

Ausgabe 57 • 2020
16. Jahrgang

Memoria Myrana

Das Fanzine für die Welt außerhalb von Aventurien

FANPROJEKT

Im Oktober des Jahres 2000 erschien zur Spielemesse mit der Myranor-Box das erste Material für das Gùldenland. Die Resonanzen waren gemischt, doch es begann eine Erfolgsgeschichte, die nun auf ihr Jubiläum zustrebt.

Während Ulisses derzeit mit dem Kickstarter-Projekt zu Thorwal eine Region beschreibt, die ihre Anfänge im Gùldenland hatte, bereitet sich die *Memoria Myrana* auf andere Projekte vor und will auch weiterhin den Regionen außerhalb Aventuriens den Platz bieten, den diese tollen Ideen verdienen.



So bringen wir in dieser Ausgabe auch einen Artikel von Sean David Schöppler und Daniel Bluhm zu Ras Tabor, dem mysteriösen Wald-Kontinent im Süd-Westen Myranors. Vorgestellt werden verschiedene Arten von Humanoiden, die stark an ihre Vettern in Shindrabar erinnern.

Für mich selber geht mit dieser Ausgabe ein wichtiger Abschnitt meines Lebens zu Ende. 2004 kam ich zur *Memoria Myrana* und begann mit eigenen Texten. Für viele Jahre war ich bei diesem wunderbaren Fanzine aktiv, durfte als Redakteur mitgestalten und das orangene Banner Myranors tragen. In der letzten Zeit wird es jedoch immer unmöglicher, Familie, Beruf und die Gesundheit fordern mehr und mehr Zeit und es bleiben nicht ausreichend Stunden über, um die Aufgaben mit der Sorgfalt zu erfüllen, die sie verdienen. So ist es Zeit, den Stab weiter zu geben. Jochen Willmann hat seit vielen Jahren das Gùldenland mit kreativen Ideen bereichert, immer wieder bewiesen, dass er problemlos in der Lage ist, Projekte zu leiten und die Menschen zu motivieren. Seit einiger Zeit hat er nach und nach mehr Aufgaben übernommen und so geht die *Memoria* in erfahrene Hände, wenn Jochen als Erster unter Gleichen das Fanzine weiter führt. Ich darf mit Freude zurückschauen und in die zweite Reihe treten.

Mit einem herzlichen Dankeschön verabschiede ich mich bei all den schreibenden, zeichnenden und lesenden Gùldenländern, die wir in den vergangenen 15 Jahren erreichen konnten.

Peter Horstmann,
für das Myranor-Team

Impressum

Das Fanzine *Memoria Myrana* versteht sich als inoffizielles und nicht-kommerzielles Fanprojekt zu dem Rollenspielsystem „Das Schwarze Auge“. Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und opfern ihre kostbare Freizeit für *Memoria Myrana*, wofür ihnen hier noch einmal herzlich gedankt sei!

„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der *Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH* ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.“

Das *Rakshazar-Projekt* ist ein Fanprojekt, welches es sich zum Ziel gesetzt hat, das Riesland mit Leben zu erfüllen. Mit Galerie, Forum und Wiki bieten sie dem interessierten Spieler von DSA eine Menge Material: <http://www.rakshazar.de>

Redaktion: Jochen Willmann, Peter Horstmann

Satz & Layout: Peter Horstmann, Bernadette Wunden

Textbeiträge: Daniel Bluhm, Friedrich Grell, Roland Hofmeister, Thomas Maier, Marie Mönkemeyer, Claas Rhodgeß, Sean David Schöppler, Jochen Willmann

Illustrationen: Thomas Maier, Diana Rahfoth, Kirsten Schwabe, Jochen Willmann, Bernadette Wunden

© 2020 Memoria Myrana

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) oder eine online-Verwertung nur mit vorheriger Genehmigung des Herausgebers sowie der jeweiligen Autoren. Die Urheberrechte der einzelnen Artikel liegen bei den jeweiligen Autoren. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.



2 Vorwort & Impressum

3 Inhalt

4 Der valantische Entdecker

*Ars Myrana 2011 T: Marie Mönkemeyer • B: Thomas Maier**Archetyp*

6 Der Knurrsalamander

*Ars Myrana 2011 T: Claas Rhodgeß**Kreatur*

8 Riesennashornkäfer

*Ars Myrana 2011 T: Friedrich Grell • B: Kirsten Schwabe**Kreatur*

10 Die Geister von Charaxis

*T: Jochen Willmann • B: Thomas Maier, Bernadette Wunden**Spielhilfe*

13 Zauberzeichen (Teil 1)

*T: Thomas Maier • B: Thomas Maier**Spielhilfe*

17 Schattengeister – Kivuki'Roho

*T: Sean David Schöppler, Daniel Bluhm • B: Jochen Willmann**Spielhilfe*

20 Heimweh – VII

*T: Daniel Bluhm • B: Diana Rahfoth**Geschichte*

23 Die Brigatai vom Lotussee-Gasthaus

*T: Roland Hofmeister • B: Jochen Willmann**Spielhilfe*

30 Tötet den Drachen!

*T: Roland Hofmeister • B: Thomas Maier**Abenteuer-Szenario*

53 Autoren und Zeichner - Übersicht für diese Ausgabe

Aufruf an alle Teilnehmer des Ars Myrana 2011!

In den Ausgaben ab Nr. 49 haben wir euch schon mitgeteilt, dass wir alle bisher nicht publizierten Beiträge des *Ars Myrana*-Wettbewerbes aus dem Jahr 2011 im Fanzine veröffentlichen wollen. Dazu benötigen wir aber das Einverständnis der Menschen, die das jeweilige Werk geschaffen haben, da diese das Urheberrecht auf die Texte besitzen.

Wir konnten zwar schon mit einer Reihe von Autoren Kontakt aufnehmen und haben deren Erlaubnis erhalten, aber trotzdem gibt es noch 10 Teilnehmer und damit 14 Beiträge, bei denen diese fehlt. Zwar kennen wir von 8 die Namen, doch liegen uns keine oder nur veraltete Kontaktdaten vor, wodurch wir sie nicht erreichen können.

Wenn ein Teilnehmer, der noch nicht von uns angeschrieben wurde, dies liest, dann schreibe er oder sie uns bitte unter info@myrana.de an. Dabei ist es egal, ob die Beiträge aus dem Wettbewerb als Artikel der *Memoria Myrana* erscheinen sollen oder nicht. Auch ein ‚Nein‘ hilft uns bei einer besseren Planung.



Der valantische Entdecker

„Ich habe doch schon mal gesagt, es gibt hier keine Fischmenschen“, fauchte Abra.

„Risso, nicht Fischmenschen“, berichtigte Threviriu sie wohl zum hundertsten Mal.

„Und selbst wenn, ich bezweifle, dass sie von dem Schatz des Kapitäns wissen“, beendete die Amauna ihre Ausführungen.

„Muss ich das nochmal erklären?“ Threviriu sah seine übrigen Gefährten an, die einvernehmlich die Köpfe schüttelten.

Vermutlich hatten auch sie ihre Zweifel, wo und wie sie hier die Risso finden sollten, von denen er sprach. Aber sie verstanden immerhin gut, dass Bewohner des Meeres deutlich mehr über

gesunkene Schiffe wussten als alle anderen. Und wenn sie die Risso fanden, war der Weg zum Wrack der „Rose von Cantera“ und damit zum Schatz des Kapitäns sicher. Wenn sie die Risso vor der Konkurrenz fanden.

Aber es gab Hinweise auf eine aquatische Spezies, dessen war sich Threviriu sicher. Und von dem, was ihnen die Fischer im letzten Dorf erzählt hatten, waren es Risso.

„Und wonach suchen wir jetzt?“, wollte Chrisi-ope wissen.

„Nach ungewöhnlichen Spuren, Markierungen auf Felsen ...“

Sie schwärmten aus, den Blick auf den Boden gerichtet. Grauer und weißer Sand, Kiesel, dazwischen Überreste aller Muschelarten, die Threviriu aus seiner valantischen Heimat kannte.

„Threviriu!“ Abra winkte ihn heran. So skeptisch die Amauna gegenüber seiner Idee auch war, sie hatte ausgezeichnete Augen.

Sie stand neben einer Fußspur, die direkt aus dem Meer zu kommen schien und auf eine mehrere hundert Gradu entfernte Felsgruppe zuhielt.

Threviriu ging in die Hocke, schob den Hut in den Nacken und betrachtete einen der Fußabdrücke genauer. Unverkennbar ein nackter, menschlicher Fuß mit fünf Zehen. Und doch... „Achte auf die Details“, hatte ihm sein Vater immer gepredigt. Und er hatte, wieder einmal, recht. Zwischen den Zehen war der Abdruck von Schwimmhäuten zu erkennen.

Er sah zu seinen mittlerweile um ihn versammelten Gefährten auf. „Diese Fußabdrücke stammen von einem Loualil. Wir sollten versuchen, mit ihm zu reden, er oder seine Leute wissen sicher etwas über das Wrack.“

Nur schade, dass er keine Gelegenheit haben würde, die Rissokultur zu studieren. Die musste wohl bis zum nächsten Abenteuer warten.



Hintergrund

Neugier und Wissensdurst sind auch außerhalb der Optimatenpaläste nichts Unbekanntes. Überall im Imperium wird Wissen zwar gehütet, aber auch bewahrt und vom Lehrer zum Schüler weitergegeben. Aber eine Menge Wissen lässt sich nicht aus alten Schriften erwerben, sondern nur aus der praktischen Anschauung.

Der Entdecker steht seinen Gefährten mit seinem Wissen, über teilweise abwegige Themen, seinen Sprachkenntnissen, seinem Mut und seiner Bereitschaft, sich in jede Kultur einzuarbeiten, tatkräftig zur Seite. Er ist kein theoretischer Spezialist, sondern kennt sich mit allem aus, was irgendwie sein persönliches Fachgebiet berühren könnte.

Kleidung, Waffen, Ausrüstung

Der valantische Entdecker bevorzugt praktische Kleidung, stabiles Schuhwerk und einen Hut gegen die Sonne, ist aber bereit, seine Kleidung an Gelände und Kultur anzupassen. Er bevorzugt es, Kämpfe zu vermeiden, kann sich aber mit seinen Fäusten, seinem Wanderstab oder dem Haumesser wehren und auch der Konkurrenz zusetzen, wenn nötig.

Zu seiner Ausrüstung gehören Seil, gegebenenfalls eine Pflanzenpresse und jede Menge Beutelchen und Tiegelchen, um Funde darin aufzubewahren. Das Wichtigste sind jedoch Farben, Kohlestifte und Papyrus, um alles Gesehene aufzuschreiben, aufzuzeichnen oder zu kartographieren.

Zitate

„Ah, Valantia ...“

„Im Dienste der Wissenschaft.“

„Ob ich...? Natürlich kenne ich mich damit aus, ich bin Aquatologe!“

Werte

(bei Spielbeginn)

Rasse: Südimperiale Menschen

Kultur: Meranier (Valantia, Stadtbevölkerung)

Profession: Entdecker

Vorteile: Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Soziale Anpassungsfähigkeit

Nachteile: Arroganz 7, Angst vor Schlangen 7, Neugier 10

MU	14	KL	13	IN	12	CH	12
FF	13	GE	12	KO	12	KK	12
SO	7	MR	4	LeP	28	AuP	29
WS	6	AT	8	PA	7	FK	7
INI	10						

Talente:

Kampf (AT/PA): Dolche 2 (9/8), Hieb Waffen 1 (9/7), Raufen 4 (10/9), Säbel 3 (10/8), Wurfmesser 1 (8), Ringen 2 (9/8), Bela 1 (8), Stäbe 2 (8/9)

Körper: Athletik 0, Klettern 3, Körperbeherrschung 2, Schleichen 3, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 0, Sich verstecken 3, Sinnenschärfe 5, Singen 1, Tanzen 1, Zechen 0

Gesellschaft: Etikette 2, Gassenwissen 2, Lehren 1, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Überzeugen 1, Schriftlicher Ausdruck 2

Natur: Fährten suchen 1, Fallenstellen 1, Fesseln/Entfesseln 3, Fischen/Angeln 1, Orientierung 4, Seefischerei 2, Wildnis leben 3, Wettervorhersage 3

Wissen: Brett-/Kartenspiele 2, Geschichtswissen 4, Gesteinskunde 2, Geographie 6, Götter/Kulte 5, Mechanik 2,

Pflanzenkunde 5, Rechtskunde 2, Rechnen 4, Sagen/Legenden 5, Sternkunde 2, Tierkunde 5

Sprachen/Schriften: Muttersprache Gemein-Imperial 15, Abishant 2, Gemein-Amaunal 2, Hiero-Imperial 6, Loualilisch 6, Myranisch 8, Rissoal 2, Alt-imperiale Glyphen 3, Amaunische Silbenzeichen 3, Imperiale Lautzeichen 6

Handwerk: Boote fahren 4, Handel 3, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 3, Kartographie 4, Kochen 3, Lederarbeiten 1, Malen/Zeichnen 6, Schneidern 0

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Meranien, Kulturkunde Loualil, Meereskundig (Meer der Schwimmenden Inseln)

Ausrüstung: verbreitete, robuste Kleidung, wetterfester Mantel, Hut, Stiefel, Kampfstab, Serovermesser, Messer, Rucksack, Schreib- und Malgerät (Farben, Kohlestifte, Pinsel, Tinte, Federn, Papyrus), Wolldecke, Wasserschlauch, mehrere kleine Beutel, Seil (10 Grad), Feuerstein und Zunder, Laterne, 5 Kerzen, 49 Argental Bargeld

 Marie Mönkemeyer
Thomas Maier

Der Artikel war ein Beitrag zu Ars Myrana 2011, Runde II »Atchetypen«.



Der Knurrsalamander

*“Jenseits der Ape-
lioten hörte ich die*

Geschichte der Hunde die niemals schliefen. In einer Taverne, irgendwo tief im verwirrenden Netz von Brücken und Inseln der Metropole Sidor Valantis erfuhr ich die Erzählung, deren Ursprung im immer heißen Makshapuram liegen soll. Eines Tages, so sagte man, verliebte sich ein Wandersmann aus dem Horasiat Corabeni in die Tochter eines einheimischen Bauern. Bei dem Versuch ihr bis zu ihrem Heim zu folgen, musste er feststellen, dass der elterliche Hof von zwei gedrunghenen und grün schimmernden Hunden bewohnt wurde, die das Tor zu den Gemächern der Bauerstochter bewachten. In der Hoffnung, dass die Hunde des Nachts dem Schlaf verfielen verließ er den Hof und kehrte erst nach Sonnenuntergang zurück. Doch auch in der Dunkelheit lagen die Hunde mit weit geöffneten Augen, wo er sie des Mittags verlassen hatte, sodass er ein zweites Mal den Rückzug antreten musste. So ging es weiter, Tag für Tag, Woche für Woche und niemals schienen die Hunde zu schlafen. Wann immer der Jüngling sich dem Hof näherte, erblickte er die starrenden und immer wachenden Augen der schlaflosen Hunde, bis er gezwungen war weiterzuziehen.”

Unter den Naturgelehrten Myranors ist anerkannt, dass es sich bei dem Knurrsalamander um eine Dauerlarve mit angeschlossener Teilm metamorphose handelt. Leben die jungen Vertreter dieser Spezies in seichten Gewässern, so verlassen sie diese mit der einsetzenden Veränderung ihres Körpers. Daraus resultiert die ungewöhnliche Anatomie des echsenartigen Wesens mit der grünen, rauhen Haut. Da diese massigen Kreaturen das Larvenstadium nur partiell überwinden, behalten sie ihren ursprünglichen, flachen Körperbau ebenso bei, wie den rudimentären Schwanz und die vier recht kurz ausgebildeten Gliedmaßen, auf denen sie sich an Land fortbewegen. Als deutliches Zeichen der unvollständigen Entwicklung dieser Art, betrachten die meisten Forscher das Faktum, dass die weit

auseinanderliegenden Augen Zeit Lebens lidlos und kaum von Nutzen sind. Im Gegensatz zu ihrem entfernten Verwandten, dem Uccara-Salamander erreichen die Knurrechsen eine Länge von bis zu einem Schritt.

Die durch Kiemen atmenden Jungtiere verbringen die ersten Wochen vollständig im Wasser und ernähren sich von Fischen, Fröschen und Algen. Mit dem Eintritt der Geschlechtsreife bilden sich die Kiemen zurück und die Lungenatmung setzt ein. Ist dieser Zeitpunkt erreicht, begeben sich die ausgewachsenen Salamander auf Wanderschaft. Sie verlassen die Tümpel des makshapurischen Dschungels und bewohnen fortan die südlichen Steppen, wo sie sich an der vielköpfigen Insektenpopulation laben und stundenlang regungslos auf Steinen liegend die wärmenden Strahlen des Brajansgestirns genießen. Nur während des Oktals Nereton kehren sie zurück zu ihrem aquatischen Ursprung im schwülen Buschwerk, um sich zu paaren.

Hat ein Männchen ein Weibchen für sich gewonnen, so nimmt es sich der Nestpflege an und schützt den Laich vor Fressfeinden. Bemerkenswert ist, dass auch das Muttertier von Beginn an als ein Solcher angesehen und verscheucht wird.

Knurrsalamander sind Fluchttiere und prinzipiell kaum gefährlich. Treibt man sie in die Enge oder sehen sie ihr Gelege bedroht, erwehren sie sich zumeist dennoch. Für Zweieiner stellen ihre Attacken allerdings selten eine Gefahr dar, die spitzen Zähne sind zwar in der Lage auch dickere Haut zu durchdringen, aber nicht lang genug um etwas anderes als Risswunden zu verursachen, die sich allerdings oft entzünden.

Während die Knurrsalamander sich oder ihre Brut in Gefahr, stoßen sie eine Folge von Knurrlauten aus, ehe sie ihren Nackenkamm aufstellen, der mit seiner giftgrünen Farbe Feinde abschrecken soll. Wenn diese Drohgebärde keine Wirkung gezeigt hat, versuchen die Tiere sich in ein Körperteil des Gegners zu verbeißen und geben es wieder frei, wenn der Angreifer sich nicht mehr regt.

Besonderer Beliebtheit erfreuen sich die Salamander bei den makshapurischen Steppenbauern. Jungtiere gewöhnen sich rasch an Familienmitglieder und regelmäßige Besucher. Mit knurrenden Lauten aber, warnt der Wächter vor Fremden und sollte es ein Dieb tatsächlich wagen den Hof zu betreten, gerät er oft ohne es zu merken zu nahe an das flach auf den Boden gedrückte Tier heran, das sich lärmend in das Bein des ungebetenen Gastes verbeißt. Aus diesem Grund werden sie vorwiegend zu Schutzzwecken eingesetzt.

Auch die amaunische Oberschicht Makshapurams schätzt den Knurrsalamander als Haustier, das oft verwöhnt und verhätschelt von Süßigkeiten kosten darf und als Prestigeobjekt dient, denn je schillernder das grüne Schuppenkleid des Salamanders ist, desto besser geht es seinem Besitzer.

Verbreitung: südliche Steppen Makshapurams

Länge: bis 1 Schritt

Gewicht: bis 20 Okul

INI 10+1W6

PA 4 **LeP** 15 **RS** 2 **KO** 13

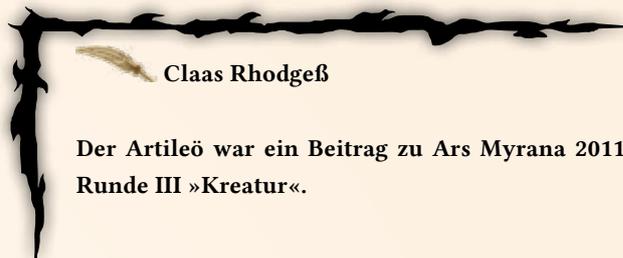
Biss: **AT** 7 **TP** 1W6+1 **DK** H

GS 8 **AuP** 43 **MR** 2 **GW** 3

Besondere Kampfregeln: Verbeißen, kleiner Gegner, Hinterhalt (2), Infektionen durch Biss

Jagd: +2, Flucht

Beute: Haut, rauh (1 Ag), Fleisch (genießbar)



Claas Rhodgeß

Der Artileö war ein Beitrag zu Ars Myrana 2011, Runde III »Kreatur«.

Mitmachen – Gestalte deine Spielwelt selber!

Jeder kann uns Artikel, Abenteuer, Spielhilfen, Rezensionen, Bilder, Karten und Pläne zu den Themen **Myranor**, **Tharun**, **Uthuria** einsenden, ebenso könnt ihr uns eure Ideen zu den Kontinenten **Vesayama**, **Ras Tabor** und **Rakshazar** schicken. Umfangreiche Spielhilfen und Abenteuer (über 30 Seiten) werden wir direkt auf unserer Seite online stellen, außer zu Rakshazar. Alles andere wird in den nächsten Ausgaben der *Memoria Myrana* erscheinen.

Die Texte bitte als einfache Textdateien (z.B. *.rtf, *.doc) an uns senden, damit wir sie dann ins entsprechende Layout bringen können. Wenn ihr umfangreichere Spielhilfen und Abenteuer in eurem eigenen Layout uns als PDF-Datei zur Verfügung stellen wollt, dann beachtet bitte die **Fanrichtlinien** von Ulisses-Spiele.

Wir verstehen uns als Ergänzung zu offiziellem Material, als Bühne für neue Autoren und Künstler und als Plattform für alternative Ideen zum Gildenland. Hier ist jeder eingeladen aktiv mitzumachen.

Artikel für das Magazin, sowie Rezensionen von offiziellen Myranor-, Tharun- und Uthuria-Publikationen, umfangreiche Spielhilfen oder Abenteuer sendet bitte an folgende Adresse: info(at)myrana.de



Riesennashornkäfer

„Prädatus sei versichert ein Reißlurch ist doch gar nichts! Vor vielleicht 17 Jahren hatte ich eine Begegnung, da sage ich dir, die war gefährlich! Es muss Anfang Raia gewesen sein, in den Steppen Makshapurams. Gutmütig wie ich bin und nichts Finsteres ahnend waren ich und meine Gefährten auf Reisen gewesen. Am Nachmittag schreckte vor uns, vielleicht eine Milla entfernt, ein Schwarm Vögel auf und suchte das Weite. Prädatus du kennst mich, selbstverständlich war meine Neugier geweckt. Wir trieben also unsere Einhörner an, um uns anzusehen was denn da los war. Der Anblick war faszinierend! Stell dir eine Gruppe Kolosse vor, welche mit der Kraft eines Rammbocks aufeinander brettern.

Ich muss gestehen, meiner Faszination gelang es, mir mich zu lange an diesem Anblick zu fesseln. Kaum konnte ich mich besinnen, da war einer der Bullen – ich vermute es war ein Bulle, aber wer weiß das bei Insekten schon so genau – von seinen Kontrahenten böse verwundet worden. Das Geräusch war wie ein matschigen Knacken und der Panzer des einen Bullen brach unter dem gewaltigen Treffer. Vor Schmerzen aufbrüllend, trat er um sich, während sein Gegner schon versuchte einen anderen Bullen zu vertreiben. Dem verwundeten Bullen muss ein Splitter Chitin ins Hirn gedrungen sein, denn als er uns erblickte, stürmte er brüllend auf uns zu. Ich sag dir, das Vieh war riesig! Stell dir vor, ein Blutbüffel reicht da nicht, du musst noch mindestens einen Leonir drauf setzen und dann hast du es in etwa. Also das Vieh wälzte auf uns zu und wir gaben schockiert unseren Einhörnern die Sporen und suchten unser Heil in der Flucht.

Wenn du aber denkst, dass wir damit sicher waren, weit gefehlt! Das Monster wollte einfach nicht zurück fallen und donnerte einfach weiter hinter uns her. Plötzlich tauchte direkt vor uns eine Schlucht auf. -Ich will mich nicht selbst loben, aber ohne meinen Scharfblick wären wir wohl verloren gewesen, denn ICH entdeckte eine baufällige Hängebrücke. Mit mehr Glück als Verstand kamen wir lebend drüben

an, denn hinter uns verteilte sich das Bauwerk in seine Bestandteile. Das Monstrum kam jedenfalls nicht mit rüber, drehte auf der anderen Seite kreischend seine Kreise und rannte plötzlich direkt auf die Schlucht zu. Ich muss gestehen, mir rutschte das Herz in die Hose, als unter seinen Panzer mit einmal Flügel auftauchten und es mit einem gewaltigen Satz auf unsere Seite zuhielt – Chrysir muss auf unserer Seite gewesen sein – denn nur einen Schritt von unserer Seite entfernt ließen seine Flügel es im Stich und das Monster rauschte in die Tiefe. Nun, Prädatus was fällt dir da ein, was das noch zu übertrumpfen vermag?“

– Gehört in einer Taverne bei einem Gespräch zwischen Prädatus und Sigantius, Abenteurer und Aufschneider, 4773 IZ

Der Riesennashornkäfer, Verwandte der Skarabäen aus der Narkamar, haben ihre Hauptverbreitung in den Steppen Makshapurams. Sie sind recht genügsam, in der meisten Zeit des Jahres stellen sie für Reisende kaum eine Gefahr dar, doch mögen sie es nicht, wenn man ihnen zu nahe kommt. Als Reisender sollte man dies berücksichtigen, da sie alleine schon wegen ihrer Größe für Humanoide lebensgefährlich sein können.

Ihre einzigen natürlichen Feinde sind verschiedene Drachenarten, aber selbst diesen schmecken die Käfer nicht sonderlich und so geschieht es nur selten, dass ein Drache einen Riesennashornkäfer reißt.

Die erwachsenen Tiere werden zwischen zwei und drei Schritt groß und bringen fast einen Quader auf die Waage. Trotz ihres Gewichts sind sie genügsame Allesfresser, welche ausgezeichnet an das trockene Klima von Steppen und Savannen angepasst sind.

Die Kapillare, welche ihren Chitinpanzer durchziehen, ermöglichen es ihnen auch in heißen Monaten ihren Körper zu kühlen.

In den besonders heißen Sommermonaten wühlen sie sich teilweise in den Boden, um sich so etwas vor der Sonne zu schützen. In der Brunftzeit werden die Bullen deutlich aggressiver und extrem territorial, so dass man



ihnen am besten gar nicht erst ins Blickfeld kommt.

Eine Fähigkeit welche schon manchen Reisenden böse überrascht hat, ist die Möglichkeit der Riesennashornkäfer, über kurze Distanzen mit ihren unter dem Chitinpanzer verborgenen Flügeln zu springen, ihre Sprungreichweite nimmt jedoch mit zunehmenden Gewicht ab.

Verbreitung: Steppen und Savannen, vorrangig in Makshapuram

Körperhöhe: zwischen zwei und drei Schritt

Gewicht: ausgewachsen fast 1000 Okul

INI	6+1W6	WS	11		
PA	4	LeP	110	RS	7 KO 22
Horn:	AT 10	TP	1W6+5	DK	H
Tram-AT	5	TP	1W20+4	DK	H

Trampeln:

GS	10	AuP	120	MR	12	GW	16
----	----	-----	-----	----	----	----	----

Besondere Fähigkeiten: Niederwerfen(8), Sturmangriff (6), Trampeln, Überrennen (10, 2W6+3); großer Gegner, Raserei (3); Sprung (Reichweite:12-Alter Schritt)

Beute: 300-400 Rationen (kaum genießbar, extrem Bitter), Chitinpanzer (um 70 Ag), Horn (etwa 15 Au)



Friedrich Grell

Kirsten Schwabe

Der Artikel war ein Beitrag zu Ars Myrana 2011, Runde III »Kreatur«.

Die Geister von Charaxis

In der savannenhaften Region Demelion soll es nördlich des Arachnitaswaldes die Ruinen einer Stadt geben, deren Bewohner einst einem Spinnenkult verfallen sind und noch heute die Ruinen als Geister heimsuchen.

Vor über siebenzig Jahren galt die demelische Stadt Charaxis als eine der reichsten im Süden Demelions. Brutikus, der Monarch von Charaxis, hatte gute Handelsbeziehungen zu den Spinnen des Arachnitaswaldes, die er mit den Sklaven aus seinen Feldzügen versorgte.

Da sich alles in der Stadt um die Spinnen drehte, entwickelte sich auch ein Kult um die Spinnengöttin Ma'Kanos, der mit den Jahren immer einflussreicher wurde. Selbst der Herrscher von Charaxis konnte sich dem Kult nicht verschließen und wurde zum Priester.

Mit ihrer neuen Macht versehen, haben die Anhänger von Ma'Kanos die Priester aller anderen Religionen und viele Andersgläubige versklavt und deren Tempel zerstört.

Doch als Brutikus einen weiteren Feldzug plante, geschah etwas Unerwartetes. Ein Wanderer bat um Audienz beim Monarchen und warnte diesen vor den Folgen seines Handelns. Doch Brutikus war so erbost über das Gesagte, dass er den Wanderer eigenhändig mit einem Dolch tötete und die Leiche als Mahnung an einem Pfahl vor dem Tor aufhängen ließ.

Da nicht einmal der Name des Wanderers überliefert wurde, kann heute keiner mehr sagen, welchen Gott diese Tat erzürnt hat, aber kurz darauf tobte eine gewaltige Windhose vor den Toren Charaxis und drohte alles zu zerstören.

Der Wirbelsturm kam immer näher und riss mit seiner unermesslichen Kraft schon die ersten Häuser am Stadtrand mit sich. Viele Einwohner flohen in die Innenstadt, um in den dicken Mauern des Palastes und des Tempel der Ma'Kanos Schutz zu suchen. Die Priester wussten aber, dass dies keine gewöhnliche Windhose war und so flehten sie mit Menschenopfern ihre Göttin Ma'Kanos um Hilfe. Die Göttin erhörte sie und es legte sich eine Kuppel aus undurchdringlicher Spinnenseide über die Innenstadt.

Während die Vororte zerstört wurden und der Wirbelsturm dort viele Andersgläubige tötete, konnten die Spinnenkultisten unter der Kuppel aus Spinnenseide überleben. Doch die Kuppel löste sich, nachdem der Sturm abgeflaut war, nicht mehr auf und bildete ein unzerstörbares Netz über den Resten der Stadt. Die Priester beteten wieder und wieder zu ihrer Göttin und opferten einen Bürger nach dem anderen, doch die Kuppel aus Seide blieb. So gab es letztendlich auch für die Überlebenden des Sturms kein Entkommen aus der dunklen Innenstadt. Nach und nach verfielen ihre Bewohner in Wahnsinn und töteten sich gegenseitig. Die Geister gehen heute noch unter der Seidenkuppel um und gieren nach neuen Opfern.

–Demelionische Legende um die Stadt Charaxis

Die Ruinen von Charaxis

Von den Vororten ragen immer noch die steinernen Ruinen der einst 15.000 Einwohner zählenden Stadt empor. In Mitten dieser Ruinen erhebt sich eine gut fünfzig Schritt hohe grau, schimmernde Kuppel, die wie ein übergroßer Kokon wirkt.

In den letzten Jahrzehnten haben mutige Schatzsucher und Glücksritter die Ruinen der Stadt nach Schätzen durchsucht und sind immer wieder fündig geworden. Auch wenn die Häuser der äußeren Stadt nur von einfachen Bürgern, Handwerkern und Tagelöhnern bewohnt wurden, so war auch hier der Reichtum der Stadt zu spüren.

Dies führte dazu, dass auch magisch begabte Schatzsucher die Spinnenkuppel aufsuchten und mit Hilfe ihrer Magie das Spinnennetz von außen beschädigten. Was zur Folge hatte, dass der scheinbar unzerstörbare Kokon mit den Jahrzehnten Risse bekam, manche so groß das Menschen durch passen.

Glücksritter, die sich durch diese Risse ins Innere der Stadt vorwagten, waren nie wieder gesehen. Anfangs wurde behauptet, dass sie so viel Gold aus der Stadt holen konnte und



dies mit niemanden teilen wollten. Doch als die ersten Schatzsucher des Nachts aus ihren Lagern am Rande der Ruinen verschwanden, wurde ängstlich von Geistererscheinungen gesprochen.

Seither traut sich kein Demelier in die Nähe der Ruinen von Charaxis, auch wenn im Inneren noch riesige Schätze vermutet werden.

Das Innere der Kuppel

Durch das stabile Geflecht aus Spinnenseide dringt ins Innere kein Licht und die Luft riecht muffig und abgestanden.

Auch wenn am Rand der Kuppel, durch das Erscheinen des Gewölbes aus Spinnenseide, ein paar Häuser beschädigt wurden, so ist der Großteil der Gebäude noch vollkommen intakt. Neben den Villen der reichen Bürger, dem Theater, einer Therme und dem Palast des Monarchen findet sich der Tempel der Ma'Kanos im Zentrum der Kuppel. Überall in den Häusern und Straßen finden sich Knochen und Skelette von Menschen und Tieren.

Auf Schatzsuche

Immer wieder werden Ortsfremde von reichen Demeliern angeworben, um die Schätze der Stadt zu bergen. Dabei werden die Schatzsucher nicht genauer über die Hintergründe des

Falls der Stadt informiert und bereits mit vorhandener guter Ausrüstung des Auftraggebers ausgestattet, sowie dem Erhalt eines hohen Anteils des geborgenen Schatzes geködert. So soll verhindert werden, dass die Glücksritter zu viele Informationen über die Ruinenstadt in Erfahrung bringen und schnell nach Charaxis aufbrechen.

Wenn die Helden in einer Nähe von drei Meilen zur Spinnenkuppel übernachten, so werden sie in der Nacht von mehreren Phantomen (Werte siehe *MyMa 2014* S. 54) angegriffen.

Das Innere der Kuppel wird von keinem Lichtstrahl erhellt, daher können sich hier die Geister der verstorbenen Einwohner immer frei bewegen. Zwar ist die Kuppel nicht mehr so stabil wie vor siebzig Jahren, aber es braucht trotzdem noch enorme Anstrengungen der Helden diese zu zerstören. Ob es den Helden gelingt, liegt im Ermessen des Spielers.

Lücken die weit oben in der Kuppel geschlagen werden, können vereinzelt Sonnenstrahlen ins Innere lassen, wodurch mancher Bereich der Straße und Dächer des Stadtkerns von den Geistern nicht mehr betreten werden können.

Bedenken sie aber, dass die Häuser im Inneren noch stockfinster sind und die Schätze sich dort befinden.

Neben Phantomen kommen auch Poltergeis-

ter (Werte siehe *MyMa* 2014 S. 55), Irrlichter und andere bössartige Geistererscheinungen in Charaxis vor. Es hielten sich schließlich zum Zeitpunkt der Zerstörung der Stadt mehrere Tausend Bürger im Zentrum von Charaxis auf, deren Leben auf unterschiedliche Weise beendet wurden.

Außerdem haben die Priester der Ma'Kanos sich in einem letzten Ritual mit einem Seidenfaden eingewoben und wandeln nun als Mumien (Werte siehe *MyZa* S. 101) durch die Gassen der Stadt. Durch die dämonische Präsenz der Kuppel sind zudem viele Krieger zu lebenden Skeletten geworden (Werte siehe *MyZa* S. 99), welche die Helden mit ihren Waffen (Schwertlanzen TP 1W+6) angreifen. Diese Skelette können außerhalb der Kuppel nicht existieren und würden dort sofort zerfallen.

Der gefährlichste Phantom ist aber immer noch Brutikus. Dieser würde mit den Helden sogar einen Handel eingehen, damit er aus der Stadt fliehen kann und mit gestohlener Lebensenergie zu einem unheiligen Leben aufstehen kann.



Dazu würde er sogar andere Geister von ihrem Lebensraub abhalten.

Die Krone des Monarchen

Da die Zerstörung von Charaxis noch nicht all zu lang her ist, gibt es so einige Legenden über die immensen Schätze der Stadt. Eine davon handelt von der Krone des Monarchen. Brutikus, der Monarch von Charaxis, trug diese bei jeder Audienz, um seinen Reichtum und seine Macht bei Gästen zur Schau zu stellen. Es handelt sich dabei um eine offene Krone mit ein Spann langen Zacken aus purem Gold, die mit goldenen Ornamenten und unzähligen, bis zu Taubenei großen Edelsteinen verziert ist.

Die Krone befindet sich im Thronsaal des Palastes auf den, im Thron befindlichen, skelettierten Überresten von Brutikus.

Dort halten auch viele Skelettkrieger mit ihren Schwertlanzen wache und schützen den Monarchen noch immer.

Die Schatzkammer von Charaxis

Gold, Silber und Edelsteine befinden sich in unzähligen Kisten in der geheimen Schatzkammer der Stadt. Nur über einen versteckten Zugang hinter dem Thron des Herrschers gelangt man in die geheime Kammer.

Hinter der Geheimtür führt eine steinerne Wendeltreppe über vierzig Stufen in die Tiefe. Bei jeder zehnten Stufe ist ein Mechanismus eingebaut, der eine Bolzenschussfalle auslöst. Am Ende der Treppe geht es noch durch einen zehn Schritt langen Gang, an dessen Ende sich eine massive Holztür mit Eisenbeschlägen befindet. Die Tür ist abgesperrt und kann nur mit dem Schlüssel aus den Gemächern des Monarchen geöffnet werden. Wenn man unvorsichtig beim Knacken des Schlosses vorgeht wird eine weitere Falle ausgelöst. Eine Fallgrube mit Speerspitzen öffnet sich dann direkt vor der Tür.

Die vier mal acht Schritt große Schatzkammer hinter der Tür hat keinen weiteren Zugang.



Jochen Willmann

Thomas Maier, Bernadette Wunden

Zauberzeichen (Teil 1)

Das Arkanil

Die sagenumwobene magische Schrift der „Alten“ wird in vielen Publikationen des Schwarzen Auges erwähnt. Oft wird sie mystisch umschrieben (avent. Rohalsschrift) und wird in *Wege der Alchemie* sogar mit einer etwas ausführlicheren Beschreibung versehen.

Im folgenden Regelbeitrag möchte ich versuchen auf Basis der bisherigen Regeln (*WdA* 168; *MyZa* 142) ein schärferes Bild des Arkanil zu zeichnen und euch einen Regelsatz vorstellen, um Arkanil an euren Spieltisch bringen zu können. Zudem sind einige Zeichen für die direkte Nutzung erstellt worden, wobei die genaueren Bestandteile der Zeichen nicht im Detail erklärt werden.

SF Zauberzeichen

Die zauberaffine Schrift Arkanil lässt sich gezielt als Zauberzeichen nutzen. Sie wurde von den „Alten“ erdacht und beinhaltet in seiner Komplexität Bestandteile aus den Wissenschaftsgebieten Sphärologie, Astronomie und Kryptographie. Ebenso beinhaltet sie zwei Subschriftarten (*Szovothoi* und *Ikta*) und diverse Symbole.

Die Zeichen haben mehrere Anwendungsmöglichkeiten, bergen aber stets gewisse Gefahren. Arkanil-Zeichen leuchten schwach im Mondschein und verändern von Zeit zu Zeit ihre Muster, Geometrien oder Anordnungen. Dies geschieht mal schleichend, mal spontan. Genau diese Veränderungen können eine Entladung der Zeichen hervorrufen und sind der Grund, weshalb sie im Ruf stehen chaotisch zu sein.

Regelteil: Die Zeichen müssen profan erstellt werden wobei der Zeichenersteller nicht mit dem Zauberer, der das Zeichen aktiviert, identisch sein muss.

Es gibt zwei Anwendungsformen der SF (Arkanil-) Zauberzeichen:

- **Grundlegende Zeichen** (*MyZa* S. 142) können zum einen dazu genutzt werden die Verzauberung eines Ziels zu erleichtern, zum anderen können sie dazu genutzt werden, als Träger der Verzauberung selbst zu dienen. Dabei erleichtern ein Drittel der TaP* der *Malen/Zeichnen*-Probe (oder entsprechendes Handwerkstalent/Schrift Arkanil) die spätere Verzauberung (nur Inflationen bzw. Einbindung von Beschwörungen) des Ziels. Die Zeichen sind vereinfacht und damit weniger chaotisch.

Optional: Regel zu den Nebeneffekten und der Entladung können bei grundlegenden Zeichen ignoriert werden.

- **Komplexe Zeichen** (mit eventuellen Zusatzzeichen) wirken ähnlich der aus den aventurischen Tulamidenlanden stammenden Arkanoglyphen. Für diese Variante gilt ein Arkanil TaW von der doppelten Komplexität des zu erstellenden Zeichens als Voraussetzung für das Erstellen. Dabei ist eine Talentprobe auf das verwendete Talent (*Schreiben* Arkanil, *Malen/Zeichnen*, *Steinmetz*, *Tätowieren* etc.) von Nöten, welche um die Komplexität erschwert ist. Die Verzauberung des Zeichens muss innerhalb einer Spielrunde erfolgen, da Arkanil sich nach kurzer Zeit selbst mit astraler Kraft aus der Umgebung auflädt und dadurch Nebeneffekte erzeugt. Nach der Erstellung erfolgt die Aktivierung wird mit einem Ritualkundewert durchgeführt und ist ebenfalls um die Komplexität des Zeichens erschwert, aber

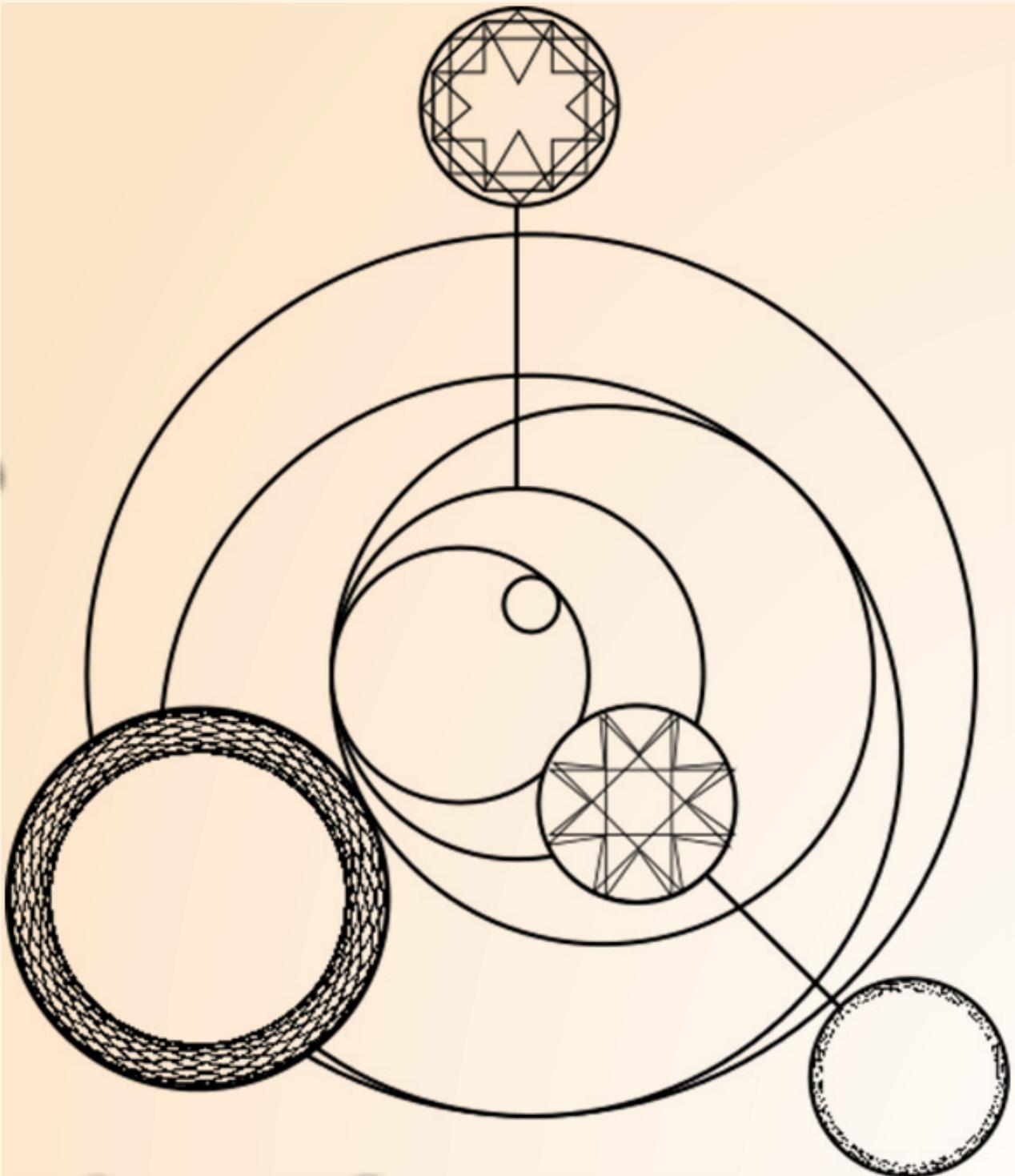
Ein paar Worte zur Klärung: Die Bezeichnung *Zauberzeichen* müsste genauer Arkanil-Zauberzeichen heißen. Der Einfachheit und der Kohärenz wegen, gilt dieser Regelteil als Erweiterung der SF Zauberzeichen aus Myranisches Zauberwerk.

Die Sonderfertigkeit ist nicht mit der SF *Zauberzeichen* aus Aventurien identisch. Diese SF heißt ausformuliert SF *Arkanoglyphen und Schutzkreise*

gegebenenfalls um ein Drittel der TaP* der Erstellungs-Probe erleichtert. Nur bei **Komplexen Zeichen** müssen AsP entrichtet werden, welche der dreifachen Komplexität entsprechen und sofort entrichtet werden müssen (1/10 davon permanent). Jedes Komplexe Zeichen muss separat erlernt werden und kostet 15 AP je Punkt Komplexität. Die Zeichen sind weiterhin (sofern nicht besonders geschützt) profan zu beschädigen, was sich in einer chaotischen Entladung arkaner Kräfte äußern kann.

Beispiele für Nebeneffekte sind: Das Auslösen von schleichendem Verfall (*MyMa* 130) und das Entstehen von Artefaktseelen (*MyZa* 56). Ein solches Zeichen hat Null HP und entlädt sich bereits bei 19 und 20 (siehe unten)

Beispiele für eine Entladung sind das sofortige unkontrollierte Fressen in das Trägermaterial (*WdA* 150 Zähne des Feuers), ein Astralsturm (*MyMa* 240) oder das Wirken auf Kritische Essenz (*MyMa* 242) indem die fünffache Komplexität des Zeichens zu den pAsP addiert wird. Eine Entladung bedeutet immer eine totale Zerstörung des Zeichens.



Das genaue Ausmaß und die genauen Folgen eines Nebeneffektes/einer Entladung sind Meisterentscheid.

Wirkungsdauer: Ein Zeichen wird jährlich mit einem W20 geprüft. Die pAsP stellen eine Art Haltbarkeitspunkte (HP) dar. Fällt eine 20 so verliert das Zeichen einen „HP“. Sinkt dieses Polster dadurch unter Null, verliert das Zeichen seine Stabilität und es kommt zur Entladung (siehe oben). Die permanenten AsP werden nicht reduziert, nur das fiktive Polster (HP), das sich daraus ergibt. Man kann dem entgegenwirken, indem man bei der Erstellung freiwillig mehr pAsP investiert, um die HP zu erhöhen. Eine Erkennung bzw. Wiederherstellung verloren gegangener HP ist erst ab einem RkW (oder einem TaW Arkanil) von 18 möglich und bedarf natürlich auch der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen*. Darüber hinaus gibt es zwei

Möglichkeiten eine Entladung gänzlich zu vermeiden. Hierbei kann man entweder ein Zusatzzeichen (siehe unten) verwenden, welches eine Verbindung zu einer affinen Kraftlinie herstellt, oder ein grundlegendes Zeichen als Astralquelle (Kraftspeicher / Kraftumwandler) einbinden.

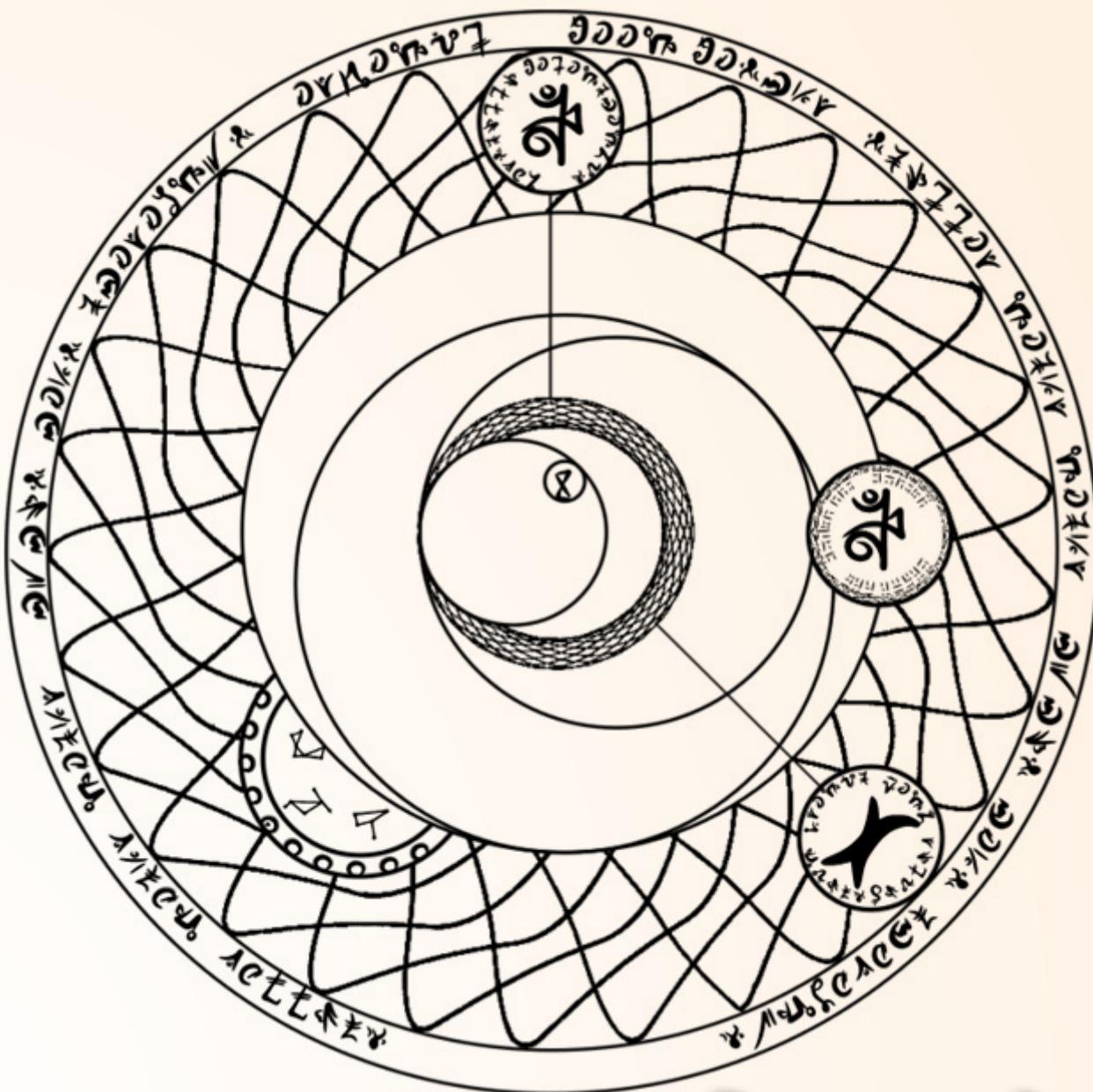
Zusatzzeichen: Als Zusatzzeichen werden Erweiterungen in der Matrix eines *Komplexen Zeichens* bezeichnet. Diese beeinflussen z. B. Wirkungsdauer, Wirkungsstärke, Ziel (Objekt, Person, Zone) oder ähnliche Faktoren.

Bindung des Sceptrons

Typ: Grundlegendes Zeichen

Verwendung: Anbringung des Zeichens auf den Zauberstab vor der Bindung des Stabes.

Wirkung: Erleichtert die Erschaffungsproben von Ritualen gemäß der Regeln um TaP*/3 Punkte.



Hintergrund: Das Bindungszeichen ist das Verbreitetste unter den Zeichen der Objektrituale. Viele Häuser verwenden es, um ihren Stab zu verzieren und von der Wirkung zu profitieren. Allerdings ist nur selten ein Eleve erfahren genug, um aus diesem Zeichen große Vorteile zu ziehen. Oft blicken erfahrene Optimatiker nach Jahren auf ihren Stab und werden damit an ihre einstige Unzulänglichkeit erinnert.

Bild: s. S. 14

Zeichen der Astronomie

Typ: Komplexes Zeichen

Komplexität: 3

Wirkung: Das Zeichen zeigt den aktuellen Stand der Sterne an, dies beinhaltet die Position im Mondzyklus (Neumond zu Vollmond in 10 Abschnitten), den aktuellen Mond im Schutzkreis und die aktuellen Wandelsterne. Im Gegensatz zu anderen Zeichen unterliegt dieses Zeichen nicht der zufälligen Wandlung und verändert sich nur mit den Sternen. Das Zeichen gibt RkP* Punkte Erleichterung bei *Sternkundeproben*, wenn diese mit der aktuellen Sternkonstellation in Verbindung stehen. Trotz der kontrollierten Veränderung des Zeichens gelten die Regeln zur Wirkungsdauer.

Varianten:

Vergangenheit und Zukunft: Es kann gezielt auf frühere Konstellationen geschaut werden. Zukünftige Konstellationen sind aufgrund der Natur der Wandelsterne nur mit RkP*/3 Erleichterung zu deuten. Zusatzzeichen der Zeit. Komplexität +2.

Integration: Das Zeichen der Astronomie wird als eigenes Zusatzzeichen in ein anderes Zeichen integriert, wodurch sich die Vorteile auf das Hauptzeichen ausdehnen. Die Komplexität des Hauptzeichens steigt um 3 (bzw. 5).

Hintergrund: Dieses Zeichen wird häufig in Forschungslaboratorien gut sichtbar an einer Wand angebracht. Die Häuser Tharamnos, Phraisophos und Onachos haben es in nahezu jeder ihrer Domänen.

Zeichen der Astrologie auf Basis der stellaren Quelle Erkenntnis; Anbringung auf einer Steinwand

Bild: s. S. 15

Im Arkanil verwendete Symbole der Stellare



Bel-Shuga
Aggression



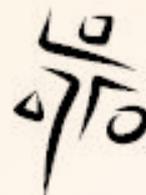
Baalian
Begierde



Ashabel
Erfolg



Balanthandis
Erkenntnis



Baal-Urgol
Wahnsinn



Belyabel
Zauberei



Xetobal
Freiheit



Balburri
Harmonie



Undhabal
Endgültigkeit



Belcar
Kreativität



Thomas Maier

Thomas Maier

Herkunft und Verbreitung

Kivuki'Roho ist die Bezeichnung für eine Vielzahl von ähnlich gearteten Spezies, die aus den tiefen des Ewigen Dschungels stammen. Wo sie ihren genauen Ursprung haben ist ungeklärt. Fest steht, dass sie bereits in den Aufzeichnungen der Jharra als ungestüme und laute Nervensägen bezeichnet wurden. Die Echsen vermuten eine Verwandtschaft zu den anderen affenartigen Spezies. Die Halimatongan streiten eine Verwandtschaft vehement ab und bezeichnen die *Kivuki'Roho* als *Mfitini*.

Sie selbst bezeichnen sich als *Ndotowatoto*, „Traumkinder“, und behaupten, sie seien aus den Sehnsüchten und Wünschen der Welt geboren, um diese zu erfüllen. Die großen Träumerinnen, aus deren Geist sie entsprungen sind, nennen sie *Maraja* und *Matasa*.

Ihr Verbreitungsgebiet erstreckt sich über den Ewigen Dschungel, sowie die Obstplantagen der imperialen Siedler. Die Aufzucht der Jungen findet jedoch nur in den Tiefen des Ewigen Dschungels statt. Einige wenige Gruppen haben sich den Siedlungen der imperialen Einwanderer angeschlossen und leben dort als Gaukler, Tänzer und Tagelöhner.

Körperliche Grundlagen

Die *Kivuki'Roho* sind eine optisch äußerst diverse Spezies. Fellfarben und Musterungen unterscheiden sich deutlich zwischen den Individuen. Bei einigen ist das Gesicht stark behaart, bei anderen weist es nur stellenweise leichten Flaum auf. Nur die Handflächen und Fußsohlen sind gänzlich unbehaart. Auch in der Körpergröße sind deutliche Unterschiede möglich. Ihnen allen gemein sind kleine, runde Ohren, eine leicht ausgeprägt Schnauze, sowie ein Greifschwanz, der ungefähr die Länge des Oberkörpers erreicht. Die Arme sind immer etwas kürzer als die Beine, der Unterschied ist jedoch meist eher gering, so dass sie problemlos auch auf allen Vieren laufen können. Mit ihren geschickten Händen und Greiffüßen können sie sich flink durch das Geäst bewegen. Auf dem Boden bewegen sie sich häufig auf ihren kräftigen Beinen springend.

Kivuki'Roho sind nur zu Beginn der Regenzeit fruchtbar. Eine Schwangerschaft dauert ungefähr 6 Monate. Nur während der Schwangerschaft und in der Zeit des Stillens kann man bei den Weibchen einen Brustansatz erkennen. Geboren werden im Normalfall zwei Kinder, die in den ersten Lebensmonaten an der Mutter klammern. Sobald sie Laufen und Klettern können sind sie jedoch nicht mehr zu bremsen und stürzen sich in waghalsigen Spielen von Baum zu Baum, während die Mütter nie genug Augen und Arme zu haben scheinen, um auf sie alle Acht zu geben. Mit 14 Jahren sind die männlichen *Kivuki'Roho* ausgewachsen, die Frauen mit 16. Sie können bis zu 80 Jahre alt werden, einzelne Traumweberinnen im Zentrum des Dschungels sollen aber noch viel älter sein, was auf die Nähe der Zitadelle des Humus zurückzuführen ist.

Mentalität

Die *Kivuki'Roho* sind fast immer gut gelaunt und ungezwungen. Sie geben wenig auf Verpflichtungen und leben oft in den Tag hinein, ohne sich über die Konsequenzen ihres Handelns Gedanken zu machen. Dies führt oft zu Konflikten mit anderen Bewohnern des Ewigen Dschungels. *Kivuki'Roho* kümmern sich zunächst um ihr Vergnügen, dann um notwendige Belange. Ihre Aufmerksamkeitsspanne für Uninteressantes ist mehr als gering. Die Selbstverliebtheit der Schattengeister ist sprichwörtlich. Nichts halten sie für unmöglich, solange sie es unternehmen.

Obwohl sich ihre Welt hauptsächlich um sie zu drehen scheint, sind sie durchaus zu sozialen Bindungen, auch zu anderen Spezies, fähig, wenn die Person interessant genug ist.

Persönlicher Besitz ist, was man in den Händen hält. Was in den eigenen Dörfern akzeptiert und normal ist, sorgt in anderer Gesellschaft gerne für Streit. Zumal sie vieles nur so lange behalten, wie sie es benötigen oder es interessant ist.

Übliche Lebensweise

Die Kivuki folgen mit ihren Siedlungen den Früchten des Dschungels. Sie bleiben selten länger als einen Mondlauf in einem Gebiet. Ihre Behausungen flechten sie aus dem Blatt- und Rankenwerk des Dschungels. So entstehen in kurzer Zeit ganze Dörfer zwischen den gewaltigen Stämmen der Urwaldriesen. Geleitet werden die Dorfgemeinschaften von der ältesten *Traumweberin*, der Animistin der Gemeinschaft, und dem *Tanzkönig*, dem geschicktesten Krieger. Während die Traumweberinnen ihre Position lebenslang halten, wird der Tanzkönig zu jeder Sonnenwende neu durch Prüfungen und Wettbewerbe ermittelt, bei denen sich die besten Kämpfer einander schließlich im Tanz messen müssen, um zu ermitteln, wer den großen Träumerinnen am gefälligsten ist.

Ihr Alltag besteht aus Futterbeschaffung, Unterhaltung und den notwendigsten Arbeiten. Das Zentrum des sozialen Lebens ist der „Dorfplatz“, ein gewaltiges Netz, das sich zwischen den Blattnestern aufspannt. Auf diesem finden Feste, Tauschhandel und Verhandlungen statt.

Feste Bindungen sind ihnen unbekannt. Es wird geliebt, wo die Liebe hinfällt und so lange sie anhält. Liebeskummer hält bei den wechsellaunigen Traumtänzern zum Glück nie lange. Trächtige Weibchen werden von der Krieger ins Zentrum des Dschungels geleitet, um dort bei den Traumweberinnen ihre Jungen zu gebären und aufzuziehen. Sind die Kinder erwachsen, schließen sie sich der nächsten vorbeziehenden Gemeinschaft an.

Die Kivuki reisen mit leichtem Gepäck. Nur was sich nicht aus den Rohstoffen des Dschungels herstellen lässt, wird mit in die nächste Siedlung genommen. Dazu gehören unter anderem Tonkrüge mit vergorenen Früchten, *Ladha*, die häufig und zu jedem sich bietenden Anlass genossen werden. Getrunken werden Säfte, frisch und vergoren, sowie Obstessige. Die Ernährung basiert auf Obst und Blättern der Dschungelbäume. Nur die Krieger der Traumkinder betreiben Jagd, den meisten anderen des Volkes ist der Verzehr von Fleisch zuwider.

Handel mit anderen Völkern findet nur äußerst selten statt, da praktisch keine Handelswaren produziert werden. Selten kommt es zu Tauschgeschäften mit den Halimatongan und imperialen Siedlern, wenn diese speziell

le Kräuter benötigen oder ihren Gästen *Ladha* kredenzen wollen. Angetauscht werden Alkoholika, Zuckerrohr und selten Metallwaffen.

Magie und das Übernatürliche

Im Alltag kümmern sich die Kivuki nur selten um übernatürliche Belange. Dies wird üblicherweise der jeweiligen Schamanin einer Gemeinschaft, der so genannten Traumweberin überlassen. Sie gilt sowohl als Vermittler zwischen der Gemeinschaft und dem Übernatürlichen, wie auch zu ihren Göttern, den Träumerinnen.

In der Regel gibt es nur eine Traumweberin pro Siedlung, doch beginnt selbige ab einem gewissen Alter üblicherweise ein bis zwei Helferinnen auszubilden, damit das Wissen im Falle des eigenen Ablebens an die nächste Generation weiter gegeben werden kann.

Männliche Kivuki mit magischer Begabung sind selten und werden traditionell auch nicht ausgebildet. Doch stehen bei den dadurch entstehenden Magiedilletanten die Chancen nicht schlecht, später im Erwachsenenalter zum nächsten Tanzkönig ernannt zu werden.

Spieltechnisch werden Traumweberinnen über die Zaubervertradition des „Universellen Animisten“ (siehe *Memoria Myrana* 51, Seite 64) beschrieben, wobei als Hauptquelle noch *Freiheit* hinzukommt.

Karmal befähigte Vertreter scheint es bei den Kivuki' Roho hingegen nicht zu geben, da ihnen hierzu offenbar die Primärliturgien fehlen.

Sprachen und Schriften / Kulturkunde

Kivuki'Lugha: die Sprache der Kivuki' Roho, besteht aus unzähligen Jaul- und Pfeifgeräuschen, die wie ein wilder Singsang auf den Zuhörer eindringen. Sie bildet mit der *Elimu'Lugha* und der *Asili'Lugha* der Halimatongan die Primata-Sprachfamilie. Ihre Komplexität liegt bei 18.

Das **Magandafo**; die Rindenschrift, wird bei den Kivuki nur von den Traumweberinnen genutzt, um die Geschichte der Kivuki am großen Nest im Zentrum des Ewigen Dschungels festzuhalten. Die 128 verschnörkelten Zeichen werden dazu in die Rinde der riesigen Bäume geritzt und das austretende Harz mit Erden gefärbt. Die verwendeten Farben geben Auf-

schluss über Zeitpunkt und Wichtigkeit des Aufgezeichneten, wobei ein Symbol immer als Referenz dient, um Verfärbungen der Symbole im Laufe der Zeit besser erkennen zu können. Bisher sind 14 Farben bekannt.

Die Komplexität liegt bei 20. Die Halimatongan verwenden eine vereinfachte Variante mit nur 7 Farben und einer Komplexität von 14.

Kulturkunde: Die Kivuki'Roho besitzen eine eigene Kultur, die für sich alleine steht und keiner Kulturgruppe zugeordnet ist.

Schattengeister/Kivuki'Roho (14 GP)

Aussehen:

Fellfarbe (1W20): 1-4 schwarz, 5-7 braun, 8-11 cremefarben, 12-15 rotbraun, 16-19 grau, 20 weiß

Fellmuster (1W6): 1 Vari, 2 Indri, 3 Sifaka, 4 Maki, 5-6 Katta

Augenfarbe (1W20): 1-4 gelb, 5-8 orange, 9-12 braun, 13-16 schwarz, 17-19 blau, 20 silbern

Größe: 150+3W6 (153 - 168 cm)

Gewicht: Größe - 110 (43 - 58 kg)

Eigenschaftsmodifikatoren: KL-2 IN+1 CH+1 GE+2 KK-1

LE-Mod.: +8 LeP

AU-Mod.: +10 AuP

MR-Mod.: -5

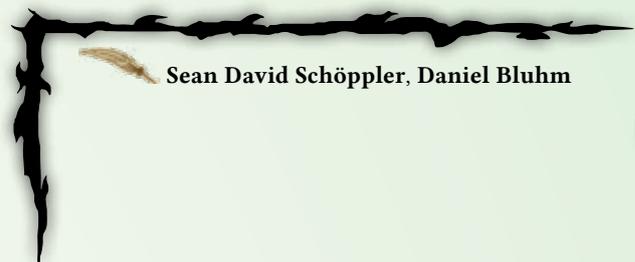
Automatische Vor- und Nachteile: Balance, Greiffüße, Greifschwanz, Springgelenke III, Nachtsicht oder Flink (Land) und Dämmerungssicht / Größenwahn 6, Nahrungsrestriktion (Pflanzenfresser), Neugier 5

Greiffüße (10 GP*): Auf Grund der opponierbaren großen Zehen an den Füßen, können diese auch zum Greifen und Festhalten und sogar für handwerkliche Tätigkeiten genutzt werden. Proben auf Akrobatik und Klettern sind um 2 Punkte erleichtert. Allerdings ist die Fingerfertigkeit für die Füße um 2 Punkte verringert. Zudem sind Laufhandlungen, so wie sie ein gewöhnlicher Zweibeiner betreiben würde, mühsamer: Die GS sinkt in dem Fall um 1 und die AuP-Kosten erhöhen sich um 50 %, was die Reichweite um 1/3 senkt. Spezielles Schuhwerk kann die negativen Folgen ausgleichen, nimmt damit aber auch die Vorzüge. Dieser Vorteil ist nicht mit dem Nachteil Vierfüßig kombinierbar.

Talente: Akrobatik +1, Raufen +1, Betören +1

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung Akrobatik, Schlangemensch, Speisegebote Vegetarier, Talentschub Tanzen, Arroganz, Kleinwüchsig, Spieltrieb, Ungeduld, Unstet

Übliche Kulturen: Barbarisch, Nomadisch



Sean David Schöppler, Daniel Bluhm

Heimweh

Kapitel VII

Khe'ral'shal und Kouk'rax brachen ihr Lager ab und in die Nacht auf. Die letzten Atemzüge des Sturms trieben sie vor sich her nach Norden. Rax hatte auf die Reise bei Nacht bestanden, obwohl Khe'ral'shal ihre Beine, die das Wandern noch lange nicht gewohnt waren, lieber noch etwas ruhen lassen wollte. Sie hatten eine gute halbe Stunde gestritten. Khe'ral'shal hatte sich wütend über den Zustand ihrer Beine ereifert, während Rax alles gelassen über sich ergehen ließ und nur missbilligend klickend seine Argumente vorbrachte, während die junge Königin Luft holen musste. Er hatte nur wenige Meilen von ihrem Rastplatz entfernt die Spuren einer Karawane entdeckt, die der Sturm offenbar nicht abgeschreckt hatte. Feine Blutspuren auf dem kargen Grund sagten ihm, dass hier Sklaven angetrieben worden waren. Wer auch immer durch den Sturm zog, war nicht ganz bei Sinnen. Aber Rax maßte sich nicht an, die Wenigbeiner zu verstehen. Er wollte in jedem Fall ein Zusammentreffen vermeiden und trieb die mürrische Khe'ral nach Nordosten an, weiter weg von Ailish Merkhaba und seinen Sklavenhändlern. Obwohl ihm der Gedanke an das Niemandsland der Skorpionwüste nicht behagte, konnte er sich dem Wunsch einer Königin nicht widersetzen. Alles, was er über Sal'Sagev gehört hatte, missfiel ihm aufs Äußerste. Spielhallen, Schwarzmärkte, Gauner und endlose Horden Zweibeiniger entfalteten keine anziehende Wirkung auf ihn. Khe'ral'shal war jedoch voller Begeisterung für die unbekannte Welt, die fast alles außer dem heimischen Nest umfasste. Während sie marschierten, sprachen sie kaum. Khe'ral japste ohnehin neben Rax einher und für Rax gab es schlicht nichts zu besprechen. Er hatte seinen Standpunkt vor dem hastigen Aufbruch klar gemacht. Khe'ral'shal legte sich in Gedanken jedoch schon die Worte für ihre nächste Rast zurecht. Er hatte sie auflaufen lassen wie ein Kind. Das nagte an ihr.

Atroca stierte aus ihrem Fenster auf das Meer hinaus. Es waren keinerlei Nachrichten von den

Spähtrupps in den letzten Stunden eingegangenen. Unruhig streifte sie durch ihre Kammer, die Augen auf die Ferne hinter dem vergitterten Fenster geheftet. Niemand entkam aus Obiex Aggrum, nicht einmal das Personal. Sie würde nicht darum herum kommen ihre Drohung wahr zu machen und die Hetzer zu beschwören. Lieber eine tote politische Gefangene riskieren, als eine Flüchtige. Atroca rief genervt ihren Diener herbei, damit er die Materialien für die Beschwörung besorgte. Die Vorbereitung und Beschwörung würde sie selbst durchführen. Bei Hetzern durfte man nichts dem Zufall überlassen. Sie seufzte. Von trüben Gedanken verfolgt sammelte sie Kreide, Kerzen und Krallweißkranz. Die getrockneten Bergblumen dufteten wie die Morgenluft nach dem ersten Frost und würden die Naggrachsbrut auf Abstand halten. Langsam schritt sie die Treppen hinab und zum Hof hinaus. Sie maß den Abstand zum Tor, ging mehrmals die Strecke auf und ab, um sich daraufhin stumm dem Zeichnen der Schutz- und Beschwörungskreise zu widmen.

Lia kuschelte sich in ihr Kissen. Es duftete angenehm, war flauschig weich. So warm und geborgen hatte sie lange nicht geruht. Sie streckte sich genüsslich und erntete ein Grunzen, als ihre Hand Sials Nase traf. Lia blinzelte die süßen Träume aus ihren Augen. Sie hatte auf Sials Bauch geschlafen. Der rieb sich die Nase und grummelte vor sich hin. Lia betrachtete mit noch halb geschlossenen Augen die Höhle in der sie sich befanden. Langsam fanden die Erinnerungen der letzten Tage ihren Weg zurück in ihr Bewusstsein. Sie schüttelte sich und wischte sich aus Reflex über den Mund. Sie schaute auf ihre leicht feuchte Hand und schuldbewusst auf den nassen Fleck in Sials Fell. Ti kauerte neben dem Eingang und grinste breit. Sie hatte mit Tychanera Wache gehalten und die nächtlichen Irrungen der beiden lächelnd verfolgt. Sial brummte etwas Unverständliches und drehte sich wieder um. Lia hingegen saß mit hochrotem Kopf da und betrachtet betreten Ty und

Ti. Zu ihrer Erleichterung schnarchte Kimnara noch in ihrer Ecke der Höhle. Sie hatte als einzige Abseits geschlafen. Das Feuer war für die Nacht gelöscht worden, um neugierige Besucher zu vermeiden und so hatten sie sich gegenseitig in der kalten Wüstennacht wärmen müssen. Für Ti und Ty war dieses Vorgehen das logischste. Die beiden Narakamerinnen konnten die Berührungssängste der Lilim und der Kerrishiterin nur wenig nachvollziehen. Sial hatte grinsend zugestimmt, er schien keinerlei Angst vor körperlichem Kontakt zu haben und überredete Lia nach einer Weile. An Kimnara scheiterte er allerdings und fing sich eine klatzende Backpfeife. Sie hatte die erste Wache übernommen und sich anschließend in einer Ecke schlafen gelegt. Sial war bereits während der zweiten Wache mit Lia eingeschlafen. Ty und Ti hatten die letzte Wache übernommen. Sie hatten Kimnara eine zweite Decke übergelegt und im Anschluss lächelnd beobachtet, wie Lia Sial als Kissen missbrauchte, während dieser bei jeder ihrer Bewegungen leise kichern musste. Amüsiert zwinkerten die Beiden Lia zu und hielten verschwörerisch den Zeigefinger vor die Lippen. Lia rieb sich die Schläfen und streckte sich. „Genug geruht!“, verkündete sie. „Hoch mit dir du kleiner Fussel!“, murmelte sie, als sie Sial mit ein paar Tropfen Wasser auf die Nase weckte. Sial nieste und schlackerte mit den Ohren. Verschlafen gähnte er, dass ihm die Zunge aus dem Maul hing.

Ihr karges Frühstück wurde mit etwas muffigem Mehl bereichert, aus dem Ty mit etwas Wasser und Salz passable Teigfladen zauberte. Zum ersten mal fanden sie Zeit über das Ziel ihrer Flucht zu sprechen. Sial war der Meinung, dass Sal'Sagev, die funkelnde Oase der Skorpionwüste, ihr nächster Anlaufpunkt sein sollte. Auf dem Weg lägen bestimmt noch ein paar Siedlungen, in denen man die Vorräte aufsto-

cken könnte. Lia stimmte zu, mahnte aber zur Vorsicht, da in Sal'Sagev alles käuflich sei. Ty und Ti wiesen darauf hin, dass ihre Heimat nördlich lag, wurden aber darüber belehrt, dass sie von Meralis aus keine Chance auf eine Heimreise hätten. Kimnara pflichtete Phenatalia ausnahmsweise bei. Auch sie wollte Meralis verlassen und weiter in den Süden, um auch Ailish Merkhaba zu umgehen. Sie einigten sich auf einen südwestlich Kurs und brachen mit frisch gefüllten Wasservorräten auf. Auch sie beschränkten die Konversation auf ein Minimum, da die trockene Luft der Wüste ihre Kehlen nur allzu schnell trocken legte. Erst als der Nachteinbruch Kühle brachte und sie nach einem Lagerplatz suchten, erhob sich die Diskussion von Neuem.



Kimnara

Atroca schritt ein letztes Mal den Beschwörungszirkel ab. Jedes Scrupul Kreidestaub wurde minutiös inspiziert. Jeden Winkel des sechs Grad durchmessenden Heptagramms begutachtete sie eingehend. Sie richtete die Eiskristalle in den Spitzen aus und streute noch einen Außenring aus Silberstaub in einem halben Schritt Abstand um den Kreis.

Auf dem silbernen Ring positionierte sie die Kerzen aus dem Talg von Raubtieren. In der Mitte des Heptagramms hockten sieben weiße, halb betäubte Jagdhunde in Fangschlingen angebunden. Der Hof der Festung war bis auf ihre Herrin und die leise wimmernden Hunde wie leer gefegt. Die Dunkelheit legte sich wie ein Schleier über das drohende Übel, als Atroca die Invokation anstimmte. Am Rande des silbernen Kreises, in eine weiße, mit Arkanisymbolen bestickte Robe gehüllt, stand sie mit ausgebreiteten Armen und schrie dem Nachthimmel die Beschwörungsformel entgegen. Die Hunde wurden etwas unruhiger. Die Wirkung des Betäubungsmittels neigte sich, wie ihr Leben, dem Ende entgegen. Als sie versuchten, aus dem erkaltenden Heptagramm zu

fliehen, zogen sich die Fangschlingen um ihre Hälse zu. Für einen kurzen Moment herrschten Panik und Todesangst zwischen den Kreidestrichen, dann erstarb die Hektik. Noch einige Augenblicke traten Pfoten kraftlos in der Luft, bis auch der letzte Funke des Lebens verloschen war. Raureif legte sich über die auskühlenden Körper und Dornen aus schwarzem Eis breiteten sich über den Boden des Beschwörungszirkels aus. Atroca fokussierte ihre Gedanken, ihre Nackenhaare standen ihr zu Berge, doch sie durfte jetzt nicht abbrechen. Der Wind heulte zwischen den Mauer auf und trieb kleine, beißend kalte Hagelkörner mit sich. Über die Leichen der Hunde hatte sich ein dicker Eispanzer gelegt. Dunkel glänzte die Oberfläche der anschwellenden Eismasse im Mondlicht, bis feine Risse das Ende des Rituals ankündigten. Mit einem gewaltigen Krachen barst das Eis und sprengte durch den Hof. Atroca hielt den Atem an, als umherfliegende Splitter ihr Arme und Beine aufschnitten. Im Kreis standen drei der zweiköpfigen Hetzerdämonen. Eis tropfte von ihren hochgezogenen Lefzen auf den Stein

der Feste und zersprang. Atroca hielt dem Blick der Bestien stand und sprach ihre Befehle. Der Kreis zerstob in einer Stichflamme, die die verzerrten Schatten an die Wand warf. Knurrend und geifernd stürmte die Horde aus der Feste, geradewegs die Klippen hinab. Atroca atmete schwer. Der Blumenkranz zu ihren Füßen knisterte und zerfiel zu Staub. Ihr Körper schmerzte, ihr Geist schrie in Agonie. Sie versuchte die Krallenspuren im Granit zu ignorieren, als sie sich zum Haupttor der Feste schleppte und es mit einem kurzen Befehl verschloß. Als sie endlich die Tür ihrer Kammer hinter sich verriegelt hatte, warf sie sich in ihr Bett und gab sich dem Moment der Verzweiflung hin.



Daniel Bluhm

Diana Rahfoth

Wir setzen eure Ideen um!

Anlässlich unseres 15-jährigen Jubiläums hatten wir diese neue Aktion ins Leben gerufen: Damit soll allen Fans der *Memoria Myrana* die Möglichkeit gegeben werden, eigene Ideen zum Rollenspiel *Das Schwarze Auge*, die in den Regionen außerhalb Aventuriens spielen, als Artikel unseres Fanzines ausformuliert zu bekommen.

Wir wollen hierbei speziell die Fans ansprechen, die aus Zeitmangel oder anderen Gründen nicht dazu kommen, ihre Ideen der Fangemeinde zur Verfügung zu stellen. Ihr könnt uns eure Ideen zu Myranor, Tharun, Uthuria, RasTabor oder Vesayama in ein paar Worten schildern und wir werden sie dann komplett ausformulieren.

Wir können aber nur Ideen ausformulieren, deren Umfang am Ende zwischen 1 bis 15 Seiten liegt, z. B. NSCs, Orte, Regionen, Artefakte, Wesen, Formeln, Liturgien oder Rituale usw. Umfangreiche Ideen zu Spielhilfen und Abenteuern können wir nicht verwirklichen.

Der fertige Artikel wird dann nach Möglichkeit mit Bildern versehen und erscheint in einer der nächsten Ausgaben der *Memoria Myrana* mit dem Vermerk »nach einer Idee von ...«, um den Ideengeber entsprechend zu würdigen.

Bitte informiert uns bei der Einsendung darüber, ob ihr namentlich oder lieber unter einem Pseudonym genannt werden wollt.

Sendet hierzu eure Idee einfach an [info\(at\)myrana.de](mailto:info(at)myrana.de).

Am Wegesrand der Straße, die Dhably und Mailin auf der Insel Shi'Asi im Reich Lania verbindet, steht an einem besonders pittoresken See, in dem der Lotus besonders schön gedeiht, ein Gasthaus. Nach außen macht es einen noblen Eindruck, so dass auch einige Hohe Guarai mit ihrer Familie herkommen, um, mit Blick auf den Lotussee, ihren Tee zu genießen, doch hinter der Fassade brodelt es und eine Gefahr hat sich in den Mauern breit gemacht, die das Idyll bedroht.

O1 Die Ställe und Lagerräume

Guarai sind eigentlich nicht die Zielgruppe des Gasthauses. Es wurde auf Anweisung des Archipelar Aedh Dagan gebaut, um den Warenverkehr zwischen Dhably und Mailin zu erleichtern und den Händlern die Möglichkeit zu geben, in schützenden Mauern zu Schlafen.

Um die Tiere der Händler versorgen zu können und die Waren sicher zwischen zu lagern, wurde rechts der Straße, welche die beiden Städte verbindet, ein großer Stall und vier kleine Lagerräume errichtet. Zwei runde Tore verbinden diesen Teil des Gasthauses mit der Außenmauer des eigentlichen Anwesens. Zur Blauen Stunde werden die Tore geschlossen und blockieren so den Weg zwischen Dhably und Mailin, den per Dekret des Archipelars ist es Reisenden verboten, die Straße zu verlassen.

In einem der Lagerräume gibt es eine geheime Tür, die sich nur von Innen öffnen lässt. Im gleichen Raum ist zudem eine Falltür versteckt, die in die Kellerräume führt.

O2 Das Tor zum Gasthaus

Ein hölzernes, kleines Torgebäude. An einer der Säulen hängt eine Liste mit Dienstleistungen, die das Gasthaus bietet. Das Tor ist reich mit Tierdarstellungen beschnitzt.

O3 Der Innenhof

Rund um den Innenhof führt ein gepflasterter Weg zu den einzelnen Gebäudeteilen. In der

Mitte des Innenhofs befindet sich ein Steingarten und ein kleiner Teich, in dem ein paar Lotusblüten blühen. Der Teich ist aber nur ein Abklatsch des Sees. Was nur einem gut ausgebildeten Botaniker auffallen dürfte, ist, dass sich der Lotus deutlich von dem Lotus auf dem See unterscheidet. Wächst draußen gewöhnlicher, rosa Lotus. Im Teich des Gasthauses jedoch wächst ein Lotus, dessen Blütenblätter eine purpurne Farbe aufweisen. Zudem scheinen sich ein paar gefleckte Hybriden dort breit gemacht zu haben.

O4 Schlafsäle für die Händler

Rechts und links neben dem Eingangstor befinden sich zwei kleine, einstöckige Gebäude. In ihnen schlafen die Händler, die hier rast machen. Jedes Gebäude hat 4 Schlafräume, die durch dünne Papierwände voneinander abgetrennt sind und bis zu sechs Personen Platz auf Bambusmatten Platz finden. Die Qualität ist durchaus annehmbar, es wird täglich gelüftet und gewischt, die Matten sind sauber und jeder Gast erhält auch frische Laken und Decken. (P 3, Q 4, S 48). Es gibt nur Fenster und Türen zum Innenhof hin, keine Fester nach außen.

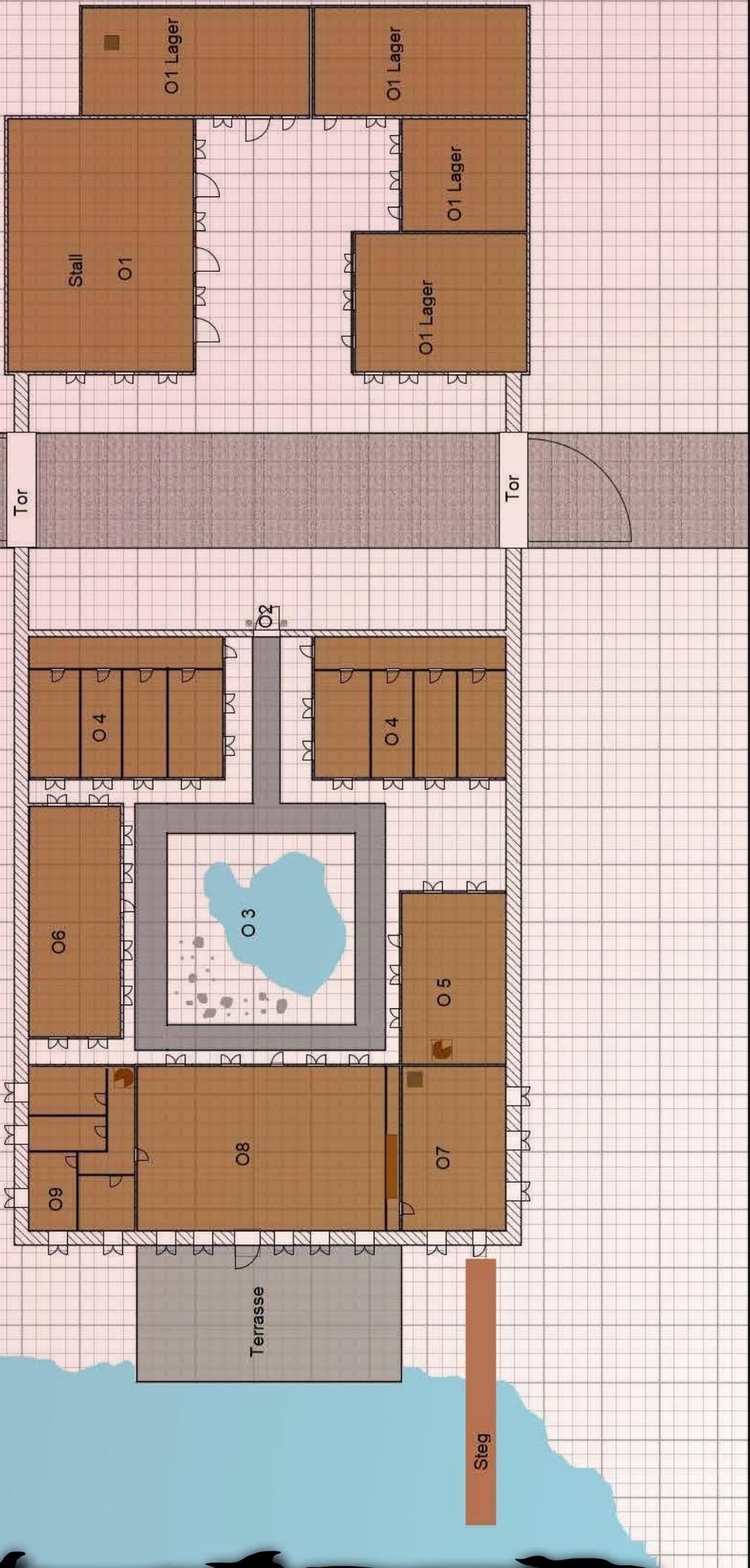
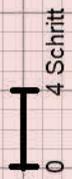
O5 Küchengebäude

Geht man vom Tor aus nach links weiter, erreicht man nach dem Schlafsaal der Händler ein zweistöckiges Gebäude, in dem die Küche untergebracht ist. Im ersten Stock, zu dem es auch einen geheimen Zugang gibt, schläft das Küchenpersonal und die Bediensteten, im Erdgeschoss werden die Speisen zubereitet und von hier aus von Bediensteten zu den Speisesälen gebracht. Es gibt nur Fenster und Türen zum Innenhof hin, keine Fester nach außen.

O6 Speisesaal für die Händler

Dem Küchengebäude gegenüber liegt der Speisesaal für die Händler und die Dienerschaft der Hohen Guarai und Schwertmeister. Auf zwei Stockwerken kann hier gespeist werden. Die

Gasthaus am Lotussee
Erdgeschoss



Wände sind schlicht weiß gekalkt, auf jedem Tisch steht eine Vase mit einer Lotusblüte vom See. Es gibt nur Fenster und Türen zum Innenhof hin, keine Fenster nach außen, was zur Folge hat, dass der einzige Lotus, den die Gäste hier zu Gesicht bekommen, der Lotus des Teiches (O3) ist.

O7 Räume der Wirtsfamilie

Neben dem Küchengebäude schließt sich ein kleines, einstöckiges Gebäude an, das nur von der Küche aus betreten werden kann (nur durch einen geheimen Zugang vom Keller aus). In dem Gebäude leben der Wirt und seine Frau zusammen. Im Gegensatz zu den Gebäuden der Händler und dem Küchengebäude besitzt dieses Haus tatsächlich Fenster nach Außen, auf den Lotussee. Sogar ein kleiner Steg führt vom Haus in den See hinaus. Dafür hat das Wohnhaus, wegen seiner Ecklage, kein Fenster in den Innenhof. Das Haus ist geschmackvoll eingerichtet. Zu geschmackvoll für einen einfachen Wirt ...

Von den Räumen der Wirtsfamilie gibt es einen geheimen Zugang zum geheimen Dachboden des großen Speisesaals.

O8 Großer Speisesaal für Guarai und Künstler

Gegenüber dem Eingangstor liegt ein zweistöckiges Gebäude, das größte seiner Art im Gasthof. In diesem Gebäude dürfen ausschließlich Guarai, Hohe Guarai und Schwertmeister, letztere im ersten Stock, und Hofkünstler speisen. Im Erdgeschoss führen die Türen hinaus auf eine breite Terrasse, die einen malerischen Blick auf den Lotussee preisgibt.

Hierher kommen Künstler aus Dhablyr und Mailin, um Ansichten des Sees auf Porzellan und Seide zu bannen. Dauergast *Jang Owon* steht sogar schon zur violetten Stunde auf der Terrasse und malt auf allem, was nicht rechtzeitig in Sicherheit gebracht wurde.

Als einziges Gebäude besitzt der Große Speisesaal eine Decke im ersten Stock, so dass es theoretisch einen Dachboden hat, tatsächlich ist aber das Stockwerk gerade so groß, dass eine Person sich darin kriechend fortbewegen könnte. Dazu kommt, dass sich hier im Dach eine vom Innenhof und vom See aus unsichtbare Luke befindet. Der Zugang zu diesem ge-

heimen Stockwerk befindet sich in den Räumen der Wirtsfamilie.

O9 Schlafräume der Guarai

An den Speisesaal der Guarai schließt sich ein zweistöckiges Gebäude an, das vom Speisesaal aus betreten werden kann und große Fenster hinaus zum See hat. Die vier Schlafräume im Erdgeschoss sind für die Guarai und hohen Guarai reserviert, die hier die Nacht verbringen, im ersten Stock sind zwei Räume für Schwertmeister (oder Hohe Guarai, so keine Schwertmeister zu Gast sind) reserviert.

Die Räume sind sauber und gepflegt, auf den Bambusmatten liegen weiche Matratzen mit Seidenbezug, die Decken aus Seide sind dezent mit Lotusmotiven bemalt, in jedem Zimmer steht eine Vase mit Lotusblumen auf einem kleinen Beistelltisch, jeder Raum hat einen mehr oder minder großen Waffenhalter und ein kleines Bildchen des Shin-Xirit, vor dem meditiert werden kann. Dennoch: Reisende Guarai zahlen hier vor allem den Blick auf den See und weniger den Service. (P6, Q4, S 6)

U10 Lagerräume

Unter dem Küchengebäude und dem Wohnraum des Wirtes liegen die Lagerräume für Essen, Wein und Schnaps des Gasthauses.

Versteckt hinter der Holztäfelung des Raumes sind der geheime Zugang zum Haus des Wirtes und zu dem Speisesaal der Brigantai.

U11 Der Speisesaal der Brigantai

Gleich hinter dem Lagerraum befindet sich ein großer, rechteckiger Raum, der von den Brigantai als Speisesaal genutzt wird. Von hier führt ein Tunnel zum Ausgang zu den Ställen und dem dortigen Lagerraum. Ein weiterer Tunnel führt zur Waffenkammer und den Schlafräumen, der dritte Tunnel, der hier abzweigt, führt zum Zellentrakt. Über eine in der Wandverkleidung versteckte Tür gelang man in den Tempel der Schatten. Der Raum ist überraschend luxuriös eingerichtet, für ein Brigantaversteck. Die Wände sind mit Holz getäfelt, der Tisch in der Mitte des Raumes ist groß und aus poliertem Stein, der Raum dank dutzender Öllämpchen ausreichend ausgeleuchtet.

U12 Der Schlafraum der Brigantai

Der Schlafraum der Brigantai ist einfach, aber geschmackvoll eingerichtet. Auf frischen Maten lagern die Brigantai, neben jeder Matte steht eine kleine Kiste mit persönlichen Dingen. Sogar eine kleine, abgetrennte Latrine gibt es hier unten, die jeden Tag von einer stummen Bediensteten gelehrt wird.

U13 Der Tempel des Schattens

Direkt unter dem Teich des Innenhofes befindet sich, zehn Schritt unter der Erde, ein Tempel des Gottes ohne Namens. Mitten im fünf Schritt durchmessenden, runden Raum steht eine Säule, auf der, in einem Relief, der Moment festgehalten ist, in der der Gott ohne Namen nach Glost greift. Der Gott trägt erkennbar eine Maske, die einen Rakshazar darstellen soll. Hinter der Maske verbirgt sich eine Pfanne, in der ein purpurfarbenes Pulver liegt, ein Rohr mit Ventil führt hoch in den Teich, dass genauso wie ein zweites Rohr, ebenfalls mit Ventil, das in den Kamin der Küche führt, vom Schlafrum des Schattens aus bedient werden können. Wird das Ventil geöffnet, tropft Wasser in das Pulver, das sofort ein giftiges Gas produziert. Das Gas ist leichter als Luft und sammelt sich in Kopfhöhe all jener, die unbefugt im dem Tempel des Schattens eindringen. An der Säule befindet sich auch ein Schalter, der die getarnte Falltür zum Schlafraum des Schatten öffnet.

U14 Der Schlafraum des Schattens

Der Schlafraum des Schattens liegt gut zwei Schritt unter dem Tempelraum und kann durch eine geheime Falltür betreten werden. Die tiefe Lage hat einen Vorteil: Von hier aus kann der Schatten den Tempelraum komplett mit giftigem Gas fluten, ohne sich selbst in Gefahr zu bringen, abwarten und den Tempel auch von hier aus entlüften. Der Raum ist überraschend geschmackvoll eingerichtet und da der Tempelraum meist mit frischer Luft versorgt wird, ist auch hier unten die Luft gut.

Die Wände des Raumes sind mit Seidentapeten bespannt, die an zwei Seiten als Motiv die Städte Dhablyr und Mailin von Land aus gesehen darstellen. Die anderen beiden Seiten sind mit Dschungelbildern bespannt, hier ist vor allem das Spiel mit Licht und Schatten hervorzuheben. Vor einer der Dschungelwände steht

ein Tisch voll alchemistischer Zutaten, an der gegenüberliegenden Seite steht ein Regal mit verschlüsselten Schriftrollen.

In der Mitte des Raumes steht eine hölzerne Kiste, die die Schlafstätte des Schattens beinhaltet (und noch fiese vergiftete Dornen für alle bereithält, die die Kiste mit Gewalt öffnen wollen).

U17 Die Waffenkammer

Die Waffenkammer ist ein kleiner Seitenraum direkt neben dem Schlafraum, dort lagern die Waffen der Brigantai. In einer Kiste lagern 5 Kurze Spannen und je ein Köcher mit 10 Pfeilen, an den Wänden hängen Langhölzer, Kurze Spannen und Äxte sowie Spranger.

U18 Der Gefangene Rakshazare und der Zellentrakt

Der Gefangenenrakt ist ein langer, breiter und hoher Gang, an dessen einer Seite drei Zellen sind. Der wichtigste Gefangene ist wohl der Rakshazare *Fettauge*, der als Gefängniswächter und, wenn Not am Mann ist, als schwere Infanterie dient. Der Rakshazare wurde von den Brigantai als Kind entführt, aufgezogen und trainiert.

Fettauges Werte

Größe: 2,3 Schritt

Gewicht: 800 Stein

INI	13+1W6	PA	14	LeP	65	RS	3
KL	7	IN	11	GE	12	KO	25
KK	30						
Keule:	AT	16	TP	3W6+4	DK	S	
Faust:	AT	18	TP	2W6+5 (A)	DK	HN	
GS	8	AuP	80	MR	6		

Größenkategorie: groß

Besondere Kampffregeln: Fettauge hat keine besonderen Fähigkeiten, wie etwa Blitze oder eine Feuerlohe, aber dafür hat der vierarmigen Einköpfige in jeder Kampfrunde 4 Attacken.

Die Bewohner des Gasthauses

Der Wirt

Jin Kong ist der Sohn eines Schwertmeisters am Hofe des Archipelars. Kurz bevor er die Prüfung zum Hohen Guarai ablegen konnte, zog er zusammen mit seinem Vater aus, um einen Rakshazaren am Lotussee zu töten. Das Monster war stärker, als die zwei Männer annahmen: der Schwertmeister wurde regelrecht zerfetzt, Jin konnte zwar das Monster töten, verlor aber dabei sein linkes Bein. Dass er die Prüfung nicht mehr ablegen konnte, dass er, der Sohn aus einer Reihe von großen Schwertmeistern, sein Leben als Guarai fristen sollte und dass er, offiziell als Belohnung für seine Tat, den Wirt in einem Gasthaus spielen sollte, an dem sein Vater das Leben und er „nur“ das Bein verlor, zerfraß ihn innerlich. Kein Wunder, dass die Lehren des Schattens hier auf fruchtbaren Boden fielen. Dass ihm zwei Finger an der Hand fehlen, schiebt er offiziell auf seinen Kampf, tatsächlich hat er diese schon vor Jahren dem vergessenen Gott geopfert.

Jin ist der Kopf hinter den Brigantai des Lotussees. Er koordiniert die Überfälle auf reisende Händler, er plant Entführungen und erpresst Lösegeld. Mordaufträge gibt er an den *Schatten* weiter. Dabei sorgt er dafür, dass keine Spur zu ihm zurückverfolgt werden kann und dass die versteckten Zugänge tagsüber gut gesichert sind.

Jins Frau Mai stammte aus einer alten Gastwirtfamilie. Sie weiß um die Geschäfte ihres Mannes, unternimmt aber nichts dagegen bzw. deckt diese, da er ihr ein Leben in Luxus ermöglicht.

MU 13-14 **KL** 8-12 **IN** 9-12 **CH** 8-12
FF 9-13 **GE** 12-15 **KO** 13-14 **KK** 12-14
LeP 31-38 **AuP** 33-40 **WS** 7-10 **RS** 2
BE 0 **MR** 5 **Au** 9 **GS** 8

Kurzschwinge: **INI** 13+1W6
AT 15 **PA** 14 **DK** NS
TP 1W6+6

Langholz: **INI** 13+1W6
AT 11-14 **PA** 8-12 **DK** S
TP 1W6+5

Rüstung: Spanger und Topet

Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
0-2	2-5	2-4	-42	1-3	1-3	0-1	0-1	2	2-4	0-2

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I (Spranger/Kurze Bronn), Wuchtschlag, Nachteil

Der Schatten

Ein betrunkenener, unzufriedener Guarai in einer billigen Kaschemme. Drogen, Spielschulden und eine einmalige Chance. Das sah er damals in Jin Kong, als er ihm in Dhably auffiel. Leicht war der Guarai vom Herrn der Schatten zu überzeugen, hatte er sich wegen seines Schicksals schon von den Göttern abgewandt. Dort ein kleiner Schups in die richtige Richtung, hier eine kleine Intervention, dort die Heirat... und schon hatte der *Schatten* ein sicheres Versteck im Herzen der Insel, an dem alle wichtigen Reisenden vorbei mussten, einige Brigantai, die für ihn die Laufarbeit erledigten und einen loyalen Gläubigen, der ihn unterstützte und schützte. Wie eine Spinne sitzt der Schatten nun in dem Netz, dass er spannt.

Der Künstler

Jang Owon ist Azarai Ojo'Sombris und soll als Spion des Inselherren das Gasthaus überwachen, vor allem um Verschwörungen gegen den Inselherren frühzeitig zu entdecken. Alle acht mal acht Tage sendet er mit Hilfe durchreisender Kaufleute seine Berichte nach Dhably. Seit sein Augenmerk aber vor Kurzem auf die komischen Pflanzen im Teich des Gasthauses aufmerksam wurde und er angefangen hat, den Wirt und die Überfälle der Brigantai in der Nähe unter die Lupe zu nehmen, kam aber keiner seine Briefe durch. Da er nun fürchtet, selbst überwacht zu werden, versteckt Jang Owon seine Erkenntnisse in Seidenmalerei, spricht kaum mehr mit anderen Gästen (und den Bediensteten des Gasthauses) und versteckt seine beiden Runensteine an wechselnden Orten.

Die Brigantai

Ein gesuchter Totschläger, ein Namenloser, eine verstoßene Geliebte, ein glückloser Bauer und ein spielsüchtiger Guarai bilden die Brigantai des Lotussees, die ihrem Hauptmann,

dem Wirt Jin Kong treu ergeben sind. Die meiste Zeit liegen die fünf faul im Schlaufraum U18 oder schlagen sich im Speisesaal die Wampe voll. Doch wenn ihr Hauptmann sie ruft, sie ausschickt, Kaufleute zu überfallen, die gerade noch in seinem Gasthaus nächtigen, dann schleichen sie zusammen mit Fettauage durch den geheimen Ausgang im Lagerraum hinaus in die Nacht und legen den Hinterhalt. Auch für die Entführung von Mashas sind die fünf verantwortlich. Den Schatten fürchten sie, brauchen ihn aber wegen diverser Gifte, die sie gerne auf ihre Klingen schmieren.

Verbrechen im und um das Gasthaus

Das Gasthaus bietet sich für Detektiv-Plots aller Art an. Bei solchen Abenteuern müssen aber ein paar Dinge beachtet werden, damit die Spieler am Plot bleiben und nicht hinter falschen Spuren hinterherjagen wie junge Kätzchen hinter Schmetterlingen. Der wichtigste Kniff ist es, sich auf die wirklichen Beweise zu konzentrieren. Beweise können auf vorbereiteten Zetteln visualisiert werden (Tatort-Skizzen, Zeugenaussagen mit der wichtigsten Aussage fett gedruckt oder 2 Punkten größerer Schrift...). Diese können dann den Spieler ausgehändigt werden. Am Tisch können auch leere Zettel liegen, damit Spieler eigene Ideen aufschreiben können. Die Zettel mit den Hinweisen wandern dann in die Fallmappe, die von den Spielern jederzeit einsehbar ist.

Der Kniff bietet einige Vorteile:

- Hinweise können nicht vergessen werden, da sie jederzeit nachgelesen werden können.
- Wichtige Hinweise kommen vom Spielleiter. Ein wichtiger Hinweis ist immer auf einem vorbereiteten Zettel.
- Der Spielleiter kann anhand der Hinweise, die die Spieler schreiben, erkennen, ob der Plot verstanden wird und er kann diese nutzen, um neue Hinweise ins Spiel zu bringen oder offene Fragen aufzuzeigen.

Im Folgenden werden typische Verbrechen dargestellt, die die Brigantai durchführen. Zu jedem Verbrechen werden auch die Hinweise genannt, welche die Helden finden können.

Diebstahl und Raub

Jin Kong weiß, wer in seinem Gasthaus absteigt, wie viel und welche Waren die Gäste dabeihaben oder welche Briefe an wen übergeben werden. Wie eine Spinne im Netz wartet der Wirt auf lohnende Beute und schickt dann seine Brigantai los, um Hinterhalte auszulegen. Die Brigantai verlassen das Gasthaus meist noch in den lila Stunden, eilen voraus und legen ihre Hinterhalte aus. Das Gelände kennen die Brigantai mittlerweile sehr gut und mit Fettauage haben sie eine wandelnde Belagerungswaffe dabei.

Hinweis 1: Viele überfallenen Händler und Guarai berichten, dass bei den Überfällen auch ein Rakshazare dabei war. Dieser sei mit einem Donnerrohr und mit Keulen bewaffnet und erschreckend stark gewesen. Wer sich widersetzte, sei getötet worden, wer sich ergab, den verschonte man.

Hinweis 2: Beim Überfall sei gezielt nach Briefen bzw. bestimmten Waren gesucht wurden. Nur das wertvollste wurde geraubt, Massenware wie z.B. Reis oder Proviant sei nicht angeührt wurden.

Hinweis 3: Normalerweise rauben Brigantai vor allem Waffen und Lebensmittel, da erstere nicht selber hergestellt werden können (es sei denn, ein Schmied ist unter den Brigantai), letzteres Mangelware unter den Räufern ist (es sei denn, ein Dorf wurde vor Kurzem ausgeraubt).

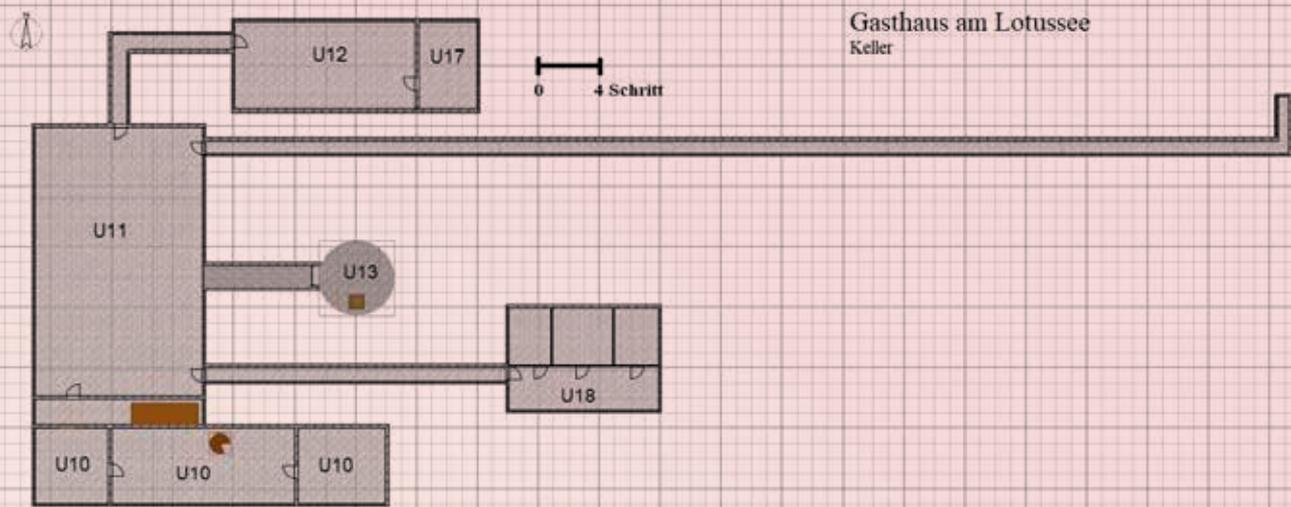
Hinweis 4: Kein Dorf in der Nähe der Tatorte wurde ausgeraubt.

Hinweis 5: Die Händler wurden jeweils etwa eine bis zwei Tagesreisen vom Gasthaus entfernt ausgeraubt.

Hinweis 6: Nicht jeder Händler wurde ausgeraubt.

Entführungen

Manche Gäste im Gasthaus am Lotussee sind viel wert. So manch heimliche Geliebte oder Geliebter trifft sich hier zum nicht standesgemäßen Stelldichein. So manche Mascha aus gutem Hause verbringt hier mit ihrem alten, tattrigen Schwertmeister-Ehemann ein paar nette Stunden oder so mancher Sohn eines Schwertmeisters macht hier auf dem Weg zum Hof des Archipelars Pause. Auch so manch reicher Händler macht hier Station und auch so mancher Dorfvorsteher rastet hier im Gast-



haus. Alles potentielle Opfer einer Entführung. Jin Kong wählt die Opfer aus, plant den Ort und die Zeit der Entführung und raubt sie dann zusammen mit seinen Brigantai. Bei diesen Aktionen ist Fettagge nicht dabei.

Hinweis 7: Die Entführungen laufen meist nach einem bestimmten Muster ab. Die Opfer werden aus dem Hinterhalt angegriffen und überwältigt, mögliche Begleiter bzw. Beschützer durch vergiftete Pfeile und Waffen geschwächt.

Hinweis 8: Es gab Lösegeldforderungen. Meist Luxusgüter. Der Ehrencodex der Schwertmeister verbietet aber das Bezahlen von Lösegeld, daher enden die Entführungen meist mit dem Tod der Opfer.

Hinweis 9: Übergabeort war immer irgendwo am Ufer des Lotussees.

Hinweis 10: Fand eine Entführung statt, war bei nachfolgenden Überfällen auf Händler kein Rakshazare dabei.

Mord

Jang Owon soll Opfer eines Mordes werden, da man sich des Spions nun endgültig entledigen will. Der Künstler wird vom Dach des Großen Speisesaales mit Blasrohrpfeilen beschossen. Das Gift löst Wahnvorstellungen und unkontrollierte Muskelreaktionen aus, der Künstler stürzt ins Wasser und ertrinkt (Sicherheitshalber wird ein Brigantai unter dem Steg im Wasser warten und beim Ertrinken nachhelfen).

Der Mord wird ausgeführt, sobald die Helden auf die Spur der Brigantai gestoßen sind.

Was die Mörder nicht wissen: der Spion war kurz vor der Enttarnung der Organisation und

hat seine Ergebnisse in Seidenmalerei festgehalten.

Hinweis 11: Es gibt rund ein Dutzend Seidenmalereien, die den Kampf Brigantai gegen Schwertmeister rund um den Lotussee zeigen. Auf allen Malereien kann man im Hintergrund das Gasthaus entdecken.

Hinweis 12: Es gibt eine Seidenmalerei, die einen vierarmigen und einköpfigen Rakshazaren im Kampf mit einem Schwertmeister zeigt. Das Gasthaus ist im Hintergrund, direkt über dem Rakshazaren.

Hinweis 13: Eine Malerei zeigt den Teich im Gasthof. Deutlich sind die fremdartigen Lotus zu sehen. Ein Schilfrohr steht aus dem Wasser, unter dem Rohr schwimmt ein schwarzer Schatten.

Hinweis 14: Betrachtet man den Teich im Innenhof genau, (Sinnesschärfe +6) kann unter der Wasserlinie tatsächlich ein Metallrohr gefunden werden.

Hinweis 15: Eine Seidenmalerei zeigt den Wirt als Guarai beim Kampf gegen einen Rakshazaren. Im Hintergrund ist das Gasthaus zu sehen, bei genauer Betrachtung auch Bewaffnete, die vom Gasthaus weggehen.

Hinweis 16: Wird der Wirt auf Hinweis 15 angesprochen, so wird er diesen Teil seiner Lebensgeschichte bestätigen.



Roland Hofmeister

Jochen Willmann

Tötet den Drachen!

Eine neue Queste

Zum Vorlesen:

„Das Ale ist schon wieder teurer geworden. Daran sind nur die Fremden schuld. Seit Wochen drängen wilde Reiternomaden und dunkelhäutige Xhul ins schöne Kurotan, vertreiben die Bettler und Diebe aus dem Lumpenpott und dem Trümmerfeld, schließen sich mit den gerade vertriebenen zu Banden zusammen und brechen als bettelnde, raubende Flut in die Oberstadt herein und saufen das Ale! Nicht, dass die Kurotaner nicht selbst aus ehemaligen Flüchtlingen, Xhul, Reiternomaden, Orks, Brokthar und Nedermannen bestehen würden, aber was zu viel ist, ist zu viel. Und das Ale wird schon wieder teurer. Kein Wunder, dass sich die Nachricht wie ein Lauffeuer durch die Stadt verbreitet: Die Priester rufen eine Kurotsqueste aus! Wie immer bei solchen Ereignissen ist der Schwarze Platz voller Zuschauer, Beutelschneider und Mochtegerhelden. Wie immer klettern Kinder auf den Statuen ehemaliger Questteilnehmer herum. Da betritt auch schon ein Priester die Bühne, ihm zu Seiten der Emissär Teruldans. „Ein Drache“, hebt der Priester mit feierlicher Stimme an, „hat sich in der Oase Ruwan Sha niedergelassen. Er verschlingt das Vieh der Wüstenwanderer und jagt die Karawanen der Reiternomaden. Er treibt die Bewohner der Lath nach Kurotan. Die Kurotsqueste dieses Jahres ist: Tötet den Drachen!“ „Wer mir ein Auge und den Karfunkel des Drachen bringt, der soll zudem reich belohnt werden“ brüllt der Emissär und lässt eine Kiste auf dem Podest entlehren. Gold, Edelsteine und sogar Stahlwaffen purzeln auf die von Wolfskultisten umstellte Bühne. Ein Raunen geht durch die Menge...“

Brennend heißer Wüstensand

Ohne Vorbereitung ist die Expedition in die Wüste reiner Wahnsinn. Der Wassermangel, die Hitze und das Getier in der Wüste sorgen für einen sicheren, schnellen Tod. Kuros sei

Dank können mutige Heldinnen in Kurotan alles finden, was sie für eine solche Expedition benötigen. Die Ausrüstungspakete, die Reittiere und die in Kurotan erwerbbaaren Waffen und Rüstungen findest Du im Anhang.

Hitze

Es gelten die DSA5 Hitzeregeln, die hier noch einmal kurz erklärt werden:

- Die Hitze wird in vier Stufen gemessen, die je unterschiedlich schnell zu Überhitzung und Dehydrierung führen können. In jeder Stufe Hitze erhält der Held nach einer bestimmten Zeit eine Überhitzungsstufe, bis er Stufe 4 erreicht hat. Danach wird er von der Hitze dahingerafft.

Formel: Wenn Hitzestufe – Wasserversorgung + weitere Modifikatoren > 0 dann beginnt der Held zu verdursten. Je höher dieser Wert ist, desto schneller geschieht dies.

Das Wichtigste in der Lath ist, neben leichter, weiterer Kleidung: Wasser!

Hat eine Heldin mindestens 1 Liter pro Tag zur Verfügung, sinkt die Hitzestufe um 1. Bei 2,5 Liter Wasser am Tag, sinkt sie um 2, und bei mindestens 5 Litern pro Tag sogar um 3. Damit lassen sich auch Temperaturen von bis zu 55 Grad dauerhaft unbeschadet überstehen. Gewalttritte, Kämpfe und sonstige körperliche Anstrengungen erhöhen die Hitzestufe um 1. Ist der Held dabei auch noch ungeschützt der Sonne ausgesetzt, steigt sie um 1 weitere Stufe.

Hitze	Intervalle für Überhitzung
Stufe 1	bis 35 Grad/ 1 Stufe pro 1 Tag
Stufe 2	35 bis 45 Grad/ 1 Stufe pro 18 Stunden
Stufe 3	45 bis 55 Grad/ 1 Stufe pro 12 Stunde
Stufe 4	ab 55 Grad/ 1 Stufe pro 6 Stunden

Am Tag kann es in der Lath zur Hitzestufe 3, in Ausnahmefällen zu Hitzestufe 4 kommen. In der Nacht kann es in der Lath empfindlich kalt werden, jedoch nicht so kalt, dass die Heldinnen dauerhaft von Schäden bedroht sind. Die Lath beginnt zwei Tage nach Kurotan, bis dahin herrscht Stufe 2.

Modifikatoren der Hitzestufen

- mindestens 1 Liter pro Tag (-1)
- Vorteil Hitzeresistent (-1 Hitzestufe, Minimum Hitzestufe 1)
- mindestens 2,5 Liter pro Tag (-2)
- mindestens 5 Liter pro Tag (-3)
- Schwere körperliche Arbeit (+1)
- Schutzlos der Sonne ausgesetzt (+1)
- Nachteil Hitzeempfindlich (+1 Hitzestufe ab Hitzestufe 2)

Überhitzungsstufen

Hitze	Auswirkung*
Stufe 1	Betäubung +1, Verwirrung +1
Stufe 2	Betäubung +1
Stufe 3	Betäubung +1, Verwirrung +1
Stufe 4	Betäubung +1, Verlust von 1W6 LeP pro Stunde

Hat eine Heldin mindestens eine Überhitzungsstufen erlitten, drohte sie also zu verdursten. Dann braucht sie vor allem Ruhe, Kühlung und Wasser, um sich zu erholen. So versorgt kann sie pro Regenerationsphase eine Stufe Überhitzung abbauen.

Begegnungen in der Wüste

So leer die Lath auch erscheinen mag, sie ist es nicht. In ihr leben die Wüstenwanderer, ziehen Karawanen durch die Dünen, streifen Segeleichen und Rammschädel umher, liegen Städte voll Schrecken unter dem Sand begraben

1-3	Nichts. Die Lath zeigt sich von ihrer milden Seite.
4-6	Sandsturm!
7-9	Wüstenräuber: Die Heldinnen geraten in einen Hinterhalt und werden von Dünen herab von W6+4 Wüstenräubern angegriffen.
10-13	Segeleichen: Die Heldinnen werden von W3 Segeleichen gejagt
14-15	Ruinen: Siehe unten
16-18	Begegnungen: Siehe unten.
19-20	Böse Omen: Siehe unten

Die Ruinen

Die Heldinnen stoßen auf die Überreste eines Tiefenbrunnens. Dieser Brunnen stammt noch aus der Zeit vor der tanzenden Lath und sollte arcano-mechanisch Wasser aus dem Grund pumpen. Das Pumpenrad ist zerfallen, das Gebäude, das die Pumpe schützen soll, von Sand

und Zeit geschliffen. Jedoch existiert noch immer ein Eingang zum Brunnenschacht. Die Treppe nach unten ist glitschig (*Körperbeherrschung* -2, bei Scheitern 1W+6 Sturzschaden). Im Brunnen ist es kühl, er kann zur Regeneration von Überhitzung genutzt werden.

Das Wasser steht im Brunnen ...

- 1) auf etwa 2/3 des Schachtes. Das Wasser ist genießbar und sauber, im Wasser lauert 1-4) nichts, 5) W3 Marus, 6) ein Tentakelmonster (https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_Zwergkrakenmolch.html).
- 2-4) etwa anderthalb Schritt hoch. Das Wasser ist 1-3) genießbar 4-5) ungenießbar. Wird es getrunken, kann die Heldin an Durchfall (Regeln wie Flinker Difar) erkranken. 6) Das Wasser wird von W3 Brunnenmarus bewohnt.
- 5-6) ist so gut wie versiegt, nur eine kleine Pfütze (etwa 1 Liter) ist noch da. Dafür spuken im Brunnen 1-3) 3 Geister von Verdurstenen 4-6) ein Dämon (<https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Ivash.html>).

Böse Omen

Manchmal passieren Dinge, die selbst die hartgesottesten Helden aus der Bahn hauen und an ihrer Mission zweifeln lassen. Böse Omen.

Heldinnen mit der schlechte Eigenschaft *Aberglaube* müssen überzeugt werden (Vergleichsprobe *Überzeugen* oder *Überreden* gegen *Selbstbeherrschung* -2), sonst werden sie diesen Tag keinen weiteren Schritt machen.

- 1-3 Skorpion; In die Ausrüstung der Heldinnen hat sich ein Sultansskorpion geschlichen und sticht ohne Vorahnung zu: 1W3+1 TP und Gift (Widerstand: Zähigkeit, Schaden: W6 Kampfrunden W6 SP / W3 Kampfrunden W3 SP)
- 4-5 Idol im Sand: Eine Heldin findet zufällig ein unterarmlanges Idol aus Mammuton. Nimmt die Heldin dieses Idol mit, erhält sie solange sie dieses Idol besitzt den Nachteil Pechmagnet, Lichtempfindlichkeit und Bluttausch (Wert 70 TE)
- 6-7 Eine schwarze Eidechse schreckt ein Reittier der Heldinnen auf. Reiten -3, sonst fällt die Heldin vom Pferd (W6 SP)
- 8 Die Heldin findet unter dem Platz, den sie als Lager ausgesucht hat, ein Skelett

ohne linken Arm. Wenn sie den verfluchten Ring dabei haben, erhebt sich das Skelett und greift an. Sollte die Heldin, die das Skelett findet, den Nachteil Totenangst haben, so muss auch sie überredet werden (siehe oben).

9 Verfluchter Ring: Eine Heldin entdeckt einen skelettierten Arm. An dessen Ringfinger hängt ein Arkanium-Ring, der ein Stückchen eines Kometen fasst. Der Ring ist 20 TE wert. Die Astrale Dichte steigt für den Träger des Rings automatisch um 3.

10-13 Die Heldinnen werden Zeuge, wie aus dem nichts eine Windhose entsteht und ihren Weg von links nach rechts kreuzt. Für alle Heldinnen mit dem Nachteil *Aberglauben* sind die Proben an diesem Tag (mit Ausnahme der *Selbstbeherrschungsprobe* gegen die Überredungskünste ihrer Mitheldinnen) um +1 erschwert. (Von Links nach Rechts nur Schlechtes).

14-18 Verkohlte Leichen: Hinter einer Düne steigt Rauch auf. Untersuchen die Heldinnen den Rauch, stoßen sie auf die Überreste einer Gruppe, die ebenfalls auf Kurosqueste war und die Begegnung mit dem Drachen nicht überlebt hat. *Fährtensuchen -1:* Im Sand zeichnen sich deutlich die Spuren des Drachen ab. Er scheint den Weg von der Oase zum Kampfplatz und zurück gelaufen zu sein. Vielleicht kann er nicht (mehr) fliegen?

19-20 Sternenfall: Die Heldinnen werden Zeuge eines Meteoriten, der in die Wüste stürzt. In Rakshazar gilt dies als Unglückssymbol, da Ingor einst einen Kometen auf Dere stürzen ließ, um die Bewohner zu vernichten. So entstand der Lavasee. Machen sich die Heldinnen auf, den Meteoriten zu bergen, finden sie einen 10 Schritt durchmessenden Krater aus Glas, in dessen Mitte der faustgroße Meteor liegt (Wert 800 TE). Zum Bergen eine *Kletternprobe*+3, sonst W6+4 SP durch Glasscherben.

Sandsturm!

Ein Sandsturm bricht über die Heldinnen herein. Eine *Wildnislebenprobe* +2 lässt sie geeignete Maßnahmen ergreifen (Augen und Nasen

der Reittiere bedecken, selbst die Augen und Nasen bedecken, hinter liegendem Reittier Schutz suchen usw.) Misslingt die Probe, so werden die Heldinnen vom Sturm schwer getroffen (2W6+4 SP, bei 18 -20 auf W20 geht das Reittier (mitsamt der darauf befindlichen Ausrüstung) im Sturm verloren), gelingt die Probe, werden sie auch getroffen, der Schaden ist allerdings geringer (1W6+4 SP, bei einer 20 auf W20 geht das Reittier verloren). Bevor die Heldinnen weiterreisen können, müssen sie erst 3 Stunden rasten, Wasser trinken und eine *Orientierungsprobe* ablegen.

Begegnungen

Durch die Traumzeit: Die Heldinnen treffen auf einen Iwabot-Mata, einen Weisen der Traumzeit. Er studiert an einem, mit einem Relief aus geometrischen Mustern überzogenen, mehrfach mit Farbe übermalten Monolithen die Traumzeit. Mit viel Überredungsgeschick (Sammelprobe *Überreden* +1) und gegen Bezahlung (magische oder karmale Gegenstände im Wert von mindestens 50 TE je Gegenstand, 5 Litern Wasser und Nahrung, Trophäen im Wert von 80 TE je Trophäe, Bronzewaffen oder Eisenwaffen im Wert von 80 TE je Waffe oder ähnlichem. Jeder Gegenstand verringert die benötigten Qualitätsstufen zum Bestehen der Sammelproben um 1) ist der Weise bereit, den Heldinnen einen Pfad in die Traumwelt zu öffnen. Von dort können sie, mit Glück, direkt, ohne Zeit zu verlieren oder Wasser zu verbrauchen, geschützt von der Hitze der Lath, zur Oase Ruwan Sha gelangen. Die Heldinnen müssen jedoch ihre Reittiere zurücklassen. Zum Spiel in der Traumzeit lies das entsprechende Kapitel durch.

Die Wildnisführerin: Die Heldinnen können in der Ferne einen Kochenwüter und mehrere Reiter auf Steppenponys ausmachen. Bei der Gruppe handelt es sich um die Expedition der Wildnisführerin Aischa saba Rafiki aus Teruldan, die gerade neue Handelsrouten erschließen will. Dabei nutzt sie einen Trick, um die Oase Ruwan Sha zu umgehen: Auf dem Knochenwüter führt sie 400 Liter Wasser in gut verschlossenen Amphoren mit. Diese vergräbt sie eine Tagesreise von ihrem Startpunkt entfernt unter dem Sand, markiert die Stelle mit einer Lanze, geht zurück, holt neues Wasser und wiederholt die Reise. Auf diese Weise legt

sie entlang ihrer Route Depots an, die dann die von ihr geführten Karawanen nutzen können. Sollten die Heldinnen Aischa saba Rafiki un beobachtet folgen, Verbergen +4), können sie Zeuge werden, wie die Wildnisführerin ihr Depot aufstockt. Heldinnen, die am Verdursten sind, können das Lager dann plündern. Entdeckt die Wildnisführerin die Heldinnen, wird sie diese zunächst skeptisch beobachten und versuchen, den Kontakt zu vermeiden. Kommt es zum Kontakt mit den Heldinnen, wird sie die Heldinnen über den Sinn und Zweck ihrer Expedition anlügen und ihnen falsche Richtungsangaben geben. (*Menschenkenntnis* -4 um die Lüge zu entdecken. Sie behauptet, eine Karawane voll mit Wein zu sein, die nach entweder Teruldan oder Kurotan unterwegs ist). Trennen sich dann die Wege, wird Aischa saba Rafiki absichtlich zwei Stunden in die falsche Richtung wandern, um die evtl. folgenden Heldinnen abzuschütteln.

Flüchtlinge: Die Heldinnen treffen auf einen Stamm Wüstenwanderer und deren Tiere, die von der Oase vertrieben wurden. Die Flüchtlinge (etwa 100 Personen) werden die Helden um Wasser und Nahrungsmittel anbetteln. Sollten die Heldinnen nicht mindestens 3 Liter Wasser und 1 Tagesration Nahrung spenden, werden 2W Wüstenwanderer die Heldinnen angreifen und versuchen, auszurauben. Spenden die Heldinnen Wasser und Nahrung, erhalten sie dafür auch Informationen:

- Der Drache lebt auf dem Tafelberg über der Oase Ruwan Sha. (wahr)
- Der Drache kann nicht fliegen, er klettert den Tafelberg herunter um auf allen Vieren zu jagen. (teilweise wahr)
- Der Drache kann fliegen, Mara hat er sich aus der Luft geholt. (teilweise wahr)
- Der Flügel des Drachen ist verletzt, darum benutzt er ihn nicht (wahr).
- Der Drache raubt nur Jungfrauen. Ovulla war doch eine, oder? (falsch und ... falsch)
- Der Drache ist männlich. (falsch)

Konkurrenz: Die Helden treffen mitten in der Wüste auf 2W6 Abenteuerinnen aus Kurotan, die ebenfalls den Drachen töten wollen. Die Abenteuerinnen sind:

1-4: feindlich gesinnt. Sie sehen die Heldinnen als lästige Konkurrenz und versuchen sie zu vertreiben (Werte wie Wüstenräuber, allerdings mit Bronzeharnisch und Blutzahnhelm (RS 7 /

BE 4) und Dschadra (AT 13 PA 7 TP 1W6+5 RW mittel)).

5-14: am Verdursten. Für je 2 Liter Wasser pro Abenteuerin können sie vorm Verdursten gerettet werden. Dafür schließen sie sich den Heldinnen an (Werte wie Flüchtling). Sie müssen dann aber auch von den Heldinnen mit Wasser versorgt werden.

15-18: nur vordergründig freundlich eingestellt: Sie werden den Heldinnen folgen, aber dann einen Hinterhalt legen, sobald diese den Drachen getötet haben. (Werte wie Wüstenräuber)

19-20: geschlagen. Der Drache hat sie angegriffen und schwer verletzt. Alle haben Schmerz II und nur noch 5 LE. Peppeln die Heldinnen die Abenteuerinnen wieder auf (Heiltränke, 2l Wasser je Abenteuerin) erhalten sie folgende Informationen:

- Der Drache haust die meiste Zeit auf dem Tafelberg. Er scheint dort oben etwas zu bewachen (wahr).
- Der Drache speit in der Oase kein Feuer, aber außerhalb umso lieber (wahr).
- Der Drache kann nicht fliegen, er klettert den Berg herunter und geht auf allen Vieren jagen. (teilweise wahr)
- Es sind zwei Drachen, die in der Oase jagen. (falsch)
- Der Drache ist weiblich. (wahr)

Der Prinz von Hawa Jayid: Die Heldinnen treffen auf Prinz Ali Hawa Jayid, der zusammen mit seinem Bestienmeister und vier Xhul-Söldnerinnen unterwegs ist. Der Prinz stammte aus einer Oase nahe Teruldan, hat von der Kuroste gehört und will sich nun eine Statue auf dem Schwarzen Platz verdienen. Für die Jagd auf den Drachen ist der arrogante Prinz gut vorbereitet: Er hat ein Geschütz auf eine Kampfplattform montieren lassen und ist nun mit einem Knochenwüter, der die Kampfplattform trägt, auf dem Weg zur Oase Ruwan Sha. Der Prinz weiß Folgendes zu berichten:

- Der Drache gehört zur Gattung der Wüstendrachen. Da es mehr weibliche als männliche Wüstendrachen gibt, ist es wahrscheinlich ein Weibchen (wahr).
- Das sich Wüstendrachen in einer Oase festsetzen, ist eher ungewöhnlich. Das tun sie normalerweise nur zur Eiablage, dabei legen sie auch einen kleinen Hort an (wahr).
- Wüstendrachen sind gute Flieger. Gegen den

Drachen habe ich ein Geschütz mitgebracht, dass alles vom Himmel holen kann (Wunschdenken).

Der Prinz wäre bereit, sich mit den Heldinnen zusammen zu tun, jedoch unter folgenden Voraussetzungen: Er erhält das Gold aus Teruldan und den Ruhm in Kurotan. Er gibt den Befehl, er weist die Heldinnen an und erwartet Verehrung von den Heldinnen. Die Heldinnen können sich natürlich dem Prinzen anschließen, um ihn dann zu hintergehen. In diesem Fall stehen die Xhul-Wächterinnen (Werte wie Wüstenräuber) und der Bestienmeister gegen sie. Nach dem Kampf gegen den Drachen stände dann die Schlacht um die Überreste an. Der Prinz hat keinen Skrupel, das Geschütz gegen die Heldinnen einzusetzen. Sollten die Heldinnen freiwillig ins zweite Glied treten, erhalten sie, so der Drache getötet wird, immer noch 8 AP gutgeschrieben.

Weitere Ideen für die Wüste Lath

Für weitere Begegnungen in der Lath empfehle ich das Abenteuer „*Die Augen der Lath*“ im Abenteuerband *Auf Blutigen Pfaden* ab S. 111.

Die Traumzeit

„Du willst wissen, was die Traumzeit ist? Nun, an der Frage merkt man, dass du kein Wüstenwanderer bist. Die Traumzeit ist die Erinnerung an eine Welt, die einst war und an einen Gott, der einst herrschte. Sie ist ein Blick hinter den Schleier der Wirklichkeit und ein Tor in eine andere Welt.“

–Iwabot-Mata U-Ogura Ipau-Rhimbe zu einem Abenteuerer aus Kurotan, der offensichtlich Xhul-Vorfahren hatte. Teruldan, neuzeitlich.

Bei dem was die Xhul als Traumzeit bezeichnen, handelt es sich um ein nicht klar definiertes, spirituelles Konstrukt, bestehend aus besonderen astralen Erfahrungen und veränderten Bewusstseinszuständen, bis hin zu temporal- und sphärenmagischen Erlebnissen. Es heißt die Traumzeit sei eine Art Zauberwelt, eine Anderswelt, göttliche Idee und kollektives Bewusstsein, gewoben aus Träumen und Gedanken. Dabei ist sie für die Xhul zugleich Folge und Ursprung der Wirklichkeit.

Ein aventurischer Analysemagier würde die Traumzeit als chaotische Mischung von Hellsicht-, Illusions-, Sphären-, Temporal- und Einflussmagie beschreiben. Ein Sphärologe würde vielleicht von einer erlebten Sphärenverschiebung sprechen. Der Unbedarfte hingegen hielte sie wohl schlicht für einen beängstigend intensiven (Alp-)Traum oder Rausch.

Die Wahrnehmung dieser Welt liegt außerhalb der natürlichen Sinne. Nur mit Hilfe von schamanischen Ritualen und bestimmten Traumtechniken lässt sich die Traumzeit erfahren und erkunden, oder sogar körperlich betreten.

In der Traumwelt werden Emotionen und Ängste, sowie astrale und dämonische Kräfte und Geistwesen sichtbar gemacht. Geheimnisse, Lügen, Illusionen und Schleier sind hier leichter zu durchschauen, als in der normalen Wirklichkeit und die Absichten anderer Wesen, Schicksalsentscheidungen und drohendes Unglück oftmals schon lange im Voraus zu erahnen. Dies äußert sich in skurrilen Traumbildern, grellen Farben oder grauen Schleiern; entstellte Gesichtszüge, verdächtige Gerüche und dergleichen, oder entlarvende Äußerung von Person, die sich nur in der Traumzeit manifestieren. Aber auch kuriose Dinge wie geisterhafte Begleiter werden sichtbar. Angereichert werden diese Traumzeitbilder durch Paradoxa jeglicher Art, wie etwa plötzlich lebendig werdende Gegenstände und Pflanzen, sowie das Auftauchen von Geisterwesen. Es ist wichtig zu wissen, dass nicht alles was der Traumzeitreisende wahrnimmt, auch der Wahrheit entspricht, denn die Traumzeit zeigt vor allem das, was der Reisende sehen möchte. Deshalb wird eine Traumzeitszene rollenspieltechnisch immer zuerst vom betroffenen Spieler beschrieben. Er äußert darin, was er in der Traumzeit wahrnimmt. Der Meister ergänzt dies (wenn er möchte) durch weitere (offensichtliche) Details.

Um nun die Spreu vom Weizen zu trennen, oder nicht Offensichtliches zu entdecken, muss der Reisende sehr gut beobachten, sich auf einzelne Ziele fokussieren und erklären was genau er betrachtet und erwartet. Mithilfe von Proben auf *Sinnenschärfe*, *Menschenkenntnis*, *Tierkunde*, *Charisma* und *Intuition*, die der Meister verdeckt auswürfelt, können (je nachdem ob und wie gut sie gelungen sind) vom Meister weitere Detailinformationen erfragt, Klarheit geschaffen oder aber auch Irrtümer

und Zweifel verstärkt werden.

Auch der unbewusste, sowie der bewusste Übergang zum Limbus (selten, und nur in der Nähe von Sphärenrupturen möglich) oder den nahen limbischen Pfaden (der Normalfall) ist von hier aus möglich. Für Außenstehende verblasst der Schamane bei diesem Ritual nach und nach zu einem geisterhaften Wesen. Zugleich kann sich auch die nähere Umgebung im Diesseits verändern und Zustände wie in der Traumzeit eintreten. Außenstehende nehmen diese „Wirklichkeit werdenden Träume“ als geisterhafte Schemen wahr.

Das Reisen auf den limbischen Pfaden fühlt sich an wie schnelles Gleiten auf einer unsichtbaren Bahn durch die Geisterwelt, gepaart mit surrealen Stops an sprechenden Steinen und Tieren, Sonnenaufgängen auf der falschen Seite der Welt und Tauchgängen in Ozeanen, die noch nicht oder nicht mehr existierten. Am Ziel der Reise materialisiert sich der Iwabot-Mata langsam und wird wieder Teil der Realität, genauso wie alle, die mit ihm reisen. Reisende berichten, dass sich dieses Materialisieren wie Stolpern anfühlt.

Bei einer Reise durch die Traumzeit und die limbischen Pfaden können Reisende dabei zu großen Heiligtümern alter und neuerer Zeit vorstoßen, die großen Träumer (Ahnengeister, Tierkönige, Dämonen und Götter) auffinden oder gar die fremdartigen Lichtträumer und Pfadwandler treffen.

Hier ein paar Ideen, wo die Heldinnen die Traumzeit verlassen können:

1: Die Heldinnen reisen nach Ruwan Sha und materialisieren sich an einem Morgen im niedergebrannten Xhul-Dorf. Bei einem geraden Ergebnis auf einem W6: *„Die Welt gleitet an euch vorbei, während ihr fest auf dem Boden steht. Dinge, die waren, Dinge die sind und Dinge, die noch sein könnten rasen auf euch zu. Ihr fallt in den Traum, ihr werdet in die Realität fallen. Vor euch seht ihr die Oase Ruwan Sha. Der Tafelberg. Der Drache, der auf dem Berg hockt. Und der Drache hebt seinen Kopf, wittert euer Nahen, durch Raum und Zeit, durch Realität und Traum. Er weiß, dass ihr kommt.“*

Bei einem ungeraden Ergebnis auf einem W6: *„Die Welt gleitet an euch vorbei, während ihr fest auf dem Boden steht. Dinge, die waren, Dinge die sind und Dinge, die noch sein könnten rasen auf euch zu. Ihr fallt in den Traum,*

ihr werdet in die Realität fallen. Vor euch seht ihr die Oase Ruwan Sha. Der Tafelberg. Der Drache, der auf dem Berg hockt. Ihr seht Eier, so groß wie Orkköpfe. Ihr seht Drachen, die aus den Eiern schlüpfen, ihr seht zerbrochene Eier, ihr seht ein leeres Nest. Die Drachin hat euch nicht bemerkt.“

2: *„Nein! Das ist nicht euer Ziel! Rasend schnell bewegt ihr euch weg von Ruwan Sha. Dieser verdammte Narr! Der Iwabot-Mata sollte euch doch zu der Oase bringen! Ihr fallt aus dem Traum, zurück in die Realität, fern von Ruwan Sha.“*

Die Heldinnen landen 1-2) in Kurotan, 3-4) in Teruldan, 5-6) in der Oase Chemchemi

3: *„Um euch verblasst der Traum, alles wird dunkel. Und feucht. Ihr riecht Wasser. Ihr schmeckt Wasser. Ihr fallt aus dem Traum in die Realität.“*

Die Heldinnen landen **1-12)** im See der Oase Ruwan Sha. Der Drache ist noch W3 Tage auf Jagd außerhalb der Oase und hat die Heldinnen nicht bemerkt. **13-17)** in einer Brunnenruine in der Wüste. Der Brunnen ist mit sauberem Wassers zu 2/3 gefüllt, frei von lästigen Gefahren und nur eine Tagesreise von der Oase entfernt. **18-19)** im Wassertrog der Oase Chemchemi. **20)** in einem Brunnen, der von W6 Marus bewohnt wird. Der Brunnen ist zwei Tage von Ruwan Sha entfernt.

Die Heldinnen landen unter Wasser und müssen erst an die Oberfläche schwimmen, um Luft holen zu können. Beachte dabei die Behinderung durch Rüstungen und Ausrüstung.

4: Die Heldinnen materialisieren sich vor einem Schwarzen Monolithen in der Wüste. In der Nähe warten ihre Reittiere, vom Iwabot-Mata fehlt jede Spur. Mit einer *Sinneschärfe* +1 lasst sich an dem Platz, an dem der Iwabot-Mata saß, eine Kerze in Form eines Rammschädels finden. Wird diese entzündet, taucht ein Rammschädel-Rauchwesen auf, das die Heldinnen unterstützt.

5: *„Dunkelheit. Räucherwerk. Der Geschmack von Blut. Gesang. Da, ein Licht! Ein Tor! Ihr, die unerwarteten Gäste, fallt aus dem Traum in die Realität.“*

Die Heldinnen plumpsen in die Mitte eines Beschwörungsrituals in einem verlassenem Keller im Lumpenpot Kurotans. Dort haben sich 2W6 Kultisten (Werte wie Flüchtlinge, sie sind mit Dolchen bewaffnet) versam-

melt und wollten ursprünglich einen Dämon (Karmanath) (https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_Karmanath.html) beschwören. **1-8**) Die Kultisten sind erstaunt und halten die Heldinnen für Gesandte ihres Götzen. Sie werfen sich vor ihnen nieder, bieten ihnen Wein, die Genitalien eines geopfertem Jünglings und Weihrauch an und flehen um Beistand für die Erstürmung des Kuros-Tempels. **9-16**) halten die Heldinnen für Abgesandte des Kuros-Kultes und greifen an. **17-19**) fliehen schreiend. **20** fliehen schreiend vor dem, was hinter den Heldinnen kommt (Shruuf (https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_Shruuf.html))
Bei einer ungeraden Zahl erscheint zudem hinter den Heldinnen ein Dämon (Karmanath), bei einer 13 gar ein Grakvaloth (https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_Grakvaloth.html).

Die Heldinnen (Gruppe A) werden zum letzten Kampf zurückgesetzt, den sie zu bestreiten hatten, bevor sie den Iwabot-Mata trafen. Sie können in der Ferne sich selbst sehen, die gerade auf die Gefahr zulaufen (Gruppe B), vor sich die letzten Gegner, die auf die Heldengruppe lauern. Im folgenden Kampf haben die Helden eine Runde, in der die Feinde nicht reagieren können und einen Bonus von +2 auf AT und PA. Sobald der Kampf geschlagen ist (egal wie er ausgeht) lösen sich die Heldinnen auf. Nun wird mit den Heldinnen gespielt, die vor der Zeitreise standen (Gruppe B). Haben ihre Pendants aus der Zukunft gesiegt (Gruppe A) dann ist die Gefahr überwunden und die Reise geht ereignislos weiter. Haben sie verloren, stoßen die Heldinnen aus der Vergangenheit (Gruppe B) auf deutlich geschwächte und verwirrte (Verwirrung II) Gegner.

Satinav vergisst nicht und vergibt nicht. Die Heldinnen stoßen zwar als nächstes auf das Lager des Iwabot-Mata, finden aber dort nur seine ausgetrocknete, uralte Mumie vor.

Chaos und Vernichtung: Magie in der Lath

In Rakshazar haben eine Vielzahl dunkler Geheimnisse der fernsten Vergangenheit bis zum heutigen Tag hin überlebt und entfalten nach

wie vor ihre unheilvolle Wirkung. Das wohl bedeutendste Erbe der fernen Vorzeit ist das äußerst starke, aber zugleich auch instabile und chaotisch-verzerrte Wesen der hiesigen astralen Felder und Ströme. Als Folge dieses astralen Chaos manifestieren sich allenthalben allerlei spontane magische Effekte. Die Stärke dieses astralen Feldes, die sogenannte Astrale Dichte, ist dabei jedoch nicht konstant und überall gleich ausgeprägt. Die höchste Konzentration das Zentrum sozusagen – liegt zwischen Lavameer und Aschewüste. Je weiter man sich von diesem Zentrum entfernt, desto schwächer wird die Astrale Dichte, bis sie schließlich an den Grenzen Rakshazars auf derisches Normalniveau herabsinkt. Allerdings gibt es aber auch Abweichungen von dieser Richtlinie, denn lokale Begebenheiten, Kraftlinien und -knoten sowie zeitabhängige, unvorhersehbare Energieschwankungen, verändern die Astrale Dichte zusätzlich.

Grundregeln

Astrale Regeneration

Da das magische Potential und die Astrale Dichte in Rakshazar im Vergleich zu weiten Teilen Deres deutlich höher ist, ist auch die astrale Regeneration deutlich effektiver. Pro Ruhephase regeneriert ein Magiebegabter zusätzlichen 1W6 AsP.

Fremde Zaubertradition

Für alle fremdländischen Zauberwirker, die sich noch nicht mit den magischen Besonderheiten Rakshazars auskennen, sind alle Zauber- und Ritualproben um zusätzlich -1 bis -2 Punkte erschwert (bzw. +1 bis +7 bei DSA4). Nach einigen Wochen und Monaten der Eingewöhnungszeit fällt diese Erschwernis weg (Sammelprobe *Magiekunde*, 5 Wochen.)

Chaoswurf

Nach jeder durchgeführten Zauber- oder Ritualprobe wird ein zusätzlicher Chaoswurf nötig, um die chaotischen Zaubereffekte zu bestimmen, die eventuell auftreten können. Dazu würfelst du 3W6 bei Zaubern bzw. 2W6 bei Ritualen und addierst die Anzahl der investierten AsP hinzu. Bei misslungenen Zaubern kommt ein weiterer 1W6 hinzu. Ist die Summe gleich oder größer 25, wird auf die kritische-Essenz-Tabelle (Siehe Anhang) gewürfelt und es kommt es zu

einem chaotischen Effekt. Alle Zauber und Rituale mit der Reichweite „selbst“ oder „Berührung“ dürfen -7 vom Chaoswurf abziehen, da die Kraft physisch gebunden bleibt. Aufrecht-erhaltene Zauber müssen nur zu Beginn einen Chaoswurf ablegen. Es werden nur die AsP gezählt die als Minimum für den Zauber oder das Ritual gelten. Zaubertricks sind vom Chaoswurf ausgenommen. Werden magische Artefakte ausgelöst, muss ebenfalls ein Chaoswurf absolviert werden (außer bei Infinitum-Artefakten).

Chaoswurf nach Basisregeln

Grundwert	Investierte AsP
Zauber	+3W6
Ritual	+2W6
Probe misslungen	+1W6
Reichweite „selbst“ oder „Berührung“	-7

Fokusregeln 1

Wenn du möchtest, kannst du die Magie-Grundregeln durch diese Fokusregeln um einige Details erweitern, wodurch die Spielmechanik allerdings etwas komplexer wird. Weiterhin gelten alle oben aufgeführten Grundregeln, die jedoch im Detail erweitert oder ersetzt werden.

Auswirkungen der Astralen Dichte

Für einen höheren Detailgrad werden die Auswirkungen des astralen Feldes in den Regeln berücksichtigt. Die Maßeinheit für die Stärke dieses Feldes wird *Astrale Dichte* genannt. Sie liegt üblicherweise zwischen 0 und 10. Im und um das Lavameer treten aber auch Werte von bis zu 20 auf. Der Meister bestimmt die Astrale Dichte aufgrund der entsprechenden Karte oder Regionsangaben und den lokalen Begebenheiten.

Der Wert der Astralen Dichte wird als weiterer Modifikator auf den Chaoswurf hinzuaddiert. Zum Ausgleich für die höhere Gefahr gegenüber den Basisregeln, muss für einen Zauber nur noch +2W6 (statt +3W6) und für Rituale +1W6 (statt +2W6) addiert werden.

Eine andere Auswirkung der Astralen Dichte ist deren Einfluss auf die Astrale Regeneration: Anstatt eines zusätzlichen 1W6 (wie in den Grundregeln angegeben), erhält ein Zauberwirker in jeder Ruhephase zusätzliche AsP in Höhe der halben Astralen Dichte.

Für den Teil der Lath, den die Helden bereisen, liegt die Astrale Dichte etwa zwischen 5 (der Wüste) und 8 (in Ruwan Sha).

Zauberdauer

Anstatt einer Unterscheidung zwischen Ritual und Zauber bietet sich eigentlich eher eine Berücksichtigung der Zauberdauer an, also die Geschwindigkeit mit der die Astralenergie freigesetzt wird. Wird die Astralenergie langsamer freigesetzt, kann sie natürlich sehr viel besser abfließen und es besteht ein geringeres Risiko, die kritische Essenz zu überschreiten. Diesen Umstand machen sich viele rakshazarische Repräsentationen zu Nutze.

Die Unterscheidung zwischen Zauber und Ritual fällt einfach komplett weg, stattdessen wird der Chaoswurf nach folgender Tabelle modifiziert:

Astralenergie wird innerhalb von

3 Aktionen freigesetzt	(+7)
7 Aktionen freigesetzt	(+5)
15 Akt. freigesetzt	(+3)
1 Minute	(+1)
1 Spielrunde	(0)
3 Spielrunden	(-2)
6 Spielrunden	(-5)
1 Stunde	(-8)
1 Tag	(-15)

Mehrere Zauber an einem Ort

Die Gefahr der Chaoeffekte durch freigesetzte Astralkraft ist nicht an eine einzelne zaubernde Person gebunden, sondern vielmehr an den Ort der jeweiligen Spielszene (Reichweite ist Meisterentscheid). Sollten also mehrere Zauberwirker, an einem Ort gleichzeitig (innerhalb derselben Kampfrunde) Zauber oder Rituale zur Wirkung bringen, so wird für jede zusätzliche Zauberhandlung die Hälfte derer AsP-Kosten zum Chaoswurf hinzuaddiert. Aktive Infinitum-Artefakte gelten auch als weiterer gewirkter Zauber, für sie wird einfach die Anzahl ihrer permanenten AsP zum Zauber hinzuaddiert.

Explodierende Würfel

Um die chaotischen und unberechenbaren Ergebnisse der Magie noch besser darstellen zu können, können Würfel bei einer geworfenen

6 auch „explodieren“, also nochmal gewürfelt und dieses Ergebnis zum ersten hinzuaddiert werden.

Chaoswurf nach Fokusregeln 1

Grundwert: Investierte AsP + Astrale Dichte

Zauber: +2W6

Probe mislungen: +1W6

Explodierte Würfel: +W6 pro geworfener 6

Reichweite „selbst“ oder „Berührung“: -7

Pro weiterem Ritual / Zauber vor Ort: + ½
AsP-Kosten

je nach Zauberdauer: +7 (3 Aktionen) bis -15 (1 Tag)

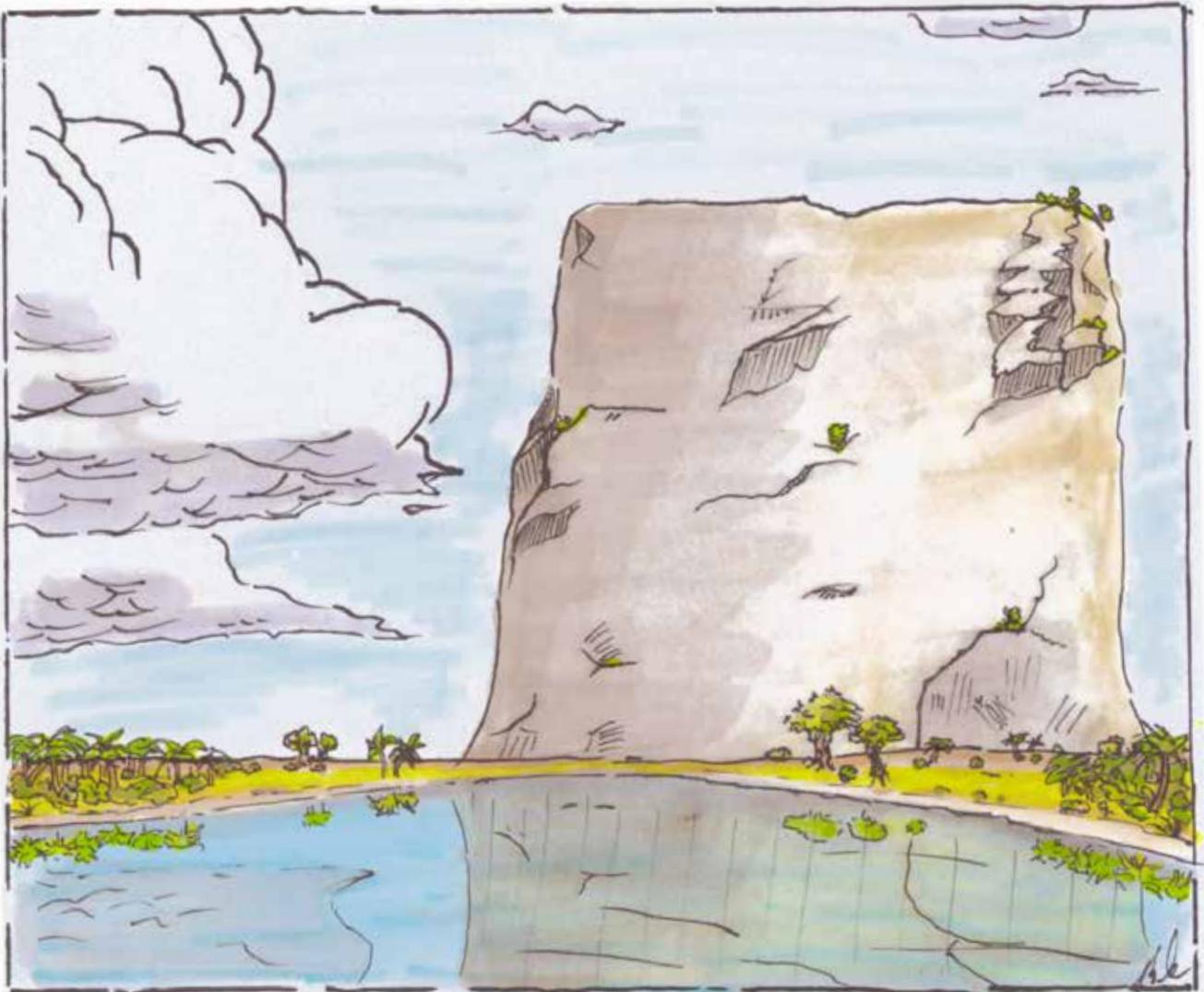
Die Oase Chemchemi

Jenseits von Kurotan und Teruldan, zwei Tage hinter der Oase Ruwan Sha liegt die Oase Chemchemi. Aus einer Quelle sprudelt Wasser

in einen Trog aus Sandstein. Der Trog ist etwa 15 Schritt lang, zweieinhalb Schritt breit und zwei Schritt tief, wobei der größte Teil des Troges im Sand vergraben liegt. Nur ein Rand von etwa 2 Spann Höhe ragt über den Sand hinaus. Wasser, das aus dem Trog überläuft, hat in der näheren Umgebung des Troges dafür gesorgt, dass Gras wächst. Aber seit die Oase Ruwan Sha vom Drachen besetzt ist, lagert hier eine Gruppe Reiternomaden, deren Tiere das Gras gefressen oder zertrampelt haben und den Trog täglich fast leer saufen (und das Wasser schon verschmutzt haben).

Der Sayback der Gruppe ist zugleich deren Wahrer der Ordnung, eine ungewöhnliche Konstellation, da er somit die Leitung und die Gesetzbefolgung des Stammes in einer Person vereint. Fremden wird er zunächst ein Glas Wasser zugestehen (Widerstandsprobe auf Zähigkeit, sonst Durchfall). Danach wird ihnen freundlich, aber bestimmt mitgeteilt, dass sie gefälligst verschwinden sollen, da das Wasser

Die Oase Ruwan Sha



Finale

nur für die Tiere und die Bewohner der Oase reichen würde. Sollte man sie nach Ablauf einer Stunde noch in der Oase oder deren Umgebung finden, werde man sie töten.

Die Oase kann aber ein wichtiger, rettender Brunnen sein, wenn ein erster Angriff auf den Drachen misslingt, der Weg nach Teruldan oder Kurotan abgeschnitten ist und das Wasser knapp wird. Dann müssen die Heldinnen das Wagnis auf sich nehmen und heimlich in die Oase eindringen, am besten nachts (Verbergen – 2). Ein positiver Nebeneffekt ist, dass dann aus der Quelle im leeren Trog sauberes Wasser sprudelt. Die Wände des Troges sind glattgeschliffen und bieten wenig Halt (*Klettern* +1). Sollten die Heldinnen entdeckt werden, hetzt der Sayback W3 Reiternomaden (Werte wie Wüstenräuber) auf sie.

Die Oase Ruwan Sha, der Hort des Drachen

Dominiert wird die Oase (Bild, S. 38) von einem See, der etwa 500 Schritt im Durchmesser misst und eine Wassertiefe von etwa 7 Schritt aufweist (1). Die Uferregion des Sees ist dicht mit Schilf bewachsen (2). Daran schließt sich ein Baumstreifen an, der etwa 150 Schritt breit ist (2). Dort wachsen Datteln, Akazien, Aprikosen und Granatäpfel. Im Südosten des Baumstreifens wachsen auf einem Streifen von weiteren 200 Schritt Breite und 600 Schritt Länge Kakteen (3). An der Nordseite wächst etwas Hirse (4). Etwas Außerhalb der Oase stand, bis der Drache es niederbrannte, das Dorf der *Xhul*, die die Oase bewohnten (5). Die zweite Landmarke Ruwan Shas ist der Tafelberg (6), der sich im Osten des Sees erhebt. Der Berg erhebt sich, wie ein riesiger, steinerner Baumstumpf, 400 Schritt in die Höhe. Der Tafelberg besteht aus Kalk- und Sandstein, an seiner Flanke windet sich ein schmaler, etwa ein Schritt breiter Weg empor. Oben befindet sich das Nest des Drachen (7). Dort liegen einige halb abgenagte Knochen, sowie natürlich die drei Eier (8) und der Hort des Drachen (2W20*100 TE an Gold, Bronzeschmuck und Edelsteinen).

Der Kampf gegen den Drachen

Wenn die Helden in Ruwan Sha eintreffen, wird es Zeit, sich dem Drachen zu stellen. Würfeln sie und legen die Umstände des bevorstehenden Kampfes fest.

Tageszeit:

Wenn die Heldinnen es nicht anders bestimmen, treffen sie: 1 am Morgen, 2-3 am Tage, 4 am Abend 5-6 in der Nacht ein.

Aufenthaltort des Drachen:

Der Drache ist zurzeit:

1-5 in seinem Nest auf dem Tafelberg. Die Heldinnen gelten dann automatisch als entdeckt.

6-16 in der Oase auf Jagd. Bei 1-3 auf einem W6 war die Jagd erfolgreich und der Drache ist so mit dem Fressen beschäftigt, dass er die Heldinnen erst bemerken wird, wenn diese ihn angreifen.

17-20 im Umland der Oase auf Jagd. Bei 1-4 auf einem W6 hat er die Heldinnen bereits entdeckt und schleicht sich von hinten an sie heran. Bei 5 stoßen die Heldinnen auf frische Fährten des Drachen. Bei 6 finden sie eine seit einem Tag verlassene Oase vor, der Drache wird noch einen weiteren Tag in der Lath jagen.

Solange die Heldinnen im Baumstreifen oder Schilfstreifen kämpfen, wird er nur Feuer speien, wenn er Schmerzstufe II erreicht hat. Weniger Skrupel hat er, wenn die Helden sich in den Kakteen oder der verlassenen Siedlung befinden.

Sollten sich die Heldinnen aufteilen und ein Teil der Heldinnen versuchen, den Tafelberg zu besteigen, wird der Drache, sobald er dies bemerkt (*Sinnesschärfe* (Sehen)+2, 10 Spielrunden), alles liegen und stehen lassen und zum Tafelberg stürmen. (*Klettern* -1, 10 Spielrunden). Jede Qualitätsstufe entspricht einer Spielrunde *Klettern*. Schaffen die Heldinnen vor Ablauf von 10 Spielrunden, den Tafelberg zu besteigen, haben sie den Sprint nach oben in Rekordverdächtigter Zeit geschafft und bleiben unentdeckt. Ein Patzer bedeutet, dass der Drache sie automatisch entdeckt. Die Sammelprobe muss jede Heldin ablegen, die sich auf den Weg nach oben macht. Werden die Heldinnen entdeckt,

müssen sie die Sammelprobe weiter ablegen, um nach oben zu gelangen. Haben sie dabei weniger als 8 QS erreicht, wird sie der Drache überholen, sonst sind sie vor dem Drachen da.)

Den Fels erklettert er in insgesamt 3 Spielrunden. Schafft es ein Teil der Heldinnen zur Spitze des Tafelbergs, können sie das Nest zerstören und den Hort plündern. Mit einer *Verbergen* +3 haben sie zusätzlich die Möglichkeit, einen Hinterhalt für den Drachen zu legen. Kommt der Drache vor den Heldinnen oben an, wird er vom Tafelberg herab gegen sie kämpfen. Solange die Heldinnen den Berg hinaufsteigen, kann er nicht den Schwanz oder die Krallen einsetzen, sehr wohl aber mit Hilfe des langen Halses nach ihnen beißen (bei QS 9 des Heldinnenaufstiegs) oder mit dem Flammenstrahl attackieren. Heldinnen können dem Flammenstrahl ausweichen (*Ausweichen* +3 wegen dem schmalen Stieg) oder mit einem Schild blocken (Regeln zum Feuero dem siehe unten, Schilde haben Strukturpunkte und können zerstört werden. Solange sie nicht aus Metall sind, geraten sie in Brand und verlieren 1W6 Stabilität je KR).

Wenn die Heldinnen den Drachen töten, winken ihnen für diese Tat 15 AP. Auf dem Rückweg nach Kurotan müssen sie sich vor eventuellen Konkurrentinnen in Acht nehmen, die ihnen auflauern (siehe Begegnungen). Schaffen sie es mit dem Kopf des Drachen (oder zumindest mit einem Auge und dem Karfunkel) bis nach Kurotan und zum Tempel des Kuros, werden sie zu Siegerinnen erklärt, erhalten eine Statue auf dem Schwarzen Platz, dürfen ein Jahr aus ihrem Ruhm Gewinn schlagen und werden zudem mit Gold, Waffen, Wein, Jünglingen und wertvollen Fellen im Gesamtwert von 2.300 TE überhäuft. (Auch in der Stadt können sie noch angegriffen werden, so ein Drachenschädel ist nicht klein und ziemlich auffällig. Einen Sieg in der Kurosqweste erringt man auch, wenn man nur den Kopf des Drachen abgeliefert, man muss ihn nicht selbst erschlagen haben. Der Kopf kann mittels *Verbergen* +2 getarnt werden, Auge und Karfunkel sind mit *Verbergen* -3 ausreichend vor gierigen Blicken geschützt)

Sympathie für einen Drachen

Die Heldinnen können sich auch dafür entscheiden, die Kurosqweste abzubrechen. Sei es, weil die Drachin einfach zu stark ist, die Wüste zu harsch oder aber, weil sie keine Mutter tö-

ten wollen. Vor allem im letzten Fall bietet die Drachin den Heldinnen einen Deal an: Sie können ihre Vasallinnen werden, sie vor anderen Questteilnehmern schützen und jede Woche einen Ochsen (oder eine vergleichbare Menge Fleisch) opfern. Dafür dürfen sie Zoll von den Karawanen und Wüstenwanderern nehmen, die Drachin zur Unterstützung rufen und die Oase als Herrscher besitzen.

Bis auf die Teruldaner, die ja hinter dem Karfunkel und einem Auge der Drachin her sind, ist diese Lösung für alle Beteiligten annehmbar. Die Reiternomaden und die Wüstenwanderer können die Oase wieder nutzen und das Wasserloch und die Umgebung wären durch die Präsenz der Heldinnen und der Drachin sicher vor Räufern und wilden Tieren. Die Heldinnen können Zoll nehmen und ein eigenes Reich errichten. Die Drachin hat regelmäßig Futter, einen ruhigen Platz, um ihre Brut aufzuziehen, und Wächter, solange ihr Flügel noch heilt.

Natürlich gibt es für diese Lösung des Drachenproblems keine Statue in Kurotan (und der Kult des Eisenpelzes ist auf die Heldinnen schlecht zu sprechen, haben sie doch eine heilige Queste beendet), trotzdem haben sich die Heldinnen 15 AP verdient.

Omelette aus Dracheneiern

Eine weitere Variante, die Drachin aus der Oase zu vertreiben, ist es, die Eier auf dem Tafelberg zu vernichten. Möglichst, ohne dass die Drachin die Heldinnen entdeckt, bevor diese sich in die Wüste zurückgezogen haben. Die Drachin wird noch etwa zwei Tage lang trauern, einen weiteren Tag lang die Heldinnen verfolgen und sich dann in die Tiefen der Lath zurückziehen.

Diese Aktion funktioniert besonders gut, wenn die Drachin beim Eintreffen der Heldinnen gerade in der Lath jagt. Sollten die Heldinnen schon von der Drachin entdeckt worden sein oder sich im Kampf befinden, wird die Drachin sich nicht so leicht vertreiben lassen und erst aus der Oase verschwinden, wenn sie die Mörderinnen ihrer Brut vernichtet hat.

Wurde die Drachin so vertrieben, gilt die Kurosqweste als beendet. Da die Drachin noch lebt, muss der Rat der Kurospriester entscheiden, ob die Queste erfolgreich war (und die Heldinnen ihre Statue und alle Privilegien bekommen) oder nicht (1W6, bei allen geraden Zahlen war die Queste erfolgreich). Jedenfalls

haben sie sich 10 AP verdient.

Geschäftstüchtige Heldinnen dürften auf die Idee kommen, die Eier zu stehlen und in Kurotan zu verhöckern (ein Drachenei ist immerhin 1000 TE wert). Die Drachin wird die Heldinnen in diesem Fall verfolgen und zum Kampf stellen. **1-8** auf W20: Die Drachin spürt die Heldinnen am Tag in der Wüste auf. Gefahreninstinkt +2 um die Gefahr zu erahnen, danach haben die Helden die QS an Spielrundenzeit, sich auf den Kampf vorzubereiten. **9-17** auf W20: Die Drachin spürt die Heldinnen in der Nacht auf. Der Kampf beginnt sofort, die Heldinnen haben keine Zeit, sich darauf vorzubereiten. **18-20** auf W20: Der Flügel der Drachin ist inzwischen soweit geheilt, dass sie ihn auch für einen Kampf in der Luft (40 KR) nutzen kann. Sie spürt die Heldinnen in Kurotan oder Teruldan auf und wird sie von der Luft aus angreifen. Sie wird nicht landen. Nach 30 KR zieht sie sich zurück, wird aber am nächsten Tag wieder angreifen. Die Drachin verfolgt die Heldinnen so lange, bis sie tot oder die Eier zerstört sind. Solange die Drachin die Heldinnen angreift, ist kein Händler bereit, die Dracheneier zu kaufen.

Sollte die Drachin dadurch in einer Stadt besiegt werden, müssen die Heldinnen schnell sein und den Kopf der Bestie abschlagen, bevor es andere tun (2W Abenteurerinnen, Werte wie Wüstenräuber). Nur denn gilt die Kuroste als erfolgreich abgeschlossen und die Heldinnen erhalten 15 AP und die versprochene Belohnung des Gesandten aus Teruldan (2.500 TE)

Anhang

Dramatis Personale

Der Drache Mwanamke wa Joka

Mwanamke wa Joka ist kein Drache, sondern eine Drachin. Die Oase Ruwan Sha hat sie sich als neues Revier ausgesucht, weil hier eine intakte Kraftlinie eine korrumpierte Linie, die von der Lavasee herkommt, kreuzt. Mwanamke wa Joka hat sich letztes Jahr mit einem Drachen ihrer Art gepaart und will den Tafelberg als Nest nutzen. Ihre drei Eier hat sie bereits gelegt. Die Paarung der Drachen war sehr ruppig. Mwanamke wa Joka brach sich den rechten Flügel, auch die Flughaut war zerfetzt. Die Wunden sind mittlerweile am Abheilen, den-

noch fliegt die Drachin nur noch kurze Strecken im Gleitflug. Viel lieber klettert sie den Berg hinab und läuft dann auf ihren Beinen.

Mwanamke wa Joka Schuppen sind so weiß wie der Quarzsand der Lath, unterbrochen von ockerfarbenen Streifen auf ihren Rücken.

Mwanamke wa Joka im Kampf: Die Drachin nutzt ihre Fähigkeiten aus und wird sich von hinten an die Helden heranschleichen. Feuerspucken wird sie innerhalb der Oase nur, wenn sie Schmerz II erreicht hat, da sie die Oase möglichst lange erhalten will, schließlich kommen hier Beutetiere wegen des Wassers und der Nahrung her. Ab Schmerz III oder wenn ihr Nest bedroht ist, zieht sie sich auf den Tafelberg zurück und verteidigt diesen mit Feuerlanzen und Bissen.

Überraschen Sie die Heldinnen und lassen sie Mwanamke wa Joka auch mal eine kurze Strecke fliegen, vor allem, wenn sie bereits Hinweise darauf haben, dass die Drachin lieber läuft als fliegt.

Größe: 7 Schritt (ohne Schwanz); 11 Schritt (mit Schwanz); 2 Schritt Schulterhöhe; 10 Schritt Flügelspannbreite

Gewicht: 2.550 Stein

MU	17	KL	9	IN	12	CH	13
FF	9	GE	16	KO	24	KK	25
LeP	200	AsP	24	KaP	-		
INI	17+1W6			VW	8	SK	3
ZK	9	GS	6/8/10 (klettern/am Boden/gleitend)				

Biss:		AT	12		
	TP	2W6+6		RW	lang
Kralle:*		AT	14		
	TP	1W6+6		RW	lang
Schwanz:		AT	13		
	TP	1W6+4		RW	lang
Trampeln:		AT	10		
	TP	2W6+8		RW	kurz
Flammenstrahl:**		FK	12	LZ	2
	TP	2W6+2		RW	10/15/20

R S / 5/0
BE

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss, max.1 x Trampeln)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Kralle), Flugangriff (Biss, Kralle), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss, Kralle, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-II (Biss, Kralle, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 10, Fliegen 12, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Klettern 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 8, Verbergen 7, Willenskraft 6

Zauber: Blick in die Gedanken 12, Gedankenbilder 11, Odem Arcanum 8

Größenkategorie: groß

Typus: Drache, nicht humanoid

Beute: 1.250 Rationen (ungenießbar), Drachenschuppen (500 TE), Trophäe (Zähne, 200 TE; Drachentränen, 50 TE, Drachenspeichel, 25 TE; Drachenblut, 150 TE; Karfunkel, 2.000 TE)

Kampfverhalten: Wüstendrachen greifen meist aus der Luft an und stürzen sich dann auf ihre Opfer. Mwanamkewa Joka ist aber am Flügel verletzt. Sie wird sich also im Schutze der Dunkelheit oder im Schatten großer Dünen an die Opfer anschleichen und möglichst aus dem Hinterhalt angreifen. In der Oase wird sie nur Feuer spucken, wenn sie Schmerz II erreicht hat.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (Magische Wesen):

QS 1: Wüstendrachen lieben die Wüste und die angrenzenden Steppen. Sie fressen hauptsächlich Landtiere und Flugsaurier.

QS 2: An einigen Stellen schützen die Schuppen den Leib des Drachen offenbar weniger gut als an anderen (siehe Empfindliche Stelle).

QS 3+: Obwohl sie nicht allzu intelligent sind, können sie telepathisch kommunizieren und einige einfache Zauber wirken.

Sonderregeln:

*) **Krallenangriff:** Der Krallenangriff wird nur im Flug eingesetzt.

) **Flammenstrahl: Der Wüstendrache kann seinen Feuerstrahl insgesamt 7-mal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 bis 2 auf 1W6 erleidet der Held den Status Brennend durch brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich maximal gegen zwei Ziele pro Anwendung, die höchstens 2 Schritt voneinander entfernt sein dürfen.

Immunität gegen Feuer: Wüstendrachen sind gegen Schaden durch Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber ein IGNIFAXIUS beispielsweise richtet bei ihnen keinen Schaden an.

Empfindliche Stelle: An einigen Stellen hat der Wüstendrache weniger RS: am Halsansatz RS 2; am Hals RS 3; am Bauch RS 4; an den Flügeln RS 2. Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel der Stufe I (Trefferzonen) im *Aventurischen Kompendium* vorgestellt. Ohne diese Regel sind diese Zonen einfach um 4 erschwert zu treffen.

Wüstenräuber

Die Wüste lebt... und nicht alle Bewohner sind freundlich. Die Wüstenräuber sind hinter den Wertsachen der Karawanen her.

MU	15	KL	11	IN	13	CH	11
----	----	----	----	----	----	----	----

FF	12	GE	13	KO	13	KK	14
----	----	----	----	----	----	----	----

LeP	33	AsP	-	KaP	-		
-----	----	-----	---	-----	---	--	--

INI	12+1W6			AW	6	SK	2
-----	--------	--	--	----	---	----	---

ZK	2	GS	6				
----	---	----	---	--	--	--	--

Waffenlos:		AT	11	PA	6		
-------------------	--	----	----	----	---	--	--

	TP	1W6+1		RW	kurz		
--	----	-------	--	----	------	--	--

Bronzespeer:		AT	11	PA	4		
---------------------	--	----	----	----	---	--	--

	TP	1W6+3		RW	mittel		
--	----	-------	--	----	--------	--	--

Steinäxte:		AT	11	PA	4		
-------------------	--	----	----	----	---	--	--

	TP	1W6+3		RW	mittel		
--	----	-------	--	----	--------	--	--

Steinäxte:		FK	11	LZ	1		
-------------------	--	----	----	----	---	--	--

	TP	1W6+4		RW	10/50/80		
--	----	-------	--	----	----------	--	--

RS/BE 3/1 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I / Finte I, Präziser Schuss/Wurf I / Wuchtschlag II/ Berittener Kampf, Berittener Schütze

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Persönlichkeitsschwächen (Streitsucht, Vorurteile gegen Orks), Schlechte Eigenschaften (Rachsucht)

Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6 Verbergen 7, Willenskraft 4, Reiten 7

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 26 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Wüstenbrunnenmaru

Größe: 2,00 Schritt Körpergröße

Gewicht: 90 bis 100 Stein

MU	14	KL	11	IN	13	CH	10
----	----	----	----	----	----	----	----

FF	11	GE	13	KO	15	KK	14
----	----	----	----	----	----	----	----

LeP	36	AsP	-	KaP	-		
-----	----	-----	---	-----	---	--	--

INI	14+1W6			AW	8	SK	1
-----	--------	--	--	----	---	----	---

ZK	2	GS	8				
----	---	----	---	--	--	--	--

Waffenlos:		AT	14	PA	7		
-------------------	--	----	----	----	---	--	--

	TP	1W6		RW	kurz		
--	----	-----	--	----	------	--	--

Biss:		AT	12	AW	8		
--------------	--	----	----	----	---	--	--

	TP	2W6		RW	kurz		
--	----	-----	--	----	------	--	--

Schwanz:		AT	12	AW	8		
-----------------	--	----	----	----	---	--	--

	TP	1W6+2		RW	mittel		
--	----	-------	--	----	--------	--	--

Antiker Krummsäbel:	AT	14	PA	7			
----------------------------	----	----	----	---	--	--	--

	TP	1W6+3		RW	mittel		
--	----	-------	--	----	--------	--	--

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Dämmerungs-
sicht II, Verbesserte Regeneration II, Zä-
her Hund/Blutausch, Kälteempfindlich,
Schlechte Eigenschaft (Jähzorn), Licht-
empfindlich I

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser,
Beidhändiger Kampf I (Maru-Säbel), Finte I
(Waffenlos, Biss, Bronzesäbel), Kampfreflexe I,
Schmerz unterdrücken, Wuchtschlag I (Waffenlos,
Biss, Schwanz, Bronzesäbel,)

Talente: Klettern 3, Körperbeherrschung 7,
Kraftakt 9 Schwimmen 10), Selbstbeherrschung 8
Sinnesschärfe 5, Verbergen 5 Einschüchtern 10),
Willenskraft 8 Kriegskunst 7

Anzahl: W3

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Beute: Waffen, Rüstung

Kampfverhalten: Nicht umsonst werden Marus
auch Wütechsen genannt. Sie greifen ohne Unter-
lass mit ihrem Säbel oder Bissattacken an. Häufig
verfallen sie dabei in Blutausch. Allerdings sind
ihre Arme schwach und sie können ihre Waffen nur
eine kurze Weile im Kampf sinnvoll einsetzen.

Flucht: Verlust von 75% der LeP

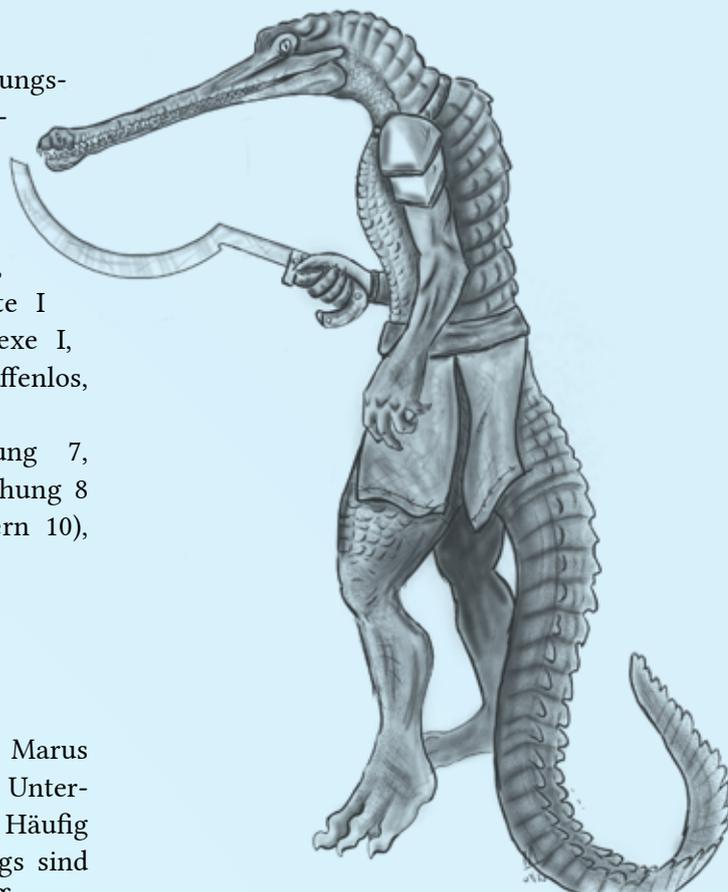
Sonderregeln: Schwache Arme: Nach jeder 5. KR,
die ein Maru ununterbrochen kämpft, muss er eine
Probe auf Kraftakt bestehen, um seine Waffen nicht
fallenzulassen. Er kämpft dann ohne Waffen wei-
ter. Die Probe ist beim zweiten Mal um 1 erschwert,
beim dritten Mal um 2 usw.

Alternativ kann er, wenn er nur eine Einhandwaffe
führt, diese auch in die andere Hand nehmen. Der
Wechsel der Hand kostet 1 Aktion.

Segelechse

Früh morgens, wenn über der Lath die Sonne
aufgeht, kann man die Segeleichen am besten
beobachten, ohne gleich von diesen, bis zu drei-
einhalb Schritt langen, fleischfressenden Bestien
gejagt zu werden. Am Morgen sind ihre Leiber
nämlich noch ausgekühlt von der kalten Nacht
und die wechselwarmen Echsen deshalb lang-
sam und träge. Doch nur zwei Stunden später
machen die Segeleichen bereits Jagd auf alles,
was ihnen vor die Schnauze kommt.

Ihr Körper ist feist, ein kleiner, fast quadra-
tischer, Schädel sitzt auf einem kurzen Hals.
Der Schwanz macht gerade mal ein Viertel der
gesamten Körperlänge aus. Am auffälligsten ist
jedoch das Rückensegel, das fast zwei Schritt



in die Höhe ragt. Diese mit Haut bespannten
Segel sind die Verlängerung des Rückgrats der
Echsen und dienen dazu, die Körpertemperatur
nach einer kalten Nacht möglichst schnell wie-
der nach oben zu treiben. In der Paarungszeit,
im Hochsommer, färben sich die Rückensegel
der Männchen leuchtend rot, die der Weibchen
violett oder dunkelblau. Nach einer Tragzeit
von 35 Wochen wird dann das Jungtier lebend
geboren. Nach nur drei Jahren ist es bereits
ausgewachsen.

Segeleichen leben in Gruppen von bis zu 20
Tieren, die von einem dominanten Männchen
angeführt werden. Ihre Hauptbeute sind Step-
penyaks, Schwarzböcke und Dreihörner, die sie
in der Gruppe jagen.

Größe: 4 Schritt (incl. 2 Schritt Rückensegel), 3,5
Schritt Länge

Gewicht: 250 Quader

MU 16 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 13

FF 11 **GE** 11 **KO** 15 **KK** 20

LeP 50 **AsP** - **KaP** -

INI 8+1W6 **VW** 3 **SK** 0

ZK 2 **GS** 7

Waffenlos: **AT** 14 **PA** 7

TP 1W6 **RW** kurz

Biss:	AT	12		
	TP	1W6+5	RW	kurz
Schwanz:	AT	15		
	TP	1W6+2	RW	mittel
Trampeln:	AT	10		
	TP	2W6	RW	kurz

RS/BE 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Schwanzschlag (Schwanz), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Schwanz)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 9, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Rotte)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 150 Rationen Fleisch, Haut (5 TE) Segelleder (10 TE)

Kampfverhalten: Segeleichen versuchen ihre Beute zu umzingeln und dann von allen Seiten anzugreifen. Dabei hilft ihnen ihr herausragender Geruchssinn.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde (Wildtiere):

QS 1: Segeleichen greifen auch Gegner an, die viel größer sind als sie selbst.

QS 2: Das Segel dient zur Kühlung ihres Blutes und zur Balz. Besonders wertvoll sind Häute von Segeleichen, die während der Balz erschlagen wurden, da diese in Blau, Rot und Gelb schillern (+3 TE), während außerhalb der Balzzeit ihre Haut einen ockerfarbenen Ton aufweist.

QS 3+: Zwar jagen die Segeleichen aktiv, aber viel lieber sind sie auf Aas aus. Haben sie Beute gemacht, lassen sie von anderen Opfern ab.

Jagd: -2

Flüchtling / Handlanger

MU	12	KL	12	IN	14	CH	12
FF	15	GE	12	KO	13	KK	12
LeP	34	AsP	-	KaP	-		
INI	12+1W6			AW	6	SK	2
ZK	1	GS	8				
Waffenlos:		AT	12	PA	7		
	TP	1W6		RW	kurz		
Dolch:		AT	10	PA	6		
	TP	1W6+1		RW	kurz		

Knüppel:	AT	7	PA	2
	TP	1W6+2	RW	mittel
Speer:	AT	10	PA	5
	TP	1W6+3	RW	mittel

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 6, Überreden 3, Verbergen 3, Willenskraft 2, Handwerkstalent, das sie für ihren Beruf nutzt 12

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (Mob)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: je nach Flüchtling,

Kampfverhalten Flüchtlinge versuchen meist, gewalttätigen Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen. Müssen sie sich doch einmal zur Wehr setzen, so greifen sie meist auf einen Knüppel, Speer oder ihren Dolch zurück, aber sie versuchen nach Möglichkeit zu fliehen. In Überzahl sind sie hingegen meist weitaus mutiger.

Flucht: individuell; spätestens nach einer Stufe Schmerz versuchen die Flüchtlinge zu fliehen.

Der Prinz und sein Gefolge

Schwere Gastraperte auf dem Geschützsattel des Prinzen

LZ	10	RW	20/60/160
TP	1W20+4	Munition	Bolzen

Der Sattel wird von einem Knochenwüter getragen. Auf ihm haben ein Reiter und 5 weitere Personen Platz. Die vier Xhul-Söldner haben die Werte von Wüstenräubern.

Der Prinz

MU	13	KL	12	IN	13	CH	13
FF	11	GE	13	KO	14	KK	14
LeP	33	AsP	-	KaP	-		
INI	12/13/14+1W6			AW	6	SK	1
ZK	2	GS	7				
Waffenlos:		AT	10	PA	7		
	TP	1W6		RW	kurz		
Sichelschwert:		AT	13	PA	7		
	TP	1W6+4		RW	mittel		
Knüppel:		AT	7	PA	2		
	TP	1W6+2		RW	mittel		

Dshadra: AT 11 PA 3
TP 1W6+5 RW lang

Gastrapete: FK 8
TP 1W20+4

RS/BE 6/2 (Gesteuschalen) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Berrittener Kampf, Lanzenreiten, Wuchtschlag I / Finte I, Wuchtschlag II / Sturmangriff, Vorstoß

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit) und Verpflichtungen (Teruldan)

Talente: Einschüchtern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Reiten 10, Selbstbeherrschung 9, Sinneschärfe 5, Verbergen 2, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Ein Prinz gibt nicht auf. Schon gar nicht vor Straßenräubern! Und sollte er doch aufgeben, so waren es keine Straßenräuber!

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 29

Der Bestienmeister des Prinzen

MU 14 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 13

FF 10 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 14

LeP 33 **AsP** 34 **KaP** -

INI 14+1W6 **AW** 7 **SK** 1

ZK 2 **GS** 3

Waffenlos mit Gelenkmessern:

AT 10 PA 7

TP 1W6+2 RW kurz

Speer: AT 11 PA 3

TP 1W6+3 RW lang

Wurfholz: FK 7

TP 1W6+2 RW 10/25/40

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeit Pfadmagier I, Bindung der Waffe, Vollzauberer, Animist, Beruf Abrichter

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz, Jagdwildgeruch

Talente: Reiten 6, Tierkunde 10, Sagen/Legenden 6

Zauber: Tierverwandlung 6 (Prim-Prim), Herr über das Tierreich 8, Glutlauf 3

Kampfverhalten: Der Xhul ist seinem Herrn treu ergeben, doch flieht er viel eher. Im Kampf wird er versuchen, aus dem Hintergrund heraus die Reittiere der Heldinnen zu beeinflussen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 15

Beim Heldenfreund

Wenn die Heldinnen in Kurotan einkaufen wollen, können sie am Schwarzen Platz die Dinge natürlich einzeln erstehen. Meine Erfahrung als Spielleiter zeigt aber, dass bei den anderen Spielerinnen die Motivation leidet und der Spielspaß abhanden kommt, wenn eine Spielerin wieder mal stundenlang die Händler abklappert, nur um bessere Ausrüstung für ihre Barbarin zu finden. Daher möchte ich hier einen Händler vorstellen, der genau weiß, was Heldinnen wollen.

Zu den Preisen noch ein Wort: Der Wert der Waren wird hier in TE (Tauscheinheiten) angegeben. Diese inoffizielle rakshazarische Währung gibt an, wie viel eine Person bereit ist, für ein Gut zu tauschen. Tauschen deswegen, weil es nicht in ganz Rakshazar Münzwährungen gibt und man lieber dem Tauschhandel frönt. Zur leichteren Handhabung wird davon ausgegangen, dass 1 TE einem aventurischen Silberling entspricht.

Kai-Groma Heldenfreund, der Händler der Helden

Kai-Groma ist ein Ork gehobenen Alters, der unter seiner Halbglatze leidet. Er stammte aus einem Brachtäo-Händlerkeiz, lebte und kämpfte in seiner Jugend mit Angurianern (daher seine Abneigung gegen alle Amhasim, von denen er 60% mehr verlangt, sollten sie doch einmal seinen Stand aufsuchen) und handelt seit nunmehr 10 Jahren mit allerlei Heldenbedarf in Kurotan.

Sein Stand ist ein mit Messingplatten gepanzerter Wagen, der von einem Dreihorn gezogen wird. Ein Schild und viele bunte Wimpel weisen darauf hin, dass Kai-Groma der Ausstatter der Gewinner der letzten fünf Kurosquesten ist. Er baut seinen stand jeden morgen am Schwarzen Platz unter der Statue des letzten Gewinners auf.

Kai-Groma stellt Rüstungssets und Ausrüstungssets zusammen. Da er selber in jungen Jahren viel unterwegs war, weiß er, was Heldinnen brauchen. Auf seine Sets kann man sich verlassen.

Rüstungsset Reiternomade (335 TE)

„Ah, gute Wahl, gute Wahl. Das hier ist eine Rüstung aus den Knochen eines Knochenwüters. Dazu dieser Lederhelm aus dem Leder des selben Tieres und ihr seid gerüstet gegen die Gefahren

der Wüste. Seht ihr diese Verzierungen hier? Das bedeutet, die Rüstung wurde unten, bei Yal-Kalabeth gefertigt, da weht ein Geist von Freiheit und Rebellion mit. Dazu hier dieses Schild, dort diese Reiterlanze und dieses Schwert aus Kurotan.“

Knochenrüstung, Lederhelm (RS 3 /Be 1, Gew. 7 Stein), Großer Lederschild (TP 1W+1, L+S KK 15 AT/PA mod -5+2 RW kurz, Gew. 2,5 Stein) Drakzik (Überlange Lanze) (Stangenwaffen, 2h, kann vom Reittier aus als Lanze eingesetzt werden. TP 1W+4, L+S GE/KK 15 AT/PA mod -0-2 RW lang, Gew. 6 Stein, Länge 2,5 Schritt), Tropfenschwert (Schwerter, TP 1W+4, L+S GE/KK 14 AT/PA mod -1/-1 RW mittel, Gew. 1,5 Stein)

Rüstungsset Ork (740 TE)

„Oh, eine Seltenheit. Das ist eine M’Reg-Cha, eine Orkische Rüstung. Hier Lederschuppen, dort Kupferplättchen, dort Hartholz und das hier ist sogar eine echte Drachenschuppe. Die Teile werden in das Haar des Trägers eingeflochten und ergeben zusammen die M’Reg-Cha. Will ein Ork die Rüstung haben, muss er den Träger der M’Reg-Cha erschlagen, scheren und dann die Teile einzeln in sein Fell einpassen. Die hier wurde von einem Brokthar erbeutet, der hat sie an seinem Träger gelassen. Da, das Leder ist echte Orkhaut und das ist nicht aufgenäht, sondern das ist noch das Originalfell des Orks. Dazu passt dieser orkische Hammer, Wakrog genannt, die Schlachtaxt aus guter Bronze und der Kompositbogen.“

M’Reg-Cha samt Orkhaut (5/3, GS-1 Gewicht 9,5 Stein), Wakrog (Hiebwaaffe, TP 1W+4, L+S KK 15 AT/PA mod 0/- RW mittel, Gew. 1,25 Stein), Schlachtaxt (Zweihandhiebwaaffen (2h), TP 2W+4 L+S KK14, AT/P-Mod 0/-4 RW mittel Gew. 2 Stein), Kompositbogen (Bögen, TP 1W+7, Laden 2 Aktionen, RW 20/100/160 Gew 0,75 Stein)

Rüstungsset Nordlandbarbar (270 TE)

„Die Rüstung stammt aus dem Norden. Ein schwerer Pelzmantel, Säbelkatze nehme ich an, dazu die Armstulpen hier. Der Stirnreif soll eine Barbarenkrone sein. Mammutzahn und Silber. Für die Wüste eher nichts, dafür kann ich euch aber einen guten Preis machen. Dazu die Schlachtaxt, die Steinaxt, der beschlagene Schild und den kleinen Bogen... günstiger kommt man nicht an eine vollständige Ausrüstung, die auch der Herr Kuros tragen würde.“

Schwerer Pelzmantel, Stirnreif, Armstulpen (3/3 Hitzestufe +2, Gew.3 Stein), Schlachtaxt (Zweihandhiebwaaffen (2h), TP 2W+4 L+S KK14, AT/P-Mod

0/-4 RW mittel Gew. 2,5 Stein), Steinerne Streitaxt (Hiebwaaffen, TP 1 W6+4 L+S KK14, AT/P-Mod 0/-1 RW mittel Gew. 4,8 Stein), Verstärkter Holzschild (TP 1W, L+S KK 16 AT/PA mod -4+1 RW kurz, Gew. 4 Stein), Kurzbogen (Bögen, TP 1W+4 Laden 20 Aktionen, RW 10/50/80 Gew 0,5 Stein)

Rüstungsset sanskitarischer Prinz (1095 TE)

„Seht euch diese leuchtenden Schuppen an! Messing! Viel besser als Bronze, zumindest in Rüstungen. Dazu dieser Helm. Die Federn sind echt Terrorvogel aus den Wäldern der Ipexco. Das Haar ist das einer Prinzessin. Dazu die Schienen für Arm und Bein. Damit seht ihr wie ein Prinz aus Teruldan aus! Nehmt den Sichelschild, die Drakzig und die beiden Säbel dazu, und schon kann euch der Drache nichts mehr anhaben. Die Säbel, der Große und der Kleine, sollen noch aus dem geheimnisvollem Elem stammen, mit dem das alte Amhas Handel trieb, bevor es die Brokthar eroberten. Eine Heldenrüstung, wahrlich! Und als Dreingabe bekommt ihr von mir diese Gastrapethe hinzu.“

Schuppenpanzer, Bronzehelm, Bronzeschienen (RS 7 Be 4, Hitzestufe +1, Gew. 18 Stein), Sichelschild (TP 1W+2, L+S KK 16 AT/PA mod -5+2 RW kurz, Gew. 6,5 Stein), Drakzik (Stangenwaffen, 2h, kann vom Reittier aus als Lanze eingesetzt werden. TP 1W+4, L+S GE/KK 15 AT/PA mod -0-2 RW lang, Gew. 6 Stein, Länge 2,5 Schritt), Sklaventod (Schwerter, TP 1W+4, L+S GE/KK 15 AT/PA mod 0/0 RW mittel, Gew. 1,25 Stein), Großer Sklaventod, (Zweihandschwerter 2h, TP 2W+3, L+S GE/KK 14 AT/PA mod -0-2 RW mittel, Gew. 2 Stein) Gastrapethe (Armbrust, TP 2W+2, Laden 20 Aktionen, RW 25/100/200 Gew 7,5 Stein)

Ausrüstungspaket ein Tag in der Wüste (101 TE)

„Alles was ihr für einen kleinen Ausflug in die Wüste brauchen könnt.“

Brotbeutel klein (0,065 St.), 2 Fackeln (1 St), Gürteltasche (0,25), Kletterseil 10 Schritt (5 St), Kletterhaken 10 Stück (1 St), Proviant 1 Tag (0,5 St), Wüstenkleidung (1,5 St, Hitzestufe -1), 2 Wasserschläuche (je 1,5 L Wasser, je 1,75 St)

Ausrüstungspaket Reiternomade (157,5 TE)

„Teilt euch euer Wasser gut ein, dann könnt ihr damit bis nach Ruwan Sha kommen. Jeder weitere Wasserschlauch kostet extra.“

Wüstenkleidung (1,5 St, Hitzestufe -1), 6 Wasser-

schläuche (je 1,5 L Wasser, je 1,75 St), Brille gegen Sandblindheit (0,02 St), Proviant 5 Tage (2,5 St), Dung (2 St, zum Feuermachen, genug für 2 Nächte), Kletterseil 19 Schritt (5 St), Wurfhaken (1 St), Schlafsack (2 St), Verband (0,5 St), Feuerstein und Pyrit (0,25), Steinmesser (Dolche, TP 1W L+S GE 15, Mod -1/0 RW kurz, 0,5 St), Rucksack (2St)

Ausrüstungspaket Wüstenexpedition (317,5 TE)

„Damit solltet ihr in der Lath gut zurechtkommen. Jeder weitere Wasserschlauch kostet extra, dafür geb ich euch aber einen Schlauch Wein obendrein.“

Wüstenkleidung (1,5 St, Hitzestufe -1), 6 Wasserschläuche (je 1,5 L Wasser, je 1,75 St), Brille gegen Sandblindheit (0,02 St), Proviant 5 Tage (2,5 St), Dung (2 St, zum Feuermachen, genug für 2 Nächte), Kletterseil 19 Schritt (5 St), Wurfhaken (1 St), Schlafsack (2 St), Verband (0,5 St), Feuerstein und Pyrit (0,25), Steinmesser (Dolche, TP 1W L+S GE 15, Mod -1/0 RW kurz, 0,5 St), 2 Heiltränke (QS 3), Antidot (QS 3), Rucksack (2 St), Schlauch Wein (1,5 L, 1,75 St)

Wasserschlauch (6 TE)

„Ein Schlauch mit echtem Kurotaner Brunnenwasser.“

1Wasserschlauch (1 L, 1,75 St; Bei 18-20 auf W20 ist das Wasser verdorben (Flinker Difar))

Die Reittiere der Marimau Händlerfreund

Marimau ist eine Halborkin und die Tochter von Kai-Groma. Als kleines Kind kam sie nach Kurotan, gehört aber mittlerweile fest zum Stadtbild dazu. Zunächst verkaufte sie Proviant an Heldinnen, seit einiger Zeit verkauft sie Reittiere. Für die Heldinnen von Bedeutung dürften vor allem jene Reittiere sein, die ohne oder mit nur wenig Wasser auskommen. Zum Verkauf stehen

Kamele

Kamele (https://www.ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_Kamel.html) wurden von den Kumchomern eingeführt. Sie sind vor allem in der südlichen Geistersteppe und dem Dreieck Yal-Mordai, Yal Kalabeth und Teruldan beliebte Reittiere. Auch in Kurotan findet man ab und an ein Kamel. (700 TE, kommt 3 Wochen ohne Wasser aus, benötigt dann aber 2 Tage Pause in einer Oase)

Knochenwüter

Knochenplatten, Stacheln und eine knöcherne Schwanzkeule, die selbst die Schienbeine von Riesen zu zertrümmern vermag... Wahrlich, ein Knochenwüter ist eine beeindruckende Erscheinung. Wenn man zudem noch Zeuge wird, mit welcher Verbissenheit diese Echse ihre Jungtiere gegen Räuber verteidigt, weiß man, dass sie ihren Namen zurecht trägt. Umso erstaunlicher scheint es, dass einige Reiternomaden in den Weiten der südlichen Steppen, sowie die Xhul in der Wüste Lath „zahme“ Knochenwüter ihr Eigen nennen. Sie setzen die genügsamen Echsen als Lastenträger ein, denn auf dem Rücken der Knochenwüter sind wertvolle Waren vor nahezu allen humanoiden Räufern sicher. Ein Knochenwüter kostet 3.000 TE und kommt eine Woche ohne Wasser aus. Danach muss er mindestens 200 Liter Wasser trinken

Größe: 4,00 bis 6,00 Schritt (ohne Schwanz); 8,50 Schritt (mit Schwanz); 2 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3 Stein

MU	15	KL	9	IN	12	CH	11
----	----	----	---	----	----	----	----

FF	10	GE	11	KO	19	KK	30
----	----	----	----	----	----	----	----

LeP	150	AsP	-	KaP	-		
-----	-----	-----	---	-----	---	--	--

INI	13+1W6			VW	6	SK	-3
-----	--------	--	--	----	---	----	----

ZK	3	GS	14				
----	---	----	----	--	--	--	--

Trampeln:		AT	10	PA	
	TP	3W20		RW	kurz

Schwanz:		AT	13		
	TP	2W6+4		RW	lang

RS/BE 4/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I (Schwanz), Zu Fall bringen (Schwanz)

Talente: Klettern 0 (15/11/26), Körperbeherrschung 4 (11/11/19), Kraftakt 13 (19/26/26), Schwimmen 2 (15/11/26), Selbstbeherrschung 12 (15/15/19), Sinnesschärfe 3 (9/12/12), Verbergen 3 (15/12/11), Einschüchtern 9 (15/12/11), Willenskraft 12 (15/12/11)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Familie)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 800 Rationen Fleisch, Haut (12 Silbertaler), Trophäe (Horn, 125 Silbertaler)

Kampfverhalten: Knochenwüter sind friedliche Pflanzenfresser, doch wenn sie gereizt oder ihre Jungen bedroht werden, greifen sie an. Unbekannte Geräusche, z. B. das Klappern von Ausrüstungsgegenständen, wecken das Misstrauen von Knochen-

wütern. Im Kampf versuchen sie, den Gegner mit ihrem Schwanz von den Füßen zu holen und dann auf ihm herumzutampeln.

Flucht: Verlust von 50% der LeP; plötzlicher Kampfabbruch

Tierkunde (Wildtiere):

QS 1: Knochenwüter lassen sich zähmen und zu Reit- und Lasttieren ausbilden

QS 2: Auch adulte Knochenwüter lassen sich noch zähmen. Damit unterscheiden sie sich von fast allen Reittieren mit Ausnahme von Pferden und Kamelen.

QS 3+: Das Außergewöhnlichste am Reiternomaden-Stamm der Sabu Rashit ist Sabu Rashit selbst, handelt es sich bei ihr doch um eine betagte Knochenwüterdame. Ihrer stoischen und ruhigen Art verdankt der Stamm seinen Wohlstand. Schon jetzt, zu ihren Lebzeiten, wird die Sayback (Stammesfürstin) wie eine Göttin verehrt. Schon als kleines Kalb soll sie einen Troll erschlagen, mehrmals den Stamm in der Wüste vor dem Verdursten bewahrt und einmal sogar ein Geisterheer zum Schutz des Stammes vor einem Dämon gerufen haben. Wie viele von den Geschichten allerdings wahr sind, weiß nur der uralte Jachman, der Wahrer der Tradition des Stammes.

Jagd: -3

Sonderregeln: Plötzlicher Kampfabbruch: Zu Beginn jeder Kampfunde nach der ersten muss für Knochenwüter mit 1W6 gewürfelt werden. Sofern er nicht seine Jungen verteidigen muss, bricht er den Kampf bei einer 1 ab.

Lastesel: Knochenwüter könne Lasten bis zu 1,5 Quadern Gewicht tragen

Rammschädel

Die wilden Rammschädel durchstreifen in Gruppen von rund zwei Dutzend Tieren die Steppen und Savannen der *Mareth-Senke* (<http://rakshazar.de/wiki/index.php?title=Mareth-Senke>) und der angrenzenden Gebiete. Hin und wieder kann man die kleinen Herden auch in den südlicher gelegenen Dschungelwäldern und Gebirgstälern antreffen. Sie sind anspruchslose Pflanzenfresser und ausdauernde Wanderer, die auch wochenlang mit karger Kost durchhalten. Die zweibeinigen Echsen sind, wenn es darauf ankommt, schnelle Läufer. Zum Grasens oder zum Ausgraben von Wurzeln nutzen sie ihre befüngerten Vordergliedmaßen. Ihr auffälligstes und zugleich namensgebendes Körpermerkmal ist jedoch der knöcherne Dom auf ihrem Schädel. Diese mehrere Finger dicke Knochenplatte wird umringt von zahlrei-

chen großen und kleineren Hörnern und wird sowohl zur Verteidigung gegen Angreifer, als auch bei Rivalenkämpfen zur Paarungszeit eingesetzt. Aber auch mit ihrem schnabelartigen Maul und Tritten ihrer kräftigen Laufbeine sind die Rammschädel in der Lage, sich gegen Feinde effizient zur Wehr zu setzen. Die Reiternomaden des *Sanskitarens* (http://rakshazar.de/wiki/index.php?title=Sanskitarische_Reiternomaden) Volkes züchten und zähmen bereits seit vielen Generationen Rammschädel und nutzen sie neben Wildpferden und Kamelen als Reittiere. Durch ihre Größe und ihr martialisches Aussehen gelten Rammschädel als besonders wertvoll und jeder Stammeskrieger, der etwas auf sich hält, will eines Tages einen Rammschädel sein Eigen nennen. Auch in den *Metropolen der Sanskitarens* (http://rakshazar.de/wiki/index.php?title=Sanskitarische_Stadtstaaten), kann man hin und wieder auf gezähmte Rammschädel treffen. Diese sind gerade in der wohlhabenden Oberschicht beliebte Reittiere, allerdings begeben sich die Potentaten auf Grund ihrer Körperfülle oft gar nicht selber in den schwankenden Sattel. Im *Dreistromland* (<http://rakshazar.de/wiki/index.php?title=Dreistromland>) hingegen werden die Tiere gelegentlich wegen ihres Fleisches und des zähnen, witterungsbeständigen Leders gezüchtet.

Größe: 3 Schritt Schulterhöhe, 8 Schritt Länge

Gewicht:* 2 Quader

MU	15	KL	8(t)	IN	11	CH	12
----	----	----	------	----	----	----	----

FF	8	GE	12	KO	20	KK	40
----	---	----	----	----	----	----	----

LeP	90	AsP	-	KaP	-		
-----	----	-----	---	-----	---	--	--

INI	6+1W6			VW	6	SK	-2
-----	-------	--	--	----	---	----	----

ZK	0	GS	18				
----	---	----	----	--	--	--	--

Kopfstoß:				AT	12		
------------------	--	--	--	----	----	--	--

	TP	1W6+2				RW	mittel
--	----	-------	--	--	--	----	--------

Tritt:				AT	10		
---------------	--	--	--	----	----	--	--

	TP	1W6+4				RW	mittel
--	----	-------	--	--	--	----	--------

RS/BE 4/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Kopfstoß / Tritt) Schildspalter (Kopfstoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I (Kopfstoß)

Talente: Klettern 3, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 9, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 3, Einschüchtern 7, Willenskraft 8

Anzahl: 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: sehr groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 500 Rationen Fleisch, Haut (5 TE), Trophäe (Schädel, 10 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein Rammschädel ist mutig und greift Zweibeiner an, die sich seinem Nest bis auf 20 Schritt nähern. Er verfolgt sie bis zu 800 Schritt weit.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde (Wildtiere):

QS 1: Rammschädel greifen auch Gegner an, die viel größer sind als sie selbst.

QS 2: In engen Schluchten (und anderen beengten Situationen) können sie nicht genug Anlauf nehmen, um ihren Rammstoß einzusetzen.

QS 3+: Fremde können sich meist bis auf 20 Schritt an ein Rammschädelnest heranwagen, bevor er angreifen wird.

Jagd: -1

Ein Rammschädel kostet 900 TE und kommt 3 Tage ohne Wasser aus. Danach muss er mindestens 20 Liter trinken. Zusätzlich zum Reiter kann eine Last von 50 Stein transportiert werden.

Kritische Essenz und deren Auswirkung

Wenn in Rakshazar gezaubert wird, besteht immer das Risiko, dass die Kritische Essenz überschritten wird. Würfle zunächst mit einem W6, um festzulegen, welcher Art Nebeneffekt zu Tage tritt, oder wähle eine Kategorie anhand der zugeordneten Merkmale aus. Das Ergebnis des Chaoswurfs samt Modifikationen gibt an, auf welchem Level (Leicht, Mittel, Schwer) die Kritische Essenz überschritten wurde, ein weiterer W6 Wurf entscheidet dann über die Auswirkungen.

Erscheinungen und Belebungen (1)

Merkmale: Dämonisch, Sphären

Leicht (25+)

- 1: Alle losen Gegenstände werden aufgewirbelt und in verschiedene Richtungen geschleudert.
- 2: Persönliche Gegenstände entwickeln ein Eigenleben und „laufen weg“.
- 3: Die nächstgelegene Leiche erwacht zum Unleben. Bei größeren unterirdischen Leichen (Riesen u. Ä.) evtl. Erdbeben.
- 4-6: Erscheinung von: W3 Mindergeister (https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_Mindergeist.html), W6 Tiere (etwa Königsskorpione), W3 Chimären (https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_Wolfsechse.html), oder W3

Nachtwinde (https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_Nachtwind.html).

Mittel (35+)

1-3: Erscheinung von (W6):

- 1) Fee (https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_Bl%C3%BCtenfee.html),
- 2) Kobold (https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_Kobold.html),
- 3) Insektenschwarm,
- 4) Geist (https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_GefeseelteSeele.html),
- 5) Dschinn,
- 6) Niederer Dämon (<https://ulisses-regelwiki.de/index.php/Ivash.html>).

4: In den Körper des Zauberwirkers dringt [1-2) der Geist eines Kulturschaffenden, 3) der Geist eines Tieres, 4) ein Astralgeist, 5) ein Elementarwesen, 6) ein Dämon] ein. Regeltechnisch entsprechend einer unfreiwilligen Besessenheit.

5: Ein Baum/Pflanze/Gegenstand/Element/Gebäude entwickelt für W6 Stunden ein aggressives Eigenleben.

6: Ein kleines Lebewesen in der Umgebung des Zauberers erhält permanent die Fähigkeit den Lebewesen in seiner Umgebung Lebens- und/oder Astralenergie zu entziehen. Dieser Entzug erfolgt mit einem AsP/LeP pro SR pro Lebewesen und wird sofort in Wachstum umgesetzt.

Schwer (45+)

1-4: Erscheinung von 1) Elementarer Meister, 2) W3 Niedere Dämonen, 3) Gehörnter Dämon (maximal Dreigehörnt), 4) Gehörnter Dämon (Vier- oder Mehrgehörnt).

5: Erscheinung von 2W6 aggressive Toten-Geistern, Naturgeistern, Zombies oder anderen Untoten.

6: Zwei sich direkt berührende Lebewesen in maximal 10 Schritt Entfernung vom Zauberer verschmelzen unter großen Schmerzen langsam (im Laufe einiger SR bis Stunden) zu einer Chimäre. (genauerer siehe Aventurische Magie 3 S.59 ff) Das genaue Produkt ist Meisterentscheid.

Astralschaden und -gewalt (2)

Merkmale: Elementar, Sphäre

- 1: W6 Stunden Kopfschmerzen (Überanstrengung +1).
- 2: Der Zauberer nimmt die Welt für W6 Stunden nur verschwommen wahr. Erschwernis von BLITZ DICH FIND.
- 3: Ein grelles Licht (BLITZ DICH FIND) blendet alle.
- 4: Eine astrale Druckwelle trifft alle (W6 Fallschaden).

5: Der Zaubernde erleidet Brandwunden durch heiße Astralenergie (1W3+2 SP).

6: Der Zaubernde erleidet Hirnblutungen (2W3 SP; W6 Stunden KL und IN -5, Verwirrung +II).

Mittel (35+)

1: Elektrische Entladung treffen W6 Personen (1W6 SP; bei Metallrüstungen 3W6 SP)

2: Kochendes Blut tritt aus dem Körper (2W6 SP)

3: Der Astralleib verbrüht den Körper (3W3 SP)

4: Schwere Krämpfe (Schmerzen +II)

5: Es treten plötzlich dutzende Entladungen der Asralenergie in Form von Blitzen auf. Regelmäßig lässt sich das wie die Kulmiatio-Variante „Wolke von A`Tall“ darstellen (3W6 Kugelblitze lösen sich plötzlich aus einer kleinen Gewitterwolke und verfolgen zufällige Ziele)

6: Der Zaubernde wird von einer Astralen Implosion getroffen (eingesetzte AsP/2 SP)

Schwer (45+)

1: Ein Astralbrand trifft den Zaubernden (W6 + eingesetzte AsP = SP)

2-3: Ein astraler Chaoswirbel schädigt alle AE-besitzenden Wesen im Wirkungsbereich (AsP/2 SP).

4: Eine astrale Explosion trifft alle im Umkreis (4W6 TP).

5-6: Ein astraler Kollaps führt zu einem Zusammenbruch des Astralkörpergefüges des Zaubernden (4W6 SP; 1W6 + 2 pAsP gehen verloren)

Elementar- und Natureffekte (3)

Merkmale: Elementar, Sphäre

Leicht (25+)

1: plötzliche heftige Reaktion eines Elements. Entweder je nach elementarem Merkmal, oder W6: **1)** Plötzlicher Platzregen oder Hagel-schlag (1W3 SP); **2)** Sturmböen ziehen über den Wirkungsbereich hinweg (ev. Fallschaden, umherfliegende Teile); **3)** Ein brennbarer Gegenstand im Wirkungsbereich fängt Feuer; **4)** Der Boden wird weich. Es besteht Einsinkgefahr.; **5)** Alle Pflanzen im Wirkungsgebiet fangen blitzschnell an zu wachsen und entwickeln eine übernatürliche Größe; **6)** Ein plötzlicher Schockfrost für W20 Min. (-10 °C).

2: In einer Zone von W6*10 Schritt wird es entweder dunkler (evtl. Abzüge wegen schlechter Sicht) oder heller (evtl. Blendung wie BLITZ DICH FIND)

3: W6 Mindergeister entstehen aus den vorherrschenden Elementen, oder den Merkmalen des Zaubers. Ihr Verhalten ist vollständig zufällig und Meisterentscheid.

4: Alle Metallgegenstände im Umkreis von 7 Metern um den Zaubernden werden magnetisiert und ziehen sich gegenseitig an bzw. stoßen sich ab.

5: Ein rapider Fäulnisbefall betrifft alle Pflanzen und Nahrungsmittel im Wirkungsbereich.

6: Die Schwerkraft in einer Zone von W6*5 Schritt steigt oder fällt beträchtlich. Bei steigender Schwerkraft kann sich zum Beispiel am PLUMBUMBARUM orientiert werden. Bei sinkender kommen natürlich größere Sprunghöhen usw. zum Tragen.

Mittel (35+)

1: Erdbeben oder Wirbelsturm

2: W6 Personen werden versteinert (wie GRANI UND MARMOR mit 10 ZFP*).

3: Kleine und große Steine, sowie Felsen zerspringen, was zu 1W20 TP durch umherfliegende Gesteinssplitter führen kann.

4: Alle brennbaren Gegenstände fangen Feuer. Alle Metalle im Wirkungsbereich beginnen heiß zu glühen (Verbrennungsgefahr)

5: Das Wasser in einer zufälligen Gliedmaße einer nahestehenden Person gefriert komplett, dadurch wird diese für mindestens eine SR steifgefroren und unbrauchbar, weiterhin erleidet die Person 3W+6 SP.

6: Die Elemente in einem Umkreis von W6*10 Schritt fangen an sich zu verunreinigen (Pflanzen und Tiere faulen und sterben, Wasser wird verunreinigt/ Gewässer kippen um, giftige Gase befinden sich in der Luft...). Bei 6 auf W6 kommt es zur Manifestierung eines verdorbenen Elementars.

Schwer (45+)

1: Mehrere Erdspalten reißen auf, aus welchen Feuer, Stichflammen und Magma dringen.

2: Spontane Feuerexplosion, die den gesamten Wirkungsbereich umfasst (6 mal 1W6 TP Feuerschaden pro Pers.).

3: Niederhöllischer Frost (-70 °C): Dies führt zu W6 SP pro KR; Passende Winterkleidung wird benötigt)

4: Saurer Regen (Säureschaden, W3 SP pro KR Aufenthalt; bei mehr als 15 SP erhält man den Nachteil „Unansehnlich“)

5-6: Elementarer Kollaps: Eisen schmilzt oder zerfällt zu Staub, Feuerstöße brechen aus der Erde, die Luft beginnt zu schimmern und erschwert Atem und Sicht, Wasser wird zu ätzender Säure, Saurer Regen fällt vom Himmel, der Boden versumpft oder bricht in sich zusammen, Steine explodieren, Pflanzen verdorren oder wu-

chern ins Unermessliche. Eine kalte Windhose vereist schließlich was noch übrig ist. Zum Schluss bleiben nur tote Erde, Asche und zerborstene Steine zurück.

Raumzeit- und Sphäreneffekte (4)

Merkmale: Temporal, Sphäre

Leicht (25+)

- 1: Spontanteleporationen die max. W6 Personen (3W20 Meter) betreffen.
- 2: Es sind plötzlich klar und deutlich alle Geräusche von einem bis zu hundert Meilen entfernten Ort zu hören.
- 3: Alle Personen erleben einen Zeitsprung von 2W6 Stunden in die Vergangenheit oder Zukunft.
- 4: Lokale Schwerelosigkeit für 2W6 Minuten.
- 5: Es öffnet sich ein Portal zu einem der äußeren Donari-Pfade.
- 6: Eine bedrohlich realistisch wirkende, bewegte Illusion verängstigt alle Anwesenden (MU-Proben).

Mittel (35+)

- 1: W6 Raumportale öffnen sich in unmittelbarer Nähe und bieten Wege zu anderen Orten auf Dere.
- 2: Die Umgebung verändert sich für W6 Stunden in den Zustand, wie sie vor 10, 100, 1000 oder 10000 Jahren war., In der Lath wird man in die Traumzeit geschleudert.
- 3: In einer Zone von W6*10 Schritt um den Zaubernenden läuft die Zeit für W6 Tage in einer anderen Geschwindigkeit ab.
- 4: Der Geist des Magiers löst sich vom Körper und beginnt eine Reise durch den näheren Limbus oder eine benachbarte Globule.
- 5: Eine Limbus- oder Globulenpforte öffnet sich.
- 6: Eine beliebige Person altert oder verjüngt sich um W20 Jahre.

Schwer (45+):

- 1: Der Geist des Zaubernenden wird sofort in einer irrsinnig verzerrten (Alb-) Traumwelt mit sehr hoher RD gefangen. Sein Körper fällt dabei scheinbar in ein Koma.
- 2: Alle Personen im Wirkungsradius werden in das Herz des Chaos (die Aschewüste) teleportiert.
- 3: Sphärenriss: Alle Materie (die nicht niet- und nagelfest ist) wird in den näheren Limbus gezogen.
- 4: Der Zaubernende erhält einen Blick in die Niederhöllen, gegen den er sich nicht wehren kann. MU-Probe erforderlich; Bei Misslingen => Nachteil Schlechte Eigenschaft Aberglaube

Bei Patzer oder wenn bereits Abergläubisch, zusätzlich Verwirrt +II

- 5: Der Zaubernende wird für W6 Stunden in eine Globule gezogen.
- 6: Alle werden in eine fremde Sphäre oder auf eine entfernte Limbus-Ebene geschleudert.

Extreme Zauber-Effekte (5)

Merkmale: alle Merkmale

Leicht (25+)

- 1: Der gesprochene Zauber wirkt sich auf das falsche Ziel aus (Zufall).
- 2: Sowohl das Ziel des Zaubers, als auch der Zauberner selbst, sind von den exakt gleichen Effekten des Zaubers betroffen. Ist der Zaubernende selbst das Ziel, verdoppeln sich die ZfP*.
- 3: Durch ein astrales Leck, benötigt der Zauber doppelt so viele AsP wie geplant um erfolgreich gewirkt werden zu können.
- 4: Der Zauber vergrößert seine Wirkungsdauer um das W6-fache. Ergibt dies bei einem Zauber keinen Sinn, wirkt der Zauber als wäre er um eine Qualitätsstufe besser gewirkt worden.
- 5-6: Es kommt zu einer Wirkungsumkehr (Reversalis) des Zaubers.

Mittel (35+)

- 1: Es kommt zu einem übergroßen Effekt, weshalb sich ALLE regeltechnischen Auswirkungen verdoppeln.
- 2: Durch eine Matrixexplosion wirkt sich der Zaubereffekt auf alle anwesenden Personen in gleichem Maße aus.
- 3: Die Wirkung des Zaubers steigt ins Unermessliche (wie Höchste QS bzw. doppelte Wirkungszeit, zusätzlich W6 permanenten AsP-Verlust).
- 4: Der Zauber raubt sämtliche AsP aus dem AsP-Konto des Zaubernenden und verpufft wirkungslos. Auch eine Unterbrechung des Zaubervorgangs kann diesen Effekt nicht verhindern.
- 5: Der gesprochene Zauber erhält einen Zusatzeffekt eines gleichen Merkmals (Meisterentscheid) der mit der gleichen QS wirkt und W6 Stunden anhält.
- 6: Der Zaubereffekt hat die fünffache normale Reichweite und betrifft dreimal so viele Ziele.

Schwer (45+)

- 1: Die jetzige Wirkung des Zaubers bleibt permanent bestehen (wie Infintum Immerdar).
- 2: Der gesprochene Zauber verselbstständigt sich und raubt sämtliche AsP aller anwesenden AsP-Besitzer. Dadurch wirkt der Zauber als

wären alle AsP investiert worden oder er steigert seine Wirkung (alle Spielwerte) um das X-Fache, wobei X die Anzahl der AE-Besitzer ist. Das neue Ziel des Zaubers wird zufällig bestimmt (auswürfeln).

- 3-4: Es manifestieren sich aus dem Nichts die Wirkung von W3 weiteren Zaubern eines beliebigen Spruchmerkmals (nach Meisterentscheid).
- 5-6: Nach Meisterentscheid wirkt sich der Zaubereffekt chaotisch und zerstörerisch auf das Ziel/die Ziele aus.

Astralleib- und Körperschäden (6)

Merkmale: Heilung, Verwandlung, Objekt

Leicht (25+)

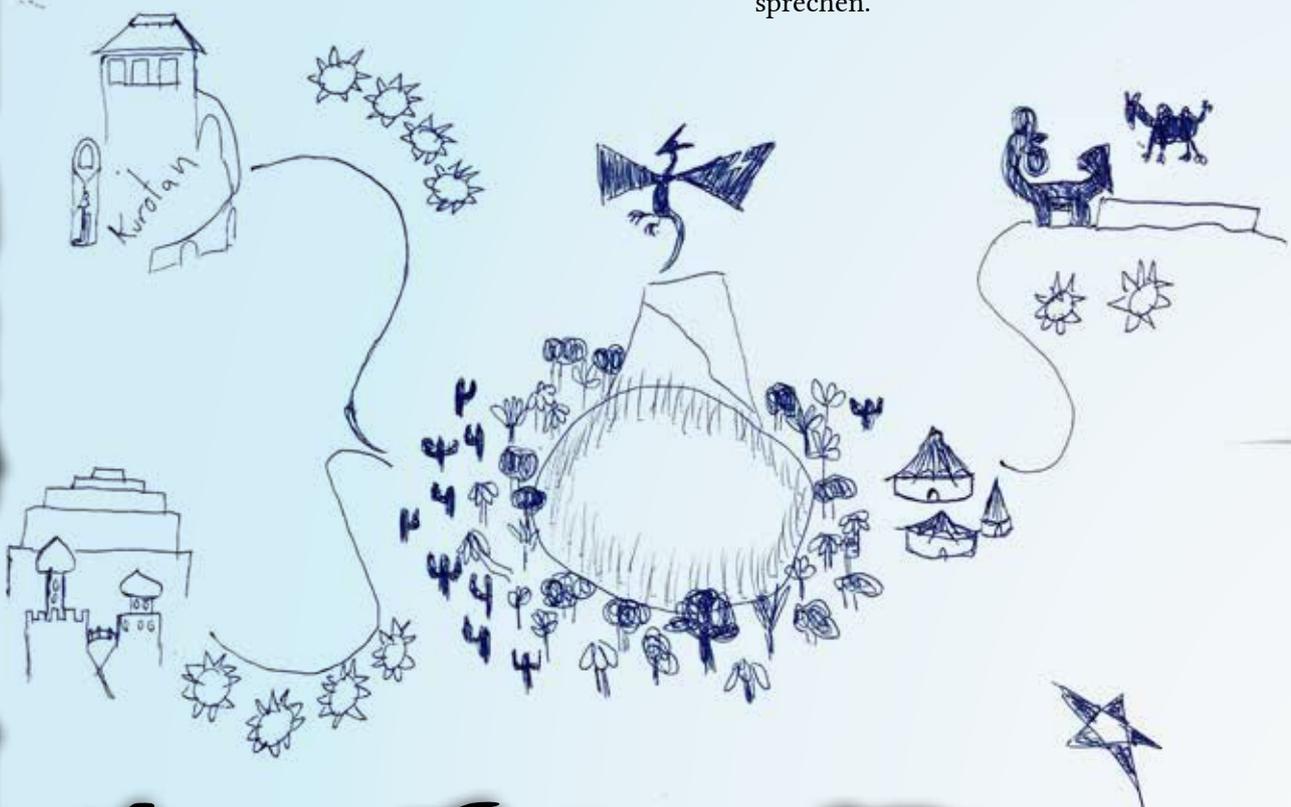
- 1: Der Zauberer wird in einen Blutrausch versetzt und greift das nächstmögliche Ziel physisch an.
- 2: Eine innere Zerrissenheit beschäftigen den Zaubernden. Er erhält eine Schlechte Eigenschaft hinzu (Meisterentscheid)
- 3: Die geistige Präsenz des Zaubernden wurde geschwächt (SK -3 für W6 Tage)
- 4: Ein heftiges Schwindelgefühl befällt den Zaubernden (Betäubung +II)
- 5: Eine körperliche Schwäche straft den Zauberwirker für W6 Stunden (Gelähmt +II)
- 6: Mehrere Personen und der Zaubernde selbst fallen für W6 Stunden in Ohnmacht.

Mittel (35+)

- 1: W6 Personen werden von Angstzuständen befallen (Furcht + II)
- 2: Es kommt zu einer Bindung aller Personen im Wirkungsbereich an diesen Ort (Gefesselt II)
- 3: Eine zufällige Person verändert ihre Form (wie SALANDER MUTANDER) in eine Pflanze, ein Tier oder eine Chimäre.
- 4: Der Betroffene erleidet einen Matrixkollaps und kann für W6 Tage nur noch mit einer Erschwernis von +5 zaubern.
- 5: Astrale Fesseln halten den Zaubernden für W6 SR in seiner derzeitigen Körperhaltung fest. (Paralyse Stufe IV)
- 6: Der Schatten des Zaubernden löst sich auf und wächst erst wieder binnen W20 Wochen nach.

Schwer (45+)

- 1: Die Schlafkrankheit (1-3) oder die Lykantropie (4-6) bricht beim Zaubernden aus.
- 2: Ein Astrales Trauma belastet den Zaubernden für W6 Monate, weshalb er sich magische Nachteile im Wert von -3W6 AP kaufen muss. Geeignete Nachteile: Wilde Magie, Niedrige Seelenkraft, Magische Einschränkung, Niedrige Astralkraft, Lästige Mindergeister, Schwacher Astralkörper. Nach Ablauf des Traumas muss er die AP wieder zurückgeben.
- 3: Der Astralkörper des Zaubernden erleidet schweren Schaden (2W6 permanente AsP-Verlust)
- 4: Durch einen astralen Block verliert der Zaubernde für 2W6 Tage die Fähigkeit Zauber zu sprechen.



- 5: Es kommt zu einer astralen Entrückung, weshalb für 2W6 Wochen alle Zauber um 5 Punkte erschwert sind. Zudem erleidet der Zauberer in dieser Zeit einen KL- und IN-Malus von 3 Punkten. Die Wirkung lässt in dieser Zeit gleichmäßig nach (also bei z. B 5 Wochen Wirkungsdauer, um einen Punkt Erschwernis pro Woche).
- 6: Durch eine Matrixamnesie verlernt/vergisst der Zaubernde W6 + 2 ZfW vom gesprochenen Zauber.



Roland Hofmeister

Thomas Maier

Mitwirkende

an dieser Ausgabe



DANIEL BLUHM • spielt seit 16 Jahren Pen & Paper. Nachdem seine Runde von Midgard zu DSA gewechselt war, bekam er 2006 das *Myranor-HC* zum Geburtstag und war sofort Feuer und Flamme für den wilden und bunten Kontinent. Nach einigen Basteleien in der eigenen Runde wagte er 2017 die Einsendung eines Artikels an das Uhrwerk! Magazin (Uhrwerk! 47; Die Perainiden des Nebelwalds). Mit der *Memoria Myrana* möchte er Myranor und Umgebung lebendig und voller neuer Entdeckungen halten ...

- Artikel: **Schattengeister – Kivuki'Roho**, S. 17
- Artikel: **Heimweh – VII**, S. 20



ROLAND HOFMEISTER • spielt schon seit dem letzten Jahrhundert Rollenspiele, hauptsächlich DSA. Schon nach zwei, drei Abenteuern wechselte er vom Spieler zum Meister. Dem *Rakshazar-Projekt* gehört er seit 2007 an und hat, bis auf wenige Ausnahmen, an allen Rakshazar-Publikationen mitgewirkt. Eine Hassliebe verbindet ihn mit allem Echsischen. Seit 2014 betreibt er seinen eigenen Fantasy-Blog, den berühmten, geliebten und einzigartigen dnalorsblog.wordpress.com.

Wiki: [Wiki Aventurica](#)

- Artikel: **Die Brigatai vom Lotussee-Gasthaus**, S. 23
- Artikel: **Tötet den Drachen!**, S. 30



THOMAS MAIER • hatte seine ersten Berührungen mit Pen & Paper durch DSA3 Ende der 90er Jahre. Seitdem sind viele andere Systeme hinzugekommen, wobei er sich sowohl in der Spieler- als auch der Meisterrolle wohlfühlt. Interesse und Neugier brachten ihn zu Myranor, zu seinem Bedauern, bisher lediglich auf dem Meistersessel. Mit gleich mehreren Beiträgen in Ausgabe 57 gab er seinen Einstand bei der *Memoria Myrana*.

- Artikel: **Der valantische Entdecker**, S. 4
- Artikel: **Die Geister von Charaxis**, S. 10
- Artikel: **Zauberzeichen (Teil 1)**, S. 13
- Artikel: **Tötet den Drachen!**, S. 30



MARIE MÖNKEMEYER • startete mit DSA in 2005 und wurde sechs Jahre später Teil der DSA-Autorenschaft. Seitdem finden sich Beiträge von ihr in über 20 Publikationen. Auch bei *Wege nach Myranor* war sie beteiligt. Etwa zwei Jahre lang war sie Teil der offiziellen Redaktion.

Wiki: [Wiki Aventurica](#)

- Artikel: **Der valantische Entdecker**, S. 4



FRIEDRICH GRELL • knüpfte über verschiedene Cons Kontakt zur *Memoria Myrana* und beeindruckte durch seine Regelkenntnisse und ausgefallene Charaktere. Schnell

folgten Beiträge zu offiziellen Publikationen, bei denen der Fokus oftmals auf Magie lag.

- Artikel: **Riesennashornkäfer**, S. 8



DIANA RAHFOTH • haucht seit 2010 der Welt von DSA mit ihren Bildern Leben ein. In den folgenden Jahren kamen nicht nur ein Abschluss als studierte Archäologin hinzu, sondern auch viele Publikationen mit ihren Grafiken und Zeichnungen. Dabei ist die passionierte LARPerin auf beiden Seiten des großen Wassers tätig.

Homepage: dianarahfoth.de

Wiki: [Wiki Aventurica](#)

- Artikel: **Heimweh – VII**, S. 20



CLAAS RHODGESS • startete seine Arbeit für DSA mit der erfolgreichen Teilnahme an verschiedenen Wettbewerben. So erlangte er u. a. bei *Ars Myrana 2011* den ersten Platz mit seiner Kurzgeschichte »Von Sklaven und Optimaten« (MM 50). Fast zwingend folgten Beiträge für einige offizielle Publikationen.

Wiki: [Wiki Aventurica](#)

- Artikel: **Der Knurrsalamander**, S. 6



SEAN DAVID SCHÖPPLER • Begann im Jahr 2012 im Rahmen des Tharun-Projekts mit seiner ersten Mitarbeit an offiziellen DSA-Publikationen, die sich später auch auf Myranor-Bände ausweitete. Die Vorlieben liegen dabei vor allem im Übernatürlichen und Fantastischen.

Wiki: [Wiki Aventurica](#)

- Artikel: **Schattengeister – Kivuki'Roho**, S. 17



KIRSTEN SCHWABE • Seit der Ausgabe 21 (2009) verstärkt sie die *Memoria Myrana* mit Zeichnungen, seit Ausgabe 31 (2011) auch mit textlichen Beiträgen und ein Jahr später wurde sie die Myranianerin *Ennandu*. Beim Wettbewerb *Ars Myrana 2011* errang sie mit ihrer Kurzgeschichte den zweiten Platz. Die logische Folge waren Texte und Zeichnungen für offizielle Publikationen wie u. a. *Myrunhall* (2013), *Myranische Meere* (2015) und zuletzt *Jenseits des Nebelwalds* (2018).

Homepage: <https://www.deviantart.com/tag/feuerlilie>

Wiki: [Wiki Aventurica](#)

- Artikel: **Riesennashornkäfer**, S. 8



JOCHEN WILLMANN • Als Redakteur und maßgeblicher Admin der Homepage unterstützt er schon lange die *Memoria Myrana*, wo er 2007 bei Ausgabe 16 mit Beiträgen einstieg. Zuvor brachte er sich schon mit Ideen im *HC Myranor – Das Gildenland* (2006) ein und

schrrieb mit Christian Gaertner zusammen *Nachtblaue Untiefen* (2007). Seit über zehn Jahren zählt er damit zu den festen Myranor-Autoren. Als *Rhidaman* war er seit 2008 als Myranianer tätig.

Wiki: [Wiki Aventurica](#)

- Artikel: [Die Geister von Charaxis](#), S. 10
- Artikel: [Die Brigatai vom Lotussee-Gasthaus](#), S. 23

 **BERNADETTE WUNDEN** • zählt zu den Gründern der *Memoria Myrana* und hat sie viele Jahre lang mit Ideen, Texten und vor allem Bildern tatkräftig unterstützt. Auch darüber hinaus hat sie in Myranor ihren Abdruck hinterlassen und Beiträge zu verschiedenen Publikationen geleistet.

Wiki: [Wiki Aventurica](#)

- Artikel: [Die Geister von Charaxis](#), S. 10

