Töten angeht).
  In jüngerer Zeit gibt es jedoch Gerüchte, dass ein mächtiger Magier Horden von Orks und niederen Kreaturen um sich schart, um gegen die Elfen in Ängd vorzugehen. Ob der Magier da wohl ein Dunkelalb sein könnte?
- **Trolle**: Sie werden von den meisten Dunkelalben hoch geschätzt, vor allem als Sparringspartner beim Trainieren. Es kommt immer wieder vor, dass Dunkelalben ausziehen oder ausgeschickt werden, um ihre Fähigkeiten zu verbessern. Daher

ist es nicht selten, dass schwarzhaarige, elfenähnliche Wesen auf der Hochebene der Trolle in *Knockanimpaha* oder *Tooraree* gesichtet werden. Das Verhältnis ist also durchaus gut zu nennen, da die Trolle den Vorteil besitzen, dass sie leicht zu kontrollieren und beherrschen sind…

W-6.4.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Meistens zieht es die Dunkelalben aus Neugierde oder beruflichem Interesse von Duch weg. In der Regel handelt es sich dann um Söldner eines Spruchmagiers, manchmal auch um kriegerische Waldläufer, welche die Enge ihrer Heimatinsel für eine Zeit hinter sich lassen. Der weitaus größte Teil (ca. 90%) dieser Dunkelalben steht im Dienst eines ihrer Magier. Sie haben einen kleinen Kristall im Kopf, über den der Magier mit ihnen kommuniziert, wenn es ihm angeraten erscheint. Die Zahl der anderen umherreisenden Dunkelalben ohne Kommunikationskristall ist so gering, dass bei der Charaktererschaffung eine Probe mittels W% nicht über 10% liegen darf.
Sollten die Dunkelalben keinen speziellen Auftrag von ihrem Magier erhalten haben, so sammeln sie Informationen über die Welt außerhalb Duchs.
Jeder Dunkelalb, der Duch verlässt, muss einen Eid darüber ablegen, dass er die Lage seiner Heimat niemandem verrät, schon allein der Elfen wegen. Sollte ein Dunkelalb versucht sein, die Lage seiner Heimatinsel zu verraten, so wird der Magier mittels des Kristalls dies zu verhindern versuchen.

W-6.4.7 Magische Fähigkeiten

Ähnlich wie bei ihren Vettern, den Elfen, entwickeln sich bei einem Dunkelalben während seiner Jugend magische Fähigkeiten: magische Talente (s. **Kap. W-6.6.7**). Die Art der magischen Talente hängt stark von der Erziehung ab, denn bei den Dunkelalben gibt es weniger, dafür aber um so kämpferische magische Talentvariationen.
Die Anzahl der magischen Talente beträgt

$$\frac{Kl}{5} \text{ (mathematisch runden),}$$

wobei sich die Anzahl im Laufe eines Dunkelalbenlebens nicht verändert. Welche Talente ein Dunkelalb hat, sei dem SL in Absprache mit dem Spieler überlassen.

Magische Talente

Adlerauge (Se, 10)
Ein Dunkelalb kann durch dieses Talent in die Ferne spähen. Dabei kann er bei klarer Sicht Dinge im Detail sehen, die bis zu einem Kilometer entfernt sind. Der Dunkelalb benutzt dieses Talent auch beim Schuss mit dem Bogen. Ein mit diesem Talent anvisiertes Ziel gilt als nah.

Brandpfeil (Kf, 3)
Die Spitze eines Pfeils beginnt ohne sichtbare äußere Einwirkungen zu brennen und kann als Brandpfeil benutzt werden.

Geländelauf (Ge, 2)
Mit diesem Talent vermag es ein Dunkelalb, über Wurzel und Farn schnell zu laufen, ohne dass er dabei in Gefahr gerät zu stolpern.

Heilen (Kf, 10)
Der Dunkelalb kann mit diesem Zauber Wunden und Verletzungen aller Art heilen. Dem Behandelten wird durch dieses Talent eine Wunde komplett geheilt und er bekommt die entsprechende Anzahl an LE und kAP zurück.

Holzhaut (Ko, 17)
Die Haut des Dunkelalben verwandelt sich für 10 Minuten in eine feste Borke. Der Rüstungsschutz steigt auf 10, die Bewegungsfähigkeit nimmt allerdings rapide ab. Die Gewandtheit wird auf den Wert 20 gesenkt. AGw und PGw betragen maximal zwei, der FGw maximal vier.

Kälte ertragen (Wi, 8)
Der Dunkelalb ist in der Lage, eine Kälte von bis zu –20°C zu ertragen, ohne Schaden zu nehmen. Die Dauer beträgt maximal zwei Stunden.

Kompasspfeil (Kl, 6)
Der Dunkelalb legt einen Pfeil in die Hand und konzentriert sich. Der Pfeil zeigt danach in die vom Dunkelalben gewünschte Himmelsrichtung.

Lippenlesen (Se, 5)
Durch Betrachten der unverdeckten Lippen kann ein Dunkelalb verstehen, was gesprochen wird.

Löwenherzen (Wi, 15)
Mit diesem Zauber kann der Dunkelalb Furcht und Einschüchterungsversuchen widerstehen sowie anderen Mut geben.

Magisches Spurenlesen (Se, 7)
Mit Hilfe dieses Talentes lassen sich Spuren finden, die mit bloßem Auge kaum oder gar nicht zu erkennen sind. Daraus lassen sich Informationen über den Verursacher ablesen.

Meditation (Kf,10)
Meditierend kann sich ein Dunkelalb, wenn es ihm möglich ist, eine Stunde lang ohne äußere Störungen in sich zurückzuziehen. Bei erfolgreicher Anwendung des Talents regeneriert der Dunkelalb 3W20 gAP.

Mentale Tierkontrolle (Wi, 15)
Tiere können mit diesem Talent kontrolliert werden, so dass sie dem Willen des Dunkelalben unterworfen sind. Dabei werden die Tiere allerdings nichts tun, das ihrer Wesensart grundsätzlich widerspricht.

Pfeile einsammeln (Se, 6)
Der Dunkelalb sieht seine verschossenen Pfeile und kann sie ohne größere Mühe einsammeln.

Sanfter Fall (Kf, 12)
Der Dunkelalb kann den Aufprall bei einem Fall aus größerer Höhe mindern, indem er besonders geschickt landet.

Sicherer Schuss (Se, 8)
Visiert der Dunkelalb mit diesem Talent ein bestimmtes ruhendes Ziel an, so trifft er immer.

Sprint (Ge, 6)
Der Dunkelalb erhöht auf ebenem Gelände seine Schnelligkeit für maximal eine Minute um 20 Punkte.

Tarnung (Kl, 3)
Dieses Talent ermöglicht einem Dunkelalben, sich in seiner natürlichen Umgebung, dem Wald, perfekt zu tarnen.

Trophäen
Wenige Eingeweihte wissen vom Kristall, den die meisten Dunkelalben in ihrem Kopf tragen. Er ist für gebildete Sammler eine der wertvollsten Trophäen.
Gut erhaltene Dunkelalbenohren gelten wie bei den Elfen und Elben ebenfalls als Trophäen (bei den Orks gelten kandierte Elfenohren als Delikatesse).
Wert: 2500 Silberstücke (Kristall)
55 Silberstücke (pro Ohr)

Rassenspezifische Eigenschaften:
Bei Dämmerung haben Dunkelalben volles Sehvermögen.

Erlernte Waffen:
Langbogen, Lang- oder Breitschwert, Dolch, Faustkampf

Rassische Talente:
Balancieren (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Schleichen (Kf/Ge), Schwimmen (Kk/Ko), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Geländelauf (Ge/Re), Überleben im Wald (Kl/Ge), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Tierkunde (Kl/Kl), Dunkelalbenkenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Insgesamt vier Talente freier Wahl (auch Unterweltstalente), Lyrana-Dialekt der Dunkelalben sprechen.

W-6.5 Die Elben von Bajka

W-6.5.1 Rassenspezifische Merkmale

Im Gebiet Smok, das südlich des Flusses Meduza liegt, findet man die Region, die allgemein als *Bajka* (Kreis) bekannt ist.
In diesem Gebiet lebt eine besondere Art von Elben, die unter ihresgleichen einzigartig sind.
Alle Elben, die in *Bajka* geboren wurden, besitzen eine oder mehrere natürliche magische Gaben, die ihnen angeboren sind.
Ursache hierfür ist ein Meteorit, der in grauer Vorzeit auf den Planeten prallte und einen riesigen Krater schuf, das heutige Gebiet von *Bajka*. Von diesem Meteorit, der von den Elben einfach nur der STEIN genannt wird, geht eine starke magische Strahlung aus, die alles Leben im Gebiet des Kreises mehr oder weniger stark beeinflusst. So besitzen ebenso wie die Elben alle intelligenzbegabten Wesen in Bajka ihre eigene Gabe. Es kann also passieren, dass die Heldentruppe bei einem vermeintlich schwachen Gegner auf einen zwar körperlich schwachen Gegner trifft, der aber eine sehr starke magische Gabe besitzt.
Außerordentlich viele Pflanzen und Tiere im Gebiet des Kreises sind durch die starke magische Strahlung des Steins mutiert, so haben viele Einhörner zwei Hörner, oder die Harpyien sind sehr oft freundlich und gutaussehend, auch sollen schon Wölfe gesichtet worden sein, die anstelle eines Schwanzes einen zweiten Kopf besitzen usw. Wie weit diese Gerüchte und Sagen tatsächlich der Wahrheit entsprechen, ist abhängig von der Lust des Spielleiters, solche Wesen zu erschaffen, ihm sei völlig freie Hand gelassen.
Auch auf das Aussehen und Verhalten der Elben hat der STEIN Einfluss genommen, es sind aus der ehemals einheitlichen Elbenrasse drei neue Rassen entstanden:

W-6.5.1.1 Die Hochelben, auch Elben genannt

Die Elben besitzen einen großen, schlanken aber auch muskulösen Körper, der meistens in ein feines Ledergewand mit einem darüber liegenden silbernen Kettenhemd gekleidet ist. Hochelben haben alle ein feingelocktes, silbrig schimmerndes Haar, das die spitzen Ohren kaum verdeckt. Hochelben sind hervorragende Bogenschützen, die den Nahkampf verabscheuen. Nur im Notfall kämpfen sie mit einem einfachen Degen. Sobald sie die Gelegenheit sehen, den Bogen einzusetzen, nehmen sie diese Möglichkeit sofort wahr.
Elben weigern sich, Rucksäcke und schwere Gegenstände zu tragen, da sie durch ihre Staatsform anderes gewohnt sind.
Die Elben sehen sich selbst als einzige wahre Nachkommen der Urelben an und sie erheben Anspruch auf den einzig wahren Elbenkönig im Kreis, den *Sakedon*, den Bewahrer des STEINS. Alle neun Jahre des STEINS, eine Zeit, in welcher der STEIN besonders hell pulsiert, kommen alle Elben mit Herrschergaben zusammen und ermitteln für die nächsten neun Jahre den *Sakedon*, der dann die Aufgabe übernimmt, über die Elben im Kreis zu herrschen. Seine eigentlich wichtige Aufgabe jedoch ist die, den STEIN vor allen möglichen Gefahren zu beschützen.
Zu diesem Zweck befindet sich der STEIN niemals zwei Tage hintereinander am gleichen Ort, sondern er wird durch die Magie des *Sakedon*, verstärkt durch den STEIN und die Magie des Königspalastes täglich an einen anderen Ort im Kreis gebracht.
Die übrigen Hochelben mit Herrschergaben bilden den Adel, alle anderen Elben die nichtadlige Oberschicht. Elben sind es gewohnt, Nichtelben als Diener zu benutzen und dementsprechend behandeln sie diese auch so.
So müssen Nachtelben und Baumelben die harte tägliche Arbeit verrichten, während sich die Elben den schönen Künsten, der Literatur oder anderen Freizeitbeschäftigungen widmen.
Hochelben halten alle Lebewesen, die nicht in *Bajka* geboren wurden, für minderwertig. Jeglicher Kontakt mit diesem Gewürm sollte möglichst vermieden werden. Vor allen Dingen die Zwerge stellen für sie den Inbegriff der Hässlichkeit und Minderwertigkeit dar. Eindringlinge in das Gebiet des Kreises von Außerhalb werden zum Schutze des STEINES verfolgt und - falls die Eindringlinge Glück haben auch lebendig - vor die Grenzen von *Bajka* gebracht. Daher hat das Gebiet des Kreises für Menschen, Elfen, Zwergen und alle sonstigen intelligenten Lebewesen etwas sehr abschreckendes, niemand möchte nämlich mit einem Pfeil im Schädel irgendwo außerhalb des Kreises von Geiern oder Schakalen verspeist werden.
Innerhalb einer Heldengruppe sind Elben äußerst schwierige Heldentypen, die sich anderen Meinungen nur schwer unterordnen können. Der Spieler, der diesen Heldentypus wählt, sollte Rollenspielerfahrung mitbringen, um diesen Helden angemessen spielen zu können.
Es sollte zu diesem Helden eine Vorgeschichte ausgearbeitet werden, die erklärt, warum der Hochelb das Gebiet von *Bajka* verlassen hat.

W-6.5.1.2 Die Baumelben

Die Baumelben besitzen einen etwas kleineren Körper wie die Hochelben, sind aber deutlich muskulöser. Sie kleiden sich grundsätzlich in einen Lederpanzer, der ihren Körper bis zu den Oberschenkeln bedeckt. Ihre leicht grünlich schimmernde Haut wird von einem blonden, glatten Haar sehr deutlich hervorgehoben, genauso wie die sehr spitzen Ohren.
Baumelben bevorzugen die Armbrust, die sie meisterlich handhaben können. Im Zweikampf bevorzugen sie ein ungewöhnlich langes Schwert, das *Tjekol*. Im Notfall benutzen sie aber auch andere scharfe Hieb-

waffen, wie zum Beispiel das Schwert oder den Degen.
Baumelben sind sehr genügsame Wesen, die auch stundenlange Demütigungen durch die Elben ertragen und sie nicht zur Weißglut treiben.
Als einzige Elbenrasse im Kreis haben die Baumelben eine Art Religion entwickelt, sie glauben an eine Zeit nach dem STEIN. Ihrer Meinung nach wird die Magie des STEINES in absehbarer Zeit nachlassen und schließlich ganz verschwinden. Damit würde automatisch auch die Vorherrschaft der Elben ein Ende haben und alle Wesen wieder gemeinsam in *Bajka* leben können.
Baumelbenpriester sind äußerst friedliebende Elben, die jeden Streit schlichten wollen, sobald sie ihn bemerken. Priester werden häufig solche Baumelben, die ein Herrschertalent besitzen, viele von diesen Baumelben wandern aber auch aus.
Baumelben leben sehr im Einklang mit der Natur, ihre Dörfer befinden sich in den Wipfeln von riesigen Bäumen (daher ihr Name), meistens von Eichen. Die meisten Baumelben verlassen ihr gesamtes Leben niemals den Wald, es sei denn, ihre Abenteuerlust wird zu groß oder sie werden von Elben zu Sklavendiensten verschleppt.
Die meisten Baumelben können ihre Sprache sehr wohl lesen und schreiben, auch mit dem Leben im Wald sind sie bestens vertraut. Baumelben sind gern gesehene Kampfgefährten, da sie sehr viele natürliche Fähigkeiten haben.
Vom Spieler verlangen Baumelben nicht so viel ab wie die Elben, dennoch sollte der Spieler immer bedenken, dass die Scheu der Baumelben vor allem, was fremd ist, sehr groß ist. Es ist also nicht allzu einfach, die Freundschaft eines Baumelben zu gewinnen, doch wenn man sie gewonnen hat, so kann man sich auf den Baumelben hundertprozentig verlassen.

W-6.5.1.3 Die Nachtelben

Die Nachtelben besitzen einen großen, nur wenig muskulösen Körper. Ihre Haut besitzt alle Farbschattierungen von ocker bis schwarz. Alles in allem besitzen sie eine nur gering auffallende Erscheinung, da ihre wenig spitzen Elbenohren durch die langen schwarzen Haare kaum zu erkennen sind.
Die Nachtelben kleiden sich in dunkle, wallende Umhänge, die sie um die Hüfte mit einem Ledergürtel befestigen. In diesem Gürtel stecken verschiedene Wurfdolche und Wurfsterne, die sie meisterlich zu handhaben wissen. Unter ihrem Umhang sind zusätzlich noch verschiedene Trickwaffen verborgen, die sie unterschiedlich gut beherrschen. Im Zweikampf bevorzugen sie vergiftete Waffen, wie zum Beispiel vergiftete Dolche oder ein vergiftetes Rapier, das eine ausgehöhlte Klinge besitzt, wobei der Griff mit Gift gefüllt ist. Diese Waffe wird von den Nachtelben *Ragie* genannt, das Gift heißt *Ragies Gruß*.
Nachtelben sind von den Elben in besonderem Maße versklavt worden. Da sie nicht das ruhige, ertragende Gemüt der Baumelben besitzen, sondern eher aufbrausend und ungestüm sind, hat sich schon sehr früh eine Todfeindschaft mit den Elben entwickelt. Die Nachtelben führen eine Art Guerillakrieg gegen die Elben. Das größte Ziel der Nachtelben ist es, den STEIN zu stehlen, damit die Herrschaft der Elben gebrochen wird.

Schon als Kinder werden die Nachtelben dazu erzogen, immer bereit zu sein, einen Elben zu töten. Deshalb werden diese armen Geschöpfe schon in frühen Jahren zu professionellen Mördern, die in gut versteckten Siedlungen im Gebiet des Kreises aufwachsen.
Jene Nachtelben, die eine Herrschergabe besitzen, werden in ihrer Jugend zu Meistermördern ausgebildet, um die Ausbildung aller anderen Nachtelben zu leiten. Gleichzeitig sind sie Oberhaupt ihres Dorfes.
Alle Nachtelben – außer denjenigen mit einer Herrschergabe – sind absolute Analphabeten.
Ebenso wie die Elben stellt der Nachtelb hohe Anforderungen an den Spieler. Dieser muss sich nämlich für eine Form des Nachtelben entscheiden:

- Die Nachtelben, die dem Morden abgeschworen haben, verlieren zwar ihre Gabe, sie sind aber zuverlässige Kampfgefährten, die von ihren erlernten Fähigkeiten in ihrer Jugend zehren. Allerdings meiden sie das Töten, sie bevorzugen die Methode „Schlafenlegen“. Ohne Zwang töten sie kein Lebewesen.

- Die anderen Nachtelben, die neue Kampftechniken und Tötungsmethoden erlernen wollen, sind nicht immer zuverlässige Kampfgefährten. Sobald sie die Chance wittern, ihre Fertigkeiten zu erproben, scheuen sie auch keinen Mord. Im Gefecht kennt er keine Gnade, er tötet seinen Gegner auch, wenn dieser sich schon ergeben hat. Es kommt sehr selten vor, dass ein Nachtelb einen Nicht-Nachtelb als Freund akzeptiert. Wenn dieses passiert, kann man sich auf den Nachtelben im Rahmen seiner Möglichkeiten verlassen, es ist aber leider fast unmöglich, den in der Jugend geprägten Charakter des Nachtelbs zu beeinflussen.

Sämtliche Elben haben einen ausgeprägten Geruchssinn, auch ihr Hörvermögen ist besser als das eines Menschen. Elben hassen Zwerge, es ist eine Erbfeindschaft, die diese beiden Rassen sich bekämpfen lässt. Innerhalb einer Heldengruppe kommt es zwischen Zwergen und Elben immer wieder zu Reibereien, die in offenen Kampfhandlungen ausarten können.

W-6.5.2 Die Geschichte

W-6.5.2.1 Erschaffung der Elben des Kreises

Nach einer Legende lebte der Urvater der Elben des Kreises gemeinsam mit seiner Frau und zwei Kindern, einem Jungen und einem Mädchen, in einem Dorf der kleinen Menschen, der Zwerge. Er war einer von ihnen, dennoch war er etwas sonderbar. Er vergnügte sich nicht an Tanzfesten, die alle Zwerge so liebten, auch mochte er das herbe Bier nicht. So kam es, dass er und seine Familie zu Außenseitern unter seinesgleichen wurden. Als Horek, so hieß der Urvater aller Elben des Kreises, auf einem seiner Felder das Getreide kontrollierte, fiel ein großes, silbernes Ei vom Himmel. Aus diesem Ei stiegen in Silber und Gold gekleidete Wesen, die mit Horek redeten. Sie redeten in einer Sprache, die er niemals zuvor vernommen hatte, aber dennoch konnte er sie verstehen. Sie sagten ihm, dass er seine Frau und seine Kinder nehmen solle und in den *Wald von Erien*, der Heimat der damals noch existierenden Waldzwerge, ziehen solle. In drei Zehntagen würde dort ein Geschenk der Götter auf die Erde hernieder fallen, das für Horek bestimmt sei. Sie erklärten ihm, er solle sich im großen *Wald von Erien* (der alte Name von *Smok*) verstecken und auf das Geschenk warten. Sie warnten ihn vor dem großen Feuer und dem großen Knall, die dem Geschenk folgen würden. Danach stiegen sie in ihr silbernes Ei und verschwanden zwischen den Wolken.

Horek lief zurück zur Hütte der Familie, packte das Nötigste ein und reiste so schnell er konnte in das Gebiet der Waldzwerge, *Erien*. Die Zwerge wollten ihn aus ihrem Gebiet vertreiben, doch er wehrte sich und fand ein gutes Versteck für sich und seine Familie.

Als nach drei Zehntagen das Geschenk der Götter von Himmel fiel, das am Tag zuvor schon deutlich zu sehen war, befanden sich Horek, seine Frau Irisia und seine Kinder Horn und Lysaja tief im *Wald von Erien* in einer natürlichen Höhle. Der Knall betäubte sie fast, und das Feuer verbrannte sie fast, dennoch überlebten sie.

Als Horek zurück ans Tageslicht kletterte, sah er, dass der *Wald von Erien* nicht mehr existierte. Nur noch die verkohlten Baumstümpfe waren Überbleibsel dieses Naturschauspiels. Nachdem Horek einen kleinen Felsen erkletterte, der sich über die Baumstümpfe erhob, konnte er in einiger Entfernung das Geschenk der Götter strahlen sehen. Horek überredete seine Familie, sofort mit ihm zu diesem schimmernden Ding zu reisen.

So wanderten sie zwei Tage und zwei Nächte in Richtung des Geschenkes und das Leuchten wies ihnen den richtigen Weg. Als sie ankamen, sahen sie einen etwa 2×4×3m großen glühenden Felsen in einem riesigen Krater liegen.

Obwohl der Felsen noch glühte und eine enorme Hitze abstrahlte, befahl ihm eine innere Stimme, das Geschenk zu berühren. Zögernd näherte er sich dem Felsen und die Hitze versengte seine Kleidung, seine Haare und seine Haut. Dann berührte er den Felsen.

Eine gewaltige Eruption magischer Kräfte fuhr ihm durch seinen Körper. Seine Gestalt straffte sich, seine Körpergröße wuchs um beinahe einen Meter, seine verbrannte Haut heilte, ebenso seine Haare. Dann fühlte er, wie sich seine Ohren veränderten, und als er nach ihnen fühlte, bemerkte er, wie sie oben spitz zuliefen.

Er wurde zum ersten Elb von *Bajka*.

Er rief seine Frau und seine Kinder, doch diese hatten Angst. Als sie ihn in seiner neuen Gestalt sahen, fielen sie ihm zu Füßen, sie hielten ihn für einen Gott. Doch Horek befahl ihnen, ebenfalls den Felsen zu berühren, und auch sie veränderten sich – die erste Familie der Elben war geschaffen.

Als nach einigen Mondzeiten die kleinen Menschen ihr Land wieder besiedeln wollten, trachteten sie danach, Horek zu vertreiben, doch er wehrte sich mit den Kräften des STEINS, viele der kleinen Menschen fanden den Tod, andere wurden verändert und wurden zu Baum- oder Nachtelben oder zu völlig anderen Gestalten, die das Gebiet von *Bajka* besiedeln sollten.

Immer wieder versuchten die kleinen Menschen, den STEIN in ihren Besitz zu bekommen, aber immer wurden sie von Horek zurückgeschlagen.

Bis zum heutigen Tage haben es die Zwerge nicht verwunden, was die Elben des Kreises ihnen angetan haben, dass sie ihre alte Heimat verlassen mussten, in der sie die besten Hölzer für ihre Gruben und Minen finden konnten. Sie sind der Meinung, dass der STEIN rechtmäßig ihnen gehört, da er auf ihr Land gefallen ist.

So ist es ein leidiges Kapitel, die Feindschaft zwischen den Elben von *Bajka* und den Zwergen von *Grain*.

W-6.5.2.2 Die Geschichte von *Bajka*

Da die Elben von *Bajka* niemals eine Geschichtsschreibung betrieben, kann nicht genau gesagt werden, wann die Elben die beiden anderen Elbenrassen in ihrem Gebiet bemerkt haben. Man nimmt aber allgemein an, dass bei dem großen Kampf gegen eindringende Yektozi, dem Ersten Yektozikrieg 700 nF (nach Fall des STEINS), Baumelben als Kriegssklaven benutzt wurden. Später wurden dann auch Nachtelben zu Sklavendiensten gezwungen.
Eine Ursache für die Sklavenhaltung durch die Elben ist sicherlich die Tatsache, dass sie nie andere Arten von Magie als ihre Gabe kennen lernten, da die magische Strahlung durch den STEIN alle anderen Formen der Magie überlagert. Aus diesem Grunde funktionieren keinerlei Allerweltszauber (Magiersprüche, Spruchrollen etc.) im Gebiet des Kreises. Die Elben waren also nicht in der Lage, Fruchtbarkeitszauber über ihre Felder zu sprechen usw.
Eine andere Ursache mag darin liegen, dass die Yektozi ebenfalls Sklaven halten und die Elben sich diese Art des Umgangs mit Mitelben abgeschaut haben, zumal die Sklaven im Krieg gute Dienste leisten.
Das Volk der Elben entwickelte sich etwa um das Jahr 1.000 nF zu einem Sklavenhaltervolk. In den ersten beiden Jahrhunderten nach dieser Entwicklung wurden fast alle Nachtelben und etwa die Hälfte aller Baumelben zu Sklavendiensten herangezogen.
Durch diese Behandlung entwickelte sich unter den Nachtelben bzw. Nachtelben eine Art Untergrundbewegung, deren Ziel es war und immer noch ist, den STEIN in ihre Gewalt zu bringen und die Herrschaft der Elben zu beenden.
Im Jahre 1354 nF entwickelte der Baumelb Gurayne die Theorie des STEINS, nach der der STEIN seine magische Kraft verliert. Von den Elben als Aufrührer hingerichtet, wurde seine Theorie von anderen Baumelben aufgegriffen und entwickelte sich zu einer Religion, die der Gewalt abschwört und auf den natürlichen Lauf der Dinge wartet und vertraut.
Des Öfteren wurde versucht, das Gebiet von *Bajka* zu kartografieren, aber aufgrund der feindlichen Haltung der Elben gegenüber Nichtkreisbewohnern war es bis heute nicht möglich, eine detaillierte Karte dieses Gebietes anzufertigen.

W-6.5.3 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Da sich die Elben von Bajka soweit wie möglich in ihr angestammtes Gebiet des STEINS zurückziehen, haben sie nur äußerst selten Kontakt zu anderen Rassen oder Völkern. Die Hochelben und Nachtelben stehen allem Fremden misstrauisch gegenüber, Eindringlinge werden sofort (bei den Nachtelben nach längerer Folter) getötet.
Die Baumelben sind friedlicher und weisen einen Eindringling darauf hin, das Gebiet des STEINS möglichst schnell zu verlassen.
Elben, die *Bajka* verlassen, müssen also erst lernen, mit Mitgliedern fremder Rassen und Völker umzugehen, sie hegen aber von vornherein keine Vorurteile gegen oder für bestimmte Rassen bzw. Volkszugehörige.

W-6.5.4 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Hochelben verlassen das Gebiet des Kreises nur unter Zwang, entweder weil sie ein Verbrechen begangen haben oder weil die Familie oder sonstige Freunde in Schwierigkeiten stecken.
Baumelben hängen sehr an ihrer Heimat und ihren Bäumen. Dennoch zieht es immer wieder welche von ihnen in die Ferne. Der Grund dafür sind häufig Gerüchte die besagen, dass eine Möglichkeit außerhalb *Bajkas* gefunden worden ist, die Macht des STEINS zu brechen.
Viele Nachtelben verlassen *Bajka*, um entweder neue Methoden des unauffälligen Tötens kennen zu lernen oder weil sie nicht in die Spirale des Mordens hineingezogen werden wollen. Nachtelben, die nicht töten wollen, werden aus *Bajka* verbannt und dürfen nicht zurückkehren. Sollten sie bei einer Rückkehr von einem anderen Nachtelben entdeckt werden, so hat dieser die Pflicht, den Abtrünnigen sofort zu töten.

W-6.5.5 Magische Fähigkeiten

Wie schon beschrieben besitzen alle Elben, die in Bajka geboren wurden, ein oder mehrere magische Gaben. Es kommt sehr selten vor, dass zwei Elben die gleiche magische Gabe besitzen.
Der Spieler kann sich überlegen, ob sein Held bis zu fünft Gaben besitzen soll, wobei er dann keine Herrschergabe besitzt, oder ob sein Held nur eine Gabe besitzt, welches dann eine Herrschergabe sein darf.
Im ersten Fall würfelt der Spieler mit dem W4+1 aus, wie viele Gaben sein Elb besitzt. Danach würfelt er die Gaben nach der untenstehenden Tabelle mit dem W% aus. Fällt dabei eine 1-10, so gilt dieser Wurf nicht (Herrschergabe), er muss wiederholt werden.
Beim zweiten Fall würfelt der Spieler nur einmal mit dem W%. Seine Gabe kann er dann aus der Tabelle entnehmen, bei 1-10 sogar eine Herrschergabe.

W%	Gabe
	Herrschergaben
001	Eigene Gestaltwandlung mit Übernahme des Gestaltwissens
002	Kommunikation mit leblosen Gegenständen
003	Wandlung fremder Gestalten
004	Verstärkung von Eigenschaften anderer
005	Immunität gegen Magie jeder Form

006 Gedankenlesen von Lebewesen
007 Teleportation
008 Lebensechte Illusionen erschaffen
009 Herrschaft über den Tod und über Grabgestalten
010 Freundschaft mit jedem Wesen

Normale Elbengaben

011 Wettervorhersage
012 Herrschaft über das Wachstum von Pflanzen
013 Sprechen jeder Sprache jeden Lebewesens
014 Herbeizaubern einer Nebelwand
015 Herbeizaubern einer Feuerwand
016 Herbeizaubern eines starken Regengusses
017 Herbeizaubern eines Schneesturmes
018 Herbeizaubern eines Sturmes
019 Vertreiben von Wolken
020 Freundschaft mit Tieren
021 Freundschaft mit Pflanzen
022 Verschmelzen mit der Umgebung (Unsichtbarkeit)
023 Gegenstände durch Berührung leichter machen
024 Schweben
025 Herbeizaubern einer holographischen Landkarte
026 Verlorene Gegenstände orten
027 Herbeizaubern von Früchten
028 Herbeizaubern von Kleidung
029 Reparatur von zerbrochenen Waffen
030 Reparatur von demolierten Rüstungen
031 Reparatur von kaputten Gegenständen
032 Herbeizaubern von elektrischen Blitzen und Feldern
033 Herbeizaubern von Schlaglöchern
034 Herbeizaubern von Wasser
035 Umwandlung eines Elementes in ein anderes Element
036 Ortung von Personen
037 Eigenes Aussehen verändern
038 Eigenes Geschlecht verändern
038 Aussehen intelligenzbegabter Wesen verändern
039 Geschlecht intelligenzbegabter Wesen verändern
040 Lesen und schreiben jeder Schrift
041 Telekinese von Gegenständen
042 Telekinese von Lebewesen
043 Reiten auf jedem vierbeinigen Lebewesen
044 Auflösung von Gegenständen
045 Ankleben von Gegenständen
046 Beliebige Geräusche erschaffen
047 Intelligenzbegabte Lebewesen mit Alpträumen belegen
048 Heilung jeder Wunde
049 Heilung jeder Krankheit
050 Neutralisation jeden Giftes
051 Entschlüsselung jeden Rätsels
052 Monatliche Veränderung: von extrem klug / sehr hässlich ⇔ sehr dumm / wunderschön
053 Unbegrenztes Wachstum des eigenen Haares
054 Einstürzen lassen von Gebäuden
055 Atmen unter Wasser
056 Erschaffung eines Erdbebens
057 Belebung toter Materie in Form eines Golem
058 Sicht durch bis zu 5m dicker Materie
059 Entdecken von Fallen, ohne danach zu suchen
060 Vertrocknen lassen von Pflanzen
061 Verkleinern und Vergrößern von Gegenständen
062 Aufsaugen von Licht (Verdunkelung)
063 Erschaffung einer kleinen Flamme in der Hand
064 Illusion eines beliebigen Monsters herbeizaubern
065 Auftauchen lassen von Körperteilen an Gegenständen
066 Vertauschen von Schriftzeichen jeglicher Art
067 Identifikation von Speisen und Tränken nach Herkunft
068 Öffnen jedes mechanischen Schlosses
069 Erklimmen jeden Felsens und Baumes
070 Identifikation von magischen Gegenständen
071 Freundschaft mit jedem Elben des anderen Geschlechts
072 Erschaffen eines Holzschwertes aus der Luft
073 Neutralisation jeden magischen Gegenstandes
074 Identifikation jeden Geräusches
075 Löschen eines jeden natürlichen Feuers beliebiger Größe
076 Herbeizaubern von einem Kubikmeter Felsgestein
077 Abbildung des gesehenen Bildes auf Papier
078 Lähmung jedes Lebewesens für 10 Sekunden
079 Versteinerung nicht intelligenzbegabter Lebewesen
080 Beschwörung immer desselben Dämons
081 Wutkoller, der einen Gegner 5 Meter nach hinten treibt
082 Blick in die Vergangenheit, ohne Ton
083 Brechen jeden Fluches
084 Lebewesen aufspüren
085 Auf Süßwasser laufen können
086 Beherrschung jeden Musikinstrumentes
087 Gedankenübertragung mit engsten Freunden
088 Verwandlung von Gold in Blei
089 Verschluss von allen nichtmagischen Schlössern
090 Erschaffung von Schriftzeichen beliebiger Größe auf jedem Material
091 Schrumpfung der eigenen Gestalt
092 Hypnose jeder intelligenzbegabten Kreatur, die einem in die Augen schaut
093 Anhalten der Zeit für 5 Sek. (außer für den Elben selbst)
094 Jede gute Tat eines anderen vereiteln
095 Jedes Lebewesen für 2 Minuten in leichten Schlaf versetzen
096 Jedes Wesen für 2 Minuten ängstigen
097 Verdopplung der eigenen Gestalt mit der vollen Bewegungskontrolle
098 Vergessen lassen bestimmter Geschehnisse
099 Herbeizaubern eines Regenbogens
100 Im Boden versinken können

Bei der genauen Auswirkung der einzelnen Gabe muss der SL situationsabhängig entscheiden, wie lang die Wirkung anhält usw.
Besonders kreative Spieler haben selbstverständlich die Möglichkeit, in Absprache mit dem SL eine oder mehrere völlig neue Gaben zu erschaffen.
Bevor dieses geschieht, sollte der Spieler mit dem W% würfeln um zu ermitteln, um was für eine Gabe es sich bei der neuen Gabe handelt. Nur wenn sich der Spieler für eine einzige Gabe entscheidet, so kann seine neu erfundene Gabe mit 10%-iger Chance eine Herrschergabe sein.
Leider hat ein Elb, der im Gebiet des STEINES geboren wurde und nun auf Wanderschaft zieht, nicht nur Vorteile durch seine Gabe. Damit es zuverlässig funktioniert, muss der Elb mindestens einmal im Jahr das Gebiet des Kreises, *Bajka*, besuchen oder aber einen Teil des STEINES mit sich führen (was ziemlich unwahrscheinlich ist, die Chance beträgt bei der Charaktererschaffung 1%).
Für Elben, die diese Regeln befolgen, ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, dass ihre Gabe sie nicht im Stich lässt. Die Chance, dass sich die Gabe gegen den Elben wendet, beträgt 5%. Für jedes Jahr, das der Held außerhalb von *Bajka* verbringt, steigt diese Wahrscheinlichkeit um 15%. Die Auswirkungen einer nicht erfolgreich angewendeten Gabe sind vom SL zu bestimmen, abhängig von der Art der Gabe.
War eine Gabe nicht erfolgreich, so kann es erst wieder angewendet werden, wenn der Elb den STEIN berührt hat (maximal einmal pro Tag), die Misserfolgsrate sinkt dann um 10%, Minimum ist allerdings immer 5%.
Wendet ein Elb seine Gabe an, so muss er sich etwa 1-10 Sekunden lang stark konzentrieren. Bei einer Herrschergabe verliert er dadurch alle bis auf einen gAP, er musste aber mindestens 10 gAP eingesetzt haben. Alle anderen Gaben verzehren 4-6 gAP.
Um den STEIN zu finden, muss erst der Königspalast der Elben gefunden werden. Dieser ändert täglich seine Position innerhalb des Gebietes von *Bajka*. Der SL muss entscheiden, wie der Elb den Palast finden kann, möglich ist auch ein eigenes Abenteuer zu diesem Zweck. Ist der STEIN erst einmal gefunden, so steht der Berührung des STEINES durch den Elben erst noch die Erlaubnis des Elbenkönigs entgegen. Um diese Erlaubnis zu erlangen, muss der Elb eine Leistung erbringen. Die Art der Leistung ist abhängig vom SL. Es könnte natürlich auch möglich sein, auf nicht ganz legale Weise an den STEIN heranzukommen.

Ein Elb aus dem Gebiet des Kreises spricht ausschließlich die Elbensprache *Kryellegon*, er kann sich also als frisch aus dem Gebiet des Kreises kommender nicht oder nur schwer mit den Menschen und anderen Bewohnern von *Smok* verständigen. Ein Held aus *Bajka* sollte also leichte Probleme mit der Sprache der anderen Mitglieder der Truppe haben. Nach einer vom SL abhängigen Zeit sollte er dann Gelegenheit haben, die allgemeine Sprache *Tell* zu erlernen.

Rassenspezifische Eigenschaften
Alle Elben des Kreises besitzen bis zu fünf magische Gaben.

Trophäen
Die spitzen Ohren gelten als wertvolle Trophäen, vor allem bei den Orks (die den Unterschied zwischen Elben und Elfen nicht erkennen).
Wert: 55 Silberstücke pro Ohr

Erlernte Waffen
- *Hochelben*: Langbogen, Degen
- *Baumelben*: Armbrust, Langschwert (*Tjekol*)
- *Nachtelben*: Wurfstern, Wurfdolch, Dolch, Rapier (*Ragie*)

Rassische Talente
- *Hochelben*:
  Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Etikette (Kl/Ch), Heraldik (Kl/Se), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Rechnen (Kl/Kl), Tierkunde (Kl/Kl), Geschichten erzählen (Ch/Kl), Musizieren (Fi/Hö), Rhetorik (Kl/Ch), Tanzen (Ge/Kf), Elbenkenntnis (Kl/Kl)
- *Baumelben*:
  Balancieren (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Schleichen (Kf/Ge), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Springen (Ge/Kk), Geländelauf (Ge/Re), Orientierung (Wildnis) (Kl/Se), Überleben im Wald (Kl/Ge), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Tierkunde (Kl/Kl), Elbenkenntnis (Kl/Kl)
- *Nachtelben*:
  Niederschlagen (Ge/Kk), Meucheln (Kl/Fi), Balancieren (Ge/Kf), Entfesseln (Ge/Fi), Fallen (Ge/Re), Fesseln (Fi/Ge), Geländelauf (Ge/Re), Schleichen (Kf/Ge), Springen (Ge/Kk), Beschatten (Kf/Kl), Foltern (Kk/Fi), Lügen (Kl/Kf), Elbenkenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Alle Elben beherrschen die Sprache Kryellegon, Hoch- und Baumelben können sie zudem lesen und schreiben.
Von ihren rassischen Talenten haben die Elben fünf erlernt. Zusätzlich haben die Elben ein weiteres beliebiges Talent erlernt.

W-6.6 Elfen

W-6.6.1 Rassenspezifische Merkmale

Der Elf ist aus der Sicht vieler Rassen von herausragender Schönheit. Er ist groß und dabei schlank, besitzt spitze Ohren und eine extrem helle Hautfarbe. Die häufigsten Haarfarben sind blond und schwarz. Auch weiße, braune, dunkelviolette oder blauschwarze Farben kommen vor. Die Augen nehmen zumeist verschiedene Blautöne an. Gelegentlich sind sie auch braun oder schwarz.

Elfen besitzen hervorragende Augen, mit denen sie auch bei großer Dunkelheit noch gut sehen können. Auch ihr Gehör ist ausgezeichnet. Die Stimme der Elfen ist glockenhell und ein Genuss für jeden Zuhörer. Ihre Gewandtheit, Fingerfertigkeit, Konzentrationsfähigkeit und Klugheit wird von manch anderen Rassen bewundert. Sie haben jedoch nur eine geringe Kondition und auch ihre Körperkraft ist für ihre Körpergröße niedrig.
Elfen werden sehr alt. Normalerweise erreichen sie ein Alter von mehr als 500 Jahren. Es hat allerdings schon Elfen gegeben, die fast 1200 Jahre alt wurden. Das Alter eines erwachsenen Elfen ist diesem dabei nicht anzusehen, da es nur minimale Alterungserscheinungen gibt. Bis zum 100. Lebensjahr gilt ein Elf in der elfischen Gesellschaft als Kind. Körperlich erwachsen wird er vom 30. bis zum 60. Lebensjahr.
Hervorzuheben bei Elfen ist die Abneigung gegen Metalle aller Art. Dies liegt darin begründet, dass sie bei ihrem Handeln häufig, bewusst oder unbewusst, Magie einsetzen. Da Metalle magieabsorbierend sind, behindern sie den Elfen. Zudem sind Metalle tote und kalte Materialien.

W-6.6.2 Die Geschichte

Kernland der Elfen war der „*Große Wald*“ auf *Seloc*. Es gab anfangs sehr viele Kämpfe, zum Teil auch mit Rassen die heute gar nicht mehr existieren. Schon damals wurde das Elfenvolk von einem König und einer Königin regiert. Ihre überlegenen magischen Fähigkeiten führten meist zu schnellen Siegen. Die Elfenmagier dieser Zeit waren Meister der Spruchmagie. So wurden die Elfen vor rund 20.000 Jahren Herren des „*Großen Waldes*“.
In der Zeit danach versuchten sie in Frieden mit den anderen Rassen zu leben. Einige Elfen studierten das Leben und die Eigenarten der anderen Rassen. Zum Teil versuchten Elfen auch, ihr Wissen an andere Rassen weiterzuvermitteln. So erlernten die damals noch unbedeutenden Menschen die Spruchmagie. Aufgrund des nun folgenden langen Friedens stieg die Bevölkerungszahl der Elfen und so verließen einige ihre Heimat und siedelten sich in den Wäldern des Nordkontinentes *Terreth L'Feüd* an. Auch wanderten sie in die Wälder westlich des *Tschar*-Gebirges. Dort konnten sie sich meistens gegenüber den anderen im Wald lebenden Rassen durchsetzen.
Vor 10.000 Jahren begann schließlich der große Krieg gegen die Yektozi. Deren starke, zumeist auf Täuschung beruhende Magie, und ihre herausragenden Fähigkeiten im Nahkampf machten sie auch für die Elfen zu einem gefährlichen Feind. Diese Rasse hatte die Dschungelgebiete von *Seloc* unterworfen. Doch dies reichte ihnen nicht aus. Schließlich wollten sie in den „*Großen Wald*“ der Elfen expandieren. Die Kämpfe waren für die Elfen sehr verlustreich. Sie standen kurz vor der vollkommenen Niederlage, als einige Magier gegen den „Rat der Weisen“ Untote erschufen und mit diesen die Armee der Elfen verstärkten. Zusätzlich entwickelten die Elfenmagier auch die Fähigkeit, die Magie der Yektozi unwirksam werden zu lassen. Der Krieg, der nun schon mehr als 2.000 Jahre gedauert hatte, wendete sich nun gegen die Yektozi. In wahren Blutbädern verübten die Elfen nun Massaker an Wehrlosen, denn die Leiden der Elfen waren groß gewesen. Nun wurde Rache genommen. Die Yektozi wurden schließlich ausgerottet, auch aus der

Angst heraus, dass sie einmal wieder so stark werden könnten, wie sie es vor dem Krieg waren.
Keine hundert Jahre nach Ende des Krieges verurteilten die Elfen ihre eigenen Taten. Sie hatten eine am Ende wehrlose Rasse vernichtet. Aus Sicht der Elfen war es aber noch viel verwerflicher, dass sie ihre große Gabe, die Magie, benutzt hatten, um Untote zu erschaffen. Sie hatten das Leiden unzähliger Seelen zu verantworten. Die schuldigen Magier wurden nun verbannt und die Spruchmagie wurde in der Folgezeit von den Elfen vernachlässigt. Sie hatten nun auch die dunkle Seite der Magie kennen gelernt.
Vor rund 7.000 Jahren wurden die Elfen massiv von den Menschen angegriffen. Es hatte schon vorher einige Kämpfe gegeben. Immer wieder versuchten Menschen, auch durch die entsetzliche Brandrodung, den Wald zu verkleinern, um stattdessen Ackerland daraus zu machen. Gegen die geschwächten Elfen hatten die Menschen leichtes Spiel. Die Königsfamilie der Elfen floh in den Norden in den *Ängd* und die meisten verbliebenen Elfen folgten. Dort bauten die Elfen ihren neuen Staat auf. Dabei mussten sie Kriege gegen Menschen, Zwerge und den Orks führen. Als das alte Nordreich der Menschen zusammen mit den Orks vor 4.300 Jahren die Elfen massiv angriff, geschah es zum ersten Mal, dass sich die Elfen mit einem anderen Volk verbündeten. Zwar hatte man selber oft Kriege gegen die Zwerge führen müssen, aber Menschen und Orks waren gemeinsame Feinde und so kam es zum Bündnis mit den Zwergen. Nach einer großen siegreichen Schlacht zogen sich die unterlegenen Orks wieder in ihre Steppe zurück, das alte Nordreich der Menschen aber wurde vernichtet.
Es folgten weitere Kriege, hauptsächlich gegen die Orks. Bei einem Angriff eines ungewöhnlich starken Orkheeres vor rund 3.800 Jahren geriet die Armee der Elfen in arge Bedrängnis. Hier kamen ihnen Truppen des aufstrebenden neuen Nordreiches der Menschen zu Hilfe und die Orks konnten vertrieben werden. Dies war der Beginn einer Versöhnung zwischen Elfen und Menschen.
Vor 2.200 Jahren erfolgte der große Angriff der Drachenvölker. Diese waren allen anderen Armeen deutlich überlegen. Schnell schlossen Elfen und Menschen eine Allianz. Auch die Zwerge konnten nach einiger Zeit davon überzeugt werden, dass auch sie nur dann überleben konnten, wenn sie sich diesem Bündnis anschlössen. Sogar die Trolle sagten ihre Unterstützung zu, aber ihre Verstärkung kam zu spät. Die große Schlacht endete mit einer verlustreichen Niederlage, bei allerdings ebenfalls großen Verlusten der Drachenarmee. Diese zog sich ohne erkennbaren Grund zurück. Die Orks versuchen nun, die Situation ihrerseits auszunutzen. Aber das Dreierbündnis hielt zusammen. Bis heute herrscht Friede zwischen den drei Völkern, trotz häufiger Konflikte, vor allem zwischen den Zwergen und Elfen.

W-6.6.3 Die Gesellschaftsstruktur

Die Elfen leben in Großfamilien. Sie leben im Wald innerhalb eines Dorfes und jede Familie hat sich dort einige Unterkünfte und Vorratslager geschaffen. In Streitfällen innerhalb der Großfamilie vermitteln die ältesten Mitglieder. Ansonsten sind alle Erwachsenen gleichberechtigt. Die Kinder nehmen eine besondere Rolle in der elfischen Gesellschaft ein, weil es nur selten Nachwuchs gibt. Nicht nur die engsten Verwandten, sondern alle Mitglieder des Dorfes kümmern sich liebevoll um die Kinder. Ehen werden in der elfischen Gesellschaft nicht geschlossen und Treue ist den Elfen nicht wichtig. Umso berühmter sind langfristige Beziehungen unter Elfen, da sie ein Beleg für eine ungewöhnlich starke Liebesbeziehung ist.
Streit zwischen verschiedenen Dörfern ist selten, da sie häufig miteinander verwandt sind. Zudem gelten Elfen gerechtfertigter Weise als friedliebend. Dauerhafte Konflikte, die sich nicht unter den Dorfältesten regeln lassen, werden mit der Hilfe von berühmten und unparteiischen Weisen entschieden.
An der Spitze der elfischen Gesellschaft stehen der König und die Königin. Da Elfen keine Ehe kennen, sind beide auch nicht miteinander verheiratet. Zwischen beiden herrscht keine Aufgabenteilung. Zu ihren Aufgaben gehört es, in größeren Konflikten aller Art einen „Rat der Weisen“ einzuberufen. Hauptaufgabe der Regenten ist die Repräsentation des Elfenstaates nach außen. Im Falle eines Krieges sind sie Befehlshaber der Elfenarmee. Stirbt ein König oder eine Königin, so wählt der zusammengerufene „Rat der Weisen“ den Nachfolger aus dem Kreis der über 200 Jahre alten Verwandten des Verstorbenen. Sollte ein Regent den Anforderungen seiner Position nicht gewachsen sein, was in der Vergangenheit nur selten der Fall war, kann er auch vom „Rat der Weisen“ abgewählt werden.
Eine wichtige Rolle im Staat der Elfen besitzen die Weisen. Sie haben sich in den Versammlungen ihrer Dörfer und später bei der Vermittlung von Streitfällen hervorgetan. Sie besitzen ein großes Wissen über die Geschichte und die Natur. Oft reisen sie von Dorf zu Dorf, um ihr Wissen weiterzugeben. Nur diejenigen von ihnen, die ein besonders hohes Ansehen bei der Bevölkerung genießen, werden in den „Rat der Weisen“ eingeladen.
Ein stehendes Heer besitzen die Elfen nicht. Die meisten Elfen können hervorragend mit dem Bogen umgehen. Im Kriegsfalle werden die tauglichen Elfen eingezogen und Söldnerheere angeworben. Hauptziel bei Kriegen ist die Erhaltung des eigenen Lebensraumes. Während eines Krieges steht die Vermeidung von Todesfällen im Vordergrund. Dabei ist das Leben von Elfen wesentlich kostbarer, als das der angeworbenen Söldner.
Elfen selber kennen zwar persönlichen Besitz und respektieren den von anderen Personen, aber Gegenstände können nur einen persönlichen Wert

besitzen. Das Material an sich ist unwichtig. Die Elfen betreiben, da sie alles, was sie zum Leben benötigen, in ihrem Wald finden, auch keinen Außenhandel. Lediglich das Königspaar besitzt einen Schatz, der hauptsächlich durch den Verkauf von elfischen Kunstwerken entstanden ist. Dieser wird für die Bezahlung von Söldnern benötigt.
Die Elfen nennen ein enormes Wissen über die Natur ihr Eigen. Auch Kenntnisse über ihre Vergangenheit sind ihnen wichtig. Die Elfen haben trotz all ihrer Wissbegier nie eine eigene Schrift entwickelt. Ihr Wissen geben sie mündlich von Generation zu Generation weiter. Dabei können sich Elfen auf ihr außerordentliches Gedächtnis verlassen.

W-6.6.4 Das Lebensgefühl

Die Elfen sehen sich vor allem als Kinder des Waldes. Elfen lebten wohl schon immer im Wald und sind hervorragend an ihn angepasst. Der Schutz des heimatlichen Waldes und seiner Lebewesen steht im Mittelpunkt des Lebens eines jeden Elfen.
Durch ihr außerordentlich langes Leben haben Elfen ein anderes Lebensgefühl. Sie wissen, dass sie noch ein langes Leben vor sich haben. Deshalb gibt es für sie selten etwas, was sofort erledigt werden muss. So schieben sie Dinge häufig vor sich her und vertreiben sich mit Müßiggang die Zeit. Einen festen und exakten Zeitplan stellen Elfen nie auf, weil sie wissen, dass sie ihn nicht einhalten würden. Ihr bevorzugter Zeitvertreib ist die Kunst. Singen und Tanzen, Dichten und Erzählen bereitet ihnen große Freude. Auch verwenden sie viel Zeit auf Romanzen.
In der Gesellschaft der Elfen sind alle, bis auf König und Königin, gleichberechtigt. Dies gilt auch für Frauen und Männer. Jeder, der sich dafür eignet, kann einmal zum „Rat der Weisen“ gehören. Hierarchien sind, wie besonders stark bei den Menschen und den Zwergen ausgeprägt, bei den Elfen unbekannt. Ein Elf sieht sich als selbständiges, freies Lebewesen. Er ist nicht gewillt Befehle auszuführen oder auch anderen welche zu erteilen.
Elfen besitzen keine Götter und damit auch keine Priester. Sie lehnen Götter auch wegen ihrer Abneigung jeder Art von Obrigkeiten ab. Sie glauben, dass ihre Seele nach dem Tod in einer Art Paradies weiterleben wird. Dieses ist allerdings nur eine Übergangsstation bis zu einer Wiedergeburt. Dabei kann man auch als niederes Tier oder als Pflanze zur Welt kommen. Daher rührt die hohe Achtung vor allen Lebewesen. Auch das Leben von Orks, die ihre Erzfeinde sind, ist ihnen kostbar.
Sie sehen sich selbst jedoch als wertvollste Lebensform an. Das hat viel damit zu tun, dass sie auch objektiv gesehen eine der intelligentesten Rassen sind und in ihrer unübertroffen langen Lebensspanne das Werden und Vergehen so manchen Staates erleben. Während eines Elfenlebens vergehen viele Generationen der anderen Rassen. Somit hat ein Elf durch einen vorzeitigen frühen Tod immer einen größeren Verlust als andere Lebewesen. Ein Elf würde nie sein Leben für ein Mitglied einer anderen Rasse riskieren.
Aufgrund ihrer historischen Erfahrung und weil sie das Leben über alles verehren, bekämpfen sie alle Arten von Untoten. Die Seele des Untoten muss gerettet werden, ansonsten ist keine Wiedergeburt möglich.

W-6.6.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Nur sehr selten schließen Elfen enge Freundschaften mit Angehörigen einer anderen Rasse. Dies ist bedingt durch die deutlich unterschiedlichen Lebensspannen. Zudem betrachten die Elfen sich selbst als die wertvollste Rasse. Dieses elitäre Bewusstsein führt häufig zu arrogantem Verhalten anderen gegenüber. Da sie von keinem Befehle entgegennehmen und auch im Kampf um Leben und Tod nicht verlässlich sind, betrachten andere Rassen sie oft misstrauisch. Meist wird dies jedoch überdeckt durch die Bewunderung der elfischen Fertigkeiten und Fähigkeiten und vor allem ihrer Schönheit.
In letzter Zeit hat sich aber dadurch, dass die Elfen die letzten Kriege nur zusammen mit den Zwergen und den Menschen gewinnen konnten, das Gefühl ausgebildet, dass man auch von anderen abhängig ist. Seitdem verfolgen die Elfen aufmerksamer das Geschehen außerhalb ihrer Wälder.
Da Elfen jeden als Individuum ansehen, kann jeder Elf trotz aller Unterschiedlichkeit und Ablehnung der Rasse, Achtung vor einem jeden Wesen gewinnen und darauf aufbauend kann sich auch eine freundschaftliche Beziehung entwickeln.

- **Menschen:** Das Verhältnis zu den Menschen ist zwiespältig. Auf der einen Seite sind Menschen aus Sicht der Elfen ähnlich wie Orks. Sie sind kriegerisch und oft auch skrupellos. Sie leben auch nur kurze Zeit, vermehren sich aber in hohem Tempo und sind dabei fast genauso hässlich wie Orks. Sie erschaffen sogar Untote. Auch haben die anfangs völlig unbedeutenden Menschen großen Anteil an der Vertreibung der Elfen vom Südkontinent. In Kriegen gegen die Menschen starben viele Elfen.
  Auf der anderen Seite bewundern Elfen die Fähigkeiten, die ein Mensch innerhalb einer nur kurzen Lebensspanne erwirbt. Sie bestaunen den aus Sicht der Elfen enorm raschen Aufstieg der menschlichen Staaten. Zudem haben sich die Menschen in den letzten Jahren als wichtige und zuverlässige Verbündete erwiesen. Gelegentlich finden die Elfen unter den Menschen in ihrer Liebe zur Natur oder zur Kunst sogar Verwandte im Geiste.
- **Zwerge:** Die Beziehung zu den Zwergen ist geprägt von Unverständnis. Die Arbeitswut der Zwerge und ihre starke Hierarchie wirkt auf die

Elfen abstoßend. Ihre Metallverliebtheit und ihre Enthusiasmus beim Erschaffen von „Kunstwerken“ aus toten Materialien zeugt aus Sicht der Elfen dafür, dass es sich bei den Zwergen nicht um eine gute Rasse handeln kann. Die Elfen können weder die Schönheit, noch den Wert lebloser Gegenstände nachvollziehen. Zahlreiche Kriege gegen die Zwerge resultierten aus dem Raubbau der Zwerge in den Wäldern nahe ihrer Berge. Dass Elfen und Zwerge zuletzt Verbündete waren, hat seinen Grund nur in der aktuellen politischen Situation.

- **Halblinge:** Mit den Halblingen verbinden die Elfen eine Freundschaft. Zum einen sehen Halblinge fast aus wie Elfenkinder, zum anderen teilen sie ihre Liebe zur Natur. Gemeinsam ist beiden noch die große Friedfertigkeit. Bei den Halblingen stört dem Elf allerdings die Lebensweise außerhalb des Waldes. Die Reglementierung des natürlichen Lebens, durch Haltung von Tieren und Schaffung von speziellen Flächen für das Wachsen bestimmter Pflanzen lehnen Elfen grundsätzlich ab. Ansonsten verstehen sich beide Rassen gut.
- **Orks:** Orks sind die Erzfeinde der Elfen. Mit ihrer Lebens- und Naturverachtung stehen sie den Einstellungen der Elfen konträr gegenüber. Zahlreiche Kriege haben den Hass untereinander vergrößert.

W-6.6.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Obwohl die meisten Elfen sich in ihrem heimischen Wald geborgen fühlen, verlassen sie ihn immer wieder und begeben sich, trotz ihrer Abneigung gegen offene Flächen und künstlichen Gebäuden, auf Abenteuer. Dabei ist es nicht die Suche nach Gold und anderen materiellen Gütern, die sie in fremde Gebiete verschlägt.
Getrieben werden sie dabei hauptsächlich von der ihnen angeborenen Neugier. Sie sind auf der Suche nach Wissen. Sie studieren dabei vor allem die Eigenarten der anderen Rassen. Dabei fällt es ihnen sehr leicht, deren Sprache zu erlernen, auch wenn keine auch nur annähernd an die Schönheit der elfischen Sprache heranreicht.
Viele haben sich auch dazu verpflichtet, für den Schutz des Lebens auch außerhalb ihres Waldes zu kämpfen. Dabei gilt es auch, gegen Untote zu kämpfen und den Toten ihre Seele wiederzugeben.
Nicht zuletzt ist es aber auch die reine Suche nach Abenteuer und Freiheit, die Elfen dazu motiviert, sich in einer für sie völlig fremden und zudem gefährlichen Gesellschaft zu bewegen. Das Leben eines Elfen ist sehr lang und das Leben im Wald ist manchem auf Dauer etwas zu langweilig. Zudem sind gerade junge Elfen, die das Erwachsenenalter noch nicht erreicht haben, sehr eng behütet. Diesen engen Verhältnissen entfliehen sie oft und verbringen die Zeit bis zu ihrem 100 Lebensjahr in der Fremde.

W-6.6.7 Magische Fähigkeiten

Jeder Elf erlernt im Laufe seiner Jugend, sich das Leben mit Hilfe der Magie zu erleichtern. Der Umgang mit Magie ist für die Elfen etwas Natürliches. Er lernt magische Fertigkeiten kennen, so genannte magische Talente, mit denen er bestimmte Effekte erreichen will. Dabei kommt es zu einem Zusammenspiel der magischen und nichtmagischen Fähigkeiten des Elfen. Die magischen Talente erlernt der Elf nach und nach von älteren und erfahrenen Mitgliedern seiner Familie. Die Anzahl der magischen Talente, die ein Elf besitzt, ist meist nicht sehr groß:

$\frac{Kl}{5}$ (mathematisch runden).

Für Elfen besteht beim Erlernen keine Eile, denn sie haben noch ein langes Leben vor sich. So kümmern sie sich zumeist um die Vervollkommnung der magischen Fertigkeiten, die sie bereits besitzen. Der Talentwert ist gleich dem eines erlernten Talentes.
Steigt die Klugheit eines Elfen um 5 Punkte, so kann er ein weiteres magisches Talent erlernen. Zu diesem Zweck sucht er einen anderen Elfen auf, der ihm dann ein neues Talent beibringen kann (sofern der Elf ein anderes magisches Talent kennt). Nach einer Woche gemeinsamen Lernens und einer gelungenen Kl-Probe hat der Elf ein neues magisches Talent erlernt. Der Talentwert hat die Höhe eines rassisch/kulturellen Talentes.

Neben den magischen Talenten besitzen die Elfen noch eine Art Spruchmagie. Durch den Missbrauch dieser Art der Magie ist sie bei den Elfen in Verruf geraten und wird nur noch von wenigen praktiziert. Viele mächtige Spruchmagier sind nach dem Krieg in Verbannung geschickt worden (s. **Kap. W-6.4**).
Die Spruchmagie funktioniert in etwa wie die Magie der Menschen, die sich ja aus der elfischen Spruchmagie entwickelt hat. Dabei kann die immense Magiestärke der Elfen zu sehr mächtigen Sprüchen führen. Allerdings verbrauchen alle Elfensprüche deutlich mehr gA, da sie nicht dem fortwährenden Verbesserungsstreben der Menschen unterworfen sind.

Magische Talente

Es folgen nun einige interessantere magische Talente. Bei den Talenten fließen zwei Eigenschaftswerte mit ein. Einer davon ist immer die Konzentrationsfähigkeit. Der andere Wert ist in der Klammer zusammen mit dem Schwierigkeitsgrad angegeben. Dieser entspricht auch den gAP-Kosten des Talents. Gesteigert und angewendet werden sie wie normale Talente. Da auch diese Talente die Konzentration des Elfen benötigen, kann er nicht gleichzeitig mehrere magische Talente benutzen.

Beispiel: Talent Ablenkung (Ch, 8): Die erste Eigenschaft ist wie bei allen Elfentalenten Kf, die zweite Eigenschaft wie angegeben Ch. Das Wirken dieses Talentes kostet 8 gAP. Sind 8 Lernpunkte gesammelt, so kann das Talent gesteigert werden.

Der Anfangswert für ein bei der Charaktererschaffung erhaltenes magischen Talentes ist der eines erlernten Talentes. Je ein weiteres Talent kann der Elf erlernen, wenn seine Klugheit um 5 Punkte steigt. Erlernt er dann ein neues magisches Talent von einem anderen Elfen (Lerndauer: eine Woche und eine erfolgreiche Kl-Probe), so hat er das Talent mit dem Anfangswert eines rassischen/kulturellen Talentes gemeistert.
Welche Talente ein Elf in seiner Jugend erlernt, entscheidet der SL.

Ablenkung (Ch, 8)
Man verwickelt die, die man ablenken will, in ein belangloses Gespräch. Während dieser Zeit sind sie nur auf dieses Gespräch fixiert und vergessen alles, was um sie herum passiert.

Abrichten (Ch, 3)
Tiere kann der Elf mit Hilfe dieses Talents dazu bringen, auf bestimmte, einfache Kommandos zu reagieren. Sie gehorchen dabei nicht nur demjenigen, der sie abgerichtet hat, sondern auch anderen Personen. Der Zauber wird gebrochen, wenn das Tier schlecht behandelt wird.

Adlerauge (Se, 10)
Ein Elf kann durch dieses Talent in die Ferne spähen. Dabei kann er bei klarer Sicht Dinge im Detail sehen, die bis zu einem Kilometer entfernt sind. Der Elf benutzt dieses Talent auch beim Schuss mit dem Bogen. Ein mit diesem Talent anvisiertes Ziel gilt als nah.

Bannerstarrung (Wi, 15)
Der Elf zwingt einen Gegner, dem er in die Augen schauen kann, zu erstarren. Dieser kann sich nun bis zu fünf Minuten lang nicht mehr bewegen. Wird er in dieser Zeit verletzt, so ist der Zauber erloschen.

Bleibender Eindruck (Ch, 12)
Der Elf möchte einen ganz bestimmten Eindruck auf andere machen. Dabei stellt er eine Charaktereigenschaft in den Vordergrund. In der Folgezeit verbinden die Opfer dieses Talents diese Charaktereigenschaft solange mit dem Elfen, wie sie keine gegenteiligen Erfahrungen machen müssen.

Brandpfeil (Kf, 3)
Die Spitze eines Pfeils beginnt ohne sichtbare äußere Einwirkungen zu brennen und kann als Brandpfeil, der nicht magisch ist, benutzt werden.

Eleganter Abgang (Ch, 14)
Der Elf kann sich ungehindert aus dem Kampf oder einer anderen misslichen Situation zurückziehen, da er durch Erzählen allen klarmachen kann, dass seine körperliche Anwesenheit sowieso nur Zufall ist und er mit keinem der anwesenden Personen in irgendeiner Beziehung steht.

Empathie (Ch, 12)
Der Elf kann die Gefühle, die sein Gegenüber bewegen, erkennen.

Erster Eindruck (Ch, 5)
Mit der Hilfe dieses Talents gelingt es Elfen immer wieder, wenn sie neue Bekanntschaften schließen, einen positiven ersten Eindruck zu hinterlassen.

Gefühle erzeugen (Ch, 16)
Der Elf zwingt sein Opfer während eines Gespräches dazu, ein bestimmtes Gefühl zu empfinden. Dieses Gefühl richtet sich an eine vom Elfen bestimmte Person, einen Personenkreis oder einen konkreten Gegenstand.

Geisterbann (Wi, 14)
In einen Umkreis von zehn Metern um den Elfen herum kann kein Geist, Zombie, Skelett oder Ghoul eindringen. Die Wirkungsdauer dieses Talentes beträgt maximal fünf Minuten.

Geistesgegenwart (Re, 18)
Aktiviert ein Elf dieses Talent, verläuft die Zeit für ihn langsamer. Er kann dadurch 10 Minuten lang deutlich besser reagieren.

Geländelauf (Ge, 2)
Mit diesem Talent vermag es ein Elf, über Wurzel und Farn schnell zu laufen, ohne dass er dabei in Gefahr gerät, zu stolpern.

Gift erspüren (Ri o. Sm, 12)
Hiermit kann ein Elf Gifte in Speisen und Getränken und sogar in der Luft entweder durch Riechen oder durch Schmecken entdecken. Das Gift muss dem Elf allerdings vorher schon bekannt sein.

Heilen (Kf, *10*)
Der Elf kann mit diesem Zauber Wunden und Verletzungen aller Art heilen. Dem Behandelten wird durch dieses Talent eine Wunde komplett geheilt und er bekommt die entsprechende Anzahl an LE und kAP zurück. Die Anwendung dieses magischen Talentes kostet pro Lebensenergiepunkt 3 gAP (der Wert 10 oben in der Klammer bedeutet bei diesem Talent also nur der Schwierigkeitsgrad zum Steigern.)

Holzhaut (Ko, 17)
Die Haut des Elfen verwandelt sich für 10 Minuten in eine feste Borke. Der Rüstungsschutz steigt auf 10, die Bewegungsfähigkeit nimmt allerdings rapide ab. Die Gewandtheit wird auf den Wert 20 gesenkt. AGw und PGw betragen maximal zwei, der FGw maximal vier.

Kälte ertragen (Wi, 8)
Der Elf ist in der Lage, eine Kälte von bis zu -20°C zu ertragen, ohne Schaden zu nehmen. Die Dauer beträgt maximal zwei Stunden.

Klettern (Ge, 4)
Mit diesem Talent kann der Elf ohne größere Probleme an z.B. Felsen, Bäumen und Gebäuden herauf-

, herab- und herumklettern, sofern es möglich ist, sich abzustützen und festzuhalten.

Kompasspfeil (Kl, 6)
Der Elf legt einen Pfeil in die Hand und konzentriert sich. Der Pfeil zeigt danach in die vom Elfen gewünschte Himmelsrichtung.

Lautloser Gang (Ge, 10)
Das Talent befähigt den Elfen, sich auf natürlichen Untergründen lautlos fortzubewegen.

Lebensblick (Kl, 20)
Mit Hilfe dieses Talentes kann der Elf die sich in einem Umkreis von 10 Metern befindlichen Lebewesen orten.

Lippenlesen (Se, 5)
Durch Betrachten der unverdeckten Lippen kann ein Elf verstehen, was gesprochen wird.

Löwenherzen (Wi, 15)
Mit diesem Zauber kann der Elf Furcht und Einschüchterungsversuchen widerstehen sowie anderen Mut geben.

Luftgang (Kf, 20)
Der Elf schwebt über dem Boden, so dass er keine Spuren hinterlässt. Auch über Wasser kann er damit gehen, ohne nass zu werden.

Magie aufheben (Kl, 15)
Permanente magische Zauber kann der Elf mit diesem Talent aufheben. Dazu muss er sich in direkter Nähe des Wirkungsortes des aufzuhebenden Zaubers befinden. Die Talentprobe wird um die Spruchstufe dieses Zaubers erschwert.

Magiegespür (Kl, 1)
Die Anwesenheit von Magie in unmittelbarer Nähe des Elfen ist damit aufspürbar.

Magische Botschaft (Kl, 5)
Der Elf spricht eine Botschaft, die von einer von ihm bestimmten Person empfangen werden kann. Diese Person kann bis zu einem Kilometer entfernt sein.

Magische Markierung (Kl, 6)
Der Elf hinterlässt eine magische Markierung, die nur er oder andere Magiekundige, die danach suchen, wieder finden können.

Magische Tierkunde (Se, 8)
Begegnet dem Elfen ein Tier, das ihm unbekannt ist, so kann er aufgrund seiner Erfahrung und mit Hilfe dieses Talentes auf Art und Verhalten des Tieres schließen.

Magisches Spurenlesen (Se, 7)
Mit Hilfe dieses Talentes lassen sich Spuren finden, die mit bloßem Auge kaum oder gar nicht zu erkennen sind. Daraus lassen sich Informationen über den Verursacher ablesen.

Meditation (Kf, 10)
Meditierend kann sich ein Elf, wenn es ihm möglich ist, eine Stunde lang ohne äußere Störungen in sich zurückzuziehen. Bei erfolgreicher Anwendung des Talents regeneriert der Elf 3W20 gAP.

Mentale Tierkontrolle (Wi, 15)
Tiere können mit diesem Talent kontrolliert werden, so dass sie dem Willen des Elfen unterworfen sind. Dabei werden die Tiere allerdings nichts tun, was ihrer Wesensart grundsätzlich widerspricht.

Pfeile einsammeln (Se, 6)
Der Elf sieht seine verschossenen Pfeile und kann sie ohne größere Mühe einsammeln.

Reinigendes Feuer (Kl, 14)
Dieser Zauber reinigt Speisen und Getränke durch ein kaltes Feuer. Sie besitzen danach keine Gifte und Krankheitskeime mehr, haben aber nichts von ihrem Geschmack und Nährwert verloren.

Sanfter Fall (Kf, 12)
Der Elf kann den Aufprall bei einem Fall aus größerer Höhe mindern, indem er besonders geschickt landet.

Sicherer Schuss (Se, *8*)
Visiert der Elf mit diesem Talent ein bestimmtes ruhendes Ziel an, so trifft er immer. Der Elf schießt auf das Ziel mit einer normalen Fernkampf-Probe. Für jeden Punkt der Fernkampf-Probe der fehlt, um das Ziel zu treffen, muss der Elf 3 gAP aufbringen, damit der Pfeil ins Ziel gelenkt wird (der oben in der Klammer stehende Wert von 8 ist somit nur der Schwierigkeitsgrad dieses magischen Talentes.)

Springen (Ge, 3)
Hiermit kann ein Elf mühelos fünf Meter weit und drei Meter hoch springen.

Sprint (Ge, 6)
Der Elf erhöht auf ebenem Gelände seine Schnelligkeit für maximal eine Minute um 20 Punkte.

Tarnung (Kl, 3)
Dieses Talent ermöglicht einem Elfen, sich in seiner natürlichen Umgebung, dem Wald, perfekt zu tarnen.

Temperatur verändern (Kf, 20)
Hiermit lässt sich die Temperatur in einem Umkreis von bis zu 5 Metern um bis zu 20°C erhöhen oder senken.

Tier besänftigen (Wi, 9)
Wendet ein Elf dieses Talent in unmittelbarer Nähe eines aggressiven Tieres an, so wird es besänftigt und den Ort verlassen.

Tierfreundschaft (Ch, 6)
Dieses Talent kann vom Elfen nur auf ein ihm nicht aggressiv eingestelltes, halbwegs intelligentes Tier angewendet werden. Dieses empfindet nun freundliche Gefühle für den Elfen und kann ihm in Gefahrensituationen zur Seite stehen.

Untrüglicher Blick (Kl, 18)
Mit dem Talent **Untrüglicher Blick** entdeckt der Elf sämtliche Täuschungen in seinem Blickfeld und hebt sie für sich auf.

Vertreibung übernatürlicher Wesen (Wi, 45)
Mit Hilfe dieses Talentes ist es einem Elf möglich, bis zu drei *übernatürliche Wesen* (wie z.B. Golems)

zu vertreiben, so dass sie sich mindestens einen Kilometer von ihm entfernen.

Rassenspezifische Eigenschaften:
Elfen besitze eine natürliche Magiefertigkeit (magische Talente). Bei Dämmerung haben Elfen volles Sehvermögen.

Trophäen
Die spitzen Ohren gelten als wertvolle Trophäen, vor allem bei den Orks. Kandiert oder in Essig eingelegt sind sie eine Delikatesse.
Wert: 55 Silberstücke pro Ohr

Erlernte Waffen:
Langbogen, Dolch, Messer, Ringkampf

Rassische Talente:
Balancieren (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Schleichen (Kf/Ge), Schwimmen (Kk/Ko), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Springen (Ge/Kk), Geländelauf (Ge/Re), Überleben im Wald (Kl/Ge), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Tierkunde (Kl/Kl), Elfenkenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Insgesamt zwei Talente freier Wahl (außer Unterweltstalente), Lyrana sprechen.

W-6.7 Feen

W-6.7.1 Rassenspezifische Merkmale

Die mystische Rasse der Feen ist zwar auf Orota jedem Kind bekannt, doch eine leibhaftige Fee jemals gesehen zu haben, ist den wenigsten Wesen bisher vergönnt gewesen. Ähnlich wie die Elfen sind Feen durch und durch magische Wesen.
Sie werden etwa 20 cm groß, haben den Körperbau eines Elfen und Flügel auf dem Rücken. Die Art der Flügel hängt von ihrer Geburt ab. Eichel-Feen besitzen Schmetterlingsflügel, Kastanien-Feen Vogelflügel. Alle Feen sind weiblich und besitzen eine lange, im Licht der Sonne wundervoll glänzende Haarpracht (die ärgerlicherweise beim Fliegen immer in den Augen stört, wodurch so manche Fee schon harte Bekanntschaft mit einem Baum gemacht hat).

Das Hauptsiedlungsgebiet der Feen liegt auf Khamsati, und zwar im *Sternenbusch*. Dieser Wald ist, ähnlich wie *Bajka* auf Seloc, bekannt für seine magischen Wesen. Zusammen mit einer kleinen Elfenpopulation kämpfen die Feen darum, ihren Wald vor dem Zugriff der Hartschaligen zu schützen. Da die Feen Meister der Blumenmagie (eine Form der Naturmagie) sind, gelingt es ihnen sogar, selbst in den gefühlskalten Hartschaligen panische Furcht vor dem *Sternenbusch* zu erwecken.
Feen besitzen eine unglaublich lange Lebensspanne, es gibt Berichte, dass sie über 1.000 Jahre alt werden sollen. Sie sind körperlich schwach und besitzen keine sonderlich gute Kondition. Aus diesem Grund fliegen sie auch höchstens 15 Minuten „am Stück“, danach ist eine Pause von mindestens fünf Minuten vonnöten, damit weitergeflogen werden kann. Dafür sind Feen sehr gewandt, reaktionsschnell und unglaublich charismatisch. Man sagt ihnen nach, dass sie sogar sture Zwerge in ihren Bann schlagen können.
Feen sind durch und durch „gute“ Wesen. Niedertracht, Missgunst, Hinterlist oder gar Hass sind ihnen ein Graus und verursachen starke „Magenschmerzen“ und Übelkeit. Dennoch sind die Feen in der Lage, in Notfällen zu lügen oder die Wahrheit ein klein wenig zu verdrehen, wie sie es selbst lieber bezeichnen. Allerdings ist das Lügen so ungemein anstrengend, dass sie ihre gesamten geistigen Ausdauerpunkte verlieren.
Tja, um den Spielern, die nun meinen, mit einer erschöpften Fee lügen zu können, einen Riegel vorzuschieben, muss an dieser Stelle gesagt werden, dass die Fee mindestens 5 gAP besitzen muss, um überhaupt zur Lüge fähig zu sein. (It’s hard to be good…).

W-6.7.2 Die Geschichte

Die Feen sind zwar extrem neugierig und wollen alles wissen, doch sind sie nicht gelassen und ausdauernd genug, dieses Wissen auch sorgsam niederzuschreiben. Aus diesem Grunde gibt es keine klassische Geschichtsschreibung, sondern nur Geschichten über heldenhafte Feen, orotabewegende Ereignisse und ähnliches.
So gibt es beispielsweise eine Ballade über das *Erwachen* der Hartschaligen. Dieses Ereignis hat das Leben der Feen bis heute nachhaltig verändert. Gab es vor dem Erwachen noch regen Kontakt mit den Menschen in den umliegenden Städten auf Khamsati, zogen sich die meisten Feen, durch ihre Blumenmagie geschützt, nach dem Fall der Städte in den *Sternenbusch* zurück, wo immer schon ihre Königin lebte.
Heute wagen es nur noch wenige Feen, den *Sternenbusch* zu verlassen, aus Angst, von den Hartschaligen gefangen genommen zu werden. In einem solchen Fall wären die Konsequenzen für die Fee unbeschreiblich.

W-6.7.3 Gesellschaftsstruktur

Wie schon erwähnt, gibt es im *Sternenbusch* die Feenkönigin. Ihr Name, der in der Feensprache (*Fenya*) „Seliakoyanoitanika Hymidatiomada Lyra“ lautet, in Tell übersetzt soviel wie „Hell leuchtendes Sternchen“ heißt, wird im ganzen *Sternenbusch* mit großer Ehrfurcht ausgesprochen (wenn man es denn schafft). Die meisten Bewohner des *Sternenbuschs*, unter ihnen auch die Elfen, gehorchen ihren Befehlen, da ihr Vorgehen gegen die Hartschaligen immer erfolgreich war und sie aufgrund ihres sehr hohen Alters von über 800 Jahren als äußerst weise gilt.
Die Feen kennen keine Familien, sondern sie leben einzelgängerisch im Wald. Durch nichts wollen sie ihre Freiheit beeinträchtigt wissen. Dennoch hat die Feenkönigin die Macht, alle Feen im Falle einer

Gefahr mit dem mentalen Feenruf zusammenzurufen. Dieser Ruf wird von der Königin auch ausgesandt, wenn die „Geburt“ einer jungen Fee bevorsteht. Dann versammeln sich die Feen rund um den Feenbaum der Königin.
Mit dem Feenbaum (entweder erinnert er an eine Eiche oder an eine Kastanie), eine außerhalb des *Sternenbuschs* nicht vorkommende Baumart, hat es eine ganz besondere Bewandtnis: man könnte den Baum den Gatten der Feenkönigin nennen. Alle 20 Jahre blüht er und wird anschließend von der Feenkönigin bestäubt (ja, so wie bei den Blumen und den Bienchen, genau so!). Nach einer Reifezeit von einem halben Jahr sind die Früchte (maximal drei) reif. Sie haben in etwa die Form von Eicheln bzw. Kastanien, sind jedoch bedeutend größer (etwa 15 cm). Die Königin wählt unter den übrigen Feen die „Mütter“ der Früchte aus. Die Wahl der Mütter erfolgt danach, welche Leistungen eine Fee bisher erbracht hat und wie sie bisher die Rolle einer Feenmutter bestanden hat. Die Mütter öffnen der Reihe nach die Früchte. Wie nicht anders zu erwarten, befindet sich innerhalb der Frucht jeweils eine etwa 10 cm große Fee (in ganz seltenen Fällen gibt es sogar Zwillinge, das ist immer ein gewaltiges Fest). Aus den Eicheln schlüpfen die Eichel-Feen, aus den Kastanien die Kastanien-Feen. Sie unterscheiden sich vor allem durch die Art ihrer Flügel. Eichel-Feen besitzen Schmetterlingsflügel und Kastanien-Feen tragen Flügel auf dem Rücken, die an fein befiederte Vogel-Flügel erinnern.
Die jungen Feen werden von ihren Müttern mitgenommen und „großgezogen“, wenn man 20 cm groß nennen kann. Sie lernen alles, was eine junge Fee wissen muss, bekommen eine Einführung in die Blumenmagie und werden nach etwa 56 Jahren „entlassen“, dann nämlich gelten sie als erwachsen.
Stirbt die Königin, so wird die erfolgreichste Mutter ihre Nachfolgerin und erbt den Baum, auf dass das Geschlecht der Feen niemals aussterben möge.

W-6.7.4 Das Lebensgefühl

Wie bereits zuvor angemerkt, lieben die Feen ihre Freiheit über alles. Zudem sind sie keine Kostverächter. Sie ernähren sich in erster Linie von süßen Früchten und leckeren Blüten. Es gibt sogar im *Sternenbusch* Pflanzen, die so große Blüten besitzen, dass eine Fee hineinkriechen und sich am Nektar laben kann.
Aufgrund ihres Charakters und ihrer Erziehung fällt es Feen außerordentlich schwer zu lügen. Diesen Vorgang können sie nur mit äußerster Willensanstrengung durchführen. Lügt eine Fee, so erschöpft sie sich durch diesen Vorgang, d.h. sie verliert alle gAP. Eichel-Feen sind eher ängstlich und sehr zurückhaltend. Sie gehen jeder Auseinandersetzung aus dem Weg, aus Angst, sie könnten ihre Schmetterlingsflügel verletzen. Kastanien-Feen sind etwas draufgängerischer. Sie sind auch kreativer, die Wahrheit zu dehnen, ohne zu lügen. Die meisten Feen, die den *Sternenbusch* verlassen, sind Kastanien-Feen. Ursache ist vor allem die Neugier, die alle Feen antreibt. Wenn sich eine Kastanien-Fee sehr langweilt, kann es vorkommen, dass sie trotz aller Gefahren den *Sternenbusch* verlässt. So gibt es in der letzten, den Menschen und anderen Rassen noch verbliebenen Stadt im Hartschaligenland, *Rob*, einige Kastanien-Feen. Dort ist ihre Gegenwart ein Zeichen der Hoffnung, und der Kampf gegen die Hartschaligen wird mit erneuter Kraft fortgeführt.
Andere Feen schlagen sich über die *Nezutam-Seen* durch in Richtung *Kap Tellet*, um von dort aus die Inseln zwischen L’Feüd und Khamsati zu erreichen. Einige ganz wenige, mutige Feen schaffen es sogar, die *Réré-Jémé-Sümpfe* zu erreichen, um von dort aus per Schiff nach Seloc oder L’Feüd gebracht zu werden.
Wie viele Feen bei diesen Abenteuern ums Leben gekommen sind, ist schwer abzuschätzen. Über gefangene Feen bei den Hartschaligen gibt es jedoch die übelsten Gerüchte.

W-6.7.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Feen sind bei allen Rassen Orotas als Glücksbringer und positives Zeichen der Götter beliebt und geachtet. Allerdings gibt es mehr Gerüchte als Wahrheiten über Feen. So sagt man ihnen nach, beliebige Wünsche erfüllen zu können usw. Wer jedoch wirklich eine leibhaftige Fee kennen lernt, wird diesen Moment niemals vergessen, zu überwältigend ist ihre Schönheit und die Fröhlichkeit, die sie ausstrahlen.

W-6.7.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Die Neugier ist es, die Feen aus dem Schutz des *Sternenbuschs* in die weite Welt hinaustreibt. Besonders ehrgeizige Feen hingegen versuchen, große Taten zu vollbringen, um in den illustren Kreis der Feenmütter aufgenommen zu werden. Das Ansehen einer Feenmutter ist unter den Bewohnern des *Sternenbuschs* nämlich besonders groß!

W-6.7.7 Magische Fähigkeiten

Feen können mitsamt ihren Körpers in den Astralraum wechseln. Auf Orota, der irdischen Sphäre, löst sich ihr Körper in solch einem Fall auf und ersteht wieder als Schemen im Limbus. Dort haben sie volle Handlungsfreiheit, allerdings können sie im Astralraum auch körperlich verletzt werden. Reist eine Fee durch den Limbus und wechselt danach wieder hinüber in die Welt der Lebewesen, so hat sie ihren Aufenthaltsort auch in der orotischen Sphäre entsprechend dem Positionswechsel im Astralraum verändert. Somit gehören die Feen, ähnlich wie die Drachen, zu den „*übernatürlichen Wesen*“.

Als übernatürliches Wesen benötigt die Fee weder Nahrung (außer natürlich ihren Leckereien in Form von Blüten und süßen Früchten) noch Luft zum Atmen. Dennoch muss sie wie jedes andere Lebewesen Schlafen bzw. Ruhen. Dazu zieht sie sich in einem Zwischenraum zurück, der weder in der orotischen noch in der astralen Sphäre liegt. Während die Fee ruht und gA und kA regeneriert, ist sie also weder zu sehen noch kann sie in irgendeiner Form verletzt werden. Nachteilig ist, dass die Fee keinerlei Informationen aus den beiden anderen Sphären erhält, während sie dort ruht.

Feen sind in der Lage, ähnlich wie ihre „Vettern", den Kobolden, Gegenstände und Lebewesen mit in den Astralraum zu nehmen. Tote Gegenstände (ohne Aura) sind leicht zu transportieren, sie kosten der Fee pro kg Masse einen gAP. Gegenstände mit Aura (z.B. magische Gegenstände, Gegenstände aus organischem Material usw.) verlangen der Fee je Kilogramm zwei gAP ab. Lebendige Wesen bedeuten für die Fee Schwerstarbeit. Um sie in den Astralraum zu schaffen, benötigt sie pro kg Masse drei gAP sowie pro 10 kg Masse einen kAP. Die Feen erklären diesen Umstand dadurch, dass sich die Auren von Gegenständen bzw. Lebewesen dagegen sträuben, in den Astralraum zu gelangen. Ein so „astralisiertes" Wesen kann sich im Astralraum weder bewegen noch sonst in irgendeiner Form agieren, weder aus eigener Kraft noch mit Hilfe der Fee. Auf kurz oder lang würde es verhungern, würde sich die Fee nicht um seine Rettung kümmern (was sie natürlich tun wird…).

Um einen Gegenstand bzw. ein Lebewesen aus dem Astralraum zurück in die orotische Sphäre zu bringen muss die Fee die identische Ausdauer einsetzen wie beim umgekehrten Vorgang.

Neben diesen magischen Fähigkeiten der Astralwanderung und des Astraltransportes besitzen alle Feen eine angeborene Form der Naturmagie. Da sie sehr naturverbunden sind, ächten sie die Zerstörung und Beeinflussung der Natur und wehren sich dagegen. Im Laufe ihrer Entwicklung haben sie es geschafft, die in ihnen schlummernde Naturmagie zu erwecken und anzuwenden.

Eine aus der Obhut der Mutter entlassene Fee kennt zwischen drei und sechs Blumenzauber, je nachdem, wie gut sich die Mutter selbst mit der Magie der Blumen auskannte. Außerdem ist sie in der Lage, die Pollen zu suchen und zu finden (in Abhängigkeit von der Häufigkeit und dem klimatischen Bedingungen der Pflanze. Durch das Abernten einer Pflanze gewinnt die Fee in der Regel 2W6 Portionen Pollen (der SL entscheidet über Ausnahmen). Aus der folgenden Liste kann der Spieler sich 1W4+2 Blumenzauber heraussuchen:

Die Blumenmagie

Zur Anwendung der Blumenmagie benötigen die Feen, ähnlich wie die Druiden, einen Katalysator. Diesen benötigen sie, um ihre Gedanken auf den Zauber fokussieren zu können. Die Feen kennen nur eine Art des Katalysators, nämlich Blütenpollen. Um den Zauber auszuführen, streuen sie eine handvoll Pollen über das Opfer und konzentrieren sich auf die Wirkung (Kf-Probe). Gelingt die Probe, so entfaltet der Zauber unverzüglich seine Wirkung. Da Pollen in der Regel rein orotisch sind, ist es den Feen nicht möglich, im Astralraum zu zaubern.

Folgende gängige Blumenzauber sind bekannt:

Astralkreis:
Dieser Blumenzauber bewirkt einen sofortigen Transport einer befreundeten bzw. einer in Not geratenen Person in den Astralraum. Dazu wirft sie eine Handvoll Schlüsselblumenpollen über die Person und berührt sie anschließend. Sofort verschwindet die Person im Astralraum, wobei die Fee mit hinübergerissen wird (ohne dass es ihr gA kostet).
Schlüsselblumenpollen

Bannkreis:
Wesen, die sich außerhalb des fallenden Knochenblütenpollens aufhalten, können dieses Gebiet nicht betreten. Auf Lebewesen wirkt dieser Blumenzauber für fünf Minuten, auf Untote zwanzig Minuten und auf übernatürliche Wesen eine Stunde. Berührt ein Wesen den Kreis, so erhält es einen elektrischen Schlag, der einen Punkt Schaden am berührenden Körperteil verursacht.
Knochenblütenpollen

Blumenkreis:
Schleudert eine Fee ein wenig Blumenpollen auf den Boden, so entwickelt sich dort in Windeseile ein wunderschönes Blumenbeet der entsprechenden Blume, deren Pollen verwendet wird. Befinden sich Lebewesen in diesem Gebiet, so werden sie durch die Blütenpracht beruhigt, häufig sogar besänftigt.
Beliebiger Blumenpollen

Feenkraftkreis
Diesen Blumenzauber kann die Fee nur auf sich selbst anwenden. Er ermöglicht der Fee, die 10-fache Masse ihres Körpergewichtes für die Dauer von 20 Sekunden zu heben und damit sogar zu fliegen. Im Flug verlangsamt sich die Schnelligkeit auf ein Zehntel der normalen Fluggeschwindigkeit.
Kartoffelpollen

Feuerkreis:
Im Umkreis des fallenden Feuerdornpollens werden alle magischen Gegenstände von einem magischen Feuer verzehrt, so dass nichts als Asche zurückbleibt. Bei besonders mächtigen Artefakten sollte der SL entscheiden, ob es von der Macht der Blumenmagie zerstört werden kann.
Feuerdornpollen

Freundeskreis:
Im Umkreis des fallenden Birkenpollens werden alle Wesen zu Freunden, für die Dauer von fünf Minuten. Nach Ablauf dieser Zeit haben sie volle Erinnerungen an die Zeit der Freundschaft.
Birkenpollen

Friedenskreis:
Im Umkreis des fallenden Mistelpollens wird die Umgebung für die Dauer von einer Minute strahlend hell erleuchtet. Innerhalb dieser Sphäre kann keine aggressive Handlung durchgeführt werden. Von der Fee können Opfer aus dem Kreis entlassen werden, wenn sie dies wünscht.
Mistelpollen

Glückskreis:
Berührt eine Fee den Pollen eines vierblättrigen Kleeblattes, so wird sie glücklich und vergisst allen Unbill, der ihr widerfahren ist.
Vierblattklee-Pollen

Heilkreis
Streut die Fee ein wenig Krikpollen auf eine beliebige Wunde, so schließt sie sich innerhalb von einem Tag. Durch diese schnelle Heilung fällt der Betroffene in einen 24-stündigen Tiefschlaf, aus dem er nicht geweckt werden darf, da ansonsten die Wunde nicht heilen würde.
Krikpollen

Hypnosekreis:
Schaut eine Fee einem intelligenzbegabten Wesen in die Augen und schleudert gleichzeitig etwas Kürbispollen über die Person, so ist sie für die Dauer von 10 Minuten unter Hypnose. Gegen diese Hypnose gibt es kein Gegenmittel, erst nach Ablauf der zehn Minuten verliert sie ihre Wirkung. Die Fee hat die Möglichkeit, die Hypnose von sich aus abzubrechen. Während der Hypnose kann die Fee dem Opfer Befehle erteilen, wobei diese nur friedlichen Inhalt haben dürfen.
Kürbispollen

Kältekreis:
Personen, die durch die Fee von fallendem Schneeglöckchenpollen berührt werden, verspüren für die Dauer eines ganzen Tages eine angenehme Kühle, unabhängig von der Bekleidung und von den Außentemperaturen. Während dieser Zeit kann es zu keinen Überhitzungen oder Verbrennungen kommen.
Schneeglöckchenpollen

Lähmkreis:
Im Umkreis des fallenden Spinnenkrautpollens werden alle Wesen für die Dauer von zwei Minuten gelähmt, sie können also keinen Körperteil bewegen. Die Lähmung erfasst jedoch nicht das Gesicht, so dass die Opfer problemlos sprechen können.
Spinnenkrautpollen

Lautkreis:
Um Geräusche und Töne zu verstärken, verwendet die Fee diesen Blumenzauber. Sie streut ein wenig Knallerbsenpollen zu einem Kreis. Geräusche und Töne, die innerhalb dieses Kreises entstehen, werden deutlich lauter. Dabei kann die Fee genau festlegen, wie laut die Geräusche werden sollen.
Knallerbsenpollen

Liebeskreis:
Im Umkreis des fallenden Rosenpollens finden sich gegengeschlechtliche Paare der gleichen Rasse, die sich für die Dauer von einem Tag ineinander verlieben. Was nach Ablauf dieser Zeit passiert, bleibt den Liebenden überlassen…
Rosenpollen

Rettungskreis:
Dieser Blumenzauber bewirkt, dass jeder, der vom fallenden Pollen berührt wird, für die Dauer von zwei Kampfrunden absolut unverletzbar wird und weder durch Magie oder Gewalt verletzt werden kann.
Edelweißpollen

Riesenillusionskreis
Mit Hilfe des Schleierkrautpollens kann die Fee eine extrem lebensechte Illusion von sich selbst erschaffen, wobei sie selbst die Größe bestimmen kann (bis maximal 2 Meter). Die Illusion befindet sich immer am Standort (oder Flugort?) der Fee. Die Illusion bleibt für 2 Minuten bestehen, während dieser Zeit kann die Fee alle Aktionen der Illusion mit Hilfe ihrer Gedanken steuern (alle 30 Sekunden eine Kf-Probe, ob es klappt…).
Schleierkrautpollen

Ruhekreis:
Im Umkreis des fallenden Schlehdornpollens verstummen alle Geräusche für die Dauer von einer Minute. Zauber, die gerade intoniert werden, werden abrupt beendet, der SL entscheidet, welche Auswirkung diese Unterbrechung hat. Der Kreis der Ruhe kann problemlos verlassen und betreten werden.
Schlehdornpollen

Schlafkreis:
Im Umkreis des fallenden Baldrianpollens werden alle Lebewesen sehr, sehr müde, sinken zusammen und beginnen zu schlafen. Der Schlaf dauert 10 Minuten. Während dieser Zeit kann im Kreis keine Handlung vollführt werden, der Schlaf übermannt auch Wesen, die den Kreis von Außen betreten. Die Fee hat die Macht, Wesen innerhalb des Kreises für eine Kampfrunde zu wecken, in welcher der Kreis verlassen werden kann, jedoch keine gewalttätigen Handlungen vorgenommen werden können!
Baldrianpollen

Schlingkreis:
Schleudert eine Fee ein wenig Kubis-Rankenpollen auf den Boden, so entwickelt sich dort in Windeseile ein undurchdringliches Dickicht aus Kubis-Ranken. Befinden sich Lebewesen in diesem Gebiet, so werden sie durch die wuchernden Kubis-Ranken in ihrer Bewegung so stark behindert, dass sich deren Schnelligkeit auf die Hälfte reduziert.
Kubis-Rankenpollen

Schutzkreis:
Wirft die Fee den Pollen von Eichenblüten über sich selbst oder beliebige andere Personen, so werden diese von einem magischen Schild geschützt,

der einen Rüstungsschutz von zehn hat. Die Wirkung des Schutzkreises hält zwei Minuten an.
Eichenpollen

Stärkekreis:
Dieser Blumenzauber wirkt auf beliebige Wesen und Personen. Sobald das Ziel vom fallenden Mahagonipollen berührt wird, steigt seine Körperkraft um Erfahrungsstufe·10 Punkte. Diese übernatürliche Körperkraft hält 5 Minuten an.
Mahagonipollen

Tarnkreis:
Personen, die sich innerhalb des Kreises aus Olivenbaumpollen aufhalten, verschmelzen für die Dauer von einer Stunde mit der Umgebung und können auch durch noch so intensives Suchen nicht gefunden werden.
Olivenbaumpollen

Tierfreundkreis:
Tiere, die vom fallenden Wickenpollen getroffen werden, vergessen ihre Antipathie gegenüber der Fee und verhalten sich ihr gegenüber freundlich. Nach zehn Minuten verliert der Blumenzauber seine Wirkung und die Tiere folgen wieder ihrer alten Einstellung der Fee gegenüber als sei nichts gewesen.
Wickenpollen

Trockenkreis:
Feuchte, durchnässte oder mit einer Flüssigkeit gefüllte Gegenstände innerhalb des Pollenkreises werden durch diesen Blumenzauber binnen einer Minute getrocknet, die gefüllten Gegenstände trocknen aus. Wird der Wasserlilienpollen auf eine Wasseroberfläche gestreut, so bildet sich ein trockener Zylinder mit dem Durchmesser des Pollenkreises, der bis zum Grund der Wasserfläche reicht, der maximal jedoch nur 10 Meter tief liegen darf. Der Zylinder besteht eine Minute lang, dann brechen die Wasserwände ein.
Wasserlilienpollen

Wachstumskreis:
Streut eine Fee Brennesselpollen über andere Pflanzen, so tritt bei diesen ein unnormales Wachstum auf. Innerhalb von wenigen Minuten (bis Stunden, je nach Pflanze) erreicht sie ihre Endgröße und wächst darüber hinaus. Die normale Größe wird von den durch Feen mit diesem Blumenzauber behandelten Pflanzen in der Regel um 30-50% übertroffen.
Brennesselpollen

Wärmekreis:
Personen, die durch die Fee von fallendem Arnikapollen berührt werden, verspüren für die Dauer eines ganzen Tages eine wohlige Wärme, unabhängig von der Bekleidung und von den Außentemperaturen. Während dieser Zeit kann es zu keinen Unterkühlungen oder Erfrierungen kommen.
Arnikapollen

Wasserkreis:
Füllt die Fee etwas Pollen vom Bur-Kaktus in ein geeignetes Gefäß, so entsteht aus dem Pollen die Menge von zehn Litern reines Trinkwasser.
Bur-Kaktuspollen

Erlernen neuer Blumenzauber

In den meisten größeren Magiergilden auf Orota gibt es Abhandlungen über die Blumenmagie der Feen. Diese Anhandlungen werden von den Magiern gehütet wie ihre wertvollsten Schätze.
Nur selten gewährt man Nichtgildenmitglieder Einsicht in die Schriftrollen und Bücher. Da ein großer Teil der Blumenzauber aus längst vergangenen Zeiten überliefert ist, werden sie heute nur noch von wenigen Feen beherrscht. Um diese alten Blumenzauber wiederzuerwecken, sehen es die Magier gern, wenn eine Fee deren Gilde besucht und dort in den alten Texten blättert. Auf diese Art und Weise können Feen neue „alte“ Blumenzauber erlernen, ohne den *Sternenbusch* besuchen zu müssen.
Da die Speicherkapazität eines Feengehirns für Blumenzauber begrenzt ist, lernt sie erst mit der Zeit, weitere Zauber zu lernen und zu speichern. Dieser Prozess ist gleichzusetzen mit dem Erlangen von Erfahrungen. Pro Stufe kann die Fee einen Blumenzauber hinzu lernen. Um den Zauber zu erlernen, ist eine erfolgreiche Kf-Probe erforderlich. Gelingt diese beim Lernen nicht, so kann dieser Zauber nicht mehr innerhalb dieser Erfahrungsstufe erlernt werden. Das Erlernen eines Zaubers dauert etwa eine Woche. Die Kosten sind in der Regel sehr niedrig, viele Gilden wollen überhaupt nicht entlohnt werden, sondern nur zuschauen, wie die Fee, ein echtes *Übernatürliches Wesen*, mit Magie umgeht.

Rassenspezifische Eigenschaften:

Da Feen magische Wesen sind, besitzen sie angeborene Magiefähigkeiten. Ihre angeborene Magie nennen sie selbst die „Blumenmagie“. Als „*Übernatürliche Wesen*“ sind sie in der Lage, in den Limbus zu wechseln, was ihnen keinerlei Anstrengung bereitet.
Wie bereits oben beschrieben können Feen nur mit äußerster Anstrengung lügen. Jede Lüge erschöpft die Fee geistig.

Trophäen

Das Flügelpaar der Feen (vor allem das der gefiederten Feen) ist auf den entsprechenden Märkten sehr viel wert, wobei es sehr schwer zu konservieren ist.
Wert: 1100 Silberstücke

Erlernte Waffen:

keine

Rassische Talente:

Fallen (Ge/Re), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Orientierung (Wildnis, Kl/Se), Orientierung (Astralraum,

Kl/Wa), Überleben im Wald (Kl/Ge), Himmelskunde (Kl/Kl), Wetterkunde (Kl/Kl), Feenkenntnis (Kl/Kl), Singen (Hö/Kf)

Sonstige erlernte Talente
Fliegen (Ge/Ko), Kräuterkunde (Kl/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl), ein Talent Wildnisleben, zwei Wissenstalente sowie zwei beliebige Talente (außer Kampf- und Unterweltstalenten), Fenya sprechen.

W-6.8 Großköpfe

W-6.8.1 Rassenspezifische Merkmale

Einen Großkopf erkennt man sofort an der außergewöhnlichen Kopfform. Der Kopf ist kugelförmig und sehr groß. Bei einer Körpergröße von ungefähr 1,50 m ist ein Umfang von 75 cm und mehr keine Seltenheit. Der Kopf sitzt auf einem dicken und recht langen Hals, der erstaunliche Kopfdrehungen zulässt. Der Körper besitzt feingliedrige Gliedmaßen. Sie sehen nicht so aus, als ob sie größere körperliche Anstrengungen aushalten würden. So besitzen sie auch keine große Körperkraft, sind aber erstaunlich ausdauernd.

Die Großköpfe besitzen keine Kopf- und Körperbehaarung. Die Augen sind zumeist blau bis grau, gelegentlich auch graugrün. Ihre Nase ist sehr flach und es ist ihr schlechtestes Sinnesorgan. Dafür besitzen sie ein, äußerlich nicht sichtbares, Sinnesorgan, welches außergewöhnlich ist. Die Großköpfe sind Empathen. Sie sind in der Lage, die Gefühle anderer Lebewesen zu lesen. Dabei haben sie aber gelegentlich das Problem, sich von den sie umgebenen Gedanken abzuschotten.
Großköpfe werden in der Regel 60-70 Jahre alt. Mit ungefähr 20 Jahren ist ein Großkopf erwachsen. Die Großköpfe sind eine der wenigen Rassen, wo die Frauen größer und stärker sind. Sie sind auch besser gegen die Gefühle anderer Wesen abgeschirmt.

W-6.8.2 Geschichte

Großköpfe besitzen keinen eigenen Staat. Es ist auch nicht bekannt, dass sie jemals einen richtigen Staat gehabt hätten. Die ursprüngliche Herkunft der Großköpfe ist der Nordkontinent. Hier lebten sie in kleinen Dörfern zusammen und betrieben Landwirtschaft. Die Großköpfe besaßen keine Krieger und versuchten, mit ihren Nachbarn immer in Frieden zu leben. Den Angriffen der Orks oder anderer Rassen hatten sie nichts entgegenzusetzen. Sie flohen in die menschlichen Städte des Südens, wo sie sich integrierten. Ihre empathischen Fähigkeiten führten dazu, dass sie zu erfolgreichen Händlern und zu Beratern hoher Persönlichkeiten aufstiegen. Daran hat sich bis heute nichts geändert. Durch diesen Erfolg zogen sie sich aber auch den Neid der einfachen Leute zu. Auch gelten sie, nicht ganz zu Unrecht, als Giftmischer. Immer wieder fanden in der Vergangenheit Großkopfverfolgungen statt. Heute stehen sie oft im Schutz der Landesherren, aber an ihre Unbeliebtheit änderte dies nichts.

W-6.8.3 Gesellschaftsstruktur

Die Großköpfe besitzen keine eigene Gesellschaft, sondern leben innerhalb der menschlichen Gesellschaft und haben sich an diese angepasst. Das einzig Ungewöhnliche ist, dass innerhalb und außerhalb der Familie die Frauen dominieren. Sie treffen alle wichtigen Entscheidungen und sind, wenn sie nicht gerade Kinder aufziehen, auch berufstätig. Die Kinder sind das wichtigste in der Großkopffamilie. Deshalb würde keine Frau zulassen, dass der Mann in der Erziehung eine Mitsprache erhält. Der Mann sorgt für das reibungslose funktionieren des Haushalts und sorgt für zusätzliche finanzielle Einnahmen. Da in der menschlichen Gesellschaft der Mann dominierend ist, geben sich die Großköpfe oft den Anschein, als ob der Mann das Sagen hat.
Die Integration der Großköpfe ging soweit, dass sie die menschlichen Götter verehren. Allerdings akzeptieren nur wenige menschliche Kulte Großköpfe als Priester. Ob sie jemals eine eigene Religion besaßen ist nicht bekannt. Sie verehren allerdings ihre Vorfahren, soweit sie sich zurückerinnern.
Durch das Zusammenleben zwischen Menschen und Großköpfen entstanden mit der Zeit Mischlinge. Häufig sind es die menschlichen Frauen, die sich zu den Großkopfmännern hingezogen fühlen. Ihre Gefühlsbetontheit macht sie, trotz ihres unattraktiven Äußeren, für Frauen attraktiv. Großkopffrauen würden sich allerdings kaum mit einem unsensiblen und herrschsüchtigen menschlichen Mann einlassen, wobei diese wiederum Großkopffrauen schon allein wegen ihres Äußeren ablehnen.
Die Mischlinge leben fast alle in den Großkopffamilien. Dies liegt schon allein darin, dass menschliche Frauen, die einen Großkopfmann heiraten,

dadurch zumeist aus ihrer eigenen Familie verbannt werden. Zudem übernehmen die Mischlinge die äußeren und inneren Merkmale der Großköpfe. Dies geschieht zumeist in abgeschwächter Form. Zudem kann ein Mischlingskind die Beherrschung der empathischen Fähigkeiten nicht von menschlichen Verwandten erlernen.
Die Mischlinge liegen in ihrer Körpergröße und -gewicht zumeist zwischen Menschen und Großköpfen. Die äußerlichen Merkmale übernehmen sie entweder von ihren menschlichen oder großköpfischen Vorfahren. Dabei spielt es neben dem Zufall auch einen Rolle, in welcher Rasse sie mehr Vorfahren besitzen.

W-6.8.4 Das Lebensgefühl

Die empathischen Fähigkeiten bestimmen das ganze Leben der Großköpfe. Da sie die Gefühle der Mitlebewesen empfangen und dadurch miterfahren, versuchen sie, Situationen zu vermeiden, in denen sie negativen Gefühlen wie Hass, Furcht und Schmerz ausgesetzt sind. Deshalb taugen sie auch nicht zum Krieger (und erst recht nicht zum Folterknecht).
Da die Großköpfe die Gefühle auch der tierischen Lebewesen wahrnehmen können, essen viele von ihnen keine fleischliche Nahrung. Sie lehnen zumeist das Töten an sich ab. Andere jedoch haben sich darauf spezialisiert, auf eine Art und Weise zu töten, bei denen das Opfer keine negativen Emotionen empfinden und damit aussenden kann. Eine Methode der Großköpfe zu töten ist es, den Gegner im Schlaf zu ermorden. Oder sie töten die Opfer mit Giften. Diese sind so stark, dass sie sofort tödlich sind oder deren tödliche Wirkung ohne Vorwarnung eintritt. Bei diesen Giften handelt es sich entweder um Kontaktgifte oder um Gifte, die der Nahrung beigegeben werden. Somit haben sich einige Großköpfe zu stark spezialisierten Giftmischern spezialisiert.
Die Großköpfe haben gerne gutgelaunte Lebewesen um sich. Sie feiern gerne Feste und trinken dabei auch viel Alkohol. Im betrunkenen Zustand sind zwar ihre empathischen Fähigkeiten kaum noch zu gebrauchen, aber das empfinden Großköpfe durchaus als erholsam. Sie sehnen sich zumeist nach Harmonie und Frieden.
Erlangt ein Großkopf geheime Informationen aufgrund seiner empathischen Fähigkeiten, so behält er sie in aller Regel für sich, es sei denn, wichtige Gründe sprechen dagegen. Ein altes zwergisches Sprichwort sagt: „Ein Geheimnis ist bei den Großköpfen genauso sicher wie der Tempelschatz von Ognior im Zentrum seines Tempels.“
Einige wenige Großköpfe lockt der Reichtum genauso wie andere Wesen, vor allem dann, wenn ihre Fähigkeit, sich gegen die Gefühle der Außenwelt abzuschirmen, gut ausgeprägt ist. Ihre empathischen Fähigkeiten setzen sie dabei ohne viel Skrupel ein (schwarze Schafe gibt es in jeder Familie…) Einige haben auch keine Probleme damit zu töten, um ihre Ziele zu erreichen. Dabei wollen sie den Reichtum nicht nur für sich. Sie freuen sich auch immer darüber, andere beschenken zu können.
Die Großköpfe sind zudem eine sehr neugierige Rasse. Sie lernen sehr schnell und intensiv. Viele von ihnen sind Gelehrte geworden, andere trieb ihre Neugier hinaus in die weite Welt. Vor allem die Alchimie hat es ihnen angetan.
Großköpfe lieben die Künste. Vor allem die Malerei, Bildhauerei und Musik. Es gibt unter den Großköpfen große Künstler. Diese lieben ihre Arbeit und zeigen sie gerne. So weit sie sich mit Themen ihrer menschlichen Umgebung beschäftigen, sind ihre Werke auch bei den Menschen begehrt. Nur ihre Musik, vor allem ihr merkwürdig melancholischer Gesang, den sie in ihrer Sprache *Empatheria* vortragen, stößt die Menschen eher ab.

W-6.8.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

- **Menschen:** Die meisten Großköpfe leben unter Menschen und kennen sie daher sehr gut. Sie werden zwar von den Menschen eher geduldet als geliebt, teilweise hasst man sie sogar, aber sie können hier im Allgemeinen in Frieden leben. Die Herrscher schätzen ihre Fähigkeiten als Händler und als hervorragende Alchimisten. Zudem versuchen sie, deren empathische Fähigkeiten für sich zu nutzen. Während die Obrigkeiten sie tolerieren, lehnt sie die Masse der einfachen und ungebildeten Menschen ab. Daran haben auch gelegentliche Wohltätigkeitsfeste der Großköpfe nichts geändert. Dass die Großköpfe zum Teil hohe Positionen in der menschlichen Gesellschaft erreicht haben, hat Neid und Missgunst hervorgerufen. Sie stehen auch häufig im Verdacht der Giftmischerei. Ein weiterer Grund ihrer Unbeliebtheit liegt aber wohl auch in ihrer empathischen Fähigkeit, die vielen Menschen unheimlich ist. Die Großköpfe ihrerseits versuchen den unbequemen Zeitgenossen aus dem Wege zu gehen. Insgesamt gesehen fühlen sie sich unter den Menschen mit ihren Fehlern und Schwächen sehr wohl.
- **Elfen:** Die Großköpfe mögen Elfen nicht besonders. Sie haben starke Probleme, Gefühle bei den Elfen wahrzunehmen. Außerdem halten sie die Elfen – nicht ganz unberechtigt – für arrogant und hochnäsig. Großköpfe, die versucht haben, unter Elfen zu leben, mussten erfahren, dass sie dort unerwünscht waren.
- **Zwerge:** Großköpfe verachten die Zwerge im Allgemeinen. Diese hätten keine wahre Achtung vor dem Leben an sich und ihre einzige Freude sei es, Goldreichtümer anzuhäufen. Da sich beide Rassen jedoch nur selten begegnen, kam es bislang nicht zu größeren Auseinandersetzungen. Zudem sind Großköpfe klug genug, keine mit Zwergen anzufangen.

- **Halblinge:** Seit Großköpfe Halblinge kennen, lieben sie diese. Es haben sich schon ganze Familien aufgemacht, um nicht mehr unter Menschen, sondern unter Halblingen zu leben. Deren freundliches Wesen und deren Liebe zur Natur werden von den Großköpfen geschätzt.
- **Orks:** Großköpfe hassen Orks. Nicht nur wegen schlechter Erfahrungen aus der Vergangenheit. Sie lieben es auch einfach nicht, mit den primitiven und brutalen Gefühlswelten von Orks konfrontiert zu werden (erst recht nicht mit den entsprechenden Handlungsweisen). Somit machen Großköpfe um Orks einen möglichst großen Bogen.
- **Szoths:** Diese Rasse stellt für die Großköpfe ein großes Rätsel dar. Es ist ihnen nämlich unmöglich, die Gefühle eines Szoths zu lesen, so sehr sie sich auch anstrengen. Einige Großköpfe haben sich in Siedlungen dieser Rasse niedergelassen, um sie zu studieren, auch wenn das bedeutete, dass sie in eine ziemlich feuchte Gegend ziehen mussten.
- **Yektozi:** Großköpfe durchschauen recht schnell die Tarnung eines Yektozi. Dieses Wissen behalten sie in der Regel jedoch für sich, denn ihre Abneigung den Elfen gegenüber lässt sie das Verhalten der Yektozi gut verstehen. Die meisten Großköpfe wissen um das Geheimnis der Yektozi-Rasse, welches sie aber für sich behalten, wie das ihre Art ist.

W-6.8.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Die Großköpfe treibt vor allem die Neugier auf die Welt dazu, auf Abenteuerreise zu gehen. Vor allem junge Großköpfe beiderlei Geschlechts versuchen, der Enge und Langeweile des bürgerlichen Zuhauses zu entkommen. Die Suche nach Reichtümern oder herausragenden Kunstwerken spornen die einen an, während die anderen sich auf der Suche nach neuen alchimistischen Rezepten begeben.

W-6.8.7 Magische Fähigkeiten

Reinrassige Großköpfe sind nicht in der Lage, Magie in irgendeiner Form zu wirken, da sie es nicht schaffen, genügend Konzentration aufzubringen, um die magischen Energien zu lenken.
Die einzige „Magie“, die sie wirken können, ist die des Wunders als Priester. Allerdings kommt es sehr selten vor, dass sich ein Großkopf zum Priester weihen lässt, da die Großköpfe für sich keine Götter verehren.

W-6.8.8 Die empathischen Fähigkeiten

Die Großköpfe besitzen keinerlei magische Fähigkeiten. Dafür sind sie von Geburt an in der Lage, die Gefühle – nicht die Gedanken – anderer Lebewesen zu lesen. Dies kann ein großer Vorteil sein, aber ständig den Gefühlen anderer ausgesetzt zu sein, ist eine hohe dauerhafte Belastung, die schon so manchen Großkopf in den Wahnsinn getrieben hat. Deshalb haben sie die Fähigkeit entwickelt, sich auf Wunsch von den Gefühlen der Umwelt abzuschotten. Diese funktioniert im Allgemeinen zuverlässig, jedoch bei sehr starken Emotionen versagt diese Fähigkeit häufig. In betrunkenem Zustand sind zwar ihre empathischen Fähigkeiten kaum noch zu gebrauchen, aber das empfinden Großköpfe durchaus als erholsam.
Die empathische Fähigkeit gilt als Wahrnehmungseigenschaft (EM). Sie wird bei einem reinrassigen Großkopf mit 3W20+40 ausgewürfelt. Ein Mischling hat je nach Großkopfanteil 4W20+20 (75%), 5W20 (50%) oder W% (25%).
Die Fähigkeit, sich gegen die Gefühle der Außenwelt abzuschirmen, wird ebenfalls als Wahrnehmungseigenschaft geführt. Sie beträgt bei Großköpfen und Großkopfmischlingen 5W20. Bei einer hohen empathischen Fähigkeit (EM>80) fällt es den Großköpfen schwieriger sich abzuschotten, deshalb sinkt ihr Wert um W20.

Trophäen
Der große, fast kugelrunde Schädel von Großköpfen wird immer wieder als Trinkgefäß bei barbarischen Völkern gefunden und gilt hier durchaus als Trophäe.
Wert: 130 Silberstücke

Erlernte Waffen:
keine

Rassische Talente:
Balancieren (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Schleichen (Kf/Ge), Schwimmen (Kk/Ko), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Springen (Ge/Kk), Rechnen (Kl/Kl), Schätzen (Se/Sp), Großkopfkenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Empatheria und Tell sprechen (Kl/Hö) sowie vier weitere beliebige Talente.

Die Händler der Großköpfe
Die meisten reinrassigen Großkopfhändler sind nicht in der Lage, Magie zu wirken. Dennoch ist ihre Fertigkeit als Händler auf ganz Orota bekannt. Ihnen helfen bei Verhandlungen ihre empathischen Fähigkeiten stark weiter, da sie abschätzen können, ob der Geschäftspartner ehrlich ist oder nicht oder ob der Kunde überhaupt an einem Kauf interessiert ist.
Großkopfmischlinge sind jedoch in der Lage, leichte Zauber zu wirken, seit Jahren gibt es daher magiebegabte Großkopfmischlinghändler.

Die Alchimisten der Großköpfe
Ähnlich wie bei den Händlern verhält es sich auch bei den Alchimisten (vor allem Vitalisten) der Großköpfe. Sie sind nicht in der Lage, Magie zu wirken, dennoch sind ihre Fähigkeiten als Vitalist

auf ganz Orota geschätzt. Sie sind nämlich in der Lage, sich in besonderer Weise in lebende Dinge hineinzuversetzen und deren Empfindungen zu spüren.
Großkopfmischlinge sind jedoch in der Lage, leichte Zauber zu wirken, seit Jahren gibt es daher magiebegabte Großkopfmischlingvitalisten.

W-6.9 Halblinge

W-6.9.1 Rassenspezifische Merkmale

Tja, was soll man über die Halblinge berichten? Wie der Rassenname, der von den Menschen geprägt wurde, aussagt, sind sie etwa halb so groß wie ein durchschnittlicher Mensch. Ihre Gesichter sind recht breit und sehen irgendwie gemütlich aus.
Auch ein Doppelkinn ist das typische Merkmal für einen Halbling. Männliche Halblinge tragen bevorzugt sehr sorgfältig gestutzte Bärte, die Frauen lieben dagegen den reichlichen Gebrauch von Schminke und Parfum.

Die meisten Halblinge haben braune Haare und Augen in der gleichen Farbe. Schwarzhaarige Halblinge gelten als ausgesprochene Rarität und sind beim anderen Geschlecht begehrte Partner.
Aufgrund ihrer großen Liebe zum Kochen besitzen alle Halblinge einen ausgezeichneten Geruchs- und Geschmackssinn. Im Gegensatz zu den Zwergen besitzen sie eine deutlich geringere Körperkraft. Diesen Mangel gleichen sie jedoch durch ihre geradezu unglaubliche Flinkheit aus. Ihre Fingerfertigkeit ist phänomenal, so dass die schönsten Kunstwerke häufig aus Halblingproduktion stammen.
Halblinge würden so alt wie Menschen werden, aufgrund ihres sehr hohen Tabakkonsums wird ein Halbling jedoch selten älter als 45 Jahre. Erstaunlich ist die unglaubliche Regenerationsfähigkeit von ihnen. Wunden verheilen doppelt so schnell wie bei allen anderen Rassen. Ebenso berühmt ist ihre Immunität gegen die meisten Gifte und Krankheiten. Bei einem Gift jedoch, dem Alkohol, scheint diese Immunität jedoch schmählichst zu versagen. Nach einem Bier ist der normale Halbling stark angeheitert, nach zwei besoffen und nach drei Bieren liegt der gemeine Halbling beinahe im Koma. Es soll jedoch einige Halblinge geben, die durch tägliches Training sogar drei Gläser Bier trinken und immer noch laufen können. Diese Halblinge sind jedoch die absolute Ausnahme. Da ihnen also diese Art des Rausches verwehrt bleibt, sind sie zum Rauchen übergegangen. Beinahe alle Halblinge rauchen Pfeife und verwenden ihren eigenen, hervorragenden Halblingstabak. Mit Hilfe bestimmter Tabaksorten ist es ihnen sogar möglich, körperliche Grenzen zu überschreiten und etwas Ähnliches wie Magie zu wirken. Wie dieses Verfahren jedoch funktioniert, ist ein Geheimnis, das kein Halbling jemals an einen Nichthalbling verraten würde.

W-6.9.2 Die Geschichte

Die Halblinge des *Graubtales* besitzen eine hervorragende Geschichtsschreibung. Kein Ereignis ihrer mehr als 10.000jährigen Geschichte ist nicht niedergeschrieben worden. Leider war es Sitte der Geschichtsschreiber, keine Jahreszahlen zu benutzen (die waren den Halblingen unbekannt). Die wichtigen Ereignisse wurden einfach hintereinander ins »*große Buch*« des Papiermachers eingetragen. Jeder Halbling konnte für sich entscheiden, welches Ereignis er für wichtig hielt und in das *große Buch* schrieb. Aus diesem Grund stehen Tausende Geschichten und Geschichtchen im Buch, das meiste davon für ordentliche Geschichtsschreiber nicht zu gebrauchen. Bis zum heutigen Tag hat das große Buch mehr als 4.300 Bände, wobei jedes von ihnen um die 200 Seiten besitzt. Alle Bände lagern im Haus des Papiermachers und werden nur in Ausnahmefällen aus ihrem Dornröschenschlaf geholt, um sie vor den Zerfall zu schützen.
Der erste Halbling (zumindest im *Graubtal*) begann vor etwa 10.000 Jahren mit der Niederschrift der Geschichte, als er das Papier erfand und eine Verwendung dafür suchte. Da die ersten Halblinge relativ abgeschieden im *Graubtal* (einem fruchtbaren Tal der *Windikusberge* im Gebirge von *Vya*) lebten, hatten sie nur geringen Kontakt mit Nichthalblingen. Die Trolle waren ihnen viel zu groß, sie gingen ihnen also viel lieber aus dem Weg. Die Zwerge hingegen hatten ungefähr ihre Größe und legten großen Wert auf Handel. Das war ganz nach dem Geschmack der Halblinge und sie lebten in großer Harmonie mit ihnen. Die Zwerge hausten in den Bergen (wo sie sich nicht hineintrauten, weil es so dunkel ist) und die meisten Halblinge in großen, hellen Hütten (mit vielen Fensteröffnungen, damit der Pfeifenrauch abziehen kann).
Erst als vor 2.200 Jahren die Drachen auch die Windikusberge heimsuchten, erhörten sie die Bitten der Zwerge, sich dem Heer der Menschen anzuschließen. Einige wenige von ihnen überlebten die gewaltige Schlacht und kehrten zu ihren Familien ins Tal zurück. Andere von ihnen, die keine Familie hatten, zogen zu den Menschen in die Städte, um dort Handel zu treiben (darin sind sie besser als alle anderen Rassen). Dritte wiederum hatte die Abenteuerlust gepackt und suchten nach neuen Orten,

um weitere Täler zu besiedeln. So siedelten viele von ihnen in der Nähe des *Kuhfladens*, einem relativ flachen Berg im Südosten *L'Feüds*. Heute trifft man in vielen Städten und in den meisten größeren Gebirgen auf Halblingansiedlungen.

W-6.9.3 Gesellschaftsstruktur

In der Halblinggesellschaft ist die Familie der entscheidende Regierungsfaktor. Es gibt keine Könige, keine Politiker und auch sonst keine Regierung. Alle wichtigen Entscheidungen werden von den drei ältesten Personen innerhalb einer Halblingsfamilie getroffen. Geht es um Entscheidungen für das ganze Dorf, so entscheiden die drei Ältesten der drei größten (sprich: halblingsreichsten) Familien. Solche wichtigen Entschlüsse sind jedoch äußerst selten, in sämtlichen 4.300 Büchern kommt solch eine Abstimmung weniger als 55-mal vor.
Man sagt, dass Halblinge sich wie die Karnickel vermehren. Diese Aussage stimmt sogar, da es ein Zeichen von Wohlstand ist, möglichst viele Kinder zu haben. In einigen kleineren Halblingsdörfern ist teilweise ein regelrechter Wettstreit ausgebrochen, wer denn nun die kinderreichste (und somit größte) Familie im Dorf ist.
Es kommt bei Halblingen extrem selten vor, dass Verbrechen geschehen, da fast alle von ihnen eine intakte Kindheit erlebten und die Geborgenheit einer Familie besitzen. Wird jedoch ein Verbrechen verübt, so dauert es in der Regel nur wenige Stunden oder Tage, bis der Täter gefasst wurde, da sein Verhalten gegenüber der Familie sich natürlich verändert hat. Ja, Halblinge besitzen ein Gewissen.
Die meisten Ehen zwischen Halblingen sind geplante Konstrukte der Eltern. Schon während der Kindheit werden mögliche Ehepartner ausgesucht, die dann den Kindern als Spielgefährten „untergeschoben“ werden. Daher kennen sich die Eheleute in der Regel von Kindesbeinen an. Stellen die Eltern fest, dass das zukünftige Paar nicht zusammen passt, so nimmt man Rücksicht auf die Kinder und organisiert um. Scheidungen sind nicht sehr häufig, auf 100 Eheschließungen kommen etwa 10 Scheidungen, die völlig unkompliziert verlaufen. Die Frau kehrt mit den männlichen Kindern in ihre Familie zurück, der Mann mit den Töchtern dagegen in seine. So wird alles gerecht verteilt, ebenso wie der Besitz.

W-6.9.4 Das Lebensgefühl

Das größte Glück eines Halblinges liegt darin, mit einem satten Gewinn aus einem Handel hervorzugehen. Diese Fähigkeit entwickelten sie, nachdem sich während des Drachenkrieges ihre herausragenden logistischen Fähigkeiten herauskristallisierten. Andere von ihnen sind hervorragende Landwirte, Künstler und Handwerker, die aus allen Gaben der Natur nützliche und wertvolle Dinge hervorzaubern. Alles, was die Natur den Halblingen schenkt, ist ihnen heilig. Dennoch zögern die Halblinge nicht, der Natur ein wenig nachzuhelfen, damit diese schneller und mehr „schenkt“.
Am Abend eines erfolgreichen, arbeitsreichen Tages in den Schoß der Familie zurückzukehren und dort ein Pfeifchen zu schmauchen, das ist das richtige Leben für einen Halbling.

W-6.9.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Halblinge haben nichts gegen andere Rassen, solange diese ihre Schulden pünktlich bezahlen und sie ansonsten in Ruhe lassen. Sie sind die friedfertigste Rasse auf Orota, was nicht heißen soll, dass Halblinge alles mit sich gefallen lassen.

- **Menschen:** Sie sind der begehrteste Handelspartner für die Halblinge, da sie für alle Produkte irgendeine Verwendung finden. Auch ist ihre Zahlungsmoral gut. Was die Halblinge bei den Menschen nicht verstehen können ist der Drang nach Macht. Diese Eigenschaft geht ihnen völlig ab, zu dessen Zweck Intrigen zu spinnen oder andere deshalb umzubringen. Innerhalb von menschlichen Ansiedlungen sondern sich Halblinge gerne ab und verbringen ihr Leben lieber in eigenen Halblingwohngegenden.
- **Elfen:** Mit den Elfen treiben die Halblinge nur wenig Handel, da diese den Sinn von Geld nicht so ganz kapieren (meinen die Halblinge). Da die Elfen eine starke Zuneigung für die Halblinge verspüren, existiert eine Freundschaft zwischen diesen beiden Rassen, die jedoch durch die unkonventionelle Art und Weise der Halblinge, mit der Natur umzugehen, immer wieder belastet wird.
- **Zwerge:** Wie der große Halblingdichter Bubbu Babbelfutt sagte: „Zwerg und Halbling – Brüder in Gestalt und Geiste“. Besser kann man die Beziehung zwischen diesen beiden Rassen nicht beschreiben. Der Handel zwischen ihnen blüht, da beide den Wert des Geldes sehr zu schätzen wissen. Die Halblinge liefern die Güter des täglichen Bedarfs und die Zwerge im Gegenzug allerlei Waren aus Metall und andere Dinge, die sie bei ihren Arbeiten in den Bergen finden. Zwischen diesen beiden Rassen kommt es zusätzlich immer wieder zu Hochzeiten, wobei in der Regel ein männlicher Zwerg eine liebreizende Halblingsdame ehelicht.
- **Trolle:** Den Trollen gehen die Halblinge am liebsten aus dem Weg, da diese die unangenehme Eigenschaft haben, ihnen bei einem Vertragsabschluß die Hand zu zerquetschen.
- **Orks:** Die Orks sind sehr, sehr beliebte Handelspartner bei den Halblingen. Sie sind leicht übers Ohr zu hauen, wobei ihre Zahlungsmoral, man mag es kaum glauben, gut ist (sollten Orks eine Lieferung mal nicht bezahlen, so wendet sich der Halblinghändler an die nächstbesten Zwerge, die dann in der Regel für prompte Bezahlung sorgen).

- **Szoths:** Diese für exotische Kräuter und Pflanzen bekannte Rasse ist ein wichtiger Lieferant für etliche ungewöhnliche Tabaksorten, die fast ausschließlich im Sumpf gedeihen. Es existieren seit längerem intensive Handelsbeziehungen zu ihnen, welche im Laufe der Jahrhunderte intensiviert und gefestigt wurden. Da es die Halblinge nicht unbedingt in die Sümpfe treibt und getrieben hat, kam man sich nur selten in die Quere. Auch bei der Seefahrt überließen die Halblinge lieber den Szoths das Ruder.

W-6.9.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Für 98% aller Halblinge gibt es absolut keinen Grund, das behagliche Heim und die Familie zu verlassen. Dennoch kommt es immer wieder vor, dass ein Halbling auszieht, das Fürchten zu lehren (was selten funktioniert). Ein anderer Grund, auf Wanderschaft zu gehen ist die nicht zu stillende Neugier einiger weniger, mehr über die Welt zu erfahren (die nach Halblingsicht natürlich eine Scheibe ist). Vor allem bei jungen Halblingen, die in menschlichen Städten aufwachsen (und zwangsläufig mit Nichthalblingskindern spielen), kommt es zu gemeinsamen Expeditionen mit den ehemaligen Freunden der Kindheit (man will ja nicht als Feigling dastehen).

W-6.9.7 Magische Fähigkeiten

Halblinge besitzen keine angeborenen magischen Fähigkeiten. Nachdem sie Kontakt mit der Spruchmagie der Menschen bekamen, nutzten viele die Möglichkeit, mit dessen Hilfe den Handel mit magischen Gegenständen zu verbessern. Andere Halblinge, die mit der Veränderung der Natur durch die eigene Rasse nicht einverstanden sind, wählen häufig den Pfad des Druiden. Wenige Halblinge werden sogar von unvorsichtigen Hexen und Hexern zu ebensolchen ausgebildet (Menschen- und Halblingsäuglinge sind kaum zu unterscheiden, sei zu deren Entschuldigung angeführt).
Wie oben angeführt haben die Halblinge jedoch während ihrer Zeit der Abgeschiedenheit eine eigene Form der Beeinflussung der Magie entwickelt: die *Pfeifenmagie*. Durch die Kombination unterschiedlicher Tabaksorten und den Gebrauch verschiedener ritueller Pfeifen, welche ihre Magie dadurch erhalten, dass sie einen Kristall im Pfeifenkopf eingearbeitet haben, ist ein Halbling in der Lage, Magie zu wirken.
Bei dieser Form der Magie hängt es von der Pfeife (eigentlich vom Kristall) ab, auf welches Ziel die Magie wirken soll. Damit eine solche Pfeife überhaupt eine Wirkung hat, muss der eingebettete Kristall mindestens 10-karätig sein. Leider kommt es immer wieder vor, dass rituelle Pfeifen verkauft werden, die keinerlei Wirkung zeigen, da der Kristall zu klein ist. Natürlich geschieht so etwas nur ungebildeten und dummen Halblingen und natürlich anderen Kreaturen, die sich mit einer rituellen Pfeife schmücken wollen.

Es gibt etliche verschiedene Pfeifentypen (nur ein Ausschnitt), die folgenden Wirkungsbereich und Preis (nicht halblingischer Basar bzw. Markt) haben:

Pfeifen	*Wirkungsbereich/Kristall*	*Preis (Silber)*
Raucherpfeife	Halbling selbst/Tyrkis	500
Halblingpfeife	Halblinge (außer der Raucher selbst)/Morion	3.200
Menschenpfeife	Menschen/Achat	700
Zwergespfeife	Zwerge/Opal	6.100
Elfenpfeife	Elfen/Rosenquarz	2.600
Trollpfeife	Trolle/Bergkristall	450
Szothpfeife	Szoths/Aquamarin	2.200
Tierpfeife	Tiere/Onyx	3.700
Holzpfeife	organischer Gegenstand/Diamant	10.100
Metallpfeife	metallischer Gegenstand/Malachit	850
Pflanzenpfeife	Pflanzen/Bernstein	300
Windpfeife	Element (Feuer, Erde, Luft, Wasser)/Lapislazuli	600
Geisterpfeife	Geister und Untote/Rubin	7600

Damit ein Rauchzauber auch auf den Wirkungsbereich Einfluss hat, muss das Wesen bzw. der Gegenstand vom Rauch der Pfeife berührt werden. Welche Wirkung der Rauch nun hat, hängt von der Tabaksorte ab. Jahrtausendelange Züchtung, Kreuzung und gezielter Anbau haben die verschiedensten Tabaksorten entstehen lassen, die folgende magische Wirkung und Preis haben (wiederum ein Ausschnitt…; der Preis steht für eine mittlere Pfeifenfüllung [10g]):

Tabaksorte	*Wirkung*	*Preis (Silber)*
Augenbrenner	Furcht	81
Großes Ringelblatt	Lesen	21
Harter Tobak	Wach bleiben	17
Junger Duft	Freundschaft	19
Klarer Blender	Sehen	44
Leichter Brauner	Fallen	35
Milde Hand	Heilung	32
Neuer Schnitt	Sprache	12
Roter Renner	Laufen	15
Schwarzer Krauser	Verletzen	45
Wilder Falter	Fliegen	73

Folgendermaßen funktioniert nun ein Rauchzauber: der Spieler des Halblinges nennt eine rituelle Pfeife und eine Tabaksorte, mit deren Kombination er einen Rauchzauber wirken will (Bsp.: Menschenpfeife und Schwarzer Krauser). In Absprache mit dem SL legt er die Menge des Tabaks fest, wodurch der SL die Wirkung bestimmt. 10 g Schwarzer Krauser bewirken in diesem Fall beispielsweise

einen Schaden von einem LE der Brust. Damit diese Absprache nicht immer neu getroffen werden muss, sollte sich der Spieler eine Liste von Pfeife-Tabak-Kombinationen anlegen, auf die er während des Spiels zurückgreifen kann, so dass nicht jedes Mal der Spielfluss unterbrochen werden muss, um eine bestimmte Wirkung mit dem SL auszuhandeln.
Die Wirkung eines Rauchzaubers setzt erst ein, wenn der Tabak komplett aufgeraucht ist. Für 10 g Tabak dauert das etwa eine KR. Das Entzünden einer Pfeife dauert ebenfalls eine KR, wenn es bereits eine offene Flamme gibt. Muss der Halbling erst ein Feuer entfachen, so holt er Feuerstein, Stahl und Zunder hervor (Dauer: 2 KR) und entfacht eine kleine Flamme (Dauer: 2 KR). Dann kann er in der nächsten Kampfrunde die Pfeife entzünden.
Der Halbling muss soviel geistige Ausdauer einsetzten, wie er Tabak (in g) für diesen Rauchzauber verraucht.

Rassenspezifische Eigenschaften:
Wunden bei Halblingen heilen doppelt so schnell wie bei Menschen. Sie regenerieren alle 12 Stunden Lebensenergie. Gegen die meisten Gifte und Krankheiten sind Halblinge immun.

Trophäen
Kaum jemand ist aufgrund der „enormen“ Kampfkraft der Halblinge auf irgendwelche Trophäen scharf. Ein Gerücht unter den Trophäenjägern besagt, dass vor etlichen Jahren tatsächlich einmal die eingelegten haarigen Füße von einem Halbling an einen Sammler für 20 Silberstücke verkauft worden sein sollen. Allerdings ist dieses Gerücht nicht bestätigt und in keiner der berühmten Trophäensammlungen tauchen Halblingsfüße auf.
Wert: ——

Erlernte Waffen:
Dolch, Steinschleuder

Rassische Talente:
Balancieren (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Schleichen (Kf/Ge), Schwimmen (Kk/ Ko), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Springen (Ge/ Kk), Rechnen (Kl/Kl), Schätzen (Se/Sp), Totale Verteidigung (Kl/Re), Feilschen (Kl/Ch), Halblingkenntnis (Kl/Kl), Rhetorik (Kl/Ch)

Sonstige erlernte Talente
Ein Talent des Wissens, drei Talente des Handels und des Handwerks, ein beliebiges Talent, Händlersprache (Halblingisch), Tukron und Tell. Sprachen, die der Halbling bei der Erschaffung spricht, kann er auch lesen und schreiben.

W-6.10 Iialvií

W-6.10.1 Rassenspezifische Merkmale

Ein Iialvií ist aus einer Verbindung zwischen einem Menschen und einem Elfen hervorgegangen. Daher resultieren seine besonderen Fähigkeiten und Fertigkeiten.
Zum einem gibt es die „erwachten Iialvií“, deren magischen Elfenfähigkeiten erwacht sind und die sie wie ein reiner Elf anwenden können. Zum anderen gibt es die „schlafenden Iialvií“, die keinerlei elfischen Magiefertigkeiten zeigen, was jedoch nicht heißt, dass sie diese Fähigkeiten überhaupt nicht besitzen oder keinerlei andere Formen der Magie anwenden können.

Von den meisten Menschen werden Iialvií als schwächlich, wenig ausdauernd und willensschwach bezeichnet. Beneidet werden sie vor allem für ihre beeindruckende Gewandtheit und Fingerfertigkeit, ihren wachen Verstand sowie ihr enormes Seh- und Hörvermögen. Die meisten Iialvií sind großgewachsen und besitzen einen schlanken Wuchs: hier scheint die elfische Verwandtschaft durchzuschlagen. Die Ohren der Iialvií sind zwar spitz, doch deutlich runder als bei den Elfen.
Iialvií besitzen, ähnlich wie die reinen Elfen, bei Dämmerung ein gutes, wenn auch nicht volles Sehvermögen.
Die meisten Iialvií werden älter als Menschen, dafür lernen sie auch langsamer, insgesamt aber intensiver und besitzen ein besseres Merkvermögen.

W-6.10.2 Die Geschichte

Da die Iialvií weder eine eigene Kultur aufgebaut haben noch eine Geschichtsschreibung betrieben haben, gibt es keine genauen Informationen über die Vergangenheit der Iialviís.
Über einige wenige Iialviís, wie z.B. Layan (Baumfreund) Noryasis gibt es hingegen größere Sagen, die von den Barden des Nordens Orotas gerne erzählt werden.

W-6.10.3 Gesellschaftsstruktur

Die Halbelfen oder Iialvií, wie sie sich selbst bezeichnen, bilden keine eigene Volksgruppe, da ihre Zahl viel zu klein ist, um eine eigene Kultur aufzubauen. Ursache hierfür ist, dass Iialviís unfruchtbar sind und nur durch die Verbindung zwischen einem Menschen und einem Elfen gezeugt werden können.

W-6.10.4 Lebensgefühl

Geprägt von Zwiespältigkeit und Heimatlosigkeit ist das Lebensgefühl der meisten Iialvií. Dadurch, dass sie weder reine Menschen noch Elfen sind, fühlen sie sich weder als Mensch noch als Elf.
Einige wenige Iialvií, die aus einer Liebe zwischen Mensch und Elf hervorgegangen sind, sehen daher ihre Familie als das höchste Gut an, welches es unter allen Umständen zu schützen gibt. Wurde der Iialvií hingegen bei einer Vergewaltigung oder ähnlichem gezeugt, so fühlt er sich häufig als ungewollt und wird auch von seiner Umgebung als unrein und ungewollt gebrandmarkt.
Das Wissen um ihre Unfruchtbarkeit macht vielen Iialvií sehr zu schaffen. Sie hätten gerne Familie und feste Wurzeln, auf die sie sich stützen könnten, sind aber dazu nicht in der Lage. In vielen größeren Städten haben aus diesem Grunde einige Iialvií Kinderheime gebaut, die offen sind für alle heimatlosen und ausgesetzten Kinder egal welcher Rasse und welchen Glaubens. Bei vielen Menschen sind diese Kinderheime verrufen, sie vermuten dort verderberische Praktiken.

W-6.10.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Es gibt bei den Iialvií keine generellen Vorurteile gegenüber fremden Rassen. Ihnen ist viel wichtiger, wie sie behandelt werden und handeln selbst dementsprechend.

W-6.10.6 Magische Fähigkeiten

Ein „erwachter Iialvií“ besitzt

$\frac{Kl}{10}$ (mathematisch runden)

magische Talente der Elfen (s. **Kap. W-6.6**). Er kann jeweils ein weiteres erlernen, wenn seine Klugheit um 10 Punkte angestiegen ist.

Rassenspezifische Eigenschaften
Iialvií besitzen in der Dämmerung eine um 10 Punkte verminderte Sehfertigkeit, im Gegensatz zu reinen Menschen, deren Sehkraft in der Dämmerung um 30 Punkte reduziert ist.

Trophäen
Entweder die spitzen Ohren wie bei Elfen oder der Schädel samt Rückgrat wie bei Menschen.
Wert: 55 Silberstücke pro Ohr
70 Silberstücke für Schäden mit Rückgrat

Erlernte Waffen:
Wuchs der Iialvií bei den Elfen auf, so beherrscht er deren typischen Waffen (s. **Kap. W-6.6**), wuchs er hingegen bei den Menschen auf, so kennt er ihre (s. **Kap. W-6.13**).

Rassische Talente:
Wuchs der Iialvií bei den Elfen auf, so besitzt er deren rassischen Talente (s. **Kap. W-6.6**), wuchs er hingegen bei den Menschen auf, so besitzt er ihre (s. **Kap. W-6.13**).

Sonstige erlernte Talente
Wuchs der Iialvií bei den Elfen auf, so besitzt er deren sonstigen Talente (s. **Kap. W-6.6**), wuchs er hingegen bei den Menschen auf, so besitzt er ihre (s. **Kap. W-6.13**).

W-6.11 Kelkuris

W-6.11.1 Rassenspezifische Merkmale

Die Kelkuris, die von den Menschen verächtlich „Die Frösche“ genannt werden, tragen diesen Namen nicht zu unrecht. In der Tat gleicht ihr Aussehen denen von Fröschen. Ihre Augen befinden sich seitlich und relativ weit oben an ihrem Kopf und stehen weit hervor. Ihre Beine sind zudem zweimal so lang wie ihr Oberkörper samt Kopf. Die Arme eines Kelkuri enden in großen, sehr kräftigen Händen, deren vier Finger lang und geschmeidig sind.
Mit Hilfe ihrer Augen sind sie in der Lage, auch nach hinten zu schauen, ohne sich umdrehen zu müssen. Dabei können sie das linke und das rechte Auge unabhängig voneinander steuern und jeweils ein dreidimensionales Bild empfangen. Ihre langen muskulösen Beine befähigen einen Kelkuri, Sprünge bis zu 15 Metern zurückzulegen, ohne größere Anstrengung.

Ihre Größe von etwas über zwei Metern macht sie zu gefürchteten Kämpfern, nur ihre relativ langsamen Reflexe und ihr etwas stumpfsinniger Geist verhindern es, dass sie zu Meisterkämpfern werden.
Kelkuris werden bis zu 40 Jahre alt, im Alter von 8 Jahren sind sie voll ausgewachsen. Ihre geistige Entwicklung ist mit 14 Jahren abgeschlossen.
Ihr Hauptsiedlungsgebiet liegt am Westrand der *Gulcias*, sie bevorzugen die Savannengebiete von Seloc. Hauptstadt der Kelkuris ist *Mossa*, sie wird von etwa 5.000 Kelkuris bewohnt.

W-6.11.2 Die Geschichte

Die Kelkuris kennen ihre Vergangenheit sehr genau. Dadurch, dass sie Jahrhunderte lang relativ abgeschieden lebten und von keinen anderen Rassen verfolgt oder bedrängt wurden, konnten sie eine eigene Hochkultur aufbauen, ohne groß zu expandieren.
In ihrer Hauptstadt *Mossa* errichteten sie schon sehr früh den so genannten *Hidunistempel*, der dem Gott der Schrift, *Hidunis*, geweiht ist. Dieser Tempel besteht aus einer riesigen, terrassenförmigen Pyramide, in deren Seitenwänden die Historie der Kelkuri von den Priestern des *Hidunis* eingraviert wurde und auch heute noch wird. Im Tempel selbst lagern in unzähligen Räumen und Hallen Tausende von Rindentexten, auf denen sämtliche Vorgänge im Staat niedergeschrieben wurden. So kann der Hohepriester nachvollziehen, wann welcher Bauer wie viel Steuern gezahlt hat, wann welche Kinder geboren wurden usw.
Bis heute führten die Kelkuris noch keinen Krieg mit anderen Rassen, ihre abgeschiedene Lage verhinderte dies. Untereinander führten die größeren Städte sehr lange äußerst verlustreiche Kriege gegeneinander, bis sich *Mossa* als Hauptstadt durchgesetzt hatte.
Vor genau 247 Jahren erreichten wagemutige szothische Seefahrer die Küste der *Gulcias*, die sofort einen regen Handel zwischen diesen beiden Rassen initiierten. Vor 113 Jahren entdeckte der menschliche Forscher Rollo Arstorf das Gemeinwesen der Kelkuris und brachte das Wissen nach *Sibatan*, woraufhin immer wieder waghalsige Händler ins Gebiet der Kelkuris aufbrachen, um mit ihnen Handel zu treiben. Der dichte Dschungel von *Gulcias* verhindert jedoch einen regen Handelsverkehr. Da die Szoths den Seeweg kontrollieren, findet kein Seehandel zwischen Menschen und Kelkuris statt.

W-6.11.3 Gesellschaftsstruktur

Die Gesellschaft der Kelkuris wird durch ihren extremen Ordnungssinn und der daraus resultierenden Bürokratie geprägt. An der Spitze des kelkurischen Staates steht der Hohepriester des *Tempels von Telpet*, er regelt alle staatlichen Belange. In allen Dörfern stehen ebenfalls Tempel oder Schreine von *Telpet*, wobei deren oberste Priester das Dorfoberhaupt stellen.
Grundsätzlich gibt es in der kelkurischen Gesellschaft für jede Aufgabe eine eigene Gottheit, wobei der Herrschaftsgott *Telpet* und die Fruchtbarkeitsgöttin *Fraia* die höchsten Gottheiten darstellen.
Die kelkurische Familie tritt meistens in Großverbänden auf, nicht selten leben 15 bis 20 Mitglieder unter einem Dach. Die Erziehung der Kinder wird von den Priestern der unterschiedlichen Tempel wahrgenommen, damit jedes Kind zumindest Lesen und Schreiben lernt.
Es gibt keine Scheidungen unter den Kelkuris, da ein Paar, das sich findet, bei der Hochzeitszeremonie durch einen Priester der Fraia so aneinander gebunden wird, dass kein kelkurischer Wille diesen Bund lösen kann.
Die meisten Kelkuris leben vom Fischfang oder von der Landwirtschaft, insgesamt stellt der kelkurische Staat ein blühendes Gemeinwesen dar.

Jeder Kelkuri hat von klein an gelernt, Regeln zu gehorchen und diese nicht zu hinterfragen. Die Anweisungen einer vorgesetzten Person, sei es eines Priesters oder eines ranghöheren Anführers, würde ein Kelkuri niemals in frage stellen. Skeptizismus, Widerwille oder andere, bei vielen Rassen weit verbreitete Wesenszüge, sind den Kelkuris völlig fremd. Ein Befehl wird selbstverständlich genauestens ausgeführt, da dieses Vorgehen den Lob Telpets bringt. Telpet ist in solchen Fällen großzügig mit Belohnungen, im Falle von Ungehorsam aber auch unbeugsam und grausam.

W-6.11.4 Lebensgefühl

Die meisten Kelkuris sind mit ihrem Leben durchaus zufrieden. Das Ziel eines jeden Kelkuris ist es, in der Gunst der Götter möglichst hoch zu steigen.
Je nach Glauben an Telpet, Fraia oder Hidunis erlangt der gemeine Kelkuri die Fähigkeit, Wunder zu wirken. Diese Wunder drücken die Dankbarkeit der Götter für den unbeugsamen Glauben der Kelkuris an sie aus.

W-6.11.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Die Kelkuris haben bisher nur Kontakt mit den Menschen und den Szoth aufgenommen.

- **Menschen**: Nur wenige Menschen haben bisher das Gebiet der Kelkuris gesehen, daher wissen die Kelkuris nur wenig über diese Rasse, sie halten sie für sehr schlau aber auch für ein wenig zu hektisch.
- **Szoths**: Die Kunst der Szoths, die Meere zu befahren, wird von den Kelkuris bewundert, ebenso deren Handelsfertigkeit und Ehrlichkeit.
- **Pedrusianer**: Die Kelkuris und die Pedrusianer gehen sich, wenn es eben geht, aus dem Weg. Die hektische und unruhige Art und der eigenartige Rüssel der Pedrusianer führen dazu, dass Kelkuris in ihrer Nähe aggressiv werden und sich mit dem Pedrusianer streiten und schlagen. Es sieht so aus, dass hier Prozesse ablaufen, die nicht direkt gesteuert werden können, vielleicht liegt es auch am Geruch der Pedrusianer.
  SL-Information: Ursache für den Hass zwischen diese beiden Völker stellt ein Zwist zwischen dem Herrschaftsgott der Kelkuris, Telpet, und der Muttergottheit der Pedrusianer, Mutter-Wald, dar. Zur Zeit der Götterschlacht suchte Telpet ein Techtelmechtel mit Mutter-Wald, was diese aber aus für Telpet unerfindlichen Gründen ablehnte. Heute, Jahrtausende nach Ende der Schlacht, sind die Nachwirkungen dieses Streits immer noch zu spüren.

W-6.11.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Seit waghalsige menschliche und szothische Händler und Seefahrer Kontakt mit den Kelkuris aufgenommen haben, heuern immer mehr junge Kelkuris auf szothischen Schiffen an, um die Welt kennen zu lernen.
Sehr rasch zeigten sich diese Abenteurer als sehr flexibel, was das Überleben anbelangte. Sie sind heutzutage daher keine absolute Rarität mehr, sondern gehören in den größeren Hafenstädten zu den alltäglichen Erscheinungen.
In den Armeen größerer Königreiche findet man immer häufiger Kelkurikrieger, die beim Gegner aufgrund ihrer großen Reichweite gefürchtet sind.
Kehrt ein Kelkuri von seiner Wanderschaft zurück, so werden seine Taten genauestens niedergeschrieben, wobei ein Hidunis-Priester genau darüber wacht, dass der Kelkuri auch die Wahrheit sagt.
Bisher ist der Raum der kelkurischen „Helden in der Fremde“ mit nur wenigen Texten gefüllt, aber das wird sich sicherlich im Laufe der Jahre noch ändern.

W-6.11.7 Magische Fähigkeiten

Die Kelkuris besitzen keine magischen Fähigkeiten. Durch ihre Ausbildung erhält jeder Kelkuri jedoch die Möglichkeit und das Wissen, von einem seiner Götter (s. **Kap. W-8.5.4–W-8.5.6**) ein einfaches Wunder der Zyklen I und II zu erflehen. Für ein Wunder des ersten Zyklus’ benötigt ein Kelkuri 42 Glaubenspunkte, für ein Wunder des zweiten Wunderzyklus’ muss er bereits satte 84 Glaubenspunkte einsetzen (siehe hierzu auch **Kap. 5.12.2**).

Rassenspezifische Eigenschaften
Kelkuris haben die Fähigkeit, ihre Augen unabhängig voneinander zu steuern und sogar nach hinten zu schauen (alles dreidimensional). Sprünge bis zu 15 Metern weit und 4,50 Meter hoch können die Kelkuris mühelos zurücklegen. Für größere Leistungen sind Springen-Proben erforderlich (doch auch durch eine erfolgreiche Probe sollte der SL keine extremen Ergebnisse zulassen!)

Trophäen
Die Augen von Kelkuris härten zu schönen Kristallen aus, wenn man sie mit den passenden Kräutern und Salzen behandelt. Nur dann haben sie für einen Trophäensammler einen Wert.
Wert: 65 Silberstücke pro Auge (kristallisiert)
15 Silberstücke pro Auge (unbehandelt)

Erlernte Waffen:
Eine stumpfe Hiebwaffe, ein Schwert

Rassische Talente:
Schwimmen (Kk/Ko), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Schätzen (Se/Sp), Kelkurikenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Fallen (Ge/Re), Springen (Ge/Kk), Rechnen (Kl/Kl), Kelkurisch sprechen (Kl/Hö) und lesen/schreiben (Kl/Fi) sowie drei weitere beliebige Talente.

W-6.12 Lemuryer

W-6.12.1 Rassenspezifische Merkmale:

Die Lemuryer sind ein altes Volk, das seinen Ursprung eigentlich auf dem untergegangenen Inselkontinent *Lemuron* hatte, der auf Orota nicht mehr zu finden ist.

Die Lemuryer werden etwa 180 bis 200 cm groß und haben einen schlanken und hageren Körper, der mit längeren Extremitäten ausgestattet ist, als es bei Menschen und Elfen gewöhnlich der Fall ist. Weiterhin fällt an ihnen ihr meist kahler Kopf auf. Das heißt aber nicht, dass den Lemuryern keine Haare wachsen würden. Alle staatlichen Würdenträger (Priester verschiedener Rangstufen außer dem Militärwesen) haben geschorene Köpfe, nur das gemeine Volk behält einen geflochtenen Haarzopf, der bis zu den Schultern und bei den Frauen auch darüber hinaus reichen kann.

Die Lemuryer gehören zu den ältesten Kulturvölkern überhaupt auf Orota und entwickelten im Verlauf ihrer mehr als zehntausendjährigen Geschichte hypnotische sowie kleinere telekinetische und magische Fähigkeiten. Diese sind zum Teil auch angeboren und werden nur von den Priestern speziell gefördert und trainiert, während sich das Militär hauptsächlich auf seine Technik verlässt. Ab und an greifen aber auch sie auf die Fähigkeiten der Priester zurück.

Von besonderer Bedeutung ist die Telepathie, die sie zur Kommunikation untereinander verwenden und bei Nichtlemuryern in Kombination mit der Hypnose zum Tragen kommt (Spionage, Verhöre, Willen des Gegenübers ändern, ...).

Neben dem Kopf fallen die Augen auf, die größer als bei Menschen und Elfen sind sowie ihre blasse Hautfarbe, die bei jungen Lemuryern leicht weißbläulich wirkt, bei älteren dagegen immer bleicher wird. Als alte Rasse werden die Lemuryer zwar recht alt (110-130 Jahre) und erweisen sich aufgrund ihres wissenschaftliche Wissens gegenüber vielen Krankheiten als sehr resistent, doch bekommen sie aufgrund ihrer isolierten Lage und des geringen Blutaustausches zwischen ihren Gemeinden gerade einmal so viel Nachwuchs, dass ihre Bevölkerungszahl konstant bleibt.

Ihnen eigen ist ein fast überheblicher Stolz auf die eigenen Kulturleistungen (Technik, ausgeklügelte Stadtplanung, Bewässerungskanäle, Straßenbau, Wissenschaft), der gegenüber fremden Kulturen, insbesondere wenn es sich dabei um jüngere handelt, gerne auch die Grenze zur Arroganz hinter sich lässt.

W-6.12.2 Geschichte:

Wie erwähnt zählen die Lemuryer zu den ältesten Rassen, die eine erstaunlich hohe Kultur zu einem recht frühen Zeitpunkt entwickelt hat (nach ihren eigenen Chroniken vor etwa 35.000 Jahren). Das Alte Reich der Lemuryer eroberte den heimatlichen Inselkontinent (35.000-31.000). Von ihrem Heimatkontinent Lemuron aus expandierte das Mittlere Reich auf die gegenüberliegenden Küstengebiete und unterwarf erste Völker außerhalb des eigenen Kontinentes (31.000-29.500). Das nach inneren Fehden erneuerte Imperium (Jüngeres Reich) eroberte von den verschiedenen Brückenköpfen aus ganze Landstriche und siedelte dort groß angelegte Kolonien an. Es wurden verschiedene Vizekönigreiche zur besseren Verwaltung des riesigen Gebietes errichtet, das zur Blütezeit des Imperiums die Ausmaße von nahezu zwei Dritteln des heutigen L'Feüd erreichte (29.500-26.000).

Ihr damals enormes Wissens in der Astrologie, der Architektur und des Militärwesens sicherte ihnen die unangefochtene Vorherrschaft, die über Jahrtausende hinweg kein anderes Volk ernsthaft gefährden konnte.

In ihren Kolonien bauten sie weit verzweigte Straßen, Städte und Tempelbezirke, von denen heute nur noch Ruinenfelder, einzelne Tempel und Katakomben erhalten sind, in denen sich heute ganz andere Kreaturen eingenistet haben. Die Straßen der Lemuryer sind in einigen Gegenden des Nordkontinentes noch heute die einzigen Handelswege und werden von den lokalen Gemeinden erhalten.

Ihre Dominanz läutete aber auch den allmählichen Untergang ihres Imperiums ein. Der stete Expansionsdrang verwickelte die Lemuryer in eine Vielzahl von Kriegen und Konflikten, in denen sie sich immer mehr verzettelten. Als dann das alte Herrschergeschlecht (Titel: Beherrscher beider Welten. Gemeint sind *Lemuron* und die Außenwelt) ausstarb (im Jahr 25.687), kam es zu Bürgerkriegen zwischen den verschiedenen Vizekönigreichen, die sich teilweise selbständig machten. Um den inneren Frieden wiederherzustellen, überzeugte die einflussreiche Priesterschaft die Machthaber davon, durch einen gewaltigen Feldzug auch die Küsten des Südkontinentes zu unterwerfen. Inmitten dieser Vorbereitungen brach die Katastrophe herein.

Der letzte Polsprung der Welt führte zu einer Serie von Erdbeben und Vulkanausbrüchen, die dazu führten, dass *Lemuron* im Meer versank, während sich die anderen Kontinente hoben (im Jahr 25.234, zurzeit, als das Eis auch den Norden überzog).

Nur wenigen Lemuryern gelang noch die Flucht in die weniger betroffenen Kolonien, von denen die meisten, wenn sie nicht selbst den Erdbeben und Flutwellen zum Opfer fielen, von den unterworfenen Völkern überrannt wurden oder an inneren Konflikten zerbrachen.

Lediglich die Kolonien im heutigen *Tunnland* („Land zwischen den Bergen“) bekamen aus *Lemuron* Verstärkung von sieben kolonialen Großschiffen mit Flüchtlingen. Im Laufe der Zeit bildete sich aus dieser letzten lemuryanischen Kolonie die Gemeinschaft der *Sieben Städte*. Sie sind auf dem heutigen Orota die letzten Repräsentanten des Lemuryanischen Imperiums. Drei der Städte liegen am Fluss *Ljus*, die anderen verteilen sich vom östlichen Gebirge bis hin zu den Ausläufern der *Aska*-Berge. Eine größere Gruppe von Lemuryern brach völlig mit den lemuryschen Kolonien und verband sich mit widerspenstigen Eingeborenenstämmen zu der Gemeinschaft der Renegaten, die von allen anderen Lemuryern als Abtrünnige und Verräter an ihrer Herkunft und Kultur betrachtet werden. Seit dieser Abspaltung führen die Lemuryer einen Jahrhunderte langen Krieg gegen die Renegaten, der bis heute andauert. Zwar wurden die Renegaten aus den Ebenen vertrieben, doch seitdem halten sie den ständigen Kriegszügen der lemuryschen Legionen stand, die alle zwei Jahre stattfinden.

Die Sieben Gemeinschaften (= Städte) führen jeweils ein Eigenleben, halten aber untereinander Kontakt.

Obwohl vieles an Wissens ihrer Vorfahren durch die Katastrophe und die Zeit des Chaos danach verloren ging und zahlreiche Chroniken und Bibliotheken vernichtet wurden, bewahrten sich die Lemuryer einen wissenschaftlichen und technischen Vorsprung vor anderen Völkern und betrieben eigene Forschungsprojekte.

Im Konflikt mit dem noch aus der Zeit der kolonialen Eroberungen herrührenden Krieg mit Eingeborenenvölkern und den lemuryschen Renegaten in *Anarkien* entwickelten sie weiterhin technisches Kriegsgerät, das von Katapulten und Feuerwerfern mit großen Blasebälgen bis hin zu Flugbooten reicht.

Aufgrund ihrer technischen Überlegenheit waren die Lemuryer so erfolgreich, dass die Renegatenstämme, die über mehr mentale Fähigkeiten verfügen als die Lemuryer, die früher das ganze Tunnland ihr eigen nannten, sich hinter das *Aska*-Gebirge nach *Anarkien* zurückziehen mussten. *Anarkien* wurde ihr letztes Rückzugsgebiet, das sie aber gegen alle Angriffe bisher erfolgreich verteidigen. Seitdem befindet sich das Hauptkampfgebiet in den Bergen. Beide Seiten haben mittlerweile kilometerlange Tunnel mit geheimen Ausgängen hinter den Vorposten des Gegners gegraben.

Die Lemuryer haben sich nahezu vollständig von der Außenwelt abgeschottet und bis auf einige Legenden und die nicht erklärbare Existenz von Ruinen und Artefakten ist der Außenwelt von ihrer Anwesenheit auch so gut wie nichts bekannt. Selbst so mancher Gelehrte der Außenwelt schüttelt ungläubig den Kopf, wenn Fischer aus *Forn* oder *Pälsort* Gerüchte über Städte hinter den Nebeln der *Vraksund*-Inseln und Festungen auf den Bergen an der *Klyfta* verbreiten.

Denn allgemein wird das Gebiet jenseits der *Klyfta* als öde und leere Wildnis betrachtet, in die sich allerhöchstens mal ein Drache aus *Odjursland* verirrt. So blieb von den Küstenbewohnern von *Lågslätt* auch der Aufbau von lemuryanischen Vorposten auf den der Küste vorgelagerten Inseln unbemerkt, den die älteste der Sieben Städte, *Kronarah*, errichtet hat, die zugleich den südlichen Teil der *Klyfta* bewacht. Von diesen Vorposten aus beobachten die Lemuryer von *Kronarah* die Schifffahrtsrouten des nordwestlichen Meeres und bauen Kriegsgerät, das eigentlich der herrschenden Priesterschaft aller Städte gezeigt werden müsste.

W-6.12.3 Gesellschaftsstruktur

Aufgrund ihrer alten Hochkultur haben die letzten Lemuryer an dem Gesellschaftsaufbau ihrer Vorfahren nur wenig geändert. Auffällig ist, dass sie seit ihrer Flucht die Aufteilung in sieben Gemeinschaften beibehalten haben, die weitgehend autark voneinander sind, aber dennoch Handel miteinander betreiben.

Jede dieser Gemeinschaften besteht aus dem zentralen Stadtkreis (Zentrum) und mehreren Land- und Küstenbezirken, die jeweils einem *A`Orthes* unterstehen, der mit einem Landvogt vergleichbar ist. Das alte Imperium hingegen war in der Regel zentralistisch organisiert.

Der Staat wird von der Priesterschaft beherrscht, denn seit der Großen Bestrafung sind die Lemuryer der festen Überzeugung, dass der Untergang ihres Großreiches auf den Zorn ihrer fünf Hauptgötter zurückzuführen sei, den diese auf die hochmütigen

Weltherrschaftspläne der alten Lemuryer gehabt hätten.
Die gesamte Staatsbürokratie gehört dem hierarchisch gegliederten Geistorden der jeweiligen Stadt an, die 24 mentale Ebenen aufweisen. Nur innerhalb der Priesterschaft werden die ihnen natürlich gegebenen mentalen Kräfte gezielt trainiert und weiterentwickelt, so dass man auf jeder Ebene über größere Fähigkeiten verfügt. Desgleichen wird das Wissen über die Außenwelt erst ab der 18. Ebene in Stufen gelehrt.
Entsprechend ihrer bisherigen Geschichte spielt das Militär in den lemuryschen Staaten eine große Rolle, dominiert aber nicht wie zu Zeiten der Kolonialkriege (Ausnahme: *Kronarah*).
Aus Furcht, die Götter könnten wieder Zorn über den Hochmut der Lemuryer empfinden, kontrolliert die Priesterschaft das Armeewesen. Die andauernde Auseinandersetzung mit den Renegaten hat den Militärs die Kontrolle das Monopol über das *Ask`deryll*-Metall verschafft, dessen Eigenschaften (leichtes Gewicht und Elastizität bei gleichzeitiger Härte) allein die Entwicklung der Flugboote ermöglicht.
Die Familien sind clanmäßig strukturiert, wobei der Älteste als „pater familias“ und Oberhaupt mit unumschränkter Macht über Wohl und Wehe eines jeden Familienmitglieds verfügen kann.
Das Schulwesen ist weitentwickelt und der Besuch von hohen Schulen vom Geldbeutel der Familie abhängig. Untereinander verständigen sich die Lemuryer telepathisch. Da diese Form der Verständigung räumlich beschränkt ist, wird weiterhin das alte Schriftsystem benutzt, in denen auch die „Chroniken Lemuryas“, die Annalen verfasst sind, die am weitesten in die Vergangenheit des Nordkontinentes zurückreichen.
Die Lebensgemeinschaften (Partnerwahl durch das Familienoberhaupt) gelten gemeinhin als unauflöslich und jeder Lemuryer, der die Gemeinschaft ohne triftigen Grund verlässt, gilt als Verbannter auf Lebenszeit.
Ansonsten betreiben die Bürger dieser Kultur alle Berufe, die auch in anderen Kulturen üblich sind. Allerdings wird ein besonderes Gewicht auf die technischen Bereiche gelegt.
So verfügt jede Lemuryersiedlung über fließendes Wasser und kann die nächtliche Straßenbeleuchtung mit Seealgenextrakt als vorbildlich bezeichnet werden. Viele Lemuryer in den Städten arbeiten in Manufakturen, welche die rasche Herstellung von Waren ermöglichen.
Insgesamt leben die Lemuryer auf einem hohen Lebensstandard, entbehren aber vielen individuellen Freiheiten.
Die durch sie selbst verursachten Umweltbelastungen verstärken die Tendenz der geringen Nachkommenschaft der Lemuryer noch.

W-6.12.4 Lebensgefühl:

Bei den Lemuryern überwiegt der Stolz auf die eigene Zivilisation und die leichte Geringschätzung anderer Kulturen. Sie zeichnen sich durch eine ruhige Art aus, die jedoch zugleich eine Neugier auf das noch Neue und Unerforschte impliziert, für das sie auch Risiken einzugehen bereit sind. Sie haben gelernt, ihre Gefühle vor anderen zu verbergen und tun sich oft schwer damit, die Emotionen von anderen Rassen nachzuvollziehen.
Den steten Expansionsdrang der Vergangenheit konnte der Mehrheit der Lemuryer abgewöhnt werden, ist aber unterschwellig weiterhin latent vorhanden. Wehe, wenn er geweckt wird...

W-6.12.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern:

Die Abschottung der Lemuryer führt dazu, dass sie engeren Kontakt nur mit den Renegaten haben, die sie endgültig zu schlagen versuchen. Aus längst vergessenen Zeiten existiert noch eine Verbindung zu den Vingari. In den sieben Gemeinschaften werden noch einige Vingari, deren Flügel entweder gestutzt oder die mit Hilfe von Magie gefügig gemacht worden sind, als Sklaven gehalten.
Gegenüber der Außenwelt halten sich Furcht vor weiterer Bestrafung, Neugier und Expansionslust die Waage.
An allen Grenzen unterhalten die Lemuryer Wachstationen, die jeden freiwilligen und unfreiwilligen Eindringling den *Pari`Teltges*, den Verhörpriestern, ausliefern. Über den weiteren Verbleib ist nichts bekannt.
Diejenigen Lemuryer, die sich in die Außenwelt begeben, halten sich mit ihrer Selbstüberschätzung tunlichst zurück und versuchen sich in die Rassen, mit denen sie längere Zeit zu tun haben, hineinzuversetzen und soviel wie möglich über die Außenwelt in Erfahrung zu bringen.

W-6.12.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen:

Es gibt drei Typen von Lemuryern, die das eigentlich verbotene Wagnis eingehen, sich in die Außenwelt zu begeben und Abenteuer zu bestehen:

- Priester, die das Tabu brechen, keinen Kontakt mit der Außenwelt aufzunehmen, um ihren Wissensdurst über die Außenwelt, deren Völker und andere wissenswerte Dinge zu stillen. Außerdem suchen sie nach anderen ihrer Rasse oder zumindest nach Überresten ihrer Kultur und interessanten Artefakten;
- einfache Lemuryer (Krieger, Handwerker, auch risikofreudige Händler), die zufällig von der Existenz der Außenwelt erfahren haben und sich aus der Enge der geregelten lemuryschen Gesellschaft befreien wollen;

- Priester und Krieger, die von den Militärs ihrer Heimatstädte als Spione in die Außenwelt geschickt werden, um die dortigen Völker, Machtverhältnisse und deren technischen Stand auszuspionieren. Als erste Anlaufstation dient diesen Agenten der geheime Außenposten der Lemuryer in *Forn*, wo ein angesehener Großkaufmann und der Präfekt der Stadtwache gegen eine jährlich zu zahlende Summe Geldes die Aufgabe übernommen haben, ausgesandte Spione mit Karten, Geld, Waffen und Namen zu versorgen.

W-6.12.7 Technische Hochleistungen:

- Es gibt *Luftboote*, die aus einem Schiffskörper mit acht manuell betriebenen Rotoren und einem mit Heißluft gefüllten Körper bestehen. Er ermöglicht den Auftrieb des Luftbootes, die Rotoren dagegen den Richtungswechsel bei normalem und böigem Wind (nicht bei Sturm).
  Ein solches Flugboot kann nur auf dem Wasser landen und auch wieder starten, ist auf dem Land dagegen nicht wieder zu starten oder zu transportieren. Weiterhin verfügen die Lemuryer über eine Schwefel-Pech-Öl-Verbindung, die, wenn sie entzündet wird, nicht durch Wasser gelöscht werden kann.
- Außerdem verfügen die lemuryschen Städte über ein ausgeklügeltes Wasserleitungssystem, eine nächtliche Straßenbeleuchtung (Brennstoff: Seealgenextrakt) und eine herausragende Architektur, die sich sowohl in komfortablen Häusern der reichen Lemuryer sowie eindrucksvollen Befestigungsanlagen ausdrückt. Die prunkvollen und randvoll mit Opfergaben gefüllten Tempelanlagen (schließlich herrscht dort nicht umsonst eine Theokratie!) werden nicht nur von telepathisch ausgebildeten Priesterwachen, sondern auch durch eine ganze Reihe raffinierter Fallen vor ungebetenen Besuchern beschützt. Es soll nämlich in jener bewussten Stadt *Kronarah*, die zu den größten lemuryschen Städten zählt, schon einige machtgierige Generäle gegeben haben, welche die Tempelschätze liebend gern für einen Ausflug in die Außenwelt verwendet hätten (inklusive Armee versteht sich!)...

W-6.12.8 Magische Fähigkeiten:

Die Lemuryer verfügen nur über bescheidene magische, dafür aber über telepathische, hypnotische und kleinere telekinetische Fähigkeiten, die ihnen von Natur aus gegeben sind und durch mentales Training gerade bei den Priestern gezielt weiterentwickelt werden.
So vermögen sie sich untereinander telepathisch zu verständigen, ihr Aussehen gegenüber anderen mit Hilfe der Hypnose teilweise elfisch erscheinen zu lassen.
Des Weiteren erlauben es ihnen ihre hypnotischen Kräfte, dass sie sich unscheinbar und völlig unauffällig für ihre Umgebung erscheinen lassen können, so dass sie nicht ohne weiteres bemerkt werden, wenn sie sich ruhig verhalten. Gesprächspartner erzählen aus dem gleichen Grund auch mehr als ihnen lieb ist, wenn der Lemuryer das gemeinsame Gespräch auf eine bestimmte Linie gelenkt hat. Diese Fähigkeit der Lemuryer ist besonders beim Aufenthalt in Gasthäusern, Schenken und anderen Spelunken von großem Nutzen, da man dort immer noch die meisten Informationen zu erhalten pflegt und Gazetten mit großen Buchstaben noch nicht erfunden wurden.
Aufgrund ihres kulturellen Stolzes würde ein Lemuryer sich von allen Gästen einer Kneipe noch am ehesten mit dem Genus biederen Bieres oder Schnapses zurückhalten. Das überlässt er gerne seinen Begleitern und jenen, von denen er etwas wissen will. Ein gepflegter Wein spricht ihm dagegen eher zu (ein gepflegter Wein wohlgemerkt!).
Bei etwas längerer Konzentration können Lemuryer kleinere Gegenstände aufgrund ihrer telekinetischen Fähigkeiten anheben und kraft ihrer Gedanken transportieren, etwas schwerere (z.B. einen Kerkerschlüssel) dagegen lediglich bewegen.
Die hypnotischen und vor allem telekinetischen Kräfte kann ein Lemuryer nur einsetzen, wenn ihm ein Mindestmaß an Ruhe und Konzentration ermöglicht wird.
Überhaupt bevorzugen sie es, sich von Lärm und ähnlichem eher zurückzuhalten. Nur wenn es gar nicht anders geht, stellen sie sich auch längerer Zeit Lärm, Geschrei und ähnlichen Unannehmlichkeiten.

Rassenspezifische Eigenschaften

Lemuryer können sich bis zu einer Entfernung von 100 Kilometern auf telepathischem Wege verständigen. Dazu reicht bei beiden eine erfolgreiche Kf-Probe.
Der Talentwert „Hypnose“ wird bei lemuryschen Priestern um 10 Punkte, bei den restlichen Lemuryern um 5 Punkte erhöht.
Lemurysche Priester können nach einer gelungenen Kf-Probe Gegenstände bis zu einem Gewicht von 50 Gramm anheben und bis zu 10 Metern bewegen, schwerere Gegenstände bis zu einem Gewicht von 200 Gramm kann ein lemuryscher Priester nicht mehr anheben, jedoch maximal 5 Meter weit bewegen.

Trophäen

Nur in den seltensten Fällen wird ein Lemuryer als Angehöriger seiner Rasse erkannt. In diesem Fall wird der Schädel geöffnet und möglichst schnell das Gehirn entnommen, in dessen Zentrum eine natürliche Ansammlung von vielen kleinen Edelsteinen (1W6 Stück mit 1W3 Karat) ist. Diese so genannte Lemuryerdruse wird mit Salzen behandelt, wodurch die Druse aushärtet. Sie ist eine der wertvollsten Trophäen.
Wert: > 1000 Silberstücke + Wert pro Edelstein

Erlernte Waffen:
keine

Rassische Talente:
Schwimmen (Kk/Ko), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Orientierung (Stadt) Kf/Ri), Etikette (Kl/Ch), Mechanik (Kl/Fi), Rechnen (Kl/Kl), Lemuryerkenntnis (Kl/Kl), Rhetorik (Kl/Ch), Tell sprechen (Kl/Hö) und Lesen/Schreiben (Kl/Fi)

Sonstige erlernte Talente
Hypnose (Kl/Ch), ein beliebiges Talent, Lemurysch sprechen (Kl/Hö) und Lesen/Schreiben (Kl/Fi).

W-6.13 Menschen

W-6.13.1 Rassenspezifische Merkmale

Die menschliche Rasse ist geprägt durch die Fähigkeit, sich beinahe jeder äußeren Bedingung – sei es Klima oder konkurrierende Lebensformen – anzupassen. Die Menschen Orotas haben sich auf alle Kontinente ausgebreitet und stellen dort die dominierende Rasse dar.
Die menschliche Rasse besitzt außerdem die Fähigkeit, flexibel auf sowohl göttliche als auch auf orotische Magie zu reagieren. Außerdem sind die Menschen in der Lage, in relativ kurzer Zeit viele Nachkommen zu zeugen.

Von allen Rassen stellt die Menschenrasse einen Durchschnitt dar. Menschen besitzen durchschnittliche körperliche und geistige Fähigkeiten. Bei den Sinnen findet man bei den Menschen nur sehr selten Besonderheiten wie Nachtsicht oder ähnliches.
Die Körpergröße der Menschen liegt bei etwa 170 cm, das Körpergewicht bei 65 kg, wobei selbstverständlich Abweichungen nach oben und unten vorkommen. Die Männer sind in der Regel etwas größer und kräftiger als die Frauen, was sich jedoch eher im Gewicht als in der Körperkraft niederschlägt.
Etwa 70% aller intelligenzbegabten Wesen auf den bekannten Kontinenten sind Menschen, die mit einem deutlich unterscheidbaren Aussehen und einer von schwarz bis weiß und in allen Rotbraunschattierungen differenzierten Haut- und Haarfarbe daherkommen. Bei den Augenfarben dominieren blau und braun, selten kommt grün oder sogar rötlich vor.
Von den typischen Vertretern der menschlichen Rasse haben sich im Laufe der Jahrtausende Stämme abgespalten, die aufgrund ihrer Besonderheiten durchaus als eigene Rasse angesehen werden können. Zu diesen Völkern gehören die Amazonen (s. **Kap. W-6.1**), die auf der Insel *Espera* (gehört zum Kontinent Seloc) zu Hause sind und die Barbaren (s. **Kap. W-6.2**), deren Hauptsiedlungsgebiet in den kalten Regionen *L'Feüds* und *Khamsatis* liegt.
Typisch für die Menschen sind die vielen Sprachen und Götter, die von den Menschen gesprochen bzw. angebetet werden.

W-6.13.2 Die Geschichte

Die Geschichte der Menschen ist niemals aufgeschrieben worden. Dennoch existieren bei den vielen auf Orota lebenden menschlichen Gemeinschaften Geschichten, die im Kern immer wieder vom gleichen Sachverhalt erzählen:
Die Menschenreiche auf Seloc waren lange Zeit unbedeutend und untereinander stark zerstritten. An ihrer Spitze standen in der Regel Könige, die meistens eine zentrale klerikale Position einnahmen. Die im Süden am Rande des Elfenwaldes lebenden Menschen strebten anfangs eine harmonische Beziehung zu den darin lebenden Elfen an, da diese in der Anwendung der Magie deutlich überlegen waren. Einige der Menschen wurden damals sogar von den Elfen aufgenommen und in der Kunst der Magie unterrichtet. Dies war der Anfang menschlicher Magie, die unabhängig war von der Gnade der Götter.
Während einer langen Phase der Stagnation und der Kriege untereinander gelang es einem äußerst redegewandten Magier, große Teile des einfachen Volkes sowie Teile des Adels für sich zu gewinnen. Das erste von vielen Königreichen und Fürstentümern fiel unter dem Ansturm seiner aus Bauern und Leibeigenen bestehenden Armee. Immer schneller wuchs sein Reich, zumal seine Magie in dem Maße zunahm, wie die Menschen zu ihm aufblickten.
In nicht einmal 22 Jahren hatte er alle Menschenreiche in Seloc unter seiner Hand vereint… die Zeit des Gottmagiers *Belmedics* brach an.
Zu jener Zeit kam es immer mehr zu Reibereien mit den Elfen des Elfenwaldes, da die Menschen zu Kriegszwecken große Mengen Holz benötigten. Da die Elfen durch ihren Krieg gegen die Yektozi sehr stark geschwächt waren und sich weigerten, Magie anzuwenden, wurde das Elfenheer in der Schlacht von *Cerveja* vernichtend geschlagen. Die elfische Königsfamilie konnte durch eine kluge List entkommen und in den Norden nach *Ängd* fliehen.
Nach dieser äußeren Bedrohung wandte sich *Belmedic* den inneren Feinden zu. Um gegen die Elfen bestehen zu können, hatte er Magierschulen gegründet, in denen Zauberer ausgebildet wurden. Diese Schulen ließ er schließen und die Magier der Magie abschwören. Viele von ihnen, die das nicht wollten, flohen nach Norden und ließen sich jen-

seits des *W'Torek* nieder. Der innenpolitische Erfolg währte jedoch nicht lang. Die Macht, die *Belmedic* aufgrund seiner Göttlichkeit als oberster Priester vieler verschiedener Orden und Glaubensrichtungen erhalten hatte, verlangte ihren Tribut. Viele der Götter, die ihn unterstützt hatten, forderten nun ihren Lohn. Tempel und Anbetungsstätten wurden gefordert. Das alles überstieg seine Möglichkeiten, so dass er begann, verschiedene Glaubensrichtungen zu verbieten und zu beseitigen. Die verbotenen Kulte wehrten sich, die Aufstände nahmen zu. Gerade die Verderberkulte, die von den Verboten zuhauf betroffen waren, vereinigten sich. Nachdem sie bei denen im Untergrund tätigen Magier Unterstützung gefunden hatten, bildeten sie einen eigenen Staat mit einem eigenen Gottmagier.

Die Gunst der Stunde nutzend spalteten sich andere Gebiete, die sich gegen die zu strenge Herrschaft und den sehr zentralistischen Bestrebungen wehrten, ab. Es gab einen großen Bürgerkrieg, den der Nachfolger *Belmedics* – *Balior* – gewinnen konnte.
Balior hatte seinen Fürsten und den hochrangigen Priestern jedoch etliche Zugeständnisse machen müssen. So erlaubte er den Fürsten selbst zu entscheiden, ob und welche Form der Magie erlaubt sei. Zudem trat er als Oberpriester vieler Kirchen und Glaubensgemeinschaften ab. Das Verbot für Verderberkulte blieb jedoch bestehen.
Vom ehemals blühenden Großreich ist heute nur noch ein kümmerlicher Rest auf Seloc zurückgeblieben – *Bawul*, *Aleta* und *Sibatan*.
Die nach *L'Feüd* geflüchteten Magier errichteten schnell einen eigenen Staat, da sie auf nur geringen Widerstand seitens der dort lebenden Orks stießen. Die Besiedlung ging zügig vonstatten, man drang immer weiter nach Norden vor.
Es entstanden das von friedliebenden Magiern regierte *Varmland* im Süden L'Feüds und das von Kasten geprägte *Ljumland*. Erst im nördlich davon gelegenen Kullig verlangsamte sich die Besiedlung, da der Rückzug der Orks ins Stocken geriet.
Einige kluge Schwarzmagier sahen die Chance, zwei Probleme auf einen Schlag zu lösen und reisten in das Land der Orks. Dort beeindruckten sie die Anführer der Orkclans mit ihrer Magie und überredete sie, mit ihnen gegen die Elfen zu ziehen, die jenseits des *Fjäll-Gebirges* im äußerst fruchtbaren *Ängd* lebten. Nach kleineren und erfolgreichen Scharmützeln mit denen im Fjäll lebenden Zwergen erreichte man das Ängd und griff die Elfen an. Die Schwarzmagier hatten die Hoffnung, dass sich Elfen und Orks gegenseitig aufreiben würden und anschließend keine Gegner mehr für die Menschen darstellen würden. Für alle überraschend verbündeten sich Elfen und Zwerge und besiegten das Heer aus Schwarzmagiern und Orks.
Nach dieser Niederlage schwanden die Macht und der Einfluss der Schwarzmagier sehr schnell und es stellte sich eine Pattsituation zwischen Menschen, Orks und Elfen ein.
Kullig als ehemaliges Land der Schwarzmagier wurde zu einem Königreich, in dem Magiergilden eine Stütze des Staates darstellen, die Anwendung schwarzer Magie jedoch streng verboten ist.
Als *Kullig* den Elfen gegen eine drohende Niederlage gegen die Orks zur Hilfe kommt, indem die Armeen *Kulligs* den Orks trotz gegenteiliger Zusagen in den Rücken fällt, werden die Karten auf *L'Feüd* neu gemischt. Ein Bündnis zwischen Elfen und Menschen entsteht. Der alte Frieden zwischen Orks und Menschen zerbricht.
Weitere Staaten im Nordosten *L'Feüds* entstehen. Während der Krieges zwischen den Schwarzmagiern, den Orks und den Elfen überqueren erste wagemutige Seefahrer das *Antame Meer* und erreichen etliche Inseln und anschließend einen neuen Kontinent: *Khamsati*.
Nach der Entdeckung wurden sowohl die Inseln als auch Khamsati selbst zügig besiedelt. Nach Jahrhunderten des Friedens und der Freude brach das Unglück über die Menschen Khamsatis herein: gewaltige Insekten überschwemmten die weiten Steppen und Weiden und machten alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellte. Keine Menschenstadt Khamsatis überstand diesen Angriff. Nur *Rob*, eine auf einer Insel gelegene Stadt wurde von den Insekten – den Hartschaligen – nicht angegriffen sowie die nördlich des *Gränsär-Gebirges* liegenden Gebiete.
Das war vor vielen hundert Jahren.
Wie die Geschichte der Menschen weitergeht, liegt an euch…

W-6.13.3 Die Gesellschaftsstruktur

Bei den Menschen existieren in der Regel Familienstrukturen, die durch den gemeinsamen Existenzkampf geprägt sind.
Während die Frau für die Kinder und das Haus sorgt, bringt der Mann das Geld nach Hause. Viele Kinder sind in vielen Regionen ein Zeichen für das Wohlwollen der Götter, weshalb in der Regel vier und mehr Kinder geboren werden.
Je nach Aufbau des Gemeinwesens gibt es einen Ältestenrat, einen König oder Oberpriester, der die Menschen führt und die Regeln vorgibt.
Auf einen Nenner gebracht: alles was Mensch sich vorstellen kann, ist irgendwo sicherlich verwirklicht worden…

W-6.13.4 Das Lebensgefühl

Mensch zu sein heißt: um das Überleben zu kämpfen. Zu diesem Zweck sind alle Mittel erlaubt… nur erwischen lassen sollte man sich dabei nicht.
Viel Geld – hohes Ansehen – Macht – das sind die Ziele der meisten Menschen. Wer sollte sie ihnen verübeln?

W-6.13.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Da die Menschen auf ganz Orota zu finden sind, sind sie natürlich bei allen Rassen gut bekannt.
Es gibt jedoch keine generellen Einstellungen einer Rasse gegenüber den Menschen. Da das Verhalten der Menschen so wechselhaft ist wie das Wetter zur Seit des Hochzeitstanzes, wird an dieser Stelle auf genauere Angaben verzichtet.

W-6.13.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Viel Geld – hohes Ansehen – ein Held werden – Lieder über seine eigenen Heldentaten zu hören – Orota erleben – alles möglich.
Manchmal ist es aber auch einfach nur Zufall, wenn ein junger Mensch in sein erstes Abenteuer stolpert…

W-6.13.7 Magische Fähigkeiten

Nur die wenigsten Menschen besitzen irgendwelche magischen Besonderheiten oder Begabungen.
Die Menschen sind die einzige Rasse, die sich alle Formen der Magieanwendung zu Eigen gemacht hat.

Rassenspezifische Eigenschaften:
Menschen besitzen keine natürliche Magiefertigkeit. Auch sonst besitzen Menschen keinerlei Besonderheiten, es sei denn, dass diese als besondere Eigenschaft ausgewürfelt wird…

Trophäen
Der Schädel samt Rückgrat ist für einige Sammler durchaus von Wert. Je nach Berühmtheit des ursprünglichen Trophäenbesitzers werden sogar hohe Preise bezahlt.
Wert: 70 Silberstücke (und mehr)

Erlernte Waffen:
Je nach Region und Volkszugehörigkeit, sowie in Abhängigkeit zum Stand. An dieser Stelle sollte der SL sein Gespür für Kulturen und Gebräuche einsetzen… Das letzte Wort hat er natürlich auch…

Rassische Talente:
Balancieren (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Schleichen (Kf/Ge), Schwimmen (Kk/Ko), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Springen (Ge/Kk), Rechnen (Kl/Kl), Schätzen (Se/Sp), Menschenkenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Insgesamt fünf Talente freier Wahl, Tell sprechen.

W-6.14 Nephiden

W-6.14.1 Rassenspezifische Merkmale

Die Nephiden sind eine sehr zurückgezogen lebende Rasse auf Orota, wobei die Siedlungen fast ausschließlich auf Seloc zu finden sind. Die größte und bedeutendste Nephidenstadt liegt im *Ferreo*, einem äußerst vulkanisch aktiven Gebirge nördlich von Neph. Eine weitere, kleinere Population findet sich in den *Fogo* auf Espera, den *Pedra* auf Renome und an den Hängen des *Cascada* im *Cascalho*-Gebirge.
Nephiden sind eine äußerst robuste, dabei jedoch überraschend geschickte Rasse. Dabei sind sie extrem impulsiv und dabei sehr leicht beeinflussbar. Da sie in unmittelbarer Nähe von Vulkanschloten zu Hause sind, haben sie sich dem dort vorherrschenden Temperaturen körperlich angepasst, ihre Haut ist fast feuerfest, ihre Augen haben sich an die Hitze und Dunkelheit gewöhnt und können feinste Temperaturunterschiede wahrnehmen. Mithilfe großer Konzentration (Kf-Probe) können erfahrene Nephiden ihre Infrarot-Sicht auf Normal-Sicht umstellen, um beispielsweise Texte lesen zu können. Diese Umstellung kostet ihnen fünf Punkte an geistiger Ausdauer (gAP).

Nephiden werden etwa 150 cm groß, wobei sie fast ebenso breit sind, um eine größere Oberfläche zu bieten, damit sie der Vulkanhitze besser standhalten können. Dabei sind die völlig haarlos. Sie werden etwa 65 Jahre alt, wobei sie im Alter ab 50 Jahren etwa keine große Hitze mehr ertragen können.
Nephiden besitzen keine sichtbaren äußeren Geschlechtsmerkmale. Sie sitzen gut geschützt in ihren Achselhöhlen.

W-6.14.2 Die Geschichte

Die Geschichtsschreibung der Nephiden existiert erst seit etwa 150 Jahren. Vor dieser Zeit existierten viele nephidische Familien, die mehr oder weniger nebeneinander her lebten. Es kam in dieser „Zeit des Feuers“ immer wieder zu extremen Gewaltausbrüchen zwischen den Familien, wobei es dabei meistens um Kämpfe um die heißesten Lavaadern ging. Da diese Kriege mit aller Härte geführt wurden, starben tausende. Die Überlebenden lebten jedoch nicht in Frieden miteinander weiter, sondern der Hass der Unterlegenden forderte immer wieder hohen Tribut unter den Siegern. Kein Nephide war bereit, seine Niederlage zuzugeben und zu akzeptieren.
Im Jahre Null der nephidischen Zeitrechnung (0 N., z.Z. schreiben wir das Jahr 156 N.) übernahm die *Schule der Philosophen von Ferr* die Macht über die ungestümen Nephidenschmiede, die sich bis auf wenige 100 gegenseitig ausgerottet hatten. In dieser Philosophenschule kamen alle Nephiden zusammen, die für die Arbeit als Vulkanschmied nicht geeignet waren. Sie lebten in ihrer eigenen Welt und suchten nach dem Sinn des Lebens. Als sie erkannten, dass das Leben um sie herum sich selbst vernichtete, schritten sie ein und übernahmen alle großen und wichtigen Vulkanadern. Alle Überlebenden wurden gezwungen, in die Philosophenschule von Ferr zu gehen, um dort über das Leben zu lernen. Dort wurde ihnen ihr eigener Wille mit Hilfe von psychologischen Tricks genommen, ihre Individualität zerstört.
Die Philosophen erhoben das radikal logische Denken zum Ideal, sämtliche Gefühle müssen zugunsten der Gesellschaft unterdrückt werden. Man kann sich denken, dass ein Teil der Nephiden sich gegen diese Behandlung sträubte, diese verschwanden spurlos oder schafften es, in die *Pedra* ins Exil zu flüchten.
In den *Ferreo* und den *Fogo* herrscht bis heute die Schule der Philosophen. Man kann feststellen, dass heute ein Aufblühen der nephidischen Gesellschaft stattgefunden hat.
Mit Hilfe ihrer Psychotricks schaffen die Philosophen es, die Kontrolle zu behalten, zudem die alte Nephidengeneration ausgestorben ist und alle jüngeren Nephiden im radikal logischen Denken erzogen worden sind.
Durch eine magische Behandlung sind männliche Nephiden erst mit etwa 40 Jahren geschlechtsreif.

W-6.14.3 Gesellschaftsstruktur

Die beiden größten Nephidenzentren *Ferreo* und *Fogo* werden von den Philosophen kontrolliert. In jeder Nephidensiedlung, die sich alle in der Nähe großer und extrem heißer Lavaquellen befinden, gibt es eine kleine Abteilung der Philosophenschule von Ferr, die alle jungen Nephiden in Logik und Philosophie unterrichten. Als Baby werden männliche Nephiden einem komplizierten Ritual unterworfen, wodurch sie erst mit etwa 40 Jahren ihre Geschlechtsreife erlangen. Zwischen 5 und 15 Jahren

werden alle Nephiden in Logik und Philosophie unterrichtet. Kein junger Nephide hat das Recht, daran nicht teilzunehmen, faule oder störrische Jugendliche werden so lange psychisch gefoltert und von seiner Familie und seinen Freunden isoliert, bis sein Widerstand gebrochen ist. Dadurch ist den meisten Nephiden das radikal logische Denken ins Blut übergegangen, impulsive Regungen sind sehr selten und erscheinen unnatürlich („faszinierend...“; O-Ton Nephide Sogokk). *Ferreo*- bzw. *Fogo*-Nephiden handeln in erster Linie mit den Bewohnern *Nephs*, in erster Linie Menschen, wobei der Handel absolut von den Philosophen kontrolliert wird.
In der „Rebellenkolonie“ auf *Renome*, in den Bergen von *Pedra*, hat sich ebenfalls im Laufe der 150jährigen Spaltung eine eigene Gesellschaftsstruktur entwickelt. Es bildete sich ein Rat (aus den wenigen Überlebenden), der die Verteilung der Lavaquellen regelt. Dieser Rat will den Philosophen von Ferr beweisen, dass auch ihre Staatsform überlebensfähig und zudem viel besser als der brutale Zwang nach absoluter Logik ist. Sie haben ein kleines Handelsmonopol mit herausragenden Schmiedearbeiten für den Süden Selocs errichtet, ihre Waffen und Rüstungen sind bekannt bis weit über *Fosa* hinaus. Die *Pedra*-Nephiden verkaufen ihre Waren an die Menschen und Halblinge von *Renome*, die sie dafür im Gegenzug mit Nahrung und Kleidungsstücken versorgen. So können sich die *Pedra*-Nephiden ganz auf ihre liebste Arbeit konzentrieren: dem Schmieden herausragender Waffen.
Gelegentlich kommt es immer wieder zu Gewaltausbrüchen, doch der Rat, der über eine kleine Nephidenarmee verfügt, schafft es meistens, die Streitigkeiten zu regeln, ohne dass viel Blut vergossen wird.
In der nephidischen Gesellschaft leben die einzelnen Mitglieder meistens in Kleinstfamilien zusammen, im Alter von 14 Jahren müssen die jüngeren Kinder zusehen, dass sie ihre eigene Vulkanader bekommen, das älteste Kind erbt in der Regel die Ader der Eltern. In den *Ferreo* und *Fogo* wird diese Verteilung der Quellen von den Philosophen vorgenommen, in den Pedra suchen sich die Jungschmiede neue Quellen, in wenigen Fällen kommt es dabei zum Streit, der dann vom Rat geschlichtet wird.

W-6.14.4 Lebensgefühl

Die Nephiden sind Schmiede mit Leib und Seele. Sie schmieden den Stahl direkt mit der Hitze des großen Erdenfeuers, wodurch sie in der Lage sind, härtesten Stahl und seltenste Legierungen zu schmieden. Bei allen Rassen Orotas (selbst bei den Zwergen) wird ihre Schmiedekunst als unübertroffen angesehen, die mächtigsten und schönsten metallischen Artefakte stammen fast ausschließlich aus nephidischer Produktion.
Die meisten Nephiden vergessen neben dem Schmieden andere für das Leben (und Überleben) wichtige Dinge. Sie sind glücklich, an der eigenen Vulkanader mit dem Partner oder allein nach Metallen zu suchen und in wunderschöne Kunstwerke zu verwandeln.
Einige wenige Nephiden hingegen haben sich ganz der Philosophie verschrieben, meistens aus Alters- oder körperlichen Gründen.
Fast alle Nephiden sind in der Lage, sich körperlich gut zu verteidigen, es gibt jedoch kaum klassische Krieger. In letzter Zeit kann man in den *Ferreo* und *Fogo* beobachten, dass einige junge Nephiden Zugang zu arkanem Wissen suchen. Sie haben die heimatlichen Berge verlassen und sich in Magiergilden eingeschrieben, um dort die Kunst des magiebegabten Schmiedes zu erlernen.

W-6.14.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Meistens kümmern sich die Nephiden nicht um Angehörige fremder Rassen. Durch den Handel haben sie Menschen, Halblinge und Amazonen kennen gelernt, deren Lebensphilosophien zumindest die Nephiden von *Ferreo* und *Fogo* nicht nachvollziehen können. Aus diesem Grunde sind die Philosophen der Nephiden äußerst schwierige Handelspartner, die zudem niemals ihre Länder verlassen, um ihren Horizont weiterzubilden.
Die *Pedra*-Nephiden hingegen sind gute Handelspartner, die ihre Werkstücke zu akzeptablen Preisen verkaufen.

W-6.14.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Nur äußerst wenige Nephiden haben jemals ihre Heimat verlassen, wobei das Verhältnis zwischen *Pedra*-Nephiden und den „philosophischen“ Nephiden etwa 5:1 beträgt. Es muss schon einen besonderen Grund geben, warum ein Nephide *Ferreo* oder *Fogo* verlässt. Diejenigen Nephiden, die dem philosophischen Zweig entstammen, streben in der Regel danach, einen höheren Rang zu erreichen, um das Recht zur Paarung zu erhalten. Zu diesem Zweck zieht sogar der ein oder andere Nephide in die weite Welt hinaus, um berühmt zu werden, was ihnen unter Umständen das Recht zur Paarung einräumt, wenn sie wieder nach Hause zurück kehren.
Die Nephiden, die auf *Renome* leben, sind da schon reiselustiger. Sie sind neugierig auf den Rest der Welt, so dass viele die *Pedra* verlassen, um in die große weite Welt zu ziehen.

W-6.14.7 Magische Fähigkeiten

Obwohl die Nephiden begnadete Schmiede sind, besitzen die meisten von ihnen keine Spruchmagie, da sie sich nie dafür interessiert haben. Erst in jüngster Zeit haben die Philosophen junge, begnadete Schmiede zu Magiergilden nach *Neph* geschickt, um dort Sprüche zu erlernen, mit denen die Nephiden noch bessere Schmiedearbeiten erschaffen können (logisch, oder...).

Ansonsten besitzen die Nephiden keinerlei angeborenen magischen Fähigkeiten.

Rassenspezifische Eigenschaften

Nephiden besitzen eine unglaublich feuerresistente Haut, die Temperaturen bis zu 500 °C schadlos übersteht. Bei offenem Feuer nehmen sie daher nur ein Zehntel des eigentlichen Feuerschadens.

Nephiden besitzen die einzigartige Fähigkeit, feinste Temperaturunterschiede wahrzunehmen. Diese Wärmesicht ist die für einen Nephiden übliche Art zu sehen. Da viele Dinge des Alltags (z.B. Schrift) jedoch kaum Wärme abstrahlen, können Nephiden ihre Sehweise mit Hilfe einer gelungenen Kf-Probe auf Schwarz-Weiß-Sehen umschalten. Dieses Umschalten erfordert ein wenig geistige Anstrengung (5 gAP).

Trophäen

Die gegerbte Haut eines Nephiden wird als Trophäe gehandelt.

Wert: 230 Silberstücke (gegerbt)
50 Silberstücke (unbehandelt)

Erlernte Waffen:

Hammer

Rassische Talente:

Klettern (Ge/Re), Selbstbeherrschung (Wi/Kl) nur Nephiden aus *Ferreo* bzw. *Fogo*, Höhlenkunde (Kl/Se), Überleben im Gebirge (Kl/Ko), Mechanik (Kl/Fi), Metallurgie (Kl/Se), Mineralogie (Kl/Se), allgemeine Waffenkunde (Kl/Se), Schmieden (Kk/Fi), Nephidenkenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente

Nephidisch lesen/schreiben (Kl/Fi) für Nephiden aus *Ferreo* bzw. *Fogo* sowie drei weitere beliebige Talente.

W-6.15 Orks

W-6.15.1 Rassenspezifische Merkmale

Die Orks sind eine der Rassen auf Orota, die häufig aufgrund ihres für Menschen hässlichen Aussehens diskriminiert werden. Sie sind in etwa gleich groß wie Menschen, allerdings deutlich breiter gebaut. Ihr Haar nimmt alle Farbschattierungen von schwarz über braun bis grün an, das gleiche gilt für ihre Hautfarbe. Ihr Gesicht wird dominiert von einer großen, wie eingedrückt wirkenden Nase und den zwei Hauern, die aus dem Unterkiefer über die

Oberlippe herausragen.

Orks sind ziemlich kräftig und besitzen eine gute Kondition. Ihre Gewandtheit und Fingerfertigkeit ist dagegen relativ gering. Aufgrund ihrer Trägheit reagieren Orks recht langsam, dafür besitzen sie jedoch einen festen Willen. Was ein Ork sich einmal vorgenommen hat, führt er auch aus – außer es gibt handfesten Widerstand von anderen. Orks sind zwar keine schnellen Denker, das heißt aber nicht, dass sie dämlich wären. Mit Büchern und ähnlichen Dingen – vor allem der Magie – haben die meisten Orks wahrlich nichts am Hut, berühmte Ausnahmen wie die Orkschamanen bestätigen die Regel.

Orks reagieren relativ unanfällig auf Krankheiten und Gifte. Ein wichtiges Merkmal der Orks stellt ihre relativ feste Haut dar, die fast wie Leder wirkt. Bei Treffern absorbiert sie einen Schadenspunkt. Orkhände sind nicht geeignet, Fernwaffen wie Bögen und Armbrüste zu benutzen, mit etwas gröberen Waffen hingegen kennen sie sich bestens aus.

Männliche und weibliche Orks unterscheiden sich wenig voneinander. Ein größerer Brustumfang sowie ein meistens weniger grobschlächtiges Gesicht lassen erkennen, dass der Ork eine Orkin ist. Orks legen keinen großen Wert auf Körperpflege, was sich leicht am säuerlichen Körpergeruch feststellen lässt – ein Graus für jeden Elfen.

W-6.15.2 Die Geschichte

Bevor die Menschen, Zwerge und anderes Diebesgesindel den Nordkontinent Terreth L'Feüd besiedelten, lebten die Orks allein in den trockenen und relativ kühlen Steppengebieten von *Tyth Morr*. Die Orks lebten nomadisch in diesen Steppen und trieben ihre Orkrinder, eine robuste Rinderart der Steppe, zu immer neuen Weidegründen. Untereinander gab es Streit um die besten Plätze, es kam also immer wieder zu Streits und handfesten Kriegen zwischen den einzelnen Orkstämmen.

Als dann die Siedler aus dem Südkontinent die *Ödemark* überwinden konnten, strömten sie in großer Zahl ins Land der Orks. Anfangs nahmen die Orks diese Bedrohung nicht wahr, da die neuen Siedler sich kaum um die Steppengebiete kümmerten. Als die Bevölkerungszahl der Siedler immer stärker anwuchs, versuchten sie, in das Gebiet von *Tyth Morr* einzudringen. Aufgrund ihrer Zerstrittenheit untereinander konnten sich die Orks anfangs nicht zur Wehr setzen und verloren im Süden große Teile des Steppengebietes. Ab diesem Zeitpunkt erkannten die Orks, dass sie ihren Streit untereinander beilegen mussten um zu überleben. Die Häuptlinge der größten Sippen kamen an einem Ort am See Niaïn, der Herz der Steppe genannt wird, zusammen und legten ihre Streitigkeiten für den Angriff gegen die Siedler nieder. Eine riesige Orkstreitmacht von mehr als 5.000 Kriegern befreit in einem überraschenden Angriff die Steppe von den Siedlern und dringt immer weiter nach Süden vor.

An diesem Zeitpunkt mischen sich die Schwarzmagier in diesem Konflikt ein und treiben die Orks durch den Einsatz entsetzlichster Magie in ihre Steppengebiete zurück. Da die Orks zuvor keine Magie kennen gelernt hatten, waren sie durch diese Form der Kriegsführung völlig überrascht und konnten sich gegen die Zombies, Skelette und andere finstere Wesen nicht zur Wehr setzen.

Die Schwarzmagier hingegen erkannten die Macht, die sie mit Hilfe ihrer Magie auf die Orks und vor allem deren Häuptlinge ausüben konnten. So begaben sich einige nach *Tyth Morr*, um eine neue Orkarmee aufzustellen. Ihre Macht über die Orks festigten sie, indem sie einigen der klügeren Orks Wissen über schwarze Magie gaben, die in der Folgezeit ein schamanistisches System aufbauten und teilweise mehr Regierungsgewalt innehatten als ihre eigenen Häuptlinge. Als die Orks weit genug wiedererstarkt waren und eine Armee von etwa 4.000 Kämpfern aufgestellt hatten, führten sie die Schamanen unter dem Oberbefehl der Schwarzmagier in einen Krieg gegen die Elfen, die weite Teile von *Ängd* beherrschten. Die Schwarzmagier hatten

jedoch ihre eigene und die Kraft des Orkheeres überschätzt und wurden vernichtend geschlagen. Ihre Wunden leckend zogen sich die Orks in ihre Steppe zurück und jagten die Schwarzmagier aus ihrem Gebiet.
Die Gruppe der Orkschamanen hatte jedoch genug Wissen erlangt, um sich auch weiterhin an der Spitze der einzelnen Orkstämme behaupten zu können. Sie vergaßen niemals die Niederlage gegen die hochnäsigen und arroganten Elfen. 500 Jahre sollten vergehen, bis die Schamanen der Meinung waren, gegen die Elfen erneut vorgehen zu können. Ein riesiges Heer von über 10.000 Orks zog gen Westen, den Elfen den Marsch zu blasen. Entgegen anderer Abmachungen mit den Fürsten des von Menschen beherrschten Reiches *Kullig* hielten sich diese nicht aus dem Konflikt heraus, sondern sie schickten sich an, *Tyth Morr* zu erobern, was fast orkleer war. Die Orks standen schon vor den Bäumen des Königspalastes der Elfen, als die Kunde über den Verrat der Menschen die Orks erreichte. Sie zogen sich daraufhin sofort zurück, eine Spur der Verwüstung, des Todes und des Leids zu hinterlassen. Eine auf 3.000 Orks geschrumpfte Armee strömte zurück in die Orksteppe, wobei der Widerstand von den Menschen rasch gebrochen wurde. Voller Hass gegen die Menschen wandte sich die übrig gebliebene Orkarmee gegen die nördlichen Städte der Menschen und legten sie zu großem Teil in Schutt und Asche. Als die Versorgung dieser Armee nicht mehr gewährleistet werden konnte, zog sich der Rest der Orks in ihre Steppe zurück, ewigen Hass gegen Menschen und Elfen schwörend.
Nach diesem Fiasko erreichten die Orkschamanen nie wieder die Stellung innerhalb der Orkhierarchie, die es ihnen ermöglichen sollte, solch riesige Heere auf die Beine zu stellen.
Während der Drachenkriege versuchten immer nur kleinere Stämme, die Probleme der Menschen und Elfen auszunutzen, jedoch ohne größeren Erfolg. In jüngster Zeit gibt es wieder Gerüchte, dass die Häuptlinge der einzelnen Orkstämme sich häufiger treffen, um einen neuen Krieg gegen die Eindringlinge, das heißt, den Menschen zu führen.

W-6.15.3 Gesellschaftsstruktur

Die orkische Gesellschaft wird durch das nomadische Leben geprägt. Die weiblichen Orks verrichten die Arbeiten, die innerhalb und um das Zelt herum anfallen, die männlichen Orks sind Jäger und Hirten. Weibliche Orks müssen immer den Befehlen der Männer gehorchen, es sei denn, es geht um Belange des „Haushalts“. Je älter ein Ork ist, desto größer wird seine Macht innerhalb des Nomadenstammes.
Hochzeiten zwischen Orks werden von den Eltern der zu verheirateten Orks geschlossen, wobei die Ehepartner in der Regel aus zwei verschiedenen Stämmen stammen. Die Braut bringt Zelt und Hausstand in die Ehe ein, der Bräutigam mehrere Orkrinder. Je mehr Rinder eingebracht werden können, desto höher ist der Stand der Braut, die zur Hochzeit ausgesucht wird.
Scheidungen gibt es bei Orks selten, in solch einem Fall bekommt der weibliche Ork vom ehemaligen Ehemann zur Entschädigung für jedes Kind und für jedes Jahr des Zusammenlebens ein Orkrind, sie kehrt dann mit den Kindern zu ihrem Stamm zurück.
Orkkinder werden schon möglichst früh mit allen anfallenden Arbeiten vertraut gemacht, sie gelten mit etwa 12 Jahren als erwachsen.
Entscheidungen, die den gesamten Stamm betreffen, werden vom Häuptling in Absprache mit den Ältesten getroffen, wobei er immer das entscheidende letzte Wort hat. Stirbt der Häuptling, so wird der erfahrenste Krieger zu seinem Nachfolger gewählt.
Der Schamane innerhalb eines Stammes hat rituelle und medizinische Aufgaben. Hochzeiten werden von ihm gesegnet, Krankheiten geheilt, die Geister befragt usw. Häufig hat die Meinung des Stammesschamanen bei den Häuptlingen großes Gewicht, so dass in vielen Stämmen der Schamane den eigentlichen Führer darstellt. Sobald ein Schamane seinen Tod nahen sieht, schickt er alle erwachsenen männlichen Orks auf *Traumsuche*. Einer der Orks wird von einem Totem erwählt und kehrt als neuer Schamane zum Stamm zurück, wo er von seinem Vorgänger bis zu dessen Tod unterrichtet wird.

W-6.15.4 Das Lebensgefühl

Orks wollen in erster Linie in Ruhe gelassen werden. Diejenigen Orks, die mit dem Leben und den Regeln in der Steppe nicht einverstanden sind, kehren diesem den Rücken zu und ziehen umher oder lassen sich in menschlichen Städten nieder, um dort einfache anfallende Arbeiten zu verrichten.
Orks haben ein besonders inniges Verhältnis zu ihren Reittieren. Als Mannbarkeitsprobe gilt der Fang und die Zähmung einer eigenen Reitschlange, der *Boaka*, das bevorzugte Reittier der Orks. Orkische Reitschlangen sind etwa 1,5 m dick und zwischen 15 und 20 m lang. Gelenkt wird die *Boaka* dadurch, dass die Zügel an ihren Ohrlöchern befestigt werden, die bekanntlich äußert schmerzempfindlich sind. Durch leichten Zug am Zügel kann auch eine erwachsene *Boaka* leicht gelenkt werden. Solch ein Ritt auf der eigenen Schlange gilt als äußerst männlich und verschafft den Orks die Befriedigung gegenüber den anderen Rassen, die sich den Orks in der Regel als überlegen und überheblich darstellen. Selten führen Orks ihre Schlangen aus dem Gebiet der Steppe heraus, denn nur auf ebenem und wenig bewachsenem Land können die Schlangen ihre Schnelligkeit und Wendigkeit voll ausspielen.
Die endlose Freiheit von *Tyth Morr*, der unbegrenzte Himmel und das leise Dahingleiten der Boaka

auf der Suche nach neuen Weidegründen versetzen den Ork in Hochstimmung. Um nichts in der Welt würde er diese Welt verlassen oder gegen die beengten Städte der Menschen eintauschen.

W-6.15.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Die „echten“ Steppenorks kümmern sich nicht um die Belange der anderen Rassen, solange diese sie in Ruhe lassen. Sobald jedoch ihre Freiheit in Gefahr gerät, kämpfen sie mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln gegen die Bedrohung. Viele Orks leben jedoch nicht mehr in *Tyth Morr*, sondern haben sich auf Abenteuer begeben oder sind aus der Steppe vertrieben worden. Diese Orks siedeln sich in der Nähe von menschlichen Städten an und bilden eigene kleine Enklaven. Aufgrund ihrer Kampfstärke werden sie oft als Söldner angeworben, um in menschlichen Streitereien zu kämpfen. Die meisten anderen Rassen werden von ihnen kaum beachtet:

- **Menschen**: Trotz des Verrates der Menschen von *Kullig* haben die Orks ein relativ friedliches Verhältnis zu ihnen und arbeiten häufig für sie.
- **Elfen**: Elfen sind in den Augen der meisten Orks arrogante Lügner und Diebe, die meinen, ihnen gehöre die Welt. Freiwillig würde kein Ork mit einem Elf zusammenleben wollen, nur im absoluten Notfall zusammen arbeiten. Die Meinung der Orks gegenüber den Elfen lässt sich am einfachsten mit einem Satz ausdrücken: „Nur ein toter Elf ist ein guter Elf“.
- **Zwerge**: Orks und Zwerge haben relativ geringe Probleme miteinander, da sie sich gegenseitig aus dem Weg gehen. Ihre Interessen klaffen häufig auseinander, allein die Lebensweisen dieser beiden Rassen ist kaum vereinbar: die Weite der Steppe und die Enge der Stollen, die Hunderte von Metern unter Tonnen von Felsgestein begraben sind.
- **Halblinge**: Halblinge und Orks kommen gut miteinander aus. Sie hegen füreinander zwar keine Sympathie, doch respektieren sich beide Rassen. Aufgrund der besonderen Kräuter, die nur in *Tyth Morr* zu finden sind, sind die Steppenorks begehrte Handelspartner bei den Halblingen.
- **Trolle**: Die Orks der Steppe und die Trolle von *Knockanimpaha* und *Tooraree* treiben einen regen Handel und respektieren sich gegenseitig als erfahrene und tapfere Kämpfer. Alles in allem kommen sie gut miteinander aus.

W-6.15.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Orks, die in *Tyth Morr* leben und vom Stamm akzeptiert sind, haben kaum einen Grund, den Ort, den sie lieben, zu verlassen. Diejenigen Orks, die die Mannbarkeitsproben nicht bestehen oder keine eigenen Rinder haben, werden vom Stamm verstoßen. Sie dürfen von jedem anderen Ork getötet werden. Diese Orks fliehen dann in den relativen Schutz der menschlichen Städte und Dörfer, um hier irgendeiner Arbeit nachzugehen. Eine dritte Gruppe von Orks ist jedoch des relativ langweiligen und eintönigen Lebens in der Steppe überdrüssig und sucht das Abenteuer, ebenso wie viele Orks, die außerhalb von *Tyth Morr* geboren wurden. In kleineren Orkbanden durchstreifen sie die Gegenden nach lohnender Beute oder sie schließen sich Abenteurergruppen an, um zu wahren Helden zu werden.

W-6.15.7 Magische Fähigkeiten

Orks besitzen keine rassisch angeborenen magischen Fähigkeiten. Wenige von ihnen beschreiten den Weg des Totems und werden zu Schamanen, der einzigen Art von Magie, die ihr Verstand begreifen kann.

Rassenspezifische Eigenschaften
Die Haut der Orks ist so fest, dass ihr Rüstungsschutz eins beträgt. Abgebrochene Zähne wachsen innerhalb von maximal zehn Monaten nach. Ähnlich wie die Elfen haben auch Orks bei Dämmerung volles Sehvermögen.

Trophäen
Orkschädel mit einem unversehrten Gebiss werden als Trophäen teuer bezahlt.
Wert: 160 Silberstücke

Erlernte Waffen:
Schwert, Speer

Rassische Talente:
Balancieren (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Reiten (Ge/Ch), Schleichen (Kf/Ge), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Springen (Ge/Kk), Kampf zu Pferd (Re/Ge), Orkkenntnis (Kl/Kl), Abrichten (Wi/Ch), Trollisch (Kl/Hö) und Tell (Kl/Hö)

Sonstige erlernte Talente
Zwei Kampftalente, zwei Talente der Körperbeherrschung, ein Talent des Wildnislebens, ein beliebiges Talent und Orkisch (Kl/Hö).

W-6.16 Pedrusianer

W-6.16.1 Rassenspezifische Merkmale

Die Pedrusianer (oder auch Paddies genannt) sind Dschungelbewohner von *Seloc*. Sie haben keine Sprach- oder Riechorgane, wohl aber große Ohren (seitlich am Kopf) und Augen. Ihr zentrales Organ stellt ihr 50 cm langer Rüssel dar, der in einer kreisförmigen Scheibe endet. An dieser Scheibe sind die unzähligen Zähne kreisförmig angeordnet. Die Pedrusianer sind in der Lage, diese Zähne irisartig zusammenzuziehen.
Sie ernähren sich hauptsächlich von Holz, wobei sie weiche Hölzer bevorzugen, die sie mit Hilfe ihres Rüssels abfräsen und die Späne in ihre 17 Mägen saugen, wo es zersetzt und anschließend verdaut wird.

Ein weiteres typisch pedrusianisches Merkmal sind die Hände. So haben die Pedrusianer zwei davon, mit jeweils sechs Fingern, wobei jeder Finger fünf Gelenke, der Daumen nur drei Gelenke besitzt. Da die Pedrusianer keine Sprachorgane besitzen, verständigen sie sich mit Hilfe ihrer Hände, sie haben im Laufe ihrer Entwicklung eine ungeheuer komplexe Zeichensprache entwickelt.
Traut man den neueren Untersuchungen über diese Rasse, so werden Pedrusianer in der Regel zwischen 80 und 120 Jahre alt, je nach Qualität ihrer Ernährung. Von ihr hängt ebenfalls die durchschnittliche Größe des gemeinen Pedrusianers ab. Im Schnitt wird er einen Meter und 50 Zentimeter groß.

W-6.16.2 Die Geschichte

Die Pedrusianer, die sehr früh eine Schriftsprache entwickelten, haben nach der Vernichtung der Yektozi durch die Elfen begonnen, ihre eigene Geschichte aufzuschreiben. Vor etwa 8.000 Jahren, so besagt die *Chronik von Canoa*, eroberten die Elfen die letzte Yektozistadt, *Jacaré*. *Vagalume* selbst war schon drei Jahrhunderte zuvor von den Elfen erobert worden, aber wegen der ständigen Überschwemmungen durch den *Atrair* schon 50 Jahre später wieder verlassen worden. Einige der Pedrusianer, die bis dahin in kleinen Dörfern im Wald lebten, zogen in die verlassene Stadt, um dort nach Schätzen zu suchen. Sie stellten rasch fest, dass das Leben in befestigten Städten durchaus seine Annehmlichkeiten bietet, und im Laufe der Zeit zogen immer mehr Pedrusianer nach *Canoa* und befestigten sie gegen die Fluten des *Atrair*. Sie wurde rasch zum intellektuellen Zentrum der Pedrusianer. Da die Elfen im Krieg mit den Yektozi verwickelt waren, kümmerten sie sich kaum um die Pedrusianer, die sie für Tiere hielten. So blieben die meisten der Pedrusianer von den Auswirkungen des Krieges verschont. Diejenigen unter ihnen, die von den Yektozi versklavt worden waren, fanden zu Tausenden ihren Tod auf dem Schlachtfeld, wo sie ansehen mussten, wie die Elfen abscheuliche Greueltaten begingen und schließlich auch die letzte Yektozistadt übernahmen.
Wenige Pedrusianer überlebten diese Gemetzel und konnten in ihre Dörfer zurückkehren, wo sie ihre Erlebnisse ihren Brüdern und Schwestern mitteilten. Aus Angst vor den Elfen zogen sie sich von den Grenzen des Dschungels zurück und führten in den nächsten Jahrhunderten ein ungestörtes Leben. Innerhalb der nächsten 2.000 Jahre verließen die Elfen die eroberten Yektozistädte und verließen den Dschungel, den sie nicht zu einem geordneten Wald umformen konnten. Die Menschen begannen, Teile zu roden, doch es fehlte die ordnende und hegende Hand der Elfen und Yektozi, die den Dschungel jahrtausendelang kultiviert hatten. Zwei Jahrhunderte später war aus dem relativ gepflegten Dschungel die undurchdringliche Wildnis, der „Große Urwald“ geworden.
Durch diese natürliche Barriere geschützt breiteten sich die Pedrusianer im gesamten Urwald aus und besiedelten unter anderem die verfallenden Yektozistädte.
Es gab immer wieder Kontakt mit anderen Rassen, doch die Pedrusianer hielten sich zurück und vermieden jeden zu intensiven Kontakt. Vor 505 Jahren jedoch erreichte der Halblingforscher Wampol „Pedrusianos“ Trollfuß die Pedrusianerhauptstadt *Canoa*, indem er den *Atrair* auf einem selbstentwickelten Boot hinunterfuhr. Er stammte gebürtig aus einem kleinen Halblingsdorf in den *Cascalho* und

hatte von vielen Gerüchten über den „Großen Urwald“ gehört, dass dort großes Wissen verborgen sein sollte.
Er schaffte es, das Vertrauen der Pedrusianer zu erlangen, da er weder Mensch noch Elf war und erlernte die hochkomplizierte Schriftsprache der Pedrusianer. Im Gegenzug brachte er den Pedrusianern die Schrift der Halblinge sowie Tell bei. Nach fünf Jahren bei den Pedrusianern hatte er eine Zeichensprache entwickelt, die auch Nichtpedrusianer ausführen konnten, die jedoch auf elementare Gesten aufbaute, so dass jeder Pedrusianer sie verstehen konnte.
Nach dieser Zeit des Lernens kehrte er mit Hilfe pedrusianischer Freunde in die Grenzstadt *Cerveja* zurück und unterrichtete dort die Händlergilde von seinen Entdeckungen. Es wurden im Laufe der Zeit Handelskarawanen zusammengestellt, die heute auf abenteuerliche Weise die Städte der Pedrusianer besuchen, um dort Handel mit seltenen Kräutern und Hölzern zu treiben.
Auch die Bewohner von *Wil Gotch* treiben heute einen Handel mit den Pedrusianern, so dass ihre Isolation ein Ende hat. *Canoa* ist heute ein Ort des Wissens und der Wissenschaft und wird gerne von Forschern und Gelehrten aufgesucht.

W-6.16.3 Gesellschaftsstruktur

Die Pedrusianer kennen keine Herrscher und Fürsten, sondern jeder sorgt für sein eigenes Wohl. Da sie keinen Ackerbau und keine Viehzucht betreiben müssen, da sie sich ja von Holz ernähren (und dabei nicht sehr wählerisch sind), haben sie viel Zeit für die schönen Seiten des Lebens.
Die Pedrusianer glauben an *Mutter-Wald*. Diese Gottheit, die in ihrer Schriftsprache aus unendlich komplizierten Zeichen besteht, wird häufig als hölzerne Figur dargestellt. Diese Statuette ist in der Regel wunderschön gearbeitet und stellt eine schwangere Pedrusianerin dar, die am Fuße eines großen, sie beschützenden Baumes sitzt. Die Priester und Priesterinnen von Mutter-Wald werden hoch respektiert und bieten verletzten, kranken und alten Pedrusianern Schutz, ohne dafür eine Gegenleistung zu erwarten.
Sie legen großen Wert auf Familie, da nur sie ihnen bei Unglücken den nötigen Rückhalt geben können. Kinder wachsen in der Familie der Mutter auf, da es keine Ehen gibt. Im Alter von 23 Jahren gelten sie als volljährig und können auf freiwilliger Basis einen Beruf erlernen. Zuvor haben sie erlernt, wie sie beim Essen mit ihrem Rüssel Schriftzeichen ins Holz ritzen können. Dieser Vorgang, ebenso wie das Lesen dieser Texte, ist für die Pedrusianer so selbstverständlich wie die Verständigung mit Hilfe der Zeichensprache, so wie für andere Rassen die Sprache selbstverständlich ist.
Handeln Pedrusianer untereinander, so gelten Edelhölzer als Zahlungsmittel.

W-6.16.4 Lebensgefühl

Pedrusianer nehmen sich nur soviel aus dem Urwald, wie sie zum Leben brauchen. Verschwendung ist bei ihnen verpönt, sie sind sich ihrer Verantwortung für die Erhaltung des Urwaldes durchaus bewusst.
Sie sind völlig versessen darauf, fremde Idee zu erforschen und ihre sprichwörtliche Neugierde treibt sie sogar außerhalb ihres Urwaldes.

W-6.16.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Die Pedrusianer haben auch heute noch relativ wenig Kontakt zu anderen Rassen:

- **Menschen**: Da die Menschen verlässliche Handelspartner sind, die ungewöhnliche und seltene Edelhölzer besorgen können, ist der Kontakt mit ihnen im Laufe der Jahrhunderte immer enger geworden. In den Randgebieten *Gulcias'*, *Las Mahojns* und *Texamans* kommt es immer wieder zu Konflikten mit den menschlichen Siedlern, die durch Brandrodung den Wald gefährden.
- **Kelkuris**: Obwohl die Kelkuris direkt am und teilweise sogar im Urwald leben, scheuen die Pedrusianer den Kontakt zu ihnen. Warum dieses so ist, weiß niemand. Sperrt man einen Kelkuri zu einem Pedrusianer, so kommt es auf kurz oder lang zu körperlichen Auseinandersetzungen. Es wird vermutet, dass es sich um rein körperliche Prozesse handelt, die weder Kelkuri noch Pedrusianer steuern kann.
- **Halblinge**: Zu ihnen haben die Pedrusianer den innigsten Kontakt, ihr Wissensdurst verbindet beide Rassen.
- **Zwerge**: Da die Zwerge der *Tschar* immer wieder versuchten, große Teile des *Las Mahojn* zu roden, ist das Verhältnis zu dieses Rasse getrübt, es fehlt eine Vertrauensbasis.
- **Elfen**: Pedrusianer können den Elfen nicht verzeihen, was sie den Yektozi angetan haben. Setzt ein Elf einen Fuß in den „Großen Urwald“, so hat jeder Pedrusianer das Recht, den Eindringling zu töten.
- **Szoth**: Die Szoth haben begonnen, das Ufer des *Opaco* im letzten Jahrhundert zu besiedeln. Diese beiden Rassen leben friedlich nebeneinander, wobei sie einen regen Handel treiben, seit die Szoth den Pedrusianern dabei helfen, die Städte *Canoa* und *Febre* vor den Gewalten des *Atrair* zu schützen.

W-6.16.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Es gibt nur einen Grund, warum ein Pedrusianer seinen Urwald mit Tausenden von leckeren Hölzern verlassen sollte: seine Neugierde, sein Wissensdurst.

W-6.16.7 Magische Fähigkeiten

Die Pedrusianer besitzen keine angeborenen magischen Fähigkeiten. Dennoch gibt es viele druidische Pedrusianer.
In sehr, sehr seltenen Fällen interessieren sich Pedrusianer für Spruchmagie. Es gibt Gerüchte, dass viele der Spruchzauber auf pedrusianische Gesten umgestellt worden sind. Pedrusianische Magier werden jedoch innerhalb ihrer Gesellschaft nur geduldet, nicht jedoch akzeptiert. Die Furcht vor den elfischen Spruchmagiern sitzt noch zu tief.

Rassenspezifische Eigenschaften
Pedrusianer haben einen 50 cm langen Rüssel, der in der Spitze in einer Zahnscheibe endet, die in der Lage ist, jedes Holz zu durchfräsen.

Die meisten Pedrusianer weigern sich, Schiffe oder ähnliches zu betreten, wenn sie nicht wissen, wie tief das Wasser ist. Nur sehr wenige von ihnen sind nämlich in der glücklichen Lage zu schwimmen.
Es stellt einen sehr belustigenden Anblick dar, wenn ein Pedrusianer durch einen etwas tieferen Fluss watet (natürlich mit größeren Gewichten belastet) und nur die Zahnscheibe am Ende seines Rüssels über die Wasseroberfläche hinausragt.

Trophäen
Der gut erhaltene Rüssel samt schön gemaserter Zahnscheibe gilt als wertvolle Trophäe.
Wert: ab 450 Silberstücke

Erlernte Waffen:
Rüssel

Rassische Talente:
Geländelauf (Ge/Re), Schwimmen (Kk/Ko), Springen (Ge/Kk), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Pedrusianerkenntnis (Kl/Kl), Orientierung (Wildnis) (Kl/Se), Überleben im Dschungel (Kl/Se), Rechnen (Kl/Kl), Holzbearbeitung (Fi/Ko)

Sonstige erlernte Talente
Fallen (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Pedrusianisch lesen/schreiben (Kl/Fi), Zeichensprache (Fi/Kl) sowie drei weitere beliebige Talente.

W-6.17 Szoths

W-6.17.1 Rassenspezifische Merkmale

Szoths werden bis zu 1,70 Meter groß und bis zu 50 Jahre alt. Sie haben keinerlei Behaarung, sondern sind mit grünlich gefärbten Schuppen überzogen. Durch diese können sie auch unter Wasser atmen. Es ist ihnen möglich, bis zu zwei Stunden unter Wasser zu bleiben. Außerhalb des Wassers ist es für ihren Körper immer wichtig, dass ihre Schuppen feucht bleiben. Kein Szoth kann länger als 48 Stunden ohne ein Vollbad überleben. In der Regel werden Szoths dreimal täglich baden.

Außergewöhnlich ist ihre Fähigkeit, verlorene Gliedmaßen zu regenerieren. Verliert ein Szoth etwa ein Teil eines Beines oder gar ein ganzes Bein, so beginnt der Körper augenblicklich, das Bein wiederherzustellen. Dies geht zwar nur sehr langsam vonstatten, doch das neue Gliedmaß ist durch nichts von dem Verlorenen zu unterscheiden.
Auch in der Fortpflanzung unterscheiden sich die Szoths von vielen anderen Lebewesen: sie sind Zwitter. Sie legen im Wasser ihre Eier ab, wo diese von einem anderen Szoth besamt werden.

W-6.17.2 Geschichte

Die Szoths besitzen keinerlei Geschichtsschreibung und daher ist über die Vergangenheit dieser Rasse wenig bekannt. Die ersten Szothsiedlungen entstanden jedoch mit großer Wahrscheinlichkeit auf Khamsati in den *Réré-Jémé-Sümpfen*. Erst nach und nach verließen mutige, das Meer nicht fürchtende Szoths den Sumpf, der für die vielen Szoths immer enger wurde. Sie ließen sich in allen größeren Sumpfgebieten nieder, z.B. in *Lågslätt* oder auch im Grenzsumpf nördlich der *Ödemark*.
Sie haben sich nie in einen größeren Krieg außerhalb ihrer Sümpfe eingelassen (und die Sümpfe selbst wollte so gut wie keiner haben, bis auf die Hartschaligen…). Gelegentliche Versuche, ihre Sümpfe zu erobern, konnten sie abwehren. Die größte Gefahr ging meistens von den Menschen aus, denen es manchmal gelang einen Sumpf trockenzulegen. Dann flohen die Szoths in andere sumpfige Gebiete.
Dadurch, dass die Szoths heute in großen, weit auseinander liegenden Sümpfen leben, haben sie kaum noch Kontakt untereinander. Es entstanden verschiedene Gesellschaftsstrukturen und Glaubensrichtungen.

W-6.17.3 Gesellschaftsstruktur

Die Szoths leben in Stämmen zusammen, die von einem Häuptling regiert werden. Die Stämme umfassen zumeist den ganzen Sumpf in dem sie leben. Der Häuptling wird vom Ältestenrat gewählt, wenn der alte Häuptling gestorben ist. Im Ältestenrat sind die Szoths vertreten, welche die längste Lebensspanne hinter sich gebracht haben. Der neu gewählte Häuptling darf kein Mitglied des Ältestenrats sein. Der Häuptling trifft nun jede Entscheidung, die das Leben eines seiner Stammesmitglieder betrifft. Dabei wird er von dem Ältestenrat beraten. Szoths, die sich nicht der Entscheidung ihres Häuptlings fügen wollen, können ihren Stamm jederzeit verlassen und sich einem anderen anschließen. Da dies aber zugleich auch ein Verlassen der Heimat bedeutet, geschieht dies nur selten.
Neben dem Häuptling und dem Ältestenrat besitzen die Schamanen und die Priester der beiden großen Gottheiten, Szazia und Szlawallah, großen Einfluss auf die Geschicke des Stammes (die Szoths nehmen die Trennung zwischen göttlicher Magie und Totemmagie nicht so genau). Sie verrichten kultische Handlungen und beziehen von den Szothgöttern oder ihrem Totem übersinnliche Kräfte. Zudem kennen sie sich mit den Pflanzen der Sümpfe hervorragend aus und sind Meister im Herstellen von Giften, Rauschmitteln und anderen Elixieren.
Eine wichtige Gruppe innerhalb der Gesellschaft sind die Erzieher. Sie kümmern sich um die Brutpflege und die Erziehung der jungen Szoths bis zum zehnten Lebensjahr, wenn diese das Erwachsenenalter erreicht haben. Kein heranwachsender Szoth hat dabei eine bestimmte Bezugsperson. Auch sind ihm seine Eltern unbekannt.
In den letzten Jahrzehnten hat sich ein blühender Handel mit anderen Rassen entwickelt. Die Szoths, von Natur aus gastfreundlich, bekommen hauptsächlich Besuch von Menschen. Diese interessieren sich in der Regel für seltene Wasser- und Sumpfgewächse. Auch Rauschmittel und Gifte werden

aus den Sümpfen exportiert. Die Szoths sind vor allem an rostfreien Werkzeugen interessiert.
Durch den häufigeren Kontakt zu anderen Rassen entwickeln die Szoths zunehmend individualistische Lebensweisen. Sie akzeptieren immer weniger die Gängelung durch Häuptling und Ältestenrat und verlassen zum Teil ihre Stämme, ohne sich neuen anzuschließen. Sie beginnen Paarbeziehungen zu bilden und sich selbst um die Erziehung der Neugeborenen zu kümmern.
Die Szoths selber besuchen nur selten die Handelsstädte der Menschen, da sie nur ungern das feuchte Klima ihres Sumpfes verlassen. Zumeist benutzten sie dazu ihre relativ kleinen Schiffe, die aber auch hochseetüchtig sind. In den letzten Jahren versuchen manche Szoths (vor allem auf dem Sumpf von *Lågslätt*) die Kontakte mit weit entfernt liegenden Szothkolonien wiederherzustellen und haben dabei beachtliche seefahrerische Leistungen vollbracht.

W-6.17.4 Das Lebensgefühl

Das Leben im Sumpf oder an sehr feuchten Meeresküsten bedeutet für die Szoths die Erfüllung. Sie sind ihrer amphibischen Lebensweise vollkommen angepasst. Das pflanzliche und tierische Leben um sie herum verehren sie. Deshalb essen sie nur soviel, wie sie zum Leben brauchen.
Die Szoths leben in enger Gemeinschaft mit den anderen Mitgliedern des Stammes. Diese Gemeinschaft ist ihnen wichtiger als ihr eigenes Leben. Ihren Erhalt zu sichern ist ihr wichtigstes Ziel.

W-6.17.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Die Szoths leben in relativer Abgeschiedenheit von anderen Rassen. Engere Kontakte hatten sie bisher nur zu den Menschen, den Kelkuris, den Pedrusianern und den Hartschaligen (und zu den letztgenannten äußerst schlechte…).

- **Menschen**: Die Menschen werden aufgrund ihrer vollkommen fremden Lebensweise misstrauisch beäugt. Da die Szoths jedoch von Natur aus gastfreundlich sind, werden diese in den Dörfern zumeist willkommen geheißen. Die Menschen, die nur selten die Liebe zu den Sumpfgewächsen teilen, müssen sich allerdings für die Dauer ihres Aufenthalts den Lebensgewohnheiten der Szoths anpassen. Da die Menschen aus Sicht der Szoths wertvolle Handelsgüter mitbringen, drückt man meistens ein Auge zu.
  Trotz zuletzt meist freundlichen Beziehungen überwiegt auf Seiten der Szoths das Misstrauen. Schließlich sind die Kämpfe um den Erhalt ihrer Sümpfe noch nicht vergessen.
- **Kelkuris**: Das Verhältnis der Szoths zu den Kelkuris ist von einer innigen Freundschaft geprägt.
- **Pedrusianer**: Die Pedrusianer mit ihrer großen Abscheu vor unbekannten Gewässern sind nur den Szoths bekannt, die bis zum *Atrair-Atar* vorgedrungen sind. Deren herausragende Fähigkeit zur Holzbearbeitung wird hoch geschätzt und immer wieder erzählen Szothseefahrer von Menschen mit einem Schwanz im Gesicht, die ganz ausgezeichnete Schiffe und Boote bauen können.

W-6.17.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Szoths leben normalerweise in einem relativ kleinen Gebiet und ihre ans Wasser gebundene Lebensweise ermöglicht ihnen nur begrenzt, dieses Gebiet zu verlassen. Tun sie es aber trotzdem, so meistens deshalb, weil sie einen Auftrag des Häuptlings erhalten haben. Sie reisen also im Wesentlichen, um ihren Stamm zu helfen. Oft sind es Handelsreisen, die sie außerhalb ihres Dorfes führen.
Bei ihren Reisen werden sie feuchte Gebiete bevorzugen. Sie vermeiden die direkte Sonneneinstrahlung und dafür sorgen, dass sie ihre Haut feucht halten. Die Schamanen haben für längere Reisen Salben entwickelt, wodurch die Schuppen nicht austrocknen. Als letztes Mittel werden Drogen benutzt, die auch bei ausgetrockneter Haut beschwerdefreies Atmen ermöglichen. Die Nebenwirkungen sind bislang aber kaum erforscht.
Zum Teil versuchen sie aber auch, die Lebensweise der Menschen näher kennen zu lernen. Dies ist nicht nur reine Neugier. Sie wollen durch besseres Kennenlernen eines potentiellen Gegners ihre Chancen zur Verteidigung steigern. So sind es vielfach Krieger, welche die Kampftechniken der Menschen studieren.
Schamanen hingegen wollen die alchimistischen und magischen Fähigkeiten der Menschen näher kennen lernen. Dabei mussten sie feststellen, dass sie nicht in der Lage sind die menschliche Magie zu erlernen.
Schamanen neigen am ehesten dazu, die individualistische Lebensweise der Menschen zu übernehmen. Durch ihre Fähigkeiten beim Zubereiten von Tränken, Salben, Giften und Drogen hat sich schon so mancher Szothschamane ein kleines Vermögen verdient. Dieses selbst ist aber immer nur Mittel zum Zweck, um weitere Forschungen betreiben zu können.
Nur sehr selten macht sich ein Priester einer der beiden Szothgötter auf, um außerhalb seines Dorfes zu wirken. Dann jedoch fast immer im Auftrag seines Gottes.

W-6.17.7 Die Götter

Geprägt durch ihre Lebensweise kennen die Szoths nur zwei Götter. Der Gott des Sumpfes, des Wassers und der Feuchtigkeit wird *Szlawallah* genannt, der Gott der Fruchtbarkeit und des Geleges wird *Szazia* genannt.
Beide Götter werden bei den unterschiedlichsten Gelegenheiten angebetet, wobei Szlawallah in vielen Dörfern in Form eines kräftigen, schwimmenden, aus Aquamarin geschliffenen Szoth verehrt wird, Szazia hingegen als Szoth mit aufgeblähtem

Bauch, der auf einem Gelege hockt und aus einem Bernstein geschnitzt ist.

W-6.17.8 Die Klassen

Schamanen

Szothschamanen werden bevorzugt vom Totem Schlange, Eidechse oder Alligator ausgewählt.
Viele der szothischen Schamanen übernehmen klerikale Aufgaben innerhalb ihres Stammes. Fast immer stellen sie den „weisen“ Szoth dar, der in schwierigen Fragen des Zusammenlebens oder bei unvorhergesehenen Ereignissen zu Rate gezogen wird. Warum einige der Szothschamanen auf Wanderschaft gehen, ist unklar. Einer der berühmtesten von ihnen, Satarasch, war einfach nur abenteuer- und lebenslustig. Er starb jedoch, bevor er seinem Stamm über seine Erlebnisse berichten konnte.

Erlernte Waffen:

Schwanz, Gebiss, je nach Schamane, siehe **Kap. 6.7**.

Sonstige erlernte Talente

Je nach Schamane.

Krieger

Die Krieger der Szoth sind gefürchtet für ihren meisterlichen Angriff mit Schwanz, Gebiss oder Dreizack.
Um den Gegner zu beißen umklammern die Szoths ihren Gegner (erfolgreiche Ringkampf-Probe) in der ersten Kampfrunde. Nach erfolgreichem Greifen des Gegners kann der Szoth erst in der nächsten Kampfrunde (entgegen der Regel in **Kap. 4.3.8.14**) gezielt einen Körperteil beißen, ohne die spezifischen Nachteile erleiden zu müssen.
Jeder szothische Krieger beherrscht zudem den rückwärtigen Rundumschlag mit dem Schwanz. Diesen Angriff kann der Szothkrieger zusätzlich innerhalb der Kampfrunde durchführen, in der er schon mittels Ringkampf oder Nahkampf angegriffen hat. Dieser Rundumschlag kann nur die Gegner treffen, die im Rücken des Szoth stehen. Der Angriffswert (Aw) des Schwanzes ist schon durch eine entsprechend niedrige AWf verringert, da der Gegner ja im Rücken des Szothkriegers steht (s. AWf des Schwanzes, **Tabelle c11-8**).
Szothkrieger, die längere Zeit in menschlichen Armeen Dienst tun, wurden des Öfteren mit einer speziellen Rüstung über ihrem Schwanz gesichtet, die zudem an der Oberseite der Schwanzspitze mit scharfen Zacken und Dornen besetzt war. Wer diese *Szlorocks*, der szothische Begriff für diese Rüstung, herstellt, ist unklar.
Neben dieser Spezialanfertigung tragen die Szoths in der Regel keine Rüstungen. Selten kommt es vor, dass ein Szothkrieger einen hinten offenen Brustharnisch trägt, der seine Brust und den Bauch schützt.

Erlernte Waffen:

Schwanz, Gebiss, Kurzschwert, Dreizack, Blasrohr

Sonstige erlernte Talente

Alle Talente des Kriegers (siehe **Kap. 6.3.2**).

Rassenspezifische Eigenschaften aller Szoth

Die Szoth können abgetrennte oder vollständig zerstörte, nicht lebenswichtige Gliedmaßen regenerieren. Der Vorgang dauert je nach Größe des Gliedmaßes zwischen einer und zehn Wochen. Alle 48 Stunden benötigen die Szoth ein Vollbad. Mit ihrem Schwanz können sie hinter ihnen stehende Gegner angreifen, ihr Gebiss ist ebenfalls eine fürchterliche Waffe.
Die absolute Lieblingswaffe fast aller Szoths ist ihr Dreizack, den sie *Laszei* nennen. Sie können damit auch in trübem Wasser und sogar unter Wasser umgehen. Sie sind meisterliche Fischfänger (Talent: Angeln).

Trophäen

Meistens wird der Szothschädel (möglichst mit intaktem Gebiss) als Trophäe gehandelt. Da sehr alte Szoths jedoch goldfarbene Rückenschuppen bekommen, gelten diese ebenfalls als sehr seltene und wertvolle Trophäe. Diese Schuppen verlieren jedoch schnell ihre Farbe, wenn sich nicht an Ort und Stelle präpariert werden.
Wert: ab 120 Silberstücke (Szothschädel)
ab 2.000 Silberstücke (goldfarbene Schuppen)

Rassische Talente aller Szoth

Geländelauf (Ge/Re), Szothkenntnis (Kl/Kl), Heilkunde (Gifte) (Kl/Fi), Kräuterkunde (Kl/Kl), Orientierung (Wildnis) (Kl/Se), Segeln (Ge/Kl)

Sonstige erlernte Talente aller Szoth

Ringkampf (Ge/Re), Schwimmen (Kk/Ko), Tauchen (Ge/Ko), Angeln (Kf/Kl), Überleben im Sumpf (Kl/Se), Pflanzenkunde (Kl/Kl), zwei beliebige Talente sowie Ssritch sprechen (Kl/Hö).

W-6.18 Trolle

W-6.18.1 Rassenspezifische Merkmale

Die außerordentliche Körperkraft und ihre Größe, in der Regel über 3 Meter, machen die Trolle zu herausragenden Kämpfern. Ihre grünbraune, ledrige Haut und ihre langes, wild herabhängendes Haar geben ihnen dazu einen fürchterliches Aussehen. Und spätestens wenn sie ihr typisches schiefes Grinsen aufsetzen, bei denen die gelbschwarzen Zähne sichtbar werden, ergreifen die meisten Menschen die Flucht.

Die Haarfarbe ist unbekannt, denn die Haare sind unter all dem Schmutz nicht mehr zu erkennen. Man nimmt aber an, dass die Tolle rotbraune Haare besitzen. Die Augen sind im Vergleich zur Körpergröße sehr klein und auch nicht besonders gut. Die Trolle haben dafür eine sehr gute Nase, die groß und lang aus ihrem Gesicht ragt.
Trolle reagieren relativ unanfällig auf Krankheiten und Gifte. Ein wichtiges Merkmal der Trolle stellt ihre sehr feste Haut dar, die wie Leder wirkt. Bei Treffern absorbiert sie drei Schadenspunkte.
Ein Troll kann bis zu 500 Jahre alt werden. Sein körperliches Wachstum ist aber schon nach 20 Jahren abgeschlossen. Ihre geistige Entwicklung ist hingegen deutlich langsamer. Ein zwanzig Jahre alter Troll ist wie ein leicht beeinflussbares Kind. Erst im Alter von 200 Jahren gilt ein Troll als erwachsen. Im sehr hohen Alter sollen Trolle gar zu großen gedanklichen Leistungen fähig sein.
Über die Trollfrau weiß man wenig. Die Berichte der Forscher widersprechen sich gegenseitig. Die einen sagen, dass die Trollfrauen vollständig behaart und fast so klein wie Zwerge sind. Andere sagen, dass sie gar noch größer, und vor allem auch breiter als die Männer sind.

W-6.18.2 Geschichte

Das alte Siedlungsgebiet der Trolle lag im Gebirge von *Vya* und musste nach der Niederlage durch die Zwerge verlassen werden. Sie zogen nach Nordosten durch die Orksteppe und besiedelten die Hochebene von *Knockanimpaha* und *Tooraree*.
Bevor die Zwerge die Trolle vertrieben hatten, lebten sie einzelgängerisch mit ihrem Partner in den Weiten der Gebirge und maßen sich im Kampf mit der Natur. Den Kampf gegen die Zwerge verloren sie, da sie nicht gemeinsam kämpfen wollten, entgegen dem Rat ihrer Frauen. Nach der Niederlage setzten die Frauen vehement ihre Ansprüche durch und so wurden die Trolllande nach ihren Vorstellungen besiedelt und eine Staatsform nach ihren Ideen wurde mit Hilfe ihrer Göttin geschaffen.
Nicht alle Trolle fügten sich dem Matriarchat, sondern sie spalteten sich ab und gründeten eine eigene kleine Enklave von unabhängigen Trollen in der *Vinge* und im *Vägg*.
Im Kampf gegen die anrückende Drachenarmee wurde die oberste Trollpriesterin von Zwergendiplomaten aufgefordert, gemeinsam in den Kampf zu ziehen. Nach einer großen und langandauernden Diskussion unter den Priesterinnen entschloss man sich, eine kleine Trollarmee zur Unterstützung zu senden. Als diese den Ort der großen Drachenschlacht erreichte, war sie gerade beendet, die Allianz von Elfen, Zwergen, Menschen und Halblingen hatte gegen die Drachenarmee eine vernichtende Niederlage eingesteckt. Auch die Drachen und ihre Drachenkrieger hatten sich aus unerfindlichen Gründen bereits zurückgezogen. Tja, solch ein Pech aber auch. Die männlichen Trolle, die endlich eine richtige Schlacht gewittert hatten, mussten unvermittelter Dinge wieder abziehen.

W-6.18.3 Die Gesellschaftsstruktur

Die Trolle leben in einem Matriarchat. Zentrum des gesellschaftlichen Lebens der Trolle ist ihre Hauptstadt. In ihr lebt die weibliche Priesterkaste, die über die Trolle herrscht. Die Hauptstadt darf nicht von männlichen Trollen betreten werden. Sie ist auch der einzige Ort für die Ausbildung und Weiterbildung der Priesterinnen. Ausgebildete Priesterinnen stellen dann die Stammesmutter in den einzelnen Trolldörfern und Städten. Ist abzusehen, dass die alte Stammesmutter bald sterben wird, so wird aus dem Ort eine junge, jungfräuliche Trollin in die Hauptstadt geschickt zur Ausbildung zur Priesterin.
Männliche Wesen jeder Art werden bei Betreten der Hauptstadt entmannt und mit einer Tätowierung versehen in den nächsten Fluss geworfen. Bei wiederholtem Eindringen in die Stadt wird dieser auf

der Stelle getötet. Die einzigen Männer, die in der Hauptstadt geduldet werden, sind die Stadtwachen. Diese dürfen allerdings nur ihre Kasernen, die Wachtürme und Stadtmauern und nicht die eigentliche Stadt betreten. Eine weitere Ausnahme betrifft sehr alte Trolle, die ein gottesfürchtiges und untadeliges Leben geführt haben. Sie dürfen ihren Lebensabend in der Hauptstadt verbringen. Aber auch sie werden sicherheitshalber kastriert.
In Nacht der Sommersonnenwende wird die Regel außer Kraft gesetzt und ausgewählte männliche Trolle werden in die Hauptstadt eingeladen. Um zu diesem auserlesenen Kreis zu gehören muss der männliche Troll der Priesterkaste ein besonderes Geschenk machen oder eine besonders heldenhafte Tat vollbracht haben. Die Zeremonien, die in dieser Nacht durchgeführt werden, sind ein strenges Geheimnis.
Die höchste männliche Position innerhalb einer Trollgemeinschaft nimmt der beste Krieger ein, der Kriegshäuptling. Dieser wird nur dann bestimmt, wenn die Trolle einen Krieg vorbereiten. Ansonsten gibt es in jedem Trollort einen kleinen Kreis von Elitekriegern, die als Wachen der Priesterinnen fungieren. Jeder männliche Troll erhält vom Vater eine grundlegende Ausbildung zum Krieger, weibliche Trolle eine Ausbildung zur Hausfrau.
Junge Trolle im Alter von 20-30 Jahren kommen in ihre pubertäre Phase und lösen sich vom Schoß ihrer Familie (vor allem dem ihrer Mutter). Sie gehen dann auf Wanderschaft, um die Welt zu erobern (zumindest versuchen sie es). In diesem Alter sind sie zu allem fähig. Die pubertäre Phase dauert bei den Trollen sehr lange. Manche kehren erst im Alter von über zweihundert Jahren zurück in ihre Heimatdörfer. Diese Zeit der Wanderschaft ist, trotz all der Gefahren, die auf die jungen Trolle in der Welt außerhalb warten, gesellschaftlich gewollt. Sie führt den umliegenden Völkern ständig vor Augen, über welche Kampfkraft die Trolle verfügen, und dass man sich besser nicht mit ihnen anlegt. Außerdem können die übermütigen Trolle so ihren „Bewegungsdrang“ außerhalb abreagieren und richten so innerhalb der Trolllande von Knockanimpaha und Tooraree keine Schäden an.

W-6.18.4 Das Lebensgefühl

Nach der Niederlage gegen die Zwerge zogen sie sich in ihr heutiges Siedlungsgebiet zurück und setzten alles daran, dieses Gebiet gegen mögliche Feinde zu sichern. Seit Jahrtausenden leben sie in Sicherheit und sind von keiner anderen Rasse mehr angegriffen worden.
Männliche Trolle suchen den Wettbewerb im fairen Kampf, wobei er alle Hinterhältigkeiten in Form von Gift oder Magie verabscheut. Sein Leben und Trachten verläuft ehrlich und geradeheraus. Intrigen sind nicht sein Ding, für seinen „einfachen“ Geist sind solche Ränkespiele viel zu kompliziert. Bei weiblichen Trollen weiß man nicht so genau, welche Ziele sie im Leben haben, nur äußerst selten wurden überhaupt Exemplare von ihnen gesichtet.
Durch die starke Dominanz der Frauen in ihrem Siedlungsgebiet fühlen sich viele männliche Trolle in ihrem Stolz und ihrem Freiheitsdrang ein wenig eingeengt und versuchen deshalb, entweder das System zu ändern oder ihre Heimat zu verlassen.

W-6.18.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Die Trolle haben schon seit langer Zeit keinen Krieg mehr geführt und leben in dem Gefühl, sicher zu sein. Jeder Troll weiß, dass er im Kampf jedem anderen Wesen überlegen ist. Nur mit unfairen Mittel wie Gift und Magie ist ein Troll zu besiegen. Daraus resultiert eine Abneigung gegenüber allen, die diese Mittel benutzen.

- **Menschen:** Trolle haben nie Kriege gegen die Menschen geführt. Und so versuchen viele Trolle, während ihrer Wanderschaft in der menschlichen Gesellschaft zu leben. Sie erfahren dort aber viel Ablehnung und bleiben oft zwar gefürchtete, aber nicht respektierte Außenseiter. Die Trolle verlassen die Menschen dann mit Gefühlen der Verachtung und teilweise auch des Hasses. Da die Menschen auch Magie praktizieren sind sie bei vielen Trollen inzwischen sehr unbeliebt. Auf der anderen Seite vergessen die Trolle nie, welch große Krieger die Menschen hervorgebracht haben.
- **Elfen:** Trolle mögen Elfen nicht besonders, da diese besonders häufig Magie anwenden. Elfen gelten bei den Trollen als heimtückisch und geheimnisvoll. Da Elfen wiederum den furchterregenden und stinkenden Trollen lieber aus dem Weg gehen, kommt es nur selten zu Konfrontationen.
- **Szoth:** Die Szoth benutzen gerne Gift. Dies finden die Trolle bekannter Weise nicht so toll. Sie verachten daher die Szoth und haben keinerlei Bedenken, einen zu töten.
- **Zwerge:** Die Beziehung zu den Zwergen ist jetzt entspannt. Früher hat es häufig Kriege gegeben, die letztlich für beide Völker sehr verlustreich waren. Die Trolle haben erkennen müssen, dass die Zwerge trotz ihrer geringen Körpergröße mächtige Krieger sind. Der Frieden hält nun schon seit langer Zeit.
- **Halblinge:** Die Rasse der Halblinge kennen nur wenige Trolle. Sie werden im Allgemeinen als Kinder angesehen.
- **Orks:** Orks sind häufig Verbündete der Trolle in den Kriegen gegen die Zwerge gewesen. Auch heute noch dienen viele Trolle in den Orkheeren, denn dort sind sie hochwillkommen. Viele Trolle sehen in den Orks auch heute noch ihre kleineren Brüder. Ein reger Handel prägt zudem die Beziehungen zu den Orks der Tyth Morr.
- **Vingari:** Die Trolle der Vinge haben die Vingari häufig kennen gelernt. Vingari und Trolle teilen sich das Siedlungsgebiet, wobei es sehr häufig zu

kleineren und größeren Scharmützeln gekommen ist. Die Vingari setzen auf die Furcht der Trolle vor allem Übernatürlichen und Magischen. Die Trolle können es nicht begreifen, dass sie am Tage gegen Menschen kämpfen und in der Nacht im gleichen Gebiet gegen geflügelte Ungeheuer. Sie fürchten daher die seltsamen Menschen, die mit den Flugdämonen in Einklang zu leben scheinen.

W-6.18.6 Die Motivation auf Abenteuer zu gehen

Der pubertäre männliche Troll entflieht dem Schoß seiner Mutter, um endlich was von der Welt zu sehen und um seine Kraft mit allen anderen Rassen zu messen. Weibliche Trolle verlassen niemals das Gebiet von Knockanimpaha und Tooraree.

W-6.18.7 Magische Fähigkeiten

Trolle besitzen keine rassisch angeborenen magischen Fähigkeiten.
Einige wenige Trolle gibt es, die von einem der trollähnlichen Totems (z.B. Bär) erwählt wurden und so zu Schamanen wurden.

Rassenspezifische Eigenschaften
Trolle besitzen keine speziellen typischen Eigenschaften außer ihrer unglaublichen Kraft und Dummheit. Die Haut eines Trolles absorbiert drei Trefferpunkte.

Trophäen
Die Hörner eines Trolls, die jeder auf den ersten Blick als solche erkennt, sind wertvolle und hoch geschätzte Trophäen. Nur wenige Trophäenjäger wagen es, Trolle zu jagen, da diese für ihr extremes Langzeitgedächtnis bekannt sind. Eine Geschichte, die vor Jahrzehnten in Ercantar geschah, wird immer wieder unter Trophäenjägern erzählt: „Zu jener Zeit begab es sich, dass der Trophäenjäger Serbos Minkosz einen sterbenden Troll auf einem seiner Streifzüge fand. Er nutzte die Gelegenheit und tötete den Troll und sägte dessen Hörner ab. In aller Heimlichkeit suchte er nach einem Käufer in Ercantar. Wie und warum Trolle davon erfuhren, ist ungeklärt. Eines Nachmittags standen 300 Trolle vor den Toren Ercantars und forderten die Herausgabe des Trophäenjägers und der Hörner. Die Stadtoberen entschieden, dem Ansinnen der Trolle nachzukommen, da diese damit begonnen hatten, das Nordtor kurz und klein zu schlagen. Serbos Minkosz wurde von den Trollen mitgenommen. Man hat ihn nie wieder gesehen…“
Wert: ab 2.500 Silberstücke pro Horn

Erlernte Waffen:
Zwei Zweihandwaffen, die nur zum Draufhauen taugen

Rassische Talente:
Kraftakt (Wi/Kk), Überleben im Gebirge (Kl/Ko), Trollkenntnis (Kl/Kl), Orkisch (Kl/Hö)

Sonstige erlernte Talente
Ein Kampftalent, ein Talent der Körperbeherrschung, ein Talent des Wildnislebens, ein Talent aus Handel und Handwerk, ein beliebiges Talent und Trollisch (Kl/Hö).

W-6.19 Uzuri (Hüter des Wissens)

W-6.19.1 Volksspezifische Merkmale

Die Rasse der Uzuri, die sich selten mit diesem Begriff bezeichnen, sondern die Übersetzung „Hüter des Wissens“ wählen, leben in großer Zahl auf dem Kontinent Jatanat. Ihr Siedlungsgebiet ist Tatianien, eine fruchtbare Ebene im Nordwesten des Kontinents. Dort leben sie in großen, reichen Städten gemeinsam mit Menschen, die sie als Helfer für niedere Tätigkeiten einsetzen. Außerhalb der Städte Tatianiens findet man nur sehr selten einen Uzuri, die Arbeit in den Dörfern und auf dem Land wird ebenfalls von Menschen erledigt.

Ein Uzuri, der seine Heimat freiwillig verlässt, ist eine extrem seltene Ausnahme. Sollte man tatsächlich einem Uzuri begegnen, so wird man ihn mit aller Wahrscheinlichkeit für einen Zwerg mit grüner Haut halten. Der Körperbau ist ähnlich robust und kompakt, die Gesichtsbehaarung genauso ausgeprägt und ihre Stimme meist rau und dunkel.
Uzuri sind magisch vollkommen unbegabt. Ihnen zu Eigen ist jedoch eine Fähigkeit, die einzigartig ist auf Orota: sie sind in der Lage, „rohe“ Magie (auch Mana genannt) in sich aufzunehmen, zu kanalisieren und Kraft ihrer Gedanken magische Artefakte zu schmieden.

W-6.19.2 Die Geschichte

Der erste Uzuri ist vom Gott Uzur selbst geschaffen worden. Er gab den Uzuri eine klar umrissene Aufgabe: Sammelt „rohe“ Magie, bewahrt Wissen und wacht darüber, damit sie nicht in falsche, verderberische Hände gelange. Uzur schuf die Uzuri nach dem gewaltigen Götzenkrieg, der vor etwa 2.300 Jahren auf Jatanat tobte. Resultate dieser gewaltigen Auseinandersetzung zwischen Göttern und Verderbern sind heute noch auf Jatanat zu sehen: das Vuschhordang-Gebirge, der Stopsel, das Schwarzloch und das Windjammertal, wo noch heute die Seelen der Gemordeten ihr Elend beklagen. In diesen Regionen findet man Orte mit einer hohen Mana-Konzentration, an denen die Naturgesetze aufgehoben sind. Daher ist es dort für ein Lebewesen sehr gefährlich, solange die „rohe“ Magie nicht gebannt ist. Ein Uzuri jedoch kann Mana in sich aufnehmen und speichern.
In der Hauptstadt Tatia, in der etwa einhunderttausend Uzuri leben, residieren die Wahet – drei sehr alte Uzuri, die von Uzur mit dem ewigen Gedächtnis gesegnet sind und alles Wissen, das ihnen zugetragen wird, in sich aufnehmen. Die Wahet sind die ersten drei Uzuri, die von Uzur geschaffen wurden. Sie kennen die Geschichte ihres Volkes natürlich ganz genau und bilden dessen Keimzelle. Jeder Uzuri stammt in direkter Linie von ihnen ab. Die acht ersten Nachkommen der Wahet werden Minawahet genannt. Sie eroberten das Umland und gründeten die Städte Cujon, Glonymus, Steintal, Fibula, Überlauf, Schwarzloch, Acrothermos und Bauernfeid
Aufgrund ihrer Begabung, „rohe“ Magie in magische Artefakte zu übertragen, haben die Uzuri das Umland von Tatia innerhalb von 250 Jahren erobern können. Die besiegten Völker, in erster Linie Menschen, banden sie in ihre Gesellschaftsstruktur als Helfer und Diener ein, um für einfache Arbeiten eingesetzt zu werden. Seit etwa 2.000 Jahren kümmern sich die Uzuri nur noch um das Beseitigen hoher Mana-Konzentrationen sowie das Sammeln und Bewachen von Wissen.

W-6.19.3 Gesellschaftsstruktur

Uzuri leben fast ausschließlich in den großen Städten, die von den Wahet und den Minawahet gegründet wurden. Uzuri sind Zwitter, die weder ein männliches noch ein weibliches Geschlecht kennen. Auch Sexualität ist unbekannt. Die Uzuri pflanzen sich fort, indem sie aus verschiedenen geheimen Ingredienzien einen Uzuri-Körper formen und diesem während eines langen Rituals mit der Hilfe ihres Gottes Leben einhauchen.
Die so geschaffenen Uzuri besitzen zwar ihre endgültige Körpergröße, doch fehlen ihnen Verstand und Körperkraft, um selbständig zu leben. Innerhalb ihrer Erschaffergemeinschaft „wachsen“ sie auf und erreichen schließlich nach etwa 10 Jahren die geistige und körperliche Reife. Erst dann wird ihnen während eines feierlichen Rituals ihre Lebensaufgabe vom Gott Uzur selbst offenbart.

Es gibt die „Sammler“, die Orte hoher Mana-Konzentration aufsuchen und dort die „rohe“ Magie aufnehmen. Es gibt die „Denker“, die ihr ganzes Leben lang kaum ihren Wohnort verlassen und nichts anderes tun, als nachzudenken. Es gibt die „Träger“, die Wissen zusammentragen und zu den drei Wahet bringen. Es gibt die „Forscher“, die gesammeltes Wissen auf Wahrheit untersuchen und z.B. Artefakte mit verschiedensten Eigenschaften erschaffen, um ihren Nutzen zu erforschen. Neben diesen Lebensaufgaben gibt es noch viele andere, die in irgendeiner Form mit dem Erforschen und Bewahren von Wissen zusammenhängen (bei der Charaktererschaffung sollten passende Talente entsprechend der Lebensaufgabe gewählt werden).
Die niedrigen Tätigkeiten werden von Menschen erledigt. Dafür erhalten sie guten Wohnraum, gutes Essen und viele andere Annehmlichkeiten, für die sie nichts bezahlen müssen. Es gibt keine Zahlungsmittel, sondern durch klug ausgetüftelte Arbeitspläne werden für jeden Einwohner Tatianiens alle benötigten Güter geschaffen. Wer sich diesen Arbeitsplänen verweigert, wird aus der Gemeinschaft ausgeschlossen.

W-6.19.4 Lebensgefühl

Uzuri kennen nur ein Ziel: die Erfüllung der von Uzur gestellten Lebensaufgabe. Ist Uzur der Meinung, der Uzuri hätte die Aufgabe erfüllt, so wird er wiederum im Rahmen einer festlichen Zeremonie in das Reich Uzurs abberufen. Übrig bleibt auf Orota ein seelenloser Körper, der innerhalb von Stunden zu Staub zerfällt.
Zwischen den Uzuri gibt es aber nicht nur das Streben nach der vollkommenen Erfüllung der Lebensaufgabe, sondern auch Liebe, Streit, Eifersucht und das gesamte Spektrum der Emotionen.

W-6.19.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

- **Halblinge**: Die nimmermüden Halblinge haben im Rahmen von Handelsfahrten Kontakt mit den Uzuri bekommen. Es fällt ihnen jedoch schwer, entsprechende Gegenleistungen für die Uzuri-Kultur zu liefern. In jüngster Zeit handeln die Halblinge mit Wissen in Form von Schriftrollen und anderen Texten. Die Uzuri selbst sehen die Halblinge wie alle anderen auswärtigen Rassen als interessante Studienobjekte zur Wissensvermehrung.
- **Menschen**: Einheimische Menschen, die große intellektuelle Fähigkeiten mitbringen, werden bei den Uzuri hoch geschätzt. Die übrigen Menschen werden jedoch kaum beachtet. Auswärtige Menschen werden ähnlich gesehen wie Halblinge.
- **Szoths**: Die erste auswärtige Rasse, die Jatanat erreichen konnte, war das Echsenvolk der Szoth. Schnell wurden erste Handelsbeziehungen – Güter gegen Wissen – vereinbart. Bis heute sind die Szoth die engsten Partner der Uzuri. Diejenigen Szothhändler, die enge Handelsbeziehungen pflegen, bemühen sich, fremde Rassen wie Halblinge und Menschen nicht am Handel teilhaben zu lassen. Es kann also immer wieder vorkommen, dass Handelsschiffe der Halblinge oder Menschen auf dem Weg nach Jatanat „verschwinden“.
- **Zwerge**: Vor etlichen Jahren erreichte der erste Zwerg auf einem Handelsschiff der Halblinge Tatianien. Er wurde zu einem besonderen Forschungsobjekt der Uzuri, durfte also nicht in seine Heimat zurückkehren. Für die Uzuri steht das Forschungsinteresse immer über persönlichen Interessen. Daher hat der Zwerg zwar ein angenehmes Leben bei den Uzuri, jedoch keine Möglichkeit, jemals in seine Berge zurückzukehren. Die Uzuri hoffen, dass in Zukunft noch weitere Zwerge den Weg nach Tatianien finden.

W-6.19.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Bisher hat nur ein einziger Uzuri von Uzur die Lebensaufgabe erhalten, Tatianien zu verlassen. Er begleitete eine Forschungsexpedition aus Kullig zurück nach Glimmerbo. Im Gefolge vom oostarglimmer Fürst Hagen reist er nun durch die Lande. Dabei wendet er seine Artefaktschmiedefähigkeit großzügig an, ihm ist der Wert dieser einzigartigen Gabe nicht wirklich bewusst. Gorax, so der Name des Uzuri, ist auf der Suche nach einem Ort, wo er besonderes Erz schmieden kann, das er im Stopsel entdeckt hat. Da seine Vorräte des Metalls Uzurit begrenzt sind, kann er nur noch wenige Artefakte schmieden.

Rassenspezifische Eigenschaften

„Rohe“ Magie ist eine Folge des Götzenkrieges im nordwestlichen Jatanat. Ein Ort, an dem eine hohe Mana-Konzentration vorkommt, ist leicht durch die absonderliche Vegetation und die verdrehten Naturgesetze zu erkennen. Betritt ein Uzuri diesen Ort, so nimmt er die gesamte freie „rohe“ Magie in sich auf. Ähnlich wie bei einer Quelle regeneriert sich die „rohe“ Magie an den meisten Fundorten, sie muss daher immer wieder von einem Uzuri abgeschöpft werden.
Neben der Fähigkeizt, Mana absorbieren zu können, sind sie in der Lage, an einer durchschnittlich ausgestatteten Schmiede Teile ihres gesammelten Manas in ein metallisches Artefakt zu geben. Dadurch erhält der Gegenstand magieähnliche Fähigkeiten. Das Metall ist eine besondere Legierung aus Eisen, Kohlenstoff, Nickel und Uzurit, einem Metall, dessen Erz nur im Vuschhordang-Gebirge gefunden werden kann. Je mächtiger ein Artefakt sein soll, desto mehr Uzurit und „rohe“ Magie muss eingesetzt werden.

- Einsatz „roher“ Magie: Bei der Charaktererschaffung hat ein Uzuri 80 Mana-Punkte. Bei jeder Erschaffung eines Artefaktes kann er (muss er aber nicht) Mana verlieren. Würfelt der Spieler mit

dem W% über den Wert des Mana-Vorrats, so sinkt er um 5 Punkte. Ist der Vorrat bei null angekommen, so kann er keine Uzuri-Artefakte mehr erstellen. Betritt ein Uzuri den Ort „roher“ Magie, so hat er wieder einen Mana-Wert von 80 Punkten.

- Einsatz Uzurit: Für eine einfache Auswirkung (z.B. Schaden +1) werden 15 g Uzurit benötigt. Eine mittlere (z.B. Aufhebung der Höhenangst) bedarf etwa 100 g und eine große Wirkung (z.B. Zurückschleudern eines kritischen Treffers auf den Angreifer) kostet etwa 500 g Uzurit. Uzurit ist in Tatianien sehr kostbar, außerhalb des Landes praktisch unbekannt. Die Uzuri, die Uzurit abbauen und verhütten, sind überaus hoch angesehen. Ihre Ausbeute an Uzurit wird nach Tatia geliefert, wo es von den Wahet persönlich verteilt wird. Bisher wird das Wissen über Uzurit geheim gehalten. Ein Preis für ein Kilogramm Uzurit ist also nicht anzugeben, es ist praktisch unbezahlbar, nicht zu kaufen.

Ein Uzuri-Artefakt ist nicht magisch, also durch Zaubersprüche nicht als magisches Artefakt zu erkennen. Außerdem können nur Auswirkungen in Artefakte gebunden werden, die einen permanenten Charakter haben. Ein gezieltes Auslösen der Wirkung eines Artefaktes ist nicht möglich.
Die Ausbrennwahrscheinlichkeit für Uzuri-Artefakte ist gleich der Masse Uzurit (in Gramm) geteilt durch 50, beträgt aber mindestens 1. Die Artefakte sind nicht unzerbrechlich, sondern nehmen durch entsprechende Aktionen Schaden. Zerbricht oder brennt ein Artefakt aus, so verfärbt es sich dunkelgrau.
Die Uzuri kennen weder Berufe noch Klassen.

Trophäen
Uzuri zerfallen wenige Stunden nach ihrem Ableben zu Staub. Daher wird man keine klassischen Artefakte finden können.
Wert: —

Erlernte Waffen:
Streithammer

Rassische Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Geographie (Kl/Kl), Geschichtswissen (Kl/Kl), Himmelskunde (Kl/Kl), Metallurgie (Kl/Se), Mineralogie (Kl/Se), Rechnen (Kl/Kl), Mechanik (Fi/Kl), Schmieden (Kk/Fi), Uzurikenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Uzuro sprechen (Kl/Hö) und lesen/schreiben (Kl/Fi) sowie sieben weitere (beliebige) Talente, die zur Lebensaufgabe passen.

W-6.20 Vingari

W-6.20.1 Rassenspezifische Merkmale

Die Vingari gehören zu den intelligenzbegabten Mischwesen auf Orota, die sich allerdings durch die Besonderheit kennzeichnen, dass sie tagsüber wie normale Menschen erscheinen, während sie in der Nacht ihre Erscheinung völlig verändern. In der Zeit des Überganges vom Tag zur Nacht, also mit dem Sonnenuntergang, verwandeln sich die Vingari in geflügelte Wesen. Sie werden eine halbe Minute lang von einem unbändigen Schmerz befallen, der für gesunde Vingari ohne weiteres zu ertragen ist. Ältere und kranke Vingari allerdings verwandeln sich nicht mehr jede Nacht oder nur für eine kurze Zeit, da ihr Körper seine Kräfte anders einsetzen muss.

Im Zuge der Verwandlung wachsen dem Vingari riesige, fledermausartige Flügel auf dem Rücken, seine Statur wird ungemein kräftiger, ihre Hände wandeln sich zu Klauen, ihnen wächst ein echsenartiger, aber schuppenloser Schwanz und ihre Haut nimmt eine graublaue Färbung an.
Ihre Ausdauer, Gewandtheit, ihre Kraft und Reaktion hat sich durch die Transformation ihres Körpers deutlich verbessert, sie können nicht nur gleiten, sondern tatsächlich fliegen. Da sie sich aber zugleich mehr auf ihre Instinkte und ihre Statur verlassen, leiden zwangsläufig die Merkmale, die sie tagsüber als Menschen kennzeichnen: Klugheit, Konzentration und ähnliche Eigenschaften treten für die Vingari in der Nacht zurück.
Das beeinträchtigt jedoch auf keinen Fall die Erinnerung der Vingari, sie sind in ihrem Inneren weiterhin dasselbe Wesen wie am Tage, unterscheiden nach wie vor genauso Freund und Feind voneinander.
Die Verwandlung ist keine Abnormität unter den Vingari, sondern ein Teil ihres Wesens, das sie aber in den Augen anderer Völker immer suspekt oder gar unheimlich erschienen ließ. Das war auch einer der Gründe, warum die Vingari von den Angehörigen anderer Völker verfolgt wurden. Daher misstrauen die Vingari zunächst jedem Fremden und man muss sich ihr Vertrauen erwerben. Dennoch blieben die Vingari ein an sich freundliches und hilfsbereites Volk, das sich aber weitgehend in die Höhenzüge der *Vinge* zurückgezogen hat. Das hängt vor allem auch mit der steigenden Macht des Schwarzen Paladins in den Osthängen der Vinge und der angrenzenden Orksteppe *Tyth Morr* zusammen.

W-6.20.2 Die Geschichte

Die Vingari gehören zu den ältesten Völkern auf L'Feüd überhaupt, denn sie haben sich schon gegen die alten Lemuryer verteidigen müssen, die diese sonderbaren Wesen in ihre Dienste zwingen wollten. Damals lebten sie noch vornehmlich in den tiefen, kilometerlangen Höhlen der Vinge und den angrenzenden Gebieten. Das heutige *Kullig*, *Obebodd* und die Vinge selbst blieben weitgehend auch ihr einziges Verbreitungsgebiet.
In jener Zeit allerdings gelang es den lemuryschen Jägern tatsächlich, einige wenige Vingarifamilien zu fangen und in andere Gegenden ihres riesigen Imperiums zu verschleppen. Vingari, die den Fängen ihrer Feinde entkommen konnten, haben sich in angrenzende Gebirge, wie zum Beispiel den *Aska* und den *Vidunder-Berga*, geflüchtet, andere versuchten, die alte Heimat zu erreichen. Nur wenigen dürfte das gelungen sein.
So kam es, dass Jahrtausende später einige Vingari aus Furcht vor den unerbittlichen Lemuryern ein Treueverhältnis zu lokalen menschlichen Herrscherdynastien schlossen. Sie übernahmen den nächtlichen Schutz der betreffenden Familie, dafür hielt der Adelige seine schützende Hand über die verbündeten Vingari. Manche dieser Zweckbündnisse haben bis heute gehalten, andere fielen auseinander – meist aber ging der Vertrauensbruch von den Menschen aus!
Das Hauptvolk der Vingari übernahm einige der im Laufe der Jahrtausende verlassenen Höhensiedlungen der Lemuryer und entwickelte sich zu einem zivilisierten Volk, das diese Städte als die eigenen betrachtete. Manche davon lagen in der angrenzenden Orksteppe *Tyth Morr*, doch die ständigen Angriffe der Orks und die dauernd dort herrschende schwarze Magie vertrieb die Vingari in ihr eigentliches Hoheitsgebiet, die Vinge, nach der sie sich auch benannt haben (Vingari: die in der Vinge leben). Dort ist *Vingyrarh* ihr Zentrum, eine beeindruckende Stadt, die wie ein gigantischer Adlerhorst an der Felswand des zweithöchsten Berges der Vinge, des *Rowathass*, gebaut wurde (damals noch als Überwachungsfort von den Lemuryer in ihren Flugbooten).

Obwohl es keinem Volk richtig bewusst ist, haben sie aufgrund der (wenngleich meistens negativen Kontakte in uralten Zeiten) nicht nur die Bezeichnung Vinge von den geflügelten Wesen übernommen, sondern so manche von Räubern bedrohte Händler auf der alten Passstraße der Vinge und eine Vielzahl von Bergbewohnern haben ihr Leben der Hilfe der Vingari zu verdanken. Da seit Generationen aber niemand mehr einen verwandelten Vingari am helllichten Tag gesehen hat (wie denn auch), sind sich viele Menschen (und andere) der Anwesenheit der Vingari selbst in ihren Städten (was selten genug ist) nicht bewusst, da sie sie für eine Legende halten. Den Erzählungen verirrter Menschen über Flügelwesen und dergleichen mag man lediglich einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen (bei ein oder zwei Krügen Wein).

W-6.20.3 Gesellschaftsstruktur

An dieser Stelle wird die größte vingarische Gesellschaft, nämlich diejenige des zentralen Horstes *Vingyrarh* beschrieben. Dennoch lassen sich grundsätzliche Strukturen auch auf viele der kleineren Horste in der Vinge und den dichten Wäldern am Fuße der Vinge in Obebodd und Kullig übertragen.
Der Vingari mit der höchsten Position im Horst ist die so genannte *Babushka*, eine weibliche Vingari, die als einzige in der Lage ist, befruchtete Eier zu legen (in ihrer geflügelten Vingariform *Vinatha*). Alle anderen weiblichen Vingari können nur unbefruchtete Eier legen (in ihrer menschenähnlichen Vingariform *Vingram* sind sowohl männliche als auch weibliche Vingari zeugungsunfähig).
Zur Zeit der Hitze, wenn die Babushka bereit ist, neue Eier auszutragen, fliegt sie mitten in der Nacht, wenn der hellste Mond *Ligor* voll ist, fort von ihrem Horst. Da sie größer und schneller ist als alle männlichen Vingari fliegt sie rasch einen großen Vorsprung heraus. Derjenige männliche Vingari, der sie einholt (oder besser: von dem sie sich einholen lässt…) begattet sie in einem einzigartigen Lufttanz. Dieser zumeist starke, intelligente und gutaussehende männliche Vingari wird zum *Vingares*, zum Anführer und Verteidiger (zu vergleichen mit einem Kriegsherren) des Horstes.
Nach einer Tragzeit von sieben Monaten legt die Babushka ihr erstes Ei, gefolgt von monatlich einem weiteren Ei, bis sie insgesamt zwischen 10 und 15 Eiern gelegt hat. Aus den Eiern schlüpft nach zwei Monaten Brutzeit (meist werden die Eier in warme Räume auf warmen Sand zum Brüten gelegt) jeweils ein junger Vingari. Aus der ersten Hälfte der Eier schlüpfen in der Regel männliche, aus der zweiten Hälfte weibliche Vingari. Jedes Vingari-Baby wird von einem erwachsenen Vingari beim Schlüpfen unterstützt, wodurch sich eine Mutter/Vater-Kind-ähnliche Beziehung einstellt. Der Elternteil sorgt für den jungen Vingari, bis dieser mit etwa 14 Jahren selbständig ist.
Spürt die Babushka ihr Ende nahen, so bricht sie zum letzten Mal auf, um sich begatten zu lassen. Nach sieben Monaten legt sie nur ein einziges Ei, dessen Schale eine charakteristische tiefblaue Farbe hat. Aus diesem Ei schlüpft nach zwei Monaten die neue Babushka, die von den Bewohnern des Horstes gemeinschaftlich empfangen und großgezogen wird, wobei sie in den letzten Jahren ihrer Kindheit auf ihre Rolle als Babushka vorbereitet wird.
Die Babushka-lose Zeit bedeutet für einen Horst eine Zeit der Ruhe und der inneren Einkehr, da in dieser Zeit keine Paarungsflüge und somit Rangeleien zwischen dem männlichen Vingari überflüssig sind.
Immer wieder kommt es vor, dass eine besonders gesunde Babushka nach einer Begattung durch einen besonders kräftigen und gesunden Vingari außer der Reihe ein tiefblaues Ei legt. In einem solchen Fall übernehmen ausgewählte Vingari die Erziehung der jungen Babushka, um mit ihr, wenn sie geschlechtsreif ist, einen neuen Horst zu gründen.
Bei solch einer komplizierten Art der Fortpflanzung kommt es innerhalb eines Horstes nicht zu eheähnlichen Verbindungen, dennoch leben viele Pärchen zusammen, wobei ein Wechseln des Partners problemlos möglich ist.
Die Vingari verehren Elementargottheiten wie die Sonne, die Luft oder das Feuer und besitzen in jedem größeren Horst auch Tempel der entsprechenden Gottheiten.

W-6.20.4 Lebensgefühl

Vingari hassen nichts mehr als das Eingesperrtsein, sei es körperlich oder geistig. Regeln müssen ihnen einsichtig sein, ansonsten verweigern sie sich ihnen. Auch müssen ihnen Gründe, warum andere Rassen oder Wesen gegen ihren Willen eingesperrt sind oder Dinge gegen ihren Willen tun müssen, einleuchten. Sind diese Gründe nicht ausreichend, setzen sie alles daran, ein solches versklavtes Wesen zu befreien.
Da die meisten Vingari in ihren heimatlichen Horsten leben, wo so etwas nur äußerst selten vorkommt, gilt ihr streben danach, in ihrem Beruf erfolgreich zu sein und Reichtum anzuhäufen, um glücklich und zufrieden leben zu können.

W-6.20.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Wie bereits angemerkt lebt die letzte Population der Vingari versteckt in ihren Horsten in der gesamten Vinge und den am Fuße der Vinge gelegenen Wäldern im Kullig und Obebodd verteilt. Aufgrund der schlechten Erfahrungen, die sie mit Mitgliedern anderer Rassen (vor allem mit dem Menschen) gemacht haben, wenn sie in ihrer nächtlichen Form (*Vinatha*) auftraten, haben sie den offenen Kontakt abgebrochen und leben nur noch in versteckter Form in den Städten und Dörfern der anderen Rassen.
Sie setzen alles daran, nur tagsüber in Erscheinung zu treten und handeln dann so, wie man es von normalen Menschen erwartet.

- **Lemuryer**: Sollte ein Vingari auf einen Lemuryer treffen und dessen Tarnung durchschauen, so wird er alles daransetzen, mehr über die Lemuryer herauszufinden. Dabei ist die interessanteste Frage für den Vingari, ob die Lemuryer noch Vingari als Sklaven einsetzen und an welchen Orten das ganze geschieht.
- **Trolle**: Immer wieder kommt es vor, dass ein abenteuerlustiger junger Troll, dessen Sippe in der Vinge lebt, die kilometerlangen Höhlensysteme in der Vinge erforscht und dabei in die Nähe eines Horstes kommt und dort aufgegriffen wird. Sollte solch ein Aufgreifen geschehen, wenn alle Vingari ihre Vingram-Form besitzen, so wird der Troll mit vereinten Kräften aufgefordert, diese „menschlichen“ Höhlen niemals mehr aufzusuchen, sonst würde es ordentlich Ärger geben.
  Wird ein Troll jedoch entdeckt, wenn die Vingari gerade ihre Vinatha-Form besitzen, so geben sich die Vingari als böse, böse Dämonen aus, die dem Troll den Hals abreißen, wenn dieser sich nicht schnellsten verdrücken sollte…
  In jüngster Vergangenheit wurden jedoch größere Gruppen Trolle in den Gangsystemen und von Vingari bewohnten Bergen entdeckt. Nur mit vereinten Kräften konnten diese zurückgeschlagen werden. Die Vingari vermuten Zusammenhänge zwischen diesen Angriffen und dem Erstarken eines mächtigen Gegners im Osten der Vinge, dem Schwarzen Paladin.
- **Orks:** Die Angriffe der Orks nahmen, ähnlich wie die der Trolle, in den letzten Jahren deutlich zu. Gab es jahrzehntelang kaum Kontakte zwischen den Rassen (die Orks lieben das Bergsteigen nicht besonders), so werden immer häufiger Orks in den von Vingari bewohnten Gebieten entdeckt, die das Ziel haben, Vingari gefangen zu nehmen. Auch hier vermuten die meisten Vingari Zusammenhänge mit dem Schwarzen Paladin.

W-6.20.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Unter den Vingari gibt es viele Gerüchte und Legenden darüber, dass ein großer Teil der Lemuryer überlebt haben soll (was ja auch stimmt, siehe **Kap. W-6.11**). Diese zu suchen und die noch versklavten Vingaribrüder und -schwestern zu befreien ist Ziel vieler junger, ungestümer Vingari, die daher ausziehen, um als Held und Befreier zurückzukehren.
Andere Vingari siedeln sich in aller Heimlichkeit in menschlichen Städten an, um Informationen zu sammeln oder Handel zu treiben.
Es gibt einige wenige Vingari, die einfach aus Abenteuerlust hinaus in die weite Welt ziehen.

Rassenspezifische Eigenschaften
Gesunde Vingari (d.h. mindestens mehr als 50% der Lebensenergie auf jeweils allen Körperteilen) verwandeln sich bei Sonnenuntergang in die geflügelte Vingariform (*Vinatha*), bei Sonnenaufgang in die menschenähnliche Vingariform (*Vingram*).
Die Verwandlung dauert etwa eine halbe Minute lang. Der genaue Zeitpunkt kann vom Vingari um jeweils 5 Minuten nach hinten verschoben werden, dazu muss ihm eine Wi-Probe gelingen. Gelingt die Probe, so verliert er durch das Aufschieben der Verwandlung 10 gAP und 20 kAP.
In Extremsituationen kann das Unterbewusstsein eines Vingari die Verwandlung unabhängig von der Tages- und Nachtzeit hervorrufen (z.B. bei einem Sturz aus großer Höhe: Verwandlung von Vingram zu Vinatha). Die Rückverwandlung geschieht dann zum normalen Zeitpunkt. Ein Vingari kann die Verwandlung mit einer gelungenen Wi-Probe beschleunigen. Pro Sekunde, die er die Verwandlung verkürzt, verliert er zwei Punkte aktueller Körperkraft und einen Punkt aktueller Konstitution, weil es ihn innerlich zerreißt. Dieser Verlust kann natürlich durch Magie oder Stufenanstiege (oder durch einen netten SL) ausgeglichen werden.
Erfahrene Vingari können die Verwandlung gezielt herbeiführen. Dazu muss ihnen eine Talentprobe „Vingariverwandlung“ gelingen. Bei einer solchen gewollten Verwandlung verliert der Vingari 50 gAP und 100 kAP. Hat er nicht genügend Ausdauer, so gelingt die Verwandlung in keinem Fall. Die Rückverwandlung geschieht ebenfalls zur gewohnten Zeit.
Ein gesunder Vinatha kann die ganze Nacht hindurch fliegen (maximale Traglast: Kk·0.25 in kg), verliert dabei jedoch pro Stunde 25 Punkte seiner körperlichen Ausdauer. Über kurze Distanzen (etwa ein Kilometer) kann er die normale Traglast (Kk·0,75 in kg) im Flug transportieren und verliert dabei die Hälfte der Traglast an kA. Besonders schwere Lasten (maximal Kk·1.5 in kg) kann er etwa 100 m weit tragen, verliert dabei aber die Hälfte des transportieren Gewichtes an kA.

Trophäen
Es gibt keine Berichte über Vingaritrophäen.
Wert: —

Erlernte Waffen:
Speer, Dolch, Klaue

Rassische Talente:
Balancieren (Ge/Kf), Klettern (Ge/Kk), Lautloser Flug (Kf/Ge), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Springen (Ge/Kk), Orientierung Wildnis (Kl/Se), Tarnen (Kl/Se), Überleben im Gebirge (Kl/Ko), Himmelskunde (Kl/Kl), Wetterkunde (Kl/Kl), Vingarikenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Fallen (Ge/Re), Fliegen (Ge/Ko), Vingariverwandlung (Wi/Kf), Vingarisch sprechen (Kl/Hö), drei weitere beliebige Talente.

W-6.21 Worfinianer

W-6.21.1 Rassenspezifische Merkmale

Die Rasse der Worfinianer lässt sich am besten mit dem Begriff „Tiermenschen“ beschreiben. So haben die Worfinianer keine einheitliche Gestalt, sondern nur einen gemeinsamen Körperbau. Dieser ist vollkommen menschlich. Die einzelnen Worfinianer unterscheiden sich untereinander dadurch, dass sie den Kopf eines Tieres besitzen. Dabei sind fast alle auf Orota vorkommende Tierarten zu finden, bevorzugt jedoch leicht zu fangende Tierarten und bei

diesen in der Regel Säugetiere.
Die Sinneswahrnehmungen der Worfinianer entsprechen in etwa denen des Tieres, dessen Kopf sie auf den Schultern tragen. Ansonsten sind ihre sonstigen Fähigkeiten ähnlich wie die eines Menschen, was Kraft und Gewandtheit angeht. In der Regel sind die Worfinianer etwas einfältig und weniger clever als Menschen, auch haben die meisten von ihnen panische Angst vor Feuer und Magie.
Worfinianer haben die Fähigkeit, mit den Tieren zu kommunizieren, die zu der Gruppe gehören, deren Kopf sie tragen. Ebenfalls können die meisten von ihnen mit anderen Rassen kommunizieren. Ausgenommen sind solche Worfinianer, deren tierischer Anteil von Natur aus stumm ist.
Worfinianer werden nicht ganz so alt wie Menschen, ihr tierischer Anteil verhindert dieses meist. Wird das Tier ebenso alt oder gar älter als ein normaler Mensch, so erhöht sich bei dieser Konstellation ebenfalls das Höchstalter des Worfinianers.

W-6.21.2 Die Geschichte

Die Worfinianer entstanden durch die Experimente des Schwarzmagiers Worfin, der diese auf der Insel *Channu* betrieb. Diese liegt zwischen L’Feüd und Khamsati.
Ziel von Worfin war es, eine Armee von Tiermenschen zu erschaffen und sich mit ihrer Hilfe zum Herrscher von Nordkhamsati, danach von L’Feüd und schließlich von ganz Orota zu machen.
Er schaffte es, Tier und Mensch zu verschmelzen und hoffte, diese mit Hilfe seiner Magie beherrschen zu können, da er davon ausging, dass diese große Angst vor der Magie hätten. In der Tat konnten sich die meisten Tiermenschen nicht den Befehlen Worfins entziehen. Unter den Tiermenschen gab es jedoch eine Kreuzung aus einem Stier und einem Mann. Dieses Wesen wurde von Worfin mit einem Zauber belegt, der dafür sorgen sollte, dass alle Wesen, die den Minotauren sehen, in panische Furcht ausbrechen sollten. Der Zauber wirkte ganz vorzüglich, jedoch nicht nur auf gegnerische Wesen, sondern vor allem auf die anderen Tiermenschen, die von Worfin geschaffen worden waren. Da Worfin alle Worfinianer in ein großes, von der Außenwelt durch unzählige Zauber abgeschlossenes Tal gesperrt hatte und sie dort auf engem Raum zusammenleben mussten, kam es durch die Anwesenheit des Minotauren zu entsetzlichen Selbstmorden unter den Tiermenschen. Einige wenige jedoch gewöhnten sich an die böse Magie und verloren die Furcht vor Burreon, dem Minotauren. Burreon selbst war Kapitän eines Piratenschiffs gewesen, bevor er von Worfin gefangen genommen worden war. Daher war er ein erfahrener Anführer. Durch den Furchtzauber hatte Worfin gehofft, dass er diese Fähigkeit niemals ausspielen könnte, doch er hatte sich ziemlich verrechnet. Diejenigen Worfinianer, die nicht vor Furcht erstarrt waren oder panisch flüchteten, begannen, mit Burreon zu reden. Als dieser merkte, dass nicht alle ihn fürchteten, beschloss er, sich bei seinem Peiniger zu rächen und ihnen alle ihre Freiheit zurückzugeben.
Als Worfin sein Heer zur Schlacht gegen die Einwohner von *Hat-Bagar* sammelte, um die gesamte Insel Channu in seinen Besitz zu bringen, wurden fast alle Einwohner dieser friedlichen Handelsstadt hingemetzelt. Dieses war bis dahin der größte Triumph für Worfin und er dachte, nichts und niemand könne ihn nun mehr stoppen.
Als er sich mit einigen der überlebenden Frauen nach der Schlacht „vergnügte“ und sein Tiermenschenheer *Hat-Bagar* verwüstete, sammelte Burreon die tapfersten seiner Gefährten um sich, um Worfin zur Hölle zu schicken. Burreon und seine

Leute überwanden die meisten Schutzzauber rund um das Zelt Worfins, wobei fast alle Kämpen Burreons einen grausamen Tod starben. Burreon selbst, der männliche Waschbärmensch *Wurk* und der weibliche Schlangenmensch *Soralia* erreichten am frühen Morgengrauen das Zelt Worfins, der zu sehr abgelenkt war, um die erlöschenden Zauber rund um sein Zelt zu bemerken. Soralia drang lautlos von hinten in das Zelt ein. Es war ein grauenhafter Anblick, der sie erwartete. Worfin hockte wie eine fette, bleiche Qualle über einer der Überlebenden und folterte sie durch böseste Magie. Fast hätte Soralia ihren Auftrag nicht ausführen können, nur mit größter Mühe konnte sie ein entsetztes Stöhnen unterdrücken. Rund um Worfin lagen geschändete Frauen, denen teilweise Körperteile fehlten und die trotzdem lebten. Unzählige gebrochene Augen starrten sie an und diejenigen, die noch lebten, baten darum, erlöst zu werden. Hinter Worfin standen zwei Wachen mit ausdruckslosen Gesichtern, die Soralias Eindringen noch nicht bemerkt hatten. Als von vor dem Zelt Kampfgeräusche erklangen, tötete sie die beiden Wachen auf die ihr eigene einzigartige lautlose Weise. Worfin bemerkte dieses und mit einem Wink der rechten Hand tötete er sie.
Vor dem Zelt hatte in der Zwischenzeit Wurk die Wachen erreicht, die vor dem Zelt postiert worden waren. Wie ein gestreifter Blitz drang er zwischen die Wachen und bescherte ihrem Dasein ein blutiges Ende. Nach diesem Überraschungsangriff betrat er das Zelt und sah, wie Soralia durch den Zauberer Worfin gerade getötet wurde. Rasend vor Wut stürzte er sich auf den Magier, doch dieser war einen Tick schneller und wirkte erneut tödliche Magie. Mit einem Wink der linken Hand wurde Wurk in tausend Stücke zerrissen. Burreon, der seitlich in das Zelt mit seinen gewaltigen Hörnern einen Schlitz geschnitten hatte und dabei von einem Schutzzauber beinahe getötet worden wäre, konnte gerade noch erkennen, wie seine Freunde Soralia und Wurk durch die Hände Worfins starben. Außer sich vor Wut stürmte er mit gesenktem Haupt auf Worfin los, schaffte es, nicht über die verstreuten Frauenkörper zu stolpern und erreichte den Magier, als dieser beide Hände hob, um ihn mit einem gewaltigen Zauber zu töten. Zwei Meter, bevor Burreon Worfin erreichte, zerriss dieser das Herz des Minotauren. Doch Burreons Hass und grenzenlose Wut trieben ihn weiter, obwohl seine Beine zu versagen drohten, bewegte er sich weiter und mit allerletzter Kraft erreichte er den höllischen Magier und rammte ihm seine Hörner tief ein seinen Leib. Mit seinen Pranken traf er in einem letzten Aufbäumen den Schädel des Magiers und zermatschte ihn wie eine reife Melone.
Mit einem Schlag wurde die gesamte schwarze Magie frei, die der Zauberer in seinem Leben angesammelt hatte und in einer gewaltigen schwarzen Feuersäule verging das gesamte Lager des Magiers, das auf einem Feld vor den Toren *Hat-Bagars* errichtet worden war. Die Schreckensherrschaft Worfins war gebrochen.
Noch heute kündet ein tiefer Krater von dem vergangenen Kampf zwischen Worfin und Burreon. Heute hat er sich zur Hälfte mit schwarzem Wasser gefüllt, das bei Berührung tödlich ist und alles zerfrisst, das in Berührung damit kommt.
Als die übrigen Tiermenschen sahen, dass das Lager ihres Peinigers zerstört worden war, wussten sie, dass Burreon gewonnen haben musste. Sie beendeten das Abschlachten der Einwohner *Hat-Bagars*, löschten die Feuer und halfen allen Verwundeten, die sie finden konnten. Als die Sonne aufging, wurde das Ausmaß der Verwüstung erst richtig deutlich. Von den 15.000 Einwohnern *Hat-Bagars* lebten noch etwa 200, von den ursprünglich 9.000 Tiermenschen hatten etwa 2.000 überlebt. Gemeinsam machte man sich an die Arbeit, *Hat-Bagar* wieder aufzubauen, trotz der verständlichen Furcht der Menschen vor den Tiermenschen. Als diese jedoch bemerkten, dass die Worfinianer keine tumben Tiere sind, sprechen können, Gefühle haben und diese ihnen ihre Geschichte erzählt hatten, beschloss man, in *Hat-Bagar* als gemischte Gesellschaft zu leben. Bis heute hat sich an diesem Zustand nichts geändert. *Hat-Bagar* dient all denen als Zufluchtsort, die verfolgt werden, anders sind oder einfach aussteigen wollen.

W-6.21.3 Gesellschaftsstruktur

Die Worfinianer leben auf ganz Channu verstreut in Dörfern oder in ihrer Hauptstadt *Hat-Bagar*. Einige von ihnen ziehen jedoch die Einsamkeit der Natur vor, wenn ihr tierischer Anteil in ihnen zu stark danach drängt. Da die Worfinianer die Natur sehr schützen, gibt es auf Channu noch weite Wälder, die teilweise gänzlich unberührt sind.
Die 2.000 Worfinianer, die die Schlacht von *Hat-Bagar* überlebt hatten, gehörten etwa 100 verschiedenen Spezies an. Da sich herausstellte, dass nur gleichartige Worfinianer fruchtbar sind, bildeten sich in den Dörfern und in *Hat-Bagar* Ortsteile heraus, in denen die einzelnen Spezies mehr oder weniger getrennt voneinander leben. Jeder dieser Ortsteile hat einen Sprecher, die bei wichtigen Fragen zusammenkommen und Probleme regeln. Ebenso gibt es unter den reinrassigen Mitbewohnern Sprecher, die selbstverständlich ebenfalls eine Stimme haben.
Unter den Worfinianern hat sich im Laufe der Zeit eine mächtige religiöse Strömung gebildet, die ihren Befreier Burreon und seine Mitkämpfer anbeten (Burreon ist inzwischen ein Gott der fünften hellen Sphäre, Wurk und Soralia sind Götter der dritten hellen Sphäre, Satan Worfin ist ein Verderber der sechsten dunklen Sphäre). Dabei wird Burreon als Beschützer vor dem absolut Bösen, Worfin, verehrt. Wurk und Soralia werden vor allem von den Mitgliedern ihrer Spezies (Waschbär und Schlange) angebetet.

Worfinianer leben in den unterschiedlichsten Gemeinschaften zusammen, ihr tierischer Anteil bestimmt, ob sie sich in Paaren, Rudeln oder Herden wohl fühlen. Die Kinder werden ebenfalls in diesen Gemeinschaften aufgezogen und unterrichtet. Alle Kinder werden ab ihrem 7. Lebensjahr im Hause Burreons unterrichtet, um dort die Sprache der Menschen, Khamsatisch, zu erlernen sowie Grundlagen in Rechnen, Sozialkunde und Geschichte.

W-6.21.4 Lebensgefühl

Aufgrund ihrer entsetzlichen Geschichte lehnen es die Worfinianer ab, gegen andere Rassen oder sogar untereinander Krieg zu führen. Sie lassen sich auch nicht durch Geld oder gute Worte als Söldner kaufen.
Vor Magie haben die meisten Tiermenschen auch heute noch Angst, Magier werden auf Channu nicht geduldet.
Im Einklang mit ihrer tierischen Natur zu leben ist für die Worfinianer sehr wichtig. Daher kommt es immer wieder vor, dass ein Worfinianer der Enge des Dorfes oder der Stadt entflieht und in die Wildnis geht. Dort lebt er von dem, was sie ihm bietet.
Worfinianer legen sehr viel Wert auf Ehre und Ehrlichkeit. Lügen sind ihnen verhasst und unfaire Behandlungen führen dazu, dass sie mit aller Härte gegen den Gegner vorgehen.

W-6.21.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Während der Schreckensherrschaft Worfins war die Schifffahrt zwischen L'Feüd und Khamsati fast vollständig zum Erliegen gekommen, da der wichtigste Zwischenhafen *Hat-Bagar* durch Worfin blockiert worden war (er kaperte viele Schiffe und benutzte die Seefahrer für seine Experimente). Noch heute liegen unzählige Schiffswracks rund um Channu. Heute ist *Hat-Bagar* wieder einer der wichtigsten Handelshäfen zwischen L'Feüd und Khamsati.
Mit allen Rassen kommen die Worfinianer zurecht, teilweise gut, teilweise weniger gut. Wird jedoch ein Worfinianer bedroht, beleidigt oder sonst wie in seiner Ehre gekränkt, so kann man sich ihn sehr leicht zu einem unerbittlichen Feind machen.

W-6.21.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Einige der Spezies auf Channu sind sehr, sehr selten. So kann es vorkommen, dass ein Worfinianer keinen Partner oder keine Partnerin seiner Spezies findet, um sich mit ihr zusammenzutun. Daher gehen sie auf Wanderschaft, um an anderen Orten Mitglieder ihrer Spezies zu finden.
Es kann sogar soweit kommen, dass dabei Channu verlassen wird, um woanders einen Gefährten oder eine Gefährtin zu finden. Es gibt nämlich immer wieder Worfinianer, die Channu einfach so verlassen, teilweise sogar mit ihrer Familie oder mit ihrer Sippe, um eine neue Existenz aufzubauen.

Rassenspezifische Eigenschaften
Alle Worfinianer haben die besondere Eigenschaft „Gefahreninstinkt" (s. **Tabelle a5.1**, W% = 46–50). Die Wahrnehmungseigenschaften sowie die körperlichen Besonderheiten hängen stark vom tierischen Anteil des Worfinianers ab und sollten vom SL bestimmt werden. Seid kreativ…

Trophäen
Jeder Worfinianer hat in seiner Wirbelsäule am Übergang zwischen Tierschädel und Menschenkörper von Geburt an eine seltsame Knochenverwachsung. Diese wird als Trophäe gehandelt.
Wert: ab 60 Silberstücke

Erlernte Waffen:
Waffenloser Kampf (Faust)

Rassische Talente:
- *Fleischfresseranteil* u.ä.:
  Geländelauf (Ge/Re), Schleichen (Kf/Ge), Springen (Ge/Kk), Verborgenes sehen (Se/Kl), Fallen stellen (Fi/Kl), Nahrungssuche (Kl/Se), Spurensuche (Kl/Se), Tierkunde (Kl/Kl), Worfinianerkenntnis (Kl/Kl)
- *Pflanzenfresseranteil* u.ä.:
  Totale Verteidigung (Kl/Re), Geländelauf (Ge/Re), Laufen (Ge/Ko), Nahrungssuche (Kl/Se), Orientierung (Wildnis, Kl/Se), Himmelskunde (Kl/Kl), Kräuterkunde (Kl/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Worfinianerkenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Geschichtswissen (Kl/Kl), Rechnen (Kl/Kl), Tiersprache (je nach Tieranteil) und Khamsatisch sprechen (Kl/Hö), drei zum Tieranteil passende beliebige Talente sowie drei weitere beliebige Talente.

W-6.22 Yektozi

W-6.22.1 Rassenspezifische Merkmale

Die Rasse der Yektozi, die offiziell als ausgestorben gilt, ist beileibe nicht ausgestorben! Nach ihrer vernichtenden Niederlage vor etwa 8.000 Jahren gegen die Elfen haben sie sich vollständig zurückgezogen.
Die letzte noch existierende Yektozistadt ist *Buraco*, die von Zerstörungsfeldzug der Elfen verschont wurde, da die Hauptstadt der Yektozi durch ihre mächtige Illusionsmagie nicht zu entdecken war.
In Buraco leben etwa 2.000 Yektozi, mit Abstand die größte Population auf Seloc.

Die Yektozi sind eine sehr alte Rasse, ähnlich alt wie die Elfen. Es gibt keine Beschreibungen von Yektozi, allerdings zeigen elfische Zeichnungen und Bilder die Yektozi als sehr verführerische Katzenwesen, die einem geschmeidigen Körper haben, deren Gesicht von eindrucksvollen Augen mit geschlitzter Pupille geprägt werden und deren Ohren spitz zulaufen und an ihrer Spitze ein kleines Büschel aufrecht stehender Haare aufweisen. Ihr Körper wird von einem feinen, dichten Fell bedeckt, wobei auch das Gesicht nicht ausgespart wird.
Heute sieht man Yektozi niemals in ihrer natürlichen Gestalt. Zu groß ist ihr Plan, unentdeckt zu bleiben, um sich, wo immer es geht, an den Elfen zu rächen.
Yektozi sind überdurchschnittlich gewandt, außerordentlich reaktionsschnell, sie sehen sehr gut und ihr Gehör ist schon sprichwörtlich. Sie sind jedoch nicht übermäßig kräftig, auch ihre Konstitution lässt häufig zu wünschen übrig. Für übermäßige Klugheit und großen Willen sind sie ebenfalls nicht bekannt.
Yektozi werden etwa 60 Jahre alt und durchschnittlich 1,90 m groß. Ihr Körperwuchs ist meist schlank.

W-6.22.2 Die Geschichte

Vor etwa 20.000 Jahren lebten Yektozi und Elfen einträchtig nebeneinander auf Seloc. Die Elfen hatten den „Großen Wald“, der damals große Teile Selocs bedeckte, besiedelt, die Yektozi hingegen fühlten sich in wärmeren Gefilden wohler und besiedelten den „Großen Dschungel“ im Süden Selocs.
Auf diese Weise vergingen Jahrtausende, Kriege zwischen den Yektozi kamen und gingen, eine Schriftsprache entwickelte sich ebenso wie größere Städte, die auf Ruinen von noch älteren Rassen (Spielleiterinformation: Die Hartschaligen haben die Ruinen hinterlassen…) errichtet worden waren.
Die Rasse der Yektozi wuchs und wuchs und irgendwann wurde der „Große Dschungel“ zu klein für das große und mächtige Volk der Yektozi, die andere Rassen des Dschungels sogar versklavt hatten.
In aller Heimlichkeit bereitete man einen Krieg gehen die Elfen vor, die im nördlich angrenzenden „Großen Wald“ von Seloc lebten. Von der Gewalt des Angriffs völlig überrascht standen die Elfen kurz vor einer Niederlage, als sich die Toten der Elfen erhoben und jeden Yektozi und jeden Kämpfer auf Seiten der Katzenkrieger töteten.
Selbst, als eine Delegation der Yektozi die endgültige und bedingungslose Kapitulation verkündete, endete das Morden der Elfen nicht. Die Yektozibotschafter wurden hingerichtet und alle zu findenden Yektozistädte erobert und alle Bewohner, sogar die Sklaven, getötet.
Nur die Hauptstadt der Yektozi konnte von den Elfen nicht entdeckt werden, sie wurde durch die mächtigsten Illusionszauber geschützt. Etwa 200 Yektozi und 1.000 versklavte Pedrusianer hatten in den sicheren Mauern *Buracos* den Ausrottungsfeldzug durch die Elfen überlebt. Die meisten von ihnen waren alt und schwach, so dass die Yektozipopulation in den nächsten Jahrhunderten auf 50 Yektozi sank. Auch die Sklaven starben vielfach, da sie nicht in der Lage waren, *Buraco* zu verlassen.
Heute zählt Buraco etwa 2.000 Yektozi und 5.000 Pedrusianer.

W-6.22.3 Die Gesellschaftsstruktur

In der yektozischen Gesellschaft fällt ein Rat Yektozifrauen alle wichtigen Entscheidungen. Nach dem Krieg gab es nur noch wenige männliche Yektozi, so dass die Frauen alle Entscheidungen treffen mussten. Bis heute hat sich daran nichts geändert.
Ehen und Familien gibt es nicht, sobald eine Yektoziffrau ins gebärfähige Alter kommt, muss sie der Rasse erst mindestens drei Yektozikinder schenken, ehe sie über ihr Leben selbst bestimmen darf. Als Vater werden die klügsten und stärksten Yektozi ausgewählt.
Die Kinder kommen nach der Geburt in Horte, wo sie ohne den Einfluss der Eltern erzogen werden. Erzieher sind Priester der Jagdgöttin *Yektora*, die gleichzeitig die oberste Gottheit darstellt.
Die pedrusianischen Sklaven versorgen das yektozische Volk mit Nahrung, sie halten die Häuser instand und sind für alle niederen Arbeiten zuständig. Ein Sklave ist äußerst wertvoll, aus diesem Grund werden sie meist gut behandelt.

W-6.22.4 Das Lebensgefühl

Die Yektozi sehen sich selbst als die eigentlichen Herren des „Großen Urwaldes“ im Süden Selocs. Aufgrund ihrer sehr geringen Population unternehmen sie jedoch keine Anstrengungen, diesen Status allen Rassen zu verdeutlichen.
Im Gegenteil, sie sind die Meister der Täuschung und der Tarnung. Sie sind immer auf der Suche nach neuen Technologien und Waffen, um wieder zu der Macht zu werden, die sie einstmals waren.
Daher werden immer wieder Yektozi durch den Rat ausgesucht, um auf Seloc und L’Feüd zu spionieren. Ihre Illusionsmagie verhilft ihnen dazu, ein fremdes Aussehen anzunehmen.
Trifft ein Yektozi auf einen Elfen, so hat dieser die Pflicht, ihn zu töten, damit die Rasse der Elfen geschwächt wird. Es gibt Gerüchte, dass es Yektozikrieger sogar geschafft haben, in den Elfenpalast in Ängd einzudringen, um dort den Herrscher zu töten. Auch in anderen Rassen und Kulturen streben ausgewählte Yektozi danach, Schlüsselpositionen in Staat und Gesellschaft zu übernehmen.

W-6.22.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Da die Yektozi als ausgestorben gelten, gibt es verständlicherweise keinen „offiziellen“ Kontakt mit anderen Rassen.

W-6.22.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Es gibt immer wieder abtrünnige Yektozi, die einfach nur in die Welt hinausziehen wollen, um dort in Frieden zu leben. Dagegen gibt es andere, die vom Rat ausgeschickt werden, um Spionage zu betreiben.
Nur selten gibt es Yektozi, die einfach nur so auf Abenteuer aus sind.
Was allen Yektozi gleich ist, ist die Manie, sich nicht in ihrer wahren Gestalt zeigen zu wollen. Aufgrund ihrer Ausbildung im Tempel der Yektora ist ihnen dieser Zustand in Fleisch und Blut übergegangen.

W-6.22.7 Magische Fähigkeiten

Yektozi haben die Fähigkeit, ihr Aussehen mittels Illusionsmagie zu verändern. Dabei können sie jedoch nicht ihre Größe und Gestalt wechseln, sondern ausschließlich ihr Aussehen, ihre Stimme und ihre Oberflächenbeschaffenheit verwandeln.
Um eine Sache davon zu ändern, muss ihnen eine Kf-Probe gelingen. Ansonsten ist die Illusion permanent, sie wird weder durch Schlaf noch Bewusstlosigkeit aufgehoben. Erst durch Tod des Yektozi wird ihre wahre Gestalt nach etwa drei Wochen sichtbar.
Die Illusion umfasst alle Bereiche der Haut eines Yektozi, die Lage und das Aussehen innerer Organe oder gar der Augen kann nicht mittels der natürlichen Magie der Yektozi verändert werden. Dadurch sind offene Verletzungen eines Yektozi genauso zu erkennen wie bei jedem anderen Lebewesen, bei blauen Flecken oder oberflächlichen Verbrennungen wirkt jedoch die Illusion überdeckend. Verschmutzungen, die nur die Farbe der Haut (bzw. des Fells) des Yektozi betreffen, werden von der Illusion getarnt, liegt die Verschmutzung jedoch außerhalb des Fells, so ist sie sichtbar.
Mit Hilfe einer Kl-Probe kann die Illusion wie andere Illusionen auch durchschaut werden.
Trifft ein Yektozi auf ein anderes Mitglied seiner Rasse, so erkennt er nicht automatisch, dass sein Gegenüber ebenfalls ein Yektozi ist. Diese Tatsache kann nur durch bestimmte Verhaltensmuster (z.B. eigenartige Haltung des Mundes beim Essen, seltsame verschwindende Verschmutzungen) erkannt werden. Besteht die Vermutung und gelingt dem Yektozi eine um 40 Punkte erleichterte Kl-Probe, so durchschaut er die Illusion und erkennt den Yektozi in seiner wahren Gestalt.
Im Astralraum ist die Illusion als dunkelviolettes Feld um den Yektozi herum zu erkennen, jedoch nicht zu durchschauen.

Rassenspezifische Eigenschaften
Yektozi besitzen ein ausgesprochen feines Gehör, welches das Rascheln einer Maus selbst in einer Entfernung bis zu 100 Metern wahrnehmen kann. Die Richtung, aus der das Geräusch kommt, wird ebenfalls genau erkannt. Zudem besitzen sie beachtliche magische Fähigkeiten (s.o.).

Trophäen
Es gibt keine Informationen über Yektozi-Trophäen.
Wert: —

Erlernte Waffen:
Dolch, Faust (Krallen: TP: 1W6)

Rassische Talente:
Finten (Kl/Ge), Balancieren (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Geländelauf (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Schleichen (Kf/Ge), Springen (Ge/Kk), Orientierung (Wildnis, Kl/Se), Überleben im Wald (Kl/Ge), Yektozikenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Lügen (Kl/Kf), Schauspielerei (Ch/Kf), Yektozi sprechen (Kl/Hö), zwei weitere beliebige Talente.

W-6.23 Zwerge

W-6.23.1 Rassenspezifische Merkmale

Zwerge sind die zweithäufigste Rasse, die auf Orota angetroffen werden kann. In sämtlichen Gebirgen sind sie zuhause, sowohl auf dem Kontinent *Seloc* wie auf *Terreth L'Feüd*, seltener auf *Khamsati*. Auf Inseln wie den *Skurrilen* oder *Duch* wird man sie nicht oder nur äußerst selten antreffen, Zwerge hassen die Seefahrt nämlich wie den Verderber. Die Ursache dafür liegt in ihrer Abneigung gegen das Schwimmen. Ihr enorm kompakter Körperbau macht sie deutlich schwerer als Wasser und da-

durch wie einen Stein versinkend.
Zwerge sind recht kleine Gesellen, ihre Größe liegt um einem Meter und zwanzig Zentimeter. Sie sind sehr robust, und ihr Wille ist sprichwörtlich: „Eher geht ein Troll durchs Nadelöhr als dass ein Zwerg überredet wird." Zwerge sind nicht sonderlich gewandt, außerdem reagieren sie meist etwas langsamer als andere Rassen.
Da Zwerge bevorzugt in dunklen Stollen und Minen zuhause sind, ist ihre Sicht bei beinahe völliger Dunkelheit recht gut, das Licht eines glimmenden Holzspanes reicht ihnen, um bei Dunkelheit normal zu sehen. Problematisch wirkt sich diese hervorragende Nachtsicht jedoch am Tage aus. Bei hellem Licht sehen sie deutlich schlechter als andere Rassen.
Die größten bisher gesichteten Zwerge waren 2,50 m groß. Es gehen aber Gerüchte um, dass der Forscher, der diesen Zwerg vermessen hat, ihn mit einem Troll verwechselt hat. Vielleicht hat der Forscher übersehen, dass alle Zwerge (sowohl männlich wie weiblich) einen wohlgepflegten Bart haben, im Gegensatz zu Trollen. Dieser Bart ist so intensiv und verstopft die Nasenlöcher der Zwerge so dicht, dass ihr Geruchssinn darunter leidet, weshalb sie auch nicht so gut riechen können (und teilweise auch selbst nicht so gut riechen).
Zwerge kommen in allen möglichen rassischen Modifikationen vor, ihre Hautfarbe geht von sehr hell (die Zwerge, sie ihre Stollen niemals verlassen, sind teilweise sogar Albinos) bis schwarz. Ähnlich ist es mit ihrer Haarfarbe, die alle bekannten Haarschattierungen annehmen kann.
Zwerge werden sehr alt. Mit frühestens 50 Jahren gilt ein Zwerg als volljährig, die meisten Zwerge brauchen einige Jahrzehnte länger. Im Durchschnitt werden Zwerge um die 180 Jahre alt, es gibt aber auch Methusalems, die deutlich älter geworden sind.
Zwerge lieben es, zu feiern. Je größer die Gelage mit allen möglichen Alkoholika sind, umso schöner ist das Fest. Es ist nicht zu glauben, welche Mengen Bier und Speisen von einer Horde Zwerge verdrückt werden können. Dafür sind Zwerge aber auch unglaublich gastfreundlich und weisen keinen von einer solchen Feier ab.

W-6.23.2 Die Geschichte

Die Geschichte der Zwerge ist eine uralte. Seit ewigen Zeiten leben sie auf den beiden großen Kontinenten und widmen sich ihrem durch ihren Gott *Ognior* gegebenen Auftrag. Zu Ehren ihres Gottes wollen sie nämlich aus Edelsteinen und seltenen Metallen wunderbare Kunstwerke herstellen und ihrem Gott weihen.
Diese Kunstwerke wurden vor allem von Menschen geneidet. Die Zwerge von *Tschar*, die auf *Seloc* die größte Population stellte und auch heute noch stellt, wurde mehrmals von menschlichen Streitkräften angegriffen und teilweise sogar vernichtend geschlagen. Doch immer gab es Zwerge, die sich in unzugängliche Stollen und Gangsysteme zurückzogen und somit dem Zugriff der Angreifer entkamen. Nur selten gelang es den Menschen, große und bedeutende Schätze von den Zwergen zu erobern. Diese hatten in weiser Voraussicht die wichtigsten und heiligsten Kunstwerke versteckt. Selbst heute soll es im weit verzweigten Gangsystem im *Tschar* Kammern geben, die zum Bersten gefüllt sind mit alten Schätzen. Heute sind die Zwerge von *Tschar* von den umliegenden Siedlungen der Menschen abhängig, da nur diese in der Lage sind, ihnen das benötigte Holz aus *Las Mahojn* zu liefern. Es hat sich ein reger Handel zwischen den ehemaligen Feinden entwickelt, von dem beide Parteien sehr profitieren.
Die Zwerge von *Grain* wurden vor allem dadurch bekannt, dass sie im Kampf gegen die Elben schmählich unterlagen. Die wichtigsten Wälder gingen ihnen verloren, so dass die meisten von

ihnen das Gebirge in Richtung *Terreth L'Feüd* verließen und sich teilweise in Städten niederließen. Die Zwerge, die schon früh das äußerst mineralreiche Gebirge von *Medo* besiedelten und wenig durch andere Rassen belästigt wurden, trieben Stollen den Erzadern entlang und umgingen so das Binnenmeer von *W'Torek*. Vor den meisten anderen Rassen erreichten diese Pioniere den Nordkontinent. Nachdem sie im *Vägg* die wenigen Erzadern abgebaut hatten und dabei den gesamten Wald, der ehedem die *Ödemark* bedeckte, abgeholzt hatten, zogen sie weiter nach *Vya*, wo sie erstmals auf heftigen Widerstand stießen.

Es waren die Trolle, die *Vya* bewohnten und auf keinen Fall ihr angestammtes Land verlassen wollten. Die vielen kleinen Zwergenkönigreiche, die *Vägg* besiedelt hatten und denen nun ihre Rohstoffe ausgegangen waren, taten sich nun zusammen und in einer konzentrieren Aktion mit einem gemeinsamen König namens *Stahlarm von Vägg*, einem begnadeten Feldherren, wurden die Trolle vernichtend besiegt. Doch Stahlarm hatte kein Interesse, die Trolle auszurotten, sondern er sah in ihnen mögliche Verbündete, die in späteren Notzeiten ein starkes Trumpfas im Ärmel sein könnten. Er bot ihnen ein Bündnis an, wobei die Trolle *Munkkapa* und sämtliche nördlichen Gebirge erhalten sollten. Doch die Trolle lehnten dieses Angebot ab und verließen in einem langen Treck ihr ehemaliges Siedlungsgebiet Richtung Nordost.

Nach diesem Erfolg besiedelten die Zwerge in rascher Folge die Gebirge von *Munkkapa* und *Fjäll* und errichteten ein riesiges Königreich unter ihrem König Stahlarm, der die nächsten 207 Jahre sein Reich zusammenhielt, bis zu seinem Tod. Das Mausoleum mit seinem Leichnam bildet das Zentrum der heute größten Zwergenmetropole in *Vya*, *Stahlarmsort*. Nach seinem Tod zerfiel das Königreich in drei kleinere, die jeweils über die einzelnen Gebirge von *Munkkapa*, *Fjäll* und *Vya* reichen.

Nach Jahrhunderten relativer Ruhe und Friedens strömten die Elfen, die aus *Seloc* vertrieben worden waren, über den Gebirgspass von *Svantor*, der zwischen den Gebirgen von *Fjäll* und *Tyrrhil* liegt, in die riesigen Auengebiete von *Ängd*. Dort befanden und befinden sich die wichtigsten Wälder der Zwerge, die sie abholzten, um mit dem Holz ihre Stollen abzustützen. Die Zwerge, welche die Naturverbundenheit der Elfen kannten und nicht akzeptieren konnten, versuchten, die Elfen im *Svantor* aufzuhalten, doch mit Hilfe mächtiger Magie durchbrachen die Elfen die Blockade und strömten nach *Ängd*. Bis heute haben die Zwerge nicht herausgefunden, wie die Elfen die Zwerge überwinden konnten. Die einzige Erkenntnis, derer sich die Zwergenhistoriker einig sind, ist die, dass von den Zwergen im *Svantor* kein einziger die Schlacht überstanden hat. Keiner ist jemals in seinen Heimatstollen zurückgekehrt, und niemals haben die Zwerge die Leichen ihrer Kameraden gefunden.

Nach dieser Niederlage wuchs der Hass der Zwerge gegen die Elfen und ohne Rücksicht auf Natur und Umwelt rächten sich die Zwerge an dem Lebensraum der Elfen. Sie holzten die gesamten Nordhänge von *Munkkapa* und *Fjäll* ab und drangen bis tief in die Auen ein. Nach Jahrzehnten voller Kämpfe erlahmte der Krieg zwischen den Elfen und Zwergen und man ging einen relativen Waffenstillstand ein. Die Elfen erklärten sich bereit, den Zwergen Holz zu liefern, das sie selbst aussuchten.

Dieser Friede mit den Elfen bewährte sich, als die Orks gegen die Osthänge von *Vya* und *Fjäll* drängten, um gegen die Elfen in den Krieg zu ziehen. Die Zwerge verteidigten ihre Pässe und hielten die Orks für geraume Zeit auf, wodurch die Elfen die Möglichkeit erhielten, sich besser zu verteidigen. Die Zwerge nutzten die Gelegenheit, sich für viele kleine Grenzstreitigkeiten mit den Orks und den Menschen, die mit den Orks verbündet waren, zu rächen.

Beim nächsten Angriff der Orks gegen die Elfen hielten sich die Zwerge aus diesem Konflikt heraus, da die Streitmacht der Orks mit etwa 10.000 Kriegern zu groß war.

Als das Menschenreich durch den Verrat gegen die Orks an Stabilität gewonnen hatte und zu einer festen Größe wurde, versuchten die Zwergenkönige Verträge mit den Menschenfürsten zu schließen, um einer erneuten Belagerung wie einst im *Tschar* zu entgehen. Viele der Fürsten gingen auf die Verträge ein und es bildete sich ein reger Handel. Nur wenige abenteuerlustige Fürsten oder auch marodierende Ork- und Menschenbanden versuchten gelegentlich, gegen die Zwerge zu kämpfen, um die sagenumwobenen Schätze zu stehlen. In dieser Zeit relativer Ruhe breiteten sich die Zwerge weiter nach Norden aus und besiedelten die *Tyrrhil*, *Kväll-Dimma* und die *Norrberga*. Sie waren die ersten, die die nahende Drachenarmee sichteten. Da sie sich jedoch in ihren Höhlen und Stollen sicher fühlten, kümmerten sie sich nicht weiter um die Gefahr. Erst als Drachenkrieger in die Zwergenminen eindrangen, boten die Zwerge den Menschen und Elfen ihre Unterstützung gegen die Drachen an, wobei sie sogar ihre uralten Kontakte zu den Halblingen und Trollen aktivierten und sie zum gemeinsamen Kampf überreden konnten.

Heute Leben die Zwerge in Frieden mit den umgebenden Rassen mitten im Herzen von *L'Feüd*. Nur mit den Elfen gibt es vor allem in jüngster Zeit vermehrt Streitereien um die Wälder vom *Tyrrhil*, da der Verbrauch von Holz enorm zugenommen hat. Man munkelt, dass die Zwerge im *Tyrrhil* auf eine gewaltige Diamantium- und Mithrillader gestoßen sind.

W-6.23.3 Die Gesellschaftsstruktur

Die Gesellschaftsstruktur der Zwerge ist geprägt durch ein extrem hierarchisches System von Zucht und Ordnung. An der Spitze eines Zwergenstaates

steht der Adel, der von den reichsten und einflussreichsten Familien gestellt wird. Erringt eine Zwergenfamilie einen gewissen Reichtum (durch Fund einer extrem wertvollen Erzader beispielsweise), so wird sie in den Kreis des Neuadels aufgenommen. Nach einigen Jahrhunderten im Neuadel wechselt die Familie in den Altadel, wenn sich der finanzielle Besitztum nicht verschlechtert hat. Verliert eine adlige Familie ihren Besitz, so sinkt sie auf ein niedrigeres Niveau und wird bürgerlich usw. Die Oberhäupter der reichsten und angesehensten Familien stellen den Adelsrat, der den König bestimmt. Der König muss mindestens 99 Jahre alt sein und aus dem Altadel stammen. Der König (wobei ein weiblicher König auch möglich ist) hat volle Finanzgewalt über den Staatsschatz und über das Militär, wobei jede Entscheidung vom Adelsrat selbstverständlich genau überprüft wird und bei Nichtgefallen abgelehnt werden kann. Bis heute haben die meisten Zwergenkönige ihre Sache sehr gut gemacht und den Staatsschatz Jahr für Jahr vermehrt.

Die meisten Zwerge leben mit ihrer Familie in einem Wohnstollen in unmittelbarer Nähe ihres Claims. Das Sagen hat das Familienoberhaupt, wobei das Geschlecht keine Rolle spielt. Mehrere Claims bilden das so genannte *Claiming*, eine Art Zwergendorf. Im *Claiming* gibt es einen Rat der Familienoberhäupter, der die Geschicke des *Claimings* leitet. Ist eine Familie des *Claimings* adlig, so stellt sie automatisch den *Claimaug*, den Redner des *Claimings*. Anderenfalls wird er im Rat gewählt.

In jedem *Claiming* gibt es eine Zwergenschule, in der die Heranwachsenden die Fertigkeiten lernen, die sie zum Leben brauchen. Die Schulzeit dauert 30 Jahre und ist durch äußerste Strenge gekennzeichnet. Sind die Zwergenkinder noch zu jung, um zur Schule zu gehen, so werden sie in Horten von erfahrenen Zwergensittern betreut, da die Eltern arbeiten müssen. Man sieht, dass Kinder und Eltern selten eine tiefe und innige Beziehung aufbauen, die Arbeit bestimmt ihr Leben.

W-6.23.4 Das Lebensgefühl

Zwerge buddeln und hacken für ihr Leben gern. Finden sie dabei einen schönen Stein oder eine wertvolle Erzader, so ist das ihr größtes Glück. Wenn dann die berühmten Zwergenschmiede mit ihrem unglaublichen Fingerspitzengefühl daraus ein Kunstwerk schaffen, so haben sie ihrem Gott gut gedient. Bei der Bewunderung von Schätzen kennen sie keine Grenzen, darüber können sie alle Arbeit vergessen. Zwerge, die die Stollen ihrer Heimat verlassen haben, um mit den anderen Rassen Handel zu treiben, haben auch nur den Erwerb von besonders schönen zwergischen Kunstwerken im Sinn. Diese wurden häufig zu Kriegszeiten von den Siegern gestohlen und gehören nach Zwergenmeinung zurück in die Schatzkammer des Königs.

Schöne Dinge aus Metall und Edelsteine, ja, das sind die Essenzen, aus denen Zwergenträume gemacht sind. Und dazu ein kräftiges Bier und genug zu Essen, so muss ein Zwergenleben sein.

W-6.23.5 Verhältnis zu anderen Rassen und Völkern

Die Zwerge werden von fast allen anderen Rassen aufgrund ihrer Kunstfertigkeit und ihrer Gastfreundschaft geschätzt. Nur die Elfen hegen eine Abscheu gegen die Arbeitswut und Naturzerstörung der Zwerge.

Wie hieß noch das Sprichwort vom Zwergenschmied Dunbar: „Lass mich in Ruhe, dann lass ich Dich in Ruhe!“

- **Menschen**: Die Zwerge von L’Feüd haben sich mit den Menschen durch Handelsverträge arrangiert. Die Zwerge von Seloc, die im Tschar leben, sind völlig von den Menschen abhängig und vertrauen ihnen deshalb natürlich nicht.
- **Elfen**: Um es kurz zu machen: Diese beiden Rassen mögen sich einfach nicht. Dazu ist ihre Lebensphilosophie viel zu unterschiedlich. Sie gehen sich am liebsten aus dem Weg.
- **Halblinge**: Zwerge und Halblinge verstehen sich prächtig und sind seit Jahrtausenden gute und aufeinander vertrauende Handelspartner.
- **Orks**: Die Zwerge respektieren die Kraft und den Mut der Orks, wollen aber am liebsten nichts mit ihnen zu tun haben. Da die Orks die Weite der Steppe bevorzugen, kommen sich diese beiden sturen Rassen selten in die Quere.
- **Trolle**: Das Verhältnis der Zwerge zu den Trollen ist nicht so genau zu definieren. Die Zwerge haben keine Ahnung, ob die Trolle irgendwann einen Vergeltungsschlag für die Vertreibung aus ihrem Gebiet führen wollen. Denn die Zwerge wissen: Trolle leben sehr lange und vergessen niemals etwas. Der Handel zwischen Zwergen und Trollen läuft ausschließlich über die Halblinge und selten über die Orks ab.
- **Szoth**: Zu den Reptilien haben die Zwerge kein gutes Verhältnis. Der Lebensraum ist ihnen zu nass. Sie meinen, zuviel Wasser muss einem das Gehirn matschig machen.

W-6.23.6 Die Motivation, auf Abenteuer zu gehen

Die wenigsten Zwerge verlassen ihren Claim, um nach draußen unter freien Himmel zu gehen. Einige ziehen jedoch aus, alte Zwergenschätze zurückzugewinnen oder einfach nur, um steinreich zu werden. In jungen Jahren ziehen zudem einige jugendliche Zwerge in die weite Welt, um eben jene kennen zu lernen.

In erster Linie geht es den Zwergen aber darum, Schätze zu finden und reich zu werden.

W-6.23.7 Magische Fähigkeiten

Mit der Magie haben die Zwerge nur wenig am Hut. Erdverbundene Zauber sind die einzigen, die sie interessieren. Aus diesem Grunde trifft man immer wieder Zwergenschmiede an, die ein wenig Magie erlernen, um magische Waffen zu schmieden und Händler, die Magie erlernen, um Magie zu entdecken.
Im Suff kommt es bei wenigen Zwergen sogar mal vor, dass ein gegröltes Sauflied plötzlich magische Wirkung entfaltet und sie ihre Berufung als Barde oder Bannsänger erfahren.
Äußerst selten fühlt sich ein Zwerg zum Druiden berufen, aber es soll einen großen Zwergendruiden namens Gautama geben, der auf Seloc so manche magische Handlung gewirkt hat.
Ansonsten haben die Zwerge von Natur aus keine magischen Fähigkeiten, außer dass es ihnen bei einer Goldader unter den Füßen in der Nase juckt. Leider erfährt der gemeine Zwerg nicht, wie tief das Gold liegt.

Rassenspezifische Eigenschaften:
Zwerge können bei fast völliger Dunkelheit (ein glimmender Funke als Lichtquelle reicht aus) gut sehen, dafür am Tag jedoch sehr schlecht (Sehen-Wert am Tag halbiert). Bei einer Goldader unter ihren Füßen juckt ihre Nase.

Trophäen
Zwerge haben in ihren Nasen ein besonderes Organ, mit dessen Hilfe sie Gold erspüren können. Dieses Organ besteht aus einem goldfarbenen Edelstein im Nasenbein und wird als Trophäe gehandelt.
Wert: ab 250 Silberstücke

Erlernte Waffen:
Streithammer oder Beil

Rassische Talente:
Klettern (Ge/Kk), Springen (Ge/Kk), Verborgenes sehen (Se/Kl), Zechen (Ko/Wi), Höhlenkunde (Kl/Se), Überleben im Gebirge (Kl/Ko) falls dort aufgewachsen, Metallurgie (Kl/Se), Rechnen (Kl/Kl), Feilschen (Kl/Ch), Schätzen (Se/Sp), Zwergenkenntnis (Kl/Kl)

Sonstige erlernte Talente
Ein Kampftalent, zwei Talente der Körperbeherrschung, ein Talent des Handels und des Handwerks, ein beliebiges Talent, Tukron und Tell sprechen.

W-6.24 Die Borks

Die Borks sind eine Rasse degenerierter Halblinge, die vor Tausenden von Jahren durch ein magisches Experiment des Zauberers Stafen Bork entstanden. Bis zum heutigen Tag ist noch kein Bork gesichtet worden, der größer ist als einen Meter und zwanzig Zentimeter. Was dazukommt ist die Tatsache, dass es auch wohl keine weiblichen Borks gibt. Der Leser mag sich nun die Frage stellen: „Verdammt, wie vermehren die sich dann bloß?“. Gute Frage, bei diesem Punkt streiten sich die Gelehrten. Die häufigste Meinung besteht darin, dass es doch irgendwo weibliche Borks gibt, die von den Männchen gut versteckt werden. Doch diese Vermutung ist eindeutig falsch.

Die neueste Expedition des unerschrockenen Halblingforschers Babli Zweifels, der sich als Bork verkleidete und in eine Sippe einschmuggelte, brachte es an den Tag. Er lebte sage und schreibe sieben Monate bei den Borks und lernte so ihre Sitten und Gebräuche (am eigenen Leibe) kennen. Vor allem die Vermehrung der Borks interessierte ihn.

Während einer geheimen Zeremonie erfuhr er dann, wie die großen Borks kleine Borks machen. Unter Anleitung des Sippenschamanen kommen sieben der stärksten und kräftigsten Borks in einem Kreis zusammen. Dann bedeckt der Schamane bei jedem der Borks einen anderen Körperteil mit einer eigenartigen weißen Decke und singt während etwa einer Stunde ein grausig anzuhörendes Lied über die unterschiedlichen Körperteile. Nachdem sein Lied verklungen ist, führt er die sieben Borks in sein Zelt. Der Reihe nach werden nun die Decken entfernt. Er beginnt beim Kopf des ersten Borks. Während des Liedes erfuhr dieser wohl eine magische Veränderung, denn direkt aus der Stirn wächst ihm nämlich ein etwa faustgroßer Furunkel. Dieser wird durch den Schamanen aufgeschnitten und das Innere herausgeholt. Es handelt sich um einen kleinen Miniaturborkschädel. Genauso verfährt der Borkschamane mit den restlichen sechs Borks. An jedem der abgedeckten Körperteile hat sich ein riesiges Furunkel gebildet, aus dessen Inneren der Schamane einen entsprechenden Miniaturkörperteil hervorholt. Diese werden auf einen Tisch so angeordnet, dass sich ein Borkkörper ergibt. Erneut singt der Schamane ein kleines, aber umso schaurigeres Lied, etwa 20 Minuten lang. Nach dieser Zeit haben sich die einzelnen Körperteile zu einem kompletten Körper verbunden. Der Schamane hebt ihn nun an einem Bein hoch und schlägt ihm mit der linken Hand auf den Po. Sobald der Schlag beendet ist, schreit der kleine Borkkörper los und verlangt nach Essen (bevorzugt ein ordentliches Stück Fleisch).

Der kleine Bork bekommt einen Namen, der sich aus den sieben ersten Buchstaben der „Erzeuger“ zusammensetzt und wird in die Gemeinschaft der erwachsenen Borks durch den Häuptling eingeführt. Nach etwa vier Monaten besitzt der Bork seine endgültige Größe und auch alle sonstigen wichtigen Eigenschaften zum Überleben.

Folgende Informationen konnte Babli Zweifels über die Staatsstruktur der Borks erfahren: es gibt keine. Außer einem Chef (häufig auch Häuptling genannt), der die Geschicke der Kriegszüge lenkt, ist der Schamane der eigentliche Herr der Sippe. Stirbt er, bevor er einen Nachfolger ausbilden konnte, so stirbt die Sippe (an Nachwuchsmangel).

Borks führen untereinander keine Kriege, dazu ist ihnen ein Borkleben viel zu wichtig (es ist ja auch ziemlich kompliziert, Nachwuchs zu zeugen. Zudem ist die Chance groß, eigene Nachkommen zu töten (es ging das Gerücht um, dass einige der erfolgreichsten Borks beinahe monatlich erwählt wurden, um ein „Borkkind“ zu zeugen).

Da die Borks kein persönliches Eigentum kennen, nehmen sie sich, was sie brauchen. Na ja, oft nehmen sich die gefürchteten Borkhorden auch Dinge mit, die sie absolut nicht gebrauchen können. Aber da sind die meisten Borks flexibel. Was man nicht brauchen kann, macht man halt kaputt. Wenigstens macht das Spaß.

Trifft eine Borkhorde auf einen überlegenen Gegner, so sind sie die reinsten Feiglinge. Sie rennen, was die Beinchen hergeben.

Streit zwischen zwei oder mehreren Borksippen wird so ausgetragen, dass die Häuptlinge gegeneinander antreten in Wettkämpfen wie Komasaufen, Weit- und Zielspucken oder einfachen Schlägereien. Der Sieger hat am Ende dann den Streit gewonnen und recht.

Zweimal im Jahr, wobei keiner weiß, wann genau, treffen sich viele Borks zum berüchtigten Borkfestival im Tal von Bloodsock. Eine Woche lang wird nur gesoffen, getanzt (oder besser gesagt: umhergehüpft), Wettkämpfe veranstaltet und genüsslich über alte Überfälle schwadroniert. Ja, da ist was los.

Ansonsten sind Borks völlig chaotisch und nur schwer einzuschätzen. In seltenen Fällen soll es jedoch vorkommen, dass Nichtborks Chef einer Borksippe werden. Ansonsten dienen den Borks alle Nichtborks als willkommene Gelegenheit, ihre Gemeinheiten und Plündertaktiken zu vervollkommnen.

Trophäen

Ausgestopfte Borks sollten in keiner ordentlichen Trophäensammlung fehlen.

Wert: ab 170 Silberstücke

W-6.25 Die Hartschaligen

Als die Welt vor etwa 30 Jahrtausenden noch nicht so dicht bevölkert war, wie sie heute ist, lebten auf ihr und vor allem auf den beiden großen Kontinenten hauptsächlich die Rieseninsekten, die Hartschaligen, wie sie heute genannt werden. Menschen und die anderen Rassen lebten verstreut in Gebieten, die Aufgrund der ungünstigen Klimabedingungen für die Hartschaligen nicht erreichbar waren. Sie bevorzugten die großen Steppen- und Waldgebiete auf diesen Kontinenten. In den Wäldern lebten vor allem Käfer und Ameisen. Die Käfer waren in erster Linie Einzelgänger, die sich nicht zu Staaten zusammenschlossen. Im Gegensatz zu ihnen errichteten die Ameisen riesige Staatengebilde, die von einer Königin regiert wurden.

In den Steppengebieten dominierten hingegen die flugfähigen Insekten und vor allem die Termiten. Sie bildeten ebenfalls Staaten. Doch im Gegensatz zu den Hartschaligen des Waldes hinterließen sie Spuren, die auch heute noch unübersehbar sind: die Sandberge.

Diese riesigen Hügel aus Sandstein ragen an vielen Stellen aus der Steppe, als hätte ein Gott in einem Sandkasten hier und da Sandhaufen aufgeschichtet. Doch hinter (oder besser: unter) diesen Hügeln steckt wesentlich mehr: sie sind die längst durch Wind und Wetter veränderten Termitenhügel. Unter ihnen erstrecken sich endlose Gänge, die weite Teile der damaligen Prärie in einer Tiefe von 25 bis 100 m Tiefe durchziehen.

Nur wenige Mutige wagen sich in diese häufig von Einsturz bedrohten Gänge, viele kehren nie wieder ans Tageslicht zurück. Selbst Zwerge, die in der Regel keine Furcht vor unterirdischen Gängen und Labyrinthen zeigen, sprechen voller Furcht und Abscheu über diese uralten Bauten der Hartschaligen. Immer noch ranken sich Legenden darum, dass es in den Gängen spuke, dass auch heute noch Termiten und andere grausige Geschöpfe dort hausen.

Doch die wenigen erfolgreichen Abenteurer, die diese unterirdische Welt erfolgreich betraten und zurückkehrten, berichten von anderen Dingen: gewaltigen Schätzen, die in gut versteckten Kammern der Insekten zurückgelassen wurden, magischen Artefakten, die von den Magiern der Hartschaligen hergestellt wurden und anderer wundersamer Dinge. Leider ist die Zahl dieser Erfolgreichen sehr gering, so dass nur etwa ein Zehntel der unterirdischen Gänge bis heute erforscht sind.

Als dann vor etwa 28 Jahrhunderten die große Kälte über die Kontinente hereinbrach, blieb den Insekten keine andere Wahl, als sich in wärmere Gefilde zurückzuziehen, da ihre Nahrung immer weniger wurde und sie sich der Kälte von der Körperchemie her nicht anpassen konnten. Da die Kälte aus dem Süden kam, zogen sie sich Anfangs nach L'Feüd zurück. Doch auch dort brach nach einigen Jahrhunderten der Ruhe die Kälte herein. Es blieb keine andere Möglichkeit, als die damals begehbare Landpassage zwischen L'Feüd und Khamsati zu benutzen, um hier einen neuen Anfang zu machen. Aber auch auf diesem Kontinent breitete sich irgendwann die Kälte aus, so dass der größte Teil der Hartschaligen zugrunde ging. Nur wenige von ihnen überlebten, indem sie sich unterirdisch in magische Schutzkokons einsponnen. Es sollte 15.000 Jahre dauern, bis die ersten von ihnen wieder erwachten, denn ihre größten Magier hatten vorausberechnet, dass die Kälte dann verschwunden wäre. Und sie hatten Recht, die Kälte war fort. Ein behaglich mildes Klima beherrschte Khamsati. Nur ein Problem hatten nun die Käfer, Ameisen, Termiten und anderen Hartschaligen: ihre Magier hatten sich um etwa eintausend Jahre verrechnet. Menschen und andere Lebewesen, die sich der Kälte angepasst hatten, besiedelten nun große Teile der Küsten dieses Kontinents.

Nachdem die Hartschaligen im Verborgenen ihre Armee aufgebaut hatten, griffen sie die größten Orte an den Küsten an und vertrieben die Einwohner, die erfolgreich fliehen konnten, in die kühleren Gefilde. Alle anderen wurden ohne Mitleid getötet und verzehrt. Seit diesem Tag kennen die Hartschaligen den Geschmack des Fleisches der Menschen – und sie haben Geschmack daran gefunden.

Trophäen

Wird das gelbe Blut von Hartschaligen aufgefangen und mit verschiedenen Mineralien vermengt, so bildet sich ein kupferfarbener Kristall, dessen Größe von der Menge des Hartschaligenblutes abhängt. Gerne wird der Rückenpanzer des erlegten Hartschaligen mit dem Gemisch gefüllt, damit der Kristall die Form des Panzers beim Aushärten annimmt.
Wert: ab 650 Silberstücke

W-6.26 Die Kwiath-Kristalliten

W-6.26.1 Merkmale, Geschichte und Herkunft

Die Kwiath-Kristalliten sind Wesen, deren molekularer Aufbau auf Silizium beruht. Ihre Sinnesorgane sind in der Lage, das gesamte Spektrum aller möglichen Strahlungsarten, Wellen und sonstiger Umwelteinflüsse zu erfassen. Sie haben jedoch keinen Geruchs-, Geschmacks- und Tastsinn.
Sie ernähren sich, indem sie Licht aufnehmen und direkt in Energie umwandeln. Um genügend Energie aufzunehmen, muss es taghell sein. Da sie aber nicht in der Lage sind, diese Energie zu speichern, sind sie in der Nacht zu völliger Untätigkeit gezwungen. Deshalb leben sie in Symbiose mit anderen Lebewesen, die in der Nacht für ihren Schutz sorgen.
Bei Tageslicht sitzen sie auf der Schulter ihres Wirtes und verbinden sich über einen Schlauch, der durch dessen Ohr führt, mit dem Gehirn (falls eines da ist). Durch diese Verbindung sind beide in der Lage, miteinander zu kommunizieren. Auf Aufforderung stellt der Kristallit gezielt seine Sinneseindrücke dem Wirt zur Verfügung.
Kwiath-Kristalliten sind, wie ihr Name schon sagt, auf der Skurrileninsel *Kwiath* das erste Mal entdeckt worden. Schon bald nutzten Einheimische und vorbeikommende Szothhändler die Macht der Kristalliten.
Auf Kwiath gibt es heute nur noch wenige Kristalliten, die meisten reisen mit ihrem Wirt durch alle Herren Länder. Selten kommt es vor, dass man ein Kristallitennest mit Jungen findet. Solch ein Ereignis wird auf den Skurrileninseln groß gefeiert, und man entnimmt dem Nest alle Jungkristalliten bis auf zwei.
Für die Bewohner der Skurrilen bedeuten die Kristalliten einen wichtigen Wirtschaftszweig, für einen jungen Kristalliten, der noch ohne Wirt ist, werden Preise bis zu 250 Goldstücke und mehr gezahlt.

W-6.26.2 Die Symbiose

Verbindet sich ein Kristallit mit einem Wirt, so kann nur er die Verbindung wieder lösen. Wird sie mit Gewalt gelöst, so sendet der Kristallit einem Stromschlag direkt ins Gehirn des Wirtes, so dass dieser unweigerlich stirbt. Wird die Nabelschnur gar durchtrennt, so sterben beide, sowohl Wirt als auch Kristallit.
Die Verbindung zwischen Kristallit und Wirt besteht Tag und Nacht, sie endet mit dem Tod eines der Beteiligten. Solange es nicht taghell ist, ruht der Kristallit, der Wirt empfängt keinerlei Informationen durch ihn.
Tagsüber können sich beide miteinander unterhalten, auf Aufforderung übermittelt der Kristallit dem Wirt Sinneseindrücke der „besonderen Art“. Sämtliche Strahlungsarten, Wellen und sonstige Umwelteinflüsse kann der Kristallit dem Wirt übermitteln.
Gelingt dem Wirt dann eine Kf-Probe und danach eine Kl-Probe, so kann er die Informationen verstehen (wobei er 5 gAP verliert). Gelingt eine der Proben nicht, so wird der Wirt geistig stärker erschöpft und er versteht die Informationen nicht. Gelang eine Probe nicht, verliert er seine halbe gA, gelangen beide Proben nicht, so verliert er seine gesamte geistige Ausdauer.
Welche Informationen der Wirt erhält, bestimmt natürlich, wie so oft, der SL.

Trophäen
Ein lebendiger Kristallit ist eine sehr wertvolle Trophäe. Ein toter Kristallit hat ebenfalls einen gewissen Wert als Trophäe.
Wert: ab 2.500 Silberstücke (lebendig)
400 Silberstücke (tot)

W-6.27 Die Toadies

W-6.27.1 Geschichte der Toadies

Es gibt keine, da sie nur von Toadward Edward erforscht wurden, den sowieso keiner kennt.
T.E. ist zwar mit Feuereifer dabei, die Toadies zu erforschen, aber er ist auch ziemlich dumm, so dass die Geschichte der Toadies immer im Dunkeln bleiben wird, dafür die Legenden immer wilder werden. Es heißt, dass Toadies z.B. Fleischfresser sind, Flügel haben, Pferde mit 10 Bissen töten können, mindestens einen Meter groß sind, Augen haben, die so groß wie Wagenräder sind, usw.

Selten hat ein normales Lebewesen die Toadies gesehen. Aber alle haben schon Spuren von ihnen registriert, die sehr charakteristisch sind.
Diese Spuren sieht der gewöhnliche Held dann am nächsten Morgen neben dem durchgenagten Rucksack oder am angenagten Bogen. Deswegen haben sich viele Abenteurer angewöhnt, im Wald wertvolle Sachen in den Baum zu hängen.
Was natürlich nicht bedeuten soll, dass Toadies nur im Wald anzutreffen sind. Manchmal trifft man auch auf Spuren in der Steppe.
Viele Helden sind schon mit Schmerzgebrüll aufgewacht und haben geflucht, weil sich ein Toadie im Eifer des Nagegefechts durch die Lederrüstung gebissen hatte. Toadies lieben es, an Leder zu nagen.
Doch wie gesagt, man sieht sie sehr selten, denn sie sind sehr scheu und lärmempfindlich.
Sie bewegen sich so schnell, dass sie wie huschende Schatten wirken.
Manchmal passiert es, wenn der Schlafende Kontrollgriffe nach seinem Rucksack macht, dass er flauschig weiches Fell spürt, das so weich ist, dass er wohlig wieder in tiefen Schlaf versinkt.

W-6.27.2 Forscherwissen

Toadward Edward (liebevoll von seiner Mutter "Toadie" gerufen) wollte schon immer alles über diese Tiere herausfinden. 10 Jahre lang verfolgte er sie, sah Millionen von Spuren, die er ausmaß und abzeichnete. Die nächsten 10 Jahre wertete er Statistiken über zernagte Bögen, Speere, Rüstungen und Rucksäcke aus (nebenbei auch Bisswunden). Weitere 5 Jahre grämte er sich darüber, dass er nie einen fing, bis ihm schließlich ein Toadie während er schlief in den Schlafsack kroch (was beweist, dass auch ein blindes Huhn ein Korn findet und dass es auch ziemlich dumme Toadies gibt). Edward benannte das Tier nach seinem Spitznamen, damit er ihn endlich los war – er hasste ihn nämlich wie die Pest!
Man munkelt, dass Toadward Edward und sein Toadie gute Freunde wurden. Es wusste keiner mehr so genau, denn Toadward Edward sprach nie über seine Vergangenheit mit seinem Toadie. Die meisten interessierte es aber auch nicht, ein Wunder war sowieso, dass sich der Name Toadie für diese Fellknäuel durchgesetzt hatte.
Toadwards beste Freunde erinnern sich jedoch ganz genau an folgende Aussagen Edwards über Toadies:
„Ja, ja, Toadies haben lange Ohren, dafür aber ein sehr kurzen Schwanz. Und, äh, dafür sind die Hinterbeine wiederum ziemlich lang. Ja, genau, seine Bisse mit den scharfen Zähnen sind verdammt schmerzhaft. Wenn er Leder gekaut hat, war er ca. 2.000 g schwer und an den Ohren gehalten 50–60 cm lang. Irgendwas habe ich jetzt aber vergessen, mhh. Ah ja, mh, die Höhe betrug 20–40 cm – je nachdem, ob er lag, saß oder Männchen machte, hi hi. Ohh, ja, genau, sein Fell war so flauschig, dass ich immer ganz müde wurde, wenn ich ihn streichelte. Es war weiß mit kleinen schwarzen Flecken um die Augen, auf dem Rücken und, äh, auf den Flanken. Ja. Doch, so war mein Toadie, mhh. Ja, doch. Äh, wo war ich stehen geblieben, ach ja, 18 - 20, äh, zwo, Toadie... quatsch, äh, weg.“

Aber wie gesagt, es war das einzige Exemplar, das je lebendig gefangen wurde. Sehr schnelle Bogenschützen (aber wirklich nur die sehr sehr sehr schnellen) haben es hin und wieder geschafft einen zu erledigen (wobei es nur dann klappte, wenn der Bogen nicht angenagt war und an keinem Baum hing, d.h. die Wahrscheinlichkeit geht gegen Null).
Also, um noch einmal auf DEN Toadie zurückzukommen. Er verschwand einfach so. Keiner sah ihn und hörte irgendetwas. Nur der Käfig war halt durchgenagt. Toadward Edward schmollte und war zutiefst verletzt, dass sein *FREUND* Toadie ihn schmählich im Stich gelassen hatte.
Er kam nie darüber hinweg und starb deswegen 20 Jahre später aus Kummer. Auf seinem Grabstein steht: „Als ihn Toadie verließ, hatte sein Leben keinen Sinn mehr“.
Diesen Grabspruch hatte er seinen alten Freunden zu verdanken (mit denen er immer Skahhd gekloppt hatte), die die einzigen waren, die wussten, woher der Name Toadie kam.

Nachtrag:
Nach Toadies Verschwinden wurde Toadward Edward auch wieder von seiner Mutter Toadie gerufen, aber ich persönlich glaube nicht, dass das der Grund war, warum er so früh verschied.

Trophäen
Ausgestopfte Toadies sollten in keiner ordentlichen Trophäensammlung fehlen.
Wert: ab 340 Silberstücke

W-7 Gilden der Magier und Halbmagier

Im **Kapitel 5.2** und **Kapitel 5.3** des Regelwerkes wird intensiv auf die Magie der Gilden eingegangen. Als Gildenzauberer bezeichnen sich folgende Charakterklassen:

- **Magier**: Deren Gilden sind am ehesten mit großen Universitäten zu vergleichen. Die Magier erforschen das Wesen der Magie und sind sehr stolz auf *ihre* Gilde.
- **Illusionisten**: Die *Häuser der Wahrheit*, wie die Illusionisten selbst ihre Gilden leicht beschönigend nennen, fallen durch ihren Reichtum und ihre Schönheit auf. Der Einfluss der Illusionisten ist in den meisten Regionen sehr groß, da sie am besten in der Lage sind, einem Herrscher gute Dienste zu leisten.
- **Händler**: Die „Hier-gibt's-alles-Gilden" fallen durch ihren chaotischen Aufbau und die Zusammenstellung unzähliger Gegenstände und Artefakte auf. Nur wenige Gilden sind in der Lage, Ordnung in ihren Beständen zu halten. Es heißt, dass einige Gildenhändler an einem seltsamen Gerät arbeiten, mit dessen Hilfe die Archivierung vereinfacht werden und Acczess heißen soll.
  Neben den durch Magie unterstützten Tätigkeiten sind die Händlergilden die zentralen Handelsposten und Organisatoren, die den Handel auf Orota fest in ihrer Hand haben.
- **Schmiede**: Schmiedegilden sind selten und fallen durch die unzähligen Kamine und Essen auf. In ihnen werden die besten (und teuersten) Waffen hergestellt.
- **Alchimisten**: In den Gilden der Alchimisten fallen vor allem die riesigen Bibliotheken auf. Je größer diese ist, umso mächtiger ist die Gilde. Ansonsten ähneln die Gilden der Alchimisten einer Mischung aus Magier- und Händlergilde.

Abhängigkeit der Magiefertigkeitsstufen von der Gilde

Bei den Gilden wird explizit angegeben, welche Magiefertigkeiten während der Ausbildung trainiert werden. Die Abstufungen sind:

- *spezialisiert*: Der Magiebereich ist gut bekannt (regeltechnisch entspricht der Magiebereich einem „erlernten" Talent; s. **Kap. 3.1.1**)
- *gelehrt*: Der Magiebereich ist in den Grundzügen bekannt (regeltechnisch entspricht der Magiebereich einem „sozialen/rassischen" Talent)
- *nicht gelehrt*: Der Magiebereich wird an der Gilde nicht gelehrt, wodurch der Magier nur rudimentäres Wissen darüber hat (regeltechnisch entspricht der Magiebereich einem „nicht erlernten" Talent)

W-7.1 Orotaweite Gilden

Nur die wenigsten Gilden haben sich über ganz Orota ausgebreitet. Der Hauptgrund liegt darin, dass Streits und Missgunst häufig vorkommen und Spaltungen von Gilden eine eher zwangsläufige Entwicklung sind.

W-7.1.1 Die Gilde der Lichtsucher (Magier)

Magiebereiche:
gelehrt: Beherrschungsmagie, Hellsichtmagie, Kommunikationsmagie, Metamagie
spezialisiert: zwei der o.g. Bereiche

Diese Gilde hat ihren Ursprung in der Verfolgung der von Seloc geflüchteten Schwarzmagier nach L'Feüd und den anderen nördlichen Kontinenten.
Die Lichtsucher haben es sich zur Aufgabe gemacht, jeden Magier, der nekromantische oder dunkle Magie wirkt, aufzuspüren und unschädlich zu machen.
Das Zentrum der Gilde der Lichtsucher liegt in *Sabedoria*. Dort liegt die größte Lichtsuchergilde, dessen Erzkanzler, genannt *„Oberster Lichtstreiter"*, die höchste Gildeninstanz darstellt. Unterstützt wird er von den Kanzlern der übrigen 14 Gilden, die gemeinsam den *„Rat der Lichtsucher"* bilden. In folgenden großen Städten Selocs, L'Feüds und Khamsatis sind die Gilden der Lichtsucher zu finden: *Sabedoria*, *Nawa*, *Jämmerfeste*, *Mussla*, *Visdom*, *Guldvad*, *Ercantar*, *Cetnara*, *Nimoke*, *Talyph*, *Storshamn*, *Yxa*, *Tiafla*, *Træhest*, *Lucarne* und *Ancollon*.

Die Gildenregeln der Lichtsucher

1. Den Weisungen des Obersten Lichtstreiters ist grundsätzlich Folge zu leisten.
2. Jede Form dunkler und nekromantischer Magie ist zu verfolgen oder dem Kanzler mitzuteilen.
3. Der Kontakt zu Frauen ist auf das Minimum zu beschränken.
4. Gildenmitglieder sind jederzeit zu unterstützen, insbesondere dann, wenn sie im Auftrag der Gilde handeln.
5. Mitgliedern fremder Gilden ist mit zurückhaltendem Respekt zu begegnen.
6. Magische Artefakte, Grimoires etc. sind auf Aufforderung der Gilde zu übergeben.
7. Die Gilde ist einmal im Jahr mit einer Spende von mindestens 100 GS zu bedenken.
8. Ein Gildenmitglied ist aus der Gilde auszuschließen, wenn es sich den Regeln widersetzt.

Das Leben in der Gilde

Die Gilden bilden vor allem junge Männer zu Magiern aus. Selten wird bei Frauen eine Ausnahme gemacht. Die gelehrten Magiebereiche sind: Hellsichtmagie, Metamagie, Kommunikation und ausgewählte Beherrschungszauber. Die übrigen Magiebereiche sowie Hexenflüche und Druidenhandlungen werden zwar zu Studienzwecken untersucht, die Ausführung der Zauber wird jedoch nicht gelehrt (und ist strengstens untersagt).
Der Jungmagier lernt aus den Bereichen Hellsichtmagie, Kommunikationsmagie und Metamagie alle Zauber der Spruchstufe 1 und 2. An Beherr-

schungszaubern wird den Jungmagiern der Zauber „Retlops Exorzismus“ beigebracht.
Lichtsucher tragen eine sehr charakteristische hellgelbe Robe, die auf dem Rücken ein Gesicht zeigt, welches vom Strahlenkranz der Sonne umgeben wird. Die Zauberstäbe der Gildenmitglieder krönen in der Regel Citrine, wobei nicht selten die Größe von 45 Karat und mehr erreicht wird. Der Kanzler einer Lichtsuchergilde ist erkennbar durch den Diamanten, der seinen Stab ziert. Nur der Oberste Lichtstreiter darf den Stab mit einem Lapis Magica krönen.

Um in die Gilde der Lichtsucher aufgenommen zu werden, muss der Kandidat herausragende Charakteristika aufweisen und von einem erfahrenen Lehrmeister, der ein Mitglied der Gilde ist, auserwählt werden.
Ein bereits in einer fremden Gilde ausgebildeter Magier wird nur dann aufgenommen, wenn er sich bisher den Regeln der Gilde konform verhalten hat.
Die Dienstleistungen der Gilde sind für Gildenmitglieder kostenlos, für magische Leistungen an Nichtmitglieder werden sehr hohe Preise verlangt:
Magie erspüren: ca. 80 Goldstücke, Artefakte untersuchen: je Wirkung 750 Goldstücke.

W-7.2 Gilden in L'Feüd

Da in den von Menschen dominierten Gegenden L'Feüds die Ausübung von Magie seit ewigen Zeiten vorangetrieben und erforscht wird, ist es nicht überraschend, dass die mächtigsten Gilden auf diesem Kontinent zuhause sind. Aufgrund der Mächtigkeit der Gilden herrscht ein dauernder Konkurrenzkampf zwischen ihnen, was in früheren Zeiten nicht selten dazu geführt hat, dass Kriege zwischen Magiergilden geführt wurden.

W-7.2.1 Magiergilde zu *Ostenbruck* (Magier)

Magiebereiche:
Erzwinger: *gelehrt*: 2 Bereiche,
spezialisiert: Beherrschungsmagie
Kriegsadept: *gelehrt*: 2 Bereiche,
spezialisiert: Kampfmagie

Ostenbruck ist ein kleiner, unbedeutender Ort im Norden Kulligs, gelegen zwischen den größeren Städten *Goldmühl* und *Slöja*. Im Norden Kulligs, rings um die Stadt *Ilgisfurt*, ist der Glaube an Predanor recht stark und beeinflusst sehr die Einstellung der Bewohner gegenüber der Magie. Die Inquisitoren Predanors haben sämtliche Magier aus den Städten und Gemeinden vertrieben oder umgebracht, denn der Glaube Predanors verbietet alles, was die Macht des Gottes schmälern könnte. Dazu gehört dann eben auch die Magie.
Ostenbruck liegt am Südrand des von den Predanorgläubigen besiedelten Gebietes am Ufer des *Halfgars*. Obwohl es in der Stadt ein Predanorkloster und eine Kirche des Heiligen Predanorordens gibt, hat sich bis heute die Magiergilde gegen alle Anfeindungen und Übergriffe der Kleriker Predanors wehren können. Das Gildengebäude ist das höchste der Stadt, denn es liegt auf dem ehemaligen Festungshügel und wurde auf den Ruinen der zerstörten Burg *Ostenhöhe* erbaut. Seine Erscheinung erinnert stark an eine Trutzburg, wobei der Burgfried eine Höhe von 40 Metern erreicht. Die Eingänge der Gilde werden Tag und Nacht von Kriegsadepten der Gilde gesichert. Außerdem werden die Adepten von einem oder zwei hochrangigen „Erzwingern", wie die erfahrenen Magier, die sich der Beherrschungsmagie verschrieben haben, genannt werden, unterstützt.
Die Schwerpunkte der Gildenarbeit liegt in der Entwicklung und Erforschung von Kampf- und Beherrschungszaubern. Es gibt Gerüchte, dass die Opfer verschiedener Beherrschungszauber in den Verliesen unter dem Burgfried gefangen gehalten werden und dass dort abscheuliche Verbrechen begangen werden. Diese Gerüchte werden von den Klerikern Predanors verstärkt in Umlauf gebracht, um die Stellung der Gilde in der Stadt zu schwächen.
Der König von Kullig, Hjeimar von Drabant, hält jedoch schützend seine Hand über die Gilde, denn ausgebildete Kriegsadepten bilden eine wichtige Stütze im Heer Kulligs.
Die Ausbildung von jungen Männern und Frauen zu Magiern der Gilde ist geprägt durch Kampf- und Beherrschungsmagie. Schon früh muss sich der angehende Magier für einen Zweig entscheiden, wodurch er zu einem Kriegsadepten oder zu einem Erzwinger wird.

Kriegsadept

Der Kriegsadept muss eine überdurchschnittliche Konzentrationsfähigkeit haben (Kf ab 70), um überhaupt in der Magiergilde zu Ostenbruck gefördert zu werden.
Während seiner Ausbildung erlernt er alle Kampfzauber bis zur Spruchstufe 3 und einen Kampfzauber der Spruchstufe 4.
Der Kriegsadept ist dazu verpflichtet, seine Kampfzauber nur im Namen der Gilde einzusetzen oder wenn er persönlich bedroht wird. Jeder anderweitige Einsatz wird scharf geahndet und nicht selten durch einen Gildenverweis bestraft, wobei jedoch ein Erzwinger zuvor dem Übeltäter sämtliches magisches Wissen mit Hilfe eines modifizierten „Escadors Gedächtnisklau" ausradiert.

Erzwinger

Ein Adept mit herausragender Willenskraft (Wi ab 70) und einem beeindruckenden Charisma (Ch ab 70) kann zu einem Erzwinger ausgebildet werden. Er erlernt dann alle Beherrschungszauber der Spruchstufen 1 bis 3 sowie einen der Spruchstufe 4.
Ähnlich wie ein Kriegsadept ist der Erzwinger verpflichtet, den Regeln der Gilde zu gehorchen. Verstöße werden wie beim Kriegeradepten geahndet.

Fremde Magier werden in der Gilde geduldet, man erlaubt ihnen aber nicht, die Bibliothek oder den Burgfried zu betreten. Unterkünfte werden ihnen kostenlos bereitgestellt und der gemeinsame Kontakt in den drei Kantinen der Gilde ist ausdrücklich erwünscht.
Ein Magier einer fremden Gilde kann nach den Statuten nur aufgenommen werden, wenn er besondere Leistungen erbracht hat und in die Hierarchie der Gilde passt. Dieses Gesetz ist sogar unabhängig davon, wie viel Geld geboten wird. Preist der König Hjeimar einen Magier an, so kann er jedoch damit rechnen, in die Gilde Ostenbrucks aufgenommen zu werden.
Die Gilde bietet keine Dienste zur Erforschung von Artefakten oder ähnlichen Dingen an.

W-7.2.2 Blaue Gilde in *Glimmerbo* (Illusionistengilde)

Magiebereiche: keine, da keine Magiergilde

Die Blaue Gilde wurde kurz nach Gründung der Stadt Glimmerbo aufgebaut, um der kurz zuvor dort

eröffneten Roten Gilde (s. **Kap. W-7.2.3**) Paroli bieten zu können.
Gegründet wurde sie vom Meisterillusionisten Bent Z'Goriadh, einem ehemaligen Mitglied der Roten Gilde, der sich jedoch vor allem der Illusionsmagie verschrieben hatte. Da Bent einen sehr guten Draht zum damaligen Stadtkommandanten (den späteren ersten König von Kullig) hatte, überließ dieser ihm ein altes vorgelagertes Fort, welches den Übergang über den Glimmer bewachte und nun nicht mehr zu Verteidigungszwecken benötigt wurde, da sich die Stadtmauern über dieses Fort hinaus ausgedehnt hatten.
Heute ist das Fort Zentrum der Blauen Gilde und Sitz des *Z'Goriadh*, des besten aller Illusionisten der Gilde. Rings um das Fort herum am westlichen Ufer des Glimmers befinden sich die übrigen Gebäude der Gilde, insgesamt nimmt sie eine riesige Fläche von etwa 300 Metern im Quadrat ein. Flächenmäßig ist die Blaue Gilde die größte Gilde in Glimmerbo.
In den Anfangsjahren der Gilde hielt der amtierende König immer die Hand über sie, sein engster Berater stammte in der Regel aus den Reihen der Blauen Gilde. Diese Tatsache führte dazu, dass sich die Blaue und die Rote Gilde (später dann auch die Weiße Gilde) um die Gunst des Königs stritten und teilweise Kämpfe darum geführt wurden, wobei nicht nur Zauberer ihr Leben lassen mussten. Erst in heutiger Zeit hat der amtierende König Hjeimar von Drabant die Streitereien und Kriege zwischen den Gilden in geordnete Bahnen gelenkt, indem die Zauberer ihre Kräfte in (meist) fairen Kämpfen austragen. Die siegreiche Gilde erhält den Ratsvorsitz der Stadt und damit die steuerliche Oberhoheit.
In den letzten Jahren führte der Sieg der Blauen Gilde dazu, dass die Gildengebäude erneuert und verschönert wurden und verstärkt junge, viel versprechende Männer und Frauen zu Illusionisten ausgebildet wurden.

Das Leben in der Gilde

Die Blaue Gilde legt sehr großen Wert auf Disziplin, was unter anderem darin zu erkennen ist, dass nur jeder Dritte die Ausbildung erfolgreich abschließen kann. Während dieser Zeit wird ein Novize der Illusionsmagie (dies ist der einzige Magiezweig, der in der Blauen Gilde gelehrt wird) von einem erfahrenen Adepten (meist ein Schüler des Abschlussjahrganges) betreut. So sehnt sich jeder Novize danach, möglichst schnell zu lernen um auch zu einem „befehlenden" Adepten aufzusteigen. Die Ausbildung ist hart, entbehrungsreich und sehr anstrengend. Nur die Besten kommen durch.
Die Blaue Gilde bildet einen Illusionisten in allen fünf Illusionsfähigkeiten (spieltechnisch bedeutet dies, dass alle Illusionsfähigkeiten als *erlernte* Talente behandelt werden) aus. Zum Abschluss erhält der erfolgreiche *Illusoricus minor* (so heißen die Jungillusionisten der Blauen Gilde) die gildentypische dunkelblaue Robe, auf deren Rücken als Symbol für den Glimmer eine braune Schlangenlinie eingenäht ist.
Fremden Illusionisten begegnet der Illusionist dieser Gilde freundlich distanziert, wobei gildeninterne Aussagen vermieden werden. Sucht ein fremder Illusionist Hilfe, so wird ihm diese im ersten Fall gewährt, für weiteren Beistand muss der Bittsteller Mitglied der Gilde werden, was einen jährlichen Betrag von 50 Goldstücken ausmacht.
Jedes Gildenmitglied, welches mindestens ein Adept ist, hat das Recht, in der gildeneigenen Edelsteinschleiferei Edelsteine zu erwerben, Steine dort schleifen und diese auf sich eichen zu lassen (s. **Kap. 5.3.5**), wobei ihm dabei nur die Kosten für den Edelstein selbst entstehen.
Für diese Dienstleistungen werden von gildenfremden Illusionisten folgende Preise verlangt:
• Edelstein kaufen: Listenpreis + 20%
• Edelstein schleifen lassen: pro Karat 10 GS
• Edelstein einfassen lassen: pro Karat 5 GS
• Edelstein eichen lassen: pro Karat 50 GS

W-7.2.3 Rote Gilde in *Glimmerbo* (Magier)

Magiebereiche:
gelehrt: alle Magiebereiche
spezialisiert: ein Magiebereich

Bei dieser Gilde handelt es sich um die älteste der drei Farben tragenden Gilden in Glimmerbo. Sie

wurde wenige Jahre nach Gründung der Stadt auf einem Hügel errichtet und ähnelt in seinem Aussehen einem riesigen Konglomerat verschiedenster Materialien und Baustilen – vergleichbar mit einem Termitennest, welches Jahr für Jahr vergrößert wurde. Beeindruckend ist dennoch die Stabilität und Wehrhaftigkeit der Gilde, denn in all den Jahren, in denen Glimmerbo von eindringenden Orkhorden geplündert und verwüstet wurde, konnte das Gildengebäude niemals erobert werden.
In Kriegszeiten zieht sich selbst der König in den innersten Ring (Aerea Pentagrama) der Gilde zurück, sich dort in großer Sicherheit wissend. Die Gilde und die Könige Kulligs haben immer eng zusammengearbeitet, wobei die Rote Gilde im Verborgenen aktiv war und nur sehr selten offen in der Öffentlichkeit auftrat.
Im Laufe der Jahrhunderte kam es zu Konflikten mit den beiden anderen Gilden in Glimmerbo, welche nicht selten mit Waffengewalt und durch den Einsatz dunkler Magie gelöst wurden. Erst durch den König Hjeimar (er regiert seit 27 Jahren) wurde dieser schwelende Krieg der Gilden in fruchtbare Bahnen gelenkt. Alle zwei Jahre findet der Gildenwettstreit statt. Die siegreiche Gilde stellt für das folgende Jahr den Bürgermeister der Stadt und erhält somit die Kontrolle über den Stadtsäckel. Die nächstfolgenden Zauberer erhalten einen Sitz im Rat der Stadt und somit weitreichende Mitspracherechte.
In den letzen Jahren unterlag die Rote Gilde im Magiewettstreit immer nur knapp, konnte jedoch immer eine Mehrheit im Rat stellen und damit ihre Macht in der Stadt festigen und ausbauen.

Das Leben in der Gilde

Um Mitglied der Roten Gilde zu werden, muss eine einmalige Gebühr von 1.650 GS bezahlt werden. Diese Gebühr erlaubt dem neuen Gildenmitglied, an allen Diskussionen, Forschungsprojekten und Seminaren teilzunehmen sowie alle Forschungseinrichtungen und Bibliotheken zu nutzen.
Das Gildenmitglied ist verpflichtet, mindestens einmal im Jahr einen Vortrag über seine Arbeit zu halten, der von den übrigen Mitgliedern besucht werden darf. Dieser Vortrag umfasst den Zeitraum einer Woche. Während dieser Zeit dürfen alle Aspekte des Einsatzes, der Forschung und der Erprobung von Zaubern in allen Formen und Ausprägungen behandelt werden. Selbst Vorträge über nekromantische Praktiken sind erlaubt, wobei dann in der Regel mächtige hochrangige Magier der Roten Gilde, die so genannten Roten Magister, anwesend sind.
Rings um Glimmerbo, in den ländlichen Gebieten Kulligs, sind die Sucher unterwegs, um neue viel versprechende junge Leute zu finden. Diesen wird dann nach einer Prüfung und einer dreimonatigen Probezeit die Ausbildung an der Gilde zum Magier ermöglicht. In der Gilde ausgebildete Magier sind verpflichtet, am Gildenwettstreit um den Bürgermeisterposten teilzunehmen, damit die Macht der Gilde in der Stadt groß bleibt.

Da an der Roten Gilde alle Magiebereiche gelehrt werden, wird ein Magierlehrling der Roten Gilde in allen Bereichen ausgebildet. Er erlernt alle Zauber der Spruchstufe 1 sowie alle Zauber der Spruchstufe 2 eines weiteren Magiebereiches (der SL entscheidet oder der Spieler begründet die Ausbildung entsprechend). Es besteht eine Chance, dass der Lehrling in seiner knappen Freizeit oder zur Vorbereitung zum Gildenwettstreit weitere Zauber erlernt hat. Diese Zauber legt der SL in Absprache mit dem Spieler fest.

Mitglieder der Roten Gilde tragen eine rote Robe, die an beiden Ärmeln silberne Schlangenlinien als Zeichen des Glimmers (des Flusses durch Glimmerbo) eingenäht haben. Die Zauberstäbe sind in der Regel mit roten, violetten oder braunen Edelsteinen besetzt. Ein frisch ausgebildeter roter Magier besitzt einen Zauberstab, der maximal 2W6 Ladungen eines beliebigen Zaubers speichern kann. Der SL bestimmt diesen Zauber in Absprache mit dem Spieler.
Das Verhältnis der Roten Gilden zu gildenfremden Magiern ist durch eine starke Paranoia geprägt. Man will so wenige Geheimnisse wie nötig weitergeben. Besitzt jedoch ein fremder Magier einen guten Leumund innerhalb der Gilde, so erhält er die Möglichkeit, innerhalb der Gilde zu lernen und sich weiterzubilden.
Die Rote Gilde bietet alles an, was das Abenteurerherz an Dienstleistungen verlangt: vom Entschlüsseln von Artefakten bis hin zur Austreibung von Geistern. Sie bietet jedoch keine magischen Artefakte an, weder die Herstellung noch den Verkauf.

W-7.2.4 Weiße Gilde in *Glimmerbo* (Alchimisten)

Magiebereiche: keine, da keine Magiergilde

Diese Gilde entstand etwa 100 Jahre nach Gründung der Roten Gilde in Glimmerbo. Aufgrund von energetischen Problemen bei der Herstellung von dauerhaft magischen Artefakten wurde die alchimistische Abteilung der Roten Gilde (die damals noch Magiergilde von Glimmerbo hieß) ausgelagert. Man wollte vermeiden, dass erneut ein Teil der Gilde ein Raub der Flammen wurde. So kam es, wie es kommen musste: die Alchimisten besaßen nun ein eigenes Gebäude im Süden Glimmerbos direkt am Hafen gelegen. Der Dekan der Alchimisten sollte nun seine Arbeit übernehmen, was er auch sehr energisch tat. Er sagte seine Alchimisten von der Magiergilde los, da er der ständigen Anweisungen der Magier überdrüssig geworden war. Nach heftigen Irritationen, während derer der Erzkanzler der Magiergilde und einige hochrangige Magier unerwartet an seltsamen Vergiftungen starben und etliche Alchimisten in magischen Feuerbällen geröstet wurden (dass dabei ein Viertel Glim-

merbos in Schutt und Asche gelegt wurde, war eher nebensächlich…), griff der König ein und trennte die Streithähne mit Hilfe auswärtiger Magier, der Illusionisten und der Stadtwache. Er zwang die Magier, die Abtrennung der Alchimisten anzuerkennen.
In den Folgejahren wuchs die Alchimistengilde rasant, was zum Teil daran lag, dass der König große Mengen magischer Artefakte (die so genannten „Orkartefakte") herstellen ließ, um den anstürmenden Orks zu trotzen.
Unter der Führung des Elementaristen Einar Jobradssons wurde die einzigartige Sammlung seltener Artefakte angelegt und die Art der Alchimisten zu forschen revolutioniert. Entgegen der eher unordentlichen Gewohnheiten vieler Alchimisten verfasste er die „Weißen Regeln", die akkurates Arbeiten, Sauberkeit und Disziplin als oberste Gebote enthielten. So gleicht die Weiße Gilde heute viel mehr einem weißgetünchten, sehr aufgeräumten Tempel der Lea-Caes als einem Ort der Herstellung und Überprüfung von Artefakten.
Der Streit zwischen Weißer und Roter Gilde ist nach wie vor vorhanden, wird aber seit der Herrschaft Hjeimars in vernünftige Bahnen gelenkt. Die Weiße Gilde hat zwar noch nie den Sieger und somit den nächsten Bürgermeister von Glimmerbo stellen können, verkauft jedoch während des Zauberwettstreits mehr Artefakte als in ganzen Jahr. Also ist man mit der Situation ganz zufrieden und verhält sich friedlich.

Das Leben in der Gilde

Wie bereits erwähnt ist das Leben der Elementaristen und Vitalisten durch starke Disziplin und Sauberkeit geprägt. Junge Leute werden gerne aufgenommen und erhalten nach einer bestandenen Probezeit von einem Jahr (während der sie fast ausschließlich putzen und aufräumen müssen) die Weiße Robe des Novizen. Ein erfahrener Alchimist nimmt sich ihrer an und so wird der Novize von seinem Mentor ausgebildet.
Während seiner Ausbildung erlernt der Novize (unabhängig davon, ob er zum Elementaristen oder Vitalisten ausgebildet wird) einen der drei Zaubersprüche: Gildeons Magiedetektor, Rebus Bestimmung der Herkunft der Magie oder Rebus Magieanalyse.
Die bevorzugten Magiebereiche, aus denen in der Weißen Gilde Zaubersprüche gelehrt werden, sind Metamagie, Verwandlungsmagie und Hellsichtmagie. In diesen Bereichen findet eine Ausbildung statt – das heißt, Strukturen und Wirkungen der Zauber werden gelehrt. Zauber der anderen Magiebereiche sind ihnen zwar bekannt (beispielsweise bannen sie diese Zauber in Gegenstände), werden aber weder unterrichtet noch in anwendbarer Form in der Bibliothek aufbewahrt. Benötigt ein Alchimist solch einen Zauber, um ihn an ein Artefakt zu binden, so geht er in die Bibliothek, sucht im großen *Libri-Arcaniï-passivo* – dem Buch der passivierten Zauber – den entsprechenden Zauber und bindet diesen mit Hilfe anderer Alchimisten und bestimmter Rituale an den zu verzaubernden Gegenstand. Dadurch umgeht er das Erlernen jedes Zaubers, den er an ein Artefakt binden will. Zugriff auf das *Libri-Arcaniï-passivo* haben übrigens nur erfahrene Alchimisten der Gilde.
Die Mitglieder der Weißen Gilde tragen keine klassische Robe, sondern eine weiße Lederschürze über einem weißen Leinenhemd und einer weißen Lederhose. Die Schürze ist mit einer goldenen Stickerei verziert, die einer Schlangenlinie ähnelt und den Fluss Glimmer stilisieren soll.
Die Weiße Gilde ist fremden Alchimisten sehr aufgeschlossen. Für einen kleinen Obolus (500 GS) wird der Alchimist in die Gilde aufgenommen. Dadurch hat er die Erlaubnis, alle Mittel der Gilde in Form von Geräten und Räumlichkeiten, die ausschließlich zur Forschung und Lehre nötig sind, zu verwenden. Er muss sich jedoch immer an die Regeln von Ordnung und Sauberkeit halten.
Die Analyse von Artefakten kostet für Gildenmitglieder ab 50 GS je Wirkung, für Gildenfremde 150 GS je Wirkung.
Die Kosten für ein in Auftrag gegebenes Artefakt sollte der SL recht hoch ansetzen, wobei Gildenmitgliedern Rabatte eingeräumt werden.

W-7.2.5 Die (Weibliche) Gilde zu *Luinmeach* (Magier)

Magiebereiche:
gelehrt: Beherrschungsmagie, Hellsichtmagie, Illusionsmagie, Kommunikationsmagie, Verwandlungsmagie
spezialisiert: zwei der o.g. Bereiche

Die Magiergilde in Luinmeach ist erst in den letzten Jahren unter den Magiern bekannt geworden. Die Erzkanzlerin Lady Bogred war die erste Frau, die diesen Posten in einer Magiergilde innehatte. Vor 353 Jahren von Hanse-Rat gegründet, unterstützte sie die Aktionen der Hanse im Lande *Nialuin*. Auf Druck des Hanse-Rates durften nur Männer aus *Nialuin* selbst zum Magier ausgebildet werden. Jahrhundertelang entwickelte sich die Magiergilde im Schutze der Hanse prächtig; gemeinsam bestand man Kämpfe gegen die einfallenden Orkhorden aus dem Norden und gegen neidische Könige aus dem südlich gelegenen Småland. Vor 35 Jahren wurde das ungeschriebene Gesetz, nur Männer aufzunehmen, durch eine Junge Frau namens Alicia Bogred aufgebrochen. Ihr Vater war Ratsmitglied des Hanse-Rates in Luinmeach und sorgte dafür, dass sein einziges Kind in der Magiergilde ausgebildet werden konnte. Er setzte sehr großen Elan in dieses Ziel, denn er hatte bei seiner Tochter bereits als Kleinkind gespürt, welch großes magisches Potential in ihr schlummerte. Sein Antrag wurde im Hanse-Rat angenommen und so konnte Alicia Bogred als erste Frau in die Magiergilde eintreten. Obwohl Alicia anfangs äußerst skeptisch war, zur Magierin ausgebildet zu werden, biss sie sich mit dem ihr

eigenen Ehrgeiz durch und konnte sich innerhalb der Hierarchie (und dank des Schutzes ihres sehr rüstigen Vaters) hinaufkämpfen.
15 Jahre, nachdem sie ihre Ausbildung begonnen hatte, nahm sie den Stuhl des Erzkanzlers der Gilde ein und wurde fortan Lady Bogred genannt, denn sie hatte sich großen Respekt und sogar Freunde sowohl im Hanse-Rat als auch unter den Magiern der Gilde erworben.
Heute gilt die Gilde als Hochburg der so genannten „weiblichen Magie", die geprägt ist durch eine starke Emotionalität und große Abneigung gegen jede Form der Brutalität und einfacher Gewalt.

Das Leben in der Gilde

Obwohl man meinen könnte, dass in der Gilde nur noch Frauen ausgebildet werden, stimmt diese Vermutung nicht. Die Magieradepten werden – seien es Männer oder Frauen – von Lady Bogred persönlich begutachtet und einigen Proben unterworfen, deren Ergebnisse großen Aufschluss geben, wie sehr sich der Bewerber von seinem Intellekt leiten lässt und wie wenig er zum Erringen der Aufnahme in die Gilde Gewalt und Brutalität einsetzt.
Alle Adepten werden auf die Grundregeln der Gilde eingeschworen, die da lauten:

Die Gildenregeln der Gilde zu Luinmeach

1. Keiner darf das Leben eines anderen durch den Einsatz von unüberlegter Magie gefährden.
2. Keiner darf Gewalt (jeglicher Form) zum Erringen seiner Ziele einsetzten
3. Keiner darf aufgrund seines Geschlechts Vor- oder Nachteile erleiden.
4. Keiner darf seine Emotionen unterdrücken. Die zweite Regel ist aber immer zu beachten!
5. Das Anschreien und Streiten untereinander ist nicht nur erlaubt, sondern ausdrücklich erwünscht.

Die oben genannten Regeln werden als die „Regeln der weiblichen Vernunft" bezeichnet und scheinen seit der Erzkanzlerschaft Lady Bogreds äußerst erfolgreich zu sein.
Die Magier dieser Gilde erlernen während ihrer Studienzeit, die 4½ Jahre dauert, folgende Zaubersprüche aus verschiedenen Magiebereichen: Anna Allokams Liebreiz, Kalimars Besänftigungszauber, Lady Bogreds Starker Arm (Beherrschungsmagie), Adlerauge, Luchsohr (Hellsichtmagie), Lyranthias Illusion der Unsichtbarkeit (Illusionsmagie), Stormgards Lauschangriff (Kommunikationsmagie), Nafets Ekcolks Stille (Verwandlungsmagie). Außerdem erlernen sie zwei beliebige Zauber aus den Bereichen Kommunikationsmagie und Beherrschungsmagie.
Lady Bogred ließ alle Schriften zu den Magiebereichen Kampfmagie, Nekromantie, Bewegungsmagie und Metamagie entfernen, da sie der Meinung war, dass diese Magiebereiche zu sehr der männlichen Form der Magie entsprächen. Die Schriftstücke liegen gut verwahrt im tiefsten Keller der Gilde und werden nur auf besondere Anweisung Lady Bogreds hervorgeholt.
Zu fremden Gilden haben die Magierinnen und Magier der Gilde zu Luinmeach ein herzliches Verhältnis, denn sie freuen sich, ihre Regeln den anderen Magiern zu erläutern. Daher finden regelmäßig Versammlungen der wichtigsten Gilden auf Einladung von Lady Bogred statt, die aufgrund der ausgezeichneten Küche der Gilde von vielen, vielen Magiern gern besucht werden. Die Erkenntnis, dass Zufriedenheit durch den Magen geht (Lady Bogred hat einen bekannten halblingischen Spruch: „Liebe geht durch den Magen" ein wenig abgewandelt, trifft aber genau den Geschmack der Magierkollegen).
Die „Weibliche Gilde„ interessiert sich sehr für Artefakte, denen eine „weibliche Aura" nachgesagt wird. Stellt die Gilde eine solche Aura fest, so ist sie gern bereit, auch hohe Summen zum Erwerb des Artefaktes auszugeben. Ansonsten belaufen sich die Kosten zur Analyse eines Artefaktes auf mindestens 300 GS. Für Gildenmitglieder ist die Analyse kostenlos. Sollte dabei jedoch eine „Weibliche Aura" entdeckt werden, so wird erwartet, dass das Artefakt unverzüglich in den Besitz der Gilde gegeben wird.
Der Fundus „Weiblicher Artefakte" ist nirgendwo auf Orota so groß wie in den geheimen Kellergewölben der Gilde zu Luinmeach.

W-7.2.6 Die „Gilde des Feuers" in *Nimoke* (Elementaristen)

Magiebereiche: keine, da keine Magiergilde

Diese Gilde wurde vor wenigen Jahrzehnten gegründet, als ein wandernder nephidischer Elementarist namens Basaltus Feuerfinger den Vulkan *Nimok* untersuchte und feststellte, dass sich oberhalb eines

kleinen Nebenkraters, der konstante Mengen Lava ausstieß, ein magisches Zentrum existierte.
Unter Einsatz seines gesamten Einflusses schaffte er es, dass an dieser Stelle eine Magiergilde gegründet wurde. Das Material des Gebäudes wurde aus rohem Granit geschlagen, wobei riesige Basaltsäulen das gewaltige Kuppeldach stützten. Das Gildenhaus wurde so groß, dass selbst der Nebenkrater des Vulkans *Nimok* integriert wurde. Da das Gebäude am Hang des Vulkans liegt, besitzt es mehrere Ebenen, die über große Freitreppen, die ebenfalls aus Granit geschaffen wurden, verbunden sind.
In der untersten Ebene (zumindest ist dies die offizielle Lesart) liegt der Nebenkrater, der zugleich als Wärmequelle genutzt wird und den Rest der Gilde beheizt.
In der zweiten Ebene liegt ein künstlich geschaffener Geysir, der in regelmäßigen Abständen eine Fontäne heißen Wassers, welches stark mit Salzen gesättigt ist, ausstößt.
Die dritte Ebene besteht aus einer riesigen Basaltplatte, die an den Vulkanhang grenzt. Im Hang zwischen zwei riesigen Basaltsäulen liegt ein aus Granitplatten geschaffenes Tor, welches einen Tunnel, der in den Vulkan hinein führt, abschließt.
Die vierte und letzte Ebene liegt auf der Spitze des gewaltigen Kuppeldaches, welches die dritte Ebene überdeckt und an der höchsten Stelle abgeflacht ist.
Die vier Ebenen, die auch die „Elementarebenen" genannt werden, werden von kleineren Wohnquartieren umgeben, in denen die Elementaristen leben und forschen.
Da die Ebene des Feuers (die unterste Ebene) als erstes fertig gestellt wurde und bereits zwei Jahrzehnte bewohnt wurde, bürgerte sich im Volk als Bezeichnung für die Gilde der Name „Gilde des Feuers" ein, zumal in regelmäßigen Abständen gewaltige Lichterscheinungen am Ort der Gilde zu beobachten waren. Der eigentliche Name der Gilde lautet: „Gilde der Elemente zu Nialuin".

Das Leben in der Gilde

Die Elementaristen, die streng nach Ebenen getrennt leben, werden durch ein alljährlich stattfindendes Ritual vereint. Dieses Ritual setzt sich zum Ziel, möglichst große Mengen magischer Energien aus den Leib Orotas zu saugen, um die Macht der Gilde zu stärken.
Im Laufe dieses Rituals, welches von den Gildenmeistern der einzelnen Ebenen durchgeführt wird, werden die Adepten in die Gilde eingeführt. Jeder Adept wird gründlich auf das Ritual vorbereitet, da festgestellt werden muss, zu welcher Gilde er gehört. Im Verlaufe des Rituals werden die Adepten des Feuers in den Nebenkrater geworfen. Überleben sie diese Prüfung, werden sie als Elementaristen des Feuers in die unterste Ebene aufgenommen.
Die Adepten des Wassers müssen während einer ruhigen Phase des Geysirs in dessen Wasser springen und einen Ausbruch der gewaltigen Wassersäule überstehen. Gelingt ihnen dies, so werden sie als Elementaristen des Wassers aufgenommen.
Ähnlich verläuft die Prüfung der Adepten der Erde und der Adepten der Luft.
Erdadepten werden in den Tunnel gesperrt und müssen einen Weg hinaus finden. Luftadepten springen von der Kuppel der Gilde und dürfen nicht abstürzen.
Aufgrund dieser sehr harten Prüfungen nimmt die Gilde der Elemente nur wenige neue Elementaristen auf, denn es sterben bei jedem Ritual der Elemente mehr als die Hälfte der Prüflinge.

- *Elementaristen des Feuers:*

  Um zu einem Mitglied dieser Gildenabteilung zu werden, muss der Adept folgende Bedingungen erfüllen, um bei der Prüfung bestehen zu können:

  Wi > 70, Sp > 50.

  Neben diesen Voraussetzungen müssen die Bedingungen des Alchimisten (Elementaristen) erfüllt werden.

  Ein Elementarist des Feuers erhält durch das Ritual die Fähigkeit, einen beliebigen Teil seines Körpers zu entzünden, ohne selbst Schaden zu nehmen. Dazu müssen ihm eine Wi- und eine Kf-Probe gelingen. Nur der brennende Körperteil ist gegen jede Hitze bis 1.500 °C resistent.
  Neben dieser körperlichen Fähigkeit erlernt der Elementarist einen Feuerzauber (bis SpS 3) seiner Wahl.
  Feuerelementaristen aus Nimoke tragen eine lavarote Robe, deren Kapuze den größten Teil des Kopfes bedeckt.

- *Elementaristen des Wassers:*

  Um zu einem Mitglied dieser Gildenabteilung zu werden, muss der Adept folgende Bedingungen erfüllen, um bei der Prüfung bestehen zu können:

  Ko > 70, Sm > 50.

  Neben diesen Voraussetzungen müssen die Bedingungen des Alchimisten (Elementaristen) erfüllt werden.
  Jeder Wasserelementarist erhält durch das Bestehen des Rituals eine besondere körperliche Fähigkeit, wenn ihm eine Ko- und eine Kf-Probe gelingen. Diese Fähigkeit besteht darin, exzellent unter Wasser sehen und sogar atmen zu können. Die Dauer diese Fähigkeit ist nicht begrenzt.
  Außerdem erhält der Elementarist einen Wasserzauber (bis SpS 3), den er sich frei aussuchen kann.
  Nimokes Wasserelementaristen bevorzugen weite wallende Roben, die in allen Blautönen schimmern.

- *Elementaristen der Erde:*

  Um zu einem Mitglied dieser Gildenabteilung zu werden, muss der Adept folgende Bedingungen erfüllen, um bei der Prüfung bestehen zu können:

  Kk > 70, Ri > 50.

Neben diesen Voraussetzungen müssen die Bedingungen des Alchimisten (Elementaristen) erfüllt werden.

Die besonderen Elementaristen der Erde erhalten durch das Ritual der Gilde in Nimoke die besondere körperliche Fähigkeit, einen Teil des Körpers so hart wie Granit werden zu lassen, ohne dass seine Bewegungsfähigkeit eingeschränkt ist. Dieser Körperteil kann 100 Schadenspunkte ertragen, bis er bricht. Der RS beträgt 14. Diese körperliche Fähigkeit kann der Elementarist immer dann einsetzen, wenn ihm eine Kk- und Kf-Probe gelingt.
Neben dieser Begabung erlernt der Elementarist einen Erdzauber bis Spruchstufe 3.
Ein nimokischer Erdelementarist trägt eng anliegende erdbraune Gewänder, die mit einer Kapuze versehen sind, jedoch selten aufgesetzt wird.

- *Elementaristen der Luft:*
  Um zu einem Mitglied dieser Gildenabteilung zu werden, muss der Adept folgende Bedingungen erfüllen, um bei der Prüfung bestehen zu können:
  Re > 70, Se > 50.
  Neben diesen Voraussetzungen müssen die Bedingungen des Alchimisten (Elementaristen) erfüllt werden.

  Jeder Elementarist, der in der Gilde in Nimoke das Ritual der Luft besteht, erlangt eine besondere körperliche Begabung, die ihn befähigt, in der Luft zu schweben und sich von Luftströmungen tragen zu lassen. Das bedeutet, dass sich der Elementarist ähnlich wie ein Luftschiff der Lemuryer nur in der Senkrechten willentlich fortbewegen kann, jede Bewegung in der Waagerechten kann nur durch äußere Impulse hervorgerufen werden. Die Begabung kann der Elementarist durch eine erfolgreiche Re- und Kf-Probe hervorrufen.
  Zusätzlich erlernt der Elementarist während seiner Ausbildung einen Luftzauber seiner Wahl (bis SpS 3).

  Luftelementaristen, die ihre Ausbildung in Nimoke genossen haben, tragen bevorzugt sehr luftige Gewänder, die oben rote und unten blaue Farbtöne besitzen. Diese Farbgebung wurde von ihnen gewählt, da sie sich als Verbindung zwischen dem Element Feuer und dem Element Luft sehen.

Oberstes Ziel aller Elementaristen der Gilde in Nimoke ist die Erforschung derjenigen Kräfte, welche die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft in ihrer reinen Form zusammenhalten.
Während des großen Rituals werden die Kräfte der Elemente gebündelt und in einer Kugel aus Elementaristengold gebündelt. Dieses Elementaristengold, dessen Herstellung ein Geheimnis der Gilde von Nimoke ist, ist in der Lage, gewaltige magische Energien zu sammeln und gezielt abzugeben. Nach jedem großen Ritual wechselt der Aufenthaltsort der Kugel ihren Standort zwischen den Ebenen der Gilde.
Diejenige Ebene, die den Aufenthaltsort bereitstellt (und gleichzeitig die Kugel beherbergt) leitet die Öffentlichkeitsarbeit und die Forschungen innerhalb der Gilde.
Die einzelnen Aufenthaltsorte sind nur den obersten Elementaristen bekannt und stellen ebenso wie das Geheimnis der Herstellung der Kugel aus Elementaristengold eines der bestgehüteten Geheimnisse Orotas dar.
Zu fremden Elementaristen hat die Gilde nur wenig Kontakt. Besucher werden in Gästequartieren untergebracht und dort zurückhaltend aber durchaus freundlich behandelt. Die Ebenen dürfen nur ausgewählte Gäste oder Gildenmitglieder betreten, für alle anderen Personen ist der Aufenthalt verboten und wird mit dem Tode bestraft.
Gildenmitgliedern wird jede Hilfe ohne irgendwelche Gegenleistungen gewährt. Die einzige Leistung, die erwartet wird, besteht darin, dann am großen Ritual der Zusammenkunft der Elemente teilzunehmen, wenn die eigene Ebene die Kugel aus Elementaristengold übernimmt. Natürlich wird es sehr gern gesehen, wenn Gildenmitglieder jährlich teilnehmen und elementare Artefakte der Gilde überlassen.

W-7.2.7 Die Gilde der Weisheit in *Visdom* (Universal)

Magiebereiche:
gelehrt: alle Magiebereiche
spezialisiert: ein Magiebereich

Die Gilde der Weisheit in Visdom ist eine der ältesten Gilden auf L'Feüd. Sie entstand kurz nachdem Flüchtlinge aus Seloc die „Alte Stadt" entdeckt hatten. Diese „Alte Stadt" ist ein riesiges Ruinenfeld und muss zu ihren Lebzeiten gewaltig gewesen sein. Wer diese Stadt erbaute, ist nicht ganz klar. Die dort forschenden Magier finden immer wieder Hinweise auf seltsam fliegende Schiffe, Zeichnungen von großäugigen, meist kahlköpfigen Menschen und seltsamen technischen Apparaturen. In den Gewölben unter der „Alten Stadt", die unter Aufsicht der Gilde geöffnet und erforscht werden, finden sich immer wieder seltsame, unerklärliche magische Artefakte, deren Art von Magie der heutigen sehr fremd ist.

Aufbau der Gilde
Die Gilde nimmt sehr viel Raum in der Stadt *Visdom* ein, die rings um die Gilde entstanden ist. In der Gilde leben sowohl Magier als auch Alchimisten, Händler und Schmiede. Nur die Illusionisten bleiben als Gildenzauberer außen vor, denn sie können bei der Erforschung der „Alten Stadt" nur wenig wissenschaftliche Arbeit von Wert beisteuern.
Der „Weise", so wird der Kopf des Magierkonventes genannt, ist gleichzeitig auch das Staatsoberhaupt von *Varmland*. Sämtliche Entscheidungen werden durch seinen Mund verkündet,

die Entscheidungsgewalt jedoch hat der neunköpfige Magierkonvent, wobei der Weise Mitglied ist. Eine einfache Mehrheit reicht bei Entscheidungen.
Jeder Magiebereich stellt ein eigenes Mitglied im Magierkonvent, welches in der Bereichsversammlung gewählt wird. Diese Wahl fällt je nach Magiebereich sehr unterschiedlich aus (so stimmt z.B. der Magiebereich „Beherrschungsmagie" nicht ab, sondern führt einen Magiewettstreit durch, dessen Gewinner in den Konvent entsandt wird). Der Magierkonvent wählt dann aus den eigenen Reihen den Weisen.
Jeder Magiebereich besitzt eigene Areale im Gebäudekomplex der Gilde. Der Gebäudekomplex wurde nach einem großen Brand (im Jahr 153 des Mondzeitalters des Drachenkrieges) komplett neu in Form eines neun-speichigen Rades gestaltet. Die Nabe bildet ein riesiger, neuneckiger Turm (bestehend aus zehn Stockwerken in die Höhe, dem Erdgeschoss und zehn Etagen in die Tiefe). In der obersten Ebene ist das Domizil des Konventes. Darunter liegt pro Etage ein Verwaltungstrakt pro Magiebereich (in folgender Reihenfolge von Etage 9 zu Etage 1: Verwandlungsmagie, Beherrschungsmagie, Nekromantie, Kampfzauber, Bewegungsmagie, Metamagie, Kommunikationsmagie, Illusionsmagie und Hellsichtmagie).
Das Erdgeschoss wird von großen, repräsentativen Räumen der einzelnen Magiebereiche eingenommen, die jeweils einen separaten Eingang besitzen.
In den Kellergeschossen lagern die Artefakte der einzelnen Magiebereiche (die Reihenfolge ist umgekehrt zu der im oberen Bereich des Turmes: Hellsichtmagie … Verwandlungsmagie). Die Reihenfolge entstand aufgrund der Gefährlichkeit der Artefakte. Die bösartigsten Artefakte lagern möglichst tief im Schoß Orotas und gehören meistens zum Magiebereich „Verwandlungsmagie"
Die tiefste Etage ist denjenigen Artefakten vorbehalten, deren Wirkung bis heute nicht entschlüsselt werden konnte. Interessant ist ein Artefakt, welches verblüffende Ähnlichkeit mit einem Ionentriebwerk

besitzt…
Die Speichen des Gildengebäudes werden von Büros, Hörsälen, der Bibliothek und Seminarräumen der einzelnen Magiebereiche eingenommen.
Am Ende der Speichen, in Radkranz, liegen Forschungs- und Experimentierlabors der einzelnen Bereiche. In diesem Bereich gab es auch die meisten Umbauten. Jeder dieser Forschungsbereiche lässt sich von der Speiche hermetisch abriegeln, um bei Bränden die wertvollen Bibliotheken und Forschungsergebnisse im Turm schützen zu können. Die einzelnen Forschungsbereiche im Radkranz sind nicht miteinander verbunden. Zwischen benachbarten Magiebereichen liegt ein mehrere Meter breiter Durchgang, der zugleich als Brandschutzschneise dienen soll. Durch diese Wege kann der Besucher die an den Speichen gelegenen Räumlichkeiten besuchen oder sogar bis zu den Eingängen in der Nähe der Nabe vordringen. Dort liegen die Repräsentationsräume der Magiebereiche und der Zugang zur innersten Nabe, der streng bewacht wird.
Zugang zur Nabe haben nur diejenigen Magiekundigen, die anerkannte und hochrangige Mitglieder der Gilde sind oder die von solch einer Person begleitet werden.

Das Leben in der Gilde

Die einzelnen Magiebereiche stellen unterschiedliche Ansprüche an ihre Mitglieder. Welche das sind, kann generell nicht gesagt werden. Es scheint sehr stark von der Persönlichkeit abzuhängen, ob ein Bewerber aufgenommen wird oder nicht.
Im ersten Jahr der Ausbildung besuchen die Adepten allgemeine Vorlesungen, in denen ihnen die Grundlagen der Magie beigebracht werden. Im zweiten Jahr müssen sie in der „Alten Stadt" an Ausgrabungen teilnehmen. Aus diesem Grunde wird das zweite Jahr an der Gilde „Zwergenjahr" genannt.
Im dritten und vierten Jahr findet die bereichsspezifische Ausbildung statt. Diese unterscheidet sich von Magiebereich zu Magiebereich.
Ein Adept der Gilde der Weisheit lernt während seiner vierjährigen Ausbildung fünf beliebige vom SL auszuwählende Zauber der Spruchstufe 1. Dazu kommen abhängig von seinem spezialisierten Magiebereich vier Zauber der ersten Spruchstufe (sollte es in einem Magiebereich weniger als vier Stufe-1-Zauber geben… Pech gehabt!) zwei der Stufe II und einen der Stufe III.
Nach Abschluss seiner Ausbildung erhält der Zauberer als Zeichen seiner Mitgliedschaft zur Gilde von Visdom eine Tätowierung auf der Stirn (das Symbol der Gilde: ein neun-speichiges Rad sowie einen Siegelring mit eben diesem Symbol.
Je nach Magiebereich tragen die Magier unterschiedlich farbige Roben, auf dessen Vorderseite auf Höhe des Herzens das Gildensymbol eingestickt ist. Die Farben der Gilden sind folgende:

- Verwandlungsmagie: regenbogenfarben
- Beherrschungsmagie: schwarz
- Nekromantie: knochenfarben
- Kampfmagie: rot
- Bewegungsmagie: blau
- Metamagie: silberfarben
- Kommunikationsmagie: violett
- Illusionsmagie: goldfarben
- Hellsichtmagie: hellgrün

In den meisten der einzelnen Magiebereichen sind zur Erledigung der einfachen Arbeiten „Diener" vorhanden, die im Besitz der Gilde sind (man könnte diese bedauernswerten Geschöpfe durchaus mit Sklaven bezeichnen, nur werden sie besser behandelt…) Die meisten der Diener stammen aus Familien, die schon seit Generationen in der Gilde arbeiten und mit ihrem Los sehr zufrieden sind. Einige Magiebereiche suchen jedoch gezielt nach Talenten, die von ihren Eltern freigekauft und in die Gilde gebracht werden, um dort zu arbeiten. Wenige von diesen haben sogar das Glück, an Vorlesungen teilnehmen zu dürfen.
Die Diener leben verstreut in der Stadt, häufig in großen Gemeinschaftsunterkünften.
In der Regel leben die Gildenmitglieder nicht im Gildengebäude, sondern in Stadtvierteln von Visdom, die leicht an den bevorzugten Robenfarben erkannt und unterschieden werden können.
Jeder Magiebereich unterhält für Besucher und Mitglieder der Gilde, die nicht in Visdom leben, ein Gästehaus, welches zu sehr günstigen Konditionen (2 Silberstücke pro Übernachtung mit Frühstück) genutzt werden können. Berühmt sich auch die an diesem Häusern angeschlossenen Tavernen, die für ihre illustren Gäste bekannt sind.
Die visdomer Gilde nimmt keine in anderen Gilden ausgebildeten Magier auf deren Wunsch auf. Es kann jedoch schon häufiger vor, dass die Gilde auf ausgebildete Magier zuging und diesen die Mitgliedschaft in der Gilde anbot.
Die einzelnen Magiebereiche lassen sich die Nutzung ihrer Bibliotheken fürstlich entlohnen (pro Stunde ca. 10 Goldstücke), das Entleihen oder Kopieren von Schriftstücken ist Gildenfremden nicht erlaubt.
Zur Analyse von Artefakten sind alle Magiebereiche gern bereit. Bei besonders mächtigen oder interessanten Artefakten wird der Auftraggeber (meist gegen dessen Willen) mit Geld entschädigt, das Artefakt bleibt aber im Besitz der Gilde. Proteste nutzen dagegen nur wenig, denn die Gilde stellt ja bekanntlich das Staatsoberhaupt im Varmland sowie die Gerichtsbarkeit…
Eine Analyse wird in der Regel für Gildenfremde für ca. 50 Goldstücke durchgeführt, für Mitglieder ist sie umsonst.
Ansonsten bietet die Gilde alle nur erdenklichen Dienstleistungen an, die jedoch entsprechend bezahlt werden wollen.

W-7.2.8 Gilde der Weißen Frau in *Visdom* (spezial)

Magiebereiche:
Aurora: *gelehrt*: alle Magiebereiche
spezialisiert: zwei Magiebereiche
Paladin: kein Magiebereich, da kein Magier

Bei dieser Gilde handelt es sich um eine Geheimgilde, die sich dem Kampf gegen jede Form der Schwarzen Magie verschrieben hat. Sie existiert schon sehr lange Zeit, die ältesten Quellen stammen aus der Zeit des Exodus' der Schwarzmagier aus Seloc in den Norden, L'Feüd.
Gegründet wurde die Gilde von der so genannten „Weißen Frau", bei der es sich wohl um eine herausragende Magierin aus Sabedoria gehandelt haben muss. Sie kämpfte gegen die Grausamkeiten an, welche die Schwarzmagier in L'Feüd anrichteten.
Sie scharte junge, rechtschaffene Magierinnen und Kämpfer aller Rassen um sich und errichtete im aufstrebenden Visdom ihre Gilde, die gut mit einer ausgedehnten Klosteranlage zu vergleichen ist.
Im Zentrum des Gebäudes liegt der Garten der Kraft – ein Ort, an dem sich mächtige magische Kraftlinien kreuzen. Rings um den Garten liegen die Räumlichkeiten der Magierinnen und der Kämpfer.

Das Leben in der Gilde
In den am weitesten außen liegenden Gebäuden liegen die Ausbildungsstätten der jungen Magierinnen und Kämpfer – getarnt als Schule des Wissens und der Kraft. Aus diesem Pool an jungen Frauen und Männern wählt das Oberhaupt der Gilde – die Nachfolgerin der Weißen Frau – Personen aus, die charakterliche Züge aufweisen, die zur Aufgabe der Gilde passen. Nur wenn diese aus freien Stücken zustimmen, werden sie in die Riten der inneren Sphäre eingeführt und zur *Aurora* (= Weiße Magierin) oder zum *Paladin* (= Weißer Kämpfer) ausgebildet.
Die Ausbildung ist sehr hart und nur ganz wenige durchstehen diese gefährliche Zeit. Wenn sie sich würdig erweisen, bekommen sie ihren Titel verliehen und ihren ersten Auftrag, den sie für die Weiße Frau ausführen müssen.

Aurora

Die Aurora (es werden nur Frauen ausgebildet) muss einen überdurchschnittlichen Willen (Kf ab 70), eine herausragende Klugheit (Kl ab 80) und ein ungewöhnlich hohes Charisma (Ch ab 60) haben, um überhaupt in der Gilde der Weißen Frau zur Aurora ausgebildet zu werden. Natürlich werden auch die übrigen für Magier verlangten Fähigkeiten erwartet.
Während ihrer Ausbildung erlernt sie alle Zauber der Spruchstufe I, zehn der Stufe II, vier der Stufe III und einen der Stufe IV. Der SL sollte bei der Charaktererschaffung auf eine stimmige Auswahl achten…
Die Aurora ist dazu verpflichtet, ihre Zauber nur im Auftrag der Gilde einzusetzen oder wenn sie persönlich bedroht wird. Jeder anderweitige Einsatz wird scharf geahndet und nicht selten mit dem Verlust aller magischen Fähigkeiten oder in sehr schlimmen Fällen mit dem Tod bestraft. Bis heute hat sich die Weiße Frau nur ein einziges Mal in ihrer Auswahl geirrt, doch darüber bewahren die Mitglieder der Gilde Stillschweigen…

Paladin

Der Paladin (nur Männer werden ausgebildet) muss eine überdurchschnittliche Körperkraft und Gewandtheit haben (Kk und Ge ab 70), sehr schnell reagieren können (Re ab 80), körperlich absolut fit sein (Ko ab 60) und eine ungewöhnlich hohe Klugheit an den Tag legen (Kl ab 50). Zusätzlich muss er alle Bedingungen für einen Ritter erfüllen. Nur dann – und nur dann! – wird er von der Gilde zu einem Paladin ausgebildet.
Während seiner Lehrzeit eignet er sich keinerlei Zauber an, sondern wird geschult im Erkennen von Schwarzer Magie. Mit Hilfe eines Edelsteins, den er immer auf seiner Haut bei sich tragen muss, kann ein Paladin in einem Umkreis von 100 m die Anwendung oder das Vorhandensein von Schwarzer Magie oder untoten Kreaturen erspüren. Ansonsten erlernt er die gleichen Talente wie ein Ritter, zuzüglich Magiekunde (Kl/Kl) und Artefaktkunde (Kl/Se).
Der Paladin ist dazu verpflichtet, solche Vorkommnisse zu bekämpfen und der Gilde zu melden.
Jeder anderweitige Einsatz wird scharf geahndet und nicht selten durch einen Gildenverweis bestraft, wobei jedoch eine Aurora zuvor dem Übeltäter sämtliches Wissen mit Hilfe eines modifizierten „Escadors Gedächtnisklau" ausradiert.
Es kommt übrigens ziemlich häufig vor, dass eine Aurora und ein Paladin gemeinsam einen Auftrag erhalten und zusammen erledigen.

Die Gilde der Weißen Frau erledigt keinerlei Aufträge von Außen (wer kennt auch schon diese Gilde?), sehr, sehr selten werden ausgebildete Magierinnen oder Krieger zu Auroras oder Paladins ausgebildet (2% Chance – unabhängig von den Eigenschaftswerten – herausragende gute Taten erhöhen die Chance).

W-7.3 Gilden in Seloc

In den meisten Gebieten Selocs sind Magier nicht sonderlich gern gesehen. Daher können an dieser Stelle auch nur wenige Gilden genannt werden, von denen die wenigsten reine Magiergilden sind, sondern meistens Gilden von Halbmagiern wie Händlern oder Traumdeutern.

W-7.3.1 Händlergilde von *Al Achwas* (Händler)

Magiebereiche:
gelehrt: kein Magiebereich
spezialisiert: Metamagie

In *Al Achwas* existiert die einzige offizielle Gilde der Wüstenstaaten *Po Sucha*, *Roz-Kosch* und *Bur*. Während die Einwohner *Po Suchas* und *Burs* ganz im Einklang mit den Regeln Asads leben und keinerlei Magie zulassen, steht *Roz-Kosch* als nördliche Grenzregion in intensiverem Kontakt mit *Bawul* und seefahrenden Händlern aus *L'Feüd*.
Aus diesem Grunde entstand schon früh in der Hauptstadt eine Gilde der Handelsreisenden. Anfangs hütete man sich, Magie auch nur ansatzweise auszuüben. Doch im Laufe der Jahre wurde der Einfluss der Gilde immer größer. Man arrangierte sich mit den Klerikern des Asad-Tempels und erhielt die Erlaubnis, ausschließlich Metamagie in Beisein eines hochrangigen Klerikers zu wirken.
Durch die Spezialisierung ausschließlich auf Zauber des Magiebereiches Metamagie kommen aus der Gilde ausgesprochene Spezialisten dieses Magiezweiges. Nirgendwo auf Orota ist das Wissen darüber so gebündelt und weit erforscht wie in der Gilde in *Al Achwas*. Unter Magiern heißt die Gilde daher „Mercantorengilde zur Erforschung des Wesens der Dinge".

Das Leben in der Gilde
Um in der Gilde aufgenommen zu werden, benötigt der Lehrling einen ausgesprochen guten Leumund (man will verhindern, dass ungeeignete Schüler den Zorn des Asad-Tempels auf sich und damit auf die Gilde ziehen).
Innerhalb des nur zwei Stockwerke hohen, lang gestreckten Lehmgebäudes summt das Leben wie in einem Bienenstock. Auf dem großen Platz vor der Gilde herrscht ein reger Karawanenverkehr, denn immer schon bildete die Gilde das Zentrum der Karawanserei in *Al Achwas*. Jeder hat Zutritt zum Gildenhaus, wird jedoch schnell von Adepten der Gilde auf etwaige Wünsche angesprochen. Existieren solche Wünsche nicht, so wird man mit freundlichen Worten hinaus komplimentiert.
Der Handel mit magischen Gegenständen findet im zweiten Stockwerk des Gebäudes statt. Von jedem verkauften Stück geht ein Abschlag von 20% an den Tempel Asads. Zudem wird jeder Verkauf von einem Kleriker genauestens protokolliert, Namen des Käufers, des Verkäufers sowie Wirkungen des Artefakts penibel notiert. Natürlich kann der Kleriker den Verkauf unterbinden und das Artefakt konfiszieren. Diese Regelung hat natürlich große Auswirkungen auf die Art der zu kaufenden Stücke.
Die Ausbildung zum magiebegabten Händler findet im Erdgeschoss der Gilde statt. Unterrichtsgegenstand ist das Erkennen von magischen Artefakten ohne Einsatz von Magie, indem typische sichtbare Merkmale solcher Gegenstände betrachtet werden. Neben dieser Fähigkeit lernen die Adepten viel über die Herstellung solcher Artefakte durch bekannte Schmiede, Alchimisten oder Magier. So können die meisten fertigen Händler aus der Mercantorengilde magische Gegenstände einem Hersteller zuordnen, ohne Magie anwenden zu müssen. Zudem erlangen sie die Fähigkeit – ohne einen Zauberspruch zu wirken – magische Gegenstände bei genauer Untersuchung als magisch zu erkennen. Typische Zauber für fertig ausgebildete Händler sind **Händlers Magiegespür, Jahn van Bawuls Kristallanalyse, Rebus Magieanalyse**
Die Gilde kennt alle Metamagiezauber, von denen viele modifiziert sind. Daher kann ein Gildenmitglied in der großen Bibliothek (die befindet sich im Keller der Gilde) neue und besondere Zauber dieses Bereiches erlernen (der SL entscheidet).

Kaufen und verkaufen
Will ein Fremder einen magischen Gegenstand in der Gilde verkaufen, so überprüft diese als erstes die Wirkung des Artefaktes. Spricht danach nichts gegen der Verkauf, so wird das Stück in der Gilde angeboten. Bei erfolgtem Verkauf erhält der Tempel 20%, die Gilde 50% und der Verkäufer die restlichen 30% des Verkaufspreises. Der Ertrag wird selbstverständlich für den Verkäufer aufbewahrt, will dieser nicht lange auf den Verkauf warten. Er erhält die Verkaufsurkunde und sein Geld, wenn er zurückkehrt.
Ein Gildenmitglied, das Artefakte verkaufen will, erhält bessere Konditionen. Die Gilde erhält nur 20%, die übrigen 60% gehen an das Gildenmitglied.
Untersuchungen auf Herkunft und Wirkung eines Artefaktes kosten (pro Wirkung):
- für Mitglieder: 100 Silberstücke,
- für Nichtmitglieder: 750 Silberstücke.

W-7.3.2 Gilde des Flusses in *Neph* (Magier, Alchimisten und Schmiede)

Magiebereiche:
gelehrt: Bewegungsmagie, Hellsichtmagie, Kommunikationsmagie, Metamagie, Verwandlungsmagie
spezialisiert: drei der o.g. Bereiche

Diese Gilde wurde erst vor wenigen Jahrzehnten von einem nephidischen Alchimisten gegründet. *Narjekior Kerling* hatte seine Ausbildung zum Elementaristen in der Gilde des Feuers in Nimoke

erfolgreich abgeschlossen und zog zurück nach Neph, um dort zu forschen und zu leben. Er erfuhr dort, dass sich in seiner Abwesenheit die extreme Strenge in der nephidischen Kultur gelockert hatte und die ersten Nephiden in auswärtigen Magiergilden Spruchzauberei erlernten. Er griff diese Idee auf und gründete die erste nephidische Magiergilde. Da er in Nimoke zu einem Elementaristen des Wassers geworden war, suchte er einen besonderen Ort in Neph, der in spezieller Affinität zu diesem Element stehen musste. Er fand einen solchen Ort: mitten im *Traidordelta*. In einiger Entfernung zu den von den Schiffern genutzten Seitenarmen des Traidor fand er einen kristallklaren See, der von gefährlichen Sümpfen umgeben war. Er ließ Flöße herbeibringen und errichtete auf diesen die Gilde des Flusses im Zentrum des Kristallsees, wie er den See nannte. In dessen Tiefen schlummerten ungeahnte Kräfte, wie Narjekior festgestellt hatte. Auf verschiedenen Flößen entstanden die Bereiche der Magier, der Alchimisten und die der Schmiede. Im Zentrum baute er die Bibliothek, deren Zentrum tief unter der Oberfläche des Sees liegt. Der Boden der Bibliothek besteht aus einer kristallklaren Substanz, die einen Blick auf die rot glosenden Tiefen des Kristallsees zulässt.

Das Leben in der Gilde

Fast ausschließlich Nephiden werden in der Gilde des Flusses ausgebildet. Narjekior selbst sucht aus den Bewerbern diejenigen aus, die er für eine Ausbildung als würdig erachtet und teilt sie in die vier Bereiche der Gilde ein – Magie – Alchimie – Schmieden – Bibliothek.

Die auszubildenden Zauberer (*Ingegnos* genannt – gesprochen Ingenios) leben auf vielen kleinen Booten, die auf dem See dümpeln, umgeben von schwimmenden auf kleinen Flößen montierten Gärten. Höherrangige Magiekundige (*Magios* genannt) leben auf den Flößen der Gilde, wobei ihre Räumlichkeiten kleinen Palästen gleichen.

Narjekior verabscheut jede Form der Gewalt und der Irreführung, daher weigert er sich, an seiner Gilde Zauber der Illusionsmagie, der Kampfmagie, der Beherrschungsmagie und der Nekromantie zu lehren. Ebenfalls verboten sind alle auf Lebewesen destruktiv wirkenden Zauber der anderen Magiebereiche (vor allem der Verwandlungsmagie).

Ingegnos lernen während ihrer fünf Jahre dauernden Ausbildung die Zauber in Abhängigkeit zum Gildenbereich.

Die *Ingegnos-Magi* (Bereich –Magie–) lernen die Bewegungsmagie und Kommunikationsmagie genau kennen Hellsichtmagie, Metamagie und Verwandlungsmagie lernen sie nur am Rand kennen. Ingegnos-Magi erlernen aus den Bereichen Bewegungs- und Kommunikationsmagie folgende Zauber: acht Zauber der Spruchstufe 1, vier der Stufe 2, zwei der Stufe 3 und einen der Stufe 4.

Ingegnos-Alchimica (Bereich –Alchimie–) befassen sich mit den Zaubern der Bereiche Hellsichtmagie, Metamagie und Verwandlungsmagie. Sie erlernen aus diesen Bereichen Zauber der Stufe 1 oder 2.

Ingegnos-Fucina (Bereich –Schmieden–) drei Zauber der Magiebereiche Metamagie und Verwandlungsmagie (Stufen 1 oder 2).

Die *Ingegnos-Bibliotheca* (Bereich –Bibliothek–) werden perfekt ausgebildet im Konservieren und Erhalten von Texten aller Art. Daher erlernen sie im Rahmen ihrer Ausbildung drei Zauber der Metamagie, drei der Hellsichtmagie und drei der Verwandlungsmagie.

Magios dieser Gilde trifft man außerhalb von Neph nur sehr selten an, da die Gilde noch sehr jung ist. Dennoch sendet Narjekior immer wieder Magios in Orota hinaus, um Texte vor dem Zerfall zu retten oder um neue Zauber zu entdecken.

Magier fremder Gilden verirren sich nur sehr selten ins Traidordelta. Man ist ihnen sehr aufgeschlossen und freut sich über jede Information. Um in die Gilde des Flusses aufgenommen zu werden, muss der Magier den verbotenen Magiebereichen abschwören. In einer von Narjekior durchgeführten Zeremonie wird der Bewerber in die innerste Kammer der Bibliothek geführt und durch eine Schleuse im Boden ins Wasser des Kristallsees hinunter gelassen. Nach wenigen Minuten wird er wieder hochgezogen. Hat der Magier überlebt, so kennt er keinen Zauber der verbotenen Magiebereiche mehr, die zugehörigen MFS sind auf Null gesunken (der SL sollte das Überleben davon abhängig machen, aus welchen Gründen der Magier in die Gilde eintreten will – Selbstsucht oder Machtgelüste sind ziemlich tödlich…).

Ein Mitglied der Gilde des Flusses hat Zugriff auf alle Bereiche der Gilde, ohne irgendwelche Gelder zahlen zu müssen. Als Gegenleistung verpflichtet sich der Magier, alle magischen Schriftstücke in der Gildenbibliothek abzugeben.

Abhängig von seiner Stufe darf der Magier die Gilde zum Lernen nutzen. Um einen Zauber einer bestimmten Spruchstufe erlernen zu dürfen, muss die Stufe des Magiers doppelt so hoch sein (zum Erlernen eines Zaubers der Spruchstufe 3 muss der Magier bereits in Stufe 6 sein).

Angehörige der Gilde des Flusses müssen immer und überall offen und sichtbar ihre Gildenkennzeichen zeigen: die dunkelblaue Robe mit stilisiertem Delta auf Vorder- und Rückseite und ihren Zauberstab (Bereich –Magie–) bzw. ihr Alchimistenset (Bereich –Alchimie–) bzw. ihren Schmiedehammer (Bereich –Schmieden–) bzw. ihr Grimoire (Bereich –Bibliothek–).

W-7.3.3 Händlergilde in der Grenzstadt *Cerveja* (Händler)

Magiebereiche: keine, da keine Magiergilde

Die Händlergilde in Cerveja muss wohl einer der ersten Händlergilden überhaupt gewesen sein. So-

weit man in die Historie der Stadt zurückblickt, immer schon war die Gilde Zentrum der Stadt.
Cerveja war schon vor der Zeit des Gottmagiers Belmedics eine wichtige Handelsstadt, direkt am Nordrand des Elfenwaldes gelegen. Man trieb Handel mit den im Elfenwald lebenden Elfen, die gegen die Yektozi kämpften und einen hohen Bedarf an Metallen hatten. Aus dieser Zeit muss die Gilde stammen. Während der Herrschaft Belmedics wurden die Elfen in einer Schlacht in und um Cerveja geschlagen – Grund waren die zunehmenden Reibereien zwischen den Menschen und den Elfen des Elfenwaldes. Die Menschen wollten immer mehr Holz zu Kriegszwecken haben, die Elfen waren dazu nicht bereit. Belmedic nutzte die Schwäche der Elfen durch den Krieg mit den Yektozi aus und schlug sie vernichtend. Bei diesem Krieg wurde die Händlergilde Cervejas vollständig zerstört, unbezahlbare Dokumente und Schriften gingen unwiederbringlich verloren. Doch die überlebenden Mitglieder der Händlergilde gaben nicht auf und errichteten in nur zweijähriger Bauzeit die Gilde neu – komplett aus Holz aus dem Elfenwald.
Da man keinen Handel mehr mit den Elfen treiben konnte, verlagerte man sich auf das Sammeln und Erforschen des Elfenwaldes, der sich immer mehr zu einem undurchdringlichen Urwald wandelte, da die ordnende und pflegende Hand der Elfen und Yektozi fehlte.
Vor etwa 500 Jahren gelang einem Halblinghändler namens Wampol „Pedrusianos“ Trollfuß eine Entdeckung, die in die Analen der Gilde eingehen sollte: er spürte die unbekannte Rasse der Pedrusianer auf, erlernte ihre Sprache und knüpfte erste Handelskontakte.
Heute ist die Gilde der wichtigste Handelspartner der Pedrusianer, die begnadete Holzschnitzer sind und seltene Hölzer aus dem Urwald fördern. Im Gegenzug erhalten die Pedrusianer Informationen über den Rest Orotas, denn sie sind versessen auf neue Ideen und Geschichten. Außerdem sind seltene Hölzer aus den nördlichen Wäldern Orotas sehr begehrt, sie gelten bei den Pedrusianern als Delikatesse.

Das Leben in der Gilde

Die Gilde wirbt offiziell Nachwuchs an, wobei Rasse und Geschlecht keine große Rolle spielen. Die Gilde legt viel Wert auf eine hohe Intelligenz und viel Charisma (jeweils ab 50). Im ersten Jahr der Ausbildung lernt der Tandler (das ist der Name für Novizen in der Gilde) den großen Urwald von Gulcias kennen. Durch diese Ausbildung erhält der Tandler folgende Talente:
Geländelauf (Ge/Re), Klettern (Ge/Kk), Orientierung (Wildnis, Kl/Se), Spurensuche (Kl/Se), Überleben im Dschungel (Kl/Se).
In den nächsten drei Lehrjahren wird er in die Kunst des Kaufens und Verkaufens eingeführt. Er erlernt dabei die Zeichensprache (Fi/Kl) der Pedrusianer.
Erst im fünften Jahr seiner Ausbildung wird er in die Geheimnisse der Magie der Händler eingeführt, die teilweise noch aus der Zeit des Handels mit den Elfen stammen. Er erlernt insgesamt zwei Zauber der Stufen 1 oder 2 der Magiebereiche Metamagie, Hellsichtmagie, Bewegungsmagie oder Kommunikationsmagie.
Anschließend kann der fertige Händler seiner Wege ziehen – mit der Verpflichtung, alle zwei Jahre in der Gilde zu erscheinen, um den 13ten abzuliefern.
Ebenfalls alle zwei Jahre findet in der Händlergilde ein großes Fest statt, zu dem alle Mitglieder der Gilde eingeladen sind. Es wird gegessen und geschlemmt – eine wahre Freude für jeden Genießer.
Die Gilde nimmt keine fremden Magier oder Händler auf. Zauberer, die in Cerveja ihrer Arbeit nachgehen wollen (d.h. zum Broterwerb zaubern), müssen eine Erlaubnis in der Gilde einholen, die nur 50 GS kostet. Zaubern ohne Erlaubnis wird in der Regel mit Zwangsarbeit im großen Urwald bestraft.
Die Händlergilde verkauft alles, was in einem solch riesigen Areal wie dem großen Urwald zu finden ist – Kräuter, Blüten, Pollen, Hölzer, Knochen, Tiere usw. Die Preise sind nicht überhöht (s. Preistabelle, **Anhang D**). Gildenmitgliedern werden in der Regel verbilligte Preise gemacht, vorausgesetzt, das Gildenmitglied hat immer schön den 13ten bezahlt.

W-7.3.4 Traumdeutergilde von Su’scha (Magier)

Magiebereiche:
gelehrt: kein Magiebereich
spezialisiert: Beherrschungsmagie, Nekromantie, Verwandlungsmagie

Offiziell ist die Traumdeutergilde in Su’scha keine Magiergilde, sondern ein Tempel des Gottes Asad, der den positiven Aspekt der göttlichen Zweiheit, Asad und Figris, vertritt.
Die Traumdeutergilde kümmert sich in erster Linie um Ängste und Nöte von Gläubigen, die diese aufgrund böser Träume plagen. Neben dieser offiziellen Aufgabe erhielt die Gilde vom Oberpriester des Haupttempels in Zakon den Auftrag, weltliche Magie zu erforschen, um den Umtrieben der bösen Seite der Zweiheit – Figris – entgegenwirken zu können. Obwohl der Oberpriester weiß, dass die Kraft des Glaubens an Asad ausreichen müsste, gegen seine Gegner vorzugehen, hat er nicht die Augen vor dem Wirken des Dunklen verschlossen.
Nachdem immer wieder Untote in den Straßen der Städte auftauchten (natürlich von Kultisten Figris’ erschaffen), beauftragte er die Priester der Traumdeutergilde damit, Mittel und Wege für die einfache Bevölkerung zu finden, gegen diese Gefahr vorzugehen. Denn trotz des festen Glaubens wurden viele Kleriker Asads durch die Untoten in Angst und Schrecken versetzt und waren nicht mehr in der Lage, die Gebote und Wunder ihres Gottes auszuüben.

Seit dieser Zeit forscht die Traumdeutergilde an Zaubern der Nekromantie, der Beherrschungsmagie und der Verwandlungsmagie. Bei nekromantischen Zaubern sind nur Entdeckungszauber und Zerstörungszauber (z.B. für Untote etc.) erlaubt.

Das Leben in der Gilde

Nach Außen hin wirkt das große, quaderförmige, weiß gekalkte Gebäude wie ein sehr schlichter Tempel Asads. Im Zentrum des Quaders befindet sich ein großer Innenhof, der zum Verweilen und Nachdenken einlädt. Ein Springbrunnen mit einem Phönix auf einer Säule und einem durch die Wasserstrahlen hervorgerufenen Regenbogen dominiert den Innenhof.

Die Traumdeutergilde wird geleitet von einem engen Vertrauten des Oberpriesters Asads in Zakon. Von allen in der Traumdeutergilde lebenden Magiern, Priestern, Inquisitoren und Ordenskriegern wird absoluter Gehorsam und felsenfester Glaube an Asad vorausgesetzt.

Die Priester, Inquisitoren und Ordenskrieger werden wie ganz normale Kleriker Asads ausgebildet (s. **Kap. W-8.5.1**). Besonders intelligente (Kl ab 70) und willensstarke (Wi ab 70) Tempelschüler werden gelegentlich in die inneren Geheimnisse der Traumdeutergilde eingeweiht, wenn ihr Charakter und Glaube an Asad fest genug ist.

Die Ausbildung in der Gilde dauert 7 Jahre. In dieser Zeit werden die Novizen zu den so genannten *Inquisitoren des Todes* ausgebildet.

Inquisitoren des Todes

Diese kleiden sich in einen schwarzen Kaftan, der nur die Augen frei lässt. Auf ihrer Brust ist mit blutroter Farbe ein Phönix eingestickt, der von einem Regenbogen umgeben ist.

Entgegen ihres Namens sind die Inquisitoren des Todes keine Kleriker, sondern reine Magier, die keine göttliche Magie wirken, sondern nur weltliche. Sie sind durch ihre Ausbildung immun gegen jede Art von Furchtzaubern, die von Untoten oder übernatürlichen Wesen ausgehen.

Während ihrer Ausbildung erlernen sie alle nekromantischen Zauber des Schutzes vor Untoten und Entdeckung und Zerstörung von Untoten. Außerdem erlernen sie neben dem Zauber Retlops Exorzismus zwei weitere Zauber der Beherrschungsmagie und zwei Zauber der Verwandlungsmagie.

Die Zauber dürfen nur zur Durchsetzung der Ziele Asads ausgeübt werden, Zuwiderhandlungen werden mit dem sofortigen Tod bestraft.

Fremde Magier werden von der Gilde nicht aufgenommen, sondern sofort getötet, denn Magie ist immer ein Zeichen Figris'. Magische Dienstleistungen neben dem Traumdeuten bietet die Gilde nicht an.

W-7.3.5 Gildae Coboldicus in Isento (Magier)

Magiebereiche:
gelehrt: kein Magiebereich
spezialisiert: Beherrschungsmagie, Hellsichtmagie, Kommunikationsmagie

Die Koboldsgilde wurde vor Hunderten von Jahren auf den Überresten einer Magierfestung gebaut. In den nachfolgenden Jahren bildete sich eine kleine Stadt rings um die Gilde. Heute ist Isento mit seiner Koboldsgilde eine kleine Handelsstadt zwischen Aleta und Bawul, begünstigt durch seine Lage zwischen dem Quellfluss des *Rombal* und einem Nebenfluss, dem *Pempek*. Die Flüsse lassen sich aufgrund einer alten Furt sowie zweier massiver Steinbrücken leicht überqueren.

Den Namen Koboldsgilde erhielt die Gilde aufgrund eines schon Jahrhunderte zurückliegenden Ereignisses. Die Brücke über dem Pempek wurde von einem auf den anderen Tag von einem Kobold besetzt, der von jedem Reisenden Zoll forderte. Schnell lernten die Händler und Durchziehenden den Aufforderungen des Kobolds nachzukommen, denn er sorgte bei Missachtung für mancherlei Missgeschick.

Die Proteste der Reisenden gegenüber der Stadtführung wurden immer lauter, erste Handelsverluste bahnten sich an. So reagierte der damalige Bürgermeister und fragte bei der Gilde an. In der Regel mischte sich die Gilde nicht in die Belange der Stadt ein, doch man erkannte schnell, dass aus der Anwesenheit des Kobolds ein Problem für die Gilde entstehen könnte. Also sagte man dem Bittsteller Hilfe zu.

Einige Wochen forschten die besten Magier der Gilde über das Wesen der Kobolde. Anschließend war man in der Lage, den Kobold zu fangen. Zur Strafe steckte man den Kobold in einen Holzkäfig und hängte diesen an den höchsten Turm der Gilde. Hier hängt auch heute noch der Käfig, er scheint jedoch leer zu sein.

Seit jener Zeit heißt die Gilde bei den Bewohnern Isentos Koboldsgilde, die Magier selbst nennen die Gilde etwas feiner *Gildae Coboldicus*.

Das Leben in der Gilde

Die Arbeiten in der Gilde wandelten sich nach jenem Vorfall mit dem Kobold dahin gehend, dass man sich auf die Erforschung übernatürlicher Wesen (wie z.B. Kobolde…) spezialisierte. Nirgendwo sonst auf Orota hat man so viele exotische Wesen katalogisiert, untersucht und teilweise sogar gefangen. Heute noch hausen unter dem eigentlichen Gildengebäude in den Kerkern und Gewölben aus der Zeit der vorherigen Magierfestung unterschiedliche übernatürliche Wesen. Einige davon werden bewusst gefangen gehalten, andere sind irgendwann einmal entwischt und verstecken sich dort, um eines Tages zu flüchten.

Die Gänge und Katakomben bilden ein undurchschaubares Labyrinth. Aus diesem Grund tragen alle Mitglieder der Koboldsgilde eine dunkelfarbige Robe, die eingewebte Goldfäden auf der Rücken- und Bauchseite haben, die ein labyrinthartiges Muster bilden.

In der Gilde werden nur Menschen zu Magiern ausgebildet. Im ersten Lehrjahr müssen sie in den Katakomben arbeiten und die gefangenen übernatürlichen Wesen versorgen. Aus dieser Zeit stammen ihre Kenntnisse in
Höhlenkunde (Kl/Se), Orientierung (Dungeon, Kl/Kf) und Tierkunde (Kl/Kl).
Im zweiten Jahr studieren sie die gesammelten Texte und Aufzeichnungen der Gilde über die bekannten übernatürlichen Wesen und allgemeinen Rassen und Völker und erlangen gute Kenntnisse in Rassenkenntnis (allgemein, Kl/Kl) und Lesen und Schreiben von vier weiteren Sprachen.
Erst im dritten Lehrjahr wird in die Praxis des Zauberns eingestiegen. Sie erlernen zwei Zauber der Beherrschungsmagie (Stufen I – III), zwei Zauber der Hellsichtmagie (Stufen I – IV) sowie drei Zauber der Kommunikationsmagie (Stufen I – IV).
Die Gildae Coboldicus nimmt keine fremden Magier auf. Den eigenen Leuten bietet man alle Arten von Unterstützung an gegen beliebige übernatürliche Wesen.

W-8 Götter, Verderber und ihre Kulte

Unter dem Begriff „Kult“ werden alle organisierten Anhänger eines Gottes (Tempel, Priesterschaften, Klöster etc.) bzw. eines Verderbers (Dunkle Orden, Dunkle Brüderschaften, Götzenkulte etc.) zusammengefasst.
Dieses Kapitel dient dazu, Bedingungen und Eigenschaften der Mitglieder unterschiedlicher Kulte zu charakterisieren, damit ein Priester, Ordenskrieger, Inquisitor oder Mönch spielbar wird und sich der Spieler seinen Kult besser vorstellen kann.
Zudem werden die zugehörigen Götter und Verderber kurz vorgestellt und ihre Fähigkeiten und Ziele dargelegt.
Die ***rot*** dargestellten erlernten Waffen besitzt ein Kleriker in jedem Fall, und zwar in guter Qualität.

W-8.1 Orotaweite Kulte

Es gibt nur wenige Götter, die überall auf Orota anerkannt sind und angebetet werden.
Schamanistische „Gottheiten“ sind im eigentlichen Sinne keine Götter (s. **Kap. W-2.5**), sondern im Astralraum Gestalt gewordene Zusammenballungen von Tierseelen. Daher sind diese Totems genannten Kräfte auf ganz Orota zu finden, da der Astralraum über ganz Orota zusammenhängt.
Die Szoths, die sich von Khamsati aus über ganz Orota ausgebreitet haben, beten zwei Gottheiten an, die von allen Szoth angebetet werden.

W-8.1.1 Ognior (Gott der Zwerge)

Die Zwerge sind eine viel ältere Rasse als die Menschen und auch die Geschichte ihrer Götter reicht entsprechend weiter in die Vergangenheit. Zu der Zeit als die Menschen noch als Affen auf den Bäumen turnten, waren die ersten Zwerge bereits in der Lage Metall zu bearbeiten. Allerdings gab es zu diesen Zeiten nur das Himmelsmetall, das selten und kostbar blieb. Es war das heilige Sternenmetall, das von den Göttern gesandt war und das den Zwergen helfen sollte starke Waffen zu fertigen gegen die neuen aufstreben Rassen Orothas.

Der Zwergen liebste Waffe war die Doppelaxt oder der Hammer. So wie Blitz und die Meteorite zerspalten die Äxte die Erde und symbolisieren somit die Vereinigung von Himmel und Erde. Der Hammer ist Werkzeug des Schmiedes. Der Hammer, der Blasebalg und der Amboß werden als belebte und wunderbare Wesen verehrt. Die Zwerge opfern Ognior Ziegen, denn Ognior bedient sich ihrer Köpfe als Amboß. Während der Gewitter schmiedet der Gott sein Eisen zwischen den Hörner des geopferten Tieres. Indem die Schmiede der Zwerge auf den Amboß schlagen, amen sie die Geste des starken Gottes nach; sie sind in der tat sine Helfer. Die Annahme des blutigen Opfers als Voraussetzung jeder Schöpfung – der Weltentstehung ebenso wie der Erschaffung der Zwerge – erhöht die Übereinstimmung zwischen Kosmos und Zwerg. Das Leben kann nur aus dem Opfer eines anderen Lebens hervorgehen. Ognior sandte das Metall, das natürlich magische Fähigkeiten in sich barg, da es aus seiner Welt stammte.

Die Legenden erzählen auch, daß diese Waffen zwar mächtig waren, aber in viel zu geringer Zahl zur Verfügung standen. Die Zwerge wurden durch die anderen Rassen, vor allem aber durch den Menschen bedroht, die sich sogar erdreisteten die Geschenke Ogniors für sich zu beanspruchen.

Ognior sah das Leid seiner Kinder, wie sich die Zwerge selbst nennen. Er befahl einem der anderen Götter ihm das Haupt wegzunehmen und sein Blut, daß herausflösse, mit der Erde Orothas zu vermischen. So geschehen, verdickte sich sein Blut und wurde zu den Erzen in der Erde. In Visionen teilte er den Führern und Klanoberhäuptern der Zwerge sein Werk mit. So lernten die Zwerge zunächst Kupfer zu bearbeiten, aber wo die Erde vom Blut Ogniors rot gefärbt war fanden sie bald ein anderes Metall. Mit Feuer ließ es sich wandeln und war bald dem Sternenmetall sehr ähnlich; sie nannten es Eisen.

Die Zwerge teilen die Erze in „männliche“ und „weibliche“ ein: die ersten – hart und schwarz – finden sich an der Erdoberfläche, während die „weiblichen“ Erze – weich und rot – aus dem Inneren der Bergwerke hervorgeholt werden. Die Vermischung der beiden „Geschlechter“ ist unerlässlich für das Gelingen des Schmelzvorganges. Es kommt allein auf das Wissen um die „Hochzeit der Metalle“ an, durch die allein die „Geburt“ möglich wird. Die Schmiede der Zwerge bringen verschiedene Gucklöcher am Ofen an. Das größte trägt den Namen *nyina* (Mutter); durch dasselbe entfernt man am Ende der Prozedur des Röstens den Glasschaum, die Schlacke, die gerösteten Erze usw. Das gegenüberliegende Guckloch heißt *isi* (der Vater); man setzt an dieses einen der besten Blasebälge an. Die dazwischenliegenden Gucklöcher sind die *aana* (Kinder).

Alles was sich im „Mutterleib“ Orotas befindet, ist lebendig, wenn auch erst im Stadium der Reifung. Die Erze wachsen langsam, als folgten sie einem anderen zeitlichen Rhythmus als das Leben der pflanzlichen und tierischen Organismen – sie wachsen aber darum nicht weniger, sie reifen in der tellurischen Finsternis. Ihr Hervorholen aus dem Schoß Orotas ist also eine Prozedur, die zu früh erfolgte. Wenn man Zeit zu ihrer Entwicklung gelassen hätte wären die Erze zu reifen, vollkommenen Metallen geworden. Durch ihre metallurgischen Verfahren müssen die Zwerge nun das Werk der Natur zu ersetzen suchen. Wenn man die Metalle in ihrer chtonischen Matrix beließe, wären alle Metalle zu Gold geworden, aber erst nach vielen hundert und tausend Jahren.

„Nichts ist so sicher wie der Glanz des Goldes und die Verlogenheit der Elfen.“

Die Priester Ogniors

Nicht leicht entdeckt man ein neues Bergwerk oder eine neue Erzader. Es ist Sache Ogniors (und anderer göttlicher Wesen) ihre Lage kundzutun. Den Priestern Ogniors erscheint dieser mitunter in Visionen und Träumen, um ihnen die Lage besonders ergiebiger Bodenschätze zu verkünden.

Die Eröffnung eines Bergwerks oder der Bau eines Ofens selbst sind rituelle Vorgänge und wird von entsprechenden Zeremonien begleitet.

Den Priestern Ogniors ist es vorbehalten diese Zeremonien zu leiten und Ognior um Schutz für die Arbeiter in den Bergwerken zu bitten. Nur sehr wagemutige Zwerge würden es wagen einen Stollen zu betreten, der ohne den Segen der Priester geöffnet wurde. Tatsächlich stürzen gesegnete Bergwerke viel seltener ein. Auch in brenzligen Situationen unter Tage hat ein durch einen Priester erflehtes Wunder einen unterirdischen Gang so lange vor dem Einsturz bewahrt, bis sich die dort arbeitenden Zwerge haben retten können.

Jeder Zwergschmied weiß, dass die Weihe eines neue Ofens durch ein geeignetes Opfer, in dem das weibliche und männliche Prinzip und deren Vereinigung symbolisiert wird, Voraussetzung ist um besonders ausgezeichnete Stähle zu erhalten.

Wirkt ein Priester oder mehrere Priester an der Herstellung einer Waffe mit und erbitten durch geeignete Opfer den Segen Ogniors können Waffen mit göttlicher Macht entstehen. Solche Werke vermögen allerdings nur die Meister unter den Zwergenschmieden zu erstellen. In oft jahrzehntelanger Arbeit stellen sie wahre Meisterwerke aus Zwergenstahl her, die oft über und über mit fein ziselierten Zwergenrunen verziert sind.

Die Ordenskrieger Ogniors
Immer gleichzeitig auch Schmied!

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Ognior-Ordenskriegers (muss Zwerg sein)

Kk	**ab 70**	**Kl**	**ab 20**
Fi	**ab 70**	**Se**	**ab 20**
Ko	**ab 70**		

Erlernte Waffen:
Kriegsaxt (Doppelaxt), Streitaxt, Ganzmetallhammer

Talente:
Totale Verteidigung, Holzbearbeitung, Schmieden, Mechanik, Alchimie, Artefaktkunde, Mineralogie, Waffenkunde, Orientierung (Dungeon)

Wunder:
Stufe 1)
Stufe 2) Heilige Waffe, Heilige Rüstung
Stufe 3)
Stufe 4)
Stufe 5)

W-8.1.2 Der Orotan-Kult

Orotan ist der älteste aller Götter und Verderber, der direkt vom „Großen Spielleiter“ eingesetzt wurde, um allen wichtigen Dingen und bedeutenden Wesen einen *Wahren Namen* (oder *Nomen*) zu geben. Orotan hat dadurch die absolute Macht über alle Wesen, Götter, Dinge, einfach allem, was existiert und einen Namen hat, denn das Wissen vom *Nomen* verleiht Macht über den Namensträger. Daher wird Orotan von den übrigen Göttern und Verderbern angebetet, denn sie sind völlig von seiner göttlichen Gnade abhängig.
Früher wurde Orotan auf ganz Orota angebetet, geriet jedoch bei den Rassen und Völkern immer mehr in Vergessenheit, da Orotan selbst niemals aktiv seine Macht ausspielt.
Orotan ist ein Gott, der in seiner Berufung völlig aufgeht und mit seiner Aufgabe als Namensgeber vollkommen zufrieden ist. Sollte dennoch ein Wesen, Gott oder was auch immer über die Strenge schlagen, so greift er mit seiner Macht ein und macht dem Übeltäter deutlich, was er zu erwarten hat, wenn er Orotans Wünschen nicht entspricht.
(*Also*: für alle ungläubigen Spieler, Spielerinnen, Spielleiter und Spielleiterinnen: Orotan ist ALLMÄCHTIG und sein Wahrer Name lautet…).
Der einzige (und letzte) Tempel Orotans existiert in *Resina*, einer mittelgroßen Stadt auf Seloc im Königreich Sibatan. Die Priester Orotans sind charakterlich, körperlich und intellektuell allen anderen Rassen und Völkern weit überlegen (alle Charaktereigenschaften über 80, alle Wahrnehmungseigenschaften über 70) und daher als Spielerfigur nicht geeignet…
Der Hohepriester besitzt sogar alle Werte auf mindestens 90. Also ein harter Hund…

Wunder und Weisheiten:
Orotan kennt alle Wunder und verteilt sie großzügig an seine wenigen Priester.
Es gibt keine Propheten Orotans und daher keine Weisheiten.

W-8.1.3 Szlawallah (szothische Göttin des Wassers, der Feuchtigkeit und des Sumpfes)

Als Folge der zunehmenden Vertreibung der Szoths durch die Hartschaligen aus einem der traditionellen Lebensräume, den ausgedehnten Sumpfgebieten von Réré-Jémé im Süden Khamsatis, siedelten sich jene auch in anderen Regionen Orotas an, in Gebieten, die sich zum Teil stark von den angestammten Lebensräumen unterscheiden. Viele Gruppen von Szoths leben auch auf L’Feüd und Seloc dort, wo ganzjährig ein ausreichendes Wasservorkommen gesichert ist und beschränken sich dabei nicht allein

auf sumpfige Regionen, sondern leben durchaus auch in großen Seen oder in geschützten Meeresbuchten, wie zum Beispiel in der Bucht von Tellet im Westen von Khamsati.
Der Meeresforscher Schak „Schnorch“ Kustoo prägte vor einiger Zeit den Namen „Klarwasser-Szoths“ für diese Gruppen von Szoths, deren veränderter Lebensraum, Seen mit klarem Wasser anstelle der Sümpfe, bereits auf eine Veränderung in ihrem Glauben hinwirkt.
Hegen die in den Sümpfen lebenden Szoths einen mehr oder weniger tiefempfundenen, saisonalen (zu Zeiten des Regenfestes und beim Leichenschmaus) Glauben zu Szazia, dem trüben Quell des fortwährenden Verfalls, so verehren die Klarwasser-Szoths Szlawallah, Ursprung und klare Quelle des unendlichen Wassers. Mit dem unendlichen Wasser meinen die Szoths das Meer, an dessen Küste einige von ihnen zwar leben, vor dessen endlos scheinender Weite sie jedoch eine zu große Ehrfurcht empfinden, um sich allzu weit oder tief in die Ozeane vorzuwagen. Kustoo behauptet zwar, es gebe weit draußen und tief unter dem Meere große Kolonien szothischer Lebensformen, aber diese Aussage konnte bisher nicht bestätigt werden und darf ins Reich der Fabeln über Meeresungeheuer verwiesen werden – andererseits, das mit den Schiffe verschlingenden Meeresungeheuern soll ja in letzter Zeit beunruhigend zugenommen haben…
Als Göttin des Ursprungs allen Lebens, als „Quelle des unendlichen Wassers“ wird Szlawallah stets an den Gestaden größerer Seen und Meeresbuchten verehrt. Tempel sind bisher allerdings keine entdeckt worden, werden aber auf dem Grunde der Gewässer vermutet. Dargestellt wird Szlawallah als schwimmende Szoth von kräftiger Statur, meist kunstvoll gestaltet aus szothischem Aquamarin.
Opfergaben werden nach einer kurzen Zeremonie einfach weit ins Wasser hinausgeworfen, wobei die Zahl dieser Opfer von Jahr zu Jahr und je nach Gegend unterschiedlich ist. Kommt es in regenreichen – und in Küstennähe in sturmreichen – Jahren kaum zu Opferfesten, so kann es bei einigen besonders rückständigen Szothsippen durchaus sein, dass sie in Zeiten der Trockenheit dazu übergehen, Reisegruppen oder sogar Siedlungen von Menschen oder anderen Lebewesen zu überfallen, um eine genügende Zahl an Opfertieren zu bekommen.
Dass sie selbst Gäste beim gemütlichen Grillen am Strand überraschend ergreifen und ins Wasser schmeißen, soll vorgekommen sein. Sollte es einem jemals passieren, so ist dringend anzuraten, nicht an derselben Stelle wieder aus dem Wasser zu kommen (vorausgesetzt, man kann schwimmen und wird nicht von den oben genannten Meeresungeheuern vorher verspeist), von der aus man ins Wasser geworfen wurde, weil die Szoths dann unter großem Freudenzischeln (ersetzt bei ihnen das Geschrei) eine neue Opferrunde veranstalten. Steigt man hingegen an anderer Stelle wieder an Land, so kann man ruhig zu den Szoths zurückkehren – meist bleibt man dann den Rest des Abends trocken (bzw. wird es wieder).
Doch darf man die Macht Szlawallahs nicht unterschätzen. Genauso, wie es keinem Feind der Szoths, sofern sie ihre Göttin darum inständig (und mit Opfern) bitten, gelingen wird, lebend einen von Szazia beschützten Sumpf zu durchqueren, wird auch kein solcher heil über einen von Szlawallah beschirmten See gelangen.

W-8.1.4 Szazia (Göttin der Fruchtbarkeit und des Geleges der Szoth)

Die ursprüngliche Gottheit aller Szoths ist Szazia. Der Glaube an Szazia ist allerdings heute nur noch bei den khamsatischen und l’feüdischen Szoths der Sümpfe vorhanden. Das alte Heiligtum von Szazia befand sich im heute von den Hartschaligen besetzten Süden des Kontinents. Sagen berichten von einem Felsenhügel mitten in den Sümpfen von Réré-Jémé, vermutlich nahe der Mündung des Dotek in den Asaï gelegen, der aus der Ferne wie ein von alten, knorrigen Bäumen bedachtes Gelege von vier riesigen Eiern aussieht. In der Mitte dieses Geleges thront Szazia, dargestellt als eine szothähnliche Steinfigur mit aufgeblähtem Bauch. Es heißt aber auch, der ganze Hügel, die Statue und die Eier seien aus feinstem Bernstein gestaltet und leuchteten im Abend- und Morgenrot in den herrlichsten honigfarbenen bis hin zu blutroten Tönen. Unter der Statue Szazias soll es sogar Zimmer und Säle geben, in denen das Tageslicht, durch die dicken Schichten des Bernsteins gefiltert wie gleichermaßen gedämpft, in den grellsten Feuerfarben einen nicht zu beschreibenden Eindruck auf den Betrachter hervorruft.
Keiner hat jedoch bis heute dieses Heiligtum Szazias entdeckt, von dem es weiter in den Sagen heißt: „Unglaublichsch sviel Machts an dießem Platzsze verborgen isst.“ (szothischer Dialekt). In anderen Überlieferungen steht für „Macht“ auch „Reichtum“; szothische Erzähler verwenden aber zumeist das Wort „Macht“ – auch wenn es wenige Szoths gibt, die überhaupt von ihrem Glauben oder gar ihrem höchsten Heiligtum sprechen. Generell ist der Glaube bei den Szoths ein Thema, das nur bei anhaltender Trockenheit aktuell wird. Aber auch sonst kann man nur bei wenigen Siedlungen eine starke Glaubensstärke feststellen, die sich in religiösen Handlungen und Riten manifestiert. Lediglich zum alljährlichen Regenfest pilgern sie zahlreich zum Zentrum ihres Glaubens im Norden von Khamsati (auch dieses Heiligtum soll aus reinem Bernstein geschaffen sein).
Nach der Vertreibung aus dem Süden Khamsatis durch die Hartschaligen ist dieser Ort, der sich bei den Sümpfen und Seen von Nezutam befinden soll (hierüber sind keine genauen Angaben bekannt), für die Szoths der Sümpfe zum Fixpunkt ihres Glaubens geworden.

Der Artenforscher Hinza Silaman entdeckte große Kolonien sehr zurückgezogen lebender Szoths in den Sümpfen von Lågslätt auf L'Feüd, deren Bewohner von den sie umgebenden Menschen- und Albensiedlungen als unheimliche Moorwesen betrachtet werden, denen zu begegnen immer ein schlechtes Vorzeichen bedeutet (Wenn es nicht schon schlechtes Vorzeichen genug ist, so tief in den Sumpf zu geraten…)
Szazia ist die Göttin der trüben Quelle, des fortwährenden Verfalls, Gott gewordenes Symbol des Sumpfes schlechthin. Aber sie ist auch Symbol für die Fruchtbarkeit der schwarzen, torfigen Erde des Sumpfes. Ihr Heiligtum ist daher kein Altar im gewöhnlichen Sinne, sondern stets eine natürliche oder künstlich aus Stein (bei wohlhabenderen Szothsiedlungen meist Bernstein) oder anderen dauerhaften Materialien gehauene Form eines Geleges.
Der wohl grausigste Ritus bietet sich den Sinnen des abenteuerlichen Betrachters bei Todesfällen in einer Szothsippe dar. Ein mehrtägiges Fest findet seinen Höhepunkt am vierten Tage darin, dass der tote Szoth gemeinschaftlich verspeist wird. Angesichts des ohnehin feuchten und ungesunden Klimas im Sumpf und der dementsprechend schnell voranschreitenden Verwesung kann man sich kaum ein mehr Übelkeit erregenderes Schauspiel vorstellen. Selbst zivilisiertere Szothsippen lassen von diesem Brauch nicht ab; lediglich in der Form des Totenmahles unterscheiden sie sich, indem sie den Toten nicht roh und kalt, sondern gebraten und gewürzt essen.
Hintergrund dieses Glaubens ist der Gedanke, den Toten in sich fortleben zu lassen, indem jeder Angehörige ein Stückchen von ihm in sich aufnimmt.
Die Szoths beten Szazia an, weil sie ihnen Schutz gewährt in ihrem feuchten Lebensraum, den sonst kaum ein Wesen betreten mag und sie feiern in den Zeiten des Jahres, in denen viel Regen fällt, regelmäßig das Fest Szazias. Zu diesem Fest pilgern viele Szoths aus allen Teilen Khamsatis zu den Nezutam-Sümpfen und es finden eine Woche dauernde Festlichkeiten statt über deren Rituale allerdings auch sehr wenig bekannt ist, da kein anderes Wesen je an diesen Festen teilnehmen konnte – und vielleicht auch wollte, denn man erzählt sich an den langen Regenabenden des Nordens oft von seltsamen Fruchtbarkeitsritualen oder Ekel erregenden Festmahlen, zubereitet aus allen Scheußlichkeiten des Sumpfes (Vielleicht veranstalten sie aber auch einfach ein großes Fischbuffet und gehen anschließend früh schlafen…)
Über das Wesen Szazias ist bisher auch sehr wenig bekannt. Die Szoths scheinen aber keine allzu große Furcht vor Szazia zu hegen, was auf eine milde Göttin schließen lässt, die auch nicht um viel gebeten werden muss – schließlich regnet es im Norden Khamsatis mehr als ausreichend und solange die Haut eines Szoths feucht genug ist, wird man ihn selten klagen hören.

W-8.1.5 Der Waësinuk-Kult (Barbaren)

Waësinuk ist der „Menschenfresser am Nordende der Welt", einer der großen Verderber in den Mythen der Barbaren. Seine Verehrung bedroht nach den Worten der Ältesten des Stammes den Zusammenhalt der Sippe (mit Sicherheit jedoch die Autorität der Stammesoberhäupter). Waësinuk verleiht Mut, so heißt es; und so finden sich vor allem immer wieder jüngere Krieger, die von Geheimbünden unwiderstehlich angezogen werden. In schamanistischen, im verborgenen abgehaltenen Einweihungsritualen verschlingt der Menschenfresser die Initianden mit dem lauten Schrei „Hap! Hap!" Die so Verschlungenen werden später in neuer Gestalt wiedergeboren und sind nun die Kinder Waësinuks.
Es wird gesagt, daß die Trancetänzer in der Nacht der Initiation das Fleisch ihrer Feinde verzehren (oder der von Waësinuk abgelehnten Initianden).
Die Eingeweihten haben die Angst vor dem Tod überwunden und sind daher in Auseinandersetzungen als Gegner sehr gefürchtet. In jeder auch noch so ausweglosen Lage werden sich die Kinder Waësinuks immer zum Kampf stellen anstatt zu fliehen oder sich gar zu ergeben.
Die stärksten, grausamsten und gemeinsten unter seinen Kindern gewährt Waësinuks seine Gunst, d.h. sie sind in der Lage ihre Feinde zu verfluchen.

Voraussetzungen für unterschiedliche Kleriker Orotas sowie Auswirkung auf kA- und gA-Basis

Kleriker[*]	*Eigenschaften ab 50*	*Eigenschaften ab 20*	*Rasse*	*Soziale Herkunft*	*kA-Basis*	*gA-Basis*	*Bemerkungen*
Ognior-Or.	Kk, Fi, Ko ab 70	Kl, Se	Z	alle	W30	W12	–
Orotan-Pr.	alle Eigenschaften ab 80; alle Wahrnehmungseigenschaften ab 70	—	M	alle	W30	W30	–

[*] Pr = Priester; Or = Ordenskrieger; In = Inquisitor; Mö = Mönch

W-8.2 Kulte in Jatanat

Voraussetzungen für unterschiedliche Kleriker Jatanats sowie Auswirkung auf kA– und gA-Basis

Kleriker[*]	*Eigenschaften ab 50*	*Eigenschaften ab 20*	*Rasse*	*Soziale Herkunft*	*kA-Basis*	*gA-Basis*	*Bemerkungen*

[*] Pr = Priester; Or = Ordenskrieger; In = Inquisitor; Mö = Mönch

W-8.3 Kulte in Khamsati

W-8.3.1 Der Burreon-Kult (Channu)

Burreon ist der stierköpfige Gott der Worfinianer auf Channu. Angebetet wird er gleichsam durch die pflanzenfressenden und die fleischverspeisenden Worfinianer. Burreon gilt als Gott des Feuers, der Kraft und der Freiheit. In jedem Ort Channus findet man einen Schrein Burreons, selten jedoch in den Häusern der Worfinianer. Vor Urzeiten war es Burreon, der den verderbergleichen Schwarzmagier Worfin besiegte und Freiheit für die Worfinianer erkämpfte. Nach seinem Tod wurde er zum Symbol der Freiheit und von vielen Überlebenden als Held verehrt. Daraus entwickelte sich der Tempel Burreons; und Burreon selbst stieg in der Hierarchie der Götter hoch hinauf.
Burreon hat immer ein Auge auf seine Gläubigen und es gibt wohl keinen Gott, der sich so in die Belange seines Volkes einmischt und Wunder wirkt oder Weisheiten verkünden lässt.
Durch dieses aktive Ausleben seiner Rolle als Gott ist auch der Glaube an ihn und seinen Tempel geprägt. In jedem Tempel steht eine überlebensgroße Statue Burreons, in deren Augen die Flammen von zwei Öllampen lodern. Der Wille Burreons belebte schon oft solche Statuen, um seinen Tempel gegen die Frevler Worfins zu schützen. Dadurch ist Burreon für seine Anhänger immer sehr real und nah.
Ein weiterer Beweis der Nähe Burreons zu seinem Volk sind seine stierköpfigen Gesandten, die Minotauren. Sie beschützen den Tempelschatz und werden von den Priestern in Streitfragen um Rat gefragt. Leider kam es immer wieder vor, dass Minotauren durch Worfin, durch das Gefühl der Macht oder auch aus lauter Langeweile ihre Aufgabe vergessen haben, Tempel geplündert und sich in Labyrinthen versteckt haben.

W-8.3.1.1 Die Weisheiten Burreons

Die Macht des Feuers kann nutzen, aber auch zerstören.
Diese Weisheit verschafft dem Propheten Macht über ein maximal 6×6×6 m^3 großes Feuer. Er kann ein kleineres Feuer zu dieser Größe anwachsen lassen, es verlöschen lassen oder an einen maximal 12 m entfernten Ort teleportieren, wobei nur der tatsächlich brennende Brennstoff mitteleportiert wird.
Beendet der Prophet seine Macht über das Feuer, so brennt es normal weiter, bis der Brennstoff aufgebraucht ist. Der SL entscheidet in Streitfragen.
Kosten: 15 gAP pro m^3 Feuer

Es ist zwar erstrebenswert, möglichst klug zu sein, doch starke Muskeln sind auch nicht zu verachten.
Jeder intelligenzbegabte Zuhörer dieser Weisheit spürt eine Woge der Kraft durch seine Muskeln strömen. Die Körperkraft erhöht sich für 30 Minuten um 20 Punkte. Die ersten 5 Minuten nach dieser Erfahrung haben die meisten Betroffenen noch leichte Koordinationsprobleme, wodurch sich ihr Gewandtheitswert um 10 Punkte vermindert. Personen, die regelmäßig diese Weisheit hören (nach 5 Erfahrungen) haben diese Koordinationsprobleme nicht mehr.
Kosten: 12 gAP pro Person

Alle die von Freiheit träumen, sollen's Feiern nicht versäumen.
Diese Weisheit versetzt den Propheten, der eingesperrt sein muss, an den nächsten Ort, an dem gerade eine Feier stattfindet. Auf dieser Feier wird er als Ehrengast angesehen, sollte er bei den Feiernden unbekannt sein.
Kosten: 30 gAP

W-8.3.1.2 Die Kleriker Burreons

In den großen Städten Channus gibt es größere Tempelanlagen, in denen die jungen Kleriker (nur Männer) zu Priestern, Ordenskriegern und Inquisitoren (zum Kampf gegen abtrünnige Minotauren und gegen die Frevler Worfins) ausgebildet werden.

Die Inquisitoren Burreons

Burreons Inquisitoren sind immer auf der Suche nach Spuren der Frevler Worfins. Zu diesem Zweck durchstreifen sie Channu und befragen die dort lebenden Leute. Dabei gehen sie äußerst vorsichtig und geschickt vor, da sie nicht wollen, dass die Bewohner Channus Angst vor ihnen bekommen und dadurch ihre Beobachtungen über unerklärliche Phänomene oder sich seltsam verhaltenden Personen zurückhalten.
Die Inquisition Burreons kann als äußerst zurückhaltend bezeichnet werden, öffentliche Prozesse oder Hinrichtungen sind extrem selten (meistens war der Inquisitor leicht durchgeknallt…). Daher sind die Inquisitoren auch nicht auf dem ersten Blick als solche zu erkennen, denn sie tragen normale Kleidung und eine einfache Keule als Waffe. Im Falle eines Verdachtes kümmert man sich diskret und zurückhaltend um den Verdächtigen. Meistens wird dieser dann zum nächsten größeren Burreon-Tempel gebracht und dort befragt, wobei die Methoden der Inquisitoren äußerst subtil sind und fast immer zu einer Wahrheitsfindung führen.
Es kommt des Öfteren vor, dass ein Burreon-Inquisitor die Insel verlässt, weil er nach Spuren Worfins sucht. Dabei setzt er all seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten ein, um als Inquisitor nicht aufzufallen. Es kommt oft vor, dass sich ein Inquisitor einer Heldengruppe anschließt.
Gelingt es einem Burreon-Inquisitor einen Worfin-Anhänger aufzuspüren und unschädlich zu machen, so wird er durch Burreon belohnt (spieltechnisch bedeutet dieses, dass der SL für diese Aktion min-

destens 50 EP sowie 100 GP an den Inquisitor vergibt).

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Burreon-Inquisitors

Ein männlicher (!) Held (Abenteurer) kann sich zum Burreon-Inquisitor hinentwickeln.

Kl	**ab 70**	**Wi**	**ab 20**
Ch	**ab 50**	**Kf**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Keule, Faust

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Etikette (Kl/Ch), Geographie (Kl/Kl), Geschichtswissen (Kl/Kl), Götterwissen (Kl/Kl), Heilkunde (Psyche, Kl/Ch), Hypnose (Kl/Ch), Meditation (Kf/Kl), Beschatten (Kf/Kl), Lügen (Kl/Kf), Beredsamkeit (Kl/Ch), drei beliebige Rassenkenntnisse, Gassenwissen (Kl/Hö), zwei weitere Sprachen sprechen, alle ihm bekannten Sprachen auch lesen/schreiben, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1) Entdecken von Lebewesen
Stufe 2) wundersame Helligkeit
Stufe 3) kleine Wundheilung, Schutz vor Frevel
Stufe 4) Sprachen verstehen, Sprechen mit Tieren
Stufe 5) Entdecken von Magie, heilige Waffe, göttliche Hilfe

Die Ordenskrieger Burreons

Sie sind die Beschützer der Tempel und der Städte und Dörfer vor den Frevlern Worfins. Ihre Ausbildung findet, ebenso wie die der Priester, in Hat-Bagar statt. Ihre Aufnahmeprüfung besteht darin, aus dem Hort eines abtrünnigen Minotauren einen Teil seines Schatzes zu „besorgen". Vernichtet bei einer solchen Gelegenheit der angehende Ordenskrieger, der männlich sein muss und allen Rassen und Völkern angehören kann, den Minotauren, so schenkt ihm Burreon die Fähigkeit, sich innerhalb von 30 Sekunden einmal pro Tag in die Gestalt eines Minotauren zu verwandeln, mit all seinen Fähigkeiten und Fertigkeiten (s. **Kap. 8.5.20**). Dabei behält er aber seine intellektuellen Eigenschaften.
Spieltechnisch bedeutet dieses, dass beim Auswürfeln des Helden eine 2-prozentige Chance besteht, dass er einen Minotauren vernichtet hat. Vernichtet ein Burreon-Ordenskrieger in späteren Jahren einen abtrünnigen Minotauren, so zeigt sich Burreon ebenfalls sehr dankbar und verleiht ihm nachträglich die Macht des Gestaltwandelns (s.o.).
Die Ordenskrieger Burreons tragen meistens eine aus gehärtetem Stierleder gefertigte schwere Lederrüstung, einige haben sich sogar mit schweren Arm- und Beinschienen ausgestattet. Allen Ordenskriegern ist gemein, dass sie eine Lederkappe tragen, auf der das Gesicht eines Minotauren abgebildet ist. Bei den Waffen verlassen sich die Ordenskrieger auf mächtige, mit beiden Händen zu führende Stabkeulen.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Burreon-Ordenskriegers

Ein männlicher (!) Held (Abenteurer) kann sich zum Burreon-Ordenskrieger hinentwickeln.

Kk	**ab 50**	**Ko**	**ab 20**
Wi	**ab 50**	**Hö**	**ab 20**
Kf	**ab 50**	**Ri**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Keule, ***Stabkeule***, Faust

Talente:
Ausfall (Kl/Ge), Beidhändiger Kampf (Ge/Kk), Rundumschlag (Kk/Ge), Niederschlagen (Ge/Kk), zwei Talente der Körperbeherrschung, ein Talent des Wildnislebens, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1) Gottvertrauen
Stufe 2) Segen
Stufe 3) kleine Wundheilung, heilige Waffe
Stufe 4) heilige Rüstung, göttliche Hilfe
Stufe 5) Nahrungswunder, Sprachen verstehen, himmlischer Segen

Die Priester Burreons

Sie stehen im Dienste der Tempel und kümmern sich um die Belange der Gläubigen. Sie haben zum einen die Aufgabe, in Streitfragen Recht zu sprechen, zum anderen organisieren sie die Verteidigung und den Schutz der Städte und Dörfer.
In wichtigen Belangen und Fragen entscheiden also die Priester Burreons, wodurch die Stadthalter und Räte nur eine begrenzte Macht besitzen, welche sich in erster Linie auf den Handelsverkehr bezieht.
Burreons Priester werden alle in der Hauptstadt Channus, in Hat-Bagar, ausgebildet. Dort gibt es den Großen Tempel, das Zentrum des Burreon-Glaubens. Männer aller Rassen und Völker werden dort zum Priester geweiht, wenn sie sich durch ein Bad im Schwarzen Wasser des Todeskraters (der Ort der Niederlage Worfins, s. **Kap. W-6.21**) als würdig erweisen und durch den Glauben an Burreon überleben. Daher ist es auch kein Wunder, dass die Burreon-Priester als äußerst willensstark gelten.
Gelegentlich kommt es vor, dass ein Burreon-Priester seinen angestammten Tempel verlässt, wenn er von Umtrieben Worfins gehört hat und diesen Einhalt gebieten will.
Burreon-Priester tragen ein Stierfell als Umhang und haben eine (teilweise reich verzierte) Keule an einer Schnur an ihrem Gürtel hängen, die sie meist hervorragend zu handhaben wissen.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Burreon-Priesters

Ein männlicher (!) Held (Abenteurer) kann sich zum Burreon-Priester hinentwickeln.

Wi	**ab 70**	**Kk**	**ab 20**
Kf	**ab 50**	**Ko**	**ab 20**

Erlernte Waffen:

Keule, Faust

Talente:
Reiten (Ge/Ch), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Orientierung (Stadt, Kf/Ri), Etikette (Kl/Ch), Geschichtswissen (Kl/Kl), Götterwissen (Kl/Kl), Meditation (Kf/Kl), Feilschen (Kl/Ch), Lügen (Kl/Kf), Beredsamkeit (Kl/Ch), Gassenwissen (Kl/Hö), Körpersprache lesen (Kl/Se), Rhetorik (Kl/Ch), Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1) Gottvertrauen, Segen, heilige Waffe
Stufe 2) kleine Wundheilung, heilige Rüstung, göttliche Hilfe
Stufe 3) Nahrungswunder, Sprachen verstehen, himmlischer Segen, göttliche Haut
Stufe 4) Entdecken von Magie, Schutz vor Frevel, göttliches Heilen von Gebrechen, warnender Fingerzeig, Blitzableiter
Stufe 5) Entdecken von Lebewesen, Entdecken von Urwesen, göttlicher Stromschlag, Schutz vor Untoten, Lähmung aufheben, Götterblitz

W-8.3.2 Der Destir-Kult (Emje)

Destir ist die blinde Göttin des Schicksals. Trotz ihrer Blindheit sieht Destir Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Die Priester Destirs sind Orakelpriester. Sie können keine Wunder von ihrer Gottheit erbitten, jedoch einen Orakelspruch.
Destir ist vor allem bei den einfachen Menschen hochgeschätzt. Das Schicksal trifft alle, arm wie reich. Oft wirken die Destir-Priester geistesabwesend, jedoch wird ihnen Respekt und Ehrerbietung gezollt. Denn wer einen Destir-Priester beleidigt, hat es schließlich mit dem Schicksal selbst zu tun; und wer will das schon?
Die Ausbildung zum Orakelpriester ist hart. Das Wissen um die Zukunft macht viele Priester verschlossen und depressiv. Es kommt sogar vor, dass Priester vor ihrem Dienst fliehen.

W-8.3.2.1 Die Weisheiten Destirs

Die Vergangenheit lässt sich nicht mehr ändern, dies ist eine unumstößliche Wahrheit.
Da Destir die Herrin über die Vergangenheit ist, kann sie entgegen des Weisheitsspruches in vergangene Geschehnisse eingreifen. Der Prophet geht im Geiste an einen Punkt seiner eigenen Vergangenheit zurück, der nicht weiter als eine Stunde zurückliegen darf. Er kann nun eine Minute seiner Vergangenheit abändern. Alles, was er in dieser Minute Vergangenheit gesehen hat, kann er nach seinem Willen beeinflussen. Er kann genau eine Sache ändern. Der SL sollte mögliche Auswirkungen auf die Zukunft des Propheten oder der betroffenen Dinge oder Wesen berücksichtigen.
Beispiel: Der Destir-Prophet Kismeth beobachtet, wie sein bester Freund erstochen wird. Alle Wiederbelebungsversuche sind erfolglos. Er spricht diese Weisheit und reist mental in den Moment des Todes seines Freundes. Hier lenkt er die Stoßrichtung des Dolches ab, sodass sein Freund überlebt. Der SL muss nun die Situation in der Vergangenheit erneut ausspielen, wahrscheinlich kommt es zu einem Kampf. Der Ausgang wirkt natürlich in die Zukunft hinein, die dadurch verändert wird.
Diese Weisheit ist sehr machtvoll, SL und Spieler sollten sich vor Aussprechen der Weisheit zusammensetzen und etwaige Folgen im Voraus klären.
Kosten: 80 gAP

Leg dein Schicksal in die Hand Destirs, sie wird über Dir wachen. Es geschehe alles nach Destirs Willen.
Alle intelligenzbegabten Zuhörer ergeben sich dem Schicksal, welches durch Destir gelenkt wird. Spieltechnisch bedeutet dies, dass die nächsten drei Proben durch das Schicksal begünstigt werden können. Der Spieler darf bei jeder dieser drei Proben einen Würfel um 180° drehen (d.h. die unterste Zahl kommt nach oben). Dieses Ergebnis zählt dann.
Kosten: 15 gAP pro Zuhörer

Die Zukunft liegt in den Nebeln der Zeit verborgen. Das Schicksal ist aber gewiss auf der Seite der Tapferen.
Der Wille-Wert aller intelligenzbegabten Zuhörer erhöht sich für die Dauer von 30 Minuten um 20 Punkte.
Kosten: 12 gAP pro Zuhörer

W-8.3.2.2 Die Kleriker Destirs

Die Schicksalsgöttin kennt zwei verschiedene Klerikertypen: den Ordenskrieger und den Priester.

Die Ordenskrieger Destirs (oder: die Vollstrecker des Schicksals…)

Sie sind im Dienste des Schicksals unterwegs und können keine Orakel sprechen. Im Kampf legen sie ihr Leben in die Hände des Schicksals. Spieltechnisch bedeutet dies, dass ihr AGw um sieben und ihr PGw um neun Punkte verringert werden. Das Schicksal (oder besser: Destir) führt dazu, dass jeder gelungene Angriff des Ordenskriegers als glücklicher Treffer (s. **Kap. 4.6**) und jede gelungene Verteidigungsaktion als herausragende Verteidigung (s. **Kap. 4.6**) gilt. Diese Besonderheiten gelten jedoch nur im direkten Zweikampf und nicht im Fernkampf.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Destir-Ordenskriegers
Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Destir-Ordenskrieger hinentwickeln.
Kk ab 50 Ge ab 20
Ko ab 50

Erlernte Waffen:
Breitschwert, Schwerer Dolch, Faust, ***Rundschild***, eine Hieb- oder Kettenwaffe

Talente:
drei beliebige Kampftalente, drei Talente der Körperbeherrschung, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
keine; siehe: die Vollstrecker des Schicksals…

Die Priester Destirs (oder: das Orakel…)

Der Destir-Priester bekommt von jemanden (auch von sich selbst) eine Frage gestellt. Der Spieler legt eine Meditationsprobe ab. Gelingt diese, bekommt er eine Antwort:
Die Göttin (der SL) gibt dem Orakelpriester einen Spruch und zwar bestehend aus fünf Worten pro Stufe des Priesters. So kann der SL bestimmen, wie viel an Information er preisgibt. Und wie man weiß: ein Orakel ist nie eindeutig geschweige denn eine echte Handlungsanweisung!
Ist dieses zu schwierig, kann der SL dem Spieler auch Stichworte geben (eins pro Stufe des Priesters). Dann muss der sich selbst einen Reim darauf machen.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Destir-Priesters
Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Destir-Priester hinentwickeln.

Kf	**ab 50**	**Ch**	**ab 20**
Se	**ab 50**	**Ri**	**ab 20**
Hö	**ab 50**	**Sm**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Messer, Dolch

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Etikette (Kl/Ch), Heilkunde (Psyche, Kl/Ch), ein Heilkundetalent freier Wahl, Hypnose (Kl/Ch), Meditation (Kf/Kl), Menschenkenntnis (Kl/Kl), zwei weitere Rassenkenntnisse freier Wahl, Körpersprache lesen (Kl/Se), Rhetorik (Kl/Ch), Götterwissen (Kl/Kl), Geschichtswissen (Kl/Kl), Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
keine; siehe: das Orakel…

W-8.3.3 Der Sherada-Kult (Emje)

Sherada ist die Göttin der Heilung, Gastfreundschaft und Fruchtbarkeit in Emje. Sie wird auch als „Mutter von Tiafla“ verehrt. Es heißt, sie wäre einst mit ihrem Mann an den *Lago Baran* gezogen und die beiden hätten sich dort niedergelassen. Sie schenkte der Legende nach zwanzig gesunden Kindern das Leben und keine Krankheit oder Verletzung konnte ihr oder ihren Kindern etwas anhaben.
Jeder, der in das Haus Sheradas kam, wurde freundlich empfangen. Selbst die umherziehenden Orks, die damals noch die Insel beherrschten, waren bei ihr willkommen. So wuchs das Haus zu einer Siedlung und die Siedlung schließlich zur Stadt Tiafla.
Daher gehört zu jeder noch so kleinen Siedlung ein Schrein Sheradas, der von einem Priester gepflegt wird. Der Schrein ist das erste, was bei einer Ortsgründung errichtet wird. So soll der Ort blühen und gedeihen. In den großen Städten hat jedoch der Glaube an „wichtigere“ Götter den Sherada-Kult verdrängt, so dass dieser eine Sache der Bauern und der kleinen Leute wurde.

W-8.3.3.1 Die Weisheiten Sheradas

Krankheiten, Siechtum und Verfall sind alles Zeichen eines unsheradischen Lebenswandels.
Erkrankte oder vergiftete intelligenzbegabte Lebewesen, welche diese Weisheit vernehmen, werden auf der Stelle von ihrem Leiden erlöst. Sobald sie jedoch eine wenig gottesfürchtige Tat vollbringen (man könnte auch sagen: sündigen), sind alle Leiden auf der Stelle wieder da. Der SL entscheidet, welche Handlung Sherada als Sünde empfinden könnte.
Kosten: 8 gAP pro Person

Wie schön, bei Euch einkehren zu dürfen. Wir werden sicherlich erwartet, oder?
Sherada ist die Göttin der Gastfreundschaft. Ihren Gläubigen ist dieser Grundsatz heilig. Es soll jedoch vorkommen, dass Gastfreundschaft nicht als ein hochgeschätztes Gut angesehen wird. Vernimmt ein unfreundlicher Gastgeber diese Weisheit, so entwickelt er dem Propheten und dessen Mitreisenden (meistens die Mithelden, sozusagen „Jünger“ des Propheten) gegenüber außerordentlich gastfreundliche Gefühle. Für die Dauer von 24 Stunden liest er ihnen im Rahmen üblicher Gastfreundschaft jeden Wunsch von den Lippen.
Kosten: 25 gAP

Kinder sind ein Segen der Göttin. Ihr sollt gesegnet sein. Seid fruchtbar und mehret Euch!
Ein nicht zu altes kinderloses Paar, das sich sehnlichst Nachwuchs wünscht und göttergläubig ist, erhält durch diese Weisheit den Segen der Göttin. Zum biologisch nächstmöglichen Zeitpunkt stellt sich der Kindersegen ein.
Kosten: 25 gAP

W-8.3.3.2 Die Kleriker Sheradas

Die heilige sheradische Kirche kennt außer Priester keine weiteren Kleriker.

Die Priester Sheradas

Die Sherada-Priester leben in den Dörfern von dem, was die Bauern ihnen geben. Dafür sorgen sich die Priester um die Gesundheit und das Wohlergehen der Bewohner der Dörfer.
Einen zentralen Haupttempel der Sherada gibt es nicht. So schließt sich ein junger Mann bzw. eine junge Frau, in der Hoffnung, Sherada-Priester zu werden, einem älteren, erfahrenen Priester an und lernt von diesem. Ist diese Grundausbildung beendet, muss der Jungpriester seinen Lehrmeister verlassen. Schließlich ist kein Dorf bereit, zwei ausgebildete Priester mit Lebensmitteln zu versorgen. Es reicht doch einer, um Sherada angemessen zu ver-

ehren. So zieht der Jungpriester hinaus in die Welt (meistens bleibt er dabei aber in Emje), um einen priesterlosen Ort zu finden. Dabei ist ihm kein Dorf zu ärmlich oder moralisch zu verkommen. Denn schließlich hat Sherada ihn gerade hierhin geleitet.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Sherada-Priesters

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Sherada-Priester hinentwickeln.

Kl	**ab 50**	**Ko**	**ab 20**
Wi	**ab 50**	**Kf**	**ab 20**

Erlernte Waffen:

Sichel, Messer, Kampfstab oder Keule

Talente:

Laufen (Ge/Ko), Zechen (Ko/Wi), Nahrungssuche (Kl/Se), Orientierung (Wildnis, Kl/Se), Erste Hilfe (Kl/Fi), zwei Heilkundetalente freier Wahl, Meditation (Kf/Kl), Menschenkenntnis (Kl/Kl), zwei weitere Rassenkenntnisse freier Wahl, Körpersprache lesen (Kl/Se), Rhetorik (Kl/Ch), Götterwissen (Kl/Kl), Geschichtswissen (Kl/Kl), Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:

Stufe 1) kleine Wundheilung, Segen
Stufe 2) Gottvertrauen, Schutz vor Frevel
Stufe 3) Entdecken von Gift, Regeneration, himmlischer Segen
Stufe 4) Nahrungswunder, Gegengift, Sonnenlicht, göttliche Erweckung
Stufe 5) Herstellen von Elementen, Nebel, göttliches Heilen von Gebrechen, Tiere besänftigen, göttliche Infusion

W-8.3.4 Der Soralia-Kult (Channu)

Soralia ist eine relativ unbedeutende Gottheit auf Channu. Auch sie wurde nach dem Kampf gegen Worfin von vielen Überlebenden (vor allem von den Schlangenköpfigen und den Frauen) angebetet.
Ihr Tempel steht in keinem Konkurrenzkampf mit demjenigen Burreons, wie man annehmen könnte. Im Gegenteil. Soralia-Priesterinnen und Burreon-Priester bilden häufig ein Paar, was daran liegt, dass Soralia die Göttin der Fruchtbarkeit ist. Durch ihre Gunst ist es möglich, dass ein Paar unterschiedlicher Worfinianer zusammen fruchtbar sein und die Worfinianerin im Falle einer echten Liebe zum männlichen Worfinianer ein Kind gebären kann (es gehört dann automatisch der Worfinianerart der Mutter an).
Daher ist es auch nicht allzu verwunderlich, dass der Soralia-Kult keinen Mangel an Priesterinnen hat, da es viele Worfinianerinnen gibt, die keinen passenden Partner finden, aber gerne Nachwuchs hätten.

W-8.3.4.1 Die Weisheiten Soralias

Der Segen Soralias wird über Euch und Eure Felder kommen. Wie die Weltenschlange Channu beschützt, so schütze Euch Soralia.
Diese Weisheit kann die Soralia-Prophetin über ein Dorf (maximal 200 Einwohner) oder ein Haus sprechen. Während der nächsten 32 Tage ist es vor Hungersnot, Dürre und Überschwemmungen geschützt. Die genauen Auswirkungen lege der SL fest…
Kosten: 100 gAP pro Dorf, 15 gAP pro Haus

Sehet die Tiere auf dem Feld: sie säen nicht, sie ernten nicht! Die Göttin ernährt sie doch!
Diese Weisheit kann die Soralia-Prophetin über einen Stall oder eine Tierherde mit maximal 50 Tieren sprechen. Diese Tiere brauchen die nächsten 8 Tage nicht gefüttert werden. Stimmt die Jahreszeit, so verdoppelt sich die Fruchtbarkeit der Tiere.
Kosten: 4 gAP pro Tier

Unfruchtbarkeit ist nicht unbedingt ein Problem des Körpers, sondern der Seele.
Ein worfinianisches Paar, welches Unfruchtbar ist (z.B. aufgrund unterschiedlicher Tieranteile), wird fruchtbar. Zum nächstmöglichen Zeitpunkt kann die Frau schwanger werden. Die Chance auf Erfolg beträgt 80%. Die Art des Worfinianer-Babys ist das der Mutter.
Kosten: 25 gAP

W-8.3.4.2 Die Kleriker Soralias

Soralia wählt nur Frauen in ihren Dienst. Diese werden ausschließlich zu Priesterinnen ausgebildet.

Die Soralia-Priesterin

In allen kleineren Dörfern findet man Schreine oder sogar Tempel der Soralia, und ihre Priesterinnen sind hoch angesehen, da sie im Frühjahr die Felder segnen und so eine gute Ernte ermöglichen.
Soralia stellt keine Bedingungen an ihre Priesterinnen (außer derjenigen, dass sie weiblich sein müssen). In der Regel sind sie unbewaffnet, da sie durch die Bewohner des Dorfes geschützt werden. Sehr selten kommt es vor, dass eine Soralia-Priesterin Channu verlässt, um unfruchtbaren Frauen ihren Segen zu bringen.

Voraussetzungen zur Erschaffung einer Soralia-Priesterin

Ein weiblicher (!) Held (Abenteurer) kann sich zur Soralia-Priesterin hinentwickeln.
Soralia stellt keine Bedingungen an ihre zukünftigen Priesterinnen.

Erlernte Waffen:

keine

Talente:
Vier Talente des Wissens, drei Talente des Handel und Handwerks, fünf Talente der Darstellung und Kommunikation, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1) Nahrungswunder, kleine Wundheilung
Stufe 2) Gottvertrauen, göttlicher Schutz
Stufe 3) Sonnenhitze oder Eiseskälte, Sonnenlicht
Stufe 4) Schutz vor Frevel, göttliches Heilen von Gebrechen
Stufe 5) göttliche Hilfe, göttliche Erweckung

W-8.3.5 Der Vithar-Kult (Emje)

Vithar ist in Emje der Gott der Luft und der Ordnung. Er gilt vielen als der wichtigste und mächtigste Gott. Vithar verlangt von seinen Gläubigen Gehorsam und das Befolgen eines strengen Moralkodexes.
Vithar hat seine Anhänger vor allem unter dem Adel, schließlich erscheint auch das Feudalsystem als Folge Vithars göttlicher Ordnung. Die (umfangreichsten) Spenden erhält der Vithar-Tempel jedoch von Kaufleuten, die durch Handel reich geworden sind und sich jetzt auch in Vithars Ordnung einen angemessenen Platz sichern wollen.
Fallen Adlige beim Vithar-Tempel in Ungnade, werden es die wenigsten wagen, weiter Kontakt zu ihnen zu halten und die Verstoßenen werden ihre Stellung nicht mehr lange verteidigen können.
Große Vithar-Tempel gibt es in allen Städten, die über eine reiche Händlergilde oder über wohlhabenden Adel verfügen.

W-8.3.5.1 Die Weisheiten Vithars

Ordnung muss sein!
Spricht ein Prophet diese beinahe schon universelle Weisheit, so wird jegliche Unordnung in einem vom Propheten festgelegten Bereich beseitigt (Größe: maximal 7×7 Meter). Ob die Ordnung nun den Betroffenen gefällt, ist ungewiss, denn das Ordnungssystem Vithars ist nicht unbedingt das eines Sterblichen. Die neu geschaffene Ordnung sieht jedoch für alle Personen einfach nur klasse aus.
Auch in verschlossenen Behältern wird Ordnung gemacht, z.B. in Heldenrucksäcken!
Kosten: 5 gAP pro m^2

Vithars Wort ist Gesetz. So höret denn meine Worte…
Alle intelligenzbegabten Wesen, die diese Weisheit vernehmen, nehmen die Worte des Propheten als Gesetz und gottgegeben hin. Der Prophet kann an diese Weisheit einen Satz von maximal 8 Worten hängen. Der Inhalt dieser Worte wird von den Zuhörern maximal einen Tag lang befolgt, solange ihr Inhalt nicht selbstzerstörerischer Natur ist (ein Schneider wird z.B. nicht in den Kampf ziehen wollen usw.)
Kosten: 4 gAP pro Wort und Person

Der Wind ist weise, denn er ist überall!
Die Weisheit kann der Prophet nur unter freiem Himmel sprechen. Tut er dies, so kann er dem Wind eine Frage von maximal 8 Worten stellen. Der Wind wird alle Fragen beantworten können, die Geschehnisse betreffen, die unter freiem Himmel stattgefunden haben (d.h. wo Wind gegenwärtig sein konnte).
Kosten: 6 gAP pro Wort

W-8.3.5.2 Die Kleriker Vithars

Aufgrund des nicht unermesslichen Reichtums der Vithar-Tempel finden sich neben den obligatorischen Priestern auch Ordenskrieger unter den Klerikern Vithars.

Der Vithar-Ordenskrieger

Die Ordenskrieger Vithars sind zumeist Tempelwachen. Nur körperlich herausragenden Bewerbern wird die Ehre zuteil, dazuzugehören. Nur ein besonderer Auftrag des Tempels führt den Vithar-Ordenskrieger aus dem Tempel.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Vithar-Ordenskriegers
Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Vithar-Ordenskrieger hinentwickeln.

Kk	**ab 50**	**Wi**	**ab 50**	**Ko**	**ab 50**
Ch	**ab 50**	**(2 davon ab 70)**			
Ge	**ab 20**	**Re**	**ab 20**		

Erlernte Waffen:
Langschwert, 3 beliebige Waffen über 4,0 kg, ***Rundschild***, Faust, ***Dolch***, Wappenschild (in hohen Rängen statt Rundschild)

Talente:
drei beliebige Kampftalente, drei Talente der Körperbeherrschung, Etikette (Kl/Ch), Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1) Gottvertrauen
Stufe 2) wundersame Helligkeit
Stufe 3) Herstellen von Elementen, heilige Waffe
Stufe 4) Segen, göttlicher Schutz
Stufe 5) Verschmelzen, göttliche Stille, göttlicher Stromschlag

Der Vithar-Priester

Die Vithar-Priester behandeln Außenstehende herablassend, was gelegentlich in pure Arroganz umschlägt. Die Priesterschaft selbst ist klein, stammt aus noblen oder zumindest reichen Familien und sieht sich selbst als Hüter der Moral auf Emje.
Der Priester macht seine Ausbildung im Tempel und bleibt dort auch meist. Allerdings holen viele Adlige Vithar-Priester an ihren Hof, die dort meist (einflussreiche) religiöse Führer werden. Einer (niederen) Abenteurergruppe wird sich ein Vithar-Priester allenfalls dann anschließen, wenn er auf dem Weg zu einem bestimmten Auftrag ist oder wenn er um das Seelenheil eines (adligen!) Helden besorgt ist. Dann

ist der Vithar-Priester aber auch eine Klette, die man nicht mehr loswird.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Vithar-Priesters

Ein adliger (!) Held (Abenteurer) kann sich zum Vithar-Priester hinentwickeln.

Kl	**ab 50**	**Ch**	**ab 50**	**Wi**	**ab 50**
Kf	**ab 50**	**(2 davon ab 70)**			
Se	**ab 50**	**Hö**	**ab 20**		

Erlernte Waffen:
schwerer Dolch
(Der schwere Dolch, den der Vithar-Priester bei sich trägt, ist eine Prunkwaffe, der er nur im äußersten Notfall zum Kämpfen einsetzen wird!)

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Orientierung (Stadt, Kf/Ri), Etikette (Kl/Ch), Geschichtswissen (Kl/Kl), Götterwissen (Kl/Kl), Heilkunde (2 Gebiete), Himmelskunde (Kl/Kl), Meditation (Kf/Kl), Rechnen (Kl/Kl), Wetterkunde (Kl/Kl), Beredsamkeit (Kl/Ch), Lehren (Ch/Kl), 2 Sprachen lesen/schreiben, Rhetorik (Kl/Ch), Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1) Gottvertrauen, wundersame Helligkeit
Stufe 2) Herstellen von Elementen, Göttliche Stille
Stufe 3) Segen, göttlicher Schutz, göttlicher Stromschlag
Stufe 4) Verschmelzen, heilige Waffe, Schutz vor Frevel, warnender Fingerzeig
Stufe 5) Entdecken von Magie, Entdecken von Urwesen, göttliche Hilfe, göttlicher Schutz vor Magie, Blitzableiter

W-8.3.6 Der Worfin-Kult (Channu, Verderber!)

Worfin bildet den Gegenpart zu Burreon, Soralia und Wurk. Da er von den meisten Worfinianern gefürchtet und gehasst wird, ist seine Macht vor allem auf Channu recht groß. Seine Gier nach Seelen ist jedoch so riesig, dass er auch auf den umliegenden Inseln wie *Sani-Naku*, *Bransir*, *Ezir* und *Briq* Anhänger finden konnte, die dort dunkle Kulte zu Ehren Worfins errichtet haben.
Worfin wird als die Ursache allen Übels angesehen. Er ist verantwortlich für Krankheiten, Hungersnöte, Kriege, Streit und allem, was einer Gemeinschaft Sorgen bereitet.
Die Kultisten Worfins sind bekannt für ihre Grausamkeit und ihr Streben danach, die Herrschaft Worfins wieder auferstehen zu lassen und seine Armee aus Worfinianern wieder zu erwecken. Dabei sind sie sogar recht erfolgreich, denn aufstrebende Kultisten haben von Worfin die Fähigkeit erhalten, Leichen (vor allem die von Worfinianern) wiederzuerwecken und zu Zombies zu machen. Mit Schrecken erinnern sich die Einwohner des kleinen Dörfchens *Nalag-Dash* im Nordwesten Channus daran, wie eine kleine Armee von etwa 100 Zombies ihre Stadt überfiel und nur durch den heldenhaften Einsatz einiger zufällig anwesender Helden und Burreon-Ordenskrieger vernichtend geschlagen werden konnten.
Kultstätten Worfins findet man am vielen versteckten Orten (im Wald, im Sumpf oder in den Hügeln) Channus. Da sich die Kultisten Worfins gut zu tarnen wissen, fallen sie kaum auf in den Dörfern und Städten und sind immer wieder für eine Untat gut. Größter Feind der Kultisten sind die Burreon-Inquisitoren. Kultisten des Worfin sind (leider) für die Spieler tabu. Nicht jedoch für den SL…

Frevel:
Unterwerfung, Qualen, Schwäche, Mantel der Furcht, Verfluchte Saat, Verfluchte Waffe, Verfluchte Rüstung, etc. (je nachdem, was der SL so benötigt…)

W-8.3.7 Der Wurk-Kult (Channu)

Wurk gehört, ähnlich wie Soralia, zu den Mitstreitern Burreons gegen Worfin. Auch er kam beim Kampf gegen den Schwarzmagier ums Leben und wurde schnell als „Gott des kleines Mannes“ (und natürlich auch der „kleinen Frau“) angebetet.
Bei den kleinen Dingen des Lebens wird eher zu Wurk als zu Burreon oder Soralia gebetet. So gibt es unter den Worfinianern auch die Redewendungen wie z.B. „mein Wurk näh“ oder auch „Wurk sei Dank“. Bei den abgeschieden lebenden Worfinianern hat sich sogar ein seltsamer Willkommensgruß eingebürgert, der da heißt: „Grüß Wurk!“

W-8.3.7.1 Die Weisheiten Wurks

Kinder, hört auf zu streiten. Vertragt euch wieder, und seid nett zueinander!
Durch diese Weisheit, die nur auf Kinder wirkt, die in Hörweite sind, vertragen sich streitende Bälger auf der Stelle. Der Streit und die Streitursache sind auf Dauer vergessen.
Kosten: 5 gAP pro streitendes Kind

Ein undichtes Dach bringt Kummer und Krach.
Eine der häufigsten Sorgen des kleinen Mannes ist ein undichtes Dach über dem Kopf. Egal ob eine undichte Scheune, ein undichtes Zelt oder ein sonstige Bedachung, undichte Stellen werden durch diese Weisheit auf der Stelle dauerhaft verschlossen.
Kosten: 2 gAP pro m^2 Dachfläche

So denkt immer daran, ein Bad zur rechten Zeit vertreibt so manche Laus und Ungemach.
Diese Weisheit sorgt dafür, dass aus dem nächsten Fleckchen Wasser eine Badegelegenheit wird, dessen Wasser kristallklar, wunderbar warm und entspannend wirkt. Sämtliches Ungeziefer am Körper (und in der Kleidung, wenn mit ihr zusammen gebadet wird) stirbt. Wunden heilen im Badewasser schneller (pro Nacht und Wunde werden 2 LE regeneriert, bis die durch das Bad behandelten Wun-

den geschlossen sind), Entspannung macht sich breit (50 kAP werden auf der Stelle regeneriert).
Das Wasser verschwindet nach 10 Minuten, übrig bleibt der ursprüngliche Flecken Wasser.
Kosten: 30 gAP

W-8.3.7.2 Die Kleriker Wurks

Der Orden Wurks kennt nur Priester. Ihr Handeln steht völlig im Einklang mit dem Leben des einfachen Volkes.

Der Wurk-Priester

Wurk-Priester gehören zum täglichen Leben in den Städten und Dörfern einfach mit dazu. Sie unterrichten beispielsweise die Kinder, kümmern sich um die einfachen Streitfälle des Lebens oder betreuen altersschwache Worfinianer, die nicht mehr für sich selbst sorgen können. Finanzieren kann der Wurk-Kult seine Arbeit zum einen durch ein Schulgeld, welches sie erheben, zum anderen auch von Spenden, die reichlich fließen, vor allem von reichen Händlern, wenn sie ein gutes Geschäft gemacht haben.
Wurk-Priester werden in der Regel nur angelernt, es gibt keine spezielle Ausbildung. Das mag zwar seltsam erscheinen, doch hat man immer wieder festgestellt, dass ein Wurk-Priester, wurde ihm erst einmal eine größere Aufgabe übertragen, sie immer zur vollsten Zufriedenheit aller ausführen konnte (ob das wohl am Einfluss Wurks liegt?!). Spieltechnisch bedeutet dies, dass ein Wurk-Priester immer die besondere Eigenschaft des „Glückspilzes“ (s. **Tabelle a5.1**, W% = 72–75) besitzt. Dafür kann er jedoch keine Wunder wirken.
Wurk-Priester tragen in der Regel eine grau-schwarz gestreifte Robe, deren Kragen mit einem Waschbärenpelz besetzt ist. Als Waffen setzen sie gerne leichte Stichwaffen ein.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Wurk-Priesters

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Wurk-Priester hinentwickeln.

Ge	**ab 50**	**Kl**	**ab 20**
Re	**ab 50**	**Ch**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Messer, Dolch, ***Schlagring***

Talente:
Finten (Kl/Ge), Erste Hilfe (Kl/Fi), Götterwissen (Kl/Kl), vier weitere Talente des Wissens, drei Talente des Handel und Handwerks, zwei Talente der Darstellung und Kommunikation, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
keine (dafür ist der Priester immer ein „Glückspilz“, s. **Tabelle a5.1**, W% = 72–75)

W-8.3.8 Der Wyramfar-Kult (Emje)

Wyramfar ist der Gott der Seefahrt und der Meere. Er ist chaotisch und unberechenbar. Der Kult dient dazu, den mächtigen Herrscher der Wellen gnädig zu stimmen. Tempel Wyramfars sind selten; kleine ärmliche Schreine sind in den Küstenregionen Emjes die Regel.

W-8.3.8.1 Die Weisheiten Wyramfars

Eine Sandbank in Wandschrank, ein Fisch auf dem Tisch, dann kannst Du gut stinken, Du mit Deinem Fisch!
Den Anhängern Wyramfars ist durchaus bewusst, dass Fische trotz ihres häufig unangenehmen Geruchs sehr gesund sind. Diese Weisheit sorgt dafür, dass alle intelligenzbegabten Zuhörer in ihrem Mund einen dicken Fisch wieder finden, den sie trotz des fischigen Geruchs verspeisen wollen. Selbst Pedrusianer, die eigentlich nur Holz essen, werden von dieser Gier nach Fisch übermannt. Der Fisch ist sehr nahrhaft und sättigt für drei Tage. Zudem erhält der Fischesser insgesamt 7 LE zurück (der Spieler kann die LE frei auf seine Wunden verteilen).
Alle Fischesser stinken anschließend ziemlich übel aus dem Mund und verlieren für einen Tag 15 Punkte Charisma.
Kosten: 14 gAP pro Fischesser

Wenn die Flaute nicht langsam nachlässt, werden wir wohl alle verhungern und verdursten. Auf geht’s, lasst uns alle mal ordentlich pusten!
Immer wieder kommt es vor, dass Schiffe in einer Flaute feststecken. Etliche Seeleute haben dadurch ihre letzte Reise angetreten. Glücklich kann sich jedes Schiff schätzen, das einen Propheten Wyramfars an Bord hat. Spricht dieser nämlich diese Weisheit und pusten anschließend die Besatzungsmitglieder ordentlich in die Segel, so endet die Flaute und ein steter Wind setzt ein, der das Schiff 5 Tage lang in die gewünschte Richtung treibt. Jeder pustende sorgt dafür, dass das Schiff einen Knoten schneller fährt (pusten 6 Matrosen, so fährt das Schiff anschließend 6 Knoten)
Kosten: 8 gAP pro pustender Person

Warum zweifelst Du? Hab Vertrauen und folge mir nach…
Diese Weisheit befähigt den Propheten und alle, die ihm folgen wollen, über Wasser zu gehen. Um den Propheten herum bildet sich eine tropfenförmige Zone absoluter Windstille, sämtliche Wasserbewegungen sind verschwunden.
Kosten: 10 gAP pro Wesen und Stunde

W-8.3.8.2 Die Kleriker Wyramfars

Es gibt wenig, was man über Wyramfar und seinen Kult lernen müsste, dennoch oder gerade deshalb

haftet den Priestern und den Mönchen Wyramfars etwas Fanatisches an.

Die Mönche Wyramfars

Die Mönche arbeiten auf den Schiffen als einfache Seeleute, treiben die Mannschaften aber immer wieder zu Gebeten und Gesängen zu Ehren Wyramfars an.
Die Mönche sind meist normale Seeleute, die sich zu Bewahrern des Wyramfar-Glaubens berufen fühlen.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Wyramfar-Mönches

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Wyramfar-Mönch hinentwickeln.

Wi	**ab 50**	**Kk**	**ab 20**
Ko	**ab 50**	**Ge**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Entermesser, Dolch, Säbel oder Dreizack

Talente:
Ringkampf (Ge/Re), ,Balancieren (Ge/Kf), Schwimmen (Kk/Ko), Springen (Ge/Kf), Tauchen (Ge/Ko), Himmelskunde (Kl/Kl), Wetterkunde (Kl/Kl), Feilschen (Kl/Ch), Gassenwissen (Kl/Hö), Lügen (Kl/Kf), Mob aufwiegeln (Ch/Kl), Beredsamkeit (Kl/Ch), Singen (Hö/Kf), Schauspielerei (Ch/Kf), Verkleiden (Kl/Se), Geschichten erzählen (Ch/Kl), Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1) Gottvertrauen
Stufe 2) Herstellen von Elementen
Stufe 3) Immunität gegen Kälte/Hitze, Nebel
Stufe 4) Entdecken von Lebewesen, Schutz vor Frevel
Stufe 5) göttliche Hilfe, kleine Wundheilung, Entdecken von Urwesen

Die Priester Wyramfars

Die Priester Wyramfars sind meist seltsame Gestalten: Glückliche, die einen Schiffsuntergang überlebten, aus dem Kerker entlassene Seeräuber, etc.
Die wenigen Tempel versuchen, aus dem wilden Seemannskult eine richtige Religion zu machen. Doch außer ein paar Händlern, die dies finanziell unterstützen, nimmt diese Tempel niemand richtig ernst.
Der normale (?) Priester fühlt sich berufen, baut sich selbst seinen Schrein und bittet um Spenden. Eine Ausbildung gibt es nicht, die vielen Geschichten um Wyramfar werden mündlich weitergegeben.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Wyramfar-Priesters

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Wyramfar-Priester hinentwickeln.

Wi	**ab 50**	**Ch**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Entermesser, ***Messer***, Säbel oder Dreizack

Talente:
Schleichen (Kf/Ge), Schwimmen (Kk/Ko), Tauchen (Ge/Ko), Erste Hilfe (Kl/Fi), Himmelskunde (Kl/Kl), Meditation (Kf/Kl), Wetterkunde (Kl/Kl), Betteln (Ch/Kl), Beschatten (Kf/Kl), Gassenwissen (Kl/Hö), Mob aufwiegeln (Ch/Kl), Beredsamkeit (Kl/Ch), Geschichten erzählen (Ch/Kl), Lügen (Kl/Kf), Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1) Gottvertrauen, Herstellen von Elementen
Stufe 2) Immunität gegen Kälte/Hitze, Nebel
Stufe 3) Entdecken von Lebewesen, Schutz vor Frevel, göttliche Hilfe
Stufe 4) kleine Wundheilung, Entdecken von Urwesen, Sonnenlicht, göttliche Erweckung
Stufe 5) Nahrungswunder, Botschaft, Schutz vor Frevel, Tiere besänftigen, Blitzableiter

Voraussetzungen für unterschiedliche Kleriker Khamsatis sowie Auswirkung auf kA– und gA-Basis

*Kleriker**	*Eigenschaften ab 50*	*Eigenschaften ab 20*	*Rasse*	*Soziale Herkunft*	*kA-Basis*	*gA-Basis*	*Bemerkungen*
Burreon-In.	Kl ab 70; Ch	Wi, Kf	alle männl.	alle	W12	W12	Erlernen möglich
Burreon-Or.	Kk, Wi, Kf	Ko, Hö, Ri	alle männl.	alle	W30	W8	Erlernen möglich
Burreon-Pr.	Wi ab 70; Kf	Kk, Ko	alle männl.	alle	W10	W20	Erlernen möglich
Destir-Or.	Kk, Ko	Ge	alle	alle	W30	W8	Erlernen möglich
Destir-Pr.	Kf, Se, Hö	Ch, Ri, Sm	alle	alle	W8	W20	Erlernen möglich
Sherada-Pr.	Kl, Wi	Ko, Kf	alle	alle	W8	W12	Erlernen möglich
Soralia-Pr.	egal	egal	alle weibl.	alle	W10	W10	Erlernen möglich
Vithar-Or.	Kk, Wi, Ko, Ch; 2 davon ab 70	Ge, Re	M	alle	W30	W8	Erlernen möglich
Vithar-Pr.	Kl, Kf, Ch, Se; 2 davon ab 70	Hö	M	Adel	W10	W20	Erlernen möglich
Wurk-Pr.	Ge, Re	Kl, Ch	W	alle	W10	W12	Erlernen möglich
Wyramfar.Mö.	Wi, Ko	Kk, Ge	seefahrend	alle	W20	W20	Erlernen möglich
Wyramfar-Pr.	Wi	Ch	seefahrend	alle	W8	W10	Erlernen möglich

* Pr = Priester; Or = Ordenskrieger; In = Inquisitor; Mö = Mönch

W-8.4 Kulte in L'Feüd

In L'Feüd gibt es verhältnismäßig wenige mächtige Götter, da im Varmland Götter verpönt sind (aufgrund der Herrschaft der Magier in Visdom) und es in den übrigen Reichen viele kleine, lokale Tempel und Kirchen gibt, welche verständlicherweise eher lokale Gottheiten anbeten.

W-8.4.1 Der Baccerior-Kult (Weinanbauregionen L'Feüds)

Baccerior ist der Gott des Weines, der Reben und des Rausches. Er wird meist in den fruchtbaren Weinanbaugebieten verehrt. Tempelanlagen findet man kaum, da er bevorzugt in kleinen Hausschreinen angebetet wird. Dort wird um gute Ernten gebeten. Ihm zu Ehren werden in den Weinanbauregionen rauschende Feste gefeiert, vor allem nach der Weinlese, wenn der erste Wein schon angegoren ist. Der junge Wein, auch Spundamost genannt, fließt dann in Strömen. Diese Dorffeste enden meist mit Kopfschmerzen, was jedoch jeder bereit ist für Baccerior zu ertragen.

W-8.4.1.1 Die Weisheiten Bacceriors

Nun, aus Wein wird Essig, das ist der Lauf der Zeit. Wäre es nicht schön, den Lauf der Zeit rückwärts gehen zu können?
Immer wieder kommt es vor, dass eine Flasche besonders edler Wein am Ende seiner langen Lagerung zu Essig geworden ist. Die Enttäuschung ist dann natürlich sehr groß. Spricht der Prophet diese Weisheit über den zu Essig gewordenen Wein aus, so verwandelt er sich zurück in den Wein, der er vorher war.
Kosten: 12 gAP pro Liter Weinessig

Die Reblaus ist eine Ausgeburt der tiefsten Höllen, der Mehltau die Rache der schrecklichsten Verderber. Fürchtet Euch nicht! Die Macht Bacceriors ist stärker!
Ein Prophet Bacceriors kann diese Weisheit über einen Hang mit Reben sprechen, der von Rebläusen oder Mehltau befallen ist. Die Macht Bacceriors sorgt dafür, dass das Ungeziefer und der Pilz sterben.
Kosten: 8 gAP pro m^2 Rebfläche

Hättet Ihr von Baccerior gesegneten Wein getrunken, so hättet Ihr heute keine Kopfschmerzen!
Reicht ein Prophet Bacceriors einem durch Wein verkaterten Trinker einen Becher Wein und spricht er dabei diese Weisheit, so verschwinden auf der Stelle die Auswirkungen übermäßigen Weinkonsums. Bedingung ist, dass der Becher Wein in einem Zug geleert wird. Diese Weisheit kann der Prophet auch auf sich selbst anwenden.
Kosten: 18 gAP

W-8.4.1.2 Die Kleriker Bacceriors

Baccerior ist ein Gott des einfachen Volkes, und so sind seine Priester zumeist einfache Männer und Frauen.

Die Priester Bacceriors

Die Priester tragen meistens grobe Leinenkleidung und fühlen sich beim einfachen Volk am wohlsten. Sie sind immer unterwegs und wandern von Dorf zu Dorf, hin und wieder kehren sie sogar in Städte ein.
Bei Feierlichkeiten sind sie gern gesehene Gäste, tauchen sie jedoch bei der Weinlese auf, so ist die Freude unter den Weinbauern groß, denn solch ein von Baccerior gesandter Bote verheißt einen exzellenten Wein.
Die Ausbildung zum Priester Bacceriors erfolgt bei einem erfahrenen Priester, der sich einen Novizen aus den Bereitwilligen erwählt – meist sogar auf Festen und im Suff, wie es sich für einen echten Beccerior-Priester gehört.
Trotz ihrer Einfachheit haben sie einen gehörigen Batzen Bauernschläue (oder besser gesagt: Winzerschläue), die sie auch skrupellos einsetzen.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Baccerior-Priesters
Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Kleriker des Baccerior hinentwickeln.

Ko	**ab 50**	**Ri**	**ab 20**
Ch	**ab 50**	**Sm**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Kampfstab (Wanderstab)

Talente:
Bekehren (Ch/Kl), Ringkampf (Ge/Re), Zechen (Ko/Wi), Nahrungssuche (Kl/Se), Orientierung Wildnis (Kl/Se), Geographie (Kl/Kl), Götterwissen (Kl/Kl), Heilkunde Gifte (Alkohol, Kl/Fi), Kräuterkunde (Kl/Kl), Meditation (Kf/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Wetterkunde (Kl/Kl), Betteln (Ch/Kl), Schätzen (Se/Sp), Mob aufwiegeln (Ch/Kl), Glücksspiel (Kl/Fi), Lehren (Ch/Kl), Menschenkenntnis (Kl/Kl), Rhetorik (Kl/Ch)

Wunder:
Stufe 1: Gottvertrauen, Klares Denken
Stufe 2: Erntedank
Stufe 3: Verbesserung von Wein
Stufe 4: Wasser zu Wein
Stufe 5: Vermehrung von Wein

W-8.4.2 Der Dreigestirn-Kult (Kullig und Nialuin)

Das Dreigestirn ist ein Sternbild, das am nördlichen Sternenhimmel während des ganzen Jahres zu sehen ist. Seit in Kullig und Nialuin die ersten Händler ihre Waren anbieten, wird das Dreigestirn angebetet. Die Sterne bieten Nacht für Nacht ein besonderes Schauspiel: der hellste Stern, Mendrill ge-

nannt, verharrt an Ort und Stelle und wandert während eines Jahres kaum. Um den Mendrill kreist ein deutlich kleinerer, aber gut zu erkennender Stern, der Esnabur. Seine Bahn ist unregelmäßig, so dass er während eines Jahres mal weit weg vom Mendrill steht, dann wieder sehr nah. Der dritte Stern wird Vaiox genannt. Er ist kaum zu erkennen, wenn er sich mal Mendrill, mal Esnabur nähert. Direkt nach der nächsten Annäherung entfernt er sich rasch und beginnt immer stärker zu leuchten.
Die Händler sehen im Sternbild ihren Berufszweig passend wiedergegeben. Mendrill ist der weise Händler, der vor Ort seine Waren anpreist und Kontore errichtet, ohne weit zu reisen. Esnabur ist der Wanderer, Zeichen für diejenigen Händler, die mit ihren Waren durch die Lande ziehen und sie von Ort zu Ort anbieten. Vaiox ist der flinke Händler, der jede sich bietende Gelegenheit nutzt, Gold zu verdienen. Vaiox wird daher auch von den unehrenhaften Händlern, Betrügern und Dieben angebetet, was die übrigen Händler akzeptieren, da auch dieser „Berufszweig" im weitesten Sinne Handel darstellt. Außerdem gibt es kaum einen Händler, der ausschließlich ehrliche Geschäfte tätigt. Dann kann ein Gebet zu Vaiox Wunder wirken.
Die Tempel des Dreigestirns lassen sich in allen größeren Städten Kulligs und Nialuins finden. Sie haben meistens eine Tetraederform. In den drei dreieckigen Außenseiten befinden sich die Eingänge zu den drei Gottheiten Mendrill, Esnabur und Vaiox.
Die Eingänge Mendrills und Esnaburs werden rege frequentiert, Vaiox Tür jedoch liegt meistens im Halbschatten – Besucher oder Gläubige sucht man vergebens. Dennoch wird auch der Bereich Vaiox' oft von Betenden aufgesucht, Vaiox Macht sorgt jedoch dafür, dass sie während des Betretens des Tempels nicht bemerkt werden.

W-8.4.2.1 Die Weisheiten des Dreigestirns

Wer lange will ein Kaufmann sein, der lebe knapp und rechne fein.
Diese Mahnung spricht ein Prophet zu einem notleidenden Händler. Der Talentwert Rechnen steigt für die Dauer eines Jahres um 10 Punkte. Außerdem gönnt er sich innerhalb dieses Jahres keinerlei Luxus.
Kosten: 60 gAP

Wenn der Kauf getan, ist das Feilschen zu spät.
Diese Prophezeiung spricht der Prophet auf einem (Markt-)Platz aus, wo sich mindestens zwei Händler und ebenso viele Käufer aufhalten. Jeder, der diese Prophezeiung hört, beginnt zu feilschen was das Zeug hält – sein Feilschen-Wert ist um 5 Punkte erhöht. Nach Abschluss des Kaufs sind alle am Handel beteiligten überaus zufrieden.
Kosten:

Gute Ware lobt sich selbst.
Jeder Händler ist überglücklich, bleibt ein Prophet des Dreigestirns bei seinen Waren stehen und spricht er diese Weisheit aus. Die gesamte Auslage des Händlers wirkt anschließend für die Dauer eines Tages sehr hochwertig. Die zu erzielenden Preise erhöhen sich um 20%. Außerdem spricht sich die gute Ware schnell herum, so dass der Händler die Hälfte seiner Ware verkaufen kann.
Kosten: 200 gAP

W-8.4.2.2 Die Kleriker des Dreigestirns

Obwohl man auf diesen Gedanken kommen könnte, gibt es keine unterschiedlichen Kleriker Mendrills, Esnaburs und Vaiox'. Während ihrer Weihezeit im Tempel erlernen die Novizen die Regeln und Gesetze aller drei Manifestationen des Dreigestirns. Alle haben den gleichen Rang und den gleichen Wert.

Die Mönche des Dreigestirns

Es gibt keine Klöster oder spezielle Schulen, in denen die Mönche des Dreigestirns ausgebildet werden. Stattdessen erhalten sie ihre Berufung zum Mönch im Rahmen ihres Noviziats. Besonders redegewandte Novizen werden auf ihre Rolle als Mönch des Dreigestirns ausgebildet. Sie erlernen Sprachen und werden rhetorisch geschult, Rechtsprechung und verschiedene Rassenkenntnisse stellen weitere Eckpfeiler ihrer Ausbildung dar.
Nach ihrer Weihe ziehen sie durch die Lande, um Rechtstreitigkeiten, die mit Handel zu tun haben, zu schlichten. Die meisten lokalen Regierungen lassen Rechtsprüche der Dreigestirn-Mönche gelten, da deren Weisheit hoch angesehen wird.
Immer wieder kommt es vor, dass ein Mönch angegriffen wird. Daher sind die meisten in der Lage, sich durchaus gekonnt ihrer Haut zu wehren. In Kullig und Nialuin ist es Gesetz, dass jeder Waffenträger dazu verpflichtet ist, einem Dreigestirn-Mönch in der Not beizustehen.
Die Dreigestirn-Mönche tragen einen dunkelgrauen Umhang und eine Gesichtsmaske, durch die nur die Augen zu erkennen sind. Sie können sich durch einen Siegelring, einen Rundschild und ein Kurzschwert legitimieren. Hält ein echter Mönch diese Insignien in der Hand, so zeigen sie auf ihrer Oberfläche die bewegenden Sterne des Dreigestirns auf schwarzem Grund.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Dreigestirn-Mönchs
Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Mönch des Dreigestirns hinentwickeln.

Kl	**ab 50**	**Se**	**ab 20**
Kf	**ab 50**	**Hö**	**ab 20**
Ch	**ab 50**		

Erlernte Waffen:
Kurzschwert, Rundschild

Talente:
Bekehren (Ch/Kl), Entwaffnen (Kl/Fi), Niederschlagen (Ge/Kk), Totale Verteidigung (Kl/Re), Reiten (Ge/Ch), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Geographie (Kl/Kl), allgemeine Rassenkenntnis (Kl/Kl), Gassenwissen (Kl/Hö), Körpersprache lesen (Kl/Se), drei zusätzliche Sprachen sprechen (Kl/Hö) und lesen/schreiben (Kl/Fi)

Wunder:
Stufe 1: Schutz vor Illusionen
Stufe 2: Recht sprechen
Stufe 3: Warnender Fingerzeig
Stufe 4: Rechtspruch aufheben, Entdecken von Diebesgut
Stufe 5: Gedanken lesen

Die Ordenskrieger des Dreigestirns

Da in den Tempeln des Dreigestirns große Schätze lagern, werden sie durch gut ausgebildete Ordenskrieger geschützt. Rekrutiert werden diese aus kämpferisch begabten Novizen, die während ihres Noviziats in vielen Belangen des Kriegerhandwerks unterrichtet werden.
Häufig werden die Ordenskrieger des Dreigestirns ausgesendet, um verlorene Gegenstände zurückzuholen. Dabei kann es sich um die Insignien eines ermordeten Mönchs handeln oder auch um völlig banale Dinge. Nicht immer ist den Ordenskriegern auf Wanderschaft klar, warum sie einen bestimmten Gegenstand zum Tempel bringen sollen.
Typischerweise tragen sie ein schwarzes Kettenhemd, einen Rundschild und ein Langschwert. Ein grauer Umhang bedeckt den Rücken. Ähnlich wie bei Mönchen zeigen diese Insignien das Abbild des Dreigestirns auf schwarzem Grund, wenn sie von einem geweihten Ordenskrieger geführt werden.
Wird ein Ordenskrieger des Dreigestirns durch eine Übermacht bedroht, so ist es in Kullig und Nialuin die Pflicht für jeden waffentragenden Kämpfer, dessen Leib und Leben zu schützen.
Die Ordenskrieger beherrschen nur ein Wunder – die Suche. Zu Beginn ihrer Jagd nach einem Gegenstand des Tempels wirken sie dieses Wunder. Vor ihren Augen entsteht eine dünne rote Linie auf dem Boden, die auf dem kürzestmöglichen, aber gehbaren Weg zum Ziel der Suche führt.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Dreigestirn-Ordenskriegers
Ein kampferprobter Held (Abenteurer) kann sich zum Ordenskrieger des Dreigestirns hinentwickeln.

Kk	**ab 70**	**Ko**	**ab 50**
Re	**ab 70**	**Ge**	**ab 50**

Erlernte Waffen:
Langschwert, Rundschild

Talente:
Bekehren (Ch/Kl), Nahkampf zu Pferd (Re/Ge), Niederschlagen (Ge/Kk), Totale Verteidigung (Kl/Re), Reiten (Ge/Ch), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Nahrungssuche (Kl/Se), Lehren (Ch/Kl)

Wunder:
Die Suche

Die Priester des Dreigestirns

Besonders charismatische und schlaue Novizen werden während ihrer Ausbildung im Tempel zu Priestern geweiht.
Neben den seelsorgerischen Aufgaben im Tempel kümmern sich die Priester der göttlichen Dreiheit vor allem darum, den Reichtum des Dreigestirns zu vermehren. Sie treiben Handel mit allen möglichen und unmöglichen Waren. Gerne nehmen die Priester sehr schwierige Aufträge an, um eine bestimmte Ware zu beschaffen. Dabei muss es sich aber um eine Sache handeln, die für normalsterbliche Händler keine Konkurrenz im täglichen Handel darstellt. Einen solchen Handel lassen sich die Priester sehr gut bezahlen. So beauftragte der König Hjeimar von Drabant vor etlichen Jahren den Glimmerboer Dreigestirn-Tempel damit, ihm seine Zinnfigurensammlung wiederzubeschaffen, die er als Kind besessen und in jungen Jahren an einen fahrenden Händler verkauft hatte. Der genaue Lohn für diese Aufgabe ist nicht bekannt, doch dauerte es nur drei Monate, bis die Priester in einer feierlichen Zeremonie die Figuren überreichen konnten.
In den meisten Dreigestirn-Tempeln können Besitztümer gegen ein kleines Entgelt eingelagert werden. Auch das Beleihen von Wertgegenständen kann im Tempel vorgenommen werden, sollte der Besitzer einmal knapp bei Kasse sein. Innerhalb von drei Monaten muss der Wertgegenstand wieder ausgelöst werden. Passiert dies nicht, so versteigert der Tempel einmal im Jahr die nicht abgeholten Pfandgegenstände.
Priester des Dreigestirns sind Händler durch und durch, die fast alle Tricks kennen. Sie tragen praktische Kleidung, die sie möglichst wenig behindert. Typisch ist das derbe Leinenhemd, auf dessen Vorderseite das sich bewegende Symbol des Dreigestirns eingestickt ist.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Dreigestirn-Priesters
Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Priester des Dreigestirns hinentwickeln.

Kl	**ab 70**	**Kf**	**ab 50**
Ch	**ab 70**		

Erlernte Waffen:
keine

Talente:
Bekehren (Ch/Kl), Artefaktkunde (Kl/Se), Geschichtswissen (Kl/Kl), Geographie (Kl/Kl), Rechnen (Kl/Kl), ein Wissenstalent freier Wahl, Feilschen (Kl/Ch), Schätzen (Se/Sp), Rhetorik (Kl/Ch), Körpersprache lesen (Kl/Se), Menschenkenntnis (Kl/Kl), Händlersprache und eine zusätzliche Spra-

che sprechen (Kl/Hö), seine Muttersprache sowie die Händlersprache lesen und schreiben (Kl/Fi)

Wunder:
Stufe 1: Entdecken von Magie, Schutz vor Illusionen
Stufe 2: Gegenstand wiederfinden
Stufe 3: Entdecken von Diebesgut, Warnender Fingerzeig
Stufe 4: Magie analysieren
Stufe 5: Gedanken lesen

W-8.4.3 Der Lea-Caes-Kult (nördliches L'Feüd)

Lea-Caes, oder kurz Lea, wie die Bewohner Kulligs und der nördlich liegenden Regionen L'Feüds ihre Göttin der Heilung, der Wiedergeburt und der Erneuerung liebevoll nennen, ist zwar nicht die bedeutendste und mächtigste Gottheit dieser Region, dafür aber die mit Abstand beliebteste. Es existieren nur drei größere Tempel: in *Slöja*, in *Hästgård* und in *Glimmerbo*. In den übrigen Städten und Dörfern existieren gelegentlich Schreine, obwohl dies eher eine Ausnahme darstellt. Schaut man dagegen in die Häuser des einfachen Volkes und des Bürgertums, so findet man in jedem Zimmer das Symbol der Lea-Caes, ein sorgfältig geflochtenes Nest mit einem Hühnerei darin; bei den Reichen aus Gold, bei den Armen aus Kalk oder gar nur ein ausgeblasenes Hühnerei. Vor diesen primitiven Schreinen beten die Gläubigen. Meistens erhört sie Lea-Caes sogar.

W-8.4.3.1 Die Weisheiten Lea-Caes'

Oh, oh, das sieht aber nicht gut aus! Ich bin mir nicht sicher, ob ich da was machen kann, aber ich schaue mir die Sache mal an.
Egal, ob es sich um Krankheit, Vergiftung oder Verwundung handelt; mit Hilfe dieser Weisheit bringt der Prophet Lea-Caes' alles wieder ins Lot. Der Behandelte muss im Gegenzug 4 Stunden zusammen mit dem Propheten zu Lea-Caes beten. Ist er dazu nicht bereit oder unterbricht er ohne wirklich gute Gründe das Gebet, so ist die Heilung zwar nicht rückgängig gemacht, jedoch sind alle künftigen Heilbehandlungen deutlich erschwert (Heilkunde-Proben sowie die Probe für die Erste Hilfe sind um 10 Punkte erschwert). Erst wenn er die 4 Stunden Gebet geleistet hat, hebt Lea-Caes ihren Fluch auf.
Kosten: 24 gAP

Der Tod ist nicht das Ende, sondern ein neuer Anfang.
Spricht der Prophet diese Weisheit über den Leichnam eines bzw. einer Lea-Caes-Gläubigen, der nicht länger als 8 Tage tot sein darf, so geht vom Leichnam ein silbriger, dünner Faden aus, den nur der Prophet und engste Familienangehörige des bzw. der Verstorbenen sehen können. Der Faden endet in einem nur wenige Tage alten Wesen. In diesem Wesen ist der bzw. die Verstorbene wiedergeboren. Der Faden verblasst nach spätestens drei Tagen, bis er am vierten Tag nicht mehr sichtbar ist.
Kosten: 38 gAP

Darum tuet Buße und fastet. Bringet den Armen und Hilflosen ein Almosen, ein Stück Brot und einen Schluck Wasser. Tuet Gutes und rühmet Lea-Caes.
Lea-Caes-Propheten, die diese Weisheit verbreiten, sorgen dafür, dass alle Zuhörer von einem inneren Feuer der Gottesfurcht erfasst werden und während der nächsten 24 Stunden fasten, allen Bedürftigen zu essen und zu trinken sowie ein kleines Almosen bringen. Besonders gläubige Anhänger der Lea-Caes geben sogar ihre gesamten Nahrungsvorräte und Barschaften, solange sie sich dadurch nicht selbst in die Gefahr des Hungers oder der Armut bringen. Sie rühmen die Göttin mit lauter Stimme.
Kosten: 30 gAP pro Person

W-8.4.3.2 Die Kleriker Lea-Caes'

Die Kirche Leas kennt keine Inquisition oder Ordenskrieger, bei ihr sind alle Rassen, Völker und Gestalten willkommen… Alle, bis auf hochnäsige Magier und Atheisten, welche die Existenz Lea-Caes' verleugnen. Diesen wird jegliche Hilfe verweigert, es sei denn, der Magier oder Atheist zeigt Ansätze eines Götterglaubens.
In den Kirchen Leas arbeiten Priester zum Wohle ihrer Göttin, indem sie Kranken und Verletzten gegen eine Spende (und sei sie noch so klein…) behandeln. Daher sehen die Kirchen auch eher aus wie Lazarette und liegen meistens in der Nähe des Stadtrandes, um in Fällen von ansteckenden Krankheiten in Ruhe abseits der Bevölkerung arbeiten zu können.
In den Kirchen wird jedoch nicht nur mit Hilfe Lea-Caes' Segen geheilt, sondern auch mit konventionellen Mitteln. Die Priester Leas sind bekannt für ihr Kräuterwissen und ihre Fähigkeiten beim Verbinden von Wunden oder beim Schienen von Knochenbrüchen. Daher kann man in den Kirchen Lea-Caes' auch Verbände und Kräuter und Tinkturen aller Art kaufen, zu normalen Preisen, wobei die Priester gegenüber Spenden nicht abgeneigt sind…
Die Mönche der Kirche Lea-Caes' sind Wandermönche, die ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten in den Dörfern und bei den Bauern Kulligs und der benachbarten Reiche anbieten. Dabei sind ihre Heilkundefähigkeiten bei Mensch und Tier berühmt. In vielen Dörfern Kulligs werden daher Freudenfeste abgehalten, wenn ein Mönch der Lea-Caes ihren Ort aufsucht.
Lea-Caes-Priester und Lea-Caes-Mönche haben einen Eid zum totalen Gewaltverzicht abgelegt. Lea-Caes belohnt ihre Kleriker bei Einhalten dieser Vorschrift dadurch, dass sie die im Kampf erlittenen Wunden schneller heilt (pro KR erhält der Kleriker 2 LE an allen Wunden zurück, die er in

diesem Kampf zugefügt bekam). Diese Hilfe ihrer Göttin erhalten die Kleriker nur, wenn sie während des Kampfes aktiv zu Gewaltverzicht aufrufen und selber den Gewaltverzicht praktizieren.
Lea-Caes akzeptiert jedoch den Kampf ihrer Kleriker gegen Untote und verderberische Wesen oder deren Anhänger. In Kämpfen gegen solche Kreaturen steht Lea-Caes ihren Priestern heilend zur Seite (s.o.).
Wenden Kleriker hingegen selber Gewalt an gegen normale Gegner (Banditen, Konkurrenten etc.), so müssen die Kleriker 140 GP einsetzen, um das Vertrauen der Göttin zurückzugewinnen. Diese sehr strenge Regel kann der SL beugen, wenn der Kleriker keine andere Wahl hatte, als Gewalt anzuwenden oder weil der Kleriker dadurch Leben gerettet hat. Gerade im letzten Fall ist die Göttin sehr großzügig, was das Vergeben anbelangt.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Lea-Caes-Priesters bzw. eines Lea-Caes-Mönches
Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Kleriker der Lea-Caes hinentwickeln.

Wi	**ab 50**	**Kk**	**ab 20**
Ko	**ab 50**	**Ge**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
keine

Talente:
Vier Wissenstalente, alle Heilkundetalente, Erste Hilfe (Kl/Fi), zwei Talente des Handel und Handwerks, zwei Talente der Darstellung und Kommunikation, vier Rassenkenntnisse, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1–5: Alle Heil– und Hilfswunder bis Zyklus 5
Stufe 5–10: Alle Heil– und Hilfswunder

W-8.4.4 Der Lichtbringer-Kult (Lönn)

In Lönn, dem nördlichsten besiedelten Flecken L'Feüds, beten die Bewohner der Städte und Dörfer einen namenlosen Gott an, der in den Tempeln Lichtbringers verehrt wird. Höchste Feiertage des Ordens sind die Tage der Sonnenwenden (Winter- und Sommersonnenwende) und die zwei Tage der Tag-und-Nachtgleiche (Herbst- und Frühlingsanfang).

W-8.4.4.1 Die Weisheiten Lichtbringers

Und er sprach: es werde Licht und es ward Licht… und er sah, es war gut.
Durch diese Weisheit kann ein Prophet Lichtbringers einen Umkreis von 100 m Radius um ihn herum taghell erleuchten, als würde die Sonne am höchsten Punkt des Himmels stehen. Selbst geschlossene Räume werden unabhängig von der Größe und Anzahl der Fenster in ein beeindruckendes Licht getaucht (das gilt sogar für einen stockdunklen Folterkeller im Umkreis des Propheten).
Kosten: 12 gAP pro 5 min

Ihr sollt euer Licht nicht unter einen Scheffel stellen! Zeigt, was Ihr könnt!
Diese Weisheit holt aus den Zuhörenden das letzte bisschen an Leistung heraus. Sämtliche Proben werden für diese um 10% erleichtert.
Kosten: 16 gAP pro 5 min

Kein Licht gleicht dem Strahlen des Herrn. Es schenkt uns das Leben und die Wärme. Seid auch Ihr das Licht für diejenigen, die in Dunkelheit leben!
Jedem Zuhörer entsteht in einer seiner Hände ein kieselsteingroßes Licht. Bringt er dieses Licht zu jemand, der verzweifelt, ängstlich oder mutlos ist, so verkehrt sich diese dunkle Stimmung für die nächsten 24 Stunden ins Gegenteil. Das Licht bleibt so lange in der Hand des Zuhörers.
Kosten: 32 gAP pro Zuhörer

W-8.4.4.2 Die Kleriker Lichtbringers

In den Tempeln Lichtbringers leben und beten Priester und Mönche, die deutlich unterschiedlichen Aufgaben nachgehen.

Die Mönche Lichtbringers

In den Tempeln und Klöstern des Lichtbringerordens gehen die Mönche ihren Bet- und Arbeitstätigkeiten nach. Schon am frühen Morgen wird in der vierten Stunde nach Mitternacht das Hohegebet zu Ehren der Sonne gesprochen. Im Stundentakt folgen weitere Gebete, durch deren Kraft die Sonne ihren Weg am Firmament finden soll. Abgeschlossen wird der Gebetstag bei den Mönchen mit dem Gebet zu Sonnenuntergang.
Zwischen den Gebeten gehen die Mönche ihren Arbeiten zum Wohle der Gemeinden, Dörfer und Städten nach. Sie pflanzen in ihren Klöstergärten seltene Kräuter und Heilpflanzen an, für die das frostige Klima Lönns eigentlich ungeeignet ist. Jahrhundertelange Erfahrung beschert den Mönchen jedoch relativ gute und zuverlässige Ernten. Neben diesen Tätigkeiten stellen die Mönche des Lichtbringerordens heilende Tinkturen, Tees und Salben her, die vor allem bei Erfrierungen Wunder wirken.
Auch das Bier der Mönche, bei den Bewohnern Lönns Vultens genannt, ist beliebt sowohl bei den Mönchen selbst als auch bei der Bevölkerung Lönns.
Eine alte Überlieferung besagt, dass, sollte niemand mehr die Stundengebete an Lichtbringer richten, die Sonne ihren Weg um Orota einstellen würde und damit alles Leben auf der Welt zugrunde gehen würde.
Mönche Lichtbringers gelten als fleißig und anspruchslos. Sie sind unter der Bevölkerung Lönns hoch geachtet. Immer wieder kommt es vor, dass der Abt eines Lichtbringerklosters zu den Leuten gerufen wird, wenn Verletzungen oder Krankheiten geheilt werden müssen.

Die Mönche verlassen daher nur zu solchen Zwecken oder wegen Klosterangelegenheiten die schützenden Mauern ihrer imposanten Klosteranlagen.

Die Priester Lichtbringers

In den acht größeren Orten Lönns gibt es jeweils einen Tempel des Lichtbringerglaubens. Hier leben und wirken die Priester Lichtbringers. Sie halten Messen zur Anbetung des Gottes und zur Mehrung dessen Ruhmes. Die Hauptmesse findet täglich bei Sonnenaufgang statt, an der fast alle gesunden erwachsenen Bewohner der Orte teilnehmen. Aus diesem Grund sind die Tempel gewaltige Bauwerke, wobei der Tempel in der Hauptstadt Riesmark das wohl größte hölzerne Gebäude ganz Orotas darstellen dürfte. In der zentralen Kuppelhalle finden problemlos viertausend Leute Platz.
In den kleineren Dörfern in den sieben Baronien findet sich nur selten ein eigener Tempel. Viel häufiger sind prächtige Schreine, die auf dem Marktplatz stehen und von allen Seiten mehrere Meter weit mit einen kunstvollen Holzdach geschützt werden. Auch in den Dörfern zelebriert der Dorfpriester allmorgendlich eine Messfeier zu Sonnenaufgang.
Typisch für den Gottesdienst sind die für die einzelnen Gläubigen reservierten Plätze in den Bänken der Tempel bzw. die genau festgelegten Plätze unter dem Dach der Schreine.
Alljährlich am Hochfest der Sommersonnenwende können sich die Gläubigen ihren Platz für ein Jahr kaufen, der dann von keinem anderen in Anpruch genommen werden darf.
Nichtgläubige geborene Lönner sind sehr selten und sie werden in der Gemeinschaft geächtet. Die Priesterschaft des Lichtbringerglaubens bemüht sich nach Kräften, Ungläubige von Lichtbringer zu überzeugen. Gerade Neuankömmlinge in Lönn (z.B. Abenteurer und andere Reisende) werden immer wieder in intensive Glaubensdiskussionen verwickelt. Dabei ist die Überzeugungskraft der Priester beeindruckend. Nicht selten konvertiert ein Ungläubiger zum Lichtbringerglauben, da die Priester sich nicht scheuen, Wunder zur Bekehrung einzusetzen.
Die Priester verlassen nur selten ihren Tempel, um durch Orota zu ziehen. Dennoch gibt es immer wieder Gründe, warum ein Lichtbringerpriester seinen heimatlichen Tempel verlässt und auf Wanderschaft geht, sei es, um irgendeine Aufgabe zu erfüllen oder aus anderen Gründen (der SL sollte sich dieser Tatsache bewusst sein und darauf achten, wenn ein Spieler einen Lichtbringerpriester spielen will).

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Lichtbringerpriesters

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Kleriker Lichtbringers hinentwickeln.

Wi	**ab 50**	**Hö**	**ab 20**
Ch	**ab 50**		

Erlernte Waffen:
keine

Talente:
Sechs Wissenstalente, sechs Talente der Darstellung und Kommunikation, vier Rassenkenntnisse, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1–5: Alle optisch „beeindruckenden" Wunder bis Zyklus 5
Stufe 5–10: Alle optisch „beeindruckenden" Wunder

W-8.4.5 Der Martian-Kult (rund um das Mellanhavet)

Martian ist der Gott des Kampfes und des Krieges, aber auch des Streits und der Gerechtigkeit. Vor allem Krieger beten zu Martian, bevor sie in die Schlacht ziehen. Martian ist ein unbarmherziger Gott, der nur selten in die Geschicke der Lebewesen auf Orota eingreift. Er rechnet Mut und Selbstlosigkeit hoch an, was er tapferen Kämpfern in aussichtslosen Kämpfen immer wieder in den vergangenen Jahrhunderten zeigte. Martian kennt keine eigenen Tempel, sondern nur Schreine, die sich in vielen Städten in der Nähe der Kasernen oder Wachgarnisonen finden lassen. Außerdem wurden an Orten großer Schlachten Schreine errichtet, wie zum Beispiel im Norden von Iardach, wo vor etlichen Jahrzehnten eine große Schlacht gegen die Orks gewonnen wurde.
Martian wird als stattlicher Mensch in einer schweren Rüstung mit Langschwert und Wappenschild dargestellt. Sein Symbol sind zwei gekreuzte Schwerter über einem Wappenschild.
Martian wird ebenfalls von den Anhängern Nedians angebetet, da er als Zwillingsbruder der Totengöttin gilt. Auch die Gläubigen Martian sehen dies ähnlich, denn häufig geben sich der Kriegsgott und die Göttin des Todes die Klinke in die Hand.

W-8.4.5.1 Die Weisheiten Martians

Jeder Krieg ist eine Niederlage. Denn Krieg vernichtet Leben.
Martian ist zwar der Gott des Krieges, doch ist ein lebendiger Gläubiger für ihn immer mehr Wert als ein toter. Daher ist diese Weisheit die wichtigste des Martian-Glaubens. Spricht ein Prophet diese Weisheit während eines Kampfes aus, so erhalten alle an Martian glaubenden Kämpfer, die vor dem Kampf zu ihm gebetet haben und diese Weisheit vernehmen, einen Bonus von 10 Punkten auf ihre maximale Lebensenergie.
Kosten: 20 gAP pro martiangläubigen Zuhörer

Der ewige Friede ist ein Traum und zwar nicht einmal ein schöner Traum. Der Krieg ist ein Element der von Martian eingesetzten Ordnung. Die edelsten Tugenden des Denkenden entfalten sich daselbst: der Mut und die Entsagung, die

treue Pflichterfüllung und der Geist der Aufopferung. Der Kämpfer gibt sein Leben hin. Ohne den Krieg würde die Welt in Fäulnis geraten und sich im Goldscheffeln verlieren.
Diese Weisheit Martians kann nur im Vorfeld einer Schlacht (ab 15 Beteiligten) eingesetzt werden. Alle Kämpfer stimmen einen Schlachtgesang an, unabhängig von ihrem eigentlichen Glauben. Jeder Zweifel über den Sinn des bevorstehenden Kampfes verfliegt. In der eigentlichen Schlacht kämpft jeder, der die Weisheit vernommen hatte, aufopferungsvoller, was sich darin niederschlägt, dass er gegen vier Gegner parieren kann mit einem Bonus von 5 Punkten auf seinen Paradegrundwert.
Kosten: 10 gAP pro Zuhörer

Ich bediene mich aller meiner Waffen gegen meine Feinde wie das Stachelschwein, das, sich sträubend, mit allen seinen Spitzen sich verteidigt.
Der Prophet Martians kann mit Hilfe dieser Weisheit Waffen segnen, die er zu diesem Zweck berühren muss. Dadurch schlagen sie grässliche Wunden, die dem Gegner pro Treffer 1W6 Trefferpunkte zusätzlich verursachen. Solche durch einen Martian-Propheten gesegnete Waffe gilt als magisch und kann im Kampf nicht zerbrechen. Gegen Dämonen, Untote und übernatürliche Wesen macht sie 2W6 Trefferpunkte zusätzlichen Schaden. Nach Beendigung des Kampfes (unabhängig von der Anzahl der Gegner) verliert die Waffe ihren Segen.
Kosten: 15 gAP pro Waffe

W-8.4.5.2 Die Kleriker Martians

Martian wählt seine Kleriker aus martiangläubigen Kriegern, Rittern und anderen kampfgestählten Recken aus, die ihm durch besondere Taten im Kampf aufgefallen sind.

Die Mönche Martians

Martians Mönche leben in Gemeinschaften in abgelegenen Klöstern. Es sind gemischte Gemeinschaften, in denen es in der Regel zu Ehen kommt, aus denen Kinder hervorgehen. Die Mönche, die den verschiedensten Rassen entstammen, leben ein asketisches Leben, das einzig darauf ausgerichtet ist, den Körper im Kampf gegeneinander zu stählen. Als Waffe setzen die Mönche ausschließlich auf den Kampfstab, den sie nach vielen Jahren des Trainierens meisterlich zu beherrschen wissen.
Sie tragen lange gelbe Leinenroben, die sie in der Taille mit einem Stoffstreifen binden. Die Farbe des Stoffstreifens zeigt ihre Stufe innerhalb ihrer Gemeinschaft. Die Novizen haben einen hellgrünen Streifen, Martians Stab (der höchste Rang im Kloster) trägt einen violetten Streifen. Die Farbränge sind: hellgrün – gelb – dunkelgrün – hellblau – rot – dunkelblau – violett.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Martian-Mönchs
Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Mönch Martians hinentwickeln.

Kk	**ab 50**	**Re**	**ab 20**
Ge	**ab 50**		
Ko	**ab 50**		

Erlernte Waffen:
Kampfstab

Talente:
Bekehren (Ch/Kl), Entwaffnen (Kl/Fi), Niederschlagen (Ge/Kk), Ringkampf (Ge/Re), Totale Verteidigung (Kl/Re), Akrobatik (Ge/Kf), Fallen (Ge/Re), Fitness (Ko/Wi), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Erste Hilfe (Kl/Fi), Heilkunde Wunden (Kl/Fi)

Wunder:
Stufe 1: Gottvertrauen, Kleine Wundheilung
Stufe 2: Göttlicher Schutz
Stufe 3: Heilige Waffe
Stufe 4: Heilige Rüstung
Stufe 5: Göttliche Hilfe

Die Ordenskrieger Martians

Die Glaubensgemeinschaft Martians hat zum Schutz ihrer Schreine Ordenskrieger in ihren Dienst gestellt. Sie rekrutieren sich in der Regel aus Kämpfern, die während einer Schlacht den Segen Martians erfuhren und zum Dienst in der Gemeinschaft bekehrt wurden. Sie erhalten einen persönlichen Auftrag Martians, den sie – ähnlich einem Geas – bis zum Tode erfüllen werden. Die meisten Ordenskrieger haben den Schutz eines Martian-Schreins zur Aufgabe, andere werden ausgesandt, martiangefällige Schlachten zu schlagen. Es kommt immer wieder vor, dass Martian einem unbedeutenden Fürsten oder Anführer einen Ordenskrieger zur Seite stellt, der dann die Ausbildung der Truppen übernimmt und so zum entscheidenden Zünglein an der Waage während der kommenden Schlacht wird.
Ordenskrieger, die eine solche Aufgabe erhalten haben, sind immer ein sicheres Zeichen für eine bevorstehende Schlacht. Bei der einfachen Bevölkerung ist daher das Auftauchen eines Ordenskriegers bei ihrem Herrscher ein böses Omen: Krieg steht bevor.
Martians Schwerter, wie die Ordenskrieger in der Bevölkerung genannt werden, tragen immer einen Brustharnisch aus Stahl, zwei Langschwerter, einen Wappenschild und einen Stahlhelm. Über ihrer Rüstung tragen sie einen weiten Umhang, auf dessen Rückseite das Symbol Martians gestickt ist.
Sie sind gefürchtete Kämpfer und durchaus in der Lage, gegen eine kleine Übermacht zu bestehen, da sie von ihrem Gott die Gabe des Langschwertkampfes (AWf: 18, PWf: 12) und der Verteidigung mit dem Wappenschild (PWf: 18) verliehen bekommen haben. Außerdem trainieren Martians Schwerter in jeder freien Minute ihre kämpferischen Fähigkeiten.

Die Ordenskrieger wohnen in direkter Nähe ihres Schreins, meistens in Gebäuden, die mit viel Liebe und Fleiß zu kleinen Kasernen ungebaut wurden.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Martian-Ordenskriegers

Ein kampferprobter Held (Abenteurer) kann sich zum Ordenskrieger des Martian hinentwickeln.

Kk	**ab 70**	**Ko**	**ab 50**
Ge	**ab 70**	**Kl**	**ab 50**
Re	**ab 70**	**Se**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Langschwert, Wappenschild

Talente:
Bekehren (Ch/Kl), Ausfall (Kl/Ge), Entwaffnen (Kl/Fi), Totale Verteidigung (Kl/Re), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Lehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1: Gottvertrauen
Stufe 3: Göttlicher Schutz
Stufe 5: Heilige Waffe
Stufe 7: Heilige Rüstung
Stufe 9: Göttliche Hilfe

Die Priester Martians

Martianpriester kümmern sich um die Pflege und Instandsetzung von Martianschreinen. Sie tragen leichte Rüstungen und ein Langschwert an der Seite. Sind sie in der Öffentlichkeit unterwegs, werfen sie eine gelbe Robe über, die auf dem Rücken das Symbol ihres Gottes zeigt. Martians Priesterschaft ist bekannt dafür, seelische und körperliche Verletzungen nach Kriegserlebnissen zu behandeln. Dies tun sie in aller Öffentlichkeit direkt vor dem Schrein ihres Gottes. Sie weigern sich jedoch, jemanden mit Schäden zu behandeln, die nicht aus einer Schlacht oder einem anderen martiangefälligen Ereignis stammen.
In der Nähe eines Medianschreins findet man die Unterkünfte der Priester, in denen Novizen ausgebildet werden. Die Ausbildung umfasst drei Jahre, in denen die Novizen Heilkunde und Kriegskunde erlernen. Außerdem werden Informationen über Schlachten in den heiligen Rollen Martians aufgeschrieben.
Wird Martians Heiligtum angegriffen, so werden die sonst so gelassenen Martianpriester zu rasenden Kämpfern – die, unterstützt durch die Macht ihres Gottes (AGw: +10, PGw: +12), den Schrein bis zum Tod verteidigen.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Martian-Priesters

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Priester des Martian hinentwickeln.

Kk	**ab 50**	**Ge**	**ab 50**
Ko	**ab 50**	**Kl**	**ab 50**

Erlernte Waffen:
Langschwert

Talente:
Bekehren (Ch/Kl), Entwaffnen (Kl/Fi), Niederschlagen (Ge/Kk), Totale Verteidigung (Kl/Re), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Erste Hilfe (Kl/Fi), Heilkunde Wunden (Kl/Fi), Heilkunde Psyche (Kl/Ch), zwei Sprachen lesen/schreiben (Kl/Fi), zwei zusätzliche Sprachen sprechen (Kl/Hö)

Wunder:
Stufe 1: Gottvertrauen, kleine Wundheilung
Stufe 2: Heilige Waffe, Heilige Rüstung
Stufe 3: Lähmung, Regeneration
Stufe 4: Göttliche Haut, Magier bannen
Stufe 5: Himmlischer Segen, Göttliche Erweckung

W-8.4.6 Der Nedian-Kult (rund um das Mellanhavet)

Nedian wird rund um das Mellanhavet in Varmland, Ljumland, Kullig und Nialuin angebetet. Sie wird häufig als dunkel gekleidete Frau mit einem Rabenschädel dargestellt. Bei den meisten Gläubigen gelten Martian und Nedian als göttliches Zwillingspaar – Martian als Gott des Krieges und Nedian als Göttin des Todes. Sie ist die Göttin, die die Menschen ins Totenreich bringt. Wenige Stunden nach dem Tod eines Menschen holt Nedians Jünger (ein Rabe) dessen Seele und geleitet diese ins Totenreich zwischen den Wolken. Nichtmenschen – so glauben die Jünger – sind des Totenreiches nicht würdig und werden nicht von Nedian in ihr Reich aufgenommen.
Die Tempel Nedians liegen meistens außerhalb der Stadtmauern in der Nähe der Begräbnisplätze. Stirbt ein gläubiger Mensch, so wird er von seinen Angehörigen zum Tempel gebracht. Dort reinigen die Priester und Mönche Nedians den Leichnam und bahren ihn einen Tag lang unter freiem Himmel auf. Im Laufe des Tages erscheint ein Rabe beim Leichnam, der möglicherweise sogar die Augäpfel der Leiche herausreißt. Dieses gilt als gutes Zeichen unter den Gläubigen. Der Rabe nimmt dann die Seele des Verstorbenen mit ins Totenreich.
Die Kleriker Nedians werden hoch geachtet und beim einfachen Volk sogar gefürchtet. Die Angst vor dem Zorn Nedians, die als gerechte, aber auch jähzornige Göttin gesehen wird, ist zu groß.

W-8.4.6.1 Die Weisheiten Nedians

Lieber fünf Minuten feige als für immer tot.
In einer lebensbedrohenden Situation spricht ein Prophet der Nedian diese Worte. Dadurch bekommt er die Möglichkeit, aus jeder noch so ausweglosen Situation zu fliehen (der SL muss sich also etwas einfallen lassen).
Kosten: 25 gAP

Der Tod entsetzt uns, auch wenn wir wissen, dass er kommen wird.
Der Prophet muss bei dieser Weisheit mit dem Zuhörer allein in einem abgeschlossenen Raum

sein, damit die Weisheit Wirkung zeigt. Der Zuhörer fällt in eine tiefe Trance, die einen Blick in dessen Zukunft gestattet. Er sieht als Außenstehender die letzten 5 Minuten seines Lebens.
Da diese Weisheit sehr mächtig und gefährlich ist, wendet ein Nedian-Prophet sie nur äußerst ungern an.
Kosten: 75 gAP

Es gibt die Fresser und die Gefressenen. Sind die Fresser unmoralischer als die Gefressenen? Am Ende aller Enden werden sie alle gefressen… alle… alle verschlungen von der Erde, selbst die leidenschaftlichsten und gerissensten.
Verkündet der Prophet diese Weisheit, so lässt jeder Zuhörer für die nächste Woche alle gerissenen und mit Leidenschaft verfolgten Pläne fallen, um sie genau zu überdenken. Halsabschneider handeln fair, Räuber helfen alten Frauen über die Straße usw.
Kosten: 28 gAP pro Zuhörer

W-8.4.6.2 Die Kleriker Nedians

In der Nähe jeden Ortes rund ums Mellanhavet findet man wenigstens einen kleinen Tempel der Nedian. Diese stehen in der Nähe der Begräbnisplätze, die in diesen Regionen „Nedian-Acker" heißen. Je größer der Ort und der Nedian-Acker sind, desto größer ist auch der Tempel und desto mehr Priester und Mönche arbeiten hier.

Die Mönche Nedians

Die Mönche Nedians holen die Verstorbenen aus ihren Häusern, um sie im Nedian-Tempel zu säubern und im Vorhof aufzubahren. Sie kleiden sich in graue Kutten und haben meistens einen schweren Handkarren bei sich, auf den sie die Leichname transportieren. In der Bevölkerung haben die Mönche einen schlechten Ruf, weil man ihnen nachsagt, sie plünderten die Leichname aus, während sie gesäubert würden. Nach der Aufbahrung vergraben die Mönche den Leichnam auf dem Nedian-Acker, wenn dies kein Angehöriger machen will.
Viele sehr arme Familien geben ihre Söhne oder Töchter in den Nedian-Tempel, weil sie sie dort gut versorgt wissen.
Bei allen kriegerischen Auseinandersetzungen rund um das Mellanhavet werden die Nedianmönche gern gesehen. Im Kriegstross ziehen sie den Soldaten und Söldnern hinterher, um während der Schlacht die Gefallenen und Verletzten vom Schlachtfeld zu bergen und zu behandeln. Sie werden für diese Tätigkeit von beiden Kriegsparteien unterstützt und besitzen große Immunität. Sogar Orks hüten sich davor, einen Nedianmönch anzugreifen, da sie fürchten, den Zorn des Totengottes heraufzubeschwören. Nedianmönche behandeln alle Verletzten oder Gefangenen auf dem Schlachtfeld gleich. Es ist schon ein beeindruckendes Schauspiel, wenn die in graue Wollkutten gekleideten Mönche einen Verwundeten durch die kämpfenden Reihen transportieren – und sich wie von Geisterhand zwischen den Kämpfenden eine Gasse bildet.
Man sagt den Nedianmönchen nach, dass noch niemals ein von ihnen behandelter Soldat anschließend gestorben sei.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Nedianmönchs
Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Mönch Nedians hinentwickeln.
Ko ab 50 Se ab 20
Wi ab 50

Erlernte Waffen:
keine

Talente:
Totale Verteidigung (Kl/Re), Kraftakt (Wi/Kk), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Verborgenes sehen (Se/Kl), Alle Heilkundetalente sowie Erste Hilfe (Kl/Fi), Hypnose (Kl/Ch), Nähen (Fi/Se), drei beliebige Talente des Wissens, drei beliebige Talente der Darstellung und Kommunikation, drei weitere Sprachen sprechen

Wunder:
Stufe 1–7: Alle Heil– und Hilfswunder bis Zyklus 5
Stufe 7–10: Alle Heil– und Hilfswunder

Die Priester Nedians

Nedians Priester kleiden sich in Mäntel aus Rabenfedern und tragen zudem eine Rabenmaske vor ihrem Gesicht. Sie sprechen Gebete über die aufgebahrten Leichname, um ihren Weg ins Totenreich zu ebnen. Während dieser Zeit sind meist die Angehörigen dabei, die sehnlichst auf einen Raben warten, der die Leiche berührt, um anschließend deren Seele ins Totenreich zu bringen.
Viele reiche Familien spenden großzügig, um den Weg ins Totenreich zu vereinfachen. Je nach Fähigkeiten des Priesters hat dies sogar Erfolg, wenn dieser Raben herbeirufen kann.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Nedianpriesters
Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Priester Nedians hinentwickeln.
Wi ab 50 Ko ab 20
Ch ab 20

Erlernte Waffen:
keine

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Verborgenes sehen (Se/Kl), Hypnose (Kl/Ch), Tierkunde (Kl/Kl), Abrichten (Wi/Ch), drei beliebige Talente des Wissens, drei beliebige Talente der Darstellung und Kommunikation, zwei weitere Sprachen sprechen

Wunder:
Die Nedianpriester kennen keine speziellen Wunder. Sie hingegen rufen am Leichnam Nedian an, der je nach Stufe des Priesters mit einer Wahr-

scheinlichkeit von Stufe mal 5% in Form eines Raben den Leichnam berührt und dessen Seele mitnimmt. Pro 10 Glaubenspunkte kann der Priester diese Wahrscheinlichkeit um einen Punkt verbessern. Gelingt die Anrufung Nedians, so kann er seinen Gott darum bitten, die Seele im Körper zu belassen und den Toten wieder zu beleben. Das gelingt, wenn der Priester eine Willensprobe besser besteht als Nedian (Wi: 180).

W-8.4.7 Der Pandiridat-Glaube (Kullig)

Dieser Glaube wurde vor einigen Jahrzehnten indirekt vom König Hjeimar initiiert. Als der König zum ersten Mal den Magiewettstreit zwischen den drei Gilden in Glimmerbo austragen ließ, kam es zu einem gewaltigen Ausbruch ungeladener magischer Energien, wodurch ein mächtiger Dämon auf die orotische Sphäre mitten in die Arena Glimmerbos gerufen wurde. Dieser stürzte sich genussvoll auf die vielen Zuschauer, deren Furcht seine Macht nur noch wachsen ließ. Die Magier der drei Gilden schlossen sich zusammen, um gegen den Dämonen vorzugehen, hatten jedoch keinen Erfolg. Diese Erfolglosigkeit ließ die Furcht der Zuschauer zu einer Panik heranwachsen, eine riesige Katastrophe drohte.
Ein damals zwölfjähriger Junge, der mit seinen Eltern aus dem südlichen Ljumland nach Kullig geflohen war, fasste sich als einziger der Zuschauer ein Herz und trat dem rasenden Dämon nur mit einer Steinschleuder „bewaffnet" entgegen. Trotz der Panik unter den Zuschauern wurden viele von ihnen durch diese Situation in ihren Bann gezogen. Alle Hoffnungen fokussierten sich auf den kleinen Jungen, der dem riesigen Dämon gegenüberstand. Mit einem gewaltigen Brüllen stürzte sich der Dämon auf den Jungen, der im selben Moment einen Kieselstein aus seiner Schleuder fliegen ließ. Wie in Zeitlupe verfolgten zigtausend Augen den Flug des Steines, der, wie viele der Zeugen später aussagten, während des Fluges sonnengelb erstrahlte und die breite, dornenbesetzte Stirn des Dämons traf. Dieser schrie gellend auf und fiel auf den Jungen, der es nicht mehr schaffte, dem Dämon auszuweichen. In einer gewaltigen sonnengelben Eruption verschwand der Körper des Dämons zurück in seine Sphäre. Vom Körper des Jungen – Pandiridat war sein Name – konnte anschließend keine Spur gefunden werden.
Welche Kräfte Pandiridat zu dieser Heldentat befähigten, wurde nach diesem Vorfall intensiv untersucht, doch konnten keine schlüssigen Erklärungen gefunden werden.
Nach diesem Glück im Unglück errichtete der König Hjeimar eine Gedenkstätte zu Ehren des Jungen, die sich schnell zu einem Pilgerort und zu einem Tempel entwickelte. Diese Situation wurde von Hjeimar geschickt unterstützt, so dass ein neuer Glaube in Kullig entstand.

W-8.4.7.1 Die Weisheiten Pandiridats

Wie könnt Ihr es wagen, im Beisein des Herrn Magie zu wirken! Verdammt seid Ihr!
Jedes Wesen, das aktiv Magie wirkt und im Anschluss daran innerhalb von 5 Minuten diese Weisheit hört, verliert auf der Stelle für die Dauer von 6 Stunden jegliche Fähigkeit, Magie zu wirken. Auch Artefakte, Schriftrollen oder magische Waffen haben bei dem Betroffenen keinerlei Wirkung.
Kosten: 15 gAP pro Zuhörer

Wie der Sonnenstein des Herrn die Stirn des Dämons zertrümmerte, so werde ich Dich zertrümmern!
Von dieser Weisheit können nur Wesen betroffen werden, die in der Lage sind, Magie zu wirken oder die aufgrund von Magie existieren (z.B. übernatürliche Wesen, Untote, Urwesen usw.) Hören sie diese Weisheit, so werden sie an der Stirn von einem imaginären Kieselstein getroffen, der sie auf der Stelle zusammen brechen lässt. Für die Dauer von 10 Minuten sind Lebewesen bewusstlos. Durch Magie geschaffene Wesen werden zerstört, Urwesen werden in ihre Sphäre zurück geschleudert. Übernatürliche Wesen werden je nach Ursprung entweder zerstört (dämonischen Ursprungs) oder für 10 Minuten bewusstlos (engelischen Ursprungs).
Kosten: 45 gAP pro Zuhörer

Ihr seid nicht verflucht, besessen und verzaubert. Ihr seid nur ein wenig unpässlich. Schaut mich an und sagt mir, was Ihr seht!
Diese Weisheit bewirkt, dass eine negative Verzauberung, ein Fluch, ein Frevel usw. von der Person genommen wird, die in die Augen des Propheten schaut und zuhört. Diese Weisheit kann auch über verfluchte Gegenstände gesprochen werden, die vom Propheten berührt werden müssen. Sie verlieren auf der Stelle alle negativen Verzauberungen.
Kosten: 28 gAP pro Person/Gegenstand

W-8.4.7.2 Die Kleriker Pandiridats

Hauptaufgabe der Kleriker ist die Aufrechterhaltung der Ordnung in Kullig sowie die Kontrolle ungezügelter nichtgöttlicher Magie. Bei jedem Magiewettstreit halten die Priester und Ordenskrieger Wache und haben es bis heute geschafft, ähnliche Vorfälle wie beim ersten Magiewettstreit zu verhindern bzw. sofort unter Kontrolle zu bringen. Mit der uneingeschränkten Unterstützung durch den König wuchs die Kirche Pandiridats, die heute überall in Kullig in Form größerer Tempel und Klöster zu finden ist.

Die Mönche Pandiridats

Im Umland der größeren Städte Kulligs (z.B. nördlich von Slöja, unterhalb von Röjning oder nordwestlich von Glimmerbo) gibt es große Klosteranlagen, die Pandiridat geweiht sind. In diesen Klös-

tern leben und arbeiten die Mönche. Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, gefährliche Magie in Form von Artefakten zu untersuchen und zu zerstören. Man sagt dem Hauptkloster in Slöja nach, dass dort hinter den festungsartigen Mauern der ehemaligen Burg eine der größten Artefaktsammlungen Orotas zu finden sei.
Die Mönche scheuen sich nicht, göttliche Wunder einzusetzen, um gefährliche Artefakte zu zerstören. Die Vernichtung eines Artefaktes wird, wenn möglich, als letzter Ausweg gesehen. Vielmehr haben es sich die Mönche zur Aufgabe gemacht, die Artefakte zum Nutzen der Bewohner Kulligs einzusetzen.
Häufig werden die Mönche von den Priestern gerufen, wenn diese Artefakte erhalten haben oder untersuchen sollen. Immer wieder kommt es vor, dass um ein mächtiges Artefakt ein Streit zwischen den Mönchen und Priestern entbrennt, wie damit umzugehen sei.
Pandiridat-Mönche werden im Kloster auf ihre vielschichtige Aufgabe vorbereitet. Diese Ausbildung dauert mindestens 8 Jahre und endet mit einer Prüfung des umfangreichen Wissens über Artefakte und deren Herkunft und Wirkung. Daher kann der Tw der Talente Artefaktkunde und Magiekunde bei der Erschaffung des Helden bei maximal 15 liegen.
Mönche des Pandiridat tragen einfache aber saubere Kutten, die auf Brust und Rücken eine aufgestickte Sonne mit dem Gesicht Pandiridats zeigen. Alle Mönche erhalten, genau wie die Priester, bei ihrer Konsekration eine Tätowierung auf die Stirn mit dem gleichen Symbol. Die Mönche verlassen nur auf Bitten des Abtes bzw. der Äbtissin ihr Kloster.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Pandiridat-Mönches

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Kleriker Pandiridats hinentwickeln.

Kl	**ab 70**	**Se**	**ab 20**
Wi	**ab 50**	**Hö**	**ab 20**
Kf	**ab 70**		

Erlernte Waffen:
keine

Talente:
Artefaktkunde+5 (Kl/Se), Geschichtswissen (Kl/Kl), Magiekunde+5 (Kl/Kl), Acht Wissenstalente, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1: Entdecken von Magie, Spuren von Magie entdecken
Stufe 2: Astrale Strukturen sehen, Einfache Magie aufheben
Stufe 3: Göttlicher Schutz, Artefakt zerstören
Stufe 4: Schutz vor Gildenzauberei, Artefakt analysieren
Stufe 5: Göttlicher Schutz vor weltlicher Magie
Stufe 6: Astralwechsel
Stufe 7: Magie analysieren
Stufe 8: Beseitigen jeglicher Magie

Die Ordenskrieger Pandiridats

Die Tempel und Klöster Pandiridats werden von Ordenskriegern bewacht. Diese sind im Umgang mit Fernwaffen, vor allem der Steinschleuder, hervorragend ausgebildet. Sie sind zudem in der Lage, ohne Anwendung eines Wunders jede Illusion zu durchschauen. Außerdem besitzen sie als natürliche Fähigkeit das Gespür für Magie.
Die Ausbildung zum Ordenskrieger des Pandiridat-Glaubens dauert 3 Jahre. Von diesen drei Jahren verbringt der Ordenskrieger zwei Jahre in verschiedenen Tempeln und ein Jahr in unterschiedlichen Klöstern. Hier erlernt er den Umgang mit einer Nahkampfwaffe sowie den Gebrauch der Steinschleuder, wie oben erwähnt.
Hauptaufgabe der Ordenskrieger ist der Schutz der Priester und Mönche, wenn diese ihr Gotteshaus verlassen, um magische Probleme zu untersuchen bzw. zu beseitigen sowie die Bewachung des Tempels oder des Klosters vor Eindringlingen.
Die Ordenskrieger tragen leichte Kettenhemden mit dem Symbol des Pandiridat-Glaubens auf Brust und Rücken.
Nur selten werden Ordenskrieger auf Abenteuer geschickt – natürlich nur, um dem Orden zu dienen. Bei solchen Unternehmungen beansprucht der Ordenskrieger sämtliche ungewöhnlichen oder mächtigen Artefakte für sich. Die Entschädigungen durch den Tempel sind dafür aber sehr großzügig.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Pandiridat-Ordenskriegers

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Kleriker Pandiridats hinentwickeln.

Kk	**ab 50**	**Ge**	**ab 20**
Re	**ab 50**	**Wi**	**ab 20**
Ko	**ab 50**	**Se**	**ab 20**
Kl	**ab 50**	**Hö**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
eine Nahkampfwaffe, Schleuder (FWf = 12 statt 7)

Talente:
Zwei Kampftalente, zwei Talente der Körperbeherrschung, Artefaktkunde (Kl/Se), Magiekunde (Kl/Kl), zwei Wissenstalente, ein Talent der Darstellung und Kommunikation, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1: Gottvertrauen
Stufe 3: Einfache Magie aufheben, Göttlicher Schutz
Stufe 5: Artefakt zerstören, Schutz vor Gildenzauberei
Stufe 7: Zauberspiegel, Göttlicher Schutz vor weltlicher Magie
Stufe 9: Schutz vor Untoten, Zauberkundigen bannen

Die Priester Pandiridats

In den größeren Städten Kulligs gibt es Gotteshäuser Pandiridats. In diesen Tempeln gehen die Pries-

ter ihrem Tagewerk nach. Sie regeln Streitigkeiten zwischen Gläubigen, halten Gericht über verbrecherische Zauberkundige und kontrollieren die magischen Kraftlinien in Limbus und in Kullig.
Bei starken Veränderungen dieser Kraftlinien (d.h., dass irgendwo starke Magie gewirkt wurde) brechen mehrere hochrangige Priester zum Ort des Geschehens auf, um zu sehen, was dort vorgeht.
Sie scheuen sich nicht, göttliche Wunder einzusetzen, um frevlerische Magie zu zerstören. Damit Pandiridat-Priester nicht die reguläre Arbeit von Magiern oder Magiergilden unterbrechen oder zerstören, melden diese größere magische Experimente beim nächsten Pandiridat-Tempel an. In Kullig funktioniert diese Zusammenarbeit zwischen der Kirche und den Magiergilden sehr gut.
Ein weiteres Aufgabengebiet ist die Untersuchung uralter magischer Artefakte, die urplötzlich wieder aktiv werden. Nicht selten werden dabei gefährliche Artefakte mit Hilfe der Kraft ihres Gottes zerstört.
Pandiridat-Priester werden im Tempel auf ihre vielschichtige Aufgabe vorbereitet. Diese Ausbildung dauert mindestens 4 Jahre und endet mit einer Aufgabe, die der Novize außerhalb des Tempels erfüllen muss.
Priester des Pandiridat tragen sehr vornehme Kleidung, auf die sie sehr großen Wert legen. Alle Priester erhalten bei ihrer Weihe eine Tätowierung auf die Stirn in Form einer Sonne, in deren Zentrum das Gesicht Pandiridats leuchtet. Die meisten Priester können außerdem sehr gut mit der Steinschleuder umgehen. Es gibt Gerüchte, dass die Priester für jede Situation den richtigen Kiesel besitzen.
Begleiten solche Priester eine Heldengruppe, so beanspruchen sie, ähnlich wie die Mönche, interessante und mächtige Artefakte (der SL entscheidet) für sich. Meistens wird der Besitzer reich entschädigt durch den Orden.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Pandiridat-Priesters

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Kleriker Pandiridats hinentwickeln.

Kl	**ab 50**	**Se**	**ab 20**
Wi	**ab 50**	**Hö**	**ab 20**
Kf	**ab 50**	**Ch**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Schleuder

Talente:
Magiekunde (Kl/Kl), Sechs Wissenstalente, drei Talente der Darstellung und Kommunikation, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Stufe 1: Entdecken von Magie, Gottvertrauen, Schutz vor Illusionen
Stufe 2: Spuren von Magie entdecken, Astrale Strukturen sehen, Magier bannen
Stufe 3: Einfache Magie aufheben, Göttlicher Schutz
Stufe 4: Artefakt zerstören, Schutz vor Gildenzauberei
Stufe 5: Zauberspiegel, Göttlicher Schutz vor weltlicher Magie
Stufe 6: Schutz vor Untoten, Astralwechsel
Stufe 7: Magie analysieren, Zauberkundigen bannen
Stufe 8: Beseitigen jeglicher Magie
Stufe 9: Artefakt analysieren

W-8.4.8 Der Toran-Kult (nördliches L'Feüd)

Toran ist der wichtigste Gott in den nördlichen Tundren- und Waldgebieten L'Feüds. Vor allem unter den hier lebenden Barbaren wird Toran in allen möglichen Lebenslagen angebetet. Toran ist sowohl der Gott des Krieges als auch der Gott der Gerechtigkeit und der Gastfreundschaft. So ziehen die Berserker ihre unmenschliche Kampfkraft aus Torans Segen, wobei der so genannte *Berserkerpilz* diese göttliche Gabe unterstützt.

W-8.4.8.1 Die Weisheiten Torans

Willst Du Frieden, bereite Krieg!
Ruft der Toran-Prophet diese Weisheit in eine zerstrittene Menschen- oder Orkmenge, so gehen die Streitereinen in einen handfesten Konflikt über. Während dieses Konfliktes stirbt genau eine Person (der SL entscheidet). Anschließend ist die Ursache des Konfliktes für alle Zeiten für alle Betroffenen vergeben und vergessen.
Kosten: 28 gAP

Die Gerechtigkeit im Hundearsch, beide Ochsen auf dem Gut.
Mit dieser Weisheit prangert der Prophet die ungerechte Verteilung des Besitzes in der Gemeinde der Gläubigen an. Da Toran ein rigoroser und konsequenter Gott ist, der Müßiggang und Trägheit hasst, fühlen sich alle Zuhörer dieser Prophezeiung aufgefordert, ihren gesamten beweglichen Besitz zum Propheten zu bringen. Dieser verteilt ihn dann zufällig unter den Zuhörenden.
Kosten: 75 gAP

Gastfreundschaft fängt beim Gastgeber selbst an. Wer sich selbst nicht mag, tut sich mit der Gastfreundschaft schwer.
Alle Zuhörer dieser Weisheit fühlen sich beschwingt und glücklich. Auf dem Weg nach Hause laden sie alle Bedürftigen zu sich ein, mit ihnen die nächste Mahlzeit zu verbringen. Für die nächsten zwei Stunden sind alle Streitigkeiten vergessen.
Kosten: 3 gAP pro Zuhörer

W-8.4.8.2 Die Kleriker Torans

In den Nordlanden L'Feüds wird der Suchende keine Tempel oder Kirchen Torans finden. Jeder Ort hat einen heiligen, Toran geweihten Ort, der für Rituale, Gebete und Zusammenkünfte der Priester genutzt wird. Dieser Ort kann eine Höhle sein, ein

besonders alter Baum, ein Kreis aus Felsen oder andere Besonderheiten der Landschaft. Hier an diesen Orten hat der Legende nach Toran gewirkt und seine Kraft hinterlassen.
Toran wählt unter seinen Gläubigen die Geweihten (nur Männer) selbst aus. Jugendliche Torangläubige oder besonders erfolgreiche Krieger, die einen festen Willen besitzen, werden durch Torans Helfer (z.B. Bären, Wölfe oder andere Tiere des Nordens) in die umliegenden Wälder gelockt, ohne dass der Barbar den Sinn der Sache erkennen kann. Durch den Boten wird er zu einer besonderen Stelle gelockt, über die ein Toran-Geweihter einem Nichteingeweihten niemals etwas erzählen würde.
Dieser Weiheort stellt für den Barbaren einen Ort der Entscheidung dar. Er muss dort eine Aufgabe erfüllen, die nur zwei Ausgänge kennt: Erfolg oder Tod.
Im Erfolgsfall ist der Barbar würdig, das Amt eines Toran-Geweihten zu übernehmen. Der im Wohnort des Barbaren aktive Priester erfährt von dieser Wahl Torans und bekommt die Aufgabe, den angehenden Geweihten in die Aufgaben desselbigen einzuweihen. Dadurch erfährt der alte Priester indirekt, dass er bald eine neue Aufgabe durch Toran erhält, denn er wird durch den neuen Priester nach Beendigung dessen Ausbildung abgelöst. Meist bedeutet dies, dass der alte Geweihte dem Tode nah ist.

Die Priester Torans

Zu deren wichtigsten Aufgaben zählt die geistliche Führung der Barbarensippe (wobei Streits mit der Walkyre, einer zu jedem Stamm gehörenden Bärenschamanin, die für die eher intellektuellen Probleme und das Heilen von Verletzungen und Krankheiten zuständig ist, an der Tagesordnung sind, siehe **Kap. W-6.2.3**).
Toranpriester stimmen die Barbaren auf Kämpfe ein und sorgen für den Beistand ihres Gottes, wenn es z.B. um Kriege zwischen den Sippen geht oder die Unbilden des Wetters besiegt werden müssen. Ohne den Berserkerpilz, deren Fundort nur die Toranpriester kennen, würden die Berserker ihre Kräfte verlieren. Da die Berserker jedoch eine große Gefahr für eine Sippe darstellen, verteilt der Priester nur dann den Pilz an die Berserker, wenn ein triftiger Grund dafür existiert.
Bei Auseinandersetzungen zwischen zwei Sippen treffen sich im ersten Schritt die beiden Toranpriester und versuchen eine Lösung zu finden. Diese Lösung wird dem Häuptling und der Walkyre mitgeteilt. Alle drei stimmen dann gleichberechtigt darüber ab, ob diese Lösung angenommen werden soll. Interessanterweise ist die Lösung der Priester in vielen Fällen so attraktiv, dass beide Sippen damit einverstanden sind und eine Eskalation des Konfliktes vermieden werden kann.
Als weitere Aufgabe führt der Toranpriester die Hochzeiten durch, wobei er von der Walkyre unterstützt wird.

Ein Toranpriester verlässt freiwillig niemals seine Sippe. Daher findet man wandernde Toranpriester wirklich nur in Ausnahmefällen.

Wunder:
Der SL kann dem Toranpriester vor allem kämpferische und kommunikative Wunder zugestehen.

Voraussetzungen für unterschiedliche Kleriker L'Feüds sowie Auswirkung auf kA– und gA-Basis

*Kleriker**	*Eigenschaften ab 50*	*Eigenschaften ab 20*	*Rasse*	*Soziale Herkunft*	*kA-Basis*	*gA-Basis*	*Bemerkungen*
Baccherior-Pr.	Ko, Ch	Ri, Sm	alle (außer H)	alle	W20	W12	Erlernen möglich
Dreigestirn-Mö.	Kl, Kf, Ch	Se, Hö	alle	alle	W12	W20	Erlernen möglich
Dreigestirn-Or.	Kk ab 70, Re ab 70, Ko, Ge	–	alle	alle	W20	W10	Erlernen möglich
Dreigestirn-Pr.	Kl ab 70, Ch ab 70, Kf	–	alle	alle	W12	W20	Erlernen möglich
Lea-Caes-Mö.	Wi, Ko	Kk, Ge	alle	alle	W12	W12	Erlernen möglich
Lea-Caes-Pr.	Wi, Ko	Kk, Ge	alle	alle	W10	W20	Erlernen möglich
Lichtbr.-Mö.	–	Wi	alle	alle	W20	W10	Erlernen möglich, NPC
Lichtbr.-Pr.	Wi, Ch	Hö	alle	alle	W10	W20	Erlernen möglich
Martian-Mö.	Kk, Ge, Ko	Re	alle	alle	W20	W20	Erlernen möglich
Martian-Or.	Kk ab 70, Ge ab 70, Re ab 70, Ko, Kl	Se	alle	alle	W30	W12	Erlernen nur für erfahrene Kämpfer möglich
Martian-Pr.	Kk, Ko, Ge, Kl	–	alle	Alle	W12	W20	Erlernen möglich
Nedian-Mönch	Ko, Wi	Se	alle	Alle	W20	W12	Erlernen möglich
Nedian-Pr.	Wi	Ko, Ch	alle	Alle	W8	W12	Erlernen möglich
Pandiridat-Mö.	Kl, Kf ab 70, Wi	Se, Hö	alle	Alle	W6	W12	Erlernen möglich
Pandiridat-Or.	Kk, Re, Ko, Kl	Ge, Wi, Se, Hö	alle	Alle	W20	W6	Erlernen möglich
Pandiridat-Pr.	Kl, Wi, Kf	Ch, Se, Hö	alle	Alle	W8	W20	Erlernen möglich
Toran-Pr.	Wi ab 70, Kk, Ge, Re, Kl	Ch, Ko	B	Volk	W20	W20	Erlernen für Berserker möglich, NPC

* Pr = Priester; Or = Ordenskrieger; In = Inquisitor; Mö = Mönch

W-8.5 Kulte in Seloc

Seloc ist bekannt für die Zweiheit Asad und Figris. Diese beiden göttlichen Entitäten, Gott und Verderber, stehen im direkten Kampf gegeneinander, die Bewohner der Wüstengebiete zu beherrschen.
Ansonsten findet man viele lokale Gottheiten, die unterschiedlich mächtig sind.

W-8.5.1 Der Asad-Kult (Helle Seite der Göttlichen Zweiheit der Wüstenbewohner)

Asad und Figris (s. **Kap. W-8.5.3**) stellen die zwei Seiten des Gottes der Wüstenbewohner in *Po Sucha*, *Roz-Kosch* und *Bur* dar. Asad verkörpert das Positive, das Licht, das Leben und die Sonne, während Figris für die negativen Emotionen, die Nacht und den Tod verantwortlich ist.
Der Glaube an Asad durchdringt alle Bereiche des Lebens der gläubigen Nomaden und eines großen Teiles der in den Städten und Dörfern lebenden Einwohner der Wüstenregionen Selocs. Der Aufgang der Sonne (von den Asad-Anhängern auch Asads Auge genannt) wird mit einem Gebet begrüßt, der höchste Stand ebenso und der Untergang dient dem abschließenden Dankgebet für den vergangenen Tag.
Magie gilt für Asad-Gläubige als ein Zeichen Figris', was dazu führt, dass alle Magiewirkenden ihre magischen Aktivitäten auf ein Minimum beschränken.

Regeln und Gebote des Asad-Glaubens:

1. Du sollst Asad, deinen einzigen Gott, morgens, mittags und abends durch ein inbrünstiges Gebet ehren.
2. Du sollst keine Geheimnisse vor Asad und seinen Klerikern haben.
3. Du sollst niemals das schändliche Tun des Dunklen durch Taten oder Gedanken fördern.
4. Du sollst die Magie als Zeichen des Dunklen ächten.
5. Du sollst das Wasser als Zeichen des Einen achten und sorgsam damit umgehen.
6. Du sollst während der Fastentage (30 Tage vor dem Anrufen des Phönix, s. **Kap. W-9.5.25**) nur Wasser, Ziegenfett und Salz zu dir nehmen um Geist und Körper zu entschlacken.
7. Du sollst den Klerikern Kund geben von Geschehnissen, die dem Dunklen dienen.

W-8.5.1.1 Die Weisheiten Asads

Asad ist groß!
Durch diese Prophezeiung erschafft der Prophet eine gleißende Lichtscheibe über seinem Haupt, die alle für 3 KR blendet, die direkt hineinsehen. Die Umgebung wird taghell erleuchtet. Alle, die nicht an Asad glauben, müssen eine um 50 Punkte erleichterte Wi-Probe ablegen, um nicht den Glauben zu wechseln und in Zukunft ein inniger Anhänger des Asad-Glaubens zu werden.
Kosten: pro Zuschauer 22 gAP

Asad! Blende die Ungläubigen und die Diener des Dunklen!
Diese Prophezeiung muss der Prophet im Dunkeln aussprechen. Jeder, der diese Prophezeiung hört und nicht an Asad glaubt, wird durch einen Lichtblitz geblendet. Wird diese Blendung (1 LE Schaden am Kopf) nicht erfolgreich innerhalb von einer Stunde behandelt, so ist die Blendung dauerhaft und der Sehen-Wert sinkt um 50 Punkte. Diener des Dunklen, die diese Worte vernehmen, werden ebenfalls geblendet, erleiden aber sogar 5 Punkte Schaden am Kopf durch die Blendung (Sehen-Wert minus 80 Punkte).
Kosten: pro Blendung 25 gAP

Asad! Dein Volk dürstet! Sei uns Unwürdigen gnädig und erlöse uns von unserer Not!
Zu Dürrezeiten kann ein Prophet ein Dorf vor dem Verdursten retten. Er erschafft durch diese Weisheit Wasser an einem genau definierten Ort in der unmittelbaren Nähe. Pro Liter Wasser muss der Prophet einen geistigen Ausdauerpunkt aufwenden.
Kosten: 1 gAP pro Liter Wasser

W-8.5.1.2 Die Kleriker Asads

In den Wüstenregionen Selocs stellen die Kleriker Asads das Gesetz dar. Jeder Bereich des öffentlichen Lebens wird von ihnen beeinflusst. Fremde werden mit großem Misstrauen beäugt, die Inquisitoren werden bei allen Bewohnern der Wüsten sehr gefürchtet.

Asad-Inquisitoren:

„Berüchgt sein die verschleierten Hunde Asads, welche alsselbst ohn Rast und Muedigkeit ihriges Ziele vervolgen thun. Ihriges Opver zervleischen sie ohn Gnad und Mitleid, als haette ihriger Gott sie verlassen getan".
Diese Schrift eines unbekannten Reisenden, der die Wüste bereiste, zeigt den tiefen Eindruck, den die „verschleierten Hunde", wie er die Inquisitoren Asads nennt, auf ihn hinterlassen habe.
Asads Inquisitoren tragen einen schwarzen Kaftan, der nur einen Sehschlitz für die Augen freilässt. Auf der Brust ist ein Phönix eingestickt, der von einem Regenbogen umgeben ist.
Sie kämpfen bevorzugt mit dem leichten Säbel, den sie meisterlich zu handhaben wissen. Auf dem Pferde- oder Kamelrücken sind sie gewandt wie kaum ein anderer Kämpfer; ein heran galoppierender Asad-Inquisitor ist in der Lage, aus vollem Lauf eine in die Luft geworfene Melone zu halbieren. Der Großmeister der Inquisitoren Asads soll sogar in der Lage sein, die Melone in mundgerechte Achtel zu zerteilen.
Als weitere Waffe verwenden sie einen besonderen Wurfstern, der aus einer runden Scheibe besteht,

aus deren Rand sichelförmige Klingen ragen. Die Mitte dieser Wurfscheibe ziert der Phönix, die Sichelklingen sind mit Regenbogenfarben bemalt (diese Wurfscheibe hat die gleichen Spielwerte wie ein normaler Wurfstern).
Die Inquisitoren verfolgen vor allem Frevler und Magieanwender. Dazu benötigen sie keinen direkten Auftrag des Tempels, sondern sie können aus eigenem Antrieb und nach eigenen Entdeckungen die Spur aufnehmen und das Opfer verfolgen.
Die Höhe der Bestrafung des Ungläubigen liegt ganz im Ermessen des Inquisitors.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Asad-Inquisitors

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Asad-Inquisitor hinentwickeln, solange er niemals Verfehlungen gegen Asad begangen hat.

Re	**ab 70**	**Ko**	**ab 20**
Kk	**ab 50**	**Se**	**ab 20**
Ge	**ab 50**	**Hö**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Säbel, ***Wurfstern***

Talente:
Reiten (Ge/Ch), Nahkampf zu Pferd (Re/Ge), Fernkampf zu Pferd (Fi/Ge) Akrobatik (Ge/Kf), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Überleben in der Wüste (Kl/Wi), drei Kampftalente, ein Talent zwei Körperbeherrschung, zwei Talente Wildnisleben, Erste Hilfe (Kl/Fi), Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Asad-Inquisitoren erhalten bei ihrer Weihe von ihrem Gott das Geschenk der vergrößerten Ausdauer. Sie verlieren immer nur ein Drittel der körperlichen Ausdauer, die im Normalfalle bei Anstrengungen (z.B. im Kampf) abgezogen werden müsste. Sind sie dann einmal körperlich erschöpft, so werden alle Proben auf körperliche Ausdauerfähigkeiten nur um 10% erschwert (also: 10 Punkte auf W% und 2 Punkte auf W20).
Sie lernen neben dem Wunder „Entdecken von Magie“ mit jedem Stufenanstieg ein für einen Inquisitor angemessenes Wunder (der SL entscheidet). Der Zyklus des neu erlernten Wunders darf jedoch nicht über der Erfahrungsstufe des Inquisitors liegen.

Asad-Ordenskrieger:

Die Ordenskrieger stellen meistens die Stadt- und Tempelwache eines Ortes. Sie sind immer und überall präsent und suchen nach Verfehlungen gegen ihren Gott. Gerade auf öffentlichen Plätzen sieht man manches Mal mehr Ordenskrieger als normale Besucher.
Die Ordenskrieger Asads sind herausragende Kämpfer mit dem Krummsäbel und bei ihren Gegnern sehr gefürchtet. Kämpfen sie für die gerechte Sache ihres Gottes, so sinkt ihre Bewusstlosigkeitsschwelle (die liegt ja normalerweise bei Null Punkten LE) auf –5 Punkte.
Sie tragen auf Hochglanz polierte Kettenhemden, auf deren Vorderseite der Phönix unter einem Regenbogen durch farbige Metallringe abgebildet ist.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Asad-Ordenskriegers

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Asad-Ordenskrieger hinentwickeln, solange er niemals Verfehlungen gegen Asad begangen hat.

Kk	**ab 50**	**Ko**	**ab 20**
Re	**ab 50**	**Se**	**ab 20**
Ge	**ab 50**		

Erlernte Waffen:
Krummsäbel

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Überleben in der Wüste (Kl/Wi), zwei Kampftalente, ein Talent der Körperbeherrschung, Erste Hilfe (Kl/Fi), Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Asad-Ordenskrieger werden erst ab einer Lebensenergie von –5 in ihrem Kampf durch Bewusstlosigkeit oder Bewegungsunfähigkeit des Körperteils beeinträchtigt.
Sie lernen neben dem Wunder „Entdecken von Magie“ mit jedem Stufenanstieg ein für einen Krieger angemessenes Wunder (der SL entscheidet). Der Zyklus des neu erlernten Wunders darf jedoch nicht über der Erfahrungsstufe des Ordenskriegers liegen.

Asad-Priester:

Diese Priester kleiden sich in sandfarbene Gewänder, die auf der Vorderseite ein gestickter Phönix ziert, der von einem Regenbogen umgeben ist.
Sie halten sich in der Regel in ihren Tempeln auf, die man in allen größeren Dörfern und Städten findet. Hauptaufgabe der Priester besteht darin, alle Figris-verdächtigen Handlungen zu bewerten und gegebenenfalls zu bestrafen (dabei gilt das Urteil eines Priesters immer mehr als das eines Inquisitors). Dieser Aufgabe kommen sie mit großem Elan und Eifer nach.
Es kommt jedoch nur selten vor, dass ein Priester mehr als einfache Diebstähle (die natürlich auch nur durch den verderblichen Einfluss Figris’ zustande kommen), bestrafen muss. Bei größeren Vergehen wird der Oberpriester im Haupttempel in *Zakon* informiert und um Rat gebeten. Da alle Priester Asads in mentalem Kontakt zueinander stehen, stellt dieses Vorgehen kein sonderlich großes Problem dar.
Als weitere Aufgaben sehen die Priester das Segnen von Wasser an, das Beten um Regen und das Auffinden von Wasserquellen und -adern.
Nur sehr selten gegen Priester des Asad auf Wanderschaft. Das kann dadurch kommen, dass ein Frevel verfolgt werden soll oder etwas gestohlen wurde. Meistens werden zu solchen Zwecken jedoch lieber die Inquisitoren eingesetzt.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Asad-Priesters

Ein Held (Abenteurer) kann sich zum Asad-Priester hinentwickeln, solange er niemals Verfehlungen gegen Asad begangen hat.

Kl	**ab 50**	**Hö**	**ab 20**
Wi	**ab 50**	**Sp**	**ab 20**
Ch	**ab 50**		

Erlernte Waffen:
keine

Talente:
Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Überleben in der Wüste (Kl/Wi), Himmelskunde (Kl/Kl), Magiekunde (Kl/Kl), Wetterkunde (Kl/Kl), Rhetorik (Kl/Ch), Bekehren (Kl/Ch) sowie drei Talente des Wissens und ein Talent der Darstellung/Kommunikation.

Wunder:
Alle Asad-Priester stehen miteinander in telepathischen Kontakt. Sie konzentrieren sich auf den Namen des „Gesprächspartners“ und können sich auf geistigem Wege nach einer gelungenen Kf-Probe verständigen.

Stufe 1–5: Alle Wunder der Nahrungs- und Wasserbeschaffung, alle Hilfszauber (Segen u.ä.), alle Wunder zum Entdecken von und zum Schutz vor Magie bis Zyklus 5

Stufe 5–10: s.o.: nur bis Zyklus 10.

W-8.5.2 Der Ava-Kult (Große Mutter der Amazonen)

Die Amazonen verehren die Große Mutter, die sie immer versorgt hat mit allem Lebensnotwendigen. Sie sorgt für Tiere, die den Amazonen als Nahrung vor die Füße läuft, für das Gedeihen der Kräuter und des Gemüses in den kleinen Gärten.

Bei Problemen geht man zur Priesterin und fragt sie nach einer günstigen Lösung. Die Priesterin wendet sich nun ihrerseits an ihre Göttin und bittet sie um eine Antwort. Die oft orakelhafte Antwort wird dem Bittsuchenden weitergegeben, der dann mehr oder weniger zufrieden seiner Wege geht.

Alljährlich wird ein großes Fest am Ende des Winters abgehalten, um die Göttin um ein fruchtbares neues Jahr, sowohl in der Tierwelt, der Pflanzenwelt als auch bei den Amazonen selbst, zu bitten. Bei diesem Fest wird ein riesiges Feuer entzündet, das von der Priesterin mit Segenssprechungen entzündet wird. Alle sprechen das Frühjahrsgebet in einem Kreis um das Feuer. Wenn das Feuer heruntergebrannt ist, ist es zum Brauch geworden, dass keine Frau – bis auf die Priesterin – über 16 alleine in ihre Behausung zurückgeht. Dementsprechend viele Säuglinge werden in den harten Wintermonaten geboren. Diese Säuglinge haben den Ruf, besonders robust und viel versprechend zu sein, falls sie überleben.

Ansonsten haben die Amazonen eher ein unkompliziertes Verhältnis zu ihrer Göttin. Sie können sie von jedem Ort ohne besondere Rituale anrufen und anbeten. Doch das Sprachrohr bleibt immer noch die Amazonenpriesterin. Noch nie hat die Göttin zu jemand anderem als der Priesterin gesprochen, was natürlich auch die Macht dieser Priesterinnen untermauert.

Die Priesterinnen Avas

Jeder Clan hat eine Priesterin, die sich voll und ganz der Großen Mutter widmet. Sie hält Zwiesprache mit der Göttin, um dann auch ihren Willen der Mater und den drei Finas zu erklären. So hat die Priesterin bei den Amazonen eine Art Beraterfunktion, die sich aber auch als mächtiges Instrument

auswirken kann.

Die Erziehung zur Priesterin erfolgt in jungen Jahren. Sie wird von der noch amtierenden Priesterin berufen und sie muss dem Ruf folgen.

Darauf folgt eine harte Ausbildung. Die Nachfolgerin muss innerhalb der folgenden vier Jahre alle Riten und die gesamte Heilkunst beherrschen, schafft sie die Prüfung am Ende der Ausbildung nicht, so wird sie verstoßen und muss auswandern. Das Volk der Amazonen sieht das Amt der Priesterin als überlebenswichtig an und deswegen kann es Faulheit oder Unfähigkeit in diesem Amt nicht dulden. Allerdings kommt es sehr selten vor, dass jenes passiert, da doch eher die geschickteren und intelligenteren Mädchen von Ava ausgewählt werden. Böse Zungen unter den Amazonen sagen, dass weniger Ava als eher die Priesterin selber auswählt.

Besteht das Mädchen die Prüfung, muss sie das Gelöbnis der Keuschheit abgeben, da eine sexuelle Verbindung nur die Kräfte als Heilerin und als Priesterin schmälern würden. Übertritt sie dieses Tabu, wird sie von der Priesterin von einem Fluch belegt und wird auf ewig die Feindschaft mit Ava auf ihren Schultern tragen müssen (negative Eigenschaft: Feindschaft mit einem Gott, Nr. 100; s. **Tabelle a5.2**).

Merkt die Priesterin, dass sie stirbt, hält sie eine Amtsübergabezeremonie ab. Die Nachfolgerin wird mit Ölen eingerieben und dann legt sich die alte Priesterin neben die neue, um zu sterben. Dadurch soll gewährleistet werden, dass die göttliche Verbindung der alten Priesterin auf die neue überspringt.
Das Sterben der alten Priesterin geht dann sehr schnell, da sie natürlich durch Avas göttliche Hand ohne viel zu Leiden ins Jenseits überführt wird.

Voraussetzungen zur Erschaffung einer Ava-Priesterin

Eine Heldin (Abenteurerin) kann sich nicht zur Ava-Priesterin hinentwickeln. Priesterinnen Avas gehen nicht auf Abenteuer aus, sind daher nur als Nichtspielercharakter zugelassen.

Ge	**ab 50**	**Fi**	**ab 50**	**Kl**	**ab 50**
Wi	**ab 50**	**Ch**	**ab 50**		

Alle Wahrnehmungsfähigkeiten ab 40

W-8.5.3 Der Figris-Kult (Dunkle Seite der Göttlichen Zweiheit der Wüstenbewohner)

Figris und Asad (s. **Kap. W-8.5.1**) stellen die zwei Seiten des Gottes der Wüstenbewohner in *Po Sucha*, *Roz-Kosch* und *Bur* dar. Asad verkörpert das Positive, das Licht, das Leben und die Sonne, während Figris für die negativen Emotionen, die Nacht und den Tod verantwortlich ist.
Alle Handlungen, die in irgendeiner Form die Gesetze Asads verletzen (s. **Kap. W-8.5.1**) werden als Zeichen der Verderbtheit Figris' gesehen. Der Asad-Kult verfolgt solche Vergehen mit aller gebotenen Härte.
Der Figris-Kult selbst lebt im Untergrund aller größeren Städte der Wüste. Er setzt sich häufig aus (teilweise unrechtmäßig) Verurteilten zusammen, die sich mit Hilfe Figris' an den Priestern und Inquisitoren Asads rächen wollen.
Hervorzuheben ist im Figris-Kult die starke Vermischung von göttlicher und orotischer Magie, da etliche verurteilte Magieanwender zum Kult übergelaufen sind.
Figris selbst tritt als sehr charismatischer, in schwarze Umhänge gekleideter Mensch auf, der es durch Schmeicheln, Loben, Versprechungen und manchmal auch Erpressung schafft, Anhänger um sich zu scharen. Sein Ziel ist der Sturz Asads und dessen klerikaler Macht.
Der Figris-Kult ist stark hierarchisch gegliedert. Jeder Gemeinde steht ein „Hoher Kultist" vor, der die Fähigkeit hat, mittels eines Blutopfers Figris anzurufen. In vielen Abstufungen folgen dann weitere Ränge bis hin zum einfachen Anhänger Figris', der nur selten über Frevel verfügt.
Um möglichst mächtig zu werden, begehen Kultisten immer wieder Verbrechen im Namen Asads, indem sie sich als Asad-Inquisitoren verkleiden und wahllos mordend und verurteilend durch die Wüste ziehen (dieses Verhalten unterscheidet sich im übrigen nicht sehr stark vom Vorgehen echter Asad-Inquisitoren). Die Reaktion auf solcherlei Willkürherrschaft ist bei den Nomaden der Wüste unterschiedlich. Die einen finden bei sich selbst einen Grund, warum sie durch die Inquisition gestraft wurden und glauben noch intensiver an Asad und seine Lehren, die anderen wenden sich von Asad ab und suchen Alternativen. Diese wird ihnen von sie besuchende Figris-Kultisten leicht gemacht, die vom Kult in den schillerndsten Farben berichten und so neue Mitglieder werben.
Im Übrigen kennen die Anhänger Figris' keinerlei Skrupel, der Zweck heiligt (besser: verdirbt) alle Mittel.
Sollte der SL bereit sein, einen Kultisten in die Heldengruppe aufzunehmen, so spricht nichts dagegen. Figris' stellt keine Bedingungen an seine Gläubigen, Hauptsache, sie verbreiten den Glauben an ihn. Der Spieler sollte sich jedoch bewusst sein, dass er nur ein Ziel haben darf: die Vernichtung des Asad-Glaubens und das Rekrutieren möglichst vieler Anhänger.
Jeder Figris-Anhänger wird spieltechnisch als Priester geführt. Eine direkte Ausbildung zum Figris-Priester gibt es nicht, er kann sich jedoch der vollen Unterstützung durch seinen Kult sicher sein, was Lernen, Waffen, Wissen u.ä. anbelangt.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Figris-Priesters

Ein Held kann, wenn der SL zustimmt, zum Figris-Priester werden.
Figris stellt keine besonderen Anforderungen an seine Gläubigen.

Erlernte Waffen:
vier beliebige regional typische Waffen

Talente:
Der Kult unterstützt einen neu gewonnenen Priester durch die Ausbildung in den meisten Talenten. Der Spieler kann sich 10 beliebige Talente aussuchen, in denen er dann unterrichtet wird.
Bekehren (Ch/Kl)

Frevel:
Unterwerfung, Verachtung, Schwäche, Entdecken von Asad-Gläubigen, Entdecken von Asad-Klerikern, Verderbervertrauen, Verfluchte Waffe, Verfluchte Rüstung, Verderbervertrauen, Schutz vor Wunder etc.

W-8.5.4 Der Fraia-Kult (Fruchtbarkeitsgöttin der Kelkuris)

Fraia und Telpet stellen das göttliche Paar dar, welches von den Kelkuris angebetet und verehrt wird. Im Gegensatz zu ihrem Göttergatten ist Fraia weder streng noch kriegerisch veranlagt, sondern sie hält ihre hütende Hand über die Dorfgemeinschaften und Großfamilien. Aus diesem Grunde gibt es auch keine anderen Klerikertypen als Pries-

terinnen. Diese leben in ihrer Dorfgemeinschaft und werden sehr hoch geschätzt. Wichtigste Aufgaben der Priesterinnen sind das Segnen eines Hochzeitspaares, das Behandeln und Heilen von Verletzungen und Krankheiten, das Segnen von Äckern und Vieh, das Spenden der Sterbesakramente sowie alles, was im Aufgabenbereich einer Fruchtbarkeitsgöttin liegen könnte.
Fraia stellt sehr hohe Anforderungen an ihre Priesterinnen. Während einer herausfordernden Prüfung im Hohetempel Fraias in Mossa werden einige der Novizinnen in den Kreis der Priesterinnen aufgenommen und erhalten die einzigartige Fähigkeit, Wunder völlig frei zu wirken und auf die jeweilige Situation abzustimmen. Dazu benötigen sie eine der heiligen Insignien Fraias, *Tash`Agregal* genannt, von denen sie eine bei ihrer Priesterinnenweihe erhalten. Außerdem müssen genügend Glaubenspunkte (GP) vorhanden sein, wobei das *Tash`Agregal* je nach Mächtigkeit die benötigte Anzahl GP verringert. Die Mächtigkeit eines *Tash`Agregals* wird in Punkten ausgedrückt, pro Punkt verringert sich der GP-Verbrauch um 10 Punkte.
Um ein Wunder der Fraia zu wirken, beschreibt der Spieler es. Der SL entscheidet, ob das Wunder Fraia angemessen ist und wie viele GP es kosten wird. Besitzt die Priesterin genügend GP (abzüglich der Mächtigkeit des *Tash`Agregals*), so gelingt das Wunder.

Voraussetzungen zur Erschaffung einer Fraia-Priesterin
Eine Heldin (Abenteurerin) kann sich zur Fraia-Priesterin hinentwickeln.

Ko	**ab 50**	**Kl**	**ab 50**	**Wi**	**ab 50**
Kf	**ab 50**	**Ch**	**ab 50**		

Alle Wahrnehmungsfähigkeiten ab 30

Erlernte Waffen:
keine

Talente:
Himmelskunde (Kl/Kl), Kräuterkunde (Kl/Kl), Pflanzenkunde (Kl/Kl), Tierkunde (Kl/Kl), zwei Wissenstalente, alle Heilkundetalente, Erste Hilfe (Kl/Fi), zwei Talente des Handel und Handwerks, zwei Talente der Darstellung und Kommunikation, Bekehren (Ch/Kl)

W-8.5.5 Der Hidunis-Kult (Gott der Schrift der Kelkuris)

Hidunis wird in den klerikalen Abbildungen der Kelkuris immer im Hintergrund dargestellt. Häufig sieht man auf den Abbildungen im Vordergrund das göttliche Paar Telpet und Fraia und neben ihnen sitzt etwas im Hintergrund der falkenköpfige Gott Hidunis über eine oder mehrere Rinden des Hidunisblatt-Baumes gebeugt, völlig versunken, die Erlebnisse des göttlichen Paares aufzuschreiben.

Es gibt im Land der Kelkuris nur einen Hidunistempel. Er steht im Zentrum der Hauptstadt Mossa und hat die Form einer riesigen, terrassenförmigen Pyramide.
Im diesem Tempel leben die Priester Hidunis', die Mönche hingegen ziehen durch die Lande und schreiben alles auf, was in den Augen Hidunis' wichtig sein könnte.
Die Priester und Mönche von Hidunis sammeln alles Wissen, dessen sie habhaft werden können. Sie sind sehr wissbegierig und erhalten von ihrem Gott die Fähigkeit, unbekannte Sachverhalte schneller lernen zu können als alle anderen Wesen Orotas. Spieltechnisch drückt sich das darin aus, dass ihre Probe zum Talentanstieg im Gegensatz zu allen anderen Charakteren leichter ist. Um ein Talent zu steigern, müssen sie beim Steigerungswurf unter 23 anstelle von 20 bleiben, damit das Talent um einen Punkt steigt. Wie bei allen anderen Helden hingegen auch ist der Talentwert mit 19 beschränkt.
Hidunis-Priester und Hidunis-Mönche besitzen ausschließlich Wunder zum Aufzeichnen und konservieren von Wissen sowie zum Feststellen der Wahrheit eines gesprochenen bzw. geschriebenen Wortes.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Hidunis-Priesters und eines Hidunis-Mönches
Eine Held (Abenteurerin) kann sich zu einem Kleriker Hidunis' hinentwickeln.

Kl	**ab 50**	**Kf**	**ab 50**	**Wi**	**ab 50**
Fi	**ab 20**	**Ch**	**ab 20**	**Se**	**ab 20**
Hö	**ab 20**	**Wa**	**ab 20**		

Erlernte Waffen:
keine

Talente:
Fünf Talente des Wissens, zwei Talente des Handels und des Handwerkes, drei Talente der Darstellung und Kommunikation, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Der Spieler beschreibt situationsabhängig das Wunder, welches er erbitten möchte. Es muss dabei immer um das Bewahren und Aufzeichnen von Wissen gehen oder um das Erkennen von Wahrheit. Der SL entscheidet, wie viele GP das Wunder kostet und ob es hidunisgefällig ist.

W-8.5.6 Der Telpet-Kult (Herrschaftsgott der Kelkuris)

Telpet stellt zusammen mit *Fraia*, der Fruchtbarkeitsgöttin, eine der mächtigsten Gottheiten der Kelkuris dar.
Als Herrschaftsgott zeigt er eine strenge führende Hand. Treue Anhänger werden großmütig belohnt, Missgünstige und Frevler dagegen hart bestraft.
Die Kelkuris sind sehr gläubig und gerade Telpet genießt bei ihnen hohes Ansehen, weil er ein gerech-

ter Gott ist. Ein gottgefälliges Leben zu führen ist dennoch sehr schwer, weil jeder Anhänger eine Reihe von Ritualen und Zeremonien einhalten muss.
Zur Sommer- und Wintersonnenwende finden große Opferrituale statt, die von den allseits mächtigen und gefürchteten Hohepriestern durchgeführt werden.
Neben einer Reihe von heiligen Tieren werden auch Kelkuris geopfert, in erster Linie Verbrecher und Gotteslästerer. Darüber hinaus wählen aber auch viele alte Kelkuri, die krank und gebrechlich sind, diesen Weg, um Mitglied der *Heiligen Tafel* zu werden. Diese *Heilige Tafel* ist die höchste Ehre, die einem Kelkuri im Totenreich widerfahren kann.
Es versteht sich von selbst, dass die Ungläubigen diese Ehre nicht erhalten werden, sondern stattdessen ihre weitere Existenz in den *Wasserlosen Hallen* verbringen müssen.
Durch diese enge Verbindung zu ihrem Gott erhalten Priester und Ordenskrieger eine Reihe von Vergünstigungen (s.u.), wenn sie die geforderten Rituale einhalten.

Die allseits wichtigen Rituale

- Einmal pro Woche ein einstündiges Waschritual.
- Morgens und abends ein 10-minütiges Gebetsritual.
- Für jeden getöteten Gegner wird ein Schnitt in den Oberarm gemacht.
- Ein Teil der Nahrung wird vergraben und somit Telpet geopfert.
- Jeder Priester und jeder Heilige Krieger hat einen Zeremoniendolch bei sich, den er nur in absoluten Ausnahmefällen nicht am Körper trägt.
- Blutspende der Heiligen Krieger einmal im Monat.
- Sie betreten niemals Tempel oder Gotteseinrichtungen anderer Götter.

Die Heiligen Krieger

Die Priester vermitteln ihr Wissen über die Stärken und Schwächen des Körpers von unzähligen Tieren und Hominiden an ihre Krieger weiter. Das spiegelt sich auch in der Art zu Kämpfen der *Heiligen Krieger* wieder, die in Bezug auf die Talente den Assassinen in nichts nachstehen.
Einmal pro Monat müssen die Krieger zusätzlich zu den anderen Ritualen einen halben Liter Blut ihrem Gott weihen. Nach dieser „Blutspende“ erleiden sie für 24 Stunden einen Abzug von 10 Punkten auf alle ihre Eigenschafts- und Wahrnehmungswerte, zudem werden alle Talent- und Kampfproben um zwei Punkte erschwert.
Wird dieses Ritual nicht eingehalten, so verlieren sie zwischen 10 und 59 GP (nach Wahl des Spielleiters), die sie aber durch besondere Gläubigkeit wieder zurück erklangen können.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Heiligen Kriegers*:*

Im Gegensatz zum Priester kann man auch nachträglich ein Heiliger Krieger werden, wenn die Priester damit einverstanden sind.

Kk	**ab 50**	**Ge**	**ab 20**
Ko	**ab 20**	**Re**	**ab 20**

Erlernte Waffen:
Dolch (alle Arten), Wurfdolch, Kurzbogen, Beil, Streitaxt, Speer, Handschild

Talente:
Kritischer Angriff (Kl/Kf), Niederschlagen (Ge/Kk), zwei weitere Kampftalente, 2 Talente der Körperbeherrschung, 2 Talente des Wildnislebens, Waffenkunde (Kl/Se), ein weiteres Wissenstalent, ein Talent der Unterwelt, Bekehren (Ch/Kl)

Wunder:
Eine definierte Reihenfolge wird hier nicht aufgelistet. Generell sieht die Lernreihenfolge der Wunder aber wie folgt aus:
Kampf, Heilung, Wissen, sonstige.
Es besteht eine 30%-ige Chance, dass der Charakter das Wunschwunder bekommt, ansonsten bestimmt der SL (per Würfel), um welches Wunder der Telpet-Anhänger seinen Gott bitten darf.
Der Ordenskrieger erhält nur die Wunder, die aus einem Zyklus stammen, der nicht größer ist als eine Erfahrungsstufe.

Die Priester Telpets

Obwohl es einen Ältestenrat gibt, der nach außen hin die Macht repräsentiert, sind es doch die Hohepriester, welche die Entscheidungen fällen und das letzte Wort behalten.
Um Hohepriester zu werden, muss man mindestens die zehnte Erfahrungsstufe erreicht haben, sowie vom Priesterzirkel gewählt worden sein.
Als Anhänger des Herrschaftsgottes und aufgrund ihres hohen Ansehens treten die Priester sehr selbstbewusst auf und müssen immer das letzte Wort haben. Sie akzeptieren zwar andere Gottheiten, aber versuchen immer ihre eigene als die einzig wahre darzustellen. Ihre und die Ausbildung der *Heiligen Krieger* (Ordenskrieger) ist somit ganz auf soziale Talente und Wunder ausgelegt, die dem eigenen Vorteil dienen.
Wenn beide Typen sich an die unten genannten Rituale halten, so dürfen sie zusätzlich zu ihren Wundern einmal pro Woche ein Wunder erbitten, deren Zeremonie sie kennen. Dieses Wunder wird dann ohne Aufwendung von Glaubenspunkten (GP**)** erfüllt.
Aufgrund der Vielzahl der eigens durchgeführten Opferzeremonien haben die Priester einen genauen Einblick in die Anatomie des Körpers.

Voraussetzungen zur Erschaffung eines Telpet-Priesters

Priester können nur diejenigen werden, die bei einem jährlichen Ritual von einem Hohepriester ausgewählt werden (im Alter von 5 Jahren).

Wi	**ab 50**	**Ge**	**ab 50**	**Ch**	**ab 50**
Kk	**ab 30**	**Sm**	**ab 30**		

Erlernte Waffen:
Dolch (alle Arten)

Talente:
Kritischer Angriff (Kl/Kf), Selbstbeherrschung (Wi/Kl), Heilkunde Wunden (Kl/Fi), Geschichtswissen (Kl/Kl), Himmelskunde (Kl/Kl), Hypnose (Kl/Ch), Beredsamkeit (Kl/Ch), Bekehren (Ch/Kl), zwei weitere Talente Darstellung und Kommunikation, zwei weitere Wissenstalente

Wunder:
Eine definierte Reihenfolge wird hier nicht aufgelistet. Generell sieht die Lernreihenfolge der Wunder aber wie folgt aus:
Kampf, Heilung, Wissen, sonstige.
Es besteht eine 30%-ige Chance, dass der Charakter das Wunschwunder bekommt, ansonsten bestimmt der SL (per Würfel), um welches Wunder der Telpet-Anhänger seinen Gott bitten darf.
Der Priester erhält nur die Wunder, die aus einem Zyklus stammen, der nicht größer ist als eine Erfahrungsstufe+2.

Voraussetzungen für unterschiedliche Kleriker Selocs sowie Auswirkung auf kA– und gA-Basis

*Kleriker**	*Eigenschaften ab 50*	*Eigenschaften ab 20*	*Rasse*	*Soziale Herkunft*	*kA-Basis*	*gA-Basis*	*Bemerkungen*
Asad-In.	Re >69, Kk, Ge	Ko, Se, Hö	M	alle	W20	W12	Erlernen möglich
Asad-Or.	Kk, Re, Ge	Ko, Se	M	alle	W20	W8	Erlernen möglich
Asad-Pr.	Kl, Wi, Ch	Hö, Sp	M	alle	W8	W30	Erlernen möglich
Ava-Pr.	Ge, Fi, Kl, Wi, Ch	alle Wahrneh-mungsf. ab 40	weibl. A.	alle	W12	W20	Erlernen nicht möglich, NPC
Figris-Pr.	egal	egal	alle	alle	W20	W20	Erlernen möglich, wenn SL zustimmt
Fraia-Pr.	Ko, Kl, Wi, Kf, Ch	alle Wahrneh-mungsf. ab 30	weibl. K	alle	W10	W20	Erlernen möglich
Hidunis-Mö.	Kl, Kf, Wi	Fi, Ch, Se, Hö, Wa	K	alle	W12	W20	Erlernen möglich
Hidunis-Pr.	Kl, Kf, Wi	Fi, Ch, Se, Hö, Wa	K	alle	W8	W20	Erlernen möglich
Telpet-Or.	Kk	Ge, Ko, Re	K	alle	W30	W8	Erlernen möglich
Telpet-Pr.	Wi, Ge, Ch	Kk, Sm ab 30	K	alle	W8	W12	–

* Pr = Priester; Or = Ordenskrieger; In = Inquisitor; Mö = Mönch

W-9 Tiere und Monster (Bestiarium)

In dem folgenden Kapitel werden Tiere und Monster beschrieben. Sie alle verfügen über eigene Eigenschaften und Talente. Diese unterscheiden sich logischerweise teilweise von denen der intelligenzbegabten Rassen. Keine Tierart besitzt menschliche Klugheit. Stattdessen besitzen sie tierische Intelligenz (tI). Fingerfertigkeit wiederum macht bei Tieren, die keine Finger besitzen, wenig Sinn. Welche Eigenschaften und Talente Tiere beherrschen, ist in dem jeweiligen Kapiteln nachzulesen. Ansonsten ist die Erschaffung eines Tieres ähnlich der eines Menschen.

W-9.1 Die Haustiere

In diesem Kapitel werden die wichtigsten Haustiere, vorgestellt. Zu unterscheiden sind Reittiere, Nutztiere und sonstige Gefährten der haustierhaltenden Rassen Orotas.

W-9.1.1 Boaka

Die Boakas sind die gefürchteten Reitschlangen der Orks. Jeder Ork, der in *Tyth Morr* lebt und etwas auf sich hält, versucht eine dieser Bestien zu zähmen.
Orkische Reitschlangen sind etwa 1,5 m dick und zwischen 15 und 20 m lang. Gelenkt wird die Boaka dadurch, dass die Zügel an ihren Ohrlöchern befestigt werden, die bekanntlich äußert schmerzempfindlich sind. Durch leichten Zug am Zügel kann auch eine erwachsene *Boaka* leicht gelenkt werden.
Wilde Boakas sind ernstzunehmende Gegner, die ihre Opfer umschlingen und dann zerdrücken. Ihr Geruchssinn ist ausgesprochen fein, sie können so einer Duftspur über Kilometer folgen, auch wenn die Duftspur mehrere Tage alt sein sollte.
Erwachsene Boakas können selbst die erfahrensten Orks nicht zähmen, nur die jungen Boakas werden aus diesem Grund gefangen, um sie abzurichten. Dieses geschieht während der Mannbarkeitsprobe der Orks. Danach kümmert sich der Ork mehrere Monate intensiv um *seine* Boaka. Gelingen während dieser Zeit drei Abrichten-Proben, so ist die Boaka gezähmt, sie gehorcht jedoch wirklich nur ihrem Herren.

Kampfwerte:

Aw	1W6+2	Pw	1W6	Fw	–
TP	1W6+7	LE	3W20+35	Sn	2W20+30
kA	4W30+20	gA	–	RS	5

Boakas beißen ihre Gegner nur selten (TP: 1W6+7). In der Regel umschlingen sie ihre Gegner. Gelingen der Boaka zwei Attacken hintereinander, ohne zu beißen, so ist das Opfer umschlungen. Es kann sich in jeder KR mit einer Kraftaktprobe befreien. Das umschlungene Opfer erhält jede KR einen Schaden von 4W6+5 Punkten, wobei die Rüstung den Schaden reduziert.

Trophäen
Die gezähmten Boakas liefern nur minderwertige Trophäen. In freier Wildbahn erlegte Boakas haben zwei ausgeprägte Fangzähne. Außerdem gilt das Leder der gespaltenen Zunge als wertvolle Trophäe.
Wert: Fangzähne: je 160 Silberstücke
Zunge: 280 Silberstücke

W-9.1.2 Chinchilla

Diese possierlichen Tierchen findet man in den gemäßigten Regionen der Gebirgsausläufer der *Vinge* und des *Tyrrhil-Gebirges*. Die dort lebenden Zwerge haben Chinchillas gefangen und festgestellt, dass einige von ihnen magische Kräfte besitzen. Die Zwerge hüten dieses Geheimnis sehr, so dass bis heute niemand ihr Geheimnis kennt. Ein magiewirkendes Chinchilla hat die Fähigkeit, im Umkreis von 5 Metern eine freundschaftliche Stimmung zu verbreiten, die kein Streit zu brechen vermag. In vielen Zwergenkneipen in den Bingen der *Vinge* oder des *Tyrrhil-Gebirges* findet man deshalb einen großzügigen Käfig mit mindestens zwei Chinchillas. Ein einzelnes Chinchilla fühlt sich nämlich so einsam, dass es rasch zugrunde geht.
Chinchillas können nicht kämpfen, daher gibt's an dieser Stelle keine Kampfwerte.

W-9.1.3 Hühner

Ja, Hühner gibt es auch auf Orota. Beliebt sind die Eier der *Hühnerwachteln*, die vor allem bei den Szoths als ausgesprochene Delikatesse gelten.
Interessant ist auch das *Skurril-Huhn*, das, wie der Name schon sagt, auf den Skurrilen beheimatet ist. Es ernährt sich von ganzen Kokosnüssen, die es genüsslich aufpickt. Es ist dementsprechend auch ein wenig größer als die meisten anderen Hühnerrassen.

W-9.1.4 Hunde

Es gibt ähnlich viele Hunderassen auf Orota wie es denkende Rassen gibt (wobei die Hunde teilweise schlauer sind als einige Mitglieder der denkenden Rassen…). Die bekanntesten und beliebtesten Hunderassen sind der *Burraner* (aus der Halbwüste *Bur*), der *Orkfänger* (aus *Kullig*) und der *Maranische Königshund* (natürlich aus *Maranien*).
Hunde können den Helden als Begleiter dienen, wobei unterschiedliche Hunderassen verschiedene Charakterzüge aufweisen. So ist der Burraner in erster Linie ein Wach- und Hütehund, der Orkfänger ein häufig unberechenbarer Kampfhund und der Maranische Königshund ein ruhiger, wolfsähnlicher Fährtenhund.
Als einziger der beschriebenen Hunderassen lässt sich der Orkfänger mit dem Befehl „Fass“ auf einen

Gegner hetzten, jedoch ist allen Hunden gemein, dass sie ihr Rudel (also auch den Besitzer) aufopferungsvoll verteidigen.

Kampfwerte des Burraners:

Aw	2W6+2	Pw	2W6+5	Fw	–
TP	1W6+3	LE	1W6+12	Sn	2W20+30
kA	2W30+10	gA	1W20+10	RS	2

Kampfwerte des Orkfängers:

Aw	2W6+6	Pw	2W6+2	Fw	–
TP	1W6+5	LE	1W6+14	Sn	2W20+15
kA	2W30+20	gA	1W20	RS	2

Kampfwerte des Maranischen Königshundes:

Aw	2W6	Pw	2W6+4	Fw	–
TP	1W6+4	LE	1W6+12	Sn	2W20+40
kA	2W30+15	gA	1W20+15	RS	2

Trophäen

Ein gut erhaltenes Hundegebiss wird als Trophäe gehandelt. Je größer und mächtiger das Gebiss, desto wertvoller die Trophäe.
Wert: maximale Trefferpunkte mal 4 Silberstücke

W-9.1.5 Katzen

Gäbe es auf Orota keine Hauskatzen, so wäre so manche Stadt schon in einer Ratten- und Mäuseplage zugrunde gegangen. Sie sorgen dafür, dass nur selten der *Schwarze Tod* ausbricht, indem sie fleißig die Rattenpopulation der Städte relativ niedrig halten.
Allerdings sind es auch die Katzen (vor allem schwarze), die in vielen Gegenden Orotas als Unglücksbringer gelten und schon als kleine Kätzchen zur Vorbeuge ertränkt werden.
Hauskatzen haben die Fähigkeit, in den Astralraum zu sehen. Das Gerücht, dass Katzen neun Leben haben, ist übrigens wirklich nur ein Gerücht (oder?).

W-9.1.6 Kühe

Kühe, Büffel und andere kuhähnliche Tiere werden vor allem in Seloc genutzt. Bawul ist bekannt für seine Bisons, Wil Gotch für seine fleißigen Milchkühe. In Ljumland gelten Kühe als heilig, dort dürfen sie nicht verzehrt werden.

W-9.1.7 Pferde

Die Pferde sind des Helden liebstes Fortbewegungsmittel. Sie gibt es in verschiedenen Größen (sogar passende für Zwerge, Halblinge und Szoths). In Wüstengebieten wird man sie selten antreffen, ebenso wie in sehr gebirgigen und kalten Regionen Orotas.
Es gibt drei Erfahrungsstufen für Pferde innerhalb eines Kampfes: das *unerfahrene* Pferd verursacht einen Malus von 4 Punkten auf jede Reitenprobe und von 8 Punkten auf jede Kampf-zu-Pferd-Probe. Bereits *zugerittene* Pferde bewirken im Kampf auf die Kampf-zu-Pferd-Probe einen Abzug von 4 Punkten. *Streitrösser*, das heißt, sehr erfahrene Pferde, erleichtern jede Reitenprobe um 4 Punkte, im Kampf wird die Kampf-zu-Pferd-Probe nicht modifiziert.
Besitzt ein Held ein unerfahrenes Pferd und möchte er es zureiten, so muss er einen Monat lang das Tier täglich reiten. Gelingen ihm zu Beginn und zum Ende des Monats jeweils eine Abrichten-Probe, so gilt das Pferd als zugeritten. Wird ein zugerittenes Pferd in zehn Kämpfen eingesetzt, so wird es nach Ablauf der Zeit und einer gelungenen Abrichten-Probe zu einem Streitross.

Kampfwerte eines Streitrosses:

Aw	1W6+4	Pw	1W6+5	Fw	–
TP	1W6+3/5	LE	2W6+25	Sn	3W20+40
kA	4W30+20	gA	–	RS	3

Streitrösser greifen mit ihren Hufen (1W6+5; im Kampf mit mehreren Gegnern) beziehungsweise mit ihrem Gebiss (1W6+3) an. Aw und Pw sinken für jede unerfahrenere Stufe des Pferdes um jeweils einen Punkt. Je kleiner das Pferd ist, desto weniger Schaden macht es, es hat natürlich auch weniger LE. Der SL legt nach Gefühl die Werte fest.

W-9.1.8 Schweine

Schweine gibt es in allen möglichen Formen auf Orota. Beliebt ist ihr Fleisch vor allem in L'Feüd und Khamsati.

W-9.2 Die Wildtiere

Nun folgen einige Wildtiere, die vor allem in der Magie des Schamanen eine übergeordnete Rolle spielen. Es wurde bei der Aufzählung der Tiere versucht, Gruppen zu bilden. So findet man beispielsweise den Adler unter der Überschrift „Raubvögel“, ähnlich verhält es sich mit Raubkatzen und Schlangen.

W-9.2.1 Alligator

Alligatoren und Krokodile sind gefürchtete Bestien in allen warmen Gewässern Orotas. Als „lebende“ Baumstämme sind sie kaum zu erkennen und ziehen in einem Überraschungsangriff das Opfer blitzschnell unter Wasser, sobald sie es mit ihren gewaltigen Kiefern gepackt haben.

Kampfwerte:

Aw	1W6+3	Pw	1W6+1	Fw	–
TP	3W6+3	LE	2W20+20	Sn	1W6+5/30
kA	4W30+30	gA	1W6	RS	5

Im Wasser besitzen Krokodile eine Schnelligkeit von 1W6+30, an Land dagegen kriechen sie mit Schnelligkeit 1W6+5 dahin.

Trophäen
Alligatoren werden komplett ausgestopft als Trophäe gehandelt. Je größer, desto wertvoller.
Wert: Lebensenergie mal 10 Silberstücke

W-9.2.2 Bären

Bären sind auf ganz Orota zuhause. Sie kommen vornehmlich in Wäldern, an fischreichen Flüssen oder im Gebirge vor. Fühlen sich Bären bedroht oder bedrohen die Abenteurer den Bärennachwuchs, so greifen diese ohne Gnade an und kämpfen sogar gegen eine zahlenmäßige Übermacht.

Kampfwerte:

Aw	2W6+6	Pw	2W6+7	Fw	–
TP	1W6+8	LE	3W6+35	Sn	3W20+20
kA	7W30+30	gA	1W20+10	RS	4

Bären greifen innerhalb einer KR mit beiden Tatzen an.

Trophäen
Aus den Krallen und Zähnen von Bären fertigt der Trophäenjäger goldene Halsketten an, die teilweise sogar in Kreisen des Hochadels während passender Empfänge getragen werden.
Wert: je Zahl/Kralle 45 Silberstücke

W-9.2.3 Büffel

Büffel kommen hauptsächlich in den großen Steppengebieten Selocs und L’Feüds vor. Dort grasen sie in riesigen Herden, wobei häufig kultiviertes Land von ihnen zerstört wird. In der *Tyth Morr* haben die Orks die Büffel kultiviert und nahezu ausgerottet. Büffel sehen sehr schlecht und flüchten daher lieber in dem Schutz ihrer Herde. Einzelne Tiere dagegen greifen bei Gefahr durchaus die Ursache dieser Gefahr an.

Kampfwerte:

Aw	1W6+4	Pw	1W6+5	Fw	–
TP	1W6+5/7	LE	2W6+35	Sn	3W20+30
kA	4W30+30	gA	–	RS	3

Büffel greifen entweder mit ihren Hörnern (1W6+7; als Sturmangriff oder im Zweikampf) oder mit ihren Hufen (1W6+5; im Kampf mit mehreren Gegnern) an.

Trophäen
Die ausgehöhlten Hörner werden als Trinkgefäße verwendet. Häufig werden sie mit Metallen verziert oder durch Ornamente und Runen verschönert.
Wert: ab 30 Silberstücke

W-9.2.4 Eidechse

Eidechsen gibt es an allen mindestens mäßig warmen Orten Orotas. Sie kommen in allen Größen und Farben vor. Die größten Eidechsen sind die etwa 2 m langen Skurril-Warane, die auf den *Skurrilen* gefürchtete Gegner darstellen, da das Angriffsverhalten dieser Tiere unvorhersehbar ist. Ansonsten gibt es keine sonderlich gefährlichen Eidechsen. Da einige Eidechsen giftig sind (und bei ihnen alle Giftstufen zu finden sind) sollte der SL den Schaden durch giftige Eidechsen nach seinem Ermessen festlegen.

Kampfwerte des Skurril-Warans

Aw	1W6+2	Pw	1W6	Fw	–
TP	2W6+3	LE	1W20+22	Sn	2W6+5
kA	4W30+10	gA	1W6	RS	5

Trophäen
Die gegerbte Haut von gefährlichen Eidechsen wird gelegentlich als Trophäe gehandelt. Die Preise hängen von der Klarheit, Farbenprächtigkeit und Schönheit des Musters auf der Haut ab.
Wert: ab 20 Silberstücke

W-9.2.5 Elefant

Elefanten findet man nur noch in Savannen Selocs und im südlichen Lågslätt. Sie sind ruhige und relativ ungefährliche Tiere, solange man sie nicht reizt. Gelegentlich kommt es vor, dass ein älterer, herdenloser Elefantenbulle ohne ersichtlichen Grund angreift.
Fühlt sich eine Elefantenherde bedroht, so greifen die stärksten Tiere die Angreifer an, wobei die weiblichen Elefanten die Kälber schützen.
Im Kampf stürmen die Tiere heran und versuchen, den Gegner mit ihren Stoßzähnen aufzuspießen. Im Nahkampf bemühen sich die Elefanten, den Gegner mit dem Rüssel zu packen und von sich zu schleudern.

Kampfwerte:

Aw	1W6+5/9	Pw	1W6+4	Fw	–
TP	3W6+5	LE	4W6+45	Sn	2W20+25
kA	6W30+20	gA	1W20+5	RS	4

Der Rüssel hat den Aw 1W6+9, im Sturmangriff ist der Aw gleich 1W6+5. Die Stoßzähne machen den angegebenen Schaden, wird ein Gegner fortgeschleudert, so nimmt er ab 1W6 Sturzschaden an jedem Körperteil, wobei je nach Untergrund der Schaden vom SL erhöht werden kann.

Trophäen
Die mächtigen Stoßzähne sind überaus bekannte und begehrte Trophäen in ganz Orota. In Wil Gotch und im Ljumland leben ganze Familien von der Jagd nach Elefantenstoßzähnen. Sie schnitzen aus den Stoßzähnen rituelle Figuren. Besonders beliebt sind erotische Darstellungen aus dem so genannten „Elfenbein“.
Wert: ab 100 Silberstücke

W-9.2.6 Flusspferd

Diese riesigen Tiere sind in allen wärmeren Flüssen Selocs zu Hause. Sie grasen während der meisten Zeit ihres Lebens friedlich im Wasser und fressen Gräser und andere Wasserpflanzen. Boote oder Schwimmer, die einem Flusspferd zu nahe kommen, werden mit 80%-iger Wahrscheinlichkeit angegriffen, indem die Bullen der Herde erstaunlich geschickt zum Ziel schwimmen und attackieren.
Ein ausgewachsenes Flusspferd ist etwa vier Meter lang und zwei Meter hoch. Ihr Maul ist riesig, ihre aus Unter- und Oberkiefer herauswachsenden Eckzähne sind bis zu 20 cm lang.

Kampfwerte:

Aw 1W6+2	Pw 1W6	Fw –
TP 2W6+8	LE 4W6+25	Sn 1W10+10
kA 4W30+20	gA 1W6	RS 4

Greift ein Flusspferd aus dem Wasser an, so ist dies immer ein Überraschungsangriff, falls das Wasser tief genug ist zum Tauchen. Nach einem erfolgreichen Angriff packt ein Flusspferd mit dem Maul fest zu und lässt nicht mehr los. In jeder weiteren Runde macht es 1W6+4 Trefferpunkte, ein so gepacktes Opfer kann sich nur mit einem erfolgreichen Kraftakt befreien.
Ein kleines Boot (bis 4 Personen) kippt nach einem erfolgreichen Angriff grundsätzlich um, bei größeren Booten entscheidet der SL.

Trophäen
Ähnlich wie bei den Stoßzähnen der Elefanten werden die Eckzähne der Flusspferde als Trophäen gehandelt.
Wert: ab 30 Silberstücke

W-9.2.7 Mäuse

Diese Wesen sorgen bei vielen Abenteurern für Verdruss, weil diese bevorzugt nachts die Vorräte und Rationen anknabbern und dadurch teilweise ungenießbar machen (zumindest für Elfen und andere zart besaitete Rassen). Pro Nacht in offenen Gebäuden oder in der Wildnis besteht eine Chance von 20%, dass Mäuse an die Rationen der Helden gegangen sind und diese mehr oder weniger angefressen oder komplett aufgezehrt haben. Mäuse sind für gestandene Helden kein Gegner, sie flüchten bei Gefahr.

W-9.2.8 Nashorn

Die früher häufigen weißen Nashörner trifft man heute nur noch in abgelegenen Savannen in Seloc, die Wollnashörner hingegen trifft man noch relativ oft in den weiten Tundrengebieten L’Feüds und Khamsatis an. Nashörner sind extrem kurzsichtig und greifen daher lieber an, auch wenn der Gegner sehr viel größer ist. Dabei stürmen sie dem Gegner mit gesenktem Horn entgegen und versuchen sie aufzuspießen.

Kampfwerte:

Aw 1W6+5	Pw 1W6+3	Fw –
TP 3W6+8	LE 4W6+40	Sn 2W20+20
kA 5W30+20	gA 1W6	RS 5

Greift ein Nashorn aus vollem Lauf an, so erhöht sich der Schaden im Falle eines Treffers um 2W6 Punkte.

Trophäen
In einigen Regionen Selocs wird das gemahlene Horn des Nashorns als Potenzmittel gehandelt. Das ist aber eher die Ausnahme. Ähnlich wie bei Büffelhörnern wird das Horn ausgehöhlt und als Trinkgefäß benutzt.
Wert: Potenzpulver: ab 400 Silberstücke
Trinkhorn: ab 230 Silberstücke

W-9.2.9 Rabe

Raben leben überall auf Orota. Findet man das Nest eines Raben, so sollte es durchsucht werden, denn Raben sammeln alles, was glänzt und glitzert. Wird ein Nesträuber dabei entdeckt, so greift der Rabe den Dieb in einem Sturzflug an und versucht, ihm das Auge auszupicken.

Kampfwerte:

Aw 1W6+5	Pw 1W6+5	Fw –
TP 1W6+1	LE 1W6+7	Sn 3W20+10
kA 1W20+5	gA 1W20+5	RS 0

Raben versuchen grundsätzlich, die Augen des Gegners gezielt anzugreifen.

W-9.2.10 Ratte

Ratten trifft man selten einzeln, sondern sie greifen meistens in Rudeln an. Ratten sind auf ganz Orota zuhause und leben bevorzugt in dunklen Gängen, Kanalisationen und Orten, wo Nahrungsmittel gelagert werden.

Kampfwerte:

Aw 1W6+6	Pw 1W6+4	Fw –
TP 1W6+1	LE 1W6+7	Sn 1W20+5
kA 1W20+5	gA 1W20+5	RS 1

Ratten beißen sich bei erfolgreichem Angriff in den Gegner fest und brauchen die folgenden Runden

keine Attacke auswürfeln, sie beißen automatisch erfolgreich zu.

W-9.2.11 Raubkatzen

- *Löwe*: Der Löwe ist ein gefürchteter Jäger der Savanne und Halbwüste. In der Regel jagen die Weibchen, die deutlich kleiner als die Männchen sind. Bietet sich eine günstige Gelegenheit, so greifen mehrere Löwinnen gemeinsam ihr Opfer an. Ein männlicher Löwe greift nur an, wenn er gereizt wird.

  Kampfwerte:

Aw	2W6+3	Pw	2W6+1	Fw	–
TP	1W6+5/7	LE	2W20+20	Sn	2W20+35
kA	2W30+20	gA	1W20+5	RS	3

  Löwen greifen mit ihren Pranken (1W6+5) bzw. mit ihrem enorm starken Gebiss (1W6+7) an, wobei sie beiden innerhalb einer Kampfrunde einsetzen können.

  Trophäen
  Fell, Gebiss und Pranken werden als Trophäen gehandelt. Besonders erfolgreiche Trophäenjäger haben sogar schon ganze Tiere ausgestopft und als Trophäe verkauft.
  Wert: Fell: ab 350 Silberstücke
  Gebiss/Pranke: ab 45 Silberstücke
  Ausgestopftes Tier: ab 800 Silberstücke

- *Panther/Puma*: Der schwarze Panther, wie er in Seloc anzutreffen ist und der sandfarbene Puma, wie er in sämtlichen Gebirgen zuhause ist, ähneln sich körperlich sehr. Von erhöhten Positionen aus stürzen sie sich auf ihr Opfer und versuchen, mit einem gezielten Prankenhieb den Nacken zu zerfetzen.

  Kampfwerte:

Aw	2W6+6	Pw	2W6+4	Fw	–
TP	1W6+4	LE	2W20+15	Sn	2W20+40
kA	1W30+20	gA	1W20+5	RS	2

  Panther bzw. Pumas greifen grundsätzlich aus dem Hinterhalt an und versuchen, beim Überraschungsangriff mit einem gezielten Treffer den Nacken (entspricht dem Hals) anzugreifen. Sind sie unterlegen, so flüchten sie.

  Trophäen
  Fell, Gebiss und Pranken werden als Trophäen gehandelt. Besonders erfolgreiche Trophäenjäger haben sogar schon ganze Tiere ausgestopft und als Trophäe verkauft.
  Wert: Fell: ab 150 Silberstücke
  Gebiss/Pranke: ab 15 Silberstücke
  Ausgestopftes Tier: ab 400 Silberstücke

- *Tiger*: Der Tiger kommt im Dschungel Selocs vor und ist der mit abstand gefürchtetste Räuber. Er hat keine Scheu, übergroße Gegner anzugreifen und versucht, diese mit seiner unglaublichen Kraft und seinem enormen Gewicht zu Boden zu drücken, um dann ihre Kehle zu zerfetzen. Sie sind im dichten Wald kaum aufzuspüren und verfolgen ihre Beute auch über längere Strecken hinweg. Gelegentlich greifen Tiger (vor allem ältere) auch größere Gruppen an.

  Kampfwerte:

Aw	2W6+7	Pw	2W6+5	Fw	–
TP	2W6+6	LE	2W20+25	Sn	2W20+30
kA	3W30+25	gA	1W20+15	RS	4

  Trophäen
  Fell, Gebiss und Pranken werden als Trophäen gehandelt. Besonders erfolgreiche Trophäenjäger haben sogar schon ganze Tiere ausgestopft und als Trophäe verkauft. In einigen Regionen Selocs werden Innereien des Tigers getrocknet und gemahlen und als Potenzmittel gehandelt.
  Wert: Fell: ab 500 Silberstücke
  Gebiss/Pranke: ab 65 Silberstücke
  Ausgestopftes Tier: ab 1.000 Silberstücke
  Potenzmittel: ab 200 Silberstücke

W-9.2.12 Raubvögel

- *Adler*: Adler gibt es in den unterschiedlichsten Regionen Orotas. Dadurch existieren unterschiedliche Adlertypen, von den riesigen Bergadlern bis zu den eher kleinen Flussadlern.
- *Eule*: Auch Eulen gibt es in vielen Größen und mit vielen unterschiedlichen Lebensräumen. Sie kommen auf ganz Orota vor und sind in der Regel nachtaktiv.

  Trophäen
  Meistens werden Raubvögel ausgestopft und als Trophäe gehandelt. In einigen Regionen werden aber auch die Krallen getrocknet und verkauft.
  Wert: Ausgestopftes Tier: ab 150 Silberstücke
  Krallen: ab 10 Silberstücke

W-9.2.13 Schlangen

Bei den Schlangen gilt ähnliches wie für Eidechsen. Auch sie kommen in allen gemäßigt warmen Gebieten Orotas vor. Die meisten Schlangen sind hochgiftig, andere dagegen erdrosseln ihre Opfer durch ihre schiere Körperkraft.

Trophäen
Erlegte Schlangen werden gehäutet. Das Leder wird als Trophäe verkauft. Bei sehr großen Schlangen haben die Fangzähne als Trophäe einen Wert. In einigen Regionen Jatanats ist Schlangensuppe eine Delikatesse.
Wert: Schlangenleder: ab 30 Silberstücke
Fangzähne: ab 15 Silberstücke
Schlangensuppe: ab 2 Silberstücke

W-9.2.14 Waschbär

Waschbären sind in allen Wäldern Orotas zuhause. Von sich aus greifen sie keine größeren Gegner an, sondern ziehen sich lieber kampflos zurück.

W-9.2.15 Wildschwein

Schon früh domestizierten die meisten waldbewohnenden Rassen Orotas die Wildschweine. Dennoch findet man sie in allen größeren Waldgebieten, wo sie in Rotten von bis zu zwanzig Tieren leben. Ihre Spuren und Hinterlassenschaften sind eindeutig zu erkennen.
Wildschweine werden etwa zwei Meter lang und 1,20 m hoch. Gefürchtet sind die einzelgängerischen Keiler (männliche Wildschweine), die äußerst aggressiv sind und ihr Revier bis in den Tod gegen Konkurrenten und Eindringlinge verteidigen. Sie besitzen folgende Kampfwerte:

Kampfwerte:

Aw	3W6+4	Pw	3W6+2	Fw	–
TP	1W6+6	LE	2W20+20	Sn	3W20+15
kA	1W30+30	gA	1W10+5	RS	3

Wildschweine greifen mit ihren Hauern an, die hässliche Schnittwunden bei ihren Opfern hinterlassen. Es gibt Berichte über erfahrene Kämpfer, die bei Anblick eines angreifenden Wildschweins auf den nächsten Baum geflüchtet sind.

Trophäen
Eine klassische Trophäe ist der ausgestopfte Wildschweinkopf bzw. das komplette ausgestopfte Wildschwein, das in keiner Sammlung fehlen darf.
Wert: Wildschweinkopf: ab 40 Silberstücke
Ausgestopftes Tier: ab 120 Silberstücke

W-9.2.16 Wolf

Wölfe findet man in allen größeren Wäldern Orotas. Dort haben sie sich den vorherrschenden Witterungsbedingungen angepasst. So gibt es in Khamsati sehr viele Schneewölfe, deren schneeweißes Fell (das sie nur im Winter tragen) eine begehrte Handelsware darstellt. In L'Feüd und Seloc trifft man hingegen fast ausschließlich auf Grauwölfe, in extrem seltenen Fällen kann man sogar auf die sehr gefährlichen Dunkelwölfe treffen.

Kampfwerte:

Aw	2W6+4	Pw	2W6+5	Fw	–
TP	1W6+4	LE	1W6+20	Sn	2W20+30
kA	2W30+10	gA	1W20+10	RS	2

Wölfe treten fast ausschließlich in Rudeln zu 1W6+5 Tieren auf und greifen nur in Extremsituationen an (sehr kalter, langer Winter usw.).

Trophäen
Ein gut erhaltenes Wolfsgebiss wird als Trophäe gehandelt. Je größer und mächtiger das Gebiss, desto wertvoller die Trophäe.
Wert: ab 60 Silberstücke

W-9.3 Die Untoten

Untote sind ehemalige Lebewesen, die nach ihrem körperlichen Tod keine Ruhe fanden. Bei einigen Arten von Untoten hat es die Seele des Verstorbenen nicht geschafft, in die Totenwelt hinüberzuwechseln und bei anderen wird der tote seelenlose Körper durch Magie am Leben erhalten.
Fast alle lebenden Wesen haben eine große Angst vor Untoten. Auch Helden, die zum ersten Mal mit einer bestimmten Art Untoter zusammentreffen, sollten eine Willensprobe machen, ob sie einer möglichen Konfrontation nicht lieber aus dem Weg gehen.
Manche Arten von Untoten, zum Beispiel Skelette und Zombies, werden von Magie erzeugt. Da sie nicht auf einen funktionierenden Organismus angewiesen sind, können sie von Pfeilen nur geringfügig geschädigt werden. Dafür erleiden sie den verdoppelten Schaden durch Edelmetallwaffen, da diese magieabsorbierend wirken. Magische oder geweihte Waffen erzielen sogar dreifachen Schaden gegen Untote. Voraussetzung ist, dass die Rüstung des Untoten durchdrungen wird. Die Schadenspunkte (nicht die Trefferpunkte) werden dann je nach Waffe verdoppelt bzw. verdreifacht.

W-9.3.1 Geister

Geister sind die Seelen verstorbener Humanoider, die nicht ins Totenreich eingegangen sind. Grund dafür ist, dass sie noch eine Aufgabe auf der Erde zu erfüllen haben. Sie sind solange an einen Ort gebunden und dürfen ihn nur nachts verlassen. Für normale Menschen sind sie unsichtbar, sie können sich aber auch als Schemen sichtbar machen. Da sie immateriell sind, können sie keine Gegenstände benutzen, dafür können sie sich aber durch Wände bewegen.
Die Geister haben die Fähigkeit Gerüche, Kälte, Wärme, Geräusche und Emotionen zu erzeugen. Sie können aber keine Worte sprechen. Will man mit ihnen kommunizieren, so muss man sich mit einem Geisterbeschwörer in Verbindung setzen.

(Kampfwerte:)

Wi W%	Kf W%	Re 2W20

Trophäen
Aus platinbasiertem Weißgold können sehr erfahrene Trophäenjäger oder Schmiede ein Gefäß herstellen, in das man einen Geist einfangen kann. Ein solcher „Geist in der Flasche“ stellt eine begehrte Trophäe dar.
Wert: 2.500 Silberstücke

W-9.3.2 Ghouls

Ghouls sind seelenlose Körper, die nicht gestorben sind. Damit ihr Körper weiter existieren kann, vegetieren sie zumeist auf Friedhöfen und ernähren sich von Leichenteilen. Sie treten zumeist in Gruppen auf und überfallen gelegentlich auch Schlafende.
Ghoule haben die Fähigkeit des Seelenaussaugens. Die ausgesaugte Seele gibt dem Ghoule eine Zeitlang das Gefühl zurück, lebendig zu sein. Dieses Gefühl zu erlangen, ist neben der Existenzerhaltung für jeden Ghoul der Hauptantrieb seines Handelns. Das Opfer eines solchen Ghouls wird selbst zu einem Ghoul.
Ghoule verwesen nicht, fallen aber durch den Totengeruch, ihr verwahrlostes Aussehen und ihre leeren, ausdruckslosen Gesichter auf. Da sie nach wie vor durch ihr Nervenzentrum gelenkt werden, können sie durch Abschlagen des Kopfes zerstört werden.

Kampfwerte:

Aw 2W6+4	Pw 2W6+5	Fw 2W6
TP 1W6+2	LE 5W6+15	Sn 1W20+5
kA –	gA –	RS 0

Ghouls tragen in der Regel keine Waffen und Rüstungen.

Trophäen
Die meisten Ghoule zerfallen nach ihrer Vernichtung zu Staub. Nur sehr alte oder äußerst mächtige Ghoule, die mindestens 100 Seelen in sich aufgenommen haben, hinterlassen bei ihrer Zerstörung einen kleinen, unscheinbaren Kristall: den Seelenkristall. In ihm sind einige (1W6) Seelen gefangen.
Wert: 4.200 Silberstücke

W-9.3.3 Mumien

Mumien sind durch ein magisches Ritual erschaffen worden. Dabei wurde der lebende Körper getötet und die Seele in diesem Körper gefangen. Der Körper wurde zum Schutz vor Verwesung einbalsamiert und mit Bandagen umwickelt. Manche Mumien sind mit magischen Fähigkeiten ausgestattet worden. So können sich manche Mumien regenerieren, auch wenn schon ganze Körperteile abgetrennt worden sind, andere besitzen einen versteinernden Blick.
Mumien haben einen Auftrag, der während des Rituals unabänderlich festgelegt wurde. Zumeist schützen sie sakrale Gebäude vor Eindringlingen. Ihre Lebensdauer ist unbegrenzt. Um eine Mumie sicher zu zerstören, muss man sie verbrennen oder das Mumienband (s.u.) entfernen.

Kampfwerte:

AGw 1W6+6	PGw 1W6+7	FGw 1W6+2
SB 1W6–1	LE 2W6+25	Sn 1W20+15
kA –	gA –	RS 1

Mumien können Magierzauber beherrschen. Selten benutzen Mumien Waffen, wenn, dann Ritualwaffen, die sie erlernt haben.

Trophäen
Damit eine Mumie unbegrenzt „leben“ kann, besteht eine der vielen Bandagen aus einem Leinenstreifen, der mit einigen kleinen Diamanten durch-

setzt ist. Dieses so genannte „Mumienband“ ist die innerste Bandage, die in Höhe des Herzens um die Brust gewickelt ist. Wird eine Mumie verbrannt, so verbrennt das Mumienband ebenfalls. Wie ein Trophäenjäger an das Mumienband heran kommen will, ist ein Geheimnis.
Wert: 3.000 Silberstücke

W-9.3.4 Seelenvampire

Seelenvampire sind ehemalige Vampire, die eine Möglichkeit entdeckt haben, aus den Seelen ihrer Opfer Kraft zu gewinnen, die sie für ihre dunkle Magie benötigen. Die Opfer der Seelenvampire werden zu Ghoule.
Seelenvampire sind fast ausschließlich nachtaktiv. Sie verwandeln sich bevorzugt in schwarze Eulen. Tagsüber sind sie geschwächt und können keine Magie ausüben.
Sie sind nicht so leicht zu zerstören, wie normale Vampire. Nur durch Edelmetallwaffen kann man ihnen körperlichen Schaden zufügen. Ein Seelenvampir verfügt über die Fähigkeit, innerhalb von einem Tag auch schwerste Verletzungen zu regenerieren. Abgeschlagene Körperteile, selbst der Kopf, wachsen langsam nach. Sie können nur durch Magie oder Feuer vollständig zerstört werden.

Kampfwerte:

Aw	2W6+8	Pw	2W6+9	FGw	1W6+4
TP	1W6+3	LE	2W6+45	Sn	2W20+20
kA	–	gA	–	RS	1*

*Schaden nur durch Edelmetallwaffen
Seelenvampire benutzen keine Waffen, sondern nur ihre Arme.

Trophäen
Im Gegensatz zu den üblichen Vampiren bestehen die Eckzähne nicht aus dem üblichen Zahnmaterial, sondern aus angespitzten Kristallen. Je mächtiger ein Seelenvampir war, desto edler ist der Kristall. In diesen Zähnen speichert der Seelenvampir die Seelen seiner Opfer.
Wert: ab 1.000 Silberstücke

W-9.3.5 Skelette

Skelette sind magisch belebte Knochengestalten, die vom Willen des sie erschaffenden Magiers gelenkt werden. Die Stärke des Skelettes ist abhängig vom Erschaffungszauber (s. Nekromantie).

Trophäen
Skelette hinterlassen in der Regel keinerlei wertvolle Trophäen. Es gibt jedoch Gerüchte, dass sich einige Trophäenjäger auf das Jagen von Skeletten spezialisiert haben und über und über behängt mit Skelettkiefern herumlaufen.
Wert: ——

W-9.3.6 Todlose

Wie in **Kap. 5.5.2** des Regelwerkes beschrieben, kann eine Hexe durch den Todesfluch „Bannen des Todes“ zu einer Todlosen werden.
Die Todlose hat durch das Anwenden dieses Fluches ihre reguläre Lebensschwelle soweit überschritten, dass sie auf natürlichem Weg nicht mehr sterben kann. Dennoch kann sie durch normale Gewalt getötet werden. Wie bei den übrigen Untoten wirken magische Waffen dreifach, Edelmetallwaffen doppelt und Metallwaffen einfach, wobei hölzerne Waffen keinen Schaden verursachen.
Die Todlose besitzt die vollen geistigen und körperlichen Fähigkeiten einer Hexe (sie ist ja auch eine), das heißt, dass sie über beträchtliche Flüche verfügen muss (Erfahrungsstufe mindestens 16). Daher werden an dieser Stelle keine Kampfwerte angegeben, da davon ausgegangen werden kann, dass die Todlose im Falle einer kämpferischen Auseinandersetzung in erster Linie auf ihr reichhaltiges Fluchrepertoire zurückgreifen wird.

Trophäen
Die Kristallkugel einer Todlosen unterscheidet sich deutlich von der einer „normalen“ Hexe. Sie ist völlig schwarz und rote Schlieren wabern in ihr. Sobald eine Todlose „stirbt“, muss die Kristallkugel auf ihren Kopf gelegt werden, so dass die Seele der Todlosen in die Kristallkugel übergehen kann. Passiert dies nicht, so ziehen sich schon bald Risse durch die Kristallkugel und sie zerbricht.
Wert: 15.000 Silberstücke

W-9.3.7 Vampire

Vampire sind untote Blutsauger. Sie sind dadurch gestorben, dass sie von einem anderen Vampir gebissen worden sind. Dabei wurde so viel Blut aus dem Körper herausgesaugt, dass dieser nicht mehr lebensfähig war. Der alte Vampir zwang die Seele, im Körper zu bleiben. Um weiter Bestehen zu können, muss der Vampir immer wieder Blut aus den Körpern seiner ehemaligen Artgenossen saugen.
Vampire besitzen magische Fähigkeiten, daher altern und verwesen sie nicht. Vampire sind nachtaktiv, sie besitzen die Möglichkeit der Fledermausverwandlung. Kommen sie direkt mit Sonnenlicht in Berührung, so zerfallen sie zu Staub. Um sich vor Vampiren zu schützen, benutzt man am besten Knoblauch, da Vampire den Geruch nicht ertragen.
Vampire können durch Verbrennen, Abschlagen des Kopfes oder einen ins Herz geschlagenen Holzpflock zerstört werden. Alle anderen Verletzungen werden von Vampiren regeneriert.

Kampfwerte:

AGw	1W6+6	PGw	1W6+6	FGw	1W6+1
SB	1W6	LE	2W6+40	Sn	2W20+15
kA	–	gA	–	RS	1*

*Schaden nur durch gezielte Angriffe (s.o.)

Vampire benutzen alle gängigen Waffen (auch Fernwaffen), um ihre Gegner zu betäuben.

Trophäen
Die Eckzähne von Vampiren werden als Trophäen gehandelt.
Wert: LE mal 10 Silberstücke

W-9.3.8 Zombies

Zombies sind von Magiern erzeugte Untote. In der 8-stündigen Phase, die zwischen dem Tod des Lebewesens und dem Verlassen des Körpers durch die Seele liegt, erlangt der Magier die Kontrolle über die Seele. Er zwingt diese, im Körper zu bleiben. Der Magier hält den Körper nun magisch am Leben, kann aber den Verfallsprozess nur bedingt aufhalten.
Der Zombie kennt nur ein Ziel: seine Seele muss in das Totenreich gelangen. Dazu muss er dem Magier gehorchen. Er wird jedoch – nicht wie ein Skelett – durch den Willen des Magiers gelenkt. Da das Gehirn als Nervenzentrum weiter benutzt wird, kann ein Zombie durch einen Kopftreffer zerstört werden. Falls der Magier stirbt, bevor er den Zombie erlöst hat, vegetiert der Zombie solange, bis er durch den Zerfallsprozess auseinander fällt. Dabei wird der Zombie von dem eigenen Willen gelenkt, der Verstand ist jedoch stark beeinträchtigt. Die Seele ist durch die Qual, weiter unter Lebewesen weilen zu müssen, gestört. So empfindet ein Zombie stets einen tiefen Hass auf alles Lebendige.

Kampfwerte:

AGw	1W6+4	PGw	1W6+5	FGw	1W6
SB	1W6–2	LE	2W6+20	Sn	1W20+5
kA	–	gA	–	RS	0 – 5

Zombies benutzen Rüstungen und Waffen, die sie teilweise erlernt haben können.

Trophäen
Selbst die perversesten Trophäenjäger haben keine Möglichkeit entdeckt, aus den Überresten eines Zombies Kapital zu schlagen.
Wert: ——

W-9.4 Die Urwesen

Bei der Beschwörung von Urwesen wird diesem vom Beschwörer ein Weg aus seiner Sphäre gezeigt, der sie in die Sphäre der Lebewesen zwingt. Jede Beschwörung ist mit einer Aufgabe verbunden, die das Urwesen erfüllen muss.
Das Urwesen kann nicht zurück in seine Sphäre, solange die Beschwörung andauert. Eine Beschwörung endet dadurch, dass der Beschwörende keine geistige Kraft mehr hat, die Beschwörung aufrecht zu erhalten, die Aufgabe erfüllt wurde oder der Beschwörende stirbt. Es kommt durchaus vor, dass sich ein Urwesen gegen seinen Beschwörer richtet und ihn tötet.
Ein Urwesen kann auch aus der Sphäre der Lebewesen gebannt werden, wenn ein mächtigeres Wesen die Beschwörung auflöst.
Kann ein Urwesen seinen Auftrag nicht erfüllen oder wird es vom Magier nicht entlassen, so kann es nicht in seine Sphäre zurückkehren. Solange das Urwesen gegen seinen Willen auf der irdischen Sphäre wandelt, verliert es Kraft und löst sich, je nach Macht des Urwesens, nach spätestens 7^3 Jahren auf.

Ein Magier bzw. Kleriker kann ein Urwesen immer wieder beschwören und neue Aufträge erteilen.
Wird ein Urwesen auf der Erde vernichtet, so flieht es zurück in seine Sphäre. Die vollständige und endgültige Vernichtung eines Urwesens tritt nur im Falle einer Auflösung durch zu langen Aufenthalt auf der Sphäre der Lebewesen oder einer Niederlage gegen ein anderes Urwesen auf.
Ein Urwesen hat immer die Möglichkeit, sich in ein fortpflanzungsfähiges, aber auch sterbliches Lebewesen zu verwandeln, wobei in diesem Fall der Auftrag erlischt. Dabei verliert es alle Fähigkeiten der Urwesen, zudem kann es sich nicht in dieses zurückverwandeln. Unter normalen Umständen wird dieser Vorgang von einem Urwesen niemals durchgeführt.

W-9.4.1 Die Dämonen

Der Ort, an dem die Dämonen hausen, ist den Rassen unbekannt. Sie können von Magiern und Kultisten beschworen werden und nicht durch eigene Kraft auf Orota kommen.
Die Macht des Dämons ist abhängig von seiner Heimatsphäre (Fegefeuer, Hölle). Aussehen, Ver-

halten und Fähigkeiten sind unterschiedlich.
Dämonen sind ihrer Natur nach böse und legen keinen Wert darauf, gute Dinge zu tun. Verlangt der Beschwörer eine gute Tat von ihm, so wird er versuchen, diese Aufgabe zu umgehen und dem Beschwörer zu entkommen bzw. ihn umzubringen. In der Regel führen Dämonen Aufgaben möglichst brutal, grausam und gnadenlos aus.

Kampfwerte:

AGw	3W6+5	PGw	3W6+7	FGw	2W6+4
SB	2W6+3	LE	5W20+60	Sn	beliebig
kA	–	gA	–	RS	ab 10*
Wi	5W20+80	Kf	4W20+60	Re	beliebig

*Schaden nur durch Edelmetallwaffen
Dämonen beherrschen je nach Macht alle möglichen und unmöglichen Waffen. Zudem können sie bestimmte negative Emotionen in ihren Gegnern wachrufen.

Trophäen
Bisher haben nur drei Trophäenjäger einen Dämon besiegen können. In allen Fällen nahmen sie den Kopf des Dämons als Trophäe mit. Interessent ist, dass alle drei Trophäenjäger kurze Zeit nach dem Sieg über den Dämon wahnsinnig wurden. Was mit den Dämonenschädeln geschehen ist, ist heutzutage unklar.
Wert: ——

W-9.4.2 Die Engel

Die Engel halten sich in den Sphären Paradies und Himmel auf. Ihre Beschwörung verläuft ähnlich wie die von Dämonen. Ihre Handlungen sind geprägt von Gnade, Friedfertigkeit und Liebe allen Lebewesen gegenüber. Werden böse Dinge von ihnen verlangt, so versuchen sie, sich der Aufgabe zu entziehen.

Kampfwerte:

AGw	3W6+4	PGw	3W6+8	FGw	2W6+3
SB	2W6+2	LE	5W20+65	Sn	beliebig
kA	–	gA	–	RS	ab 10*
Wi	4W20+85	Kf	3W20+70	Re	beliebig

*Schaden nur durch Edelmetallwaffen
Engel beherrschen je nach Macht alle möglichen und unmöglichen Waffen. Zudem können sie bestimmte positive Emotionen in ihren Gegnern wachrufen.

Trophäen
Nur ein einziges Mal versuchte ein Trophäenjäger, nämlich Mirkuld Van Demming, einen Engel zu erjagen. Nach langer Suche traf er endlich auf den Engel Miguel und forderte ihn zum Kampf. Doch Miguel weigerte sich zu kämpfen und forderte Mirkuld auf, ihn zu töten. Mirkuld hob sein Schwert, doch führte er den Schlag nie aus. Es war unmöglich für ihn, den Engel zu verletzen. Sie redeten lange miteinander und nachdem sich der Engel in seine Sphären zurückgezogen hatte, kehrte Mirkuld van Demming nach Halvö zurück und widmete sich fortan der Suche und Vernichtung von Vampiren und Seelenvampiren.
Wert: ——

W-9.4.3 Der Kampf der Urwesen

Treffen Dämonen mit Engeln zusammen, so werden sie versuchen, sich unabhängig von ihren Aufträgen zu vernichten. Sehen beide Urwesen nicht mehr die Möglichkeit, in ihre Sphären zurückzukehren oder sind sie zu schwach, sich in ein sterbliches Lebewesen zu verwandeln, so besteht die Chance, dass Dämon und Engel miteinander verschmelzen. Aus diesem Vorgang geht dann ein Drache hervor.

W-9.5 Die übernatürlichen Wesen

Viele der übernatürlichen Kreaturen entstanden aus einer Verbindung von einem Engel oder einem Dämonen mit einem natürlichen Wesen. Dabei verschmelzen die Urwesen bevorzugt mit intelligenten Wesen, so dass viele der übernatürlichen Kreaturen durchaus intelligent sind.

W-9.5.1 Astralzecke

Die Astralzecke, die ausschließlich im Astralraum zuhause ist, befällt mit einer 5%-igen Wahrscheinlichkeit (innerhalb von Wäldern und Gebäuden) andere im Astralraum wandernde Wesen, indem sie sich von einem Baum bzw. von einer Decke fallen lässt.
Gegen Zeckenbefall kann sich ein betroffenes Wesen nicht wehren. Eine Astralzecke löst sich nur auf eigenen Entschluss hin vom Wirt. Dieses geschieht, wenn die Zecke die gesamte geistige Ausdauer des Opfers „gesaugt“ hat. Pro Stunde zieht sie 2 gAP ab. Während der Zeit des Zeckenbefalls kann das betroffene Wesen nicht in die orotische Sphäre zurückwechseln.

W-9.5.2 Basilisk

Den Basilisken zu beschreiben fällt schwer… denn wer hat ihn jemals gesehen? Nähert man sich einem Basilisken, so beginnt sich das Aussehen der Natur zu verändern. Pflanzen sind verdorrt, Tiere nicht zu entdecken, in der Luft liegt ein penetranter Gestank nach ätzenden, die Lunge lähmenden Gasen.
Dass der Blick auf einen Basilisken tötet, das sind die Gerüchte, die auf ganz Orota immer wieder zu hören sind. Oder tötet vielleicht doch nur der Blick des Basilisken?

Trophäen
Der Trophäenjäger Herold „Basiliskentöter“ Finnigan rühmt sich damit, einen Basilisken getötet und ausgestopft zu haben. Experten streiten sich nun darum, ob das ausgestopfte Wesen tatsächlich ein Basilisk gewesen sein kann. Es wurde von der roten Gilde in Glimmerbo für den Preis von 1.200 Silberstücken gekauft – denn immerhin hat das ausgestopfte Wesen eine magische, tiefdunkle Aura, ohne dass ein Edelstein eingearbeitet wurde.
Wert: 1.200 Silberstücke

W-9.5.3 Blutlarve

Blutlarven leben in der Regel mit gewöhnlichen Blutegeln zusammen und vermehren sich ebenso wie diese. Sie weisen keine besondere Widerstandfähigkeit, Stärke oder Schnelligkeit auf. Gut zu erkenne sind sie jedoch an ihrer dunkelroten Färbung und ihrer magischen Aura.
Helden, die durch brackiges Wasser waten, werden von Blutegeln und Blutlarven mit einer 20%-igen Chance alle 10 Minuten befallen. Dicke Lederstiefel schützen vor diesem Befall, nicht jedoch lockere Kleidung. Ein Held, der von einer Blutlarve erwischt wurde, spürt von deren Existenz nichts. Die Blutlarve trinkt sich am Blut ihres Wirtes satt, bis sie dick und kugelrund ist. Dann lässt sie sich zurück ins Wasser fallen. Sollte der Held nicht mehr durch Wasser waten, so verschwindet sie im Astralraum. Dort kehrt sie auf magischem Wege in ihren Tümpel zurück.
Der Wirt verliert durch den Biss 2 LE am getroffenen Bein. In der kommenden Nacht wird er tief und fest schlafen und kann durch nichts geweckt werden. In dieser Nacht regeneriert er keine Ausdauer.

Trophäen
Blutlarven sind begehrte alchimistische Hilfsmittel. Sie kosten lebendig 50 Silberstücke, können aber nur erschwert transportiert werden, da sie gern im Astralraum verschwinden.
Wert: lebendig ab 50 Silberstücke

W-9.5.4 Chimäre

Der Name Chimäre steht für eine ganze Gruppe durch dunkle Magie geschaffener Mischwesen. Die bekannteste Chimäre ist der Mantikor, eine Mischung aus Löwe, Skorpion und Adler.
Chimären sind immer aus drei unterschiedlichen Tierarten zusammengesetzt. Chimären kommen vor allem auf Seloc und im Süden L’Feüds vor. Warum es Chimären gibt, ist seit mehreren Jahrhunderten bekannt. Ihre Existenz verdanken sie Überbleibseln der Magie der Hartschaligen. Diese schufen magische Monolithen, deren eigentlicher Sinn bis heute nicht entschlüsselt werden konnte. Sie stehen in Wäldern, Wüsten oder im Gebirge, viele sind bekannt, andere jedoch bis heute unentdeckt.
Wird ein Monolith durch ein Tier berührt, so verschmilzt es mit dem Stein und stirbt. Nachdem zwei weitere Tiere den Monolithen berührt haben und verschmolzen sind, öffnet sich im Stein ein Spalt und eine Chimäre verlässt die Öffnung. Die so entstandenen Chimären sind zu keiner Fortpflanzung fähig, ihre Intelligenz entspricht der desjenigen Tieres, dessen Kopf die Chimäre besitzt.
Ihr Verhalten ist nicht vorauszuahnen, Chimären handeln nach keinen nachvollziehbaren Mustern. Chimären sind in der Regel doppelt so groß wie das Tier, dessen Rumpf es besitzt, aus diesem Grund ist sie auch stärker als normale Tiere.

Trophäen
In vielen Trophäensammlungen findet man ausgestopfte Chimären. Viele davon dürften Fälschungen sein, zu auffällig sind die Nähte an den Übergängen zwischen den Körperteilen verschiedener Tiere. Echte Chimären haben je nach Art der zusammengesetzten Tierteile unterschiedlichen Wert: je gefährlicher die Tiere, desto größer der Wert.
Wert: ab 300 Silberstücke

W-9.5.5 Drache

Drachen sind auf Orota äußerst seltene Wesen. Wenn überhaupt trifft man nur im Grenzgebiet zum *Odjursland* auf einen Vertreter dieser Gattung.
Drachen sind chaotische Wesen, deren Handlungen niemand vorhersagen und noch weniger verstehen kann. Die Ursache für ihr unergründliches Verhalten liegt in ihrer Entstehung begründet. Ein Drache entsteht nämlich dadurch, dass ein Engel und ein Dämon miteinander verschmelzen. Dieses kann dann vorkommen, wenn beide nicht mehr in der Lage sind, in ihre eigenen Sphären zurückzukehren. Treffen diese gefallenen Urwesen dann aufeinander, so treibt eine innere Kraft sie dazu, sich bis zur Vernichtung zu bekämpfen. Im Verlauf eines solchen Kampfes kann es dazu kommen, dass so große Energien frei werden, dass der Engel mit dem Dämon verschmilzt. Aus diesem Prozess geht dann ein Drache hervor.
Er hat zwei Seelen in seiner Brust, die böse des Dämons und die gute des Engels. Beide ringen um die Macht, ihren gemeinsamen Körper zu beherrschen. Treffen Helden also auf einen Drachen, so kann er demnach gut oder böse sein. Die Chancen stehen etwa 50:50, je nachdem, welcher Teil (Engel oder Dämon) bei der Verschmelzung der stärkere war.
Es gibt unter den Bewohnern Orotas Gerüchte, dass Drachen mit Vorliebe unschuldige junge Menschen und Elfen verspeisen, dass sie alles Sammeln, was glänzt, weil sie das Glitzern so lieben oder dass sie meterlange Flammenzungen speien können. Da die letzten gesicherten Begegnungen mit Drachen jedoch bereits Jahrhunderte zurückliegen, sollten diese Gerüchte nicht zu ernst genommen werden…

Kampfwerte:

Aw	3W6+19	Pw	2W6+21	Fw	3W6+12
SB	10	LE	9W6+235	Sn	3W20+90
kA	6W30+200	gA	3W30+100	RS	14
Wi	5W20+50	Kf	7W20+70	Re	6W20+45

Drachen benutzen ihren Feueratem (Fernkampf wie Wurfspeer; TP: 6W6+10), der alle vier KR eingesetzt werden kann, oder sie greifen mit beiden Vorderpranken (TP: 5W6+5) innerhalb einer KR an.

Trophäen
Von keinem Lebewesen gibt es so viele verschiedene Trophäen wie von Drachen: man findet Drachenschädel, Drachenzähne, Drachenschuppen, Dracheneier usw. Die meisten Trophäen dürften Fälschungen sein. Echte Drachentrophäen wurden in jüngerer Zeit nicht mehr entdeckt, so dass der Wert einer Drachentrophäe sehr schwer einzuschätzen ist.
Wert: ab 6.000 Silberstücke

W-9.5.6 Dryade

Dryaden sind die „Guten Geister“ des Waldes. Der Sage nach entstand aus der Elfin Gloryna und einem Engel, der sich unsterblich in sie verliebte und dafür seine Existenz als Engel aufgab. Aus der Verbindung zwischen der Elfe und dem Engel entstammen die Dryaden, die ausschließlich weiblicher Natur sind.
Es gibt nur noch wenige von ihnen, und diese leben gut versteckt vor den zerstörerischen Rassen tief in den Wäldern Orotas. Sie sind an ihren Baum gebunden, denn das Leben des Baumes bedeutet ihr Leben. Stirbt der Dryadenbaum, so siecht auch die Dryade dahin, bis sie kurz nach dem Tod ihres Baumes ebenfalls stirbt.
Dryaden sind wunderschöne Wesen, die völlig im Einklang mit sich und der Natur und dem Wald leben. Diesen schützen sie, so gut sie können. Da sie in der Lage sind, vollständig mit ihrem Baum und anderen Bäumen zu verschmelzen, sind sie nicht zu entdecken, wenn sie das nicht wünschen. Sie haben die Macht, den Tieren und Pflanzen des Waldes zu befehlen.
Böse gesinnte Eindringlinge verlieren so oft den Weg und gelangen an undurchdringliches Gestrüpp, dass sie auf kurz oder lang den Wald verlassen werden, um vorwärts zu kommen.

Trophäen
Eine getötete Dryade hinterlässt keine wertvolle Trophäe. Lebende Dryaden haben jedoch Trophäenjägern und anderen Männern (sehr selten sogar auch Frauen), der sie ihre Gunst erwiesen, ein Geschenk gemacht. Nach der Vereinigung zwischen dem Mann und der Dryade (es soll sogar schon zu gleichgeschlechtlicher Liebe gekommen sein) verfärbt sich das Glied des Mannes dauerhaft grün. Dies hat keine Auswirkungen auf die Manneskraft des Liebhabers. Diese „Trophäe“ lässt sich natürlich schlecht handeln, aber die Erinnerung ist sicherlich mehr wert als alles Geld Orotas. Männer (oder Frauen) die längere Zeit bei einer Dryade lebten, bekommen häufig ein Abschiedsgeschenk mit: das Kleid der Dryade. Dieses grüne, höchst erotische Kleidungsstück stellt unter den adligen Frauen in ganz Orota einen äußerst wertvollen Schatz dar.
Wert: ab 2.000 Silberstücke

W-9.5.7 Djinn

Djinnies sind Mischwesen aus Dämonen und Menschen. Zu diesem Zweck zwingen Dämonen Frauen zur Fortpflanzung. Bei der Geburt kommt die Mutter des Djinnies ums Leben. Djinnies fühlen sich in der Sphäre der Lebewesen zumeist sehr unwohl, haben aber keinen Zugang zu anderen Sphären. Daher halten sie sich gerne in abschließbaren Gegenständen auf, in denen sie sich eine für sie angenehme Umgebung geschaffen haben.

Ebenso wie die Dämonen sind sie beschwörbar. Nicht alle Djinnies sind den Lebewesen gegenüber bösartig gesinnt. Djinnies sind in der Lage, ihre Körpergröße beliebig zu variieren. Sie sind nicht in der Lage sich fortzupflanzen und besitzen, wenn sie nicht zerstört werden, ein sehr langes Leben.

Trophäen
Immer wieder schaffen es Trophäenjäger, Djinnies in magische Gefäße zu bannen, aus denen diese nicht mehr entkommen können. Je nach Gesinnung des Djinns stellt solch ein gebannter Djinn einen hohen Wert dar.
Wert: ab 4.600 Silberstücke

W-9.5.8 Einhorn

Das Einhorn, welches nur in männlicher Form existiert, geistert durch unzählige Mythen und Legenden der Bewohner Orotas. Dem Horn eines Einhorns werden unglaubliche magische Kräfte zugeschrieben, das Haar des Einhorns soll auf das weibliche Geschlecht aphrodisierende Wirkung haben.
In der Tat ist das Einhorn ein durch und durch magisches Wesen, ausgestattet mit der Intelligenz eines normalen Menschen, jedoch mit dem untrüglichen Gespür für Jungfrauen ausgestattet. Gerade der Drang, sich in die Nähe einer Jungfrau zu begeben und sich von ihr streicheln zu lassen, hat so manchem Einhorn seine Freiheit oder sogar das Leben gekostet.
Einhörner sind Einzelgänger, Mitglieder ihrer Rasse meiden sie. Sie haben magische Fähigkeiten, die denen einer Fee oder denen von Elfen nahe kommen. Jedoch sind diese Fähigkeiten in unmittelbarer Nähe einer Jungfrau völlig blockiert, es ist dann auf magischer Ebene recht harmlos.
Einhörner kommen in allen Waldgebieten Orotas vor, die größte Population hat es im *Ängd* erreicht.
Einhörner sind allerdings nicht harmlos, keineswegs. Wird ein Einhorn angegriffen, so verteidigt es sich nach allen Regeln der Kunst, erkennt es, dass es unterliegen wird, so flüchtet es, da hilft auch keine Jungfrau.
Das Horn eines Einhornes hat eine natürliche Magiespeicherfähigkeit. So kann ein Karat eines Einhornhornes bis zu sechs gleiche Zauber speichern. Dementsprechend wertvoll sind die Hörner von Einhörnern. Insgesamt ist ein komplettes Horn eines Einhornes 1W30+20 Karat schwer.

Kampfwerte:

Aw	2W6+6	Pw	2W6+8	Fw	–
TP	1W6+5/7	LE	1W6+40	Sn	4W20+45
kA	4W30+20	gA	4W20+20	RS	4
Wi	4W20+40	Kf	3W20+40	Re	7W20+20

Einhörner greifen mit ihren Hufen (1W6+5; im Kampf mit mehreren Gegnern) beziehungsweise mit ihrem Horn (1W6+7) an. Sie gehen im Kampf taktisch vor, einer Übermacht weichen sie immer aus (soweit das möglich ist). Zudem setzten sie ihre Magie ein, bei den Sprüchen handelt es sich um Magierzauber bis zur Zauberstufe 3. Der SL bestimmt die Anzahl und die Art der Zauber.

Trophäen
Das Horn sowie das Haar eines Einhorns werden als Trophäen gehandelt.
Wert: Horn: 1.200 Silberstücke pro Karat
Haar: 50 Silberstücke pro Haar

W-9.5.9 Eisriese

Die Eis- bzw. Schneeriesen, die in den nördlichen Bergen L'Feüds und Khamsatis zuhause sind, stellen gefürchtete Gegner dar. Die Sage berichtet, dass sie Mischwesen von Dämonen und Trollen sind. Sie werden bis zu neun Metern groß, wobei ihre Gestalt entfernt Trollen ähnelt. Eisriesen besitzen die Fähigkeit, ihren Körper mit Schnee- und Eisstürmen zu tarnen. In solch einem Fall sinkt im Umkreis von 10 m um den Riesen herum die Temperatur auf etwa –50° C. In diesem Bereich ist die eigene Hand vor Augen nicht mehr zu erkennen. Eisriesen haben einen gewaltigen Appetit auf Fleisch, wobei sie dabei nicht wählerisch sind. Sie hausen in Höhlen, in denen sie ihre „Schätze" sammeln: alles was glänzt und glitzert.
Im Kampf können sie ihren Schutz durch den Schneesturm nicht aufrechterhalten, sondern sie greifen ihre Gegner erbarmungslos mit ihrer gewaltigen Keule an, die zumeist aus mittelgroßen Bäumen hergestellt sind. Bekannt sind Eisriesen auch dafür, auf Gegner mit gewaltigen Eis- und Felsbrocken zu werfen, wobei sie nicht sonderlich geschickt darin sind.
Eisriesen sind nicht übermäßig intelligent, sie kennen nur ihre Gier nach Fleisch und Glitzerkram.

Kampfwerte:

Aw	1W6+9	Pw	1W6+11	Fw	1W6+2
TP	–	LE	5W6+55	Sn	3W20+90
kA	–	gA	–	RS	ab 5*
Wi	3W20+10	Kf	2W20+30	Re	W%+10

* der RS der Haut beträgt 5.

Eisriesen benutzen eine riesige Keule (TP: 4W6+8) oder ihre Faust (TP: 2W6+6). Felsbrocken gelten als Wurfkeulen (s. **Tab. c9**; TP: 3W6).
Eisriesen tragen mehrere Lagen Felle über ihrem Oberkörper (RS: 2–5).

Trophäen
Die gewaltigen Fingernägel von Eisriesen, die meistens völlig dreckverkrustet sind, stellt überraschender Weise die einzige Trophäe dar. Sie sehen aus wie große, wasserklare Kristalle, in denen ein immerwährender Schneesturm zu toben scheint.
Wert: je 350 Silberstücke

W-9.5.10 Gargyl

Gargyls, auf Tell auch *Wasserspeier* genannt, sind belebte, geflügelte Steinstatuen, die an vielen Magiergilden als eine Art Wachhunde die Eingänge zu ihren Gildenhäusern bewachen. Dabei sehen die

Gargyls aus wie Statuen, die an der Außenwand des Gebäudes angebracht wurden, unter anderem funktionieren sie bei Regen auch als formschöne Regenrinnen, da das Regenwasser des Daches durch ihren Mund strömt. Das so gereinigte Wasser ist frei von sämtlichen Fremdstoffen.
Gargyls sind übernatürliche Wesen, die frei zwischen Astralraum und der orotischen Sphäre wechseln können, sie können fliegen, sind etwa nephidengroß und besitzen die Intelligenz eines Trolls. Sie können durch Beherrschungsmagie und Nekromantie herbeigerufen werden, um von den Magiern Befehle zu erhalten.
Wenn einem so herbeibeschworenen Wasserspeier sein Arbeitsplatz gefällt, sucht er sich eine schöne Nische am Haus aus, die fortan sein Heim darstellt. Selten arbeiten Gargyls auch als Wasserspeier an Brunnen, dann muss der Brunnen jedoch schon ungewöhnliche Formen zeigen. Sie sind in der Lage, tagelang ohne eine Regung in ihrer Nische zu hocken, nur bei Regen huscht ein verzücktes Lächeln über ihre groben Gesichtszüge (ihnen schmecken die Inhaltsstoffe des Regenwassers einfach zu gut…).
Natürlich können Gargyls auch durch Zwang durch den Beschwörer gehalten werden, diese Prozedur wird jedoch nur selten angewandt.

Kampfwerte:

Aw	1W6+2	Pw	1W6+4	Fw	–
TP	2W6+2	LE	5W6+45	Sn	2W6+5/45
kA	–	gA	–	RS	ab 8*
Wi	W%+50	Kf	W%	Re	4W20+20

* je nach Stein, aus dem der Gargyl besteht

Gargyls sind zu Fuß 2W6+5 schnell, fliegend 2W6+45.
Gargyls gebrauchen in der Regel keine Waffen und Rüstungen.

Trophäen
Die Zunge eines Gargyls ist porös wie ein Schwamm und in der Lage, aus fließendem Wasser alle Fremdstoffe herauszufiltern. Diese Eigenschaft macht sie sehr wertvoll.
Wert: ab 800 Silberstücke

W-9.5.11 Ghul

Ghule sind Mischwesen von Dämonen und Orks. Ghule besitzen, ähnlich wie die Djinnies, nicht die Fähigkeit, in andere Sphären zu gelangen. Sie lieben die Kühle und die Dunkelheit und haben sich so sehr ihrem Lebensraum angepasst, dass sie beginnen, wenn sie Licht und Wärme für längere Zeit ausgesetzt sind, zu verfaulen und sich aufzulösen.
Ihr Hass auf alle Lebewesen ist unermesslich. Sie sind ebenso Leichenfresser wie die untoten Ghouls und rein äußerlich kaum von ihnen zu unterscheiden. Sie sind mächtig genug, auch starke Lebewesen zu überfallen.

Kampfwerte:

Aw	3W6+2	Pw	3W6+1	Fw	2W6+4
TP	2W6+2	LE	5W6+25	Sn	1W20+15
kA	–	gA	–	RS	3
Wi	W%	Kf	W%	Re	4W20

Ghule tragen in der Regel keine Waffen und Rüstungen.

Trophäen
Die Zähne von Ghulen bestehen aus verschiedenen natürlich vorkommenden Edelsteinen (kein Bernstein, jeweils 1W10+5 Karat). Ihre besondere Form macht sie zu begehrten Trophäen.
Wert: Eldelsteinwert + 500 Silberstücke

W-9.5.12 Golem

Bei einem Golem handelt es sich um belebte Materie. Diese Materie – in der Regel handelt es sich um Lehm oder Gestein, sehr selten um Metalle – wird so geformt, dass sie eine humanoide Gestalt erhält. In diese Gestalt bannt ein erfahrener Magier einen von ihm gefangenen Geist. Dieser Geist erhält dann volle Kontrolle über die Gestalt des Golems, die er problemlos bewegen kann, als bestünde sie aus Fleisch. Je nach Material besitzt ein Golem gewaltige Kräfte. Solange der Magier die Macht über dem Geist besitzt, folgt der Golem seinen Befehlen. Wird die Kontrolle des Magiers irgendwann beendet, so ist der Geist frei und kann den Körper des Golems verlassen. Häufig finden die Geister jedoch gefallen daran, in diesem Körper zu bleiben und übernehmen selbst die Kontrolle darüber. Sie sind dann völlig frei in ihren Handlungen und Zielen.

Kampfwerte:

Aw	1W6+4	Pw	1W6+5	Fw	–
TP	3W6	LE	5W6+35	Sn	1W6+5
kA	–	gA	–	RS	ab 5*
Wi	W%	Kf	W%	Re	2W20

* je nach Material, aus dem der Golem besteht

Golems brauchen in der Regel keine Waffen und Rüstungen.

Trophäen
In jedem Golemkopf befinden sich ein kleiner Edelstein sowie eine magische Schriftrolle. Im Edelstein ist der Geist gebannt, auf der magischen Schriftrolle stehen die elementaren Befehle für den Golem, die er ausführen muss. Nur beide Gegenstände zusammen werden als Trophäe gehandelt. Sobald sie voneinander getrennt werden (mehr als ein Meter), zerfallen sie zu Staub.
Wert: ab 380 Silberstücke

W-9.5.13 Gorgone (Medusa)

Die Gorgonen sind verfluchte Priesterinnen der Erdgöttin Ava, die als eine der mächtigsten Göttinnen überhaupt gilt und bekanntlich ihr Auge auf ganz besondere Weise auf die Amazonen richtet.
Als die Amazonen noch friedlich in *Slon* lebten begab es sich, dass drei menschliche Priesterinnen

der Ava in ihrem Tempel auf dem Altar der Fleischeslust frönten. Ava war außer sich vor Wut und legte einen grausamen Fluch auf die Schwestern, deren älteste Medusa hieß. So verwandelte sie ihre wunderschönen langen Haare in giftspeiende, grünlich schillernde Schlangen. Aber der Fluch hatte noch viel schlimmere Auswirkungen: als die Männer, mit denen sich die Priesterinnen vergnügt hatten, die Schwestern anschauten, erstarrten sie zu Stein. Kein Mann sollte sich jemals wieder mit den Schwestern vergnügen können!
Die Amazonen verbannten die Gorgonen auf die Skurrileninsel *Z'Mora*, wo sie heute noch leben und Angst und Schrecken unter den jungen Männern der Insel verbreiten. Nachts dringen die Gorgonen nämlich ich die Häuser junger Männer ein um dort der Fleischeslust zu frönen. Nur die wenigsten Männer widerstehen der Versuchung, aufzublicken, häufiger findet man im zerwühlten Bett nur noch eine Statue eines jungen Mannes liegen.
Aus der Verbindung zwischen Gorgone und Menschenmann erwächst wieder eine Gorgone, der Fluch vererbt sich von Mutter auf die Tochter.
Der Gorgonenblick wirkt nur auf Nichtgorgonen; besteht innerhalb von 50 m Blickkontakt, so wirkt die Versteinerung. Erblickt sich die Gorgone in einem Spiegel, so wird sie selbst versteinert.

Kampfwerte:

Aw	1W6	Pw	1W6+1	Fw	1W6
SB	1W6–4	LE	5W6+10	Sn	2W20+20
kA	3W20+10	gA	3W12+10	RS	1
Wi	W%	Kf	W%	Re	W%

Gorgonen setzen im Nahkampf durchaus Waffen ein, die sie sogar erlernt haben können. Sie tragen keine Rüstungen. Zusätzlich können sie pro KR 1W6 ihrer Schlangen einsetzten, die einen Aw von 5 haben und 1W6 Schaden machen, wobei bei einer Wunde ein Giftschaden (Giftstufe III, s. **Tab. d1**) von 2W6 hinzukommt.
In jeder KR müssen die Angreifer eine Kf-Probe machen, ob sie aufgepasst haben und der Gorgone nicht in die Augen geschaut haben. Daher ist der Aw und Pw des Nahkämpfers um drei Punkte verringert.

Trophäen
Der Kopf einer Gorgone behält, solange er in Dunkelheit gelagert wird, seine versteinernde Wirkung. Pro Minute, die der Kopf Licht ausgesetzt wird, besteht eine 15%-ige Chance, dass er seine Wirkung verliert, versteinert und unbrauchbar wird.
Wert: 13.000 Silberstücke

W-9.5.14 Greif

Greife, die in den Gebirgen Orotas zuhause sind, sehen aus wie eine Mischung aus Löwe und Adler. Sie besitzen einen Löwenkörper inklusive des Kopfes sowie die Schwingen und die Krallen des Adlers. Sie haben eine Spannweite von etwa 14 m, ihr Körper hat die Größe eines Schlachtrosses.
Ihren Horst bauen die Greife am liebsten auf den höchsten Gipfeln, wo sie ihre Jungen (2–3) ausbrüten. Sind die jungen Greife erst einmal geschlüpft, haben die Eltern keine Ruhe mehr und bringen alles an Futter heran, was Trollgröße nicht überschreitet. Die gefangene Beute lassen sie ins Nest fallen, um sofort wieder auf Beutefang zu fliegen.
Es ist in den *Medo* und den *Cascalho* üblich, Greifeneier aus dem Nest zu stehlen, um dann den schlüpfenden Greif auf den zukünftigen Reiter zu prägen.

Kampfwerte:

Aw	3W6+3	Pw	3W6+4	Fw	–
TP	2W6+3/6	LE	5W6+15	Sn	4W20+60
kA	2W30+30	gA	2W10+10	RS	4
Wi	W%	Kf	W%	Re	5W20+40

Greifen attackieren mit den Klauen (2W6+6) oder am Boden mit ihrem Gebiss (2W6+3).

Trophäen
Die äußersten Federn der Greifenflügel besitzen besondere magische Eigenschaften. Werden die Federn als Schreibfedern verwendet, so nimmt die Tinte magische Eigenschaften an. Magier schreiben mit Hilfe dieser Schreibfedern bevorzugt Schriftrollen – dies erspart den teuren Kauf spezieller Tinte, die unter anderem aus einem Lösungsmittel und einem darin gelösten „*Nachtschwarzen Amethyst*“ besteht. Mit einer 13%-igen Wahrscheinlichkeit ist die Schreibfeder nach jedem Schriftstück unbrauchbar.
Wert: 950 Silberstücke

W-9.5.15 Harpyie

Bei den Harpyien handelt es sich um Wesen, die zum ersten Mal vom Magier Damian Toiphel erschaffen wurden. Es handelt sich bei ihnen um Frauen, die mit Raubvögeln verschmolzen wurden. Bei diesem Vorgang wurden der Kopf und der Oberkörper der Frau auf den Unterleib des Vogels gesetzt, wobei die menschlichen Arme der Frau durch die Schwingen des Raubvogels ersetzt wurden. Harpyien können mehr schlecht als recht fliegen und besitzen die normale Intelligenz einer (menschlichen) Frau. Durch die magische Verschmelzung sind jedoch die zivilisierten Eigenschaften eines Menschen verloren gegangen, so dass die größte Freude einer Harpyie darin besteht, alle anderen intelligenzbegabten Wesen auf das Übelste zu beschimpfen und mit Kot zu bespritzen.
Harpyien gehen in der Regel in Rudeln bis zu 20 Mitgliedern auf die Jagd nach potentiellen Opfern. Diese werden, falls sie in der Minderheit sind, zuerst beschimpft, um sie danach anzugreifen und zu töten. Das Fleisch wird von ihnen mitgenommen und verzehrt.
Harpyien vermehren sich dadurch, dass sie zuerst mit einem gefangenen Raubvogelmännchen kopulieren und danach mit einem Mann. Nach 4½ Monaten wird dann eine Harpyie geboren. Bis zum

heutigen Tag ist es noch nicht vorgekommen, dass eine männliche Harpyie geboren wurde. Harpyien leben in Gruppen mit bis zu 100 Wesen zusammen auf unzugänglichen Gebirgsplateaus in ganz Orota.

Kampfwerte:

Aw	2W6+3	Pw	2W6+3	Fw	–
TP	1W6+3	LE	3W6+15	Sn	2W20+15
kA	–	gA	–	RS	1
Wi	4W20+20	Kf	W%	Re	5W20+20

Harpyien greifen mit ihren Raubvogelklauen in der Regel aus der Luft an und versuchen, die Gegner durch Schmähungen und das Bespritzen mit Kot zu demoralisieren.

Trophäen

Die gesäuberten Schwanzfedern von Harpyien stellen eine durchaus begehrte Trophäe dar. Sie schimmern in einem klaren, weißen Licht, sobald das Licht des Ligor auf sie fällt. Anstellen einer Fackel können sie verwendet werden. Mit einer 5%-igen Chance verlieren sie nach jeder Nacht, in der sie leuchteten, ihre Wirkung.

Wert: 120 Silberstücke

W-9.5.16 Heinzelmännlein

Die Heinzelmännlein wurden überall auf Orota gesichtet. Es sind kleine menschenähnliche Männlein, die aus einer Verbindung zwischen einem Engel und einem Halbling hervorgegangen sind. Sie leben unentdeckt unter den Dielenbrettern von Häusern, um nachts Arbeiten zu erledigen, die im Laufe des Tages nicht fertig geworden sind. Heinzelmännlein sind sehr wählerisch in der Wahl ihrer Heimat, werden sie schlecht behandelt, so verlassen sie auf der Stelle den Ort, um einem anderen Bedürftigen unentdeckt zu helfen.

Heinzelmännlein können komplett in den Astralraum hinüberwechseln, daher können sie nicht entdeckt werden, wenn sie es nicht wünschen.

Trophäen

Ausgestopfte Heinzelmännlein stellen sich einige wenige leicht verwirrte Adlige (und sogar Bürger und einfache Arbeiter aus dem Volk wurden schon dabei gesichtet) in ihren Garten. Sie versprechen sich davon gute Ernten und erfreuen sich an den verschiedenen Darstellungen der Heinzelmännlein. Nachts verstecken sie die Heinzelmännlein, aus Angst vor der Rache der lebenden Heinzelmännlein.

Wert: 330 Silberstücke

W-9.5.17 Homunculus

Bei einem Homunculus handelt es sich um ein mittels schwarzer Magie geschaffenes menschenähnliches Wesen. Diesen jahrtausendealten Traum konnte erstmals der *Vitalist Radhek Löst* erfüllen, der in seinem Labor in einem großen Kolben den ersten Homunculus schuf. Es sollte heranwachsen wie ein normales Kind, doch endete das Wachstum bereits nach zwei Jahren.

Homunculi haben ganz unterschiedliche Fähigkeiten, das hängt von ihrem Schöpfer ab. Teilweise sind sie intelligent, teilweise aber auch nur stupide und dumm.

Den meisten Homunculi gemein ist der Hass auf die übrigen Lebewesen, da sie sich künstlich fühlen. So hat es Fälle gegeben, dass der Homunculus seinen Schöpfer tötete, um danach mordend durch die Straßen zu ziehen.

Trophäen

Homunculi hinterlassen nach ihrem Tod keine Trophäen.

Wert: —

W-9.5.18 Hydra

Die Hydra ist ein drachenähnliches Geschöpf, das einen tonnenförmigen Körper und zwischen drei und neun Köpfen besitzt. Es bewegt sich auf vier stämmigen Beinen voran, wobei es den Aufenthalt im Wasser bevorzugt.

Hydren sind an der gesamten Ostküste L'Feüds und Selocs zuhause, wobei sie selten im Pra-al-Khá vorkommen (zumindest wurden sie selten gesichtet, was aber auch kein Wunder ist…). Sie sind gefürchtete Gegner, da sie nur sehr schwer zu töten sind. Wird ihnen ein Kopf abgeschlagen, so wachsen innerhalb von 3 KR drei Köpfe nach, die in der vierten Kampfrunde wieder voll einsatzbereit sind. Wird der Halsstumpf jedoch verschlossen (indem er ausgebrannt wird), so können die Köpfe nicht nachwachsen. Sind alle Köpfe vom Körper abgetrennt, so stirbt die Hydra.

Das Blut der Hydra hat im Moment ihres Todes und kurze Zeit danach eine äußerst begehrte Wirkung: es erhöht den Rüstungsschutz der Haut um 10 Punkte, ohne zu behindern. Die Wirkung dieses Hydrablutbades ist permanent, sie vergeht nicht.

Hydren besitzen zudem einen Schatz, den sie in ihrem Küstenversteck (bevorzugt Höhlen oder Kliffüberhänge) bewachen.

Kampfwerte:

Aw	1W6+7	Pw	1W6+7	Fw	–
TP	3W6+5	LE	2W6+15	Sn	1W20+15
kA	6W30+30	gA	1W20+15	RS	4
Wi	3W20+60	Kf	2W20+20	Re	3W20+10

Die obigen Werte gelten für einen Kopf. Um einen Halsstumpf zu verschließen, muss der Angreifer mit einer Fackel oder einer anderen geeigneten Waffe innerhalb von drei Kampfrunden zweimal gezielt den Hals treffen (er zählt dabei als „Waffentragender Arm", s. **Tabelle c2**).

Nach dem Tod der Hydra hat das Blut 5 KR lang die oben beschriebene Wirkung, dabei reicht das Blut (es lassen sich etwa 1W4+5 Liter auffangen) für einen normal großen Menschen.

Trophäen
Das Blut der Hydra kann in besonderen, gut verschließbaren Gefäßen aus Elementaristengold aufgefangen werden. Allein diese Gefäße sind unbezahlbar, so dass kaum ein Trophäenjäger jemals die Gelegenheit bekommen wird, auf Hydrajagd zu gehen. Das Blut hat die oben beschriebenen Eigenschaften. Ein Liter Blut ist nötig, um einen Körperteil komplett zu schützen.
Leider zerfallen die Hydrenköpfe direkt nach dem Abschlagen zu Staub, auch andere Körperteile lassen sich nicht zu Trophäen verarbeiten. So bleiben nur das Blut und der Hort als Trophäe einer Hydra übrig.
Wert: je Liter Blut 5.000 Silberstücke

W-9.5.19 Kobold

Die Kobolde, diese nervenden, geldgierigen Ungetüme, sind vor allem bei den reicheren Bewohnern Orotas gehasst wie die Pest.
Kobolde lieben nichts mehr, als albernen Schabernack zu treiben und andere in Weißglut zu versetzen. Ähnlich wie die Feen sind auch Kobolde durch und durch magische Wesen. Sie können in den Astralraum wechseln, so dass sie nahezu unverletzbar sind. An beliebigen Orten können sie den Astralraum verlassen, sich einen wertvollen Gegenstand schnappen und wieder in den Astralraum verschwinden. Da orotische Gegenstände im Astralraum nicht bewegt werden können, lässt der Kobold sein Diebesgut an Ort und Stelle im Astralraum liegen (was für die Wesen in der orotischen Sphäre leider nicht erkennbar ist). Wurde der Ort des Diebstahls verlassen, so sucht ihn der Kobold auf, greift sich sein Diebesgut im Astralraum, wechselt in die orotische Sphäre zurück und bringt seinen „Schatz“ in sein Versteck.
Kobolde sind kleine menschenähnliche Männlein mit grünlicher Haut. Sie werden etwa 80 cm groß. Durch ihr großes Mundwerk und einer riesigen spitzen Mütze versuchen die Kobolde, ihren Kleinwuchs zu überspielen. Da es Kobolde auf ganz Orota gibt, ist man daher leider auch niemals vor ihren Scherzen sicher.
Viele Kobolde machen sich auch einfach nur einen Spaß daraus, andere zu ärgern, ohne etwas zu stehlen. Hauptsache, es macht Freude und die Geärgerten regen sich so richtig schön auf!
Kobolde kämpfen nicht, sondern sie flüchten bei Gefahr in den Astralraum. Nur dort können sie magische Energien nutzen, sie beherrschen beispielsweise den Zauber „*Uzaks Astralblitz*“. Ob Kobolde auch noch weitere Zauber beherrschen, ist noch nicht gänzlich geklärt, es sollen Kobolde gesichtet worden sein, die sogar außerhalb des Astralraumes zaubern konnten. Was an diesen Aussagen dran ist, überprüfen seit Jahren namhafte Magier der *Gildae Coboldicus* in *Isento*.

Trophäen
Koboldaugen besitzen ganz besondere Hornhäute. Legt man die Hornhaut auf das Auge eines intelligenzbegabten Lebewesens, so verschmelzen beide Hornhäute dauerhaft. Ab nun kann das Lebewesen nach einer gelungenen Kf-Probe in den Astralraum hinein sehen. Mit einer 2%-igen Wahrscheinlichkeit verlieren die Kobold-Hornhäute ihre Wirkung und lösen sich vom Auge.
Wert: je Hornhaut 1.400 Silberstücke

W-9.5.20 Mantikor

Der Mantikor zählt zu den Chimären, wobei er unter ihnen eine Art König darstellt. Sein Körper ist, wie bei den Chimären beschrieben (siehe **Kap. W-9.5.3**), eine Mischung aus Löwe, Skorpion und Adler. Sein Rumpf und Kopf sind Teile eines Löwen, der Schwanz ist der eines Skorpions, am Rücken sind die Schwingen eines Adlers angebracht, die er auch fliegender Weise einzusetzen vermag. Der Mantikor besitzt die Körpergröße eines Streitrosses, ist also deutlich größer als ein normaler Löwe.

Kampfwerte:

Aw	2W6+2	Pw	2W6+4	Fw	–
TP	1W6+6/8	LE	2W20+25	Sn	2W20+45
kA	3W30+20	gA	1W20	RS	3
Wi	W%	Kf	W%	Re	4W20+40

Ein Mantikor greift mit seinen Pranken (1W6+6) bzw. mit seinem enorm starken Gebiss (1W6+8) an, wobei sie beide innerhalb einer KR einsetzen können.
Die dritte Angriffswaffe ist der Stachel (Aw: 1W6+3, TP: 1W6+3, bei Wunde: Giftschaden 3W6, Giftstufe IV, s. **Tab. d1**).

Trophäen
Ein echter ausgestopfter Mantikor ist die Krönung einer jeden Trophäensammlung.
Wert: ab 7.200 Silberstücke

W-9.5.21 Minotaur

Burreon, der Schutzgott der Worfinianer, schuf die Minotauren nach seinem Vorbild. Engeln, die er nach Channu sandte, gab er den Auftrag, würdigen Frauen zu verkünden, dass sie einen Minotauren erwarten.
So wurden die Erwählten dann schwanger und brachten neun Monate später einen Minotauren – grundsätzlich männlich – zur Welt. Diese auserwählten Kinder stehen unter direktem Schutz Burreons. In den Tempeln Channus haben sie dann die ehrenvolle Aufgabe, den Tempelschatz zu behüten.
Aber wie in allen Familien gibt es auch unter den Minotauren schwarze Schafe. Teilweise verführte sie *Worfin*, teilweise ließ sie die dauernde Nähe zu viel Gold ihre Aufgabe vergessen. So haben einige Minotauren ihren eigenen Tempel geplündert und sich mit der Beute in Höhlenlabyrinthe und andere

Verstecke zurückgezogen, um sich an ihren Schätzen zu erfreuen.
Andere Minotauren streifen durch die Lande, immer auf der Suche nach Schätzen, Befriedigung und Macht.
Minotauren sehen aus wie stierköpfige Menschen, sie sind etwa 2,50 m groß und sehr kräftig. Sie stellen furchterregende Gegner dar, die als göttliche Geschöpfe nur durch Magie oder magische Waffen verletzt werden können.

Kampfwerte:

Aw 1W6+6	Pw 1W6+8	Fw –
TP 2W6+5	LE 5W6+25	Sn 1W6+5
kA –	gA –	RS 2*
Wi 6W20+40	Kf W%	Re W%

* Schaden nur durch Magie oder magische Waffen

Minotauren greifen an, indem sie die Gegner mit ihren Hörnern rammen.

Trophäen

Die Hörner eines Minotauren sind sofort als solche zu erkennen, da sie pechschwarz sind und jedes Licht verschlucken. Sie sind begehrte Trophäen und werden sogar in besonderen Fällen als Trinkgefäße verwendet. Man sagt solchen Trinkhörnern nach, dass jedes daraus getrunkene Getränk giftfrei wird.
Wert: 5.800 Silberstücke

W-9.5.22 Nymphen

Nymphen sind die Beschützerinnen des Wassers, Hüterinnen von Quellen und Hirtinnen von Flüssen. Der Sage nach entstand aus dem Szoth *Nyzzelüß* und einem Engel, der sich unsterblich in ihn verliebte und dafür seine Existenz als Engel aufgab. Aus der Verbindung zwischen dem Szoth und dem Engel entstammen die Nymphen, die ausschließlich weiblicher Natur sind.
Im Gegensatz zu den Dryaden sind die Nymphen nicht ausschließlich friedlicher Natur. Da sie alle magischen Handlungen eines Druiden beherrschen (ohne jedoch einen Katalysator zu benötigen), sind sie mächtige Magiekundige. Ohne Grund setzen Nymphen ihre Kräfte jedoch nicht ein, besteht jedoch eine Gefahr für ihre Heimat, so zögert sie nicht, die Gefahr zu bekämpfen.
Um Kontakt mit einer Nymphe aufzunehmen, muss äußerst vorsichtig und rücksichtsvoll vorgegangen werden. Nur dann wird sie von sich aus Kontakt aufnehmen, wobei sie als Gesprächspartner nur mindestens attraktive und charismatische Helden (Charisma > 80) akzeptiert.
Nymphen kämpfen nie, sondern setzen lieber ihre magischen Fähigkeiten ein.

Trophäen

Ähnlich wie bei den Szoths ist die Haut der Nymphen etwas ganz besonderes. Wird daraus Leder gemacht, so ist es unvergleichlich weich und geschmeidig. Die teuersten und edelsten Ledermäntel vor allem des selocer Adels sind immer aus Nymphenleder.
Wert: pro m^2 2.200 Silberstücke

W-9.5.23 Oger

Die Oger gehören zu den humanoiden Bestien Orotas. Entstanden sind sie aus einer unheiligen Verbindung zwischen Dämonen und Trollen. Sie sind gewaltige, sehr starke Kämpfer, die einzelgängerisch durch die wilden Gebiete Orotas ziehen. Sie sind immer hungrig, ihre Leibspeise sind Kinder aller bekannten intelligenten Rassen. Aber auch die Erwachsenen werden von einem hungrigen Oger nicht verschmäht.

Kampfwerte:

Aw 1W6+7	Pw 1W6+9	Fw 1W6+4
SB 1W6+1	LE 5W6+35	Sn 3W20+45
kA 5W30+30	gA 1W6	RS ab 3*
Wi 4W20+30	Kf 4W20+10	Re W%

* der RS der Haut beträgt 3.

Oger benutzen eine riesige Keule (TP: 3W6+3). Über ihrem Körper tragen sie in der Regel Bärenfelle oder ähnliches (RS: 2 – 5).

Trophäen

Grimmig dreinblickende, präparierte Ogerschädel dürfen in keiner ordentlichen Trophäensammlung fehlen.
Wert: 540 Silberstücke

W-9.5.24 Pegasus

Pegasi, die berühmten geflügelten, schneeweißen Pferde aus den Gestüten *Robs* in Khamsati waren vor der Invasion durch die Hartschaligen in ganz Orota bekannt und als die schnellsten Transporttiere äußerst geschätzt.
In ganz Khamsati stritten sich die Pegasigestüte um die Zucht von immer schnelleren und ruhigeren Pegasi. Das alles nahm ein abruptes Ende, als Khamsati unter dem Eroberungsfeldzug der Hartschaligen fiel. Nur die Gestüte auf der Insel *Rob* blieben verschont. Dort gelingt sogar die Nachzucht von Pegasi, was ansonsten nirgendwo außerhalb Khamsatis bisher gelungen ist.
Wilde Pegasi leben heute nur noch auf den Hochebenen *Knockanimpahas* und *Toorarees* sowie in den höheren Lagen Khamsatis.
Ein Pegasus besitzt die Größe eines Pferdes, zusätzlich trägt es am Rücken gewaltige Schwingen, mit denen sich ein Pegasus mühelos in die Luft erheben kann. Ansonsten hat ein Pegasus ähnliche Fähigkeiten und Fertigkeiten wie ein Streitross:

Kampfwerte:

Aw 1W6+5	Pw 1W6+7	Fw –
TP 1W6+3/5	LE 3W6+35	Sn s.u.
kA 4W30+20	gA –	RS 3
Wi 3W20+80	Kf 4W20+30	Re 3W20+50

Pegasi greifen mit ihren Hufen (1W6+5; im Kampf mit mehreren Gegnern) beziehungsweise mit ihrem Gebiss (1W6+3) an.
In der Luft hat ein Pegasus eine Schnelligkeit von 4W20+60, am Boden als Reitpferd eine Schnelligkeit von 3W20+40.

Trophäen
Noch kein Trophäenjäger ist es bisher gelungen, einen Pegasus zu erlegen.
Wert: —

W-9.5.25 Phönix

Der Phönix ist der Schutzpatron des Phönixordens, der in *Roz-Kosch*, *Bur* und *Po Sucha* beheimatet ist. Er ist ein Bote des Gottes Asad, dem Gott des Lichts, des Lebens und der Sonne. Der Haupttempel des Phönixordens steht in *Zakon*, einer Hafenstadt, die direkt am *Mo-Je Rekin* liegt.
Alljährlich an dem Tag, an dem Asads Auge senkrecht über dem Tempel in Zakon steht und das Licht auf den Hauptaltar fällt, führt der Oberpriester Asads das Ritual „Ruf des Phönix“ durch, durch das ein Phönix aus dem *Tschar* herbeigelockt wird. Dieser landet auf dem Tempeldach, wo durch die Priester bereits ein Nest vorbereitet wurde. Dort lässt sich der Phönix nieder. Drei Tage und Nächte vergehen, bis am frühen Morgen des vierten Tages der Phönix einen wunderschönen Gesang anstimmt, der den Kreislauf der Natur und des Lebens beschreibt. Dann wird sein Nest entzündet, so dass der Phönix bei lebendigem Leib verbrennt. Der aufsteigende Rauch bildet dicke Wolken, die sich über die gesamten Wüstengebiete ausbreiten und den lang erwarteten Frühjahrsregen bringen. Sobald das Feuer niedergebrannt ist und nur noch Asche übrig geblieben ist, erhebt sich aus der Asche strahlend schön ein junger Phönix, der Richtung *Tschar* davonfliegt.
Der Phönix ist ein etwa pfauengroßer Vogel, der ein prächtiges Gefieder besitzt, das in allen Regenbogenfarben glänzt. Wie sich der Phönix fortpflanzt und ob es mehrere von ihnen gibt, ist bis heute unbekannt. Sicher indes ist, dass der Phönix sämtliche Zauberlieder des Barden beherrscht.

Trophäen
Bisher sind keine Trophäen des Phönix’ aufgetaucht.
Wert: —

W-9.5.26 Rok

Beim Vogel Rok handelt es sich um einen riesigen adlerähnlichen Vogel, der in seinen Krallen durchaus Schlachtrösser davontragen kann.
Er hat sein Nest auf hohen, einsamen Berggipfeln oder auf einsamen Inseln, über ganz Orota verteilt. Roks sind Einzelgänger (oder besser: Einzelflieger), die die Gesellschaft anderer Vögel oder Ungeheuer nicht dulden und Eindringlinge in ihr Revier sofort angreifen.
Roks sammeln alles, was glänzt und schön bunt ist, z.B. Ritter in Vollrüstung. Ihre Schätze lassen sie ins Nest fallen, wobei sie ihre Funde recht schnell vergessen. Ihre Nahrung zerreißen die Roks im Flug, wo sie auch fressen.

Kampfwerte:

Aw	3W6+4	Pw	3W6+5	Fw	–
TP	3W6+4/5	LE	5W6+20	Sn	4W20+70
kA	3W30+30	gA	1W10+10	RS	3
Wi	3W20+40	Kf	2W20+50	Re	3W20+40

Roks greifen mit den Klauen (3W6+4) oder am Boden mit ihrem Schnabel (2W6+5) an.

Trophäen
Ein präparierter Rokschädel samt Schnabel stellt eine begehrte Trophäe dar.
Wert: 1.800 Silberstücke

W-9.5.27 Satyr

Ein Satyr hat das Aussehen eines bockbeinigen Mannes, der Hörner und Ohren einer Ziege hat. Zuhause ist er in allen abgelegenen Wäldern Orotas, dort lebt er meist in unmittelbarer Nähe von Dryaden. Die fühlen sich nämlich durch sein begnadetes Panflötespielen angezogen.
Die Musik des Satyrs hat, ähnlich wie die Zauberlieder „Lied der Freude“ und „Lied der Sinnlichkeit“, beruhigende und aufmunternde Wirkung. Aggressionen verrauchen, schlechte Laune oder gar Angriffswut schwindet (falls eine Wi-Probe misslingt). Wird ein Satyr trotz allem angegriffen, so weiß er sich durchaus zu wehren.

Kampfwerte:

AGw	1W6+2	PGw	1W6+3	FGw	1W6+1
SB	1W6–2	LE	5W6+15	Sn	2W20+25
kA	3W20+15	gA	3W10+15	RS	1
Wi	W%	Kf	W%	Re	W%

Satyre benutzen durchaus Waffen (Keule, Kampfstab u.ä.), die sie erlernt haben. Selten setzen sie ihre Hörner im Rammstoß ein, wobei dieser Angriff durch folgende Werte charakterisiert wird: Aw: 2W6+5, TP: 1W6+2+SB.

Trophäen
Die Hörner eines Satyrs sind trotz ähnlicher Größe und Form nicht mit Ziegenhörnern zu verwechseln, denn sie haben eine tiefgrüne Farbe. Gelegentlich werden Ziegenhörner als Satyrhörner gefälscht, da echte Satyrhörner jedoch magisch sind, kann man Fälschungen schnell entlarven. Welche Magie in den Hörnern steckt, wird zurzeit in der *Gildae Coboldicus* in *Isento* erforscht.
Wert: je 470 Silberstücke

W-9.5.28 Schleim

Unheiliges Protoplasma, das in der Lage ist, beliebige Form anzunehmen, wird auf Tell meistens einfach „Schleim“ genannt.

Ein Schleim lebt in Kanalisationen oder an Orten, an denen Leichen bestattet werden. Er ernährt sich von verfaulendem Aas und ist nicht wählerisch, denn er verschmäht keine frische, lebende Nahrung.
Der Schleim kann seinen Körper beliebig formen und dadurch sogar durch kleinste Ritzen gelangen. Sie besitzen kein sichtbares Zentrum (also weder Gehirn noch Herz), sondern ihr Körper, wenn man das Protoplasma so nennen will, besteht aus unzähligen identischen Zellen.
Geschaffen wurde der Schleim während der Dämonenschlacht im heutigen Gebiet der *Skurrilen*. Wodurch sie entstanden, kann nicht mehr nachvollzogen werden. In ganz Orota gilt ein Schleim als ein extrem gefährliches Monster, da es auf normalem Wege nicht vernichtet werden kann. Teile, die vom Körper abgetrennt werden, sind nicht tot, sondern beginnen eine vom alten Körper unabhängige Existenz als Schleim.
Die sicherste Methode, einen Schleim zu vernichten besteht darin, ihn in ein luftdichtes Gefäß zu sperren und in eine Lavagrube zu werfen. Na ja, oder so ähnlich. In jedem Fall wirkt Feuer unwiederbringlich zerstörend auf einen Schleim.
Die folgenden Kampfwerte sind die eines normal großen Schleims, der SL kann die Werte natürlich beliebig je nach Größe des Schleims variieren, ebenso wie er den Schleim jede geeignete Körperform annehmen lassen kann.

Kampfwerte:

Aw 1W6+6	Pw 1W6+8	Fw –
TP 1W6+3	LE s.o.	Sn 1W6
kA –	gA –	RS *
Wi W%	Kf W%	Re 3W20

* Schaden nur durch Magie, magische Waffen oder Feuer

Schleime greifen meistens mit zwei ausgebildeten Ektopoden an, wobei sie keine Waffen einsetzen. Pro Ektopode kann ein Schleim pro KR einmal angreifen.
Wie oben beschrieben entwickeln abgeschlagene Körperteile eines Schleims ein Eigenleben…

Trophäen
Schleime hinterlassen keinerlei Trophäen.
Wert: ——

W-9.5.29 Sirene

Bei den Sirenen handelt es sich um Töchter des von den Seefahrern gefürchteten Verderbers *Leviathan*. Diese sorgen dafür, dass ihr Vater weiterhin gefürchtet wird, indem sie nämlich Seeleute durch ihren wundervollen Gesang in ihre Arme und somit in ein nasses Grab locken. An vielen Küsten Selocs wurden sie bisher gesichtet. Meistens saßen sie als nackte, außerordentlich hübsche menschliche Frauen auf irgendwelchen Klippen und sangen um die Mittagszeit ihre verderblichen Lieder.
Dem Gesang einer Sirene kann ein Held nur widerstehen, wenn er sich die Ohren verstopft, so dass er nichts hört. Sollte ein Held dennoch den Gesang einer Sirene vernehmen, so muss ihm eine um 50 Punkte erschwerte Wi-Probe gelingen, um nicht angelockt zu werden.
Der Gesang sorgt dafür, dass erlegene Seefahrer ins Wasser springen und zu den Sirenen schwimmen, die ihn dann unter Wasser ziehen. Man hat von diesen armen Seelen niemals wieder etwas gehört, geht aber davon aus, dass ihnen das Blut ausgesaugt wird.
Einem Kampf gehen Sirenen grundsätzlich aus dem Weg, wobei sie als verderbliche Geschöpfe nur mit Hilfe von Magie oder durch magische Waffen verletzt werden können.

Trophäen
Anstelle von Stimmbändern besitzen Sirenen einen zweigeteilten Edelstein im Hals. Strömt Luft durch die Lücke zwischen den beiden Edelsteinhälften, ertönt jedes Mal eine andere liebliche Melodie.
Wert: 7.200 Silberstücke

W-9.5.30 Sphinx

Die Sphinx – das große Rätselwesen. Es gibt nur noch wenige Sphinx' auf Orota, und die kommen alle in den Wüstengebieten *Po Suchas* und *Burs* vor.
Die Sphinx, ein beschwörbares Wesen, wurde in früheren Zeiten von mächtigen Priestern des Wüstengottes *Asad* oder durch sehr erfahrene Magier beschworen, um Schätze, Labyrinthe oder Tore zu bewachen.
Die Sphinx, ein riesiges Monstrum mit dem Körper eines Löwen und dem Gesicht einer wunderschönen Frau, bekam als Schlüssel zum Schatz, zum Labyrinth oder zum Tor häufig eine Rätselaufgabe mitgeteilt, die erst von Einlasssuchenden gelöst werden musste. Wurde das Rätsel erfolgreich gelöst, so stand die Sphinx auf und ließ den oder die erfolgreichen Knobler zwischen ihren Beinen durch.
Problematischer ist hingegen die Situation, wenn das Rätsel nicht gelöst werden konnte. Dann griff die Sphinx an und verschluckte die Versager mit einem Bissen.

Kampfwerte:

Aw 3W6+2	Pw 3W6+4	Fw –
TP 5W6+8	LE 10W6+65	Sn 4W20+50
kA 3W30+50	gA 3W30+20	RS 6
Wi 6W20+60	Kf 5W20+70	Re 3W20

Eine Sphinx greift mit ihren beiden Vorderpranken an, wobei sie beide innerhalb einer KR einsetzen kann.

Trophäen
Das Herz einer Sphinx besteht aus einem großen, herzförmigen Rubin. Der Edelstein ist magisch, seine magischen Eigenschaften sind jedoch unbekannt, da es nur zwei Sphinxherzen gibt, die von ihren Besitzern unter Verschluss gehalten werden

(Asad-Tempel in Zakon und Anführer der Nomadensippe „Sphinxherz“).
Wert: unbekannt

W-9.5.31 Spuk

Der Spuk ist ein nicht so richtig fassbares Ungeheuer, das die Fähigkeit besitzt, seinen Körper nach belieben zu verändern. Zudem kann es sich sowohl im Astralraum als auch in der orotischen Sphäre aufhalten. In der orotischen Sphäre verschmilzt es dann mit den Schatten (wobei sich ein Spuk mit den Schatten bewegen kann) und greift seine Gegner in dem Moment an, wenn sie auf einen Angriff am wenigsten vorbereitet sind.
Mächtige Nekromanten und Beschwörungsmeister können einen Spuk aus den Weiten des Astralraumes herbeibeschwören. Ist der Beschwörer mächtig genug, so kann er dem Spuk Befehle erteilen. Wurde der Befehl durch den Spuk ausgeführt, so endet die Beschwörung, und er kann in seine Welt zurückkehren (es kommt allerdings durchaus vor, dass er sich bei Nichtgefallen des Auftrags an seinem Ex-Meister rächt).
Ein Spuk kann nur durch Magie oder magische Waffen verletzt werden. Er selbst ist im Kampf meistens schattenartig durchscheinend, teilweise tritt er als menschenähnliche Gestalt mit einem schwarzen Kapuzenmantel auf, wobei unter der leeren Kapuze nur zwei rote Augen leuchten. Der Spuk hat die Fähigkeit, Teile seines Körpers zu verfestigen, auf diese Weise macht er auch den unten angegebenen Schaden.

Kampfwerte:

Aw	3W6+4	Pw	3W6+5	FGw	2W6
TP	2W6+1	LE	3W6+25	Sn	2W20+35
kA	–	gA	–	RS	1*
Wi	5W20+40	Kf	5W20+30	Re	4W20+50

* Schaden nur durch Magie oder magische Waffen

Spuks benutzen keine Waffen, sondern nur ihre Arme (oder was sie ansonsten ausbilden).

Trophäen
Die Augen eines Spuks müssen nach dessen Niederlage sofort in ein Gefäß mit einer besonderen Flüssigkeit gegeben werden, damit sie nicht zu Staub zerfallen. Diese Augen haben die besondere Fähigkeit, Schatten aufzulösen. Viele Herrscher haben eine Flasche mit Spukaugen in ihrem Audienzzimmer stehen, damit sich dort niemand in irgendwelchen Schatten verstecken kann. Alle Winkel, Ecken, schattige Plätze usw. im Raum mit den Spukaugen werden so verändert, dass ein Blick genügt, um versteckte Personen und Dinge zu entdecken.
Wert: pro Paar 2.300 Silberstücke

W-9.5.32 Werwesen

Eine Verkettung unglücklicher Zustände führte in einem Labor der *Arkanen Akademie* in *Visdom* dazu, dass magisch aktive Mikrokristalle, die in den Ruinen der „Alten Stadt“ gefunden wurden, freigesetzt wurden. Etwa 30 Alchimisten kamen mit diesen Mikrokristallen in direkten Kontakt, erst dann fiel auf, dass der Behälter, der die Mikrokristalle aufbewahrte, undicht war. Er wurde wieder versiegelt und das Leben in der Akademie verlief wieder seinen gewohnten Gang.
Erst als der siebte Mond Orotas, *Lykanthro*, sein volles Gesicht der Welt zuwandte, wurden die Mikrokristalle aktiv. Alle Alchimisten, Mitarbeiter und Assistenten, die Kontakt mit den Mikrokristallen hatten, spürten die Macht, die in den Kristallen steckte. In jener ersten Nacht der Lykanthropen verwandelten sie sich in Werwesen. In einer grauenhaften, unglaublich schmerzhaften Verwandlung veränderte sich ihr Körper in den eines Wolfes, eines Bären, eines Tigers oder in ein anderes katzen-, hunde- oder bärenartiges Werwesen. Auch änderten sich ihre Instinkte und ihr Verstand. Die Natur des Tieres übernahm die Kontrolle über den Körper, wobei ein unstillbarer Durst nach Blut die Werwesen überkam.
In jener ersten Nacht wurden etwa 100 Wesen Opfer eines Werwesenangriffs. Diejenigen, die in der Nacht nicht sofort starben, wurden durch den Mikrokristall infiziert und tragen seitdem auch den Fluch des Werwesens in sich. In jeder Vollmondnacht des Lykanthro verwandeln auch sie sich.
Das Werwesen stürzt sich mit einem furchterregenden Heulen auf seine Gegner. Jedem Gegner gefriert das Blut in seinen Adern, so dass er zuerst einmal eine Willensprobe ablegen muss, ob er nicht lieber flieht. Gelingt diese Probe nicht mit mehr als 25 Punkten Differenz, so hat der Gegner einen Malus von 2 Punkten auf Angriff und Verteidigung.
Der Lykanthrop wendet sich grundsätzlich der Person mit der gefährlichsten Statur Waffe zu, falls er nicht vorher von einem anderen Gegner mit einer für ihn gefährlichen Nahkampfwaffen verletzt worden ist. Das Werwesen greift immer mittels eines Ausfalles an. Gegen seine Opfer setzt der Lykanthrop grundsätzlich beide Pranken ein (2 Attacken pro Kampfrunde). Bei einem kritischen Angriff versucht das Werwesen, seinem Gegner den Kopf abzubeißen.
Man kann ein Werwesen dauerhaft nur durch silberne Waffen verletzten. Wunden, die durch andere Waffen verursacht worden sind, regenerieren 2 Lebenspunkte pro Kampfrunde. Ein Lykanthrop kann jeden Körperteil bis zu dessen Zerstörung einsetzen (–10 LE), falls der Schaden nicht durch silberne Waffen verursacht worden ist. In diesem Fall ist jeder Körperteil unbrauchbar, sobald er seine Lebenspunkte verloren hat. Auch ein zerstörter Körperteil regeneriert noch Lebenspunkte. Jedoch wird ein Werwesen mit dem Abschlagen seines Kopfes endgültig getötet.

Kampfwerte der Werbären:

Aw	2W6+7	Pw	2W6+8	Fw	–
TP	1W6+9	LE	3W6+40	Sn	3W20+25
kA	7W30+35	gA	1W20+15	RS	4
Wi	3W20+60	Kf	W%	Re	3W20+20

Werbären greifen innerhalb einer KR mit beiden Tatzen an. Ihr Gebiss setzen sie im Kampf nicht ein.

Kampfwerte des Wertigers:

Aw	2W6+8	Pw	2W6+6	Fw	–
TP	2W6+6	LE	2W20+25	Sn	2W20+35
kA	3W30+30	gA	1W20+20	RS	4
Wi	2W20+60	Kf	W%	Re	3W20+40

Wertiger tötet ihr Opfer mit den Pranken, ihr Gebiss setzen sie im Kampf nicht ein.

Kampfwerte des Werwolfes:

Aw	2W6+5	Pw	2W6+6	Fw	–
TP	1W6+5	LE	1W6+20	Sn	2W20+35
kA	2W30+15	gA	1W20+15	RS	2
Wi	3W20+50	Kf	W%	Re	3W20+30

Werwölfe töten ihr Opfer mit den Pranken, ihr Gebiss setzen sie im Kampf nicht ein.

Trophäen

Die Gebisse von Werwesen werden als Trophäen gehandelt.

Wert: LE · 15 Silberstücke

W-9.5.33 Wurm

In den großen Steppengebieten Orotas leben in unterirdischen Gängen gewaltige Würmer, die in früheren Zeiten die einzigen natürlichen Feinde der Hartschaligen waren. Ein Wurm hat eine Länge von etwa 10 m und einen Durchmesser von einem Meter. Ihr Gebiss ähnelt dem Zahnkranz eines Pedrusianers, auch sie können ihre stahlharten Mundwerkzeuge irisartig zusammenziehen und sich auf diese Weise unterirdisch durch Sand und Geröll hindurchfressen.

Würmer besitzen einen äußerst empfindlichen Tastsinn. Sie spüren ein menschengroßes Wesen über sich auch dann, wenn sie sich in einer Tiefe von fünf Metern darunter befinden. Sollte ein Wurm dann hungrig sein auf eine kleine Abwechslung (auf die Dauer machen Sand und Steine nicht allzu satt…), so gräbt er sich innerhalb weniger Kampfrunden an die Oberfläche, so dass sich unter den Füßen des an der Oberfläche laufenden Wesens ein Krater auftut, der ihn zu verschlingen droht. Da der Entstehung des Kraters ein kleines Erdbeben vorausgeht, kann er sich mit Hilfe einer gelungenen Re-Probe (die vom SL je nach Dauer des „Erdbebens“ zu modifizieren ist) aus dem unmittelbaren Gefahrenbereich retten. Ein Wesen, das in den Schlund eines Wurms rutscht, erleidet einen Beinschaden den unten aufgeführten Trefferpunkten. Na dann: viel Glück…

Kampfwerte:

Aw	2W6+2	Pw	2W6	Fw	–
TP	3W6+7	LE	4W20+65	Sn	1W20+10
kA	4W30+30	gA	–	RS	10
Wi	3W20+60	Kf	W%	Re	3W20

Die Haut des Wurms ist unglaublich zäh und unflexibel (als Rüstung kaum zu gebrauchen). Würmer flüchten zurück in die Erde, sollten sie unterliegen.

Trophäen

Die Zahnscheiben eines Wurms werden teuer gehandelt, da sich das Material vorzüglich für den Bau von Rüstungen eignet.

Wert: 850 Silberstücke pro kg

W-9.5.34 Zerberus

Der Zerberus ist ein hundeartiges Monstrum, welches in der Lage ist, Feuer zu speien. Mit seinen drei Köpfen kann der Zerberus gleichzeitig angreifen. Meistens werden Zerberusse von mächtigen Magiern aus den Tiefen der unteren Sphären beschworen, um ihre Schätze zu bewachen. Diese Aufgabe nehmen sie dann auch sehr ernst.

Während eines Kampfes kann der mittlere Kopf alle drei Kampfrunden einen Feuerstoß speien, der als normaler Fernkampfangriff zählt.

Kampfwerte:

Aw	2W6+6	Pw	2W6+2	Fw	2W6
TP	1W6+7	LE	4W6+19	Sn	2W20+10
kA	4W30+50	gA	1W20	RS	2
Wi	3W20+30	Kf	W%	Re	3W20+40

Der Feuerstoß macht einen Schaden von 3W6.

Trophäen

Ein Trophäensammler, der etwas auf sich hält, lässt seine Sammlung von einem echten Zerberus bewachen. In der Not tut es aber auch ein ausgestopfter Zerberus.

Wert: 850 Silberstücke pro kg

W-9.5.35 Zyklop

Zyklopen, einstmals mächtig und über ganz Orota verbreitet, findet man heute nur noch auf einigen Inseln, wie z.B. *Punho*, *Sokol*, *Zumbido*, auf den von den Bewohnern *An Chrois* so genannten *Zyklopeninseln Botra*, *Nok*, *Eth* und *Falunhir* nördlich ihres Landes sowie südlich von Khamsati: auf *Ney*. Dort leben sie in Abgeschiedenheit und widmen sich ihrer größten Leidenschaft: dem Schmieden von Werkzeugen, Waffen und anderem metallischen Gerät.

Zyklopen besitzen zwar fast die Größe eines Riesen (ca. 5 m) und nur ein Auge in der Mitte ihrer Stirn, dennoch sind sie begnadete Schmiede.

In ihren Werkstätten lagern bedeutende Schmiedearbeiten, an denen sie so sehr hängen, dass sie diese nicht hergeben mögen. Einige Zyklopen sind bereit, Auftragsarbeiten anzunehmen, falls der Lohn stimmt. Allerdings kann es vorkommen, dass sie

sich weigern, das fertige Stück auszuhändigen, weil sie zu sehr daran hängen.
Ungebetene Gäste vertreiben sie am liebsten mit einem Felshagel, den sie zielgenau auf ihre Gegner schleudern. Ansonsten kämpfen sie mit ihren Zyklopenschwert.

Kampfwerte:

AGw	1W6+4	PGw	1W6+5	FGw	1W6+2
SB	1W6+4	LE	5W6+55	Sn	3W20+70
kA	5W30+60	gA	1W20	RS	ab 4*
Wi	3W20+10	Kf	4W20+50	Re	W%

* der RS der Haut beträgt 4.

Zyklopen benutzen ein riesiges Zyklopenschwert (TP: 4W6+4; 20 kg; 300 cm; AWf: 6; PWf: 1). Felsbrocken gelten als Wurfkeulen (s. **Tab. c9**; TP: 3W6).
Zyklopen tragen meistens eine Schmiedeschürze über ihrem Oberkörper (RS: 4 – 6).

Trophäen

Das Auge eines Zyklopen ist eine begehrte Trophäe.
Wert: 420 Silberstücke

Anmerkung:

Auf Orota gibt es noch unzählig viele andere Bestien, Monstren und üble übernatürliche Wesen. Sie alle aufzuzählen würde zu weit führen, aus diesem Grunde werden sie an dieser Stelle weggelassen und überlassen die Ausarbeitung dieser Kreaturen dem SL.

W-10 Wildpflanzen, Kräuter und Rezepte

W-10.1 Die Wildpflanzen

- ***Arnika oder Wohlverleih (Arnica Senecio)***

Die Arnika ist eine ganz besondere Pflanze. Ihre Blütezeit ist zwei Tage vor und nach der Sommersonnenwende (16. Vebera). Da die Blüte der Arnika einer Sonne ähnlich ist, schreiben ihr viele Vitalisten magische Kräfte zu. Sicher ist jedoch, dass die Arnikapflanze wundervoll duftet, 30 bis 60 cm hoch wird und in den gemäßigten Breiten Orotas zuhause ist.

Eine frische Arnikablüte kostet 30 GS, getrocknet hat sie einen Wert von etwa 20 GS.

- ***Birke (Betula Pendula)***

Die Birke, ein mittelgroßer Baum, ist eine ausgesprochene Pionierpflanze in ganz Orota. Auf ausgelaugten Böden ist sie zuhause, daher trifft man sie an vielen Stellen Orotas an, vor allem in den Sümpfen findet man zudem die *Sumpfbirke*, in den kalten Gebieten L'Feüds und Khamsatis findet man die *Tundrabirke*, die einen Krüppelwuchs zeigt. Alle Birken blühen sehr früh im Jahr, schon zu Beginn des Sammrü sieht man die ersten Blüten.

- ***Brennessel (Urtica Dioika)***

Die Brennessel (nicht zu verwechseln mit der Taubnessel) ist überall auf Orota zuhause. Sie wächst überall, und jeder hat bestimmt schon einmal Bekanntschaft mit den Brennhaaren gemacht, welche die gesamte Pflanze bedecken.

Äußerst nahrhaft ist ein Salat aus den jungen Blättern der Pflanze, der zu Ende des Winters freudig als erste frische Abwechslung des Frühlings genossen wird. Die Brennessel blüht das gesamte Frühjahr hindurch, an sonnengeschützten Lagen auch länger.

- ***Bur-Kaktus (Cactacea Burriensis)***

Der Bur-Kaktus kommt ausschließlich an den Ufern des Nakret vor, wo der kugelförmige Kaktus eine Höhe von fünf Metern erreichen kann. Innerhalb dieser Kugel speichert der Kaktus enorme Mengen Wasser, das von einem geschickten Wüstenläufer auch angezapft werden kann.

Abgestorbene Bur-Kakteen dienen sogar einigen Nomadenstämmen als Behausungen, da die Hülle des Kaktus nach dem Absterben zurückbleibt und so eine kugelförmige Hütte bildet.

Der Bur-Kaktus blüht alle Jubeljahre einmal, wenn genügend Wasser vorhanden ist. Die Blüten werden etwa handgroß und sind begehrte Delikatessen unter den Ahab.

- ***Edelweiß (Leontopodium)***

Das Edelweiß ist eine extrem seltene Gebirgspflanze, die auf ganz Orota zuhause ist. Ihre Blütezeit ist der Böstwe. Der Sage nach ist das Edelweiß die einzige Pflanze auf Orota, die von allem Göttern gemeinsam geschaffen wurde. Aus diesem Grunde sagt man ihr unglaubliche Heilkräfte nach, die aber bisher kein Vitalist entschlüsseln konnte.

Die Blüte einer Edelweiß kostet, egal ob getrocknet oder frisch, auf den Märkten Orotas mindestens 400 Silberstücke.

- ***Eiche (Quercus Robur)***

Die mächtige Eiche findet man fast überall auf Orota, nur in Höhen über 800 m wird man nicht fündig. Sie bevorzugt Gegenden mit einer regelmäßigen Wasserzufuhr, zu nass darf es ihr aber auch nicht sein.

Die Eiche blüht von allen Bäumen am spätesten. Erst Ende Trowla bilden sich die Knospen, wobei die Blütezeit mit etwa fünf Tagen recht kurz ist.

- ***Feuerdorn***

Der Feuerdorn ist eine beliebte Garten- und Heckenpflanze auf ganz Orota. Die ausgewachsen etwa mannshohen Büsche bilden eine nahezu undurchdringliche natürliche Wand, da unzählige Dornen das Vorwärtskommen unmöglich machen. Im Glefröt blüht der Feuerdorn, wobei die Blüten eine sehr intensive rote Farbe besitzen (daher der Name Feuerdorn).

- ***Fliegenpilz***

Fliegenpilze finden sich in allen feuchten Wäldern Orotas.

Auf dem Markt kostet ein Fliegenpilz etwa 5 Kupferstücke.

- ***Granatapfelstrauch***

Der Granatapfelstrauch ist eine robuste Pflanze, die auf ganz Orota heimisch ist. Sie bevorzugt allerdings feuchte Lagen. Hauptblütezeit ist der Sammrü, im Böstwe sind die kleinen, kugelrunden Früchte reif.

Ein Granatapfel kostet auf dem Markt ca. 2 Silberstücke, der Preis schwankt je nach Jahreszeit.

- ***Kartoffel (Solanum tuberosum)***
  Die Kartoffel ist eine seltene Pflanze auf Orota, da sie von den Mächtigen als Delikatesse hoch geschätzt wird. In den meisten Regionen wird sie daher nur von ausgewählten Personen angebaut, um damit die Herrschenden zu erfreuen. Die Wildkartoffel ist in den gemäßigten Höhenlagen Orotas zuhause. Die Kartoffelpflanze ist eine niedrige, krautige Pflanze mit weißen oder blassvioletten Blüten, die sich von Trowla bis Crewü zeigen.
- ***Knallerbse***

  Dieses unscheinbare Rankengewächs ist in ganz Orota heimisch, wobei es dennoch eher die trockeneren Steppengebiete bevorzugt. Es rankt gerne an Wänden hoch und da die Blätter auch im Winter eine tiefgrüne Farbe besitzen, werden sie häufig als Zierpflanzen eingesetzt.
  Blütezeit ist von Sammrü bis Vebera, die Früchte, kleine weiße Erbsen, sind ab Crewü reif. Tritt man auf eine Knallerbse, so ertönt ein lauter Knall, der so manches Anschleichen an bewachsene Häuser verhindert hat.
  Knallerbsen sind auch unter Kindern sehr beliebt, auf dem Markt bekommt man eine Handvoll für ein Silberstück.
- ***Knochenblüte***
  Die sehr seltene Knochenblüte wächst auf alten, verlassenen Begräbnisstätten auf ganz Orota. Dort kommt sie dann in kleinen Gruppen zu etwa 20 bis 30 Pflanzen vor.
  Die Knochenblüte blüht alle zwei Monate für etwa drei Tage, während der Todesmond *Mortus* sein volles Gesicht Orota zuwendet.
- ***Kubis-Ranke***
  Das Kubis ist eine Dschungelpflanze, die ausschließlich auf Seloc zu finden ist, vor allem in Las Mahojn und Texaman.
  Sie eignet sich hervorragend dazu, reißfeste, dauerhafte und kaum brennbare Seile herzustellen.
  Eine Ranke kostet in Seloc 5 Silberstücke, in Terreth L'Feüd liegen die Preise um 50 Silberstücke.
- ***Kürbis***
  Der Kürbis ist eine auf Orota sehr seltene Gemüsepflanze, die jedoch von einigen Klöstern mit großem Erfolg gezüchtet werden konnte. Kürbispflanzen benötigen einen humusreichen, gesunden Boden, der zudem nicht zu fest sein darf. Im Trowla beginnt er zu blühen, wobei jede Kürbispflanze nur eine Blüte ausbildet. Aus dieser Blüte wächst im Laufe eines feuchten und warmen Sommers ein gewaltiger Kürbis heran, dessen Fruchtfleisch eine begehrte Speise darstellt.
- ***Liebesapfelbaum***
  Dieser sehr seltene Baum findet sich in den gemäßigten Breiten Orotas. Seine Zucht ist bisher immer fehlgeschlagen, so dass nur wenige Exemplare in Regionen mit dichter Besiedlung zu finden sind.
  Ein Liebesapfel kostet 25 Silberstücke.
- ***Mistel***

  Die Mistel, auch *Hexenkraut* oder *Donnerbesen* genannt, ist ein Halbschmarotzer, der auf Laub- und Nadelbäumen in ganz Orota zu finden ist. Auffällig ist, dass die Mistel das ganze Jahr über tiefgrüne Blätter trägt, daher ist sie während der kalten Jahreszeit sehr gut zu entdecken.
  Die Mistel blüht im Glefröt und zu Beginn des Trowla.
- ***Mahagoni***
  Dieser mächtige Dschungelbaum findet sich ausschließlich im großen Dschungel auf Seloc, und hier vor allem in *Las Mahojn*. Sein Holz ist ein begehrtes Bau- und Möbelholz, weil es sehr stabil ist und eine wunderschöne Maserung und rotbraune Farbe besitzt. Für die Pedrusianer ist der Mahagonibaum ein heiliger Baum, sein Holz wird niemals verzehrt, es käme einem schweren Sakrileg gleich.
  Der Baum blüht während des ganzen Jahres, ebenso sind seine Früchte immer zu finden. Mahagoniholz wird auf den Märkten Selocs teuer gehandelt, auf den übrigen Kontinenten wird man dieses Holz höchstens bei Königen finden.
- ***Olive***
  Der Olivenbaum wächst an warmen, küstennahen Orten auf Orota. Begehrt ist das Öl, das vor allem die Bewohner *Roz-Koschs* aus den Früchten gewinnen. Die Olive blüht zweimal im Jahr, einmal im Klinbo und einmal im Crewü. Daher können die Oliven auch zweimal im Jahr abgeerntet werden.
- ***Rose***
  Die Rose kommt vor allem auf Seloc vor, wo sie vor allem als Kletterrose kultiviert und gezüchtet wird. Die Rose blüht während des gesamten Sommers, wobei ihre Blüte verschiedenartig geformt und gefärbt sein kann.
- ***Schlehdorn***

  Der Schlehdorn, vielerorts auch *Schwarzdorn* genannt, kommt im gesamten mittleren Gebiet Orotas vor. Der etwa drei Meter große Strauch, dessen Dornen etwa fünf Zentimeter lang werden, blüht im Glefröt, die kleinen schwarzblauen Früchte (Schlehen) sind drei Monate später im Vebera reif. Sie sind erst essbar, nachdem sie mehrere Male durchfroren sind.
  Ein Beutel Schlehen (100 g) kostet auf dem Markt zwischen Tschar und Ljumland 10 Silberstücke,

im übrigen Orota zwischen 50 und 100 Silberstücke.

- ***Schleierkraut (oder auch Gipskraut)***
  Dieses weit verbreitete niedrige Kraut wächst in allen trockenen Gebirgsregionen Orotas, seltener findet man es in Trockenmauern. Die Blüten des Schleierkrautes sind meistens weiß oder rosafarben. Die Pflanze blüht ab Böstwe bis in den Jund hinein.
- ***Schlüsselblume***
  Diese recht seltene, strahlend gelb blühende, etwa 20 cm große Pflanze findet man in abgelegenen Gebieten (Waldränder, Trockenwiesen) auf ganz Orota. Sie ist ein begehrtes Sammelobjekt wegen ihres Wohlgeruches und der schönen Blüte.
  Sie blüht während Glefröt und Trowla. Auf den Basaren Orotas findet man gelegentlich die getrockneten Blüten dieser Pflanze, jedoch ist sie mit 15–25 Silberstücken recht teuer.
- ***Schneeglöckchen***
  Das Schneeglöckchen ist eine in L'Feüd und Khamsati weit verbreitete Gartenpflanze, die aber auch an Waldrändern zu finden ist. Als eine der ersten Pflanzen des Jahres beginnt sie bei den ersten wärmenden Sonnenstrahlen zu wachsen und durchbricht mit ihren scharfen Blättchen die Schneedecke. So blüht sie in L'Feüd dann auch schon im Ziolke, je weiter man nach Norden kommt, desto später blüht das Schneeglöckchen, deren weiße Blüten das Aussehen einer kleinen Glocke haben.
- ***Spinnenkraut***
  Das Spinnenkraut ist eine vor allem in den Sumpfgebieten L'Feüds vorkommende fleischfressende Pflanze. Zwischen ihren astähnlichen Blättern sondert sie feine Fäden ab, die ein spinnennetzartiges Muster annehmen. In diesem Netz verfangen sich kleinere Käfer und Insekten, die zwischen den Fäden zersetzt werden und schließlich als Dünger zu Boden fallen.
  Das Spinnenkraut blüht im Jund, bevor der Frost dem Wachstum ein Ende setzt.
- ***Sumpfdotterblume***

  Diese typische Sumpfpflanze mit ihren charakteristischen gelben Blüten (Blütezeit: Trowla bis Vebera) findet man in allen Feuchtgebieten Orotas.
  Auf dem Markt kostet die Pflanze 10 – 20 Silberstücke.
- ***Vierblattklee***
  Da der überall auf Orota vorkommende grüne Klee nur drei Blätter aufweist, kommt dem überaus seltenen Vierblattklee als Symbol des Glücks und der Zufriedenheit eine große Bedeutung zu. Meistens wächst der Vierblattklee auf versteckten Wiesen oder Waldlichtungen. Selten trifft man ihn zwischen dem grünen Klee an, aber auch dort wurde er bereits gefunden.
  Vierblattklee blüht im Glefröt, wobei seine Blüte sehr klein und unscheinbar ist.
- ***Walarisbaum***
  Dieser Baum wächst in den Dschungelgebieten des Ljumlands rings um das Zwillingsgebirge, *Twija* genannt. In diesem Dschungel, welcher das alte Orkkönigreich Tyth Tarrock überwuchert hat, findet sich an einigen ehemals kultischen Stätten der Walarisbaum. Dieser Urwaldriese, der alle umgebenden Bäume um etwa 10 Meter überragt, ist bei den im Dschungel lebenden Orks – Überreste des ehemaligen Orkreiches – wegen seines besonderen Wachstums sehr begehrt.
  Der Baum besitzt nur wenige Blätter, stattdessen läuft an seinen Ästen und am Stamm eine eigentümliche schmutziggraue Flüssigkeit herunter, die alle Nährstoffe an der Rinde hinab transportiert und den Wurzeln des Baumes zuführt. Der Baum blüht nur zu einer besonderen Mondkonstellation, wenn Lykanthro, Salpetros, Sittares und das Gottesauge ihr volles Gesicht Orota zuwenden. Die Blüten sind handtellergroß und besitzen eine elfenbeinerne Farbe.
- ***Walderdbeere***
  Diese überaus schmackhaften Waldfrüchte wachsen in allen nicht allzu trockenen Wäldern Orotas. Den gesamten Sommer über blüht sie und trägt Früchte, die den Hunger unzähliger Waldläufer stillen konnten.
  In jüngster Zeit häufen sich Gerüchte, dass nach Verzehr der Walderdbeeren tollwutähnliche Zustände den Esser überfielen. Was an dieser Geschichte wahres dran ist, kann an dieser Stelle nicht geklärt werden.
  Eine dicke Walderdbeere kostet zur Erntezeit etwa ein Kupferstück, außerhalb dieser Zeit ein Goldstück.
- ***Wasserlilie***
  Wasserlilien wachsen überall dort, wo stehendes Süßwasser vorhanden ist und das Wasser nicht tiefer als etwa 60 cm ist. Ihre wunderschöne Blüte, die sich während des Glefröts bildet, ist auf vielen Wappen des Adels abgebildet.
- ***Wicke***
  Die Wicke ist eine zarte Kletterpflanze, die in den gemäßigten Breiten L'Feüds und Khamsatis zuhause ist. Ihre Blüten sind rosafarben oder hellblau, die Blütezeit liegt mitten im Sommer im Vebera.
  Da Wicken nach einem Jahr absterben, ist der Anbau dieser wunderschönen Pflanze sehr selten.
- ***Wilder Thymian***
  Dieses seltene Kraut findet sich häufig in Kräutergärten der Klöster L'Feüds. Ansonsten findet man es gelegentlich in Wildwiesen, sehr selten sogar mal an Wegesrand.

Der wilde Thymian kostet auf dem Markt etwa 75 Silberstücke.

- ***Wildrose***

Die Wildrose ist ein beliebtes Ziergewächs in den Gärten der besser betuchten Bewohner Orotas. Alle zwei Jahre trägt der stachelige Strauch im Trowla blutrote Blüten, aus denen sich kleine rote Früchte entwickeln.
Zur Zeit der Ernte (im Crewü) kostet die Frucht der Wildrose etwa 5 Silberstücke, sonst je nach Jahreszeit um die 55 Silberstücke.

W-10.2 Die Kräuterpflanzen

• Aigeunszet

Der Aigeunszet ist ein bis zu 3 m hoch wachsender, dornenbehafteter Busch, der von Böstwe bis Crewü große, leuchtend blaue bis violettfarbene Blüten trägt. Seine Blätter sind ebenfalls auffallend groß und auf der Unterseite mit kleinen, feinen Härchen bedeckt. Ab Anfang Zensch bis Ende Rierge trägt der Aigeunszet etwa menschenfaustgroße gelbe Früchte.

Anwendung: Diese Früchte sind einerseits sehr appetitstillend und helfen andererseits auch hervorragend bei der Behandlung von Jokelhaut. Bei dieser unangenehmen Krankheit verfärben sich großflächig Hautpartien grünlich und es bilden sich violettfarbene Pusteln, die eine scheußlich riechende und hoch ansteckende gelbe Flüssigkeit enthalten. Wird diese Krankheit nicht innerhalb von drei Wochen behandelt, kann das böse Folgen haben. Glücklicherweise ist der Aigeunszet ja weit verbreitet – man findet ihn in ganz Orota an sonnigen Plätzen – und die Krankheit tritt eh nur während der Reifezeit der Früchte auf, deshalb braucht man sich über diese bösen Folgen nicht soo viele Sorgen machen.

Zur Behandlung nimmt man fünf normal große Früchte, die man mit sieben Esslöffeln Honig und einer Prise Salz zu einem Brei zerkocht. Diesen Brei lässt man zunächst abkühlen, trägt dann einen Teil dünn auf die betroffenen Hautstellen auf und umwickelt das schließlich mit einem sauberen Leinentuch. Diese Behandlung muss man nun dreimal täglich wiederholen, bis der Brei aufgebraucht ist. Sollte tatsächlich jemand so deppert sein, diese Behandlung nicht durchzuführen, werden die Pusteln aufbrechen und die Flüssigkeit sich überall in der Umgebung verteilen. Dadurch ergibt sich eine Ansteckungsgefahr von 95%. Außerdem bleiben neben der grünen Hautfarbe auch schrecklich hässliche Narben zurück, die vor allem bei Wetterumschwung immer unangenehm zu jucken beginnen.

• Aldobrandini

Die Aldobrandini ist eine mehrjährige Pflanze, die einen sehr angenehmen Geruch verbreitet. Aus dem kriechenden Wurzelstock entwickelt sich eine kleine Staude, die an ihren etwa 120 cm langen Stängeln kreisrunde, rote Blätter trägt. Von Böstwe bis Crewü wachsen die kleinen, zitronengelben Blüten. Das ganze Kraut wird in der Blüte stehend gesammelt und in der Sonne getrocknet. Zu finden ist die Aldobrandini meist an feuchten bzw. sumpfigen Standorten.

Anwendung: Ein Tee aus 15 g getrockneter Aldobrandini erleichtert die Meditation. Der Talentwert steigt um 5 Punkte. Die Wirkung hält etwa 40 Minuten an.

• Alliante

Die Alliante ist ein kleines, unscheinbar aussehendes Kraut, das ein warmes und regenarmes Klima bevorzugt. Sie wird etwa 8-15 cm hoch, hat längliche, gezackte Blätter und von Glefröt bis Vebera weißgelbe, kleine Blüten.

Anwendung: Von Glefröt bis Jund können die Blätter gesammelt werden, aus denen ein Trank hergestellt wird, der die Wirkung von Perpignan aufhebt.

***• Amorpher* (auch *Wandler* genannt)**

Die Amorpherpflanze ist eine äußerst robuste Pflanze (wobei sich die Experten streiten, ob sie überhaupt zu den Pflanzen gehört), die in allen Teilen Orotas zu finden ist. Die Besonderheit des Amorpher besteht darin, bestimmte Pflanzen der Umgebung vollständig zu imitieren, sowohl was die Form, Farbe, Geruch und auch Geschmack angeht. Nur ausgesprochene Pflanzenkenner durchschauen die Tricks dieser Pflanze und können sie von den echten Pflanzen der Umgebung trennen.

Anwendung:

a) Tja, was soll man dazu sagen, man kann das Amorpher anwenden wie man will, dennoch hat die Pflanze keine bisher festgestellten Wirkungen.

• Badeli

Der Badeli ist ein zierlicher, selten mehr als 50 cm hoher, dorniger Strauch, der in ganz Orota an trockenen Hängen und Feldwegen zu finden ist. Leicht erkennbar ist er vor allem zwischen Glefröt und Vebera an den üppigen rosa, roten und rosaroten Blüten.

Verwendet wird ausschließlich die Badeliwurzel. Die Wurzel wird bis zu einem Meter lang und geht tief in die Erde hinein, so dass das Graben eine schwere Arbeit ist. Man erntet sie entweder im Frühjahr von Sammü bis Trowla oder später Zensch bis Versoll. Die gesäuberte Wurzel wird getrocknet und dann weiterverarbeitet.

Anwendung: Badeli kann zu einer Hautcreme weiter verarbeitet werden. Bei regelmäßiger Anwendung, d.h. mindestens 18 Tage lang ein Mal täglich dünn auf die Haut aufgetragen, wird die Haut resistent gegenüber Hautkrankheiten und unempfindlicher bei leichten Verwundungen (Rüstungsschutz +1). Zudem wird die Haut stark gebleicht, was in manchen Kreisen als ein Zeichen von besonderer Vornehmheit gedeutet wird… Zusammen mit Essig kann aus dem Badeliwurzelpulver ein Haarwasser

hergestellt werden, was das Haar zum einen kräftigt und zum anderen stark bleicht.

• Baldrian

Der gemeine Baldrian (es gibt auch andere Arten, die jedoch als Kräuterpflanzen nicht nutzbar sind), wächst an feuchten Orten in ganz Orota. In den meisten Klöstergärten wird er als Strauch angebaut.
Die Blüten des Baldrians sind weiß oder rosafarben, er blüht Ende Glefröt, Anfang Trowla.

Anwendung:

a) Bei nervösen Zuckungen und bei Schockzuständen wirken Umschläge aus zerstampften Baldrianblättern Wunder.
Wirkung: Innerhalb der nächsten Stunde ebbt die Nervosität ab, der betroffene Körperteil beruhigt sich.
Achtung: Niemals auf offene Wunden legen! Die nächsten fünf Tage wird die Wunde nicht heilen!
b) Ein Tee aus der Wurzel des Baldrians wirkt ebenfalls beruhigend und schlaffördernd.
Wirkung: Baldriantee fördert den natürlichen Schlaf. Auch bei starken Schmerzen stellt sich der Schlaf nach zwei Tassen Tee ein.

• Bartrein

Beim Bartrein handelt es sich um eine 20 – 100 cm hohe, ausdauernde Pflanze, die an trockenen, sonnigen Orten in ganz Orota zu finden ist. Der Bartrein hat eine spindelförmige Wurzel und einen steif-aufrechten, sparrigen Stängel. Seine graugrünen Blätter sind sägeförmig eingeschnitten. Ab Glefröt wachsen seine zahlreichen steingrauen Blütenköpfchen, die nur vormittags geöffnet sind.

Anwendung: Bartrein ist das einzige bekannte Mittel zur Behandlung eines Zwergenbartes bei Zwergenbartlausbefall. Die Zwergenbartlaus ist ein besonders bösartiger Parasit, der zunächst ein unangenehmes Jucken hervorruft und schließlich den Zwergenbart völlig zerstören kann. Die Barthaare gehen aus und wachsen erst nach etwa vier Wochen wieder nach.

Verwendet wird die ganze Pflanze. Sie wird direkt nach dem Sammeln klein gehackt, mit etwas Rattenblut oder Zwergenbier angesetzt und in ein fest verschließbares Gefäß gefüllt. Nach 3 Tagen wird dieses Gefäß wieder geöffnet, das Zeug nochmals kräftig durchgerührt und anschließend auf den betroffenen Zwergenbart verteilt. Nach etwa drei bis vier Stunden fällt die gesamte Masse inklusive sämtlicher anderer Fremdkörper wie z.B. Zwergenbartläuse, andere Parasiten und Insekten, Schuppen, Dreck, Essensreste, Bierreste, Rattenblutreste und eigentlich alles ab, bis auf die Barthaare selbst. Die Wirkung der Behandlung hält darüber hinaus noch 2 bis 4 Monate an, in dieser Zeit werden alle denkbaren Fremdkörper vom Barthaar abgewiesen.

• B'fGäste

Bei der B'fGäste handelt es sich um eine kleine, unscheinbar wirkende Gebirgspflanze. Wer sie finden will, muss gut klettern können, denn sie wächst grundsätzlich an besonders unzugänglichen und steilen Berghängen in mindestens 2500 m Höhe. Ihre Blüten (Blütezeit: Trowla) sind dunkelgrün und im Jund trägt die B'fGäste blaue Beeren.

Anwendung: Aus diesen Beeren, so heißt es, lässt sich ein einzigartiges Schönheitsmittel herstellen. Man muss dazu lediglich 500 g sammeln und kleinmanschen. Dann verrührt man dieses mit 400 ml Ziegenmilch und einem Fasanenei, wobei man genau zweiundfünfzig Mal rühren und währenddessen acht Mal den Spruch „Idua No Bah Duis Sa Kunft" aufsagen muss. Das alles kann aber nur dann Erfolg haben, wenn der Lykanthro gerade voll am Himmel steht und die Beeren sofort nach der Ernte genutzt werden.

Wer es geschafft hat, all diese Bedingungen zu erfüllen, muss nun das Gebräu mit einem Zug trinken. Danach fällt er binnen fünf Minuten in einen sehr tiefen, sechs Tage anhaltenden Schlaf. In seltenen Fällen, also ca. 3%, kann es schon mal vorkommen, dass der Schlafende nach sechs Tagen nicht mehr von selbst aufwacht. Wenn er dann Glück hat, wird er rechtzeitig von jemandem gefunden, anderenfalls stellt er irgendwann eine besonders schöne Leiche dar…

Wenn aber alles geklappt hat, hat sich der Anwender oder die Anwenderin in eine wundersame, seiner Rasse vollkommen entsprechenden, Schönheit verwandelt. Die Wirkungsdauer ist von Rasse zu Rasse recht unterschiedlich, beim Menschen beträgt sie etwa 10 Jahre.

• Bömarill

Der Bömarill ist ein Staudengewächs und in fast ganz L'Feüd auf Wiesen und an Wegesrändern zu finden. Er wird bis zu 120 cm hoch und hat schmale, gelbschwarze Blätter. Von Trowla bis Crewü trägt er dunkelblaue Blüten.

Anwendung: Die Blüten können gesammelt und dann frisch oder getrocknet zu Tee weiterverarbeitet werden. Dazu nimmt man zwei TL Bömarill auf eine Tasse kochendes Wasser. Wird dieser Tee dreimal täglich über drei Wochen hinweg getrunken, nimmt die Empfindlichkeit der Haut gegenüber Sonneneinstrahlung und Hitzeeinwirkung, wie auch Feuer deutlich ab. (Nur ein Drittel der normalen Schadens-

punkte.) Diese Wirkung hält etwa noch drei Monate nach Absetzen der Behandlung an.

• *Bragency*
Ein bis zu 5 m hoher, schnell wachsender Laubbaum mit etwa 10 – 15 cm langen und 4 – 6 cm breiten Blättern. Diese Blätter sind hellgrün mit orangefarbenen Einschüssen. Der Bragency blüht von Böstwe bis Crewü. Seine Blüten sind etwa so groß wie eine Kulliger Silbermünze und von ebensolcher Färbung. Ab Crewü bis Zensch können die Früchte des Baumes geerntet werden. Bragency-Früchte haben eine längliche Gestalt und eine grausilberne Farbe.
Anwendung: Die Früchte dürfen keinesfalls roh verzehrt werden, sonst kann es zu Vergiftungen kommen, die Muskellähmungen hervorrufen. Gibt man die Früchte aber in siedendes Wasser und lässt sie mindestens 10 Minuten mitkochen, hat man ein hervorragendes Sättigungsmittel. Der Verzehr einer einzigen gekochten Bragency-Frucht sättigt einen Menschen für etwa eine Woche. Allerdings sollte man sich keinesfalls mehrere Wochen hintereinander auf diese Weise ernähren. Denn mit der Einnahme der Bragency-Frucht wird von Woche zu Woche die Aufnahme jeglicher anderer Nahrung zunehmend erschwert, indem der Körper andere Lebensmittel, dazu gehören auch Flüssigkeiten, sofort wieder abgibt, und zwar auf dem Weg, wie diese gekommen sind… Daher besteht schnell die Gefahr eines inneren Austrocknens. Die Wahrscheinlichkeit, dass dies passiert liegt nach zwei Wochen bei 30% und steigt dann von Woche zu Woche um 20%.

• *Bugredo*
Der Bugredo ist ein anspruchsloser, widerstandsfähiger Nadelbaum, der in L'Feüd weit verbreitet ist. Er gedeiht genauso am Meeresstrand wie in den Bergen und benötigt zum gesunden Wachstum hauptsächlich ausreichend Sonnenlicht. Er hat türkisfarbene, ca. 10 cm lange Nadeln, die jeweils zu siebt zusammenhängen und wird bis zu 40 m hoch.
Anwendung: Aus den Nadeln und frischen Trieben kann ein Ölauszug hergestellt werden, welcher einen für Insekten sehr unangenehmen Geruch ausströmt und daher auf sie stark abstoßend wirkt. Um sich vor lästigen Mücken oder anderen Stechinsekten zu schützen, kann man sich mit diesem Öl einreiben. Diese Behandlung muss alle 4 Stunden wiederholt werden. Doch Vorsicht: Bei übermäßiger Anwendung, also bei zu großen Mengen oder einem Zeitraum von mehr als drei Tagen, wirkt der Geruch nicht nur auf Insekten abstoßend…

• *Cirmansens*
Der Cirmansens ist eine ca. 150 – 200 cm hoch wachsende Grasart, die auf Feldern, an Wegrändern oder Waldlichtungen an sonnigen, trockenen Plätzen zu finden ist. Allerdings ist sie relativ selten und tritt auch nur in kleinen Gruppen auf. Ihre kleinen, weißen Blüten sind sehr unauffällig. In der Heilkunde hat sie keinerlei Bedeutung. Wenn allerdings die Cirmansens im Trowla ihre Pollen fliegen lässt, kann das schon ganz erhebliche Auswirkungen haben. Denn das Einatmen dieser Pollen löst beim Betroffenen ein sehr starkes Verlangen nach (1) Gold, (2) Macht, (3) Geschlechtsverkehr, (4) Kampf, (5) dem Eigentum anderer oder (6) Wissen aus (auszuwürfeln mit einem W6). Diese Wirkung hält bis zu sechs Stunden an (ebenfalls der W6).

• *Colmardo*
Der Colmardo ist eine Pilzart, die sich besonders gerne in großer Zahl auf Baumstümpfen niederlässt. Er hat einen unförmigen, blauen Schirm und einen schwarzen Stiel.
Anwendung:
a) Aus dem getrockneten Schirm des Colmardos und etwas Reladamm kann eine kühlende Salbe hergestellt werden, die zur Linderung von Insektenstichen oder Verbrennungen eingesetzt werden kann.
b) Einen getrockneten Colmardo-Stiel zum Wasser hinzu gegeben hat die gleiche reinigende Wirkung, als habe man dieses abgekocht.

• *Debbegge*
Der Debbegge ist ein Bodenpilz, der an Wiesen und Wegrändern zu finden ist. Sein großer, ovalförmiger Schirm ist graugrün.
Anwendung: Der Verzehr eines Debbegge ermöglicht nichtmagischen Wesen einen Einblick in den Astralraum für etwa 30 Sekunden. Allerdings ist das mit geistiger Anstrengung verbunden (10 gAP). Auch sollte man sich vor einer Überdosierung oder zu häufiger Anwendung in Acht nehmen. Wer mehr als zwei Pilze an einem Tag verspeist, muss mit unangenehmen Wahnvorstellungen und Trugbildern rechnen. Verwendet man Debbegge häufiger als fünf Mal im Monat, können schlimme Albträume, Angstzustände oder Gedächtnisstörungen die Folgen sein.

• *Demrerga*
Die Demrerga fällt besonders durch ihre farbenprächtigen Blätter auf. Die Pflanze wird in der Regel etwa 50 cm hoch, besteht aus einem dicken, vierkantigen Stängel und langen, federartigen Blättern, die bei Sonnenschein in allen Farben des Regenbogens schillern. Ist der Himmel aber bedeckt oder die Sonne bereits untergegangen, sieht die Pflanze grüngrau bis grau aus. Nur bei Volllykanthro leuchtet sie silberfarben. Das ist auch der Zeitpunkt, in der die Blätter geschnitten und verwendet werden können. Die Demrerga ist in L'Feüd zu Hause.
Anwendung: Aus den zu Volllykanthro geschnittenen Blättern kann ein Trank zubereitet werden, der jedem Magiebegabten fünfzig geistige Ausdauerpunkte zusätzlich beschert. Werden diese aber nicht innerhalb von 24 Stunden verbraucht, verschwinden sie wieder.

• ***Eknök* (auch *Hexenrausch* oder *Heilerskraut* genannt)**

Diese Pflanze hat das Aussehen von grobgliedrigem Gras. Im gesamten Frühling bildet sie Blüten in Tropfenform aus, die bis zum Spätherbst zu Beeren ausgewachsen sind. Das Eknök selbst ist hellgrün, die Blüten und Beeren sind violett. Das Vorkommen dieser recht seltenen Pflanzen erstreckt sich auf sehr feuchte, gemäßigt warme Regionen Orotas. Dort wird sie dann auch in den meisten Gärten angebaut.

Anwendung:

a) Die Beeren sind pur zum Verzehr geeignet, sie schmecken stark salzig.
   Wirkung: Eknökbeeren wirken wie ein Rauschmittel; wenn man einige davon verspeist, wird der Esser anfällig für unkontrollierte Lachanfälle. Seine Bewegungen kann er nicht mehr kontrollieren, er ist wie beschwipst. Leider machen die Beeren auch abhängig, aber es ist ein langsamer und schleichender Vorgang bis zur Sucht, wobei es sich bei ihr um ein rein physisches Phänomen handelt.
b) Die Blätter können zu Brei oder Salbe verarbeitet werden.
   Wirkung: Der Brei erhöht die Heilungsrate bei offenen Wunden. Eine gutgemachte Salbe, d.h. hochkonzentriert, wirkt wundschließend. Wie viele LE der Brei bzw. die Salbe dem Behandelten zurückgibt, legt der SL je nach Qualität der Behandlung fest.
c) Die Pflanze selbst ist nicht zum Verzehr geeignet. Werden dennoch Blüten, Blätter oder Wurzeln verspeist, hat das folgende
   Wirkung: Es schmeckt zwar nicht unbedingt übel (leicht säuerlich), ist aber dennoch bei größeren Mengen tödlich. Die Blätter sind dabei weniger giftig als die Blüten. Getrocknet und zerstoßen sind sie ein beliebtes Gift, wobei es nur bei Verzehr wirkt. Eknök ist ein Gift der Stufe 3.

• ***Farawei***

Der Farawei ist eine ausdauernde Pflanze, die man an trockenen, sonnigen Standorten in ganz Orota finden kann. Es handelt sich um eine liegende Pflanze mit dickem Wurzelstock und vielen dünnen, behaarten Stängeln. Die gezähnten, hellgrünen Blätter sind meistens vierteilig. Im Vebera trägt der Farawei die typischen langstieligen Blüten mit vier gelben Blütenblättern. Der Wurzelstock wird von Crewü bis Rierge gesammelt und in der Sonne getrocknet. Dann kann er fein gehackt und unter Speisen oder Teemischungen gegeben werden.

Anwendung: Der Verzehr von Farawei erhöht die geistige Kreativität. Probleme lassen sich jetzt viel einfacher überdenken und Lösungen dafür werden plötzlich gefunden. Allerdings konzentriert sich der Betroffene dermaßen stark auf die eigenen Probleme, dass seine Wahrnehmungsfähigkeit allgemein stark sinkt. (10 g Farawei bewirken einen Malus von 30 Punkten auf alle Wahrnehmungsfähigkeiten, die Wirkungsdauer beträgt 30 – 60 min und hängt von der Konstitution ab.)

• ***Felmrd***

Ein etwa 15 bis 20 cm hoch wachsendes Kraut mit schmalen, gekräuselten, blauroten Blättern. Die Pflanze blüht von Glefröt bis Trowla. Die orangegelben bis roten Blüten sind sehr klein, dafür aber zahlreich. Während der Blütezeit sollte die Pflanze nicht verwendet werden, da sie dann in der Anwendung keine Wirkung zeigt. Im Sammü und von Böstwe bis Zensch können die Blätter und Wurzeln gesammelt und getrocknet werden.

Anwendung: Getrocknete Felmrd kann unter Speisen gemischt werden, ist aber an seinem leicht nussigen Beigeschmack von Kräuterkundigen erkennbar. Das Pulver nimmt Einfluss auf die geistigen Fähigkeiten. Die Gedankengänge des Betroffenen geraten durcheinander. (Bei 10 g Felmrd sinkt der Wert für Klugheit um 25 Punkte, bei 15 g um 40 Punkte und bei 20g um 80 Punkte. Die Wirkung hält in jedem Fall etwa eine Stunde an.)

• ***Friedensbringer***

Dieses Kraut, welches einen sehr aromatischen, ungemein charakteristischen Geruch besitzt, ähnelt in Form und Farbe den Tabaksorten, welche die Halblinge im und um das Graubtal herum anbauen.

In den feuchteren Regionen Orotas kommt es häufiger vor, es besitzt keinen weiteren und größeren Wert, selbst für die Szoths, die sich mit den Kräutern des Sumpfes auskennen. Erst wenn der Friedensbringer von der harmlosen Friedenskrautechse (*Bufo pax kruderis*) verspeist wird (Friedensbringer ist im Übrigen ihr Leibgericht), entfaltet es im Magen derselbigen seine Wirkung. Durch Magensäfte und andere unaussprechliche Vorgänge entsteht aus den Säften des Friedensbringers im Darm der Echse die *Essenz*.

Anwendung:

a) Der Darm der Echse wird samt Inhalt entfernt, an der Luft getrocknet und zerkleinert, wodurch das Ganze eine gewisse Ähnlichkeit zu einem feinen Tabak bekommt. Dieser Tabak wird anschließend geraucht. Die benötigte Menge für eine Pfeife muss aus 50-70 Echsen gewonnen werden, daher kostet eine Dosis *Essenz* ca. 230 GS.
   Wirkung: Das Rauchen versetzt den Raucher in einen Zustand der absoluten Glückseligkeit, die mehrere Stunden anhält. Die Wahrscheinlichkeit, von der Essenz abhängig zu werden beträgt 100% (je nach Wille des Rauchers), nach jedem Genuss muss der Raucher eine Wi-Probe bestehen, um nicht dauerhaft süchtig zu werden.
b) Wird die *Essenz* in heißem Wasser aufgelöst (etwa die gleiche Menge wie beim Rauchen) und der Dampf inhaliert, so resultiert daraus folgende
   Wirkung: Durch das Inhalieren wird ein geistiger bzw. körperlicher Schock auf der Stelle überwunden. Allerdings besteht beim Inhalieren

die gleiche Wahrscheinlichkeit, abhängig zu werden wie beim Rauchen (s.o.).

Sucht:
Der nach Friedenskraut Süchtige benötigt seine tägliche Dosis, um nicht streitsüchtig und unbeherrscht zu werden. Außerdem stellt sich eine zunehmende körperliche Schwäche ein. Der Kk-Wert nimmt um 30 Punkte ab, jedoch nicht die Angriffslust… Alle 1W6+2 Tage wiederholt sich der Verlust. Kurz bevor die Körperkraft auf oder unter Null sinkt oder während eines „regulären“ Kampfes greift der Süchtige bei einer misslungenen Wi-Probe alles an, was in seine Nähe kommt. Dabei kämpft er ohne Rücksicht auf Verluste bis zur Bewusstlosigkeit oder Tod.
Sinkt die Kk auf oder unter Null, so wird der Süchtige bewusstlos und fällt in ein Koma, welches 3W6 Tage anhält (s. **Tabellen d1/d2**). Überlebt er, auf welche Weise auch immer, das Koma, so ist seine Sucht geheilt, jedoch wird er für den Rest seines Lebens Nachwirkungen seiner Sucht haben: jede Suchtwahrscheinlichkeit bei anderen Rauschgiften aller Art steigt um 50%, der Zechen-Wert wird niemals über 5 steigen (lag er darüber, so sinkt er auf 5).
Süchtige sind leicht zu erkennen (Ri-Probe), da sie immer der verbrannt-modrige Geruch von fauligen Sumpfgasen umgibt (Ch-Wert –40).

• Friehkoal
Die Friehkoal ist eine Schmarotzerpflanze, die ihre Wurzeln in die Rinde von Laubbäumen hinein bohrt und dann nach und nach am Stamm entlang in Richtung Licht wächst. Die Friehkoalblüten zeigen sich vereinzelt ab Anfang Trowla, doch bis die Pflanze tatsächlich in voller Blüte steht, vergehen meist noch 8 – 12 Wochen. Die Blüten sind übrigens pinkfarben und trichterförmig, die Blätter schmal und geringelt.
Anwendung: Aus den Blüten und Blättern kann man einen Trank herstellen, der die Tragweite der Stimme um das fünffache erhöht, so dass diese sehr viel weiter zu hören ist als normalerweise.

• Gägerbflog
Der Gägerbflog ist ein Laubbaum mit roten, an den Rändern gezackten Blättern. Von Sammü bis Glefröt ist seine Blütezeit. Die Blüten sind relativ klein und haben gelbe, gezackte Blütenblätter. Ab Ende Vebera bis Mitte Jund wachsen dann die orangegelben Gägerbflogbeeren.
Anwendung: Aus den Beeren kann ein Ölauszug gewonnen werden, der als Grundlage für ein Massageöl dienen kann. Körperteile, die mit diesem Massageöl behandelt werden, werden geschmeidiger und gelenkiger. Außerdem können physische Tätigkeiten nach der Behandlung viel schneller durchgeführt werden. (Das kann sehr hilfreich sein, wenn man beispielsweise in kurzer Zeit weit rennen will…) Allerdings hält die Wirkung nur etwa eine Stunde an, danach fühlt sich der Betroffene sehr erschöpft. Die Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit steigt in dieser Stunde an (+30). Ebenso steigt die körperliche Ausdauer (gAP +30), fällt allerdings nach Ablauf dieser Stunde ziemlich stark (gAP –50).

• Gauste
Die Gauste ist eine sehr gefährliche Pflanze. Ihr Stängel ist dick und mit ca. 1 cm langen Stacheln besetzt. Diese Stacheln sind sehr spitz und bleiben mit 95-prozentiger Wahrscheinlichkeit in der Haut desjenigen stecken, der ihnen zu nahe kommt. Durch diese Stacheln gelangt dann das Gift der Gauste in den Körper des Betroffenen, dessen Wirkung innerhalb von 10 Minuten einsetzt. Der Betroffene verliert völlig den Sinn für die Wirklichkeit und hält sich selbst für sehr viel wichtiger und erfolgreicher, als er eigentlich ist. Gefahren gegenüber verhält er sich äußerst sorglos, da er sich für unbesiegbar hält. Die Wirkung hält bis zu 6 Tage an (1W6).

• Gliddip
Der Gliddip ist ein bis zu 2 m hoch wachsender Strauch mit langen, spitz zulaufenden, gelb-grünen Blättern, der an Wald- und Feldrändern zu finden ist. Von Mitte Trowla bis Anfang Böstwe zeigt der Gliddip seine prallen, leuchtendroten Blüten, die besonders nektarreich sind. Daher sind die Gliddipsträucher während der Blütezeit meisten von ganzen Bienenschwärmen umgeben. Der Gliddiphonig ist außergewöhnlich aromatisch und daher sehr beliebt. Aber Vorsicht: Wenn man den Gliddiphonig während intensiver Sonnenstrahlung zu sich nimmt, kann es und wird es wahrscheinlich auch zu furchtbaren Flatulenzen kommen, die im schlimmsten Falle ein Zerbersten der Gedärme zur Folge haben können.

• Güldenwoath
Der Güldenwoath ist eine ca. 150 – 200 cm hoch wachsende Kakteenart mit ca. 10 cm langen Stacheln. Alle zwei Jahre trägt der Güldenwoath große, pinkfarbene Blüten. Im Jund wachsen dann die Güldenwoath-Früchte. Diese Früchte sind hellrot, etwa 5-6 cm lang und haben eine bauchige Form.
Der frische Güldenwoath-Saft, der aus diesen Früchten gewonnen werden kann, ist etwa 8 Tage haltbar. In Alkohol eingelegte Früchte sind etwa 14 Monate haltbar.
Anwendung: Der Verzehr einer Güldenwoath-Frucht, ob nun pur, unters Essen gemischt oder aber als Saft bewirkt beim Betroffenen, dass er nicht mehr lügen kann. Er ist absolut ehrlich und beantwortet alle an ihn gestellten Fragen. Durchschaut der Betroffene allerdings die Lage (gelungene Kl-Probe), so kann er versuchen, die Wahrheit durch geschickte Wortwahl zu verschleiern.

• Haga
Der Haga ist ein 20 – 30 cm hohes Pflänzchen mit flaumig behaartem Stängel und eiförmig, an der Spitze gezähnten Blättchen. Man findet ihn in ganz L'Feüd an Wiesen, Heiden oder Mooren. Seine sehr kleinen, weißen Blüten haben kugelförmige Blütenstände und verbreiten einen stark aromatischen Duft. Die Blütezeit ist von Sammü bis Glefröt. Zwischen

Jund und Rierge kann man die Wurzeln und Blätter der Pflanze sammeln und weiterverarbeiten.
Anwendung: Ein Trank, der aus Hagablüten und Plexiwein hergestellt wurde, hilft bei der Regenerierung (1W4 LE) und erhöht die körperliche Ausdauer (1W6 kAP).

• *Hworx*
Beim Hworx handelt es sich um einen gedrungenen Stauch, der etwa 180 – 200 cm hoch werden kann. Man findet ihn vor allem an trockenen, warmen Standorten. Seine länglichen, am Ende spitz zulaufenden Blätter haben eine kräftige gelbgrüne Farbe und wachsen direkt am Busch.
Anwendung: Aus diesen Blättern kann ein Tee zubereitet werden, der als besonders wohlschmeckend und gesundheitsfördernd bekannt ist. Trinkt man täglich eine Tasse dieses Tees, so sinkt bereits nach einer Woche die Wahrscheinlichkeit einer Erkrankung um 50% (Ko +10). Die körperliche und geistige Ausdauer steigt um 10%. Die Wirkung dieses Tees hält noch eine Woche nach Genuss der letzten Tasse an.

• *Ibis*

Die Ibis ist eine Wasserpflanze, die an Flussufern, Teichen und Gräben in ganz L'Feüd vereinzelt zu finden ist. Die schwertförmigen Blätter wachsen direkt an der Wurzel, der Stängel ist nur schwer von ihnen zu unterscheiden. Am Stängel bilden sich zwar Blütenansätze, die die Form eines grünen Blütenholms haben, sie reifen aber nicht. Deshalb erscheint die Ibis optisch fast wie Gras.
Geerntet werden lediglich die Wurzeln der Pflanzen, die man entweder im Frühjahr oder im Herbst ausgräbt. Sie sollten dann schnell im Ofen getrocknet werden, denn wenn der Trockenvorgang länger als 7 Stunden dauert, gehen die Wirkstoffe verloren.
Anwendung: Eine Paste aus fünf Teilen zerriebener Ibiswurzel, vier Teilen Reladamm und einem Teil Badeliwurzel aufgetragen auf die Haut und die Haare verändert den Körpergeruch derart stark, dass der Betreffende nicht einmal mehr von guten Spürhunden wahrgenommen werden kann. Um die Wirkung zu erhalten, muss die Paste alle zwei Stunden erneut aufgetragen werden. Ausrüstungsgegenstände können ebenfalls mit dieser Paste behandelt werden.

• *Idethou*
Diese Pflanze kommt in ganz L'Feüd wild vor. Sie wird bis zu 50 cm hoch und bildet häufig schon im Trowla kleine blaue Blüten. Zu Beginn der Blüte können einige Äste abgeschnitten und getrocknet werden. Oder aber man gräbt im Herbst den Wurzelstock aus und trocknet ihn.
Anwendung:
Aus 1-2 Teelöffeln des getrockneten Krautes kann man eine Tasse Tee zubereiten, in dem man es mit kochendem Wasser übergießt und dann fünfzehn Minuten ziehen lässt. Der Tee vertreibt die Müdigkeit und ist daher bei Abenteurern recht beliebt, die des Nachts Wache halten müssen. Trinkt man stündlich eine Tasse frisch zubereiteten Tee, so erspart der Held dem Spieler irgendwelche Ko-Proben. Allerdings darf man es nicht übertreiben. Denn nach spätestens fünf Tassen wirkt es nicht mehr und nach der sechsten Tasse kann es zu Halluzinationen kommen.

• *Jorpe*
Jorpe ist seine sehr beliebte Gewürzpflanze, die in ganz Orota zu finden ist. Sie wird etwa 50 cm hoch und hat längliche, an den Spitzen gezackte Blätter. Von Glefröt bis Böstwe trägt die Jorpe hellblaue Blüten. In getrockneter Form sind sie mehrere Jahre haltbar.
Anwendung:
a) Man verwendet den Jorpe meist zum Würzen von sehr fettreichen Fleischgerichten, die so sehr viel bekömmlicher sind.
b) Aus den Blüten kann auch ein Duftöl hergestellt werden, welches aufgetragen auf die Haut den Anwender für andere attraktiver und sympathischer erscheinen lässt. Die Wirkungsdauer beträgt drei Stunden, wobei die Wirkung in der ersten Stunde sehr stark ist, dann aber merklich abfällt (1. Stunde: Ch +50; 2. Stunde: Ch +25; 3. Stunde: Ch +12).

• *Kalandel*
Der Kalandel ist ein etwa 15 – 20 m hoch wachsender Baum, der in den waldreichen Gebieten L'Feüds beheimatet ist. Die Blätter des Kalandels sind etwa 10 – 14 cm lang und spindelförmig. Die blassrosa Blüten, die der Kalandel von Glefröt bis Böstwe trägt, sind etwa 8 cm lang und hängend. Von Trowla bis Vebera kann man die kleinen Samen des Kalandel ernten.
Anwendung:
a) Die Blüten und Samen können getrocknet werden. Gibt man davon eine Halblingshandvoll ins Feuer, entsteht ein Rauch, der Mücken und andere Stechinsekten vertreibt. Man kann auch Fackeln mit Kalandel präparieren, die dann zwar etwas schneller abbrennen, aber dafür ebenfalls Mücken und andere Insekten fernhalten.
b) Aus den Blüten und Blättern des Kalandel kann man eine Salbe gegen Fußpilz herstellen. Doch Vorsicht: Dafür verwendet man nur Pflanzenteile, die von Glefröt bis Vebera gesammelt werden, sonst könnte sich der Fußpilz eher noch verschlimmern.

c) Wenn man ein wenig die Rindes des Kalandels löst, kann man die darunter befindliche Milch auffangen. Sie eignet sich hervorragend als Mittel gegen Holzwurmbefall.

• *Knarks* (auch *Schildkrötenstrauch* genannt)
Knarks wächst dicht am Boden und ist unscheinbar braun-dunkelgrün gesprenkelt. Die Blüte (Blütezeit: Böstwe bis Crewü) des Schildkrötenstrauchs erinnert ein wenig, wie der Trivialname schon aussagt, an das Aussehen einer Schildkröte, wobei sie weinrot schimmert. Knarks ist nicht sonderlich schwer zu finden, da es – obwohl sehr klein – immer flächendeckend auftritt. Der bevorzugte Lebensraum dieser Pflanze findet sich im Schatten von großen Nadelbäumen auf ganz Orota.
Anwendung:
a) Die gesamte Pflanze kann trocken oder auch frisch als Teeaufguss verwendet werden. Das Getränk ist ein langsam wirkendes Stärkungsmittel, das sich oft im Gepäck eines Reisenden, der lange unterwegs ist, findet. Doch auch schwer arbeitende Landarbeiter schätzen dieses Getränk.
Wirkung: Erhöhung der kA um 1W6+1.
b) Als Salbe oder auch als warmer Brei aus allen Pflanzenteilen kann sie Schmerzen lindern.
Wirkung: Der Behandelte erhält keine Lebensenergie zurück, stattdessen macht sie den Kopf wieder klar und gibt ihm 2W6 gAP zurück.
c) Die frischen Blüten schmecken als Tee wunderbar.
Wirkung: Bei einem starken Konzentrat oder zuviel Genuss des Tees kann die Pflanze einschläfernd wirken.

• *Kr'wöärte*

Die Kr'wöärte erreicht etwa eine Höhe zwischen 90 und 140 cm. Ihre Blätter sind eiförmig und ebenso wie ihr langer Stiel mit feinen Härchen bedeckt. Ihre tiefroten Blüten zeigen sich von Ende Böstwe bis Anfang Vebera.
Anwendung:
a) Aus den Blättern und Stängeln der Kr'wöärte kann man eine schmerzlindernde Tinktur oder Salbe herstellen, die auf offene Wunden aufgetragen wird. Die Schmerzen werden rasch betäubt, die Wirkung dauert 8 Stunden an. Der Patient kann daher schmerzfrei schlafen und völlig normal körperlich und geistig regenerieren. Allerdings hat die Kr'wöärte keine positive Wirkung auf die Heilung. Daher empfiehlt es sich, die Kr'wöärte mit anderen Heilkräutern zu kombinieren.
b) Die Blüten der Kr'wöärte lassen sich leicht trocknen. Aus ihnen kann man einen wohlschmeckenden Kräutertee herstellen.

Aus Kr'wöärte hergestellte Tinkturen, Salben oder Kräutertees sind etwa 6 Monate haltbar.

• *Krik* (auch *Schneckenschwamm* genannt)
Der Schneckenschwamm wächst in Gebieten auf Orota, die im Herbst und Frühjahr sehr feucht und im Sommer sehr trocken sind (beispielsweise *Wil Gotch*, *Bawul* oder *Kullig* und *Tyth Morr*). Für die sehr trockenen Sommermonate speichert das Krik das zum Überleben notwendige Wasser in schwammartigen Gewebeansammlungen auf der Blattunterseite, die etwa walnussgroß sind. Krik wächst sehr vereinzelt auf sandigem Untergrund und bildet im Vebera genau eine urnenförmige Blüte aus, die genau einen Tag lang blüht.
Anwendung:
a) Die schwammartige Gewebeansammlung kann über Wunden ausgepresst werden.
Wirkung: Es läuft ein grüner Saft (Schneckenschleim vergleichbar) über die Wunde (falls der Heiler ordentlich gezielt hat). Dieser Schleim bewirkt, dass eine vorhandene Blutung sofort zum Stillstand kommt. Ein eventuelles Verbluten kann dadurch verhindert werden. Es werden jedoch nur oberflächliche Blutungen gestillt. Besonders beliebt ist dieser Saft bei Bluterkranken, die immer einen wasserdichten Beutel mit Krikblättern bei sich führen.
Durch Krik erlangt der Behandelte jedoch keinerlei Lebensenergie zurück, für den Heilprozess sind andere Kräuter besser geeignet.
b) Der Schleim kann aus den Blättern gepresst werden, um ihn zu trinken.
Wirkung: Ähm, also manche meinen, man bekomme dadurch Muskeln oder würde deutlich potenter. Bei vielen stimmt es auch (der Glaube versetzt bekanntlich Berge…), aber größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass man an Verstopfung leiden wird. So ist die einzige erwiesene Wirkung beim Trinken des Schleims die Verhinderung von Durchfall, an dem richtige Helden aber niemals leiden.
c) Man kann den Schleim als Gesichtsmaske verwenden.
Wirkung: Es bildet sich ein grüner Film auf der Haut, der nach 10 Stunden wieder abgezogen werden kann. Danach wirkt grobporige Haut entschieden feiner. Kommt der Krikschleim in die Augen, so bildet sich recht schnell ein dünner Film auf dem Augapfel, der die Sehkraft um 10 Punkte vermindert, ansonsten jedoch ungefährlich ist. Leider gibt es bis heute kein Gegenmitte gegen Krikaugen.

• *Lafarmit*

Der Lafarmit ist vor allem in den Wäldern von Lönn weit verbreitet. An anderen Orten L'Feüds findet man ihn sehr selten. Von Glefröt bis Trowla trägt er leuchtend rote Blüten, die sich später zu dunkelroten Schoten ausbilden.

Anwendung: Die Schoten werden im Crewü geerntet, getrocknet und sind dann über mehrere Jahre haltbar. Sie schmecken sehr süß und sind als Zugabe zu Tees oder Säften sehr beliebt.

• Leppep

Der Leppep ist eine ca. 200 – 240 cm hoch wachsende Grasart, die in der Tyth Morr beheimatet ist. Ab Mitte Trowla wachsen kleine hellblaue Blüten und im Jund kann man die Leppep-Körner ernten.
Anwendung: Die Leppep-Körner werden getrocknet und gemahlen. Gemahlener Leppep ist sehr lange haltbar. Man kann aus Leppep und etwas Milch einen sehr gesunden Brei herstellen, der besonders nach körperlichen Anstrengungen hilfreich ist. (Pro Portion Leppep-Brei aus 150 g Leppep und etwas Milch bekommt der Anwender 1W10+3 kAP zurück.)

• Lüden

Der Lüden ist eine etwa 30 – 90 cm hohe Pflanze, die vor allem im Gebirge zu finden ist. Er hat einen kräftigen, vierkantigen Stängel mit langstieligen, dunkelblauen Blättern. Seine rostroten Lippenblüten sind etwa 2 cm lang und zeigen sich im Trowla.
Anwendung: Aus den Blättern und Blüten wird ein Öl hergestellt, das tagsüber auf die Nägel aufgetragen und einmassiert wird. Das sorgt für schöne Fingernägel und beim Vingari nachts für kräftige Klauen. Wendet der Vingari das Öl täglich an, steigen nach etwa 24 Tagen nach der ersten Anwendung die Schadenspunkte bei Klauenkampf um 1W4.

• Luokque

Der Luokque ist ein 15 – 20 m hoch wachsender Laubbaum mit großen, runden Blättern von dunkelgrüner Färbung. An den Astenden wachsen von Sammü bis Glefröt die leuchtend gelben, prallen Blüten. Im Crewü kann man die ca. 7 cm langen, schmalen Früchte ernten.
Anwendung: Ihre auffallend orangefarbene Schale ist sehr fest und muss aufgeschlagen werden. Darinnen finden sich kleine Nüsse, die man in der Heilkunde als Gegengift bei Schlangenbissen einsetzt. Die Auswirkungen dieser Gifte werden halbiert, die Vergiftung verläuft keinesfalls tödlich.

• Mekobt

Beim Mekobt handelt es sich um einen gedrungenen Strauch, der gern an schattigen und feuchten Standorten wächst. An seinen hellroten, herzförmigen Blättern ist er leicht zu erkennen. Diese Blätter sollten möglichst frisch verwendet werden.
Anwendung: Ein Salat aus etwa 10 Mekobtblättern und einem Löffel Öl bewirkt eine enorme, wenn auch nur kurzfristige Steigerung der Abwehrkräfte des Körpers. Verwendet man hingegen getrocknete Blätter, sollten diese nicht älter als fünf Monate sein, außerdem braucht man etwa die dreifache Menge, um die gleiche Wirkung zu erzielen. Die Wirkung von Krankheiten wird für einen Tag neutralisiert, die Auswirkung von Giften halbiert.

• Mettau

Der Mettau ist in L'Feüd fast überall dort, wo es einen trockenen, sandigen oder steinigen Boden gibt, ausreichend vorhanden. Wegen seiner unscheinbaren Gestalt ist er aber den meisten Kräuterunkundigen gänzlich unbekannt. Auf dem kahlen, etwa 5 bis 10 cm langen, am Boden gestrecktem Stängel wachsen paarweise kleine Blättchen, in deren Achseln winzige grünliche Blüten stecken. Die Blütezeit ist von Glefröt bis Trowla.
Bis auf die Wurzel ist die ganze Pflanze verwendbar. Gesammelt werden sollte Mettau jedoch nur in der Blütezeit, da er sonst kaum wirksam ist. Seine Wirkstoffe sind sehr empfindlich. Man kann Mettau zwar trocknen, doch die getrocknete Pflanze sollte nicht länger als ein Jahr gelagert werden, sonst wird die Pflanze unwirksam.
Anwendung: Man kann einen Tee aus 10 g Mettau und 150 ml heißem, aber nicht mehr kochendem Wasser, bereiten. Diesen Tee lässt man ca. 10 min ziehen, bevor man ihn möglichst schnell innerhalb von zwei Minuten trinkt. Der Tee wirkt beruhigend und stimmungsaufhellend. Man kann damit andauernde Depressionen und Angstzustände lindern. Oder aber man benutzt ihn nach geistigen Überanstrengung, Schockzuständen oder ähnliches.

• Mröätüv

Ein kleines, etwa 10 bis 15 cm hohes Kraut mit gekrausten, hellgrünem Blattwerk. Von Sammrü bis Jund trägt es weiße, orange-geränderte Blüten.
Anwendung: In den Monaten der Blüte werden die Blätter und jungen Triebe der Pflanze gesammelt und in der Sonne getrocknet. Es kann nun mit Hilfe einer Pfeife geraucht werden. Das Rauchen von Mröätüv empfiehlt sich vor längeren Reden mit großer Zuhörerschaft. Die Stimme reicht dann sehr weit ohne zu ermüden. Außerdem wird die Stimme von den meisten Zuhörern als sehr angenehm empfunden (Ch +10).

• Müngsten

Der Müngsten ist ein 80 bis 100 cm hoch wachsender, ausladender Strauch, der in ganz Orota an feuchten, schattigen Standorten zu finden ist. Seine Blütezeit ist im Trowla. Ab Mitte Crewü bis Anfang Jund kann man dann die großen, hellblauen Früchte ernten.
Anwendung: Aus den Müngstenfrüchten kann ein Haarwuchsmittel gewonnen werden. Man zerkoche dazu 1 kg Müngstenfrüchte, 150 g frische oder getrocknete grüne Plexibeeren, 50 g Zucker, 20 g Badeliwurzelpulver und 2 Lafarmitschoten zu einem Mus und lasse es 10 Tage in einer verschlossenen Flasche gären. Trägt man dies dann über mindestens 8 Tage dreimal täglich auf die Kopfhaut auf, so sollte das Haar nachwachsen. (Wahrschein-

lichkeit: 1. Tag 10% und steigt mit jedem weiteren Tag um 5%). Funktioniert natürlich nur bei Rassen, denen normalerweise Haar auf der Kopfhaut wächst…
Allerdings sollte man diese Behandlung nach spätestens 16 Tagen abbrechen, da bei längerer Behandlung die Konzentrationsfähigkeit des Betroffenen merklich nachlässt (Kf –20).

• Neboch
Beim Neboch handelt es sich um einen kleinen, selten höher als 80 cm werdenden Gebirgsbaum, der vor allem auf kargen, steinigen Böden an schattigen Stellen in ganz L'Feüd anzutreffen ist. Von Trowla bis Böstwe trägt er kleine, dunkelrote Blüten.
Anwendung: Für die Heilkunde sind ausschließlich die hellgrünen, herzförmigen Blätter von Bedeutung. Diese werden vorsichtig erwärmt und leicht angeraut. Wenn diese dann auf äußere Verletzungen aufgelegt werden, kann man Entzündungen vermeiden. Diese Behandlung muss dreimal täglich wiederholt werden. Neboch-Blätter sind nach der Ernte nur sieben Tage verwendbar.

• Noboh

Der Noboh ist eine kleine Wiesenblume, die in ganz L'Feüd auf satten Wiesen an sonnigen Plätzen Verbreitung findet. Ab Glefröt bis Böstwe trägt sie kleine, rosa Blüten, die man kurz vor dem Abblühen sammelt.
Anwendung: Den Noboh verwendet man, um Geister und Untote fern zu halten. Dazu gibt man 15 g Nobohblüten in drei Liter kochendes Wasser und lasse dieses nun verdampfen. Das hält Geister und Untote für einen Zeitraum von 6 Stunden in einem Umkreis von 300 m fern.

• Noirenhief
Ein etwa 50 cm hoher Halbstrauch, der unten stark verholzt ist. Seine hellgrünen Blätter sind langstielig und haben eine rundliche Form. Von Ende Sammü bis Anfang Glefröt blüht er mit kleinen, violetten Blüten. Den Noierenhief findet man an besonders regenreichen, feuchten Plätzen in ganz Orota.
Anwendung: Die Pflanze riecht stark aromatisch und ist vor allem als Küchengewürz bekannt. Für die Heilkunde benötigt man die Blätter und Triebe der Pflanze, die entweder getrocknet oder frisch verwendet werden können. Als Trank wirkt Noirenhief gegen innere Verletzungen. Die Regenerierungszeit wird um ein Drittel verkürzt. Dieser Trank ist bei normaler Lagerung etwa 13 Monate haltbar.

• Oaligs
Der Oaligs ist eine etwa 10 cm hoch wachsende Gebirgspflanze mit großen herzförmigen Blättern, die in Glefröt blassgelbe Blüten trägt. Von Vebera bis Jund kann man dann die Oaligs – kleine, ovale Beeren mit schwarz-blauer Farbe – sammeln und anschließend bei hoher Hitze trocknen. Danach sind die Beeren mehrere Jahre haltbar.

Anwendung: Vor der Anwendung werden die Oaligsbeeren gemahlen und dann im kochenden Wasser aufgelöst. Pro Person verwendet man dazu 100 ml Wasser mit 10 g Oaligs. Nach Genuss von frisch gekochtem Oaligs Tee ist es möglich, längere Zeit als gewöhnlich und trotz vorangegangener körperlicher oder geistiger Anstrengung wach und konzentriert zu bleiben.
Die Wirkung hält etwa 4 Stunden an. Doch Vorsicht: Die Dosis darf binnen 24 Stunden nicht 30 g überschreiten, dann wären Unkonzentriertheit und den Verlust von feinmotorischen Fähigkeiten die Folgen (gAP und kAP sinken nicht unter 5).

• Overuh

Die Overuh ist eine pilzförmige Wasserpflanze, die man in trüben Seen, Tümpeln und Bächen mit niedriger Fließgeschwindigkeit finden kann. Im Frühjahr hat die Overuh eine hellbraune Farbe, sie verfärbt sich im Frühjahr grün, wird im Sommer gelb und nimmt dann schließlich im Winter eine rote Farbe an.
Anwendung: Aus der grünen Overuh kann ein Trank bereitet werden, der Linderung bei körperlicher Erschöpfung (1W6+2 kAP) verschafft und zudem beruhigend wirkt. Ein Trank aus der gelben Overuh hat dieselbe Wirkung, nimmt aber zusätzlich Einfluss auf das Gedächtnis. Es fällt nach diesem Trank erheblich leichter, sich Neues zu merken, das gilt ebenso für kompliziert, langweilige und unwichtig erscheinende Dinge (Wirkungsdauer: 5 Stunden).
Man hüte sich jedoch vor einem Trank aus roter Overuh. Denn dieser bringt die sprachliche Ausdrucksfähigkeit des Betroffenen völlig durcheinander. Er ist nicht mehr in der Lage auch nur einigermaßen verständliche Sätze zu bilden. Welchen Eindruck das auf die Zuhörer macht, kann sich jeder vorstellen. Die meisten Betroffenen werden schlicht für verrückt gehalten. Doch der Betroffene ist von den Sprachschwierigkeiten mal abgesehen vollkommen normal – zumindest genauso normal wie sonst auch, was auch immer das heißen mag… Er selbst bemerkt allerdings nur an den Reaktionen seiner Zuhörer, dass etwas nicht stimmt (Wirkungsdauer: 5 Stunden).

• Perpignan
Beim Perpignan handelt es sich um ein 70 – 80 cm hoch wachsendes Gras, das fast ausschließlich in Sümpfen und Mooren zu finden ist. Seine langen,

blaugrünen Blätter laufen nach oben spitz zu und wachsen in Büscheln von 20 bis 30 Blättern. Von Glefröt bis Jund blüht das Gras an langen Blütenstängeln mit einer kleinen Traube winziger, roter Blüten. Wesen, die den Geruch der Perpignanblüte wahrnehmen, verlieren die Fähigkeit, ihre Gefühle vor anderen zu verbergen. Ihre Körpersprache wird deutlicher, insbesondere auch ihre Mimik. Es gelingt keine überzeugende Lüge, kein aufgesetzter Charme… Der Perpignan stellt keine besonderen Ansprüche an seine Umgebung und ist daher weit verbreitet.

Anwendung: Aus den Blüten und Pineroloöl kann ein Auszug hergestellt werden, der nun als Parfüm oder Duftöl, das man verdunsten lässt, verwendet wird. Wer sich in der näheren Umgebung aufhält, wird sich offener und ehrlicher verhalten (Gegenmittel: Alliante).

• *Pinerolo*

Der Pinerolo ist ein kräftiger Laubbaum, der etwa 20-30 m hoch wird. Seine blaugrünen, herzförmigen Blätter sind etwa halblingshandtellergroß und sehr dick. Aus diesen Blättern kann durch Auspressen ein sehr aromatisches, gesundheitsförderndes Öl gewonnen werden, das bei richtiger Lagerung etwa 19 Monate haltbar ist. Pineroloöl eignet ist hervorragend als Grundstoff für Ölauszüge und wirkt für sich schon leicht desinfizierend.

• *Plexi*

Der Plexi ist ein ca. 400 cm hoch wachsender Busch mit dichtem gelbgrünen Blattwerk und weißgelben Blüten. Ab Mitte Jund bis Anfang Rierge kann man die Plexibeeren sammeln, die in leuchtenden Farben wie blau, rot, lila, grün, türkis, gelb und viele mehr in großen Trauben wachsen. Nach dem ersten Frost verfärben sich die Plexibeeren schwarz. Plexibeeren sind vielseitig verwendbar.

Anwendung: Den Saft der hellblauen (1) Beeren verwendet man als Stärkungsmittel nach einer schweren Krankheit.

Die gelben (2) Beeren verzehrt man am Besten frisch gepflückt vom Busch, sie sorgen für gute Laune.

Aus den violetten (3) Plexibeeren kann man den berühmten Plexiwein herstellen. In Maßen genossen wirkt dieser fiebersenkend und fördert den Gesundungsprozess bei vielen Krankheiten.

Die grünen (4) Plexibeeren machen sich besonders gut als Dekoration auf Sahnetorten.

Die türkisfarbenen (5) Plexibeeren sollte man bei Zahnschmerzen im Mund zerkauen (sie wirken schmerzbetäubend).

Die roten (6) Plexibeeren sind schlaffördernd und schützen vor Alpträumen.

Die dunkelblauen (7) Plexibeeren können zu Flüssigkeiten hinzu gegeben werden, die dann leicht zu sprudeln beginnen und dadurch besonders durstlöschend werden.

Aus den orangefarbenen (8) Plexibeeren kann eine hervorragende Salbe gegen Augenringe hergestellt werden.

Die pinkfarbenen (9) Plexibeeren helfen bei Sodbrennen.

Die weißen (10) Plexibeeren werden getrocknet, in einen Stoffbeutel getan und in einen Schrank gehängt. Sie wirken ausgezeichnet gegen Mottenbefall. Ihr Verzehr sorgt für starken Durchfall.

Schwarze Plexibeeren können eine zufällig zu ermittelnde Auswirkung der bunten Plexibeeren haben.

• *Powti*

Die Powti ist eine kleine, krautähnliche Pflanze mit kleinen, dunkelgrünen Blättern. Man findet sie vor allem an Wald- und Wegrändern und ist in ganz L'Feüd zu Hause. Von Glefröt bis Vebera trägt sie violettfarbene Blüten. Sobald sich die Blüten zeigen, kann das Kraut gesammelt werden. Danach trocknet man es in dünnen Schichten.

Anwendung: In kleine Säckchen gefüllt und als Amulett am Körper getragen soll es Magie fernhalten. (Hi, hi…, wer's glaubt…)

Ansonsten wird Powti beim Kochen verwendet, um Speisen intensiver schmecken zu lassen. Auf diese Weise kann der Einsatz anderer Gewürze stark eingeschränkt werden.

• *Quigenza*

Die Quigenza ist eine Pflanze, die nur in sehr heißen, regenreichen Orten zu finden ist. Ihre Blätter sind dunkelgrün und haben eine rautenförmige Gestalt. Die Blüten, die von Trowla bis Crewü direkt am Stängel wachsen, haben jeweils vier ebenfalls rautenförmige, gelbe Blütenblätter. Ab Mitte Vebera bis Anfang Zensch trägt die Pflanze kleine, gelbe Früchte.

Anwendung: Der Verzehr von rohen oder gekochten Quigenzafrüchten oder von Quigenzafruchtsaft hat auf den Körper eine sehr entspannende Wirkung. Schmerzen, die aufgrund zu hoher körperlicher Belastungen oder Verwundungen entstanden sind, werden gemildert.

Allerdings hat Quigenza auch eine ungewöhnliche Nebenwirkung: Wer Quigenzafrüchte isst, verspürt plötzlich ein verstärktes Bedürfnis, sich anderen mitzuteilen. Selbst Leute, die normalerweise als extrem introvertiert gelten, lassen alle Hemmungen fallen und reden einfach drauflos. Wer dagegen eine Tasse Tee aus Quigenzablättern zu sich nimmt, meint nun, die Welt sehr viel intensiver zu erleben.

Er sieht sie jetzt in ganz tollen Farben, hört ganz tolle Geräusche, riecht ganz tolle Düfte und befindet sich in einer ganz tollen Stimmung. Allerdings sind seine Sinne dermaßen auf die unmittelbare Umgebung konzentriert, dass er über einen Umkreis von 2 m hinaus nichts anderes mehr wahrnimmt (auch niemanden, der gerade Quigenzafrüchte gegessen hat und unheimlich viel redet…).

• Reladamm

Der Reladamm ist eine etwa 50 – 60 cm hohe Pflanze mit kurzem Wurzelstock und grundständiger Rosette aus verkehrt-eiförmigen Blättern. Der Blütenschaft ist rund und hohl mit 10 – 30 mm breitem Blütenkopf. Seine Blütezeit ist im Glefröt. Den Reladamm findet man auf Wiesen, Weiden, Wegrändern und Waldlichtungen in ganz L'Feüd. Sein Stängel enthält eine dicke, weiße Flüssigkeit.

Anwendung: Unter Zugabe von ein wenig Wasser werden die Reladammstängel zerkocht und anschließend durch ein feines Sieb gegeben. Man gewinnt so eine homogene, weiße Masse, die als Grundlage von Salben genutzt werden kann. Die Haltbarkeit der Inhaltsstoffe wird um bis zu einem Drittel erhöht.

• Reperdirme

Eine bis zu 2 m hoch wachsende Staude mit schmalen, an den Rändern gezackten Blättern. Von Mitte Glefröt bis Anfang Trowla ist die Reperdirme fast vollkommen mit ihren kleinen, gelben Blüten bedeckt und damit auch von großer Entfernung her leicht zu erkennen. Man findet sie an sonnigen Plätzen mit steinigem Boden in ganz L'Feüd.

Anwendung: Die Blüten werden gesammelt und entweder frisch oder getrocknet als Tee verwendet. Dazu übergießt man 20 g Reperdirmeblüten mit einem Liter kochendem Wasser, lässt das dann etwa 20 Minuten stehen und seihe es schließlich durch ein Sieb ab. Dieser Tee hat einen sehr angenehmen Geschmack und sorgt außerdem für ein Gefühl äußerster Behaglichkeit. Bereits nach wenigen Schlucken dieses Tees fühlt sich der Teetrinker viel wohler und entspannter. Er findet seine Umgebung besonders angenehm und freundlich. Im gleichen Maße sinkt auch sein Misstrauen anderen Leuten gegenüber (Menschenkenntnis –10) und er gibt sich viel vertrauensvoller…

• Rieljéde

Der Rieljéde ist ein kugelförmiger Bodenpilz mit einer dünnen, orangefarbenen Oberfläche. Er wächst in ganz Orota an schattigen, waldnahen Plätzen.

Anwendung: Der Verzehr des gekochten Pilzes und vier Stunden anschließenden Schlafs ermöglicht eine vollständige Regeneration der geistigen und körperlichen Ausdauer. Allerdings besteht die Möglichkeit (mit einer Wahrscheinlichkeit von 5%), dass man bei größerer Anstrengung sofort wieder einschläft. Nach jeder erneuten Anwendung wird diese Möglichkeit immer wahrscheinlicher (steigt um jeweils 10%). Diese Wirkung vergeht erst nach acht Nächten normalen Schlafs.

• Rote Wrelau

Die Rote Wrelau ist ein 1 – 2 m hoch wachsender Strauch mit dunkelgrünen, länglichen Blättern. Von Mitte Glefröt bis Ende Crewü trägt sie weiße Blüten. Ihren Namen hat die Rote Wrelau ihren roten, beerenartigen Früchten zu verdanken, die sie von Böstwe bis Jund trägt. Verwendbar für die Heilkunde sind ausschließlich die Blätter, die von Sammü bis Versoll gesammelt werden können.

Anwendung: Daraus kann ein Trank zubereitet werden, der allgemein belebend wirkt. Für einen Zeitraum von 6 Stunden steigt die körperliche Ausdauer (1W20). Ein besondere Wirkung hat der Trank der Roten Wrelau jedoch auf Centauren, bei ihnen steigt die Konzentrationsfähigkeit (um 1W20+10). Mit der Verwendung des Tranks sollte jedoch umsichtig umgegangen werden, da 6 Stunden nach Einnahme nicht nur die Wirkung schlagartig nachlässt (die hinzugewonnen Punkte werden komplett abgezogen), sondern auch die Möglichkeit besteht (5%), dass ein dauerhafter Schaden entsteht (alle aktuellen Eigenschaftswerte sinken um 1W6).

• Schattenkelch

Schattenkelch ist ein kniehohes Farngewächs mit kleinen, dunkelgrauen kelchförmigen Blüten (Blütezeit: Trowla bis Vebera), das selten in feuchten Wäldern auf L'Feüd und Khamsati gefunden werden kann.

Anwendung:

a) Die Wurzeln werden getrocknet und anschließend gemahlen. Das Pulver besitzt eine unauffällig graue Farbe und hat einen leicht bitteren, aber deutlichen Eigengeschmack (Sm-Probe +20). Das Pulver wird in der Regel in Wein zu sich genommen, da dieser den Eigengeschmack gut übertönt (Sm-Probe +50).

   Wirkung: Die Einnahme des Schattenkelchtrunks bewirkt innerhalb von 1W6·10 Minuten einen tiefen Schlaf, nach dessen Aufwachen (der Schlaf hält etwa eine Stunde an) der Trinker eine unglaubliche Steigerung seiner Manneskraft bzw. des weiblichen Äquivalents (wie heißt das weibliche Pendant von Manneskraft??) erfährt. Für die nächsten 5 Stunden können alle Begierden aller möglichen Partner erfüllt werden, danach ist der Trinker des Schattenkelches jedoch völlig erschöpft (sowohl geistig als auch körperlich), zudem sinkt die LE des Bauches um einen Punkt.

   Es besteht eine von Mal zu Mal zunehmende Wahrscheinlichkeit (jeweils um 5%), dass der Konsument nach dem Trank süchtig wird (Ko-Probe). Misslingt die Probe, so benötigt er alle zwei Tage eine erneute Portion seines seeligmachenden Trankes. Kann er diesem Verlangen nicht nachgehen, so sinkt seine Konzentrationsfähigkeit um 10 Punkte. Jedes Mal wird er le-

thargischer, bis er morgens überhaupt nicht mehr aufstehen will und mit sich und der Welt völlig unzufrieden ist und einfach ungenießbar wird (ähnlich wie ein Student namens Tan, der um 8.00 Uhr zur Vorlesung muss). Sobald der Kf-Wert Null erreicht, wird er völlig apathisch und weigert sich, irgendetwas zu tun.
Nach 1W6 Tagen Apathie normalisiert sich sein Zustand wieder, er bekommt alle zwei Tage 10 Punkte seines Kf-Wertes zurück. Sobald dieser seinen ursprünglichen Wert wieder erreicht hat, ist die Sucht vollständig überwunden, es bleiben keine Rückwirkungen zurück.

b) Die zu Tee verarbeiteten Blätter des Schattenkelches haben einen abscheulichen Geschmack, jedoch vertreibt der Tee jeglichen Mundgeruch (er soll sogar bei Trollen helfen…).

c) Die Blüten werden getrocknet und ebenfalls zu Tee verarbeitet.
Wirkung: Der Schattenkelchblütentee schmeckt ebenfalls abscheulich, hat jedoch außer der stark durstlöschenden Wirkung keinerlei Effekt.

• *Schliekontle*
Die Schliekontle ist eine kleine, am Boden wachsende Pflanze, die man an heißen, trockenen und sandigen Orten findet. Sie hat dicke, runde Blätter, die Wasser speichern können und so der Pflanze das Überleben in einer besonders wasserarmen Umgebung sichert. Im Crewü und im Jund trägt der Schliekontle fast würfelförmige, grün-weiße Beeren.
Anwendung: Die Beeren kann man sammeln und in der Sonne trocknen. In dunklen Gefäßen oder Beuteln sind diese Beeren dann etwa 16 Monate haltbar, wobei die Wirkung allerdings jeweils nach 4 Monaten halbiert wird. Wer nun das Pech hat, diese Beeren zu verzehren, man könnte sie beispielsweise unters Essen mischen oder in Teemischungen geben, wird unter Angstzuständen und Beklemmungen leiden. Seine Wahrnehmung sinkt um 20, seine Kf- und Wi-Werte sinken um je 40 Punkte.

• *Sollinger*
Der Sollinger ist eine kleine Wald- und Wiesenpflanze mit dunkelgrünen, schmalen Blättern und ist im Süden L'Feüds beheimatet. Der Sollinger blüht von Sammrü bis Böstwe mit kleinen, roten Blüten. Von Trowla bis Rierge kann man dann die Sollingen ernten. Das sind kleine, dunkelrote Beeren.
Anwendung: Der Saft wird herausgepresst und dann 1:1 mit Kamillenblütenextrakt vermischt. Wenn man nun eine kleine Menge - bereits ein Tropfen genügt – in seine Augen tröpfelt, öffnen sich die Pupillen weiter als gewöhnlich und man kann nun im Dunkeln mindestens genauso gut sehen wie beispielsweise ein Zwerg. Allerdings sei vor der Anwendung bei Tageslicht oder einer anderen starken Lichtquelle gewarnt, denn dann besteht die Gefahr, die Sehfähigkeit für etwa 6 – 12 Stunden zu verlieren. Die Wirkung der Sollingen-Augentropfen hält beim Menschen etwa 5 Stunden an. Man kann diese Tropfen auch in kleinen, gut verschlossenen Phiolen aufbewahren, allerdings lässt die Wirkung nach etwa 8 Monaten merklich nach und an Ablauf eines Jahres zeigen die Sollingen-Augentropfen keine Wirkung mehr.

• *Stefjogd*
Der Stefjogd ist eine kleine Wiesenblume, die in ganz Orota an sonnigen Plätzen zu finden ist. Sie blüht von Sammü bis Crewü mit kleinen, rosa Blütenblättern und hellblauem Stempel.
Anwendung: Die Pflanze ist wirklich hübsch anzusehen, hat in der Heilkunde aber keinerlei Bedeutung. Es soll allerdings eine ganz eigenartige Verwendungsmöglichkeit für den Stefjogd geben. Dazu werden die Blüten gesammelt – was allein schon mächtig viel Arbeit ist – und getrocknet. Die getrockneten Stefjogdblüten werden dann zwischen zwei Steinen zu einem feinen Pulver zerrieben. Mit diesem Pulver kann man eigentlich wenig anfangen, einzig aufgebracht auf einen Zwergenbart zeigt es eine, wenn auch für den betroffenen Zwergen unangenehme Wirkung: Der Bart beginnt zu jucken. Dieses Jucken hält ca. 8 Tage an und kann durch wiederholtes Auftragen intensiviert werden. Als Gegenmaßnahmen sind nur zwei Behandlungsmöglichkeiten bekannt:

1. Das Waschen des Bartes mit Wasser und Seife, dadurch wird das lästige Jucken etwas gedämpft.
2. Die Behandlung des Bartes mit Bartrein, wodurch ja bekanntlich ein Zwergenbart von allen Fremdkörpern befreit werden kann…

Sicherlich wird kein Zwerg freiwillig seinen Bart mit Stefjogd bestäuben, doch sollen schon so manchem Weggefährten eines Zwerges angesichts dessen Bartes recht grausame Gedanken gekommen sein…

• *Tarascon*
Der Tarascon ist ein zwei- bis mehrjähriges Gewächs, das bis zu 100 cm hoch wird. Er wächst auf Feldern, in lichten Wäldern, an Hecken, Gebüschen und Wegen in ganz Orota. Er hat lange, haarige Stängel, die ovale, gelbgrüne Blätter und von Böstwe bis Jund blaue oder rosa Blüten tragen.
Anwendung: Die Blätter sollte man bei der Behandlung von Bisswunden verwenden. Wird eine solche Wunde innerhalb von 4 Stunden mit Hilfe eines Druckverbandes aus frischen Tarasconblättern behandelt, wird die Ansteckungsgefahr von Krankheiten wie z.B. Tollwut um 90% reduziert.
Aus Tarascon kann auch eine Heilsalbe für Bisswunden hergestellt werden, die die Ansteckungsgefahr um 70% reduziert.

• *Tnarb* (auch *Ruhestifter* genannt)
Tnarb wächst als Busch und wird etwa 40 cm hoch. Mit viel Phantasie erkennt der Betrachter in ihren Blättern die Form einer Menschenhand. Der Busch treibt keine Blüten aus, sondern er vermehrt sich dadurch, dass abgebrochene Äste in der richtigen

Umgebung sprießen und sich zu einer neuen Pflanze entwickeln. Tnarb bevorzugt trockene Regionen Selocs, da sie ohne viel Wasser auskommt und bei zuviel des Nass' verschimmelt.

Anwendung:

a) Die Blätter werden normalerweise roh gekaut.
   Wirkung: Der Anwender kann sich auf eine bevorstehende Meditation besser konzentrieren und sein Geist kann sich, falls er in diesem Bereich fit ist, besser vom Körper lösen. Schamanen lieben diese Pflanze. Der Talentwert der Meditation erhöht sich nach Genuss der Pflanze für 10 Minuten um 1W6 Punkte.
b) Als Tee (der bedeutend besser schmeckt aus die roh gekauten Blätter) hat Tnarb die gleiche *Wirkung* wie gekaut, jedoch wird der Meditationswert nur für die Dauer von 5 Minuten um 1W3 Punkte erhöht.
c) Beim Alchimisten kann man Tnarb auch in konzentrierter flüssiger Form kaufen.
   Wirkung: Der Meditationswert wird für eine halbe Stunde um 3W6 Punkte erhöht.

• Udofer

Den Udofer-Strauch erkennt man leicht an seinen hellgrünen Blättern, die im Sonnenlicht goldfarben glitzern. Im Glefröt trägt er zarte, goldfarbene Blüten. Doch das eigentlich Wunderbare sind die tränenförmigen, etwa 4 cm großen Udofernüsse, die im Jund geerntet werden können. Diese Nüsse müssen dann mindestens einen Monat lang getrocknet werden. Dazu gibt man sie am Besten in einen mit Birkenholzspänen gefüllten Leinenbeutel.

Leider ist der Udofer Strauch ziemlich selten und auch nur an eher unzugänglichen Standorten im Gebirge zu finden. Udofernüsse halten sich bei angemessener Lagerung bis zu 18 Monate. Ein Strauch trägt etwa 20 – 30 Nüsse.

Anwendung: Mit ein wenig Geschick oder dem extra dafür entwickelten Udoferknacker bricht man die Schale auf. Gibt man dann ein wenig säurehaltige Flüssigkeit, also beispielsweise Essig oder Zitronensaft dazu, beginnt der Kern der Udofernuss zu leuchten. Dieses Leuchten entspricht bei Zugabe von Zitronensaft etwa dem Schein einer Kerze und hält ca. 12 Stunden an.

Doch Vorsicht: Die Wirkung ist stark abhängig von der Konzentration der Säure! Je höher die Säure konzentriert ist, desto heller leuchtet die Nuss, aber desto kürzer hält das Leuchten das auch an.

• Wächtef

Der Wächtef ist ein Kletterstrauch der nur im Süden L'Feüds vorkommt. Auffällig sind seine riesigen Blätter, von denen alleine der Stiel etwa 7 cm lang ist. Von Trowla bis Anfang Vebera trägt der Wächtef weiße bis türkisfarbene Blüten. Sein Stängel ist vierkantig und hat lange, für den Menschen unangenehme Stacheln. (Verletzt sich ein Mensch daran, bekommt er einen Punkt LE-Schaden, der erst nach 1W6–1 Tagen verheilt). In der Erntezeit von Jund bis Zensch trägt der Wächtef runde, rote Beeren.

Als Arzneidroge eignet sich die große, weit verzweigte Wurzel der Pflanze, die meterlang unter der Erde wächst. Sie wird erst getrocknet und dann weiterverarbeitet.

Anwendung: Ein Trank aus geriebenen Wächtef bewirkt beim Anwender einen langen, etwa 12 Stunden andauernden Schlaf. Vor Ablauf dieser Zeit ist es schwer, den Schläfer zu wecken, er reagiert weder auf Geräusche noch auf Berührungen, es sei denn ihm wird ein körperlicher Schaden zugefügt. Wenn der Schlaf nicht unterbrochen wird, steigen die Werte für körperliche und geistige Ausdauer auf 125% des normalen Wertes an. Wird der Schlaf dagegen unterbrochen, sinken die Werte für körperliche und geistige Ausdauer um 50% des normalen Wertes.

• Worfins süßer Hauch

Dieses unangenehm wirkende Pulver wird aus den zermahlenen Kernen der spitzblättrigen Dunkelschlammbeeren gewonnen (nicht zu verwechseln mit den gezahnten Grauererbsen…) Diese Beeren wachsen vereinzelt an geheimen Quellen in dunklen Wäldern auf ganz Orota (Blütezeit: Böstwe, Erntezeit: Zensch). Man sagt, dass die Dunkelschlammbeere besonders häufig dort zu finden ist, wo Leute zu Tode gekommen sind oder schwere Verbrechen (z.B. schwarze Riten) verübt wurden.

Auf den Märkten Orotas sind die Dunkelschlammbeeren äußerst selten zu finden, am wahrscheinlichsten erhält ein Schamane die Beeren bei einem Kollegen seiner Zunft. Selbst dann muss er mit Kosten bis zu 100 GS für eine kleine Handvoll Beeren rechnen (sofern er rechnen kann…)

Anwendung:

a) Um in den Genuss des seltenen süßen Hauchs zu gelangen, muss der Schamane die Kerne in einer dunklen Vollmondnacht des kleinsten, giftgrünen Mondes *Salpetros* in einer Schale aus schwarzem Marmor pulverisieren. Dieses Pulver muss er dann in weißglühende Kohlen streuen, um dessen Wirkung zu erfahren (bei diesem Rezept handelt es sich um einen alten Schatz unter den Schamanen – es wird nur weitergegeben, wenn der Jungschamane sich als würdig herausgestellt hat):
   Wirkung: Das geschmacklose und kaum sichtbare Gas, das entsteht, versetzt den Inhalierenden in eine tiefe Trance (gilt als Meditation der höchsten Stufe, die Meditationsprobe entfällt…), in der sich die Wahrnehmungssinne miteinander vermischen und sich gegenseitig überlagern und ergänzen. Kraftlinien Orotas und des Astralraumes können ebenso wie die Wirkungslinien der Monde gesehen werden und die Ohren vermögen es, die uralten Stimmen der Erde Orotas zu vernehmen.
   Da die meisten Schamanen den Umgang mit Worfins süßem Hauch während ihrer Ausbildung erlernt haben, sind Unfälle sehr selten. Der Konsum dieser süßlich riechenden Substanz ist

dennoch nicht ungefährlich, da in ihm der langwierige Wahnsinn lauert, der so manchen aufstrebenden Schamanen zu einem sabbernden Greis werden ließ. Mit jeder Anwendung steigt die Möglichkeit des Wahnsinns um ein Prozent, zu Beginn liegt sie bei nur 5%. Kommt es zu einer Beeinträchtigung des Geistes durch die Dämpfe, so ist die Schadenshöhe folgende: sowohl vom aktuellen Wert der Klugheit als auch der Konzentrationsfähigkeit wird der Wert eines W% subtrahiert. Dieses ist dann der neue aktuelle Wert, weitere Auswirkungen existieren nicht, auch besteht keine direkte Abhängigkeit von Worfins süßem Hauch.

b) Die zerkauten Beeren schmecken leicht süßlich, jedoch nicht unbedingt angenehm.
Wirkung: Zwei Beeren sättigen für einen ganzen Tag, jedoch färbt der Saft die Zunge für eine Woche tiefschwarz (was öfter für böse Missverständnisse sorgte, wenn die Pest wütete…)

• Worringen

Der Worringen ist ein fünf bis neun Zentimeter hoch wachsender Pilz, mit hellgrauem Stängel und einem dunkelgrauen Schirm mit einem Durchmesser von 8 – 12 cm. Man erkennt ihn leicht an den violetten Flecken auf dem dunkelgrauen Schirm. Außerdem wächst er immer in der Nähe von Bäu-Bäumen, die von einem Blitz getroffen wurden. Der Worringen schmeckt, wenn er zur falschen Zeit gesammelt wird, sehr scheußlich, verursacht Magenverstimmungen und Hautausschläge. Wenn allerdings im Zensch an einem Gaschdäg, Glerpdäg oder Mastaf Vollligor ist und der Worringen am darauf folgenden Tag zwei bis drei Stunden nach Sonnenuntergang gesammelt, geputzt und mindestens eine Woche lang in eine Mischung von ¼ Honig und ¾ Wasser eingelegt wird, dann schmeckt er ziemlich süß und hat nur noch einen relativ leichten, scheußlichen Nachgeschmack.
Anwendung: Nach dem Verzehr eines korrekt präparierten Worringen ist man nicht nur ziemlich satt, sondern auch für 24 Stunden gegen Magie geschützt. Bei Gildenmagie bis Spruchstufe 5 ist man vollkommen resistent, höhere Magie zeigt höchstens ein Drittel der beabsichtigten Wirkung.

• Wrattle

Der Wrattle ist eine in ganz besonders trockenen und unwirtlich erscheinenden Gegenden L'Feüds und Selocs vorkommende Kakteenart. Er wird etwa vier bis fünf Meter hoch und hat lange, sehr kräftige, tiefschwarze Stacheln. Die Pflanzenteile enthalten einen weißlich-roten Saft, der ausgepresst werden kann.
Anwendung: Der Verzehr von 50 ml dieses Saftes erhöht die Konzentrationsfähigkeit um ca. 50%. Die Pflanzenteile sind etwa 2 Wochen haltbar. Man kann daraus auch eine Tinktur herstellen, die etwa 7 Monate haltbar ist, allerdings ist diese nur halb so wirksam.

W-10.3 Tränke, Salben und Tinkturen

Heiltrank
Heiltränke können nur dann eingenommen werden, wenn der Trinkende bei Bewusstsein ist. Je nach Stärke des Heiltrankes werden die zurückgegebenen Lebenspunkte auf alle Wunden gleichmäßig verteilt. Üblich sind Heiltränke mit 1W6 LE.

Heilsalbe
Heilsalben werden gezielt auf einzelne Wunden angewendet. Diese heilen je nach Stärke der Heilsalbe unterschiedlich gut. Pro Wunde kann nur eine einzige Heilsalbe benutzt werden. Mehrfaches Einschmieren hat keine weitere Heilwirkung auf die Wunde. Wird durch eine Heilsalbe die größtmögliche Heilwirkung erzielt, so heilt sogar eine mit **Heilkunde Wunden** nicht erfolgreich behandelte Wunde (das # verschwindet). Wird weniger als das Maximum erzielt, so bleibt ein möglicherweise vorhandenes # bestehen. Üblich sind Heilsalben mit 1W6 LE.

Ausdauertrank
Diese Tränke geben eine bestimmte Menge an geistiger Ausdauer oder an körperlicher Ausdauer zurück. Üblich sind Ausdauertränke mit 1W6 gAP oder 1W6 kAP.

W-10.4 Vormela Wannas Sammlung heilender Mittel

Heinaralda Nerfzents Warzenwegöl
Zu dem Zwecke des Abheilens hartnäckiger Warzen gebe man zunächst 25 g Benrilgumé und ¼ l Öl in ein metallenes Gefäß, welches man in einen mit Wasser gefüllten Topf stelle und das Wasser zum Kochen bringe. Nach gut zwei Stunden nehme man dann das Gefäß mit dem Öl aus dem Wasserbade und gieße das Öl durch ein feines Sieb. Die Blätter und Wurzeln von drei mittelgroßen Zöwenlahnpflanzen zerstampfe man und gebe diese zu dem Benrilguméöl. Dieses Öl lasse man dann einen Tage gut durchziehen. Mit dem so gewonnen Öle bestreiche man nun mindestens dreimal täglich die Warze bis diese vollständig verschwunden ist.

Veria Jostapas Kopfschmerztee
Dazu gebe man einen 10 g getrocknete Wurzel der Riwenstaude und 10 g getrocknete Jomnarablätter in ein Gefäß und übergieße es mit 250 ml kochendem Wasser. Nach etwa 6 Minuten seihe es man dann ab. Diesen Tee trinke man dann möglichst noch heiß in kleinen Schlucken.

Xanela Zurlewes Sockenkur
Dazu muss man zunächst 15 g Ilbaseblätter mit 1 l kaltem Wasser übergießen und mindestens 10 Stunden ziehen lassen. Dann gießt man alles durch ein feines Sieb. Damit werden nun die Socken getränkt und angezogen. Die Socken werden dann anbehalten, bis eine Schmerzlinderung eintritt. Natürlich nie so lange, dass die Gefahr einer Erkältung besteht…

Hakkina Mikonens tolles Kräuteröl zu nehmen gegen verschiedene Krankheiten
Ers mus man suchen friesche Kräuter. Dazu brauch man Benrilgumé, Thiammy, Willeben und Tscherob und Öl. Von den Kräutern immer zehn Gram und von dem Öl einen halben Litter. Die Kräuter mus man dann hacken recht fein. Es wäre guht, wen das Öl wäre von Oliven, aber es geht auch, wen es ist von Sonnenblumen oder was anderes. Dann tut man alles in einen Topf geben und mache den Topf heiß. Aber aufpassen, es darf nicht zu heiß, sonst ist das nicht gut für Öl. Das mus man dann zwei Stunden lang so machen. Dann mus das Öl wider kühl werden. Weiter brauch man ein Sieb und noch einen Topf. Das Öl gießt man dann durch das Sieb in den Topf. Wenn man so die Kräuter ausgesiebt hat, dann kann man die weg tun. Die braucht man nicht mehr. Man brauch nun wieder friesche Kräuter, die gleichen und genauso viel wie vorher schon. Und dann tut man die wider zu dem Öl und macht es wider heiß. Und nach zwei Stunden mus es wider auskühlen und man gießt das wider durch das Sieb. So hat man dann ein tolles Kräuteröl!

Divahart Dulcó: Fiebersenktee
Zunächst einmal sollte man sich eine Mischung aus je ein Teil getrockneten Thymian, Linden- und Kamillenblüten herstellen. Dann gebe man 1 TL davon in einen großen Becher und übergieße es mit ¼ l kochendem Wasser. Das muss man dann 5 Minuten durchziehen lassen und dann durch ein feines Sieb gießen. Der Tee wird bei Fieber getrunken möglichst heiß in kleinen Schlucken.

Die Losakami-Zwiebel-Kur
Leiden Sie unter Hustenanfällen oder haben Sie häufig Schnupfen? Haben Sie oft Magenschmerzen? Oder sind Sie häufig unruhig und nervös? Dann probieren Sie doch die Losakami-Zwiebel! Diese wunderbare Pflanze ist das Ergebnis langjähriger, intensiver Züchtungen. Die Losakami-Zwiebel ist vielseitig verwendbar. Essen Sie sie so oft wie möglich! Probieren Sie sie roh im Salat oder auf Brot.
Sie haben sich leichte Erfrierungen zugezogen? Nun, dann übergießen Sie einfach eine gehackte Losakami-Zwiebel mit ¼ l kochendem Wasser, rühren Sie das gut durch und lassen es auf 50°C abkühlen. Dann träufeln Sie den Sud mitsamt den Losakami-Zwiebelresten auf die betroffene Stelle. Schützen Sie die Auflage durch ein Leintuch, das sie darüber legen. Und wiederholen Sie die Anwendung, sobald der Zwiebelsud abgekühlt ist.
Haben Sie ein unangenehmes Geschwür? Sorgen Sie sich nicht, nehmen Sie die Losakami-Zwiebel! Schälen Sie einfach eine Losakami-Zwiebel und schneiden Sie sie in Scheiben. Feuchten Sie einen Verband an und wickeln Sie darin die Losakami-Zwiebel-Scheiben ein. Pressen Sie diese Binde auf die wunde Hautstelle und lassen Sie sie mindestens eine Stunde einwirken. Wiederholen Sie die Behandlung zweimal am Tag, bis der Eiterherd verschwunden ist.
Haben Sie einen Ohrenschmerz wegen einer Entzündung? Bereiten Sie einen Losakami-Zwiebel-Umschlag! Dazu zerstampfen Sie eine Losakami-Zwiebel zu Brei und bestreichen Sie damit ein Leintuch. Legen Sie dieses mit dem Brei nach unten auf die entzündeten Ohren und umwickeln sie das Leintuch mit einem weiteren, trockenen Tuch. Dieser Losakami-Zwiebel-Umschlag muss etwa 15 Minuten einwirken.
Leiden Sie unter Haarausfall? Halbieren Sie einfach eine Losakami-Zwiebel und massieren Sie mit der Schnittstelle mindestens 15 Minuten lang Ihre Kopfhaut.
Haben Sie Hühneraugen? Kein Problem wenn Sie die Losakami-Zwiebel im Hause haben! Nehmen Sie einfach eine Scheibe einer frischen Losakami-Zwiebel und wickeln Sie diese mit Hilfe eines Verbandes so lange um das Hühnerauge, bis sich dessen Kern zu lösen beginnt. Dann nehmen sie ein Ilmakil-Fußbad und trocknen anschließend Ihre Füße gut ab.

Können Sie oft nicht schlafen? Dann bereiten Sie sich doch einfach einen Losakami-Zwiebel-Schlaftrunk! Dazu erhitzen Sie eine Tasse Milch, schälen und halbieren Sie eine Losakami-Zwiebel und legen Sie sie mit der Schnittstelle nach unten in die Milch. Das lassen Sie dann etwa 10–15 Minuten ziehen und nehmen dann die Zwiebelstücke heraus. Diesen Losakami-Zwiebel-Schlaftrunk trinken Sie dann einfach vor dem Schlafengehen!

Calhinas Pulver für Eichenhaut

Dieses Pulver streue man über einen Menschen oder ein Lebewesen mit ähnlicher Haut. Die Haut der Person verändert sich vorübergehend. Sie wird etwas dunkler und dicker als gewöhnlich. So ist sie besser geschützt gegen Verwundungen. Wirkt auch gegen Kontaktgifte. Doch die Fingerfertigkeit und Gewandtheit wird schlechter.

So musst du es verarbeiten: Erhitze das Lüdenöl und gebe die Kamille und das Tarascon hinzu. Lasse es zusammen 10 Minuten ziehen und anschließend abkühlen. Erst wenn es vollständig abgekühlt ist, gebe die fein gemahlene Eichenrinde hinzu. Rühre das Gemische gut um und stelle es für mindestens 6 Stunden an einen kühlen Ort. Danach erhitze die Masse erneut und gebe das gemahlene Nashorn dazu. Dies muss so richtig köcheln mehr als fünf Stunden lang. Rühre es dabei immer wieder. Du musst dich stark konzentrieren um den Zauber darin zu wirken, denn dies ist die Zeit um den Zauber einzubinden. Anschließend gebe es in ein Gefäß und lasse es einen Tag lang trocknen. Du kannst es dann zu feinem Pulver mahlen.

Zusatz von Nasser Bedrussaman: Statt des Lüdenöls ist auch Zauberöl verwendbar. Dann wirkt das Pulver dreimal so lang.

Mengen pro Portion, Kosten und Haltbarkeit der Zutaten (bei richtiger Lagerung):

- 50 ml Lüdenöl, 1 Goldstück, 13 Monate haltbar
  (oder: 50 ml Zauberöl, 4 Goldstücke, 5 Jahre haltbar)
- 50 g getrocknete Kamille , 2 Silberstücke, 13 Monate haltbar
- 20 g getrocknetes Tarascon, 1 Goldstück, 13 Monate haltbar
- 50 g getrocknete Eichenrinde, 5 Kupfermünzen, 3 Jahre haltbar
- 10 g gemahlenes Nashorn, 4 Goldstücke, 5 Jahre haltbar

Verkaufswert pro Portion: Für das normale Pulver kannst du 375 Silberstücke bekommen. Mit dem Zauberöl angerührt ist es mindestens 555 Silberstücke wert.

Spiel-Daten:

Talent: Einfache Alchemieprobe
Herstellungsdauer: 8 Stunden
Anwendung: Auf eine Person streuen
Wirkung: auf die gesamte Haut einer Person RS +3, und Immunität gegen Kontaktgifte
Nebenwirkungen: Fi -10, Ge -10
Wirkungsdauer: normal: 30 Minuten; mit Zauberöl: 90 Minuten
Haltbarkeit: 3 Monate

Jarvinells Salbe zur Behandlung von Wunden

Streiche die Salbe auf eine Wunde, so wird die Blutung gestoppt und die Wundheilung auf außergewöhnliche Weise gestärkt. Für eine Wunde kannst du nur eine Portion anwenden.

Das musst du machen: In einen Kessel gib die Reladammstängel und soviel Wasser dazu, dass die Stängel ordentlich geweicht werden können. Nach etwa sechs Stunden erhitze den Kessel und bringe so das Darin zum Sieden. Die Beinwellwurzel zerreibe schön fein und gib sie zusammen mit dem Noirenhief in den Kessel hinein. Vielleicht muss noch etwas Wasser dazu, doch sei sparsam, sonst wird die Salbe nicht fest genug. Wenn alles gut zerkocht ist, streiche es zusammen durch ein Sieb, so erhältst du eine weiche und hellgrüne Masse. Du kannst sie sofort verwenden oder noch etwa 3 Monate aufbewahren, wenn du sie in ein Behältnis tust, was richtig sauber und fest verschließbar ist.

Zusatz von Nasser Bedrussaman: Benutzt du 50 ml Zauberöl und entsprechend weniger Wasser, so wird die Salbe noch mal so gut.

Mengen pro Portion, Kosten und Haltbarkeit der Zutaten (bei richtiger Lagerung):

- 100 g getrocknete Reladammstängel, 1 Goldstück, 4 Jahre haltbar
- 20 g getrocknete Beinwellwurzel, 1 Silberstück, 13 Monate haltbar
- 5 g getrocknete Noirenhief, 1 Goldstück, 12 Monate
- etwas Wasser

Verkaufswert einer Portion: Ein fairer Preis liegt bei 165 Silberstücke für die normale Salbe. Mit Zauberöl angerührt kannst du 485 Silberstücke erwarten.

Spiel-Daten:

Talent: Einfache Alchemieprobe
Herstellungsdauer: 8 Stunden
Anwendung: Direkt auf Wunde auftragen
Wirkung: normal: +1 W6 LE; mit Zauberöl: +2W6 LE
Haltbarkeit: normal: 3 Monate; mit Zauberöl: 6 Monate

Hannatya Birstams Liebestrank

Wer sich lieben soll, muss trinken zusammen diesen Wein. Am Besten ist die Wirkung aber, wenn ein Tropfen Blut von jedem darunter gemischt wird.

Rezept: Wenn die Sonne versinkt und der Himmel erstrahlt im rotglühendem Licht gieße roten Wein in einen Kessel aus Eisen. Je dunkler der Wein, desto stärker wird das Band der Liebe sein. Erhitze ihn, doch lass es nicht sieden. Gebe die Blütenblätter einer roten Rose hinzu. Je schöner ihr Duft, desto schöner wird die Liebe sein. Rühre nun mit einem Stab aus dem Holz einer Eiche, so dass Beständigkeit der Liebe wird gegeben. Nun die Schote

aus Lafarmit hinzu, die bringt dem Trank und der Liebe die richtige Süße. Und das Chili dabei, so kommt die spannende Würze. Den Rosenquarz lege in die Flüssigkeit herein. Denn so wird das Gebräu veredelt. Rühre nun wiederum kräftig herum, bringe das alles zum Sieden und lasse es dann zwei Stunden wieder abkühlen. Nun ist es Zeit für die Feder der Nachtigall, lege sie einfach hinein, denn die Liebe soll so leicht wie eine Feder und so geheimnisvoll wie der Nachtigallengesang werden. Die letzte Zutat ist die Tollkirsche, denn den Hauch von Abenteuer und Gefahr braucht jede Liebe. Wieder wird alles aufgekocht und wieder soll es abkühlen. Doch gib Acht: Wenn die Sonne wieder erscheint musst du das Flüssige durch eine Sieb in eine Flasche geben. Den Rosenquarz gib extra dazu.

Mengen pro Portion, Kosten und Haltbarkeit der Zutaten (bei richtiger Lagerung):

- 1 Liter roter Wein, 5 Kupfermünzen, Haltbarkeit ist abhängig von der Qualität
- 7 frische rote Rosenblätter, 5 Kupfermünzen, einen Tag haltbar
- 1 Schote Lafarmit, 3 Kupfermünzen, getrocknet 10 Jahre haltbar
- 1 Schote Chili, 3 Kupfermünzen, getrocknet 5 Jahre haltbar
- 1 Karat Rosenquarz, 25 Goldstücke
- 1 Feder einer Nachtigall, 3 Kupfermünzen
- 1 Tollkirsche, 2 Kupfermünzen, 8 Tage

Spiel-Daten:

Talent: Einfache Alchemieprobe

Herstellungsdauer: Vom Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang

Anwendung: Zwei Personen müssen Pulver in Flüssigkeit aufgelöst trinken

Wirkung: Gegenseitige Liebe für mindestens fünf Tage

Haltbarkeit: 6 Monate zu 32 Tagen

Verkaufswert: eine Portion: 180-200 Goldstücke

Xanlaalls Schlafpulver zur Regenerierung

Dieses Pulver in beliebiger Flüssigkeit gelöst, sorgt für einen guten und tiefen Schlaf von vier Stunden Dauer. So regeneriert der Körper alle Ausdauer geistiger und körperlicher Art.

Dies musst du tun: Mische Rieljéde mit Baldrian und gib dieses zusammen mit der Hälfte des Öls in ein Gefäß. Nun erhitze dieses, lass es 20 Minuten köcheln und dann eine Stunde abkühlen. Nun gib den Rest Öl hinzu. Erhitze alles zusammen und gib schließlich das Salz hinzu. Zehn Minuten köcheln und sechs Stunden abkühlen. Nun kannst du die Masse zu einem Pulver mahlen.

Zusatz von Nasser Bedrussaman: Ersetze 50 ml des normalen Öls durch Zauberöl. Dann setzt die volle Wirkung bereits bei nur einer Stunde Schlaf ein.

Mengen pro Portion, Kosten und Haltbarkeit der Zutaten (bei richtiger Lagerung):

- 100 g getrocknete Rieljéde-Pilze, 2 Goldstücke, 12 Monate haltbar
- 40 g getrocknetes Baldriankraut, 8 Silberstücke, 13 Monate haltbar
- 200 ml normales Öl, etwa 1 Kupfermünze, Haltbarkeit abhängig von der Qualität
- 10 g Salz, 1 Silberstück, unbegrenzt haltbar
- Optional: 50 ml Zauberöl, 4 Goldstücke, 5 Jahre haltbar

Verkaufswert einer Portion: Der faire Preis liegt bei etwa 230 Silberstücke für das normale Pulver. Mit Zauberöl angerührt kannst du 490 Silberstücke erwarten

Spiel-Daten:

Talent: Einfache Alchemieprobe

Herstellungsdauer: 8 Stunden

Wirkung: Vollständige Regeneration der geistigen und körperlichen Ausdauer

Anwendungsdauer: normal: 4 Stunden Schlaf; mit Zauberöl: 1 Stunde Schlaf

Haltbarkeit: normal: 3 Monate; mit Zauberöl: 6 Monate

W-10.5 Nephontius' gesammelte Rezepte

W-10.5.1 Tränke

Nephontis Silberblick ist ein nephidischer Schmied, der durch seine herausragenden Taten in und um Glimmerbo von der Weißen Gilde aufgenommen wurde, obwohl er ein voll ausgebildetet Magier ist. Er lehrte viele Jahre bei der Weiblichen Gilde in Luinmeach, war daher mehr der theoretischen Magie zugetan. Erst seitdem er seit vielen Jahren mit Hagen von Slöja, ehemaliger Markgraf von Oostarglimm und Hauptmann der Wache von Glimmerbo, durch die Lande zieht, wendet er seine wachsenden magischen Fähigkeiten intensiv an. Nephontius ist immer auf der Suche nach neuen Abenteuern und neuen Rezepten. Die Rezepte seiner wichtigsten Tränke hat er der Weißen Gilde vermacht. Dort können sie gegen eine Gebühr von mindestens 50 Silberstücken gelesen und für 50 Goldstücke je Rezept sogar kopiert werden.

• Adlerauge (Rezept aus Halvö)
Zutaten: 1 Adlerschnabel (fein zermahlen)
20 g Mohrrübengrün
1 Kaninchenohr (frisch)
5 Blütenblätter einer Dahlie
10 ml Saft eines Ahorns
50 ml reiner Alkohol
100 ml Quellwasser

Alle Zutaten bis auf den Alkohol gibt man ein einen Kupferkessel und erhitzt das Ganze bis zu starkem Sieden. So lange köcheln lassen, bis das Kaninchenohr zerfallen ist. Den nun entstandenen zähen Brei abkühlen lassen. Danach in einen Holzbecher umfüllen und den Alkohol hinzu geben. Gut umrühren! Nun die Flüssigkeit durch ein feines Sieb abgießen. Die entstandene Flüssigkeit reicht für eine Anwendung. In einer gut verschlossenen Glasphiole hält sie sich etwa einen Monat lang.
Wirkung: Für die Dauer von 30 Minuten erhöht sich der Sehen-Wert um 30 Punkte. Mögliche Boni für den Fernkampfwert müssen für die 30 Minuten beachtet werden. *Achtung*: Der Trank macht mit 2%-iger Wahrscheinlichkeit süchtig! (Der SL bestimmt die genauen Folgen der Sucht).

• Flinkheit (Rezept aus Halvö)
Zutaten: 1 Fledermauszunge (frisch)
1 Eidechsenschwanz (frisch)
5 Tautropfen (frisch)
20 g Blaubeeren
50 ml reiner Alkohol

Die oben angegebenen Zutaten in eine Reibschale geben und möglichst fein zerreiben. Den körnigen Brei durch ein feines Tuch pressen. Die entstandene Menge Flüssigkeit reicht für eine Anwendung. In einer gut verschlossenen Glasphiole hält sich der Trank höchstens 8 Tage.
Wirkung: Der Trank erhöht für 10 Minuten den Reaktionswert um 20 Punkte. Anschließend ist der Trinkende stark benommen und kann 5 Minuten lang keine koordinierten Handlungen durchführen.

• Heiltrank (Rezept aus Halvö)
Zutaten: 2 TL Kr'wöärte-Tinktur
3 Neboch-Blätter
5 Terascon-Blätter
5 junge Noirenhief-Triebe
10 frische, gelbe Plexi-Beeren
150 g reines Bärenfett
300 g Ahornsaft
2 g Reperdirmeöl

Zwei Tage lang sei das Bärenfett mit der Tinktur und den Blättern zu sieden. Anschließend gebe man die Triebe und die Beeren hinzu. Das ganze lasse man im noch heißen Topf ziehen, jedoch ohne es sieden zu lassen. Langsam über zwei Stunden den Ahonsaft zutropfen. Am Ende gebe man das Öl hinzu. Im abgedeckten Topf wenigstens eine Nacht lang stehen lassen. Der nun zähflüssige Sud sei von den festen Bestandteilen zu trennen. In einer fest verschlossenen Glasphiole halten sich die zwei Heiltränke wenigstens drei Monate.
Wirkung: Der Trank heilt 1W6 Lebenspunkte. Diese werden auf alle Wunden gleichmäßig verteilt. Will der Trinkende diese Verteilung beeinflussen, so bestreicht er die vorrangig zu heilenden Wunden mit einigen Tropfen des Heiltranks. Daraufhin trinkt er den restlichen Heiltrank und nur die bestrichenen Wunden heilen gleichmäßig (die 1W6 Lebenspunkte werden gleichmäßig auf diese Wunden verteilt).

• Lichtgestalt (Rezept aus Kullig)
Nimmt man diesen Trank zu sich, sollte man sich nicht verstecken wollen. Zwar wurde er vom Feenfeuer abgeleitet, aber seine Herstellung ist deutlich aufwendiger. Er mag vielleicht gut dazu geeignet sein, geistig Minderbemittelte zu beeindrucken. Doch darüber hinaus besitzt er wenig nützliche Eigenschaften. Für unterschiedliche Zwecke haben sich bereits mehrere Versionen dieses Trankes entwickeln lassen. Besonders in der Heilkunde und dessen Unterricht findet er mittlerweile Anwendung, obwohl er rein gar keine heilende Wirkung aufweist.
Das ursprüngliche Rezept lässt die Person bei Einnahme des Trankes leuchten. Das verjagt die meisten Tiere schon. In totaler Finsternis ermöglicht es dem Anwender auch zu sehen. Kleidung dämpft dieses Licht natürlich. Aber gelegentlich genügt das abgegebene Licht des Kopfes bereits, um ohne zu Stolpern durch den nächtlichen Wald zu kommen. Es ermöglicht jedoch nicht in die Ferne zu blicken und macht die Orientierung damit schwer. In der Heilkunde wird dieser Trank einer Versuchsperson oder einem Kranken zugeführt. Dabei lässt der Trank Haut und Muskeln durchscheinend werden und hebt je nach Brauart die Atemwege, die Blutwege, die Verdauungswege oder die Knochen

leuchten und hebt sie damit hervor. Dadurch lassen sich vor allem Unterbrechungen schnell ermitteln (z.B. werden die Blutgerinnsel alter Leute damit oftmals entlarvt).

Herstellung: Die weit verbreiteten Komponenten für diesen Trank sind in einem dafür relativ aufwendigen Verfahren zu bearbeiten, welches die richtigen Mondzyklen voraussetzt. Der Alchimist muss die Komponenten hierfür an drei Nächten je drei Stunden lang bearbeiten. Danach erhält man einen recht unscheinbaren Trank, der nahezu beliebig lange aufbewahrt werden kann, in seiner Konsistenz aber rein bleiben sollte.

Labor:	Stufe 3
Material:	30 Silber
Bekanntheitsgrad:	in der „zivilisierten" (städtischen) Heilkunde
Schwierigkeit:	22 (+1 für eine andere Farbe / für jedes Auge über 22: Sichtweite in totaler Finsternis +1)
Wirkungsdauer:	5 min für jedes Auge über 21
Geruch:	neutral
Geschmack:	leicht bitter
Konsistenz:	flüssig
Aussehen:	milchig weiß
Haptik:	kühlend

• Luftgleiche Anmut (Rezept aus Kullig)

Dieses Gebräu wird oftmals fälschlicherweise als Trank bezeichnet und ist in der Tat in diese Form der Nutzung gefährlich und nützlich zugleich. Obwohl scheinbar bedeutend machtvoller als die Vorgänger, ist dieser „Trank" wesentlich leichter herzustellen und unter Alchimisten fast schon weit verbreitet. Mit seiner Hilfe lässt sich das Gewicht eines Gegenstandes und auch das einer Person annähernd auf Null reduzieren. Welche Formen der Anwendung das bei Gegenständen haben könnte, lässt sich leicht erraten. Da es allerdings oftmals eben als Trank verwendet wird, ermöglicht es einer Person zu schweben, die damit dann vor allem noch durch Kleidung und Ausrüstung am Boden gehalten wird. Die Person ist damit zu weiten Sprüngen und meisterlicher Akrobatik fähig. Allerdings lassen sich viele Bewegungen auch nicht mehr so schnell stoppen, wenn sie einmal in Gang gesetzt wurden. Ein einmal begonnener Sprung kann nicht abgebrochen werden, wenn es keine Möglichkeit gibt, sich irgendwo festzuhalten. Abgesehen von den dabei entstehenden Ungeschicklichkeiten, ist die Substanz des Trankes einfach hochgradig giftig.

Herstellung: Zur Herstellung des Trankes sind wieder zahlreiche Komponenten erforderlich. Allerdings sind sie in ihrer Verbreitung deutlich höher vertreten. Das macht den Trank fast schon leicht herzustellen. Allerdings muss er in einem Glasfläschchen aufbewahrt werden, was ihn beim Transport etwas unhandlich erscheinen lässt. Und für jedermann ist Glas nun auch nicht gerade erreichbar.

Wie auch die Windseide oder die Gewichtspaste, ist dieser „Trank" nur in den richtigenMondphasen herzustellen und wird dann in seiner Flasche versiegelt. Es können allerdings mehrere Fläschchen oder auch Anwendungen auf einmal produziert werden. Ob die entstehenden Tränke zusammen oder getrennt aufbewahrt werden, liegt daran, was der Alchimist davon hält und wie seine Möglichkeiten aussehen.

Labor:	Stufe 3
Material:	5 Gold pro hergestelltem ml
Bekanntheitsgrad:	weit verbreitet
Schwierigkeit:	20
Wirkungsdauer:	10 min / ml für jedes Auge über 20
Geruch:	stark zitronig
Geschmack:	scharf
Konsistenz:	ölig
Aussehen:	milchig weiß mit Blaustich
Haptik:	warm

Alchimisten lassen sich in der Regel, abgesehen von ihrem Materialaufwand, natürlich auch ihre Leistungen bezahlen. Das verzehnfacht gerne die Kosten für diesen „Trank". Auf dem Markt ist er demnach für 50 Goldstücke pro Milliliter zu erhalten. Ein Milliliter macht einen Kilo luftleicht. Für die siebzig Kilo einer Person wären also 70 Milliliter und infolge dessen 3500 Gold zu zahlen, damit der Trank wirkt.

Die eigentliche Wirkung wird erzielt, indem man den „Trank" in den Gegenstand einreibt. Es empfiehlt sich, hierfür wasserabweisende Handschuhe zu tragen, damit möglichst viel den Gegenstand oder die Gegenstände beeinflusst und nicht Anwender davon betroffen wird. Möchte er selbst Gewicht „verlieren", so würde es genügen, diesen Trank zwischen den Händen zu verreiben.

Wird der Trank getrunken, so wird eine Konstitutionsprobe fällig. Für jeden Milliliter über die erste Wirkung, steigt die Schwierigkeit um 2. Bei einem Erfolg, leidet der Charakter drei Tage lang unter Magenverstimmungen und muss sich zu den ungünstigsten Gelegenheiten ins Gebüsch schlagen. Durch Ruhe regeneriert er dabei nur die Hälfte. Scheitert seine Probe sogar, so kann er gar nicht regenerieren, leidet unter Atemnot und das für ganze fünf Tage.

• Schweben (Rezept aus Halvö)

Zutaten: 1 Daunenfeder eines Adlers
5 g Schwefel
5 zerstoßene und getrocknete Eicheln
1 Blütenstempel einer Lilie
100 ml Alchimistenwasser
5 zerriebene frische Apfelkerne
50 ml reiner Alkohol

Man nehme die möglichst frische Daunenfeder eines Adlers und gib sie in ein Gefäß mit geschmolzenem Schwefel. Ehe dieser fest wird, gebe man unter ständigem Rühren die Eicheln, den Blütenstempel und das Wasser hinzu und lasse das Ganze langsam abkühlen (Rühren nicht verges-

sen!). Die Apfelkerne gebe man in den Alkohol und vermische die beiden Flüssigkeiten miteinander. In einer fest verschlossenen Glasphiole hält sich der Trank des Schwebens mindestens mehrere Jahre.
Wirkung: Für die Dauer von 3 Minuten kann der Trinkende bis zu 3 m über dem Erdboden schweben. Durch Ruderbewegungen mit den Armen und Beinen kann er bei leichtem Wind die Schweberichtung leicht beeinflussen. Dadurch ist es ihm auch möglich, wieder auf dem Boden zu landen. Es soll schon vorgekommen sein, dass der Trinkende in Unkenntnis der Wirkung des Tranks bei starkem Wind davon geweht wurde und mehrere Hundert Meter entfernt unsanft aufprallte.

W-10.5.2 Tinkturen, Salben, Reagenzien

• Blutlarven (Rezept aus Kullig)
Wie man an eine lebendige Blutlarve (**s. Kap. W-9.5.3**) herankommt, ist ein ganz eigenes Kapitel. Hat man erst einmal eine Blutlarve gefangen, muss sie zunächst einmal gefüttert werden. Genau wie ein Blutegel saugt sie sich mit dem Blut von verschiedenen Wesen voll, bis sie dann von alleine, kugelrund und sich wohlfühlend abfällt. Der Punkt muss genau abgepasst werden, damit sie sich nicht in den Astralraum flüchtet. Stattdessen muss sie in möglichst reinem Alkohol eingelegt werden. Durch diesen Vorgang wird sie getötet. Nun gibt es drei verschiedene Herstellungswege:
Herstellung: Die Herstellung von Sonnenlarven, Mondlarven und untoten Blutlarven dauert jeweils acht Tage.
Setzt man die Larve dem Sonnenlicht aus, schützt sie aber vor dem Licht der Monde, nimmt die Larve den Alkohol in sich auf. Sie verfärbt sich schwarz und erhärtet dabei, als würde sie von der Sonne zu einem Stück Kohle verbrannt werden. Nachdem die Larve auch den letzten Tropfen aufgenommen hat und feucht glitzert, lässt sie sich wie Zucker zermahlen und wird so geschluckt.
Setzt man die Larve dem Licht der Monde aus, schützt sie aber vor Sonnenlicht, so löst sie sich im Alkohol auf. Hat sich die ganze Blutlarve aufgelöst, bleibt nur noch ein dunkelrotes, schleimiges Zeug übrig.
Setzt man die Blutlarve sowohl dem Sonnen- als auch dem Mondlicht aus, so erwacht sie nach acht Tagen zu untotem Leben und versucht, an die Oberfläche des Alkohols zu gelangen. Dabei zuckt sie wie unter Krämpfen hin und her.
Es heißt, es gäbe noch den sogenannten Schwarm, wenn man die Blutlarve vor Sonnen- und Mondlicht bewahrt. Sie würde daraufhin einen Vampir oder einen Dämonendiener rufen, um als Pfand für einen Pakt herzuhalten, so lange die Blutlarve im Alkohol vor Licht geschützt wird. Da eigentlich niemand die Konfrontation mit derartigen Wesen sucht, wird dies an den Magiergilden in Kullig nicht überprüft.

Egal, für welche Version man sich entschieden hat, so erfordert es stets eine gute Portion Willenskraft, die verarbeitete Larve zu schlucken. Danach verleiht sie Kraft, Schnelligkeit oder eine gute Gesundheit. Wie bei jeder anderen Droge auch, macht sie süchtig. Aber wenigstens klingt dabei das Ekelgefühl langsam ab.

Labor:	Stufe 2
Material:	70 Silber
Bekanntheitsgrad:	in Kullig weit verbreitet
Schwierigkeit:	20
Wirkungsdauer:	1 Stunde
Geruch:	intensiv nach Alkohol
Geschmack:	bitter, eklig, widerlich
Konsistenz:	Kristalle: körnig Schleim: schleimig Larve: schleimig, sich windend
Aussehen:	Kristalle: schwarz Schleim: dunkelrot Larve: schrumpliger Blutegel
Haptik:	unangenehm
Marktpreise:	Kristalle: 100 Silber Schleim: 100 Silber Larve: 500 Silber

Je nach Herstellung ergeben sich verschiedene Wirkungen:

Sonnenlicht: Nach Einnahme der Kristalle wächst man in Sekundenschnelle um 10% der eigenen Körpergröße. Außerdem steigt die Körperkraft um 20 Punkte. Eine um fünf Punkte erschwerte Willensprobe entscheidet, ob eine Sucht einsetzt. Werden die Kristalle innerhalb einer Woche erneut geschluckt, so wächst diese Chance pro Einnahme um weitere fünf Punkte. Die Abhängigkeit von den Kristallen führt zu einem Willensverfall (pro Woche –5) und zur negativen Eigenschaft „Egoismus".

Mondlicht: Nach Einnahme des Schleims gewinnt man enorm an Reaktionsfähigkeit (+20), dafür wird man wesentlich ungeduldiger (die Werte für Ge und Fi sinken für die Wirkungsdauer um 20 Punkte). Eine um fünf Punkte erschwerte Willensprobe entscheidet, ob eine Sucht einsetzt. Wird der Schleim innerhalb einer Woche erneut geschluckt, so wächst diese Chance pro Einnahme um weitere fünfzehn Punkte. Die Abhängigkeit vom Schleim führt zu einer gesteigerten Nervosität (pro Woche –5 auf Ge und Fi) und erhöht die Chance auf einen Herzinfarkt (Ko-Probe, um 20 Punkte erleichtert).

Sonnen- und Mondlicht: Nach Einnahme der untoten Larve gewinnt man ein sehr gesundes Aussehen. Außerdem erhält man eine übernatürliche Regenerationsfähigkeit, denn Wunden schließen sich nacheinander (pro Minute 1 LE). Eine um fünfzehn Punkte erschwerte Willensprobe entscheidet, ob eine Sucht einsetzt. Wird eine untote Larve innerhalb einer Woche erneut geschluckt,

so wächst diese Chance pro Einnahme um weitere fünf Punkte. Die Abhängigkeit von untoten Larven führt unweigerlich zur negativen Eigenschaft „Masochismus".

• Feenfeuer (Rezept aus Kullig)

Auf Grundlage dieses Elixiers wurden bereits zwei weitere Rezepturen entwickelt, die im folgenden auch beschrieben werden sollen. Zahlreiche Alchimisten versuchen auf Grundlage dieses Elixiers einen Leuchtstein zu entwickeln, bisher jedoch ohne Erfolg. Das Elixier für sich scheint hingegen kaum nennenswert zu sein. Ein Gegenstand, der mit diesem Elixier eingeschmiert wird, beginnt zu leuchten. Ein solcher Gegenstand oder auch eine entsprechende Person ist damit praktisch nicht in der Lage, sich zu verstecken, da sie ständig dieses Leuchten von um sich schlagenden Flammen abgibt. Und dieses gibt es auch noch in verschiedenen Farbrichtungen, wenn einem ein milchiges Weiß nicht genügt.

Herstellung: Zur Herstellung von Feenfeuer sind ein paar wenige weit verbreitete Komponenten erforderlich. Die Herstellung erfolgt innerhalb von drei Stunden und erfordert einen Ofen. Um jemanden damit bewerfen zu können, wird Feenfeuer oft in Tonkugeln untergebracht, die bei einem Treffer zerbrechen sollten. Manche vergessliche Leute streichen damit aber auch Gegenstände ein, die sie vermeiden möchten, zu verlegen oder zu verlieren (z.B. die Schlüssel für ihr Heim oder Kisten). Zu diesem Zweck wird das Feenfeuer dann als Paste in einem Tiegelchen aufbewahrt.

Labor:	Stufe l
Material:	20 Silber
Bekanntheitsgrad:	weit verbreitet
Schwierigkeit:	20 (+1 für die Creme +1 für eine andere Farbe außer weiß)
Wirkungsdauer:	bis es runter gewaschen wird
Geruch:	nasse Erde (Flüssigkeit: intensiv / Paste: schwach)
Geschmack:	bitter
Konsistenz:	Flüssigkeit: ölig Paste: cremig
Aussehen:	Flüssigkeit: milchig weiß Paste: weiß (oder jede andere helle Farbe)
Haptik:	neutral

• Feueröl (Rezept aus Kullig)

Im Prinzip ist es nichts weiter, als richtig brennendes Feenfeuer, optisch gibt es da keinen Unterschied. Zumindest, bis man die verbrannte Haut darunter erkennt. Diese Form des „Feenfeuers" lässt sich auch gut auf eine Waffe auftragen. Jetzt mag man behaupten, dass die Hitze bereits verraten sollte, welche Form des Feenfeuers auf die Waffe gestrichen wurde. Dem ist allerdings nicht so, da die Verbrennungen erst mit den Berührungen der Flammen entstehen und sie ansonsten keine Hitze abstrahlen (zumindest, wenn das Feenfeuer richtig gebraut wurde). Von der Explosion im Labor bis hin zum Brandsatz im Rucksack, der jeden Augenblick hochgehen kann, ist alles drin.

Herstellung: Zur Herstellung werden ein paar seltene Komponenten gebraucht, die im Norden L'Feüds weit verbreitet sind. Die Feuerkirschen werden von den meisten zivilisierten Wesen gemieden. Sie brennen ohne echtes Feuer zu sein und können daher auch nicht dazu verwendet werden, Feuer zu machen und Wärme zu spenden. Sie sind allerdings dazu in der Lage kostbares Feuerholz zu vernichten. Wäre es nicht derart gefährlich, diese Kirschen zu pflücken, wäre es also eine Leichtigkeit und eine weit verbreitete Handelsware. Für den ein oder anderen nördlichen Stamm bildet es dennoch eine rentable Einnahmequelle, da sie die Preise diktieren können. Alchimisten, die nicht so viel Gold besitzen, ziehen es daher vor, die Feuerkirschen selbst zu sammeln.

Nachdem die Komponenten gesammelt wurden, werden sie in drei Stunden bei einem relativ aufwendigen Verfahren verarbeitet.

Labor:	Stufe 4
Material:	30 Silber + 5 Gold (für die eine Kirsche)
Bekanntheitsgrad:	begrenzt
Schwierigkeit:	23 (+1 für eine andere Farbe)
Wirkungsdauer:	variabel
Geruch:	neutral
Geschmack:	feurig
Konsistenz:	ölig
Aussehen:	milchig weiß
Haptik:	brennend heiß

Je nach Anwendung ergeben sich verschiedene Wirkungen:

Als Wurfgeschoss: Natürlich muss zunächst getroffen werden. Wird pariert, wie etwa mit einem Schild oder einer Waffe, so beginnt dieses zu brennen. Holz erleidet dabei Schaden. Eine Waffe verursacht dabei für die Wirkungsdauer l W4 zusätzlich Feuerschaden.

Trifft das Wurfgeschoss, so wird das Körperteil mit Flammen überzogen und nimmt innerhalb der Wirkungsdauer l W6 Schaden pro Runde.

Wirkungsdauer: Eine Kampfrunde pro Auge über 22 beim Brauwurf

Aufgetragen: Natürlich eignet sich eine Waffe aus Holz oder Leder nicht für das Feueröl. Wendet man es auf eine Metallwaffe an, so erzielt man die Maximale Wirkung. Die Waffe verursacht dann einen zusätzlichen Schaden von l pro Auge über 22 beim Brauwurf. Wird dieses Öl auf Haut oder Holz aufgetragen, verursacht das Feuer dort pro Kampfrunde so viel Schaden.

Wirkungsdauer: 5 min pro Auge über 22 beim Brauwurf

• Gewichtspaste (Rezept aus Varmland)

Ob die Herstellung der Paste aus der Herstellung der Windseide hervorgeht oder umgekehrt lässt sich heute wohl nicht mehr ermessen. Die Paste halbiert das Gewicht von Metallen, Fellen und Leder. Der

Nachteil ist allerdings wohl, dass sie direkt nach der Fertigstellung eines Gegenstandes aufgetragen werden muss. Dennoch mag sie besonders bevorzugt bei Rüstungen und Waffen Anwendung finden. Wobei Waffen nach Verwendung der Paste unangenehm unausgewogen wirken. (Der Schadensbonus der Waffe halbiert sich und ihre Attacke und Paradewerte sind um fünf schlechter als die einer anderen Waffe dieses Typs.) Reiche Frauen, die oftmals nichts vom Kämpfen verstehen, lassen sich einen Dolch mit Einfluss dieser Paste herstellen, weil sie meinen, dass sie nicht kräftig genug sind um einen normalen schweren Dolch zu führen.

Herstellung: In der Herstellung dieser Paste, die das Material nicht angreift, treten zahlreiche Komponenten wieder auf, die auch für die Windseide schon erforderlich sind. Allerdings nicht ganz so viele und auch nicht nur die seltensten. Die Fertigstellung der Paste und die Fertigstellung des Gegenstandes müssen dabei zeitlich zusammen fallen, so dass der Gegenstand danach in die Paste eingelegt werden kann. Innerhalb der nächsten drei Nächte zieht die Paste in den Gegenstand ein, der nicht magischer Natur sein darf und wird dadurch magisch. Sollte man kleine Fehler oder Macken an dem Gegenstand entdecken, nachdem man ihn aus der Paste holt, so ist es für Ausbesserungen zu spät. Denn der Gegenstand ist danach magischer Natur. Wurde zu wenig von der Paste hergestellt, so tritt keine Wirkung auf. Wurde zu viel hergestellt, verblasst die Wirkung einfach.

Labor:	Stufe 4
Material:	unbezahlbar
Bekanntheitsgrad:	nur in sehr engen Kreisen
Schwierigkeit:	20 (Das Gewicht sinkt für jedes Auge über zwanzig um 5% bis zu 50%)
Wirkungsdauer:	ewig
Geruch:	beißend scharf (Tinktur), zitronig (Gegenstand)
Geschmack:	scharf (nicht ätzend oder giftig)
Konsistenz:	cremig
Aussehen:	weiß
Haptik:	warm

Wie auch die Windseide kann ein Alchimist zusammen mit dem Hersteller des Gegenstandes den Preis für seine Herstellung regelrecht diktieren. Sollte man einen Alchimisten ausfindig machen können, der in der Lage ist, diese Paste herzustellen, ist es aber wahrscheinlich einfacher, ihn um eine Rüstung mit dieser Paste zu bitten, als genug Mithril für ein Kettenhemd zu finden.

Die meisten Alchimisten sind in der Lage, wenn sie die eine Gewichtspaste herstellen können, auch die andere herzustellen. Bei dieser anderen Paste wird das Gewicht des Gegenstandes erhöht (10% für jedes Auge über 20).

• Liebesnüsse (Rezept aus Sibatan)

„Das Droge. Du kaufen…"

Liebesnüsse werden aus den Blütenblättern einer seltenen Pflanze des südlichen Seloc hergestellt. Durch ihre überzeugende Wirkung erzielen sie einen hohen Marktpreis. Da sie nicht allzu stark abhängig machen und nur selten auf andere Kontinente geliefert werden, ist es den meisten Rassen fast unmöglich danach süchtig zu werden. Hier und da mag es allerdings einen reichen Adeligen oder auch Kaufmann geben, der sich für Exzesse dieses Mittels einmal zu oft bedient hat.

Der Wirkstoff – der Duft einer Blume, der sie unwiderstehlich für Vögel und kleine Äffchen macht – wird durch ein kompliziertes Destillationsverfahren extrahiert und mit einem einfachem Bindemittel zu einer mandelähnlichen Form verarbeitet und gestreckt. Die Droge wird zerkaut und geschluckt und verhilft Männern danach zu außergewöhnlichem Stehvermögen. In seltenen Fällen findet sie aber auch bei Befragungen und Beherrschungszauberei Anwendung, um das Ziel Bereitwilliger zu machen.

Eine Überdosis verschafft dem männlichen Opfer Schmerzen in der Lendengegend, die nur durch geschlechtlichen Verkehr gemildert werden können. Dabei ist dem Opfer völlig gleich, wie oder womit es dazu kommt. An Schlaf ist in dieser Zeit gar nicht zu denken. Wenn die Wirkung der Droge schließlich nachlässt, fällt das Opfer in einen tiefen, erschöpften und befreiten Schlaf. Einige Sklavenhändler der Region Sabedoria verabreichen diese Droge gefangenen und widerspenstigen Sklaven um sie damit zur Paarung zu zwingen. Dabei hoffen sie, dass die daraus entstehenden Kinder an der Nebenwirkung dieser Droge leiden und sich leichter beeinflussen lassen.

(Inspiration aus Anne Bischops „Die schwarzen Juwelen".)

Da echte Liebesnüsse nur schwer zu bekommen sind, kann man sich natürlich auch noch mit den üblichen Volksrezepten wie Stierhoden oder ähnlichem behelfen.

Labor:	Stufe 3
Material:	
Bekanntheitsgrad:	
Schwierigkeit:	
Normale Dosis:	
Wirkungsdauer:	l Stunde
Wirkung:	Willenlos (Willenskraft –20) Gesteigerte Potenz
Überdosis:	
Wirkungsdauer:	36 Stunden + Konstitution/5
Wirkung:	Willenlos (Willenskraft –70), kann nur noch an das eine denken und erleidet so lange Schmerzen.
Körperliche Abhängigkeit:	+1/10
Geistige Abhängigkeit:	+1/10
Spätfolgen:	Willensverfall (Wi) Impotenz (Ko)
Marktpreis:	1000 bis 2000 Silber pro Einheit (x 20 für eine Überdosis)

• Traumstaub (Rezept aus Varmland)
Feen sollte man diesen Staub auf keinen Fall in die Finger drücken. Kaum haben sie die Wirkung dieses Mittelchens erkannt, werfen sie es frei in der Gegend herum. Möglicherweise ist dies der besagte Feenstaub, mit dem einige Wesen glaubten fliegen zu können. Jene, die sich irrten, werden uns wohl nicht mehr davon berichten können.
Der recht verbreitete Rostkäfer scheidet diesen Staub aus. Er lässt sich leicht in ein Getränk mischen, da er nur einen schwachen Eigengeschmack aufweist (Schmecken –40). Danach leidet das Opfer unter Halluzinationen und Lethargie. Genau das Richtige um der Wirklichkeit zu entkommen, denn seine Wirkung scheint tausendmal stärker als Alkohol zu sein. Während das Wesen unter dem Einfluss der Droge steht, vermag es sich nicht auf eine bestimmte Sache zu konzentrieren. Immer wieder schweift sein Blick ab und hält sich an zahllosen Details auf. Durch diese Prüfung von Details sieht das Opfer dieser Droge allerdings auch fast jede Kleinigkeit, die nicht stimmt.
Magische Illusionen erzielen während dieser Zeit zudem gar keinen Effekt. Sowohl die blaue als auch die rote Gilde in Glimmerbo untersuchen diesen Zustand. Es gibt zahllose Theorien darüber, dass Illusionen das Gehirn verknoten sollen und daher bei einem bereits verknoteten Hirn nicht weiter funktionieren können. In der weißen Gilde hingegen wird mit Traumstaub experimentiert, um ein Mittel gegen Illusionen zu entdecken. Bisher vermochte man jedoch noch nicht die halluzinogene Wirkung und die Immunität voneinander zu trennen. Wer zu lange diesem Staub ausgesetzt ist, wird schwachsinnig. Mit Absetzen der Droge kehrt wohl auch die Vernunft und Konzentration zurück, jedoch nur sehr langsam. Wer einmal im Kreislauf gefangen ist, kommt von alleine eigentlich gar nicht mehr da raus.
Der Rostkäfer ist etwa so groß wie ein Maikäfer. Allerdings weist die Chitinschutzschicht seiner Flügel einen rostfarbenen Ton auf. Der Rostkäfer ernährt sich von oxidiertem Eisen (Rost) und scheidet es nachher als Traumstaub wieder aus. Genau wie Eisen ist Traumstaub magnetisch.

Labor:	Stufe 1
Wirkungsdauer:	36 Stunden – Ko/5
Wirkung:	Unkonzentriertheit (Kf –50) Halluzinationen Magische Illusionen werden nicht gesehen Verborgenes sehen +5
Körperliche Abhängigkeit:	+5
Geistige Abhängigkeit:	+10
Spätfolgen:	Konzentrationsverlust (Kf) Schwachsinn (In)
Marktpreis:	45 Silberstücke pro Einheit

• Windseide (Rezept aus Varmland)
Für die Dekadenz des Adels ist nichts zu teuer oder aufwendig. Dieses alchimistische Rezept dürfte ein Beweis dessen sein. Mit Hilfe dieses Rezeptes wird eine Tinktur hergestellt, mit der Seide in ein Flüstern ihrer selbst verwandelt werden kann. Das Gewicht der Seide geht nahezu völlig verloren, der Stoff wird recht durchsichtig und weigert sich Feuchtigkeit aufzunehmen. Besonders wertvoll wird dieser Stoff also in besonders heißen Sommern und in den südlichen Regionen Orotas. Während allen anderen die Kleidung schlaff am Leibe hängt, sind Gestalten, die in diesen Stoff gehüllt wurden, wie in Äther getaucht. Reiche Adelige wünschen sich oftmals eine hübsche Konkubine oder Kurtisane in diesen Stoff kleiden zu dürfen. Allerdings sind es wohl meist eher die Damen, bei denen man lieber nicht zu viel sehen mag, die die Möglichkeiten besitzen, diesen Stoff zu tragen und glauben es wäre vorteilhaft, dies auch zu tun. Die Haltbarkeit von Windseide entspricht in etwa jener von Handelsüblicher Seide.
Herstellung: Zunächst ist nahezu perfekte Seide für die Herstellung dieses speziellen Typs erforderlich (95% der üblichen Seide ist eher untauglich). Dazu kommen zahlreiche Zutaten von den westlichen Kontinenten. Es mahnt schon an ein Wunder, wie dieses Rezept überhaupt entdeckt werden konnte. In einer einen Monat andauernden Brauzeit unter bestimmten Mondphasen, lässt sich eine Tinktur herstellen, in welche die Seide dann getaucht wird. Die Tinktur reagiert auf lebendes Gewebe stark ätzend, reagiert aber mit dem Stoff wohl nur auf halb zerstörerische Art – und das genau drei Tage lang. Danach beginnt es den Stoff gänzlich zu zerstören.

Labor:	Stufe 4
Material:	unbezahlbar
Bekanntheitsgrad:	berühmt
Schwierigkeit:	30
Wirkungsdauer:	ewig
Geruch:	beißend scharf (Tinktur), leicht zitronig (Seide)
Geschmack:	scharf
Konsistenz:	wässrig
Aussehen:	klar mit Blaustich und langsam aufsteigenden Bläschen
Haptik:	heiß & Brechreiz hervorrufend

Es dürfte klar sein, dass die wenigen Händler und Alchimisten, welche diesen Stoff führen, ihn zu Wucherpreisen verhökern können, da sie praktisch keine Konkurrenz fürchten müssen.

W-11 Gifte

Die unzähligen Gifte, die auf Orota bekannt sind, sollen exemplarisch anhand einiger Beispiele an dieser Stelle vorgestellt werden. Zur besseren Übersichtlichkeit werden sie in die drei Bereiche Pflanzengifte, tierische Gifte und mineralische Gifte eingeteilt. Die Beschreibung der Gifte ist in die Abschnitte Herkunft/Herstellung, Darreichungsform und Wirkung/Giftstufe unterteilt.
Gegen die Wirkung des Giftes wird je nach Stufe desselbigen eine Ko-Probe verlangt. Die genauen Auswirkungen zeigt **Tabelle d1**.
Die Kosten pro Dosis geben an, wie teuer die Menge an Gift ist, deren Wirkung beschrieben wurde.

W-11.1 Pflanzengifte

- **Baldrian**
  Herkunft/Herstellung: Das Heilkraut Baldrian ist überall auf Orota an feuchten Stellen zu finden. Die Blätter des Baldrians werden zerstampft und mit warmem Wasser vermischt.
  Darreichungsform: Der Baldrianbrei ist hellgrün, kleine Blattfasern durchziehen den Brei.
  Wirkung/Giftstufe: Wird der Brei für mindestens 10 Minuten auf eine offene Wunde gelegt, so wird sie während der nächsten fünf Tage nicht heilen. Baldrianbrei ist ein Gift der Stufe III.
  Kosten pro Dosis: 125 Silberstücke.

- **Berserkerpilz**
  Herkunft/Herstellung: Der Berserkerpilz wächst in den nördlichen Gegenden Orotas. Es sieht so aus, als würde er überall dort wachsen, wo ein Bär zuvor seinen Kot gemacht hatte.
  Bei den Berserkern ist der Pilz die wichtigste Zutat für ihren Berserkergang. Sie bereiten den Pilz mit unterschiedlichen Kräutern zu, wodurch der Pilz seine Giftigkeit verliert und seine berserkerfördernde Wirkung bekommt. Dieser so zubereitete Brei wird mit Schmalz vermischt, so dass er für mehrere Monate haltbar wird.
  Wird der Pilz ohne die Kräuter zubereitet, so besitzt er eine stark giftige Wirkung.
  Darreichungsform: Der Pilz mit seiner hellbraunen Kappe wirkt klein und unscheinbar. Er kann sowohl roh als auch gekocht gegessen werden. Die Art der Zubereitung hat jedoch keinen Einfluss auf die Wirkung des Giftes. Er schmeckt mild und ein wenig nach Bärenkot (wie immer der auch schmecken mag…)
  Wirkung/Giftstufe: In seiner giftigen Form hat der Berserkerpilz folgende Wirkung: er verursacht sehr starke Schwitzanfälle, wodurch ein sehr hoher Wasserverlust verursacht wird. Dieser Verlust ist sehr erschöpfend für das Opfer. Innerhalb von einer halben Stunde verliert es 2W% Punkte seiner körperlichen Ausdauer. Wird der Wasserverlust nicht ausgeglichen, so verliert der Betroffene 2 LE an allen Körperteilen, wobei der Kopf ausgenommen ist. Zudem setzen dann starke Kopfschmerzen ein, welche die Konzentrationsfähigkeit um 50 Punkte vermindern.
  Die Giftstufe beträgt V.
  Kosten pro Dosis: Mit den richtigen Verbindungen kostet eine Portion Berserkerpilze ca. 200 Silberstücke, weiter im Süden wird der Pilz jedoch sehr teuer.

- **Eknök**
  Herkunft/Herstellung: Eknök kommt in den gemäßigt warmen Gebieten Orotas vor, wobei er feuchte Standorte bevorzugt. Die Blätter, Blüten und Wurzeln der Pflanze enthalten das Gift, wobei die Blüten am meisten enthalten, die Wurzeln am wenigsten.
  Darreichungsform: Die giftigen Bestandteile werden direkt verspeist bzw. zerstoßen und getrocknet. Die Blätter, Blüten und Wurzeln schmecken leicht säuerlich, wobei der Eknökgeschmack sehr charakteristisch ist. Eknökpulver ist gelbgrün, es löst sich nicht in Wasser. Speisen werden durch das Pulver deutlich gelb eingefärbt (ähnlich wie Safran).
  Wirkung/Giftstufe: Größere Mengen (200 g) der Blüten wirken nach ca. 30 Minuten tödlich, beim Pulver reichen 30 g. Wird weniger verabreicht, so färbt sich der Stuhlgang in den nächsten Tagen deutlich gelb, ansonsten hat Eknök keine weiteren negativen Auswirkungen. Eknök ist ein Gift der Stufe VI.
  Kosten pro Dosis: 750 Silberstücke.

- **Fliegenpilz**
  Herkunft/Herstellung: Das Gift des Fliegenpilzes stammt aus dem Hut des auf ganz Orota vorkommenden Fliegenpilzes. Um ein wirksames Gift zu gewinnen, wird der Hut des Pilzes getrocknet und anschließend zu einem feinen Pulver zerrieben.
  Darreichungsform: Das Pulver hat einen schwach bitteren Geschmack und eine gräulich-rote Färbung. Es kann problemlos unter Speisen gemischt werden, in Flüssigkeiten löst es sich jedoch nicht, hier bildet sich ein rötlicher Schleim.
  Wirkung/Giftstufe: Das Gift führt innerhalb von 20 Minuten zu starken Magenkrämpfen und Halluzinationen. Während der Wirkungsdauer von etwa fünf Stunden ist der Vergiftete zu keinen aktiven Handlungen fähig. Das Pulver aus dem Hut eines Fliegenpilzes ist ein Gift der Stufe IV.
  Kosten pro Dosis: 200 Silberstücke.

- **Gift des Grauen Sumpflings**
  Herkunft/Herstellung: Der Graue Sumpfling, ein unscheinbarer grauer Pilz, der in allen Sümpfen Orotas vorkommt, wird fast ausschließlich von Szoths gehandelt und verarbeitet. Aus dem gesamten Pilz wird in einer geheim gehaltenen Apparatur eine stark klebrige Paste gewonnen.
  Darreichungsform: Die Paste haftet an allen nicht zu porösen Flächen und bildet einen grauen Film

auf ihr. Die Paste ist ansonsten geruchlos. Sie trocknet innerhalb von wenigen Minuten.
Wirkung/Giftstufe: Wird eine ungeschützte Körperstelle von der Paste berührt, so bilden sich stark nässende Bläschen auf der Haut, wobei Trolle, Szoths und Orks dagegen unempfindlich sind. Diese Bläschen schmerzen sehr stark und führen zu einem Verlust von 1W6 LE und 1W10 kAP. Dieses Gift wird gerne als Kontaktgift verwendet, um damit Waffen einzuschmieren, wobei dann im Umgang mit der Waffe besondere Vorsicht erforderlich ist. Für eine 30 cm lange Klinge werden pro Seite 2 Dosen der Paste benötigt. Bei jedem Angriff verliert eine Dosis ihre Wirkung (dieses gilt nicht, wenn der Gegner nur ausweicht). Die Paste des Grauen Sumpflings ist ein Gift der Stufe VIII.
Kosten pro Dosis: 650 Silberstücke.

- **Knarks**
Herkunft/Herstellung: Dieses Kraut kommt in ganz Orota im Schatten von großen, dicht stehenden Nadelbäumen vor. Um das Gift zu extrahieren, werden die Blüten gesammelt und in der Sonne getrocknet.
Darreichungsform: Eine Krug wird zur Hälfte mit den getrockneten Blüten gefüllt und mit kochendem Wasser übergossen. Der entstehende Tee wird abgegossen. Er besitzt eine weinrote Farbe, nach dem Abkühlen kann er sowohl was Farbe als auch was Geruch angeht, mit einem lieblichen Rotwein verwechselt werden. Der Geschmack ist sehr süß, wie ein mit Zuckersirup versetzter Rotwein.
Wirkung/Giftstufe: Ein volles Horn des Knarkstees schläfert den Trinkenden nach 2 Minuten ein. Der Tiefschlaf endet nach etwa 2-3 Stunden. Der Tee ist ein Gift der III. Stufe.
Kosten pro Dosis: 90 Silberstücke.

- **Ragies Gruß**
Herkunft/Herstellung: Dieses Gift wird von den Nachtelben hergestellt. Es ist eines ihrer großen Geheimnisse, um die Macht der Hochelben eines Tages (oder eines Nachts) zu brechen. Es wird aus verschiedenen durch die Macht des STEINS veränderte Pflanzen gewonnen, die ausschließlich im Bereich von Bajka wachsen.
Darreichungsform: Das Gift ist eine dunkelblaue Flüssigkeit, welche die Nachtelben in den Griff ihres speziellen Degens, dem Ragie, füllen. Durch die ausgehöhlte Klinge gelangt es in die Spitze der Waffe, wo es seine Wirkung tut.
Wirkung/Giftstufe: Verletzt der Nachtelb seinen Gegner mit der Spitze des Ragies und drückt er in diesem Moment auf den Griff, wird eine Dosis Gift in die Wunde gespritzt (übrigens ist im Griff Raum für 10 Dosen). In der Wunde verursacht das Gift eine möglicherweise kritische Verletzung. Das Opfer muss in der **Tabelle c8** nach den Auswirkungen durch das Gift schauen.
Die Giftstufe beträgt XI.
Kosten pro Dosis: Ein Nachtelb bekommt es umsonst, sofern er einen nachtelbischen Lieferanten findet. Für andere ist es extrem schwierig zu bekommen, die Kosten liegen bei mindestens 5.000 Silberstücken.

- **Visdomer Sud**
Herkunft/Herstellung: Dieses Gebräu aus einem Gemisch seltener Pflanzen stammt aus der Stadt Visdom. Das Geheimnis der Herstellung wird von einigen wenigen Auserwählten der Visdomer Alchimistengilde unter Verschluss gehalten.
Darreichungsform: Der Sud erinnert stark an einen dunkelbraunen, zähflüssigen Brei. Er haftet gut an allen möglichen und unmöglichen Gegenständen (s. Gift des Grauen Sumpflings).
Wirkung/Giftstufe: Wird ein intelligenzbegabtes Wesen durch das Gift berührt, so verliert es auf der Stelle 2W% Punkte seiner geistigen Ausdauer, da es von intensiven Alpträumen heimgesucht wird. Die Alpträume dauern nur eine KR, während dieser Zeit ist das Opfer zu keiner Handlung fähig.
Der Visdomer Sud ist ein Gift der Stufe IX.
Kosten pro Dosis: 2.500 Silberstücke.

- **Walarispaste**
Herkunft/Herstellung: Die Orkschamanen im Gebiet des untergegangenen Orkkönigreiches Tyth Tarrock kennen als Eingeweihte in die Mysterien der Naturkräfte die Wirkung des Walarispaste. Sie gewinnen sie, indem sie die Rindenflüssigkeit des Walarisbaumes in an langen Stangen befestigten Tongefäßen aufsammeln und mit Knochenasche vermischen. Dabei entsteht eine graue Paste, die sich gut verstreichen lässt.
Darreichungsform: Die Walarispaste haftet gut an organischen Flächen, an metallen oder mineralischen Stoffen perlt sie rückstandslos ab. Beim Auftragen der Paste sollten unbedingt die Hände durch dicke Handschuhe geschützt werden, ansonsten treten nämlich die unten beschriebenen Wirkungen auf:
Wirkung/Giftstufe: Wird diese Paste auf ein Körperteil gestrichen, so verliert das Opfer jegliches Empfinden für dieses, bis die Paste wieder entfernt wird. Im Falle des Kopfes wird der Betroffene vollständig gelähmt, kann also weder sprechen noch die Augen bewegen oder vom Kopf gesteuerte Gliedmaße kontrollieren. Bei der Brust tritt nach ca. 5 Minuten der Tod ein, beim Bauch nach 30 Minuten.
Die Giftstufe der Walarispaste ist gleich VIII.
Kosten pro Dosis: Da nur die Orkschamanen dieses Gift kennen, ist der Einkauf extrem schwierig, mindestens 2.000 GS sind bei anderen Händlern absolutes Minimum.

W-11.2 Tierische Gifte u.ä.

- **Gorgonengift**
  Herkunft/Herstellung: Das Gift der Gorgone ist das Gift der Schlangen, die das Haupt anstelle von Haaren zieren. Die Gorgonen sind vor allem in Seloc an den Küsten anzutreffen, sie zeigen sich jedoch sehr selten. Ihr Hauptsiedlungsgebiet liegt auf der Skurrileninsel *Z'Mora*. Wird eine Gorgone getötet, so kann das Gift aus den Köpfen der Schlangen gewonnen werden, indem man sie abtrennt und die Giftzähne herauszieht. In den an den Giftzähnen der Schlange hängenden Giftdrüsen befinden sich etwa fünf Dosen des Giftes
  Darreichungsform: Das Gorgonengift ist völlig farb- und geruchlos. Es lässt sich problemlos verdünnen. Es schmeckt sehr bitter und hinterlässt einen äußerst unangenehmen Geschmack im Mund.
  Wirkung/Giftstufe: Eine Dosis Gorgonengift verursacht einen Schaden von 2W6 Punkten, wenn das Gift durch eine Wunde in den Körper gelangt. Über den Magen aufgenommen verursacht es heftige Übelkeit und Erbrechen, welches für eine Stunde jede Handlung stark behindert. Der Magen (Bauch) nimmt einen Schaden von 1W6 Punkten. Die Giftstufe ist gleich V.
  Kosten pro Dosis: 1.450 Silberstücke.

- **Mantikorgift**
  Herkunft/Herstellung: Der Mantikor ist in erster Linie ein Wüstenbewohner und in den Weiten der *Po Sucha* zuhause, weshalb man ihn auch nur selten zu Gesicht bekommt. Sein Gift befindet sich am Ende seines Skorpionstachels in einer etwa faustgroßen Giftdrüse.
  Darreichungsform: Das Gift ist flüssig und besitzt eine tiefschwarze Farbe. Es lässt sich weder verdünnen noch mit anderen Flüssigkeiten vermischen. Es riecht nach fauligem Fleisch und schmeckt ebenso.
  Wirkung/Giftstufe: Es verursacht einen Schaden von 3W6 Punkten, wenn es in eine Wunde gelangt. Die Giftstufe beträgt VI.
  Kosten pro Dosis: 1.800 Silberstücke.

- **Pfeilgift des Riesenochsenfrosches**
  Herkunft/Herstellung: Der Riesenochsenfrosch ist ein Dschungeltier und kommt in allen feuchten Urwäldern Orotas vor. Die menschlichen Dschungelbewohner haben das Gift, welches in der Haut des Frosches gespeichert ist, schon früh als Pfeilgift verwendet. Dazu wird der Frosch vorsichtig ausgenommen und die Haut mit Asche und Wasser zu einem zähflüssigen Brei zerrieben.
  Darreichungsform: Der Giftbrei riecht stark nach Asche und besitzt eine grün-graue Farbe. Er haftet sehr gut an hölzernen Gegenständen, wie z.B. in Feuer gehärteten Pfeilspitzen.
  Wirkung/Giftstufe: Das Gift wirkt nur, wenn es direkt in eine Wunde gelangt. In einem solchen Fall verursacht es 5 Schadenspunkte. Diese Wunde heilt nicht, sondern es entsteht immer ein Wundbrand (s. **Kap. W-12**).
  Das Gift ist sehr stark, die Stufe beträgt VII.
  Kosten pro Dosis: ab 500 Silberstücke.

- **Rokhauch**
  Herkunft/Herstellung: Dieses Gift wird aus den Federn des Riesenvogels Rok gewonnen. Die Federn werden pulverisiert, wobei das Pulver möglichst fein sein sollte (dann ist die Wirkung des Giftes am stärksten). Die Verbreitungsgebiete des Roks werden in **Kapitel W-9.5.26** beschrieben.
  Darreichungsform: Das Rokfedernpulver besitzt eine leicht schillernde Farbe, der Grundton ist jedoch ein helles Beige.
  Wirkung/Giftstufe: Wird eine Handvoll Rokfedernpulver in die Luft geworfen, so bildet sich eine schillernde Wolke aus, die eine kugelförmige Wolke von zwei Metern Durchmesser bildet. Diese Kugel, der so genannte Rokhauch, ist für alle gefährlich, die darin stehen und das Pulver einatmen. Nach dem ersten Atemzug setzt sofort die Wirkung des Giftes ein: der Betroffene wird für die Dauer von 2W6 KR gelähmt, wobei seine Sinne in keiner Weise betroffen sind, er also alles, was um ihn herum vorgeht, mitbekommt.
  Der Rokhauch hat eine Giftstufe von IV.
  Kosten pro Dosis: 1.950 Silberstücke.

- **Gift der Schwarzen Nesselqualle**
  Herkunft/Herstellung: Die Schwarze Nesselqualle kommt in allen warmen Meeren Orotas vor (z.B. Pra-al-Khá, Mo-Je-Schafir oder Mar Afliçao). Sie besitzt lange Nesselfäden, die das Gift enthalten. Wird ein Bündel frischer Nesselfäden in möglichst hoch konzentrierten (ab 80 %) Alkohol eingelegt, so wird das Gift extrahiert und gelangt in den Alkohol, der sich dadurch pechschwarz einfärbt und einen stark fischigen Geruch annimmt, der sogar den Eigengeruch des Alkohols überlagert.
  Darreichungsform: Aufgrund der intensiven Farbe und des Ekel erregenden Geruches wird das Gift der Schwarzen Nesselqualle ausschließlich als Kontaktgift eingesetzt. Ein Gegenstand, der damit eingerieben wurde, nimmt eine schwarze Färbung an, nachdem der Alkohol verflogen ist. Eine Dosis reicht für die Spitze eines normalen Dolches. Es lässt sich sehr leicht abwischen.
  Wirkung/Giftstufe: Wird das Gift berührt, so färbt sich die Haut schwarz, zusätzlich verliert man jegliches Gefühl. Das Gift ist extrem gefährlich, da es sich rasch im ganzen Körper ausbreitet und ihn schwarz färbt. Sobald das Gift den Kopf erreicht (die Ausbreitungsgeschwindigkeit beträgt ca. 1 cm pro Minute), stirbt der Vergiftete. Gelingt gegen das Gift eine Körperschockprobe, so endet die Ausbreitung, der betroffene Körperteil ist jedoch gefühllos.
  Das Gift hat die Giftstufe III.
  Kosten pro Dosis: 3.500 Silberstücke.

- **Speikobragift**
  Herkunft/Herstellung: Die Speikobra kommt in den heißen und trockenen Zonen Orotas vor. Sie werden von Nomaden gefangen und ihr Gift in einem Tonbecher aufgefangen.
  Darreichungsform: Das Gift der Speikobra ist ein Kontaktgift, welches auf die Schleimhäute stark reizend wirkt. Es ist durchsichtig und wirkt nur in seiner unverdünnten Form.
  Wirkung/Giftstufe: Gelangt das Gift in die Augen, so beginnen sie sehr stark zu tränen. Für die Dauer von 6 KR ist das Opfer geblendet. Auf andere Schleimhäute wirkt das Gift stark reizend. Bei den Mundschleimhäuten sorgt es dafür, dass das Opfer für 12 KR nicht mehr sprechen kann.
  Das Gift besitzt die Giftstufe II.
  Kosten pro Dosis: 50 Silberstücke bei einem Nomaden, woanders mindestens 200 Silberstücke.

- **Ssutzha-Echsengift**
  Herkunft/Herstellung: Diese kleine, unscheinbare Echse kommt in allen Sumpfgebieten Orotas vor. Sie verteidigt sich mit ihrem unglaublich wirksamen Gift, welches sie in Drüsen in ihren Vorderkrallen produziert. Die Szoths kennen die Echse nur zu gut und züchten sie wegen ihres Giftes.
  Darreichungsform: Das Gift der Ssutzha-Echse wirkt innerhalb von Sekundenbruchteilen, wenn es durch eine Wunde in den Körper des Opfers eindringen konnte.
  Wirkung/Giftstufe: Es reicht ein Tropfen des Giftes aus, um auch einen Troll vollständig zu lähmen. Die Lähmung hält 2W20 Sekunden an, wobei keine Spätfolgen zurückbleiben.
  Ssutzha ist ein Gift der Stufe I.
  Kosten pro Dosis: 280 Silberstücke bei einem Szothhändler, ab 500 Silberstücke sonst.

W-11.3 Mineralische / metallische / elementare Gifte

- **Arsen**
  Herkunft/Herstellung: Arsen kommt in der Natur vor allen in felsigen Gegenden vor, wobei nach einem grauen Gestein, das weiß gesprenkelt ist, gesucht werden muss. Dieses Gestein, welches die Zwerge *Arsenkies* nennen, wird unter Luftabschluss in liegenden Tonröhren erhitzt, wobei sich das Arsen an der Innenseite der Tonröhre niederschlägt.
  Darreichungsform: Arsen ist ein graues, leicht metallisch glänzendes Pulver, welches einen leichten Geruch nach Knoblauch aufweist. Dieser Geruch wird stärker, wenn man Arsen in wasserhaltige Speisen oder Getränke gibt, wobei sich das Pulver nicht auflöst, sondern fein verteilt. Der Geruch ist sehr charakteristisch und lässt sich mit einer einfachen Ri-Probe gut erkennen (wenn man den Geruch von Arsen kennt).
  Wirkung/Giftstufe: Schon 0,2 g Arsen wirken auf menschengroße Wesen tödlich, Trolle und ähnliche sehr große Wesen sterben bei 0,5 g Arsen. Die Wirkung setzt innerhalb von einer Stunde ein. Während dieser Zeit kann das Arsen erbrochen werden, wodurch sich der Schaden deutlich verringert (3W6 Schaden Bauch). Arsen ist ein Gift der Stufe XI.
  Kosten pro Dosis: 0,1 g Arsen kosten, da nur die Zwerge die Herstellung kennen, bei einem Zwergenhändler, sofern man einen guten Leumund hat, etwa 1.000 Silberstücke.

- **Blei**
  Herkunft/Herstellung: Blei kommt auf ganz Orota vor, wobei es sehr selten in reiner Form zu finden ist, sondern hauptsächlich in gebundener Form. Beim Blei kennen vor allem Zwerge, Nephiden und Zyklopen mehrere Möglichkeiten, wie aus dem Mineral, welches die Zwerge *Bleiglanz* nennen, das reine Blei gewonnen werden kann. Die Nephiden hängen einen Metallkorb Bleiglanz über einen Vulkanschlund und blasen ständig Luft durch das brennende Mineral. Nach dem Abkühlen wird das nun hellgrau verfärbte Mineral in einem sehr heißen Kohlenbecken erhitzt. Dabei bilden sich kleine, metallische Bleikügelchen.
  Darreichungsform: Blei ist ein bläulich-graues, sehr weiches Metall. Gerne wird es als Langzeitgift eingesetzt, wenn eine missliebige Person langsam aber unauffällig aus dem Weg geschafft werden soll. So werden die Speisen und Getränke über einen mehrmonatigen Zeitraum mit kleinsten Mengen Blei versetzt. Erreicht wird dieses unter anderem durch die Benutzung von bleihaltigen Bechern und Tellern.
  Wirkung/Giftstufe: Blei wirkt auf sehr lange Sicht. Wird der Körper täglich einer kleinen Menge Blei ausgesetzt, so muss einmal pro Woche eine Ko-Probe gemacht werden (Giftstufe III, s. **Tab. d1**). Misslingt die Probe, so sinkt die Konstitution um 5 Punkte. Sinkt diese irgendwann auf Null, so stirbt der Vergiftete.
  Kosten pro Dosis: 1 kg kostet 8 Silberstücke.

- **Chlor**
  Herkunft/Herstellung: Chlor ist ein zum Glück extrem seltenes Gift auf Orota, da dessen Herstellung eigentlich nur den Lemuryern bekannt sein dürfte. Sie leiten nämlich Blitze in sehr salziges Wasser. Dabei wird der Blitz durch ein langes Metallkabel aus Ask`deryll in das Wasser übertragen, wobei das Kabel an einem der legendärem Luftschiffe hängt, welches in eine Gewitterfront fährt. Sobald der Blitz in das Wasser schlägt, entsteht das Chlor, welches über komplizierte Röhrenapparaturen aus Glas aufgefangen wird.
  Darreichungsform: Chlor ist ein grünes, stechend riechendes Gas. Der Geruch ist sehr charakteristisch. Es wird in luftdichten Glasgefäßen aufbewahrt.
  Wirkung/Giftstufe: Werden größere Mengen des Gases (eine Dosis genügt) eingeatmet, so werden Mund/Nase, Luftröhre und die Lungen stark verätzt sowie alle ungeschützten feuchten Hautstellen und Schleimhäute. Das Gift verursacht einen Schaden an jeder dieser Stellen (der SL entscheidet) von 1W6 LE.
  Chlor ist ein Gift der Stufe VI.
  Kosten pro Dosis: Eine Glasflasche mit einer Dosis Chlor kostet 15.000 Silberstücke. Wo man das Chlor jedoch erwerben kann, sei dem SL überlassen. Man bedenke jedoch: es ist extrem selten (da lemurysch).

- **Drabanter Erde**
  Herkunft/Herstellung: Dieses Gift stammt aus Drabant, einer bergigen Region im Königreich Kullig in L'Feüd. Es besteht aus einem Mineral, welches nur in Drabant zu finden ist. Das Mineral wird zu einem Pulver zermahlen. Mit Wasser bildet sich ein zäher Brei, der jedoch gut an allen Flächen haftet.
  Darreichungsform: Die Drabanter Erde wird sowohl als Pulver als auch als Brei verwendet. Beide Formen besitzen eine charakteristische grausilberne Farbe.
  Wirkung/Giftstufe: Wird das Pulver eingeatmet (eine Handvoll in die Luft geworfenes Pulver bildet eine Kugel mit einem Meter Durchmesser aus), so verspürt das Opfer einen sehr starken Hustenreiz, der es zu keiner koordinierten Aktion befähigt. Der Husten hält so lange an, bis dem Opfer eine Ko-Probe gelingt (jede Minute eine Probe).
  Wird hingegen der Brei berührt (der auch eingetrocknet sein darf), so verfärbt sich der berührende Körperteil (Finger, Ellenbogen, Nase, Fuß, etc., der SL bestimmt die Reichweite der Verfärbung) in ein schmutziges Gelb, welches sehr unangenehm aussieht (Ch –W6).

Die Drabanter Erde ist ein Gift der Stufe VI.
Kosten pro Dosis: 660 Silberstücke in Kullig, woanders mindestens 1.300 Silberstücke.

- **Quecksilber**
  Herkunft/Herstellung: Quecksilber kommt auf Orota hauptsächlich in L'Feüd westlich der Vinge vor. Dort findet man am Ufer der Ilgis reiche Zinnobervorkommen. Dieser tiefrote Sand enthält sehr viel Quecksilber. Aus diesem Grund ist das Wasser des Ilgis auch nicht trinkbar. Zinnober wird zudem noch in Seloc in den Flusstälern in Las Mahojn und Texaman gefunden, jedoch nicht in der Konzentration wie an den Ufern der Ilgis.
  Nur wenige Leute kennen das Geheimnis der Quecksilberherstellung. In Ilgisfurt, der Hauptstadt des Predanor-Glaubens, hüten die Priester das Geheimnis der Herstellung des „Flüssigen Silbers" wie ihren Augapfel. Daher wissen nur die Eingeweihten, dass das Zinnober unter ständiger Luftzufuhr stark erhitzt, der entstehende Dampf in glasierten und gekühlten Tonröhren abgekühlt und das herauslaufende Quecksilber in mit Sand gefüllten Holzkisten aufgefangen wird.
  Darreichungsform: Quecksilber ist ein silbrig glänzendes Metall, das jedoch von den Schmieden niemals verwendet wird. Der Grund dafür liegt darin, dass es flüssig und daher sehr schlecht schmiedbar ist.
  Quecksilber verdampft sehr leicht. Der Quecksilberdampf ist das eigentliche Gift. Es reicht aus, den Dampf einzuatmen, damit die Wirkung eintritt.
  Wirkung/Giftstufe: Quecksilberdämpfe schädigen das Nervensystem. Wird über einen längeren Zeitraum (eine Stunde) der Dampf eines Bechers Quecksilber, der in einem normal großen Raum verschüttet wurde, eingeatmet, so sinken die Klugheit, die Konzentrationsfähigkeit und die Reaktion des Opfers um 5 Punkte (gelingt die Körperschockprobe, so sinken die Werte um 2 Punkte). Jede weitere Stunde wiederholt sich diese Wirkung. Die Vergiftungen lassen sich nur durch Wunder oder Magie heilen.
  Quecksilber ist ein Gift der Stufe V.
  Kosten pro Dosis: Ein kg kostet 150 Silberstücke.

Name	*Giftstufe*	*Art des Giftes*	*Wirkung*	*Kosten/Dosis [Silber]*
Arsen	XI	Nahrungsgift	tödlich	1.000
Baldrian	III	Wundgift	offene Wunde heilt für 5 Tage nicht	125
Berserkerpilz	V	Nahrungsgift	–2W% kAP, hoher Wasserverlust (s. Beschr.)	s. Beschr.
Blei	III	Nahrungsgift	Ko –5 pro Woche	8
Chlor	VI	Atemgift	–1W6 LE Kopf/Brust/Bauch etc.	15.000
Drabanter Erde	VI	Atemgift / Kontaktgift	Atemgift: Hustenanfall, handlungsunfähig (s. Beschr.) Kontaktgift: Körperteil verfärbt sich gelb, Ch –W6	660 Kullig, 1.300 sonst
Eknök	IV	Nahrungsgift	tödlich / gelb verfärbter Stuhlgang	750
Fliegenpilz	IV	Nahrungsgift	Krämpfe / Halluzinationen, für 5 h handlungsunfähig	200
Gorgonengift	V	Wundgift / Nahrungsgift	–2W6 LE bei Verwundung; –1W6 LE (Bauch) und eine Stunde handlungsunfähig bei Verspeisen	1.450
Grauer Sumpfling	VIII	Kontaktgift	–1W6 LE, –1W10 kAP	650
Knarks	III	Nahrungsgift	2–3 h Tiefschlaf	90
Mantikorgift	VI	Wundgift	–3W6 LE bei Verwundung	1.800
Pfeilgift des Riesenochsen-frosches	VII	Wundgift	–5 LE bei Verwundung, Wundbrand (s. **Kap. W-12**)	550
Quecksilber	V	Atemgift	Kl, Kf und Re –5 pro Stunde	150
Ragies Gruß	XI	Wundgift	Kritischer Schaden bei Verwundung (s. **Tabelle c8**)	s. Beschr.
Rokhauch	V	Atemgift	2W6 KR gelähmt	1.950
Schwarze Nesselqualle	III	Kontaktgift	tödlich	3.500
Speikobragift	II	Kontaktgift	6 KR geblendet, 12 KR sprachlos	50 Nomaden, 200 sonst
Ssutzha-Echsengift	I	Wundgift	2W20 Sekunden Lähmung bei Verwundung	280 Szoths, 500 sonst
Visdomer Sud	IX	Kontaktgift	–2W% gAP	2.500
Walarispaste	VIII	Kontaktgift	permanente Lähmung des betroffenen Körperteils	Handel Orks, > 2.000 sonst

W-12 Krankheiten

W-12.1 Rassenunabhängige Krankheiten

- **Wundbrand**
  Ursache: Diese Krankheit zieht sich ein Held immer dann zu, wenn eine Wunde nach 7 Tagen immer noch nicht verheilt ist. Diese Situation kann z.B. dann auftreten, wenn die Wunde dreimal nicht erfolgreich behandelt werden konnte (also 3 # besitzt) oder der Schaden einer Wunde größer als 7 LE ist und die Heildauer nicht auf unter 7 Tagen gesenkt werden konnte (z.B. durch eine Heilsalbe oder das erfolgreiche Anwenden des Talentes „Heilkunde Wunden“).
  Ansteckungswahrscheinlichkeit: Wundbrand ist nicht ansteckend.
  Wirkung: Eine durch Wundbrand infizierte Wunde heilt nicht mehr. Dagegen ist auf natürlichem Wege kein Kraut gewachsen (und Penizillin ist noch nicht erfunden!). Täglich stirbt ein Bereich um die Wunde herum ab, falls dem Kranken keine Ko-Probe gelingt. Spieltechnisch bedeutet dieses, dass die Wunde um einen Punkt größer wird. Gelingt jedoch die Ko-Probe, so vergrößert sich die Wunde nicht. Der Kranke stirbt, wenn der Körperteil auf –10 LE oder darunter gesunken ist (unabhängig vom Körperteil).
  Behandlungsmöglichkeiten: Bei dieser Krankheit hilft nur göttliche oder weltliche Magie.

- **Dschungelpest**
  Ursache: Die Dschungelpest ist eine der schlimmsten Seuchen auf Orota. Sie wird durch einen winzigen Erreger verursacht, der dazu führt, dass sich auf dem gesamten Körper des Infizierten eitrige Beulen bilden, die bei kleinster Berührung aufplatzen und ein übel riechendes Sekret freisetzen.
  Ansteckungswahrscheinlichkeit: Diese Krankheit ist extrem ansteckend. Berührt ein Gesunder das Sekret, so steckt er sich mit einer 75-prozentigen Wahrscheinlichkeit an. Lebt er hingegen nur in der Nähe eines Infizierten (z.B. im selben Haus), so beträgt die Wahrscheinlichkeit 25%.
  Wirkung: Die vom Erreger hervorgerufenen Beulen sind sehr schmerzhaft, so dass ein Kranker jede Fremdberührung einer Beule nach Möglichkeit verhindert. Die Beulen sind am ganzen Körper zu finden (auch im Gesicht). Der Infizierte verliert für die Dauer von

$$\frac{120-Ko}{5} \text{ Tagen}$$

  täglich an jedem Körperteil einen Punkt der Lebensenergie. Überlebt der Kranke diese Infektion, so bleiben hässliche Narben zurück, die pro 10 Krankheitstage das Aussehen um eine Stufe senken (s. **Tabelle a7**).
  Behandlungsmöglichkeiten: Wer in seinem Leben jemals die Dschungelpest gesehen hat, erkennt sie ohne jede Probe auf Heilkunde (Krankheiten). Eine intensive Betreuung durch Heiler oder Priester ist die erfolgreichste Behandlungsmöglichkeit. Am effektivsten sind das Öffnen der Beulen und das Entfernen des Sekretes und das anschließende Behandeln der Wunde mit einer Heilsalbe. Wird diese Prozedur drei Tage lang an allen Beulen durchgeführt, so ist die Krankheit überwunden.
  Ein an Dschungelpest Erkrankter ist für den Rest seines Lebens immun gegen diese Krankheit.

W-12.2 Rassenspezifische Krankheiten

- **Centaurenkeuche**:
  Ursache: Viele Centauren leiden unter dieser Krankheit, wenn sie sich für längere Zeit in kalten, feuchten Regionen aufhalten (z.B. der Norden L'Feüds und Khamsatis). Die komplexe Lunge, die aus zwei unabhängigen Zentren besteht (im Oberkörper des menschlichen Teils und im Brustkorb des Pferdeteils) ist für dieses Klima schlecht gerüstet und kann ihre volle Funktion nicht mehr aufrechterhalten.
  Ansteckungswahrscheinlichkeit: Besteht nicht.
  Wirkung: Der Centaur bekommt nur noch sehr schlecht Luft. Seine kA sinkt mit jedem Tag des Aufenthaltes in der Region mit dem feuchtkalten Klima um 10 Punkte. Er erholt sich nachts nicht mehr davon und so fühlt er sich immer schlapper und müder, bis er sich bei kA = 0 nicht mehr weiterbewegen will (unabhängig vom Willen des Centauren). Die Lethargie führt unweigerlich zum Tod des Centauren.
  Verständlich, dass kaum ein Centaur Wert darauf legt, diese Regionen Orotas näher kennen zu lernen.
  Behandlungsmöglichkeiten: Natürlich hilft trockenes, warmes Wetter weiter (zwei Tage und der Centaur ist wieder fit). Ansonsten muss der Erkrankte in ein warmes, trockenes Haus gebracht werden, wo er sich wieder regenerieren kann am offenen Kamin.

- **Elfenausfluss**:
  Ursache: Unter dieser gemeinen Krankheit leiden diejenigen Elfen, die zum ersten Mal ihren Wald verlassen oder die eine Greueltat gegen ein Lebewesen mit ansehen mussten. Zum Glück kämpft der Verstand gegen diese Krankheit an, denn sie bricht nicht aus, wenn dem Elf eine um 30 Punkte erschwerte Wi-Probe gelingt.
  Ansteckungswahrscheinlichkeit: Bei dieser Krankheit handelt es sich eher um einen psychischen Defekt, von daher ist sie nicht ansteckend.
  Wirkung: Aus den Ohren des Elfen läuft eine eitrige Flüssigkeit heraus, die im Laufe eines Tages die Menge einer kleinen Tasse (pro Ohr!) erreicht. Pro Tag verliert der Elf 5 Punkte seiner Klugheit, da es sich wohl um sein Gehirn handelt, das in verflüssigter Form aus seinen Ohren heraustritt. Sinkt die Klugheit auf oder unter Null, so verstirbt der Elf.
  Behandlungsmöglichkeiten: Der Elfenausfluss kann durch reinen Schwefel geheilt werden, der dem Elfen in beide Ohren gegeben wird. Sein Kl-Wert bleibt zwar gesenkt, kann aber durch Erfahrung (Stufenanstieg…) regeneriert werden.

- **Großkopfzucken**:
  Ursache: Zu dieser Krankheit kann es kommen, wenn ein Großkopf lauter Musik (mit eintönigen Trommelrhythmen) und blitzenden Lichtern ausgesetzt ist. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% bricht dann diese Krankheit bei ihm aus.
  Ansteckungswahrscheinlichkeit: Diese Krankheit ist zum Glück nicht ansteckend. Gerüchte berichten jedoch von jungen Menschen, welche die Krankheitssymptome imitieren und als Tanz aufführen. Die Auswirkungen können dabei jedoch ähnlich sein, wie der Hofheilkundige Verris in Riesmark (Lönn) glaubhaft berichtete.
  Wirkung: Der Großkopf verfällt in einen eigentümlichen Tanz, wobei er vor allem immer wieder stundenlang die Hände seltsam gespreizt von sich streckt und auf der Stelle hüpft. Dieser Tanz hält so lange an, bis dem Großkopf eine um 30 Punkte erschwerte Wi-Probe (jede Stunde eine Probe möglich) gelingt Während der Zeit des Tanzes verliert er pro Stunde 5 Punkte seiner Klugheit, 30 Punkte seiner geistigen und 50 Punkte seiner körperlichen Ausdauer. Ist die Klugheit auf Null gesunken, so bricht der Großkopf tot zusammen.
  Behandlungsmöglichkeiten: Mit vereinten Kräften muss der Großkopf von der Lärm- und Lichtquelle entfernt werden. Sämtliche Bewegungen durch den Großkopf müssen verhindert werden. Dies erreicht ein Heiler am besten dadurch, dass er den Kranken fesselt oder mit mehreren Leuten festhält. Gelingt dem Kranken nach einer Stunde Behandlung dann eine Wi-Probe, so ist der Anfall erfolgreich überwunden. In der Regel bleiben keine Schäden zurück, da sich die Klugheit pro Tag um 2 Punkte regeneriert.

- **Szothjucke**:
  Ursache: Diese unter Szoths gefürchtete Seuche hat schon ganze Szothsiedlungen ausgelöscht. Ausgelöst wird sie durch einen unscheinbaren Schimmelpilz, der die Haut der Szoths befallen kann.
  Ansteckungswahrscheinlichkeit: Mit einer Wahrscheinlichkeit von 90% steckt sich ein Szoth bei direkter Berührung an. Der Aufenthalt in der Nähe ohne direkte Berührungen verringert diese Ansteckungswahrscheinlichkeit auf 35%.
  Wirkung: Der Pilz überzieht die gesamte Haut eines infizierten Szoths nach und nach. In zwei Tagen wird ein Körperteil komplett überzogen, wobei erst die Vorderseite und dann die Rückseite betroffen sind (also erst der Brustkorb, am nächsten Tag der Rücken). Die ansonsten grüne, feucht glänzende Haut sieht aus, als wäre sie mit Mehl bestreut worden. Die Haut des Szoths trocknet völlig aus. Dadurch sinkt pro Tag die Konstitution des Szoths um 5 Punkte. Sobald der Pilz einen Körperteil komplett überzogen hat, kann dieser aufgrund unerträglicher Schmerzen nicht mehr bewegt werden.
  Behandlungsmöglichkeiten: Ein Szoth, der erste Anzeichen dieser Krankheit bei sich entdeckt, zieht sich sofort von allen übrigen zurück, nachdem er bei den ältesten des Dorfes Alarm geschlagen hat. Dann begibt er sich auf dem

schnellsten Wege zum Meer oder sucht sich eine stark salzige Quelle o.ä. Er badet im Salzwasser, was dazu führt, dass der Pilz abstirbt. Nach zwei Tagen Badens (und dabei darf kein noch so kleiner Teil des Körpers trocken bleiben) ist der Pilz abgestorben und er lässt sich mit harten Bürsten oder ähnlichen Werkzeugen von der Haut abkratzen. Die Konstitution kehrt nach und nach zurück. Pro Woche steigt sie um 5 Punkte auf den Ursprungswert.

- **Zwergenschweiß**:
  Ursache: Der Zwergenschweiß wird von einer winzigen Mückenart, die bevorzugt in dunklen Höhlen und Gängen zuhause ist, übertragen. Für jeden Tag, den ein Zwerg in einer solchen Umgebung zubringt, beträgt die Chance 10%, dass er von einer Dunkelmücke gestochen wird.
  Ansteckungswahrscheinlichkeit: Die Ansteckungswahrscheinlichkeit durch einen Mückenstich beträgt 75% bei einer nicht gelungenen Ko-Probe, andernfalls 25%. Sich bei einem infizierten Zwerg anzustecken, ist fast unmöglich, es sei denn, man streicht sich Schweiß des Kranken in eine eigene, offene Wunde. Hierbei sind die Ansteckungswahrscheinlichkeiten identisch zu denen durch den Mückenbiss.
  Wirkung: Der infizierte Zwerg bricht bei der kleinsten Anstrengung (Laufen, Reiten etc.) in einen extremen Schweißausbruch aus, wobei er dabei intensiv nach Knoblauch stinkt. Bei jeder dieser Anstrengungen verliert der Zwerg 10 kAP und 5 Punkte Konstitution. Die Krankheit hält 10 Tage an oder bis die Konstitution auf oder unter null gesunken ist. Im letzteren Fall stirbt der Zwerg im Übrigen…
  Behandlungsmöglichkeiten: Die Krankheit zu erkennen ist durch eine einfache „Heilkunde-Krankheiten“-Probe erreichbar. Die komplette vorzeitige Heilung ist durch Magie oder durch intensive Bettruhe möglich. Ruht der Held und wird er dabei umsorgt, dass er sich nicht anstrengen muss, so kann er nach drei Tagen Bettruhe pro Tag eine Ko-Probe ablegen. Bei Gelingen ist die Krankheit am nächsten Tag überwunden. Der Ko-Wert steigt pro folgenden Tag wieder um fünf Punkte an, bis der alte Wert –5 erreicht ist. Durch die Krankheit hat der Zwerg also 5 Punkte Ko (nur aktueller Wert) eingebüßt.
  Zum Leidwesen der Zwerge werden sie des Öfteren von hilfsbereiten Freunden und Kollegen (meistens sind dies keine Zwerge…) auch ohne am Zwergenschweiß erkrankt zu sein in ein Bett gesteckt und zu völliger Bettruhe verdammt. Woran das liegt? Tja, manche Zwerge riechen auch so nach Knoblauch und dass sie des Öfteren Schwitzen, ist den meisten Rassen leidvoll bekannt.

W-13 Metalle

Auf Orota kommen außer den in unserer Welt existierenden Metallen weitere magische Metalle vor. Das wichtigste, aber zugleich auch seltenste Metall ist das Mithrill. Es ist in der Lage, beliebige Mengen magischer Energien zu speichern und bei Bedarf wieder abzugeben (vorausgesetzt, ein Magier ist zu diesem Zauber in der Lage). In der folgenden Tabelle kann der SL die Häufigkeit, Kosten, und – wichtig für den Zauber „**Magische Artefakte erstellen**“ – die Verlängerung der Wirkungsdauer des Zaubers pro Gewichtsprozent ermitteln:

W%	*Name*	*Vorkommen*	*Kosten [SS/kg]*	*Edel - Unedel - Magisch*	*Verlängerung: Wirkungsdauer [pro Gew.-%]*	*Bemerkungen*
1	**Adamit**	seltenst	ab 500.000	Magisch	6 h	sehr hart, schwarz glänzend, mit Magie schmiedbar
2-4	**Ask`deryll**	selten	**s. Lemuryer**	Magisch	3 h	sehr hart, bläulich glänzend, mit Magie schmiedbar, sehr leicht
5-9	**Blei**	selten	8	Halbedel	-	sehr weich, graublau matt, giftig
10-14	**Chrom**	selten	10	Unedel	1 min	hart, spröde, silberglänzend, schwer schmiedbar
15	**Diamantium**	nur in Spuren	ab 10.000.000	Magisch	12 h	härtestes Metall, blutrot glänzend, mit Magie schmiedbar
16-45	**Eisen**	sehr häufig	1	Unedel	-	relativ weich, spröde, silberweiß glänzend, leicht rostend, leicht schmiedbar
46-50	**Gold**	selten	400	Edel	10 min	sehr weich, rötlich gelb glänzend, sehr gut schmiedbar
51-62	**Kupfer**	selten	8,3	Halbedel	-	relativ weich, zäh, hellrot glänzend
63	**Lichtmithrill**	extrem selten	ab 900.000	Magisch	120 min	wie Mithrill, jedoch unsichtbar, nur mit Magiegespür zu entdecken, mit Magie schmiedbar
64	**Mithrill**	extrem selten	ab 300.000	Magisch	120 min	sehr hart, silberglänzend, sehr rein, mit Magie schmiedbar
65-67	**Nickel**	selten	3	Halbedel	-	zäh, silberweiß stark glänzend
68-69	**Palladium**	sehr selten	50.000	Edel	15 min	relativ weich, silberhell, schwer schmiedbar
70-71	**Platin**	sehr selten	10.000	Edel	30 min	relativ hart, grau weiß, schwer schmiedbar, sehr rein
72	**Quecksilber**	selten	150	Unedel	-	flüssig, silberweiß glänzend, giftig
73-80	**Silber**	selten	55,6	Edel	5 min	weich, dehnbar, weißglänzend, leicht schmiedbar
81	**Titan**	sehr selten	40.000	Edel	1 min	hart, silberweiß glänzend, schmiedbar
82	**Uzurit**	extrem selten	**s. Uzuri**	Edel	-	flüssig, rötlich-gold glänzend
83-89	**Zink**	häufig	0,1	Halbedel	-	hart, bläulichweiß glänzend
90-100	**Zinn**	sehr häufig	0,3	Halbedel	-	weich, silberweiß glänzend

Legierungen und Stähle

Grundsätzlich ist es möglich, alle Metalle miteinander zu mischen. Die häufigsten Legierungen sowie Stähle werden in der folgenden Tabelle beschrieben. Dabei verändert sich vor allem bei den Stählen die magische Adsorptionskraft, da Stähle eine Mischung aus einem Metall, in der Regel Eisen, und einem Nichtmetall (Kohlenstoff) darstellt.

W%	*Name*	*Metalle*	*Kosten [SS/kg]*	*Edel - Unedel - Magisch*	*Bemerkungen*
1-8	Bauernstahl	3% Kohlenstoff, 4% Rindermist, Rest Eisen	ab 80	Unedel	hart, brüchig, silbrig-grau glänzend mit braunen Flecken, schwer schmiedbar
9-28	Bronze	5-30% Zinn, Rest Kupfer	ab 6	Unedel	relativ weich, bronzefarben, schmiedbar
29-31	Jadestahl	1% Kohlenstoff, 2% Jadepulver, Rest Eisen	ab 400, **s. Jade-Imperium**: ab 120	Unedel	sehr hart, silbrig-grau glänzend mit feinen dunkelgrün schimmernden Streifen, relativ schwer schmiedbar, im Jade-Imperium häufig
32-40	Kulliger Erz	4% Zinn, 2% Blei, 2% Chrom, 10% Kupfer, Rest Eisen	ab 50	Unedel	sehr weich, stark glänzend, leicht schmiedbar
41-43	Dalmatinerstahl	2% Kohlenstoff, 2% Chrom, 5% Titandioxid, Rest Eisen	ab 450	Unedel	sehr hart, sehr hell mit schwarzen Flecken, schwer schmiedbar
44-48	Damaszenerstahl	1-2% Kohlenstoff, Rest Eisen	ab 150	Unedel	sehr hart, silbrig-grau glänzend mit feinen dunklen Streifen, relativ schwer schmiedbar
49	Elementaristengold	2-3% Silber, 2-3% Titan, 2-3% Molybdän, 10% Mithrill, 10% Lichtmithrill, Rest Gold	ab 10.000.000 (unbezahlbar)	Edel, magisch	sonnenartig aus sich heraus glänzend, nur magisch zu bearbeiten, Elementaristen hüten das Geheimnis der Herstellung (s. Kap. W-7.2.6)
50-52	Elementaristensilber	2-3% Gold, 1% Titan, 5% Mithrill, 1% Lichtmithrill, Rest Silber	ab 1.400	Edel, magisch	sittaresartig aus sich heraus glänzend, nur magisch zu bearbeiten, Elementaristen hüten das Geheimnis der Herstellung (s. Kap. W-7.2.6)
53-73	Messing	10-45% Zink, Rest Kupfer	ab 5	Unedel	sehr weich, rotgold-silbergrau glänzend, leicht schmiedbar
74-76	Nomadensilber	unbekannt	ab 300	Edel	zerfließt in der Hand, silbrig glänzend
77-79	Rotgold	10-60% Kupfer, Rest Gold	ab 320	Edel	weich, rötlich-gold glänzend, schmiedbar
80-88	Stahl	1-2% Kohlenstoff, Rest Eisen	ab 100	Unedel	hart, silbrig-grau glänzend, schwer schmiedbar
89-90	Sternenstahl	1-2% Kohlenstoff, 1% Lichtmithrill, 3% Palladium, 5-10% Silber, 1-2% Titan, Rest Eisen	ab 4.000	Edel (sehr schwach magisch)	sehr hart, bei Lichteinfall in tausend Funken glänzend, Zwergen- und Nephidenschmiede hüten das Geheimnis der Bearbeitung
91	Titanstahl	1-2% Kohlenstoff, 5-10% Titan, Rest Eisen	ab 5.000	Halbedel	sehr hart, schwarz-grau, sehr schwer schmiedbar
92	Uzuri-Stahl	1-2% Kohlenstoff, 10-15% Nickel, 1-25% Uzurit, Rest Eisen	**s. Uzuri**	Edel	flexibel aber härter als Stahl, rötlich-gold glänzend, Uzuri-Schmiede hüten das Geheimnis der Bearbeitung und Herstellung

Fortsetzung: Tabelle Legierungen und Stähle

W%	*Name*	*Metalle*	*Kosten [SS/kg]*	*Edel - Unedel - Magisch*	*Bemerkungen*
93-94	Weißgold	10-60% Silber oder Platin, Rest Gold	450 (Silber), ab 2.000 (Platin)	Edel	weich, silberglänzend, schmiedbar
95-99	Zwergenstahl	1-2% Kohlenstoff, 1% Palladium, Rest Eisen	ab 250	Unedel	härter als Stahl, dunkelgrau, schwer schmiedbar, Zwergenschmiede hüten das Geheimnis der Bearbeitung
100	Zyklopenstahl	1-2% Kohlenstoff, 5-10% Mithrill, Rest Eisen	ab 10.000	Halbedel (sehr schwach magisch)	viel härter als Stahl, hellblau glänzend, schwer schmiedbar, Zyklopenschmiede hüten das Geheimnis der Bearbeitung

W-14 Kristalle

Auf Orota kommen außer den in unserer Welt existierenden Edelsteinen weitere magische Edelsteine vor. Der wichtigste, aber zugleich auch seltenste Edelstein ist der Lapis Magica. Er ist als einziger in der Lage, beliebige viele unterschiedliche Zauber speichern (maximal 100 pro Karat) und bei Bedarf wieder abzugeben. In der folgenden Tabelle kann der SL die Häufigkeit, Kosten, und – wichtig für den Zauber „**Chrostis Kristallverzauberung**“ – die Anzahl der speicherbaren Zauber pro Karat bestimmen. Der W%-Wert kann verwendet werden, wenn Helden Edelsteine gefunden haben:

W%	*Name*	*Vor-kommen*	*Kosten [SS/Karat]*	*edler - halbedler - magischer Kristall*	*Speicherbare Zauber pro Karat*	*Bemerkungen*
1-5	**Achat**	häufig	60	—	1/20	wechselnde Färbung
6-8	**Amethyst**	selten	260	Edelstein	1/2	violett
9-11	**Aquamarin**	selten	210	Edelstein	1/2	marineblau
12-14	**Azurit**	selten	180	—	1/10	Himmelblau
15-20	**Bergkristall**	häufig	35	Halbedelstein	1/40	farblos klarer Quarz
21-30	**Bernstein**	sehr häufig	20	—	1/100	fossiles Harz, gelb bis braun
31-33	**Citrin**	selten	100	Halbedelstein	1/15	gebrannter gelbfarbiger Quarz
34	**Diamant**	sehr selten	1.000	Edelstein	5	farblos, sehr hart
35	**Drachen-kristall**	sehr selten	5.000	—	2	Drachentränen (grün-blau glänzend), mit Magie formbar, sehr hart
36	**Horn des Einhorns**	sehr selten	1.200	—	6	elfenbeinfarbenes, gedrehtes Horn des Einhorns
37-39	**Jade**	selten	400	Edelstein	1	grün
40-42	**Karneol**	selten	120	Halbedelstein	1/22	rot gefärbter Achat
43-50	**Lapislazuli**	häufig	50	—	1/5	tiefblau und undurchsichtig
51	**Lapis Magica**	extrem selten	100.000	magisch	100	wechselnd
52-60	**Malachit**	häufig	75	—	1/30	grün
61-63	**Morion**	selten	310	Halbedelstein	1/19	fast schwarzer Quarz
-	**Nacht-schwarzer Amethyst**	—	eigene Gilde: 1.000 Markt: 5.000	magisch	1	tiefschwarz, magische Züchtung
64-66	**Obsidian**	selten	100	—	1/50	schwarz
67-69	**Onyx**	selten	360	Halbedelstein	1/3	schwarz
70	**Opal**	sehr selten	600	Edelstein	2	farblos bis gelb und durchsichtig
71-73	**Perle**	selten	90	—	1/10	weiß, rosafarben oder schwarz
74-76	**Rosenquarz**	selten	250	Halbedelstein	1/20	rosa Quarz
77	**Rhodian**	sehr selten	2.500	Edelstein	10	farblos oder schwarz, sehr hart
78	**Rubin**	sehr selten	750	Edelstein	3	rot
79	**Saphir**	sehr selten	800	Edelstein	3	blau
80-82	**Schwarzer Onyx**	selten	120	—	1/15	schwarz gefärbter Achat
83	**Smaragd**	sehr selten	700	Edelstein	3	grün
84-86	**Topas**	selten	500	Edelstein	1	goldgelb
87-99	**Tyrkis**	häufig	40	—	1/35	dunkelblau
100	**Wurmzahn**	sehr selten	850	—	–	grauweiße Zahnscheibe eines Wurms

Ein Karat entspricht einem Gewicht von 0,2 g.

W-15 Magische Artefakte

15.1 Erschaffung magischer Artefakte
15.2 Wirkungen von Artefakten
15.3 Ausbrennwahrscheinlichkeit (AbW)
15.4 Magische Waffen
15.5 Magische Rüstungen
15.6 Magische Gegenstände

W-15.1 Erschaffung magischer Artefakte

Auf Orota gibt es immer wieder Gegenstände und Dinge, denen magische Kräfte nachgesagt werden. In der Tat ist es möglich, an einen Gegenstand magische Wirkungen anzuhängen, indem ein Zauberkundiger mit Hilfe eines magiespeichernden Kristalls den normalen Gegenstand in einen magischen umwandelt.
Schmiede und Alchimisten haben sich diese Arbeiten zur Aufgabe gemacht, wobei sich die Schmiede auf magische Waffen und die Alchimisten auf magische Artefakte spezialisiert haben. Möglich wird das Erstellen von magischen Artefakten durch den Metamagiezauber „**Magisches Artefakt herstellen**“.
In ein magisches Artefakt können mehrere Wirkungen integriert werden, die der Besitzer erst entschlüsseln muss.

W-15.2 Wirkungen von Artefakten

Die meisten magischen Artefakte können auf den Benutzer abgestimmt werden, so dass das Artefakt nur bei ihm seine magischen Wirkungen entfaltet.
Besitzt ein Artefakt mehrere Wirkungen, so entfalten sich diese Wirkungen erst, nachdem der Besitzer sich auch auf die einzelnen Wirkungen eingestimmt hat.
Meistens sind die Wirkungen dieser Artefakte nach Mächtigkeit gestaffelt. Der Benutzer muss also erst die erste Wirkung an sich binden, danach die zweite und so weiter.
Problematisch ist, dass ein gerüttelt Maß an Erfahrung notwendig ist, mächtige Artefakte an sich zu binden und deren Wirkungen zu nutzen. Alle zwei Stufenanstiege kann der Benutzer eine neue Wirkung eines Artefaktes an sich binden (d.h. mit Stufe 1 die erste Wirkung, mit Stufe 3 die zweite Wirkung, mit Stufe 5 die dritte usw.).
Um eine Wirkung an sich zu binden benötigt der Benutzer spezielle Schlüsselinformationen. Konzentriert er sich auf die Schlüsselinformation und ihm gelingt eine Kf-Probe, die um

$$(\text{Wirkungsstufe} - 1) \cdot 10$$

Punkte erschwert ist, so hat er die Bindung erfolgreich vollzogen und er kann auf die entsprechende Wirkung des Artefaktes zurückgreifen.

W-15.3 Ausbrennwahrscheinlichkeit

Für jede Wirkung, die in einen magischen Gegenstand gebunden ist, muss ein Kristall die magischen Energien speichern. Jedoch besteht eine bestimmte Wahrscheinlichkeit, dass die Wirkung des Gegenstands endet, da die Energie des Kristalls erschöpft ist. Die „Ausbrennwahrscheinlichkeit“ (AbW) wird daher bei jeder gebundenen Wirkung angegeben.
An dieser Stelle sollen exemplarisch einige magische Gegenstände und deren Wirkung beschrieben werden:

W-15.4 Magische Waffen

Hibbels kleiner Handschild
Dieser normale Handschild (2.5 kg, PWf = 3) besitzt auf der Innenseite einen recht kleinen Bernsteinklumpen, der beim Benutzen des Schildes automatisch durch den Kämpfer berührt wird.
Die Wirkung des im Bernstein gespeicherten Zaubers kann durch den Benutzer nicht gewollt aktiviert werden, sondern sie wird durch äußere Faktoren geweckt. Wird der Schildtragende nämlich von einem „glücklichen Treffer“ (s. **Tabelle c3**) getroffen, so hebt das Schild die zusätzliche Wirkung mit einer 30%-igen Chance auf, so dass die in der Tabelle angegebenen Auswirkung nicht zutrifft. Leider wirkt der Zauber nur einmal innerhalb eines Kampfes (wobei eine nicht gelungene 30%-Probe (s.o.) nicht mitgezählt wird).
Ausbrennwahrscheinlichkeit: 5%
Preis: 250 GS

Firaks Flammenklinge
Firak war nicht nur ein begnadeter Magier, der sich dem Feuer verschrieben hatte, sondern er hatte sich ebenso mit dem mächtigen Schmied Nilrem Ambossspalter, bekannt und berüchtigt, weil ähnlich durchgeknallt wie Firak, zusammengetan, um magische Artefakte zu erschaffen.
Das berühmteste Werk der beiden ist die so genannte Flammenklinge, mal nach Firak benannt, mal nach Nilrem. In dieser Klinge einer scharfen Hiebwaffe bzw. eines Schwertes haben die beiden Zauberkundigen mehrere Zauber gebunden, so dass die Klinge meistens drei, manchmal auch mehr Wirkungen besitzt.

- *Erste Wirkung*: Die Klinge wird von einer Flamme umgeben, welche die Umgebung wie eine gute Laterne erhellt, jedoch keine Hitze abstrahlt. Ausgelöst wird die Wirkung durch eine Kf-Probe, alle 10 Minuten verliert der Träger einen gAP.
  Schlüsselfrage: Vorname des Magiers Firak (Antonius)
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 8%
- *Zweite Wirkung*: Bei der zweiten Wirkung handelt es sich um einen altbekannten Zauber Firaks, nämlich um Firaks Feuerfunken. Gelingt dem Träger eine Kf-Probe, so entsteht an der Spitze der Klinge eine kleine Flamme, mit deren Hilfe

man brennbare Gegenstände entzünden kann. Diese Flamme verlischt ähnlich schnell wie eine Kerzenflamme und verursacht keinen nennenswerten Schaden.

Schlüsselfrage: wie lauten die ersten Worte der Formel zum Zauberspruch „Firaks Feuerfunke“? (returi furimor adcel…)

Ausbrennwahrscheinlichkeit: 4%

- *Dritte Wirkung*: Auch bei dieser Wirkung handelt es sich um einen Zauber von Firak, nämlich „Firaks Blendung“. Durch eine um 20 Punkte erschwerte Kf-Probe kann der Zauber ausgelöst werden. In diesem Fall strahlt die Klinge hell auf und blendet alle Hinsehenden für 3 KR (also auch den Klingenträger…).

  Schlüsselfrage: aus welchem Metall besteht die Klinge? (Adamit)

  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 20%
- *Vierte Wirkung*: Firaks Flammenschwert, ebenfalls ein Zauber Firaks, wäre die vierte Wirkung der Flammenklinge. Eine um 30 Punkte erschwerte Kf-Probe löst die Wirkung aus. Sofort wird die Klinge von einer kalten, blauen Flamme umzüngelt, die einen zusätzlichen Schaden von 1W6+3 Punkten verursacht.

  Schlüsselfrage: welchen Namen gab Firak der ersten Flammenklinge, die er schuf? (Elysduran)

  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 25%

Preis: unbezahlbar (ab 50.000 GS…)

Die gläserne Klinge von Los Dhark

Diese mächtige Nephidenarbeit stammt aus dem Dunklen Zeitalter des großen Streits unter den Nephiden. Die impulsiven Vulkanbewohner stritten mit den eher philosophisch-kühl eingestellten alten Nephiden. Natürlich gab es dabei Blutvergießen, kein Wunder, bei dieser sehr impulsiven Rasse. Da die meisten Nephiden jedoch begnadete Schmiede waren, besaßen die meisten von ihnen hervorragende Rüstungen, von denen leider viele im Laufe der Gezeiten verloren gegangen sind.

Eine spezielle Waffe gegen diese Rüstungen hat jedoch überlebt: Die gläserne Klinge von Los Dhark. Los Dhark war ein junger, ungestümer Nephide, der die Vormundschaft der Philosophen abschütteln wollte und zu diesem Zweck die ultimative Waffe schuf. Indem er lange Zeit forschte und die unterschiedlichsten Mineralien und Kristalle untersuchte, fand er endlich, was er suchte. In einem glasklaren Bergkristall, den er spitz zuschliff, fand er die natürlichen Strukturen eines Zaubers, der große Macht in sich barg. Berührte dieser Kristall ein Stück Metall, so durchdrang er dieses und zersprengte die Bindungskräfte zwischen den Metallatomen. Bei magischen Metallen reichte die Kraft der Klinge jedoch nicht aus, um dieses zu durchdringen, wie Los Dhark im Kampf gegen den Nephidenschmied Nern Rhod leidvoll erkennen musste, da er diesem unterlag und starb.

Nern Rhod nahm die Klinge an sich und untersuchte ihre Fähigkeiten. Er stellte fest, dass die Klinge zerbrechen würde, würde sie jemals gegen ein Mineral oder einen Kristall geführt werden und in tausend Stücke zerbersten, wobei sie im Umkreis von 3 Metern jedem getroffenen einen Schaden von jeweils 2W6 an drei Körperteilen verursachen würde.

Aus diesem Grunde verbarg er die Klinge gut und war nach seinem Tode verschwunden. Wo sie sich heute befindet, ist nicht geklärt.

Die Klinge von Los Dhark ist 35 cm lang und lässt sich wie ein normaler Dolch führen. Das Gewicht der Waffe beträgt 0,44 kg, die Klinge ist aus Bergkristall, der Griff aus mit Leder umwickeltem Horn. Nichtmagische und nicht magisch behandelte Metalle durchdringt die Klinge ohne Widerstand (d.h. der RS von Metallrüstungen ist gleich null).

Ausbrennwahrscheinlichkeit: 7%

Preis: 2.500 GS

Wappenschild der Familie Tschung

Das Wappenschild aus dem Jade-Imperium wird von der Familie Tschung, die in Quenkun regiert, an besonders verdiente Personen als Geschenk überreicht. Wird es angenommen, so steht der Beschenkte in der Schuld der Fürstenfamilie Tschung. In seltenen Fällen wird der Schild aber auch als Belohnung für besonders ehrenvolle Taten im Namen der Familie Tschung übergeben.

Der Schild besteht auf der Innenseite aus leichtem, mit Leder überzogenem Kirschbaumholz, das mehrfach überlappend geleimt und schildförmig zurecht gebogen wurde. Die Außenseite des Schildes besteht aus einer dünnen Schicht Jadestahl. Insgesamt wiegt der Schild 6,5 kg. In die Jade (insgesamt 20 Karat), die zur Herstellung des Jadestahls verwendet wurde, ist ein Luftelementarwesen gebannt worden. Dieses Elementarwesen kann den Kämpfer beim Kampf mit dem Schild unterstützen. Unterstützung bekommt der Kämpfer immer dann, wenn er vor dem Kampf einen Willenskampf (s. **Kap. 5.10.4**) gegen das Elementarwesen (Wi: 50, Kf: 50) gewinnt. Der Willenskampf muss für jede Wirkung, die der Kämpfer erzwingen will, wiederholt werden. Verliert der Kämpfer den Willenskampf, so kann er den Schild normal ohne Boni einsetzen, die angestrebte Wirkung erzielt er jedoch nicht. Die misslungene Willensprobe hat jedoch keinen Einfluss auf bereits ausgelöste Wirkungen.

Gelingen dem Elementarwesen beide Proben kritisch (1 – 5), dann kann er den Schild verlassen (SL entscheidet, ob er dennoch bleibt).

Der Schild ist an den Beschenkten gebunden. Nur er kann die Wirkungen des Schildes auslösen. Sollte der Schild gestohlen oder nicht im Sinne der Familie Tschung eingesetzt werden, so verlässt das Elementarwesen den Schild und es kehrt zum Sitz der Familie Tschung zurück.

Solange der Luftelementar im Schild wohnt, kann dieser nicht mit Waffengewalt zerstört werden.

- *Erste Wirkung*: Das Luftelementarwesen sorgt dafür, dass der Kämpfer durch den Schild nicht

behindert wird (die Behinderungen durch Wappenschilde: Ge –15, Re –20 entfallen).
Schlüsselfrage: keine
Ausbrennwahrscheinlichkeit: s.o. (Elementarwesen schafft beide Proben kritsch)

- *Zweite Wirkung*: Das Luftelementarwesen beschleunigt den Schildarm des Kämpfers, wodurch er zweimal pro Kampfrunde mit dem Schild parieren kann. Dafür fällt die dritte Ausweichmöglichkeit im Kampf weg (1. Parade: mit dem Schild, 2. (Zusatz-)Parade: mit dem Schild, 3. Parade: mit der Waffe). Der Luftelementar verleiht dem Schild einen Paradewert von insgesamt 24 für die zweite Parade.
  Schlüsselfrage: Name des Luftelementars
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: s.o. (Elementarwesen schafft beide Proben kritsch)
- *Dritte Wirkung*: Das Luftelementarwesen beschleunigt die Reaktionsfähigkeit des Kämpfers um 5 Punkte. Sollte dadurch der Re-Wert auf mindestens 96 steigen, so hat der Kämpfer zwei Aktionen pro Kampfrunde (s. **Kap. 1.1.5**).
  Schlüsselfrage: Name der Heimatwelt des Luftelementars
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: s.o. (Elementarwesen schafft beide Proben kritsch)

Preis: nicht käuflich, Materialwert: ca. 1.000 GS

W-15.5 Magische Rüstungen

Byakhees Haut
Von dieser schweren Lederrüstung geht eine dunkle Aura der Furcht aus, der alle angreifenden, furchtempfindenden Wesen durch eine Wi-Probe widerstehen müssen, um nicht panisch zu flüchten. Die Lederrüstung scheint aus einem Stück Leder zu bestehen, welches wie ein Hemd über den Kopf an- und ausgezogen werden kann. Es besitzt eine tiefgrüne, schillernde Farbe.
Die Rüstung besitzt eine Rüstungsqualität von 51 Punkten, wobei sie nur von Edelmetallwaffen oder magischen Waffen durchdrungen werden kann.
Der Leser ahnt es schon: bei dieser Rüstung handelt es sich um einen Gegenstand aus Dämonenhaut. Nachteil dieser sehr mächtigen Rüstung ist der Einfluss auf den Träger. Pro Tag muss dieser nämlich eine Wi-Probe ablegen, um nicht seine eigenen Gefährten anzugreifen. Den Zeitpunkt dieser Probe legt der SL nach Gutdünken fest.
Alle übrigen Werte entsprechen denen einer normalen schweren Lederrüstung.

Magierhandschuhe
Diese aus feinstem Samt gefertigten Handschuhe sind mit kleinen Magieabsorptionsplättchen (Goldplättchen á 100 g mit einem in der Mitte eingesetzten einkarätigen Opal) besetzt. Im Falle eines Zauberpatzers (s. **Kap. 5.2.5**) absorbiert jedes Plättchen den Schaden von einem LE. Magierhandschuhe verändern die Schwierigkeit, Magie zu wirken, nicht, obwohl sie Metall enthalten.
Die Handschuhe haben im Übrigen eine RQ von 4 bis 7.
Ausbrennwahrscheinlichkeit: 1%
Preis: 10 GS für Handschuhe + 64 GS pro Magieabsorptionsplättchen

Magierhüte
Diese aus feinstem, verstärktem Samt gefertigten spitzen Hüte sind mit kleinen Magieabsorptionsplättchen (s. Magierhandschuhe) besetzt. Im Falle eines Zauberpatzers (s. **Kap. 5.2.5**) absorbiert jedes Plättchen den Schaden von einem LE. Magierhüte verändern die Schwierigkeit, Magie zu wirken, nicht, obwohl sie Metall enthalten.
Die Hüte haben im Übrigen eine RQ von 3 bis 9.
Ausbrennwahrscheinlichkeit: 1%
Preis: 20 GS für Hut + 64 GS pro Magieabsorptionsplättchen

Rabenfedermantel
„Auf den sanften Strömungen des Windes gleitend segelte der Rabe langsam auf die Lichtung nieder, auf der ein gesatteltes und schwer bepacktes Pferd wartete. Der Rabe landete hüpfend im niedrigen Gras, beinahe taumelnd kam er zum Stehen. Das Pferd warf unruhig den Kopf hin und her, als spüre es die Berührung von etwas Unnatürlichem. Einen Lidschlag später war der Rabe verschwunden, anstelle dessen richtete sich eine junge Kelkurifrau auf und schaute sich suchend um. Sie trug einen schwarzen Mantel aus lauter Rabenfedern, der ihr bis zu den Knöcheln reichte. Am Ausschnitt war eine kleine silberne Schnalle aus zwei Hälften eines Rabenkopfes angebracht, welche die Kelkurifrau gerade geöffnet hatte…“
Der Rabenfedermantel verwandelt den Träger einmal am Tag in einen Raben, wenn er die Schnalle schließt und sich auf den Mantel konzentriert. Die Verwandlung hält beliebig lange an, bis eine Kf-Probe die Verwandlung beendet.
Die Rüstungsqualität des Mantels beträgt 4, das Gewicht 2,3 kg.
Ausbrennwahrscheinlichkeit: 10%
Preis: > 2.000 GS

W-15.6 Magische Gegenstände

Das Auge Leas
Dieses magische Artefakt ist recht häufig im Königreich *Kullig* zu finden, denn es wird von den Priestern der Heilgöttin Lea-Caes an die Bedürftigen verschenkt. Woher die Priester Leas dieses Artefakt haben, ist unbekannt, das tut dem Nutzen aber keinen Abbruch.
Das Auge Leas besteht aus einer ledernen Augenklappe, in die ein Loch geschnitten ist, welches von einem kleinen Edelstein (meistens ein kristallklarer Quarz) ausgefüllt wird. Die Anwendung der Augenklappe ist einmalig, denn ihre Benutzung kann nur mit sehr starker Magie oder durch ein göttliches

Wunder rückgängig gemacht werden. Daher sollte sich jeder gut überlegen, ob er das Artefakt verwenden möchte.
Folgendes geschieht, wenn ein Blinder die Augenklappe über das erblindete Auge setzt: nach etwa einer Minute spürt er einen stechenden Schmerz in der Augenhöhle, und der Edelstein in der Klappe blitzt kurz auf. Etwas Fremdes dringt durch die Augenhöhle in den Schädel des Blinden ein und verbindet sich mit dessen Gehirn. Durch diese Aktion verliert er permanent einen LE am Kopf und er kann die Klappe nicht mehr absetzen, da vom Kristall ein dünner Kristallfaden in die Augenhöhle hinein führt. Nach einer kurzen Gewöhnungszeit von etwa fünf Minuten nimmt der Augenklappenträger erste Schemen wahr, nach etwa einem Tag hat sich das Gehirn an die neuen Informationen gewöhnt und setzt sie in Bilder um. Der Blinde kann also wieder sehen, sein Se-Wert steigt um den halben ursprünglichen Wert an. Bei den von Geburt an Blinden wird der Se-Wert ausgewürfelt (mit W%) und halbiert (es funktioniert ja nur ein Auge…)
Welche optischen Informationen Leas Auge zu liefern imstande ist, hängt vom Zufall ab. Beim Aufsetzen der Augenklappe würfelt der Spieler mit dem W8, um die Art der optischen Informationen festzulegen. Solange die Augenklappe getragen wird, ändert sich dieser Zustand nicht mehr. Die Informationen werden in der Regel durch unterschiedliche Farben dargestellt, genaue Auswirkungen werden zudem bei den Rassen beschrieben, welche die durch die Augenklappe hervorgerufene Sehfähigkeit als natürliche Eigenschaft besitzen.

W8	*Fähigkeit*	*Beschreibung*
1	normale Sicht	wie beim Menschen
2	Nachtsicht	wie bei Zwergen
3	Infrarotsicht	wie bei Nephiden
4	Astralsicht	Der Held blickt mit der Augenklappe immer in den Astralraum und sieht Auren.
5	Weitsicht	wie bei Centauren
6	Magiesicht	Der Held sieht normal, erkennt aber magische Auren.
7	Gefühlssicht	Der Held sieht normal, erkennt aber Gefühle an der Farbe.
8	Illusionssicht	Der Held sieht normal, durchschaut aber jede Illusion.

Bindungsamulette
Mit Hilfe dieser Amulette, die in den verschiedensten Formen und mit unterschiedlichen Edelsteinen zu finden sind, kann ein Gildenmagier zwei Zauber direkt hintereinander wirken, ohne dass es zu Konzentrationsproblemen kommt.
Der Zauberer spricht den ersten Zauber (normale Spruchprobe) und bindet ihn an das Bindungsamulett (dazu ist keine Probe notwendig), das er direkt in der Hand halten muss. Das Bindungsamulett sorgt dann mit seiner Magie dafür, dass sich der Magiekundige nicht mehr auf die Aufrechterhaltung des Zaubers kümmern muss. Daher sind nachfolgende Kf-Proben nicht mehr durch den Zauber erschwert (s. **Kap. 5.2.5.1**). Nach jeder Benutzung muss gegen die AbW des Amuletts gewürfelt werden, ob es nicht ausgebrannt ist.
Ausbrennwahrscheinlichkeit: 1-50%
Preis: ab 50 GS

Danamas Lichtkristall
Diese sehr seltenen Kristalle, die bisher ausschließlich auf der Insel Emje in der Nähe der Ortschaft *Danama* gefunden wurden, sind eine Mischform aus Aquamarin, Bergkristall, Opal und Topas, was Untersuchungen der Alchimistengilde in Emerik bestätigen konnten.
Ein solcher Lichtkristall ist in der Regel 100 Karat groß, daher allein vom Materialwert unglaublich wertvoll. Die Wirkung des Lichtkristalls steckt schon in seinem Namen: er ist in der Lage, ein sehr helles, klares Licht auszustrahlen, ähnlich wie eine sehr gute Laterne. Konzentriert sich der Benutzer auf den Kristall (Kf-Probe), so beginnt er sein Leuchten. Eine weitere Kf-Probe beendet das Leuchten. Pro Leuchtstunde verliert der Benutzer einen Punkt seiner geistigen Ausdauer.
Ausbrennwahrscheinlichkeit: 2%
Preis: 500 GS

Fokus der Beherrschungsmagie (etc.)
Beim Fokus der Beherrschungsmagie handelt es sich um einen kristallklaren Diamanten, der in Form einer Linse geschliffen wurde. Schaut der Magier durch diesen Kristall auf das Ziel eines Beherrschungszaubers, während er einen Beherrschungszauber spricht, so werden die magischen Energien gebündelt. Dadurch muss der Magier weniger Konzentration aufbringen, damit der Zauber gelingt. Spieltechnisch bedeutet das, dass die Spruchstufe des Zaubers um einen Punkt sinkt (das Minimum bleibt jedoch bei Spruchstufe 1). Der Fokus brennt automatisch aus, wenn der Zauberer bei der Kf-Probe patzt. Um den Fokus einzusetzen, werden keine weiteren Proben benötigt.
Auch für andere Magiebereiche gibt es passende Fokusse.
Ausbrennwahrscheinlichkeit: 15%
Preis: >1000 GS

Die Kladde von Eras'Dhor
„Dampf stieg aus unzähligen Glasröhren an die durch Feuer und Rauch geschwärzte Decke. Es blubberte und zischte, doch wenn man genau hinhörte, vernahm man ein leises Kratzen wie von Metall auf Pergament. Das Kratzen hörte auf und ein Stöhnen erklang. Eras richtete sich auf und streckte seinen Rücken. Endlich hatte er es geschafft! Er konnte nun mehrere verschiedene Zauber an einen einfachen Kristall binden! Stolz schaute er auf seine Unterlagen, die er in eine Kladde aus

einem dunklen Leder gelegt hatte und deren Deckseite mit drei kleinen Rubinen geschmückt war.
Da ertönte ein Splittern und Bersten von Holz. Erschreckt blickte Eras auf und sah, wie die Tür zu seinem Laboratorium von zwei mächtigen Krallenhänden zerfetzt wurde. Panisch schaute er sich um, suchte nach einem Ausweg. Doch da waren nur Wände aus nacktem Fels. Nach so vielen Jahren hatten sie ihn doch noch gefunden.
In wenigen Sekunden würde das Monstrum in den Raum gelangen. Die Tür bestand nur noch aus einigen zerfetzten Holzbrettern, die von den Türangeln gehalten wurden. Er würde sterben, das wusste Eras. Er ergriff seine Kladde, schloss sie und mit einem leicht irren Lächeln berührte er die drei Rubine mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger seiner linken Hand. Er legte sie wieder auf den Arbeitstisch und schaute das Monstrum an, welches nun sein Laboratorium betreten hatte. »Du bist zu spät gekommen«, lachte er und nach einer kleinen Handbewegung explodierte der gesamte Raum in einer riesigen Explosion…
…Er bückte sich, denn im Gras lag eine Kladde, auf deren Vorderseite drei Rubine glänzten. »Heute ist mein Glückstag«, dachte er und brachte seinen Schatz zur Magiergilde in seinem Heimatort…“
Die Kladde von Eras'Dhor besitzt zwei Wirkungen, von denen die erste permanent ist und die zweite nur auf Anforderung aktiviert wird.

- *erste Wirkung*: Die Kladde schützt seinen Inhalt (maximal 20 Pergamentblätter) vor allen äußeren Einflüssen und vor dem Altern, solange die Rubine unversehrt im Kladdendeckel stecken.
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 0%
- *zweite Wirkung*: Berührt jemand mit dem Daumen, Zeige- und Mittelfinger seiner linken Hand die drei Rubine, so verschwinden alle Schriftzeichen auf den Pergamenten in der Kladde auf Dauer.
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 2%

Preis: > 1.500 GS

Losbigors Wunderscheide

Die wunderschön gearbeitete Scheide für alle Klingenwaffen (keine Äxte u.ä.) ist mit einigen mittelgroßen Edelsteinen verziert. Auf beiden Seiten sind nephidische Runen in das feste Leder der Scheide eingraviert. Die Wunderscheide besitzt drei Wirkungen:

- *erste Wirkung*: Die Scheide besitzt die Fähigkeit, ihre Größe zu verändern. Sie passt sich exakt der Klingenwaffe an, die während des Sprechens des Namens „Losbigor“ auf der Scheide liegt. Liegen mehrere Waffen auf der Scheide, so entscheidet der Würfel, welche Größe die Klinge einnimmt.
  Schlüsselfrage: wer war der letzte Besitzer der Wunderscheide? (Welian Warhos)
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 1%
- *zweite Wirkung*: Befindet sich eine Klinge innerhalb der Scheide und spricht der Besitzer der Scheide den auf der Vorderseite eingravierten nephidischen Spruch („Sharnor shin dei nog“), so erhält die Klinge ihre ursprüngliche Schärfe zurück (d.h. die Waffenqualität erreicht ihren ursprünglichen Maximalwert).
  Schlüsselfrage: welcher nephidische Schmied schuf die Scheide? (Vucanor Driss)
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 10%
- *dritte Wirkung*: Spricht der Besitzer der Scheide den auf deren Rückseite eingravierten Spruch („Mindar losan dei nog“), so schrumpft die Scheide auf die Größe einer einfachen Dolchscheide, wobei eine mögliche Klingenwaffe ebenfalls verkleinert wird. Zieht nun der Besitzer die Waffe, so muss er eine Kf-Probe ablegen. Gelingt diese, so nimmt die Scheide und die Waffe beim Ziehen ihre ursprüngliche Größe an. Misslingt die Probe, so muss er mit der verkleinerten Waffe kämpfen (die Werte entsprechen denen eines normalen Dolches). Erst beim nächsten Ziehen der Waffe und bei einer dann erfolgreichen Probe nehmen Scheide und Waffe ihre ursprüngliche Größe an.
  Schlüsselfrage: was hat (oder hatte) Losbigor mit der Scheide zu tun? (Er stellte das Leder der Klinge zur Verfügung… Losbigor war ein vor Urzeiten lebender Drache)
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 4%

Preis: 2.000–3.000 GS

Das Rassenei

Dieses magische Objekt besitzt nur eine magische Wirkung. Das Rassenei besteht aus einem Edelstein, der so rund geschliffen wurde wie ein Vogelei. Wird dieses Ei nun verschluckt, so entfaltet es seine Wirkung.
Entgegen landläufiger Meinung ist das Material des Rasseneis kein gewöhnlicher Edelstein, sondern eine Zusammenballung von Mikrokristallen. Diese Mikrokristalle lösen sich im Magen des Opfers auf und gelangen in die Blutbahn. Der geneigte Leser erkennt sicherlich schon die Ähnlichkeit zu den Mikrokristallen, welche die Lykanthropie (s. **Kap. 8.5.31**) verursachen. Ähnlich wie diese sorgen die Mikrokristalle des Rasseneis für eine gravierende Metamorphose des Opfers. Indem die Mikrokristalle die genetischen Informationen jeder Zelle verändern, verwandelt sich das Opfer innerhalb von einer Stunde in eine beliebige andere Rasse mit allen rassischen Fähigkeiten (z.B. Nachtsicht etc.). Der Spieler des Opfers würfelt mit einem W30 und zählt die Rassen ab eins beginnend ab, bis der Würfelwurf erreicht wurde. Ist der W30-Wurf zu groß, so hat der Spieler Glück gehabt und nichts passiert, ansonsten verwandelt sich das Opfer permanent in ein Mitglied der ausgewürfelten Rasse.
Damit das Spiel nicht zu langweilig ist, wird mit dem W6 ausgewürfelt, wie hoch in der Zukunft die prozentuale Chance ist, dass sich andere Helden durch direkten Blutkontakt infizieren und ebenfalls verwandeln.

Die Verwandlung lässt sich nur durch mächtige Magie oder göttlichen Einfluss aufheben.
Preis: > 7.500 GS

Universeller Fokus
Dieser Fokus besteht aus einem zu einer Linse geschliffenen klaren Rhodian. Seine Wirkung ist gleich der eines speziellen Fokus' (s.o.), der bekanntlich aus einem Diamanten besteht. Während der spezielle Fokus bei genau einem Magiebereich wirkt, entfaltet der universelle Fokus seine Energien bei allen neun Magiebereichen.
Ausbrennwahrscheinlichkeit: 20% pro Magiebereich
Preis: >5.000 GS

Vodas Knochenkristallamulett
Das Amulett wird an einer langen Kette um den Hals getragen. In einer rotgoldenen Fassung ist ein strahlender Bergkristall eingebettet, der von einigen kleinen (versteinerten) Knochen, die ebenfalls in der Fassung verankert sind, umgeben ist. Es enthält zwei Wirkungen, wobei die erste im Bergkristall und die zweite in den versteinerten Knochen gebunden ist.

- Die *erste Wirkung* ist folgende: es schützt den Träger vor allen mentalen Kräften und Beeinflussungen.
  Schlüsselfrage: welche Rasse erschuf das Amulett? (Centauren)
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 4%
- Die *zweite Wirkung*: es besitzt starke Heilkräfte, die dafür sorgen, dass der Träger pro Nacht nicht einen, sondern zwei LE pro Wunde regeneriert (bei Halblingen: 4 LE, bei *–Wunden: 3 LE).
  Schlüsselfrage: welcher Magier/Alchimist schuf das Amulett? (Kurt Wut)
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 10%

Preis: 650 GS

Der Zauberbesen von Lydhia con'Zinnober
Die Geschichte von Lydhia und ihrem Zauberbesen liegt etwa 200 Jahre zurück. Lydhia lebte zu dieser Zeit westlich der Vinge, als die Bewohner der Städte und Dörfer rings um *Ilgisfurt* den Gott Predanor anzubeten begannen. Dieser hatte sie vor den Umtrieben einer schwarzmagischen Sekte von mit Dämonen paktierenden Magiern beschützt. Seit diesen Tagen jagten die Inquisitoren Predanors alles, was in ihren Augen magisch, und somit verdorben und verflucht war.
Die junge Hexe Lydhia, die in einem dichten Wald nördlich von Zinnober lebte, bekam die Wut der Inquisitoren zu spüren, als sie ihre im Wald versteckte Hütte in Brand steckten, um sie zu töten. Zum Glück konnte Lydhia flüchten, jedoch verlor sie all ihr Hab und Gut. So gelangte sie, zerschlagen und zerschunden, aber mit dem Mute der Tapferen – denn sie musste den Kranken und Schwachen von Zinnober doch in ihrer Funktion als Kräuterfrau helfen – endlich nach *Slöja*. Dort ließ sie sich nieder, denn sie hatte sich überlegt, wie sie es schaffen könnte, den Bewohnern Zinnobers weiterhin als Kräuterfrau, Hebamme und Gute Hexe des Ortes zu helfen, ohne dass die Inquisitoren des Predanor sie aufspüren und auf dem Scheiterhaufen verbrennen könnten. Denn es waren nicht die einfachen Bürger und Bauern, die sie verfolgten, sondern diejenigen, die durch die Machtergreifung Predanors einflussreich geworden waren.
Lydhia arbeitete hart und schaffte es, in die Alchimistengilde von Slöja aufgenommen zu werden. Sie war immer eine der besten Schülerinnen und nach wenigen Jahren war sie bereit, ihr Meisterstück zu machen: den Zauberbesen!
Trotz der langen Zeit hatte sie niemals ihre eigentliche Aufgabe vergessen: den einfachen Bürgern und Bauern von Zinnober zu helfen. In ihrem kleinen Laboratorium erschuf sie den ultimativen Hexenbesen, der in der heutigen Zeit als ein Wunder der Zauberkünste der Alchimisten Slöjas gilt. Der Besen enthält mehrere Wirkungen:

- *erste Wirkung:* Konzentriert sich die Hexe auf ihren Besen, während sie ihn in ihrer Hand hält, so schrumpft er auf die Größe des Zeigefingers. Der Schrumpfprozess dauert eine Minute lang, und die Wirkung hält so lange an, bis sie sich erneut auf den Besen konzentriert. Für jedes Mal Konzentrieren muss sie eine Kf-Probe ablegen und verliert dabei 20 gAP.
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 2% pro Kf-Probe
- *zweite Wirkung:* Konzentriert sich der Träger des Besens auf die zweite Wirkung (Kf-Probe+20), so bildet sich um ihn herum in einem Umkreis von 5 Metern eine Aura der Vertrauenswürdigkeit. Ressentiments gegenüber der Hexe lösen sich in Wohlgefallen auf. Intelligenzbegabte Wesen, die in diesen Umkreis geraten, können gegen die Wirkung des Besens eine Wi-Probe ablegen. Gelingt diese, so durchschauen sie den Zauber und sehen die Hexe so, wie sie ist. Die Aura des Besens bleibt für 5 Minuten bestehen, belastet den Organismus der Hexe jedoch mit einem Abzug von 25 gAP.
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 3%
- *dritte Wirkung:* Diese Wirkung wirkt speziell auf Kleriker. Nähert sich eine Hexe dem Kleriker, während sie die dritte Wirkung mit einer Kf-Probe+30 in Gang gesetzt hat, so vergisst der Kleriker seine nächsten geplanten Handlungen - er hat sozusagen für die nächsten zwei Minuten einen totalen Filmriss. Der Hexe kostet diese Wirkung 30 gAP.
  Ausbrennwahrscheinlichkeit: 4%
- *vierte Wirkung:* Durch diese Wirkung kann die Hexe einem intelligenzbegabten Wesen genau einem Befehl geben, den sie in sechs Worten ausdrücken kann. Sie konzentriert sich auf das Opfer und auf die sechs Worte (Kf-Probe+40) und streicht sich 40 gAP ab. Gelingt die Kf-Probe, so führt das bezauberte Wesen den Befehl in kürzestmöglicher Zeit aus, wobei es sich an das Ausführen der Handlung anschließend nicht erinnern kann, also wieder einmal einen Filmriss hat.

Gegen diese Bezauberung kann sich das Opfer nicht wehren.
Ausbrennwahrscheinlichkeit: 5%

Liest sich der geneigte Leser diese Wirkungen aufmerksam durch, so kann er erkennen, dass mit Hilfe dieser Zauber jeder Stadtwachenkommandeur, Oberpriester oder sonstiger Gegner auf unterschiedliche Weise außer Gefecht gesetzt werden kann. Lydhia ging mit Hilfe des Besens während ihrer Arbeit in Zinnober unerkannt ein und aus. Das Geheimnis ihres Besens vermachte sie ihrer Nachfolgerin, die es an die Alchimistengilde in Slöja weitergab. Die Alchimisten wiederum erkannten den Nutzen des Besens, und da sie äußerst geschäftstüchtig sind, verkaufen sie weiterhin diese Besen an Hexen, die sich als würdig erweisen.

Preis: > 2.500 GS oder einen besonderen Dienst für die Alchimistengilde in Slöja…

Die verwunschene Kontaktanzeige

- der Leser dieser Kontaktanzeige befindet sich augenblicklich im Liebesrausch und will unbedingt denjenigen kennen lernen, der diese Anzeige aufgegeben hat
- wirkt natürlich nur auf die angesprochene Zielrichtung

Das fesselnde Buch

- der Leser dieses Buches ist dermaßen gebannt, dass er seine Umgebung völlig vergisst.
- alle Wahrnehmungseigenschaften sinken um 60 Punkte
- dagegen hilft nur das gewaltsame Entreißen des Buches durch andere, die Zerstörung des Buches (Feuer, Säure, etc.) oder aber, wenn der Leser des Buches mehr als 1 LE Schadenspunkte erhält

Die magische Landkarte

- gelungene Kf-Probe
- Der Betrachter legt seinen Finger auf einen Punkt der Karte und sieht nun vor seinem geistigen Auge, was an dem entsprechenden Ort in der Wirklichkeit geschieht.
- wenn die Kf-Probe besonders gut gelungen ist (beispielsweise 50 Punkte unter dem aktuellen Wert), dann kann der Anwender auch die Geräusche des Ortes hören

Magisches Lexikon

- Der schreibt in das scheinbar leere Buch eine Frage hinein, woraufhin die Antwort auf magische Weise erscheint. Je präziser die Fragen, desto hilfreicher die Antworten. Wird durch den „Zuständigkeitsbereich" des Lexikons beschränkt.

Magisches Kochbuch

- Kochbuch mit garantiert gelingenden Rezepten

Magisches Personenverzeichnis

- 1. Phantombilder: Der Anwender legt eine wirklich gute Zeichnung einer Person in das Buch und das Buch nennt Name und Aufenthaltsort der Person
- 2. Der Anwender hat einen persönlichen Gegenstand der gesuchten Person und legt diesen in das Buch. Wenn es gelingt, das Buch zuzuklappen – der Gegenstand also nicht zu groß ist – dann erscheint beim Öffnen eine Karte, in dem der Standort des Anwenders und der Aufenthaltsort der gesuchten Person dargestellt ist.

W-16 Zaubertexte

15.1 Erschaffung von Zaubertexten
15.2 Wirkungen von Zaubertexten
15.3 Schriftrollen
15.4 Folianten
15.5 Berühmte Werke

W-16.1 Erschaffung von Zaubertexten

Zaubertexte gibt es in unterschiedlichsten Kulturen und Formen. Sie können auf Pergament, Papyrus, Baumrinde, Schiefertafeln oder anderen Textträgern niedergeschrieben werden.
Bei der Erschaffung eines Zaubertextes muss mit viel Sorgfalt vorgegangen werden, da die Handlungen und Rituale, die in den Zaubertext gebunden werden sollen, fehlerfrei ausgelöst werden sollen.
Möchte ein Magier einen Zaubertext erschaffen, so muss er den Metamagie-Zauber **Chrostis Kristallverzauberung** (s. **Kap. 5.2.10** im Regelwerk) erfolgreich ausführen. Andere Zauberkundiger können ebenfalls ihnen bekannte Zauber als Zaubertext aufschreiben. Dazu muss ein Zauberer eine Klugheitsprobe ablegen und anschließend die Magie wirken, die als Zaubertext gebunden werden soll (die Kosten sind um 15 gAP erhöht). Gelingt beides, so ist der Text fehlerfrei. Neben diesen intellektuellen Fähigkeiten benötigt der Zauberer Schreibmaterial und eine Möglichkeit, die Energien des Zaubers im Zaubertext zu speichern. Die meisten Magier verwenden als Tinte einen speziell behandelten Nachtschwarzen Amethysten (s. **Kap. W-14**). Wie der Zauber an die Schrift gebunden wurde, entscheidet im Zweifelsfall wie immer der SL.

W-16.2 Wirkungen von Zaubertexten

Ist ein Zauberkundiger in der Lage, den Zaubertext zu lesen (kennt er die Schrift und ist er erfahren genug), so kann er den Zauber von der Schrift erlernen (siehe aus die Beschränkungen im Regelwerk, **Kap. 5**). Im Regelwerk ist für jede Zaubererklasse beschrieben, wie Zauber erlernt werden können.
Grundsätzlich kann jeder, der den Zaubertext lesen kann, den Zauber auslösen. Dazu ist eine erfolgreiche Kf-Probe und 5 KR Zeit nötig, in der der Lesende nicht gestört werden darf. Bei einer Störungmuss der Lesevorgang von vorne neu begonnen werden.
Bei einem Patzer der Kf-Probe geht der Zaubertext in Flammen auf (und führt zu 1W6 Trefferpunkten durch Feuer).

W-16.3 Schriftrollen

Schriftrollen können immer nur einen Zaubertext enthalten. Nach Ausführung des Zaubers zerfällt die Schriftrolle zu Staub.

W-16.4 Folianten

Diese unglaublich wertvollen magischen Bücher enthalten Zauber in unterschiedlichsten Mengen und Qualitäten. Sie können durch Siegel vor Unbefugten geschützt sein oder offen als Lehrwerke in Magierbibliotheken zugänglich sein.
Nichtzauberern ist es nicht möglich, Zaubertexte aus Folianten zu wirken. Zauberer, die mithilfe eines Folianten Zaubersprüche wirken möchten, benötigen zum Lesen des Zaubers 5 KR Zeit. Anschließend legen sie eine Zauberprobe ab, die doppelt so schwer ist, als wäre der Zauber bereits gelernt.

W-16.5 Berühmte Werke

Saladirs Begegnungen – Abschrift durch Narindil de Fatale.
Vorraussetzung:
Verwandlungsmagie: 8 Klugheit: 70
Saladir bereiste vor vielen Jahren Orotas verschiedene Kontinente. Es heißt, er war bereits ein herausragender Verwandlungsmagier. Aber als er es mit verschiedenen Lykanthropen zu tun bekam, geriet er förmlich auf einen Höhenflug und erfasste ein ganz neues Level seiner Magie. Seine Visionen und Erlebnisse, die er in dem Buch verfasst hat, mögen anderen Magiern immerhin dazu verhelfen, einen winzigen Bruchteil seiner Einsichten zu verstehen.
Man darf sich ein derartiges Zauberbuch nicht wie ein gewöhnliches Buch vorstellen, welches vorne geöffnet wird und sich Wort für Wort, Seite für Seite durchlesen lässt, in der Hoffnung am Ende etwas verstanden zu haben. Es behandelt Verwandlungsmagie auf zehn inneren und zehn äußeren Zirkeln.
Im Prinzip handelt es sich um zwei Bücher in einem. Zu allererst beginnt es mit ein paar einleitenden Worten, die vom Schreiber in einer recht beleidigenden Sprache verfasst wurden. Einer Art Gossen-Tell. Es erklärt, dass das erste Buch sich mit der Selbstverwandlung befasst und man gefälligst erst diesen Teil meistern möge, bevor man Versuche an anderen oder Gegenständen vornehmen solle. Üblicherweise gehen Magier dieser Kunstform natürlich davon aus, zuerst Gegenstände zu verwandeln, dann andere und zuletzt sich selbst, um sich nicht frühzeitig in Gefahr zu bringen.

Beginnt man also den ersten Teil des Buches zu lesen, der in Visduma verfasst wurde, so erfolgt dieses auf dem ersten Zirkel. Es befasst sich hauptsächlich mit dem Vokabular, welches in der Verwandlungsmagie unter Magiern gängig sein sollte. Saladirs Begegnungen ist derart alt, dass dies in der Tat hilfreich ist. Denn viele Begrifflichkeiten wurden überholt oder erhielten einen neuen Zweck. Nomenklatur gehört zu dem A und O (dem α und ω), wie durchaus auch der Schreiber dieses Werkes bemerkt hat. Wurde der erste Zirkel gemeistert, unterliegt das Buch einer Wandlung und formt die Lehren des zweiten Zirkels, welche im ersten Abschnitt zu finden sind.
Um festzustellen, wann der Zirkel gemeistert wurde, darf der Student einmal in 1W6+2 Tagen eine Klugheitsprobe ablegen (die Schwierigkeit steigt um den Grad des neu zu erlernenden Zirkel mal 5%). Ist diese erfolgreich, folgt noch ein Wurf auf Verwandlungsmagie (Schwierigkeit steigt um den Grad des neu zu erlernenden Zirkels).
Missglückt die Klugheitsprobe, so muss er schlicht von vorne beginnen. Patzt die Klugheitsprobe, kann er erst weiter machen, wenn er seine Fähigkeit in Verwandlungsmagie um wenigstens einen Punkt verbessert hat und wenigstens zwei Stunden über das Buch meditierte. Ein herausragender Erfolg erleichtert ihm den darauf folgenden Wurf auf Verwandlungsmagie um 2 Punkte.
Scheitert der Magier bei der Verwandlungsprobe, so wird der Magier mit einem Verwandlungseffekt „beglückt“, der acht Stunden anhält. Patzt er, so hält dieser Verwandlungseffekt sogar 1W6 Wochen an. Welcher Effekt auftritt, hängt von dem bereits erlangten Zirkel ab.

Verwandlungspatzer – Effekte Stufe 1

Zirkel 1: Der Magier wirkt innerhalb der Wirkungszeit spontan in Schreckmomenten Verwandlungszauber, die er bereits beherrscht. Der Spielleiter entscheidet welcher. Für alle anderen Aktionen besitzt der Charakter lediglich noch eine geistige Ausdauer von 1.
Zirkel 2: Dem Magier sprießen Hörner aus der Stirn (Wurf mit 1W4: bei 1 oder 2: Ziegenhörner und bei 3 oder 4: Widderhörner). Diese sind hauptsächlich lästig.
Zirkel 3: Dem Magier wächst eine Rute. Diese ist hervorragend geeignet, die Fliegen zu verscheuchen, welche ihm folgen werden, da er den Duft einer Jauchegrube verbreitet.
Zirkel 4: Die Füße des Magiers verwandeln sich in Hufe, wodurch die Schwierigkeit zu schleichen um 5 Punkte steigt (außer für Centauren).
Zirkel 5: Die Hände des Magiers verwandeln sich in Katzenpfoten. Die Spruchstufe für Gestenzauber und Rituale steigt damit um 3 Punkte. Waffen lassen sich gar nicht führen.
Zirkel 6: Die Zunge des Magiers wird gespalten. Sprechen erfolgt dadurch nur unter starkem Lispeln. Die Schwierigkeit für Spruchzauber und Rituale steigt dabei um 4 Punkte.
Zirkel 7: Der Magier verwandelt sich in eine Ziege oder einen Widder (zu erwürfeln).
Zirkel 8: Der Magier verwandelt sich in eine schwarze Katze.
Zirkel 9: Der Magier verwandelt sich in einen Raben.
Zirkel 10: Der Magier verwandelt sich in eine Giftschlange.
Gelingt die Probe, so verwandelt sich das Buch und der Magier kann mit dem Studium des nächsten Zirkels beginnen. Gelingt ihm ein herausragender Wurf, so benötigt er für das Studium des nächsten Zirkels nur 1W6+1 Tage.
Der zweite Teil (die äußeren Zirkel) wird wie der erste Teil gehandhabt.

Verwandlungspatzer – Effekte Stufe 2

Das Studium des zweiten Teils erfolgt wie beim ersten Teil. Für die Klugheitsprobe gelten die gleichen Konsequenzen wie in Teil 1. Für die Zauberprobe jedoch ergeben sich je nach Zirkel eine Änderung bei Scheitern und Patzer.
Zirkel 1: Wie oben aus dem ersten Zirkel wirkt der Magier in Schreckmomenten einen ihm bekannten Verwandlungszauber, nur auf einen anderen Spieler. Die geistige Ausdauer des Magiers für jede andere Aktion beträgt 1.
Zirkel 2: Der Magier klammert sich stets an das Buch von Saladir Begegnungen und streichelt es auch. Sollte ihm dieses Buch weggenommen werden, so wird er so ziemlich alles, was man von ihm verlang, tun, um es wieder zurück zu bekommen.
Zirkel 3: Wie im zweiten Zirkel, nur dass der Magier sogar mit dem Buch redet, als wäre es ein lebendes, selbständig denkendes Wesen. *Mein Schatzzz!*
Zirkel 4: Der Magier nimmt immer wieder die geistigen Eigenschaften der Tiere an, in die er sich bereits zu verwandeln vermag. Dies geschieht vor allem in besonders stressigen Situationen, wie etwa im Kampf.
Zirkel 5: Der Magier versucht ununterbrochen Zauber zu wirken, die automatisch scheitern. Dass dies seiner geistigen Ausdauer nicht gerade gut tut dürfte klar sein. Sie hat stets einen Wert von 1, während er versucht Katzenaugen oder Schlangenzähne zu entwickeln.
Zirkel 6: Der Magier versucht nicht nur die Zauber aus dem Buch, sondern jeden Zauber schnell zu wirken. Mit fatalen Folgen. Bei einer 19 oder 20 gelingt der Zauber in der Hälfte der Zeit. Andernfalls scheitert er.
Zirkel 7: Wie in Zirkel 6, nur dass der Magier wohl langsam Übung darin findet und bereits mit einer 17 bis 20 erfolgreich ist.
Zirkel 8: Der Magier ist stets versucht andere zu verzaubern. Ganz gleich mit welchem Zauber. So lange er in Ruhe gelassen wird, erfordert dies nur alle zwei Stunden eine Willenskraftprobe. Jedesmal

wenn er angesprochen wird, ist ein Wurf erforderlich und die Schwierigkeit ist um 20 höher. Missglückt der Willenskraftwurf, probiert der Magier einen Zauber an dem Charakter aus, der ihn angesprochen hat.

Zirkel 9: Der Magier ist der festen Überzeugung, dass er es gemeistert hat, andere verwandeln zu können. Tut er es, so verwandelt sich das Ziel in ein Tier, nach Wahl des Spielleiters. Jedoch nicht in das Tier, welches sich der Magier ausgesucht hat.

Zirkel 10: Die Aufmerksamkeit des Magiers lässt sich nur schwer auf etwas anderes, als sein Grimoire richten. Denn irgendwie unterliegt er der ständigen Annahme, dass er sich einen Zauber falsch gemerkt hat und ist unentwegt mit Nachschlagen beschäftigt. In Kämpfen ist der Magier jedoch voll da.

Meistern der Schrift – Effekte Stufe 1

Was nutzt einem das Meistern von Saladirs Begegnungen?

Steigerungswürfe für Verwandlungsmagie: Das Buch erspart einem nur den Lehrmeister. Es ist weiterhin erforderlich, dass der Magier die dafür nötigen Lernpunkte parat hat. Meistert man den ersten Zirkel, so darf man seinen Versuch unternehmen, Verwandlungsmagie von 8 auf 9 zu steigern. Wenn der Charakter schon diese Stufe erreicht hat, so ist ihm das Buch vorerst nicht von Hilfe. Für den zweiten Zirkel kann er seinen Steigerungsversuch von 9 auf 10 unternehmen. Und so weiter.

Als Meisterung des ersten Zirkels gilt hierbei die Meisterung des inneren und äußeren Zirkels. Wurde nur einer von beiden gemeistert, so erhält der Magier auch nicht den Versuch. Scheitert er bei dem Versuch muss er erst wieder seine Verwandlungsmagie verbessern, bevor er von dem Buch profitieren kann.

Zudem liegen in den Zirkeln verschiedene Zauber eingebunden. Sobald der Magier die jeweiligen Zirkel gemeistert hat, darf er die Zauber nach den üblichen Verfahren wie aus einer Schriftrolle erlernen.

Allerdings benötigt die Anwendung der Zauber ab (einschließlich) des fünften Zirkels das Buch beim Wirken des Zaubers und die Rezitierung des Zaubers aus selbigem.

Zauber des inneren Zirkels

Mit Hilfe der Zauber der inneren Zirkel ab einschließlich dem fünften Zirkel, erlernt der Magier sich in verschiedene Tiere zu verwandeln. Dazu ist jedoch ein zweistündiges Ritual erforderlich, bei dem das Buch als Komponente dient (Zauberstufe 5). Wie bei Fultus Tiergestalt auch, läuft der Magier mit dem Ritual zunächst Gefahr, sich selbst im Tier zu vergessen. Um sich zurück zu verwandeln muss ihm eine Wurf auf Verwandlungsmagie gelingen.

Zirkel 1: Das Wesen der Haustiere (Fultus Tiergestalt)

Der Zauber wirkt wie Fultus Tiergestalt. Allerdings vermag der Magier damit nicht, sich in ein beliebiges Tier zu verwandeln, sondern nur in eines, welches sich bei erlernen des Zaubers festlegt und seinem Wesen entspricht. Erneutes erlernen des Zaubers würde folglich nichts bringen. Die möglichen Tiergestalten sind: Schwarze Katze, Kröte, Schlange (Länge ein Meter und nicht giftig), Kohlrabe.

Spruchstufe: 4, Zd: 8KR

Zirkel 3: Das Wesen der Wildtiere (Fultus Tiergestalt)

In diesem Fall handelt es sich tatsächlich um den Zauber Fultus Tiergestalt, der als Grundlage für weiterführende Zauber des Meisterwerks dient.

Zirkel 5: Ziege/Widder (50 gAP)

Zirkel 6: Katze (50 gAP)

(Kk/2, Ge +50, Re+30, Ko/2, Nachtsicht, Hö+50)

Zirkel 7: Giftschlange (70 gAP)

(Kk/2, Ge +30, Re+30, Ko/2, Gift, Schleichen+15, Ri+30, Schnelligkeit/2, Se/3)

Zirkel 8: Rabe (70 gAP)

(Kk/2, Ge +10, Re+10, Ko/2, Fliegen [Schnelligkeit+1/2])

Zirkel 10: Drache

Mit einer Fähigkeit von 18 und dem gemeisterten Buch im inneren Zirkel ist es dann soweit: Der Magier ist in der Lage sich in einen Drachen zu verwandeln. Allerdings einer etwas kleineren Art dieser Gattung. Als wäre er eine Art Küken. Dabei verdoppelt sich die Größe und Masse des Magiers. (Größe · 2, Gewicht · 4)

In Drachengestalt erhalten sie dabei eine Körperkraft von 150 und ihre schuppige Haut schützt sie mit RS 7. Waffen und Gegenstände mit den Klauen zu nutzen ist allerdings so gut wie unmöglich. Zudem erhält der Magier einen Reaktionsbonus von 1W6, dessen Ergebnis am besten in Klammern hinter dem Reaktionswert notiert wird. Er verfügt außerdem über den Drachenodem, der alle 8 KR eingesetzt werden kann und 3W6+5 Schaden verursacht. Weiterhin ist der Drache in der Lage zu fliegen.

Magier in Drachengestalt sind immer noch in der Lage ihre Magie zu nutzen. Gestenzauber sind zunächst um 2, Spruchzauber um 1 und Rituale um 3 erschwert. Dieser Effekt verliert sich für jedes Jahr, in dem der Magier die Drachengestalt beherrscht um 1. (Nach drei Jahren kann er also frei von Schwierigkeiten zaubern.) Magier verlieren sofort ihre Boni aus der Drachengestalt, wenn sie eine andere Gestalt annehmen.

Spruchstufe: 7, alle gAP, Ritus, Zd: 5 Stunden, Wirkungsdauer: Bis der Magier sich mit Hilfe eines erfolgreichen Verwandlungswurf zurück zu verwandeln versucht.

Die Zauber des äußeren Zirkels eignen sich nicht dazu, den Zauber zur Verwandlung in die Drachenform zu modifizieren (wie etwa seine Kameraden in Drachen zu verwandeln oder die Zauberzeit zu verkürzen).

Zauber des äußeren Zirkels

Die Zauber des äußeren Zirkels sind in dem Sinne keine Zauber. Vielmehr erweitern sie das Ritual für die Verwandlungen des Inneren Zirkels. Dabei steigt meistens die Schwierigkeit der Zauber und deren Kosten, je nach Modifikation.

Zirkel 1: Geistiges Überleben
Blau ist die Farbe der Gedanken, die fließen wie Wasser. So beschreibt es Saladir. Wird diese Modifikation vorgenommen, so steigen nicht die grundlegenden Kosten des Rituals. Es wird lediglich ein Saphir von einem Karat benötigt, in dem der Magier seinen Geist hineinlegt und dadurch vor den Abgründen des Tierseins bewahrt. Hiermit läuft er nicht länger Gefahr, sich selbst in dem Körper des Tieres zu verlieren.

Zirkel 3: Ohne Zauberbuch
Nicht immer hat er es dabei oder will darin herumblättern. Und was, wenn der Magier irgendwann das Buch verliert? Dann kann er keinen Zauber daraus mehr wirken? So lange es sich wie sein Grimoire in seinem Besitz befindet, vermag der Magier die Rituale lediglich mit einer um 2 Punkte erhöhten Schwierigkeit zu wirken. Befindet sich das Buch nicht länger in seinem Besitz, steigt die Schwierigkeit gar um 5 Punkte (wie bei einem verlorenen Grimoire).

Zirkel 5: Teilverwandlung
Mit diesem Zauber vermag der Magier nur bestimmte Körperteile in die eines Tieres zu verwandeln. Vielleicht benötigt er die scharfe Sicht oder die Ohren einer Katze. Vielleicht auch den giftigen Biss einer Schlange. Obwohl er nur einen Teil seines Körpers verwandelt, muss der Magier das Ritual vollziehen, als wenn er sich voll verwandeln würde. (Es gibt also keine Vergünstigungen.)

Zirkel 7: Schnell
Nicht immer hat der Magier die nötige Zeit für das gesamte Ritual. Manchmal muss es sehr schnell gehen. Dabei erzwingt der Magier regelrecht vom Körper sich zu verwandeln. Dabei verdoppeln sich die gAP-Kosten und die Schwierigkeit steigt ebenfalls um zwei. Die Zauberzeit reduziert sich dabei auf drei Minuten.

Zirkel 9: Andere
Es werden wohl jene gefürchtet, die es vermögen, andere in eine Kröte zu verwandeln. Mit Hilfe dieses Zaubers ist der Magier dazu in der Lage. Er benötigt einen persönlichen Gegenstand des Opfers oder muss es sehen können. Die Schwierigkeit steigt für jeweils angebrochene 50 Punkte Willenskraft um 1 und die gAP-Kosten um 10. Wird der Zauber schnell oder im Kampf gewirkt, so erfolgt zuerst die Addition und dann die Verdoppelung oder Verdreifachung der Kosten. Der Zauber hält volle 24 Stunden an, oder bis er die LP der Tierform aufgebraucht hat. Danach verwandelt er sich zurück. Ist er dabei von einer Klippe gesprungen, geht es ihm danach gut (keine Verwundungen). Steckt ihm jedoch ein Pfeil in der Brust, so steckt ihm dieser Pfeil auch nach der Rückverwandlung noch in der Brust. Der Magier ist in der Lage, sein Ziel in jedes Tier zu verwandeln, welches er zuvor erlernt hat. Auch in die Tiere aus dem Wesen der Haustiere (50 gAP).

Zirkel 10: im Kampf
Hat der Magier das Buch gemeistert, so vermag er sich oder andere selbst im Kampf zu verwandeln. So kann er seinen Gegner verfluchen und in eine Kröte verwandeln. Oder er entkommt, indem er sich schnell in eine Krähe verwandelt und davon fliegt. Die gAP-Kosten verdreifachen sich dabei und die Schwierigkeit steigt um drei Punkte. Der Zauber erfolgt dafür auch in drei Kampfrunden.