

LANTASSIR

FANTASY ROLLENSPIEL

V 2.1.1 PAPPNOSEPRESS



VON OLIVER STEMPEL & JENS KEMPER



LANNASSIR 2.1.1

von Jens Kemper & Oliver Stempel
PAPPNOSEPRESS 1996-2000

Alle Rechte sind vorbehalten. Vervielfältigungen in jeder Form sind ausschließlich für private und nichtkommerzielle Zwecke erlaubt. Die Urheberrechte liegen bei den Autoren; die Verwendung des Inhalts innerhalb anderer Medien bedarf der schriftlichen Genehmigung durch diese.

<http://www.pappnosepress.de/lannassir/>



GENESIS

Die Ausgestaltung Deiner Phantasien, die Genesis Deines Charakters, ist der aufregende Beginn eines Abenteuerlebens, denn nun wächst aus Deiner Phantasie Schritt für Schritt eine Persönlichkeit, die Eigenarten, Ansichten und Lebenserfahrungen mitbringt, und die Du eine abenteuerliche Zeit führen wirst. Willkommen im Lannassir.

DAS TALENT

Was gibt die Natur Deinem Charakter mit auf den Weg?

Bevor Du Deiner zukünftigen Rolle einen maßgeschneiderte Geschichte auf dem Leib schreiben kannst, nimmst Du bitte einen sechsseitigen Würfel (einen sogenannten W6) zur Hand. In der Liste mit den möglichen Fertigkeiten (abgekürzt FT) siehst Du verschiedene Fertigungsgruppen, und am Anfang jeder Gruppe steht eine Tabelle mit Werten. Diese Werte kannst Du als das Talent Deines "Charakters" (so nennen wir diese Phantasierolle) ansehen, mit dem Du feststellst, welche Möglichkeiten Dein Charakter bei den Fertigkeiten dieser Gruppe bestenfalls hat (= maximale FT-Werte). Oder mit anderen Worten: Was geben die Gene Deines Charakters her? - Mit einem Wurf mit dem W6 er-

hältst Du die zugeordneten Punkte, die wir Qualifikationspunkte nennen.

Du siehst, daß die Möglichkeit besteht, daß jeder Deiner Mitspieler andere Talentwerte für seinen Charakter erhält - und genau das ist unsere Absicht, denn welcher Mensch ist schon hinsichtlich Talent und Können mit einem andern Menschen identisch. Der eine kann dies besser, der andere jenes. Und Du als Spieler brauchst keineswegs besorgt zu sein um Deinen Charakter: Selbst wenn das Unwahrscheinliche eintreten sollte und Du würfelst für jede FT-Gruppe eine Eins, so ist Dein Charakter immer noch lebensfähig, und es sollte Dein Können als Spieler reizen, diesen Charakter durch die Unwegbarkeiten der Phantasiewelt zu

steuern. Was meinst Du wie Deine Mitspieler gucken werden, wenn Dein Charakter der ruhmreichere ist. Denn dies hängt in erster Linie mit Deinem spielerischen Können zusammen, und nicht mit irgendwelchen Punkten. Die Punkte dienen nur der farbigeren Illustration des Lebens.

Und falls es wirklich ganz dick kommen sollte, und Du jammernd zusammenbrichst ob des grausamen Schicksals, das Dir nur Einsen beim Würfeln beschert hat, dann könnte ich mir denken, daß Dein Spielleiter (SL) barmherzig sein wird und die Geschichte nochmal mit Dir durchgeht. Vielleicht findet sich ja noch eine Möglichkeit - hier, oder da, oder vielleicht dort...

DER WERDEGANG

Welche Rolle möchtest Du spielen?

Nun kommt Deine Phantasie ins Spiel, denn Du mußt Dir für die eben zusammengewürfelte Rolle einen passenden Hintergrund ausdenken. Dieses Leben, daß Du Deiner Rolle auf den Leib schreibst, nennen wir Werdegang. Denk' Dir eine Rolle aus, die Du in der Phantasiewelt Eurer Kampagne spielen möchtest, und

schreibe für diesen Charakter einen detaillierten Lebenslauf. Wo wurde er geboren? Wer und was sind seine Eltern? Was ist mit Geschwistern? Welchen Hintergrund, welche Berufe haben sie? Ist Dein Charakter der gleichen Berufung gefolgt oder hat er sich anders entschieden? Wuchs er in einem Dorf auf, in einem Kloster

oder in der Stadt? Wie alt ist Dein Charakter zu Beginn Eures Spieles und wie sieht er aus? ...

Wir möchten Dich aber bitten, in dem Lebenslauf folgende Punkte inhaltlich anzusprechen:

KÖRPERLICHES KÖNNEN

Wie geschickt, beweglich, sportlich ist der Charakter, wie stark ist er, welche Konstitution und Kondition hat er, kann er z. B. schwimmen?

WISSEN

Was weiß der Charakter, wo hat er was von wem gelernt? Wie lange war er wo in der Lehre oder hat er studiert?

LISTE MÖGLICHER BERUFE / TÄTIGKEITEN

Adliger
Alchimist
Astrologe
Bader
Bauer
Bettler
Diener
Dirne
Fährmann
Gastwirt

HANDWERK

Ist Dein Charakter handwerklich geschickt, welches Handwerk hat er erlernt, wie lange hat er es tatsächlich ausgeübt?

KUNST

Ist Dein Charakter künstlerisch interessiert / begabt, hat er vielleicht künstlerisch tätige Handwerker als Eltern?

SOZIALE FÄHIGKEITEN

Kommt Dein Charakter gut mit anderen Wesen aus, wie sind Auftre-

ten, Charisma, Aussehen zu beurteilen, ist er vielleicht berechnend, intrigant, nachtragend usw.?

ÜBERSINNLICHES

Hat Dein Charakter einen Draht für das Übersinnliche, wie sensibel ist er solchen Dingen gegenüber, träumt er vielleicht viel, hat er Vorahnungen oder ist er genauso abergläubisch wie seine mittelalterlichen Mitwesen? Ist er vielleicht Mitglied einer Sekte, eines Zirkels von Gleichgesinnten?

Gaukler
Geldverleiher
Gelehrter
Handwerker --> Fertigkeiten
Händler
Heiler
Jäger
Krämer
Künstler
Landstreicher
Leichenbestatter
Münzer
Richter

Schmuggler
Schreiber
Seemann
Sklave
Stadtwache
Stallmeister
Steuereintreiber
Spieler
Spion
Tänzer
Weiser



FERTIGKEITEN

Fertigkeiten sind das A und O des Lannassir-Charakters. Neben den Eigenarten und Charakterzügen des Charakters, deren Auslegung einzig und allein in Deiner Hand liegt, geben die Fertigkeiten einen fundierten Einblick in das Können und das Wissen Deines Charakters, denn seine Fähigkeiten sind anhand von Werten greif- und spielbar, und vor allem an ihnen wird er gemessen werden. Die Fertigkeitwerte fallen aber nicht so einfach vom Himmel, nein sie müssen von Dir, dem Spieler, ausgewählt und entwickelt werden.

FERTIGKEITSARTEN

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

Die kann jeder

Allgemeine FT sind jenes Wissen und Können, das jedem Charakter zugänglich ist (z. B. Sprache, Kochen, Schwimmen, Heimlichkeit etc.), sofern es sich um ein „normal“ aufgewachsenes Wesen handelt, d. h. ihre Beherrschung stellt für einen Charakter nichts Außergewöhnliches dar, da er sie während seiner Jugend irgendwann einmal durch seine Umgebung (Eltern, Geschwister, Dorfgemeinschaft) erlernt hat. Daher müssen allgemeine FT während des gesamten Charakterlebens in einem bestimmten Maß entwickelt werden, und das bitte nicht nur nebenbei!

Ein Wert von 0 bei allgemeinen Fertigkeiten bedeutet nicht, daß man diese nicht beherrscht, sondern, daß man sie

nur so gut kann wie alle anderen auch. Erst, wenn man etwas Besonderes erreichen will, muß ein Wert von mehr als 0 Punkten vorhanden sein, und selbst dann bedeutet ein Fehlschlag nur, daß das Manöver nur so gut gelungen ist, wie es bei allen anderen auch geworden wäre, aber eben nicht besonders.

ELITÄRE FERTIGKEITEN

Die bekommt man durch Werdegang

Elitäre FT stellen Spezialwissen dar, das nur von bestimmten Gruppen oder Personen vermittelt oder durch besonderen Werdegang erhalten werden kann; also erst, wenn man mit diesen Personen Kontakt oder einen besonderen Hintergrund hat, kann man an dieses Wissen / Können gelangen.

Bei elitären Fertigkeiten bedeutet ein Wert von 0, daß der Charakter diese Fertigkeit wirklich nicht beherrscht.

Fertigkeiten können auf normale Art nur einen maximalen Wert von 99 erreichen. Werte, die darüber liegen, können nur durch Magie- und SL-Boni erreicht werden, aber eine gewürfelte 00 (= 100) bleibt Patzer (s. d.)!

Du wirst in dem Regelwerk von Zeit zu Zeit die Einteilung nach geistigen und körperlichen FT finden. Diese Einteilung ist nur für die Option der Charakteralterung und für die Modifikatoren bei Manövern von Bedeutung. Auch die Paritäten brauchst Du erstmal nicht beachten. (s. Verfahren).

Zusammenfassung Fertigungsarten

Elitäre FT können nur durch einen besonderen Werdegang erlangt werden.

FT haben ein Maximum von 99 Punkten.

FERTIGKEITEN IM SPIEL

Bei normalen Manövern muß der Wert der jeweiligen Fertigkeit **er-** oder **unterwürfelt** werden; sodann ist es gelungen.

Nachdem Du die FT-Werte ermittelt haben wirst (s. weiter unten), geht es an den spielerischen Einsatz dieser Zahlen. Klar ist, daß ein FT-Wert den Grad der Beherrschung angibt. Mit

dem 1W100-Manöverwurf im Spiel entscheidest Du für Deinen Charakter, ob dieser sein Können erfolgreich einsetzen konnte, d. h. ob er das Manöver unter Berücksichtigung von

Boni oder Mali, die durch den SL vergeben werden, geschafft hat, und über die Qualität des Manövers, d. h. wie gut das Manöver gelungen ist, ob ihm entweder ein Fehlschlag oder ein sogenannter Patzer unterlaufen ist, oder ob es eventuell ein gelungenes Besonderes Manöver war.

Je größer bei einem erfolgreichen Manöver die Differenz zwischen Manöverwurf und FT-Wert ist, desto besser ist das Manöver gelungen. Generell wird der positive Differenzwert anschließend erleichternd als Bonus auf andere Würfe verwendet.

Komplizierte Abläufe könnten so geschehen:

Durch ein gelungenes Alchimie-Manöver (FT 67; Manöverwurf 35; $67 - 35 = 32$) wird die Wirksamkeit eines Giftes (Wirksamkeitswert 80) erhöht, die Differenz wird auf den Wirksamkeitswert des Toxins addiert ($80 + 32 = 112$). Nach der Überprüfung der Konstitution des Opfers Konstitution 73; Überprüfungswurf 51; $73 - 51 = 22$) wird die tatsächliche Wirkung des Giftes ermittelt

(Wirksamkeitswert: $112 - 22 = 90 =$ Wirkung des Giftes = Abzug von der Lebenskraft).

FEHLSCHLAG & PATZER

Feststellung von Mißerfolgen

Ein Fehlschlag liegt dann vor, wenn es Dir einfach nicht gelungen ist, den FT-Wert mit 1W100 zu er- oder unterwürfeln. Dies kann zwar unschöne Auswirkungen für Deinen Charakter haben, i. d. R. bleibt es aber bei der deprimierenden Einsicht, nichts erreicht zu haben. Das kann vor allem in Notsituationen ärgerlich genug sein.

Wenn man allerdings einen Patzer verursacht, dann kann es weit gefährlicher und vor allem peinlicher werden. Ein ebensolcher liegt vor, wenn der Spieler nicht nur einen Fehlschlag produziert und den FT-Wert überwürfelt, nein er oder sie schafft es sogar, mit dem 1W100-Wurf eine 96 bis 100 zu würfeln (für FT-Werte von über 95 ist der Bereich zwischen dem FT-Wert und 100 der Patzerbereich,

d. h. bei 97 sind gewürfelte 98, 99 oder 00 ein Patzer)!

Bei FT =	Patzer bei
96	97 - 00
97	98 - 00
98	99 + 00
99	00

Dann darf der Schuldige gleich noch mal 1W100 würfeln, um die Auswirkungen dieses Desasters zu ermitteln. Je höher der zweite Wurf desto grausiger die Auswirkungen, die vom Spielleiter je nach Situation bewertet werden.

Zusammenfassung Patzer

Generell (bei FT-Werten bis 95) sind unmodifizierte Würfe von 96 bis 100 ein Patzer.

Bei einem FT-Wert von mehr als 95 gilt die obige Tabelle.

QUALIFIKATIONSPUNKTE

Die vorher erwähnten Fertigkeiten, die weiter unten noch ausführlich beschrieben werden, müssen nun aber noch als Werte erfaßt werden, um das Wissen und Können Deines Charakters wiederzuspiegeln. Dazu werden Qualifikationspunkte aus dem Talentpool verwendet. Falls Ihr mit Alterung, Erfahrung und Training arbeitet, muß der Einsatz von QP keine einmalige Sache sein, nein, sie können auch während des Charakterlebens dem Charakter zukommen und so sein steigendes Wissen wiedergeben.

DER TALENTPOOL

Wie Du die Fertigkeiten erstmalig bestimmst

Den Wert einer Fertigkeit erhältst Du aus den Punkten des Talentpools, die Du auf diese Fertigkeit einsetzt. Damit ergibt sich der relevante Wert, der im Spiel unterwürfelt werden muß. Durch besondere oder mißlungene Manöver (den Einsatz von FT) können Deinem Charakter aber noch

weitere Punkte (Qualifikationspunkte) zufließen, die das gesteigerte Wissen durch Übung und neue Erfahrungen widerspiegeln sollen. Allerdings haben wir den Zuwachs an Erfahrung als Option ans Ende des Regelwerkes verbannt, da es viel wichtigere Dinge im Leben einer Abenteurerin gibt.

Dein Charakter kann sein gesamtes Wissen und Können (in den Grenzen von Beruf und Werdegang) in Form von FT darstellen und steigern. Im Prinzip sind der Zahl der Fertigkeiten keine Grenzen gesetzt. Ob es nun die FT des Glasblasens oder die des Im-Flick-Flack-die-



Treppe-rauf ist, bleibt letztendlich dem SL und Dir überlassen. Unsere Erfahrungen haben aber gezeigt, daß die von uns im folgenden beschriebenen FT vollends zum Spielen ausreichen.

Die einzelnen Fertigkeiten sind nach ihrer Verwandtschaft in Gruppen eingeteilt. Für jede Gruppe wür-

felst Du bitte einen W6 und notierst Dir den dem Würfelergebnis zugeordneten Wert. Diesen Wert verteilst Du dann auf die Fertigkeiten, die Du deinem Charakter gönnst.

Nun aber genug der Vorrede, hier die Beschreibungen, die teilweise recht ausführlich ausgefallen sind, da die beschriebenen FT aus verschie-

denen Aspekten zusammengesetzt sind, die man aber wegen ihrer engen Verwandtschaft wiederum nicht getrennt voneinander als FT führen kann.

Vorweg eine kurze Übersicht über die beschriebenen Lannassir-Fertigkeiten.

FERTIGKEITSGRUPPEN

Bei den elitären (fettgedruckten) Fertigkeiten bedeutet ein Wert von Null, daß diese Fertigkeit absolut nicht beherrscht wird.

GESCHICKLICHKEIT

QP aus Talentpool - 1W6

1 = 150
4 = 240

2 = 180
5 = 270

3 = 210
6 = 300

Fingerfertigkeit, Heimlichkeit*, Gewandtheit*, Reiten

* Diese FT dürfen nur um bis zu 40 QP differieren

HANDWERK

QP aus Talentpool - 1W6

1=100
4=250

2=150
5=300

3=200
6=400

Backen Imkern Schiffsbauen Tischlern Bauen Instrumentenbau Schlösser- & Fallenkunde Töpfern Besenbinden Kerzenziehen Schneidern Waffenschmieden Bognern Kochen Schustern Wagnern Brauen Köhlern Segeln Weben Dachdecken Korbmachen Seifensieden Winzern Fischen & Angeln Küfen Seilern Spinnen Zimmern Gerben Kürschnern Spurenlernen Glasblasen Landwirtschaft Steinmetzen Holzfällen Mahlen Tiertraining...

KUNST

QP aus Talentpool - 1W6

1=20
4=100

2=50
5=200

3=80
6=300

Bildhauen Goldschmieden Tanzen Gesang Musik Dichtkunst Malen & Zeichnen...

MYSTIK

QP aus Talentpool - 1W6

1=50
4=130

2=70
5=170

3=100
6=200

1. Allgemeine Fertigkeiten: Essenz, Meditation, Nekrosis

2. Disziplin einer Zauberschule: Ob und was man zaubern kann, hängt vom Werdegang ab. Wenn Dein Charakter Mitglied einer Zauberschule ist, dann ermittelst Du mit 2W10 + 15 per Anno sein Können in einer Zauberdisziplin.

KAPITEL 1 - GENESIS

SOZIALES

QP aus Talentpool - 1W6

1=100	2=130	3=160
4=190	5=220	6=250

1. Aussehen Aussehen wird mit 1W100 erwürfelt
2. Sprechen & Verstehen von Sprachen: Sprechen und Verstehen von Sprachen wird mit 5W10 + 50 ermittelt.
3. Soziale Fertigkeiten: Auftreten*, Menschenführung / -verführung *, Schauspielen*

* Diese FT dürfen nur um bis zu 40 QP differieren

STÄRKE

QP aus Talentpool - 1W6

1=125	2=180	3=235
4=290	5=345	6=400

Klettern*, Kraft*, Kondition*, Konstitution*, Schwimmen

* Diese FT dürfen nur um bis zu 40 QP differieren

WAHRNEHMUNG

QP aus Talentpool - 1W6

1=125	2=180	3=235
4=290	5=345	6=400

1. Intelligenz wird mit 1W100 bestimmt
2. Sinne: Fühlen, Schmecken, Hören, Sehen, Riechen
3. Wahrnehmung (Intelligenz x 2 + Fühlen) : 3 = Wahrnehmung / Fühlen, (Intelligenz x 2 + Hören) : 3 = Wahrnehmung / Hören, (Intelligenz x 2 + Riechen) : 3 = Wahrnehmung / Riechen, (Intelligenz x 2 + Schmecken) : 3 = Wahrnehmung / Schmecken (Intelligenz x 2 + Sehen) : 3 = Wahrnehmung / Sehen

WISSEN

QP aus Talentpool - 1W6

1=50	2=80	3=100
4=150	5=200	6=350

Alchimie, Medizin, Navigation, Nahrungssuche, Sprachen / Lesen & Schreiben, Militärtheorie, Sagenkunde



GESCHICKLICHKEIT

Parität: 75 %

FINGERFERTIGKEIT

Allgemein

Die Fingerfertigkeit bildet neben der Gewandtheit den anderen Teil der Motorik - sie steht für alle feinmotorischen Vorgänge, d. h. sie betrifft die Hand.

Einerseits werden mit dieser FT Aspekte wie Falschspiel mit Karten u. ä., Taschendiebstahl, und das Hantieren mit handlichen Gegenständen wie Keulen, Dolchen, Gläsern, Tellern, Fackeln usw. beschrieben. Andererseits umfaßt sie aber auch das Öffnen von Schlössern (i. d. R. unter Zuhilfenahme von entsprechendem Werkzeug), das genaue Zielen mit Fernkampfaffen, und die rein körperliche Seite des Fallenentschärfens. Für diese Aspekte ist das entsprechende Wissen (s. Fernkampf bzw. FT Schlösser- und Fallenkunde) zwingende Voraussetzung.

GEWANDTHEIT

Allgemein

Die Gewandtheit steht für alle denkbaren grobmotorischen Handlungen. Sie besteht dementsprechend aus Bereichen, die durch körperliche Geschicklichkeit und die Kenntnis von körperlichen Bewegungsabläufen beeinflusst werden. Im Nahkampf sowie beim Einsatz von waffenlosen Kampftechniken ist die Gewandtheit der Hauptbestandteil des gesamten Kampfmanövers (sowohl Angriff als

auch Verteidigung). Sie bestimmt zum Großteil die Höhe des Verteidigungsranges (VR) und entscheidet somit über Treffer oder Schaden. Abrollen, Ausweichen, Akrobatik, Balancieren oder das Überraschen (schnelles Waffenziehen, plötzliches Zupacken) stellen dabei die wohl gängigsten Aktionen dar.

Zum Bereich der Gewandtheit gehören immer wieder Aktionen, in denen außergewöhnliche Beweglichkeit und Körperbeherrschung gefragt sind, die einerseits großen Ruhm und Ehre, andererseits aber sehr großes körperliches Risiko (Stürze z. B.) beinhalten; der SL sollte solche riskanten Manöver mit entsprechend hohen Schwierigkeiten belegen, um dem Spieler klar zu machen, daß nur ein außergewöhnlich hoher FT-Wert Erfolg verspricht.

Alle diese Bereiche sind während eines Abenteuers für fast jeden Charakter von großer Bedeutung. Dem SL und dem Spieler ist es völlig freigestellt, den Einsatz dieser FT zu fordern oder zuzulassen. Gewandtheit ist in Verbindung mit praktisch allen Kampfmanövern denkbar und für einige absolut notwendig, so z. B. wenn man im Sprung angreift, beim Ausweichen oder beim "Zuschlagen- und-Abrollen".

Die Fertigkeit Gewandtheit darf durch ihre nahe Verwandtschaft zu Heimlichkeit nur bis zu 40 QP von dieser Fertigkeit abweichen.

REITEN

Elitär

Eine der bedeutendsten FT für das Überleben in der Wildnis ist das Reiten. Es umfaßt allerdings nur die rein technischen Möglichkeiten, also Auf- und Absteigen, Reiten in allen Geschwindigkeiten, Kämpfen vom Pferd aus und Beherrschung des Reitertieres in Extremsituationen. Gerade durch diese Dinge wird diese FT zu einer elitären Angelegenheit, die man nur durch den regelmäßigen Umgang mit Pferden und Reitern erlernt.

Alle Dinge, die darüber hinaus gehen (Zähmen, Zureiten, Abrichten usw.), fallen unter die FT Tiertraining.

HEIMLICHKEIT

Allgemein

Heimlichkeit beschreibt die Möglichkeit, versteckte, ungehörte bzw. geheime Manöver durchzuführen; die typischen Anwendungen sind Schleichen und Verstecken. Neben dem möglichen Faktor Magie wirken Dinge wie Helligkeit, Windrichtung und der Grad der Aufmerksamkeit des Gegenübers als Modifikatoren auf diese FT.

Die Fertigkeit Heimlichkeit darf durch ihre nahe Verwandtschaft zu Gewandtheit nur bis zu 40 QP von dieser

Fertigkeit abweichen.

HANDWERK

Parität: 100 %

Die vier beschriebenen FT sind nur eine Auswahl der Fähigkeiten, die für ein Abenteuerleben relevant sein können. Berufe wie Zimmermann, Töpfer oder Kürschner könnten ebenfalls genannt werden, sind von uns aber wegen ihrer Seltenheit im Bezug auf Abenteuer weggelassen worden; zudem erklären sich diese von selber.

BOGNEREI

Elitär

Die FT Bognerei umfaßt alle Bereiche der Herstellung und Reparatur von Pfeilen, Bögen, Bolzen und Armbrüsten aus Holz. So kann man das richtige Holz erkennen, bearbeiten und pflegen, den Gegenstand auf die persönlichen Bedürfnisse des Auftraggebers zuschneiden und nötige Reparaturen durchführen.

Sie beinhaltet ebenfalls Kenntnisse über die Herstellung von Pfeil- bzw. Bolzenspitzen aus Metall, jedoch nicht mehr, denn dazu wäre die FT Schmieden notwendig.

FISCHEN & ANGELN

Allgemein

Fischen beschreibt die Jagd auf Fische mit Hilfe von Angeln, Reusen, Netzen oder der Treibjagd in flachen Uferzonen.

KOCHEN

Allgemein

Um Lebensmittel je nach Bedarf genießbar bzw. haltbar zu machen (einkochen, pökeln usw.), oder sie ganz einfach nur zuzubereiten, bedarf es dieser für jeden zugänglichen FT. Damit dient sie aber auch zur Herstellung von Tränken, Giften und wirksamen Kräutertinkturen (im Zu-

sammenhang mit Alchimie). - Weitere Informationen findest Du im Kapitel Verfahren / Heilung & Gifte.

LANDWIRTSCHAFT

Elitär

Diese FT ist absolut notwendig, wenn man in irgend einer Weise Pflanzen erfolgreich nutzen möchte. Man kann mit ihr Kräuter, Bäume und andere Pflanzen anbauen, züchten, pflegen, heilen u. ä. Zur Landwirtschaft gehören aber auch grundlegende Kenntnisse über das Wetter, die Jahreszeiten, den Fruchtstand und die Erntezeit.

SCHLÖSSER- & FALLENKUNDE

Elitär

Wie Du schon aus dem Namen erkennen kannst, handelt es sich nicht einfach um eine simple FT, sondern um das umfassende Wissen über das Bauen, Entdecken und Zerstören von hinterhältigen mechanischen Apparaturen (zuweilen auch Fallen genannt), bzw. das Öffnen / Schließen und Bauen von Schlössern; Hintergrundwissen über Schmieden kann hierbei nicht schaden.

Für Fallen gilt: Je nach Art und Wissen des Charakters kann man schon mit wenigen Hilfsmitteln eine wirksame Falle konstruieren und installieren (die Art der Falle und ihr beabsichtigter Schaden sollten vom SL und vom Spieler gemeinsam festgelegt werden).

Oder man ist in der beneidenswerten Lage, eine Falle / ein Schloß auch mit dem bloßen Daumnagel zu entschärfen / zu öffnen (bei einem Wert von ca. 150 nehmen wir an).

Oder der Charakter kann schon aus zehn Metern Entfernung sagen, welche Art von Falle / Schloß sich an

der nächsten Tür befindet. Gleichzeitig kann der Charakter die Bauweise, den Auslöser, den wahrscheinlichen Schaden der Falle und den wahrscheinlich besten Weg der Entschärfung / zum Knacken des Schlosses benennen (wow ey!).

Wenn es zu einem Fallen- bzw. Schlösser-Manöver kommt, mußt Du zwei Würfe vornehmen:

Wurf: FT Schlösser- und Fallenkunde: Du überprüfst anhand dieser FT, ob der Mechanismus der Falle / des Schlosses Deinem Charakter bekannt ist.

Wurf: FT Fingerfertigkeit: Ist Deinem Charakter der Mechanismus bekannt (1. Wurf erfolgreich), dann kannst Du einen normalen und unmodifizierten Wurf auf Fingerfertigkeit unternehmen.

Ist der Mechanismus Deinem Charakter unbekannt (1. Wurf nicht erfolgreich), dann erhält er auf den zweiten Wurf (Manöver Fingerfertigkeit) einen angemessenen Abzug, und zwar die negative Differenz aus dem ersten Wurf.

Ein Fehlschlag während des Entschärfens bedeutet natürlich, daß die jeweilige Falle ausgelöst wurde oder daß z. B. das Werkzeug im Schloß abbricht (eventuell kann der SL hierfür unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten festlegen).

SPURENLESEN

Allgemein

Hiermit kann Dein Charakter natürliche und mechanische Spuren entdecken, erkennen und erläutern. Dies gilt auch, wenn sie nicht offensichtlich sind. Die Art der Örtlichkeit (Wildnis, Verlies, Stadt), das Wetter und die Menge der Spuren sind mögliche Modifikatoren für den Würfelwert.



SCHNEIDERN

Allgemein

Die Kunst der Anfertigung von Kleidungsstücken oder anderen Utensilien, bestehend aus nähbarem Material, findet hier ihren Ausdruck. Allerdings sollte der SL bedenken, daß man bei der Herstellung von Kleidung nur dann zu wirklich guten Resultaten kommt, wenn man über einen entsprechend hohen FT-Wert (z. B. von mindestens 50) verfügt. Mit einem allgemeinen Wert von bis zu 49 kann man dann 'nur' ausbessern, das heißt, Dein Charakter kann Reparaturarbeiten zufriedenstellend durchführen.

SCHUSTERN

Allgemein

Ebenso wie beim Schneidern verhält es sich auch beim Schustern. Jedem Charakter steht diese FT offen, aber dem Spieler sollte klar gemacht werden, daß er einen Wert von z. B. mindestens 50 vorweisen können sollte als Ausdruck dafür, daß sein Charakter das elitäre Wissen der Schuhmacherzunft explizit erworben hat und auch neues Schuhwerk herstellen kann. Mit einem niedrigeren

Wert könnten dem Charakter realistischere dann nur Ausbesserungsarbeiten gelingen.

SEGELN

Elitär

Mit dieser FT werden alle technischen und praktischen Kenntnisse und Erfahrungen über das Segeln erfaßt; Wetteraussichten, Strömung, Wind und Entfernungen können richtig gedeutet werden.

TIERTRAINING

Elitär

Die Fähigkeit, sich in ein Tier hineinzusetzen, es zu zähmen, zu beruhigen und ihm bestimmte Dinge beibringen zu können wird hiermit ausgedrückt. Da es aber eine so enorme Anzahl verschiedener Tierarten gibt, muß Du für Deinen Charakter angeben, welche Tierart er trainieren kann.

Tiertraining wird mit der FT Reiten noch bedeutender, denn häufig sind Pferde oder andere Reittiere von großem Wert für Deinen Charakter.

WAFFENSCHMIEDEN

Elitär

Hiermit wird die Fähigkeit ausgedrückt, erfolgreich jede Art von Metall in eine vorher bestimmte Waffen- oder Panzerungsform zu bringen, vorausgesetzt, daß alle notwendigen Gerätschaften und Materialien vorhanden sind.

Da diese FT sehr umfassend ist (man kann z. B. Schwerter, Dolche, Hammer- oder Beilspitzen und Schienen-, Platten-, Ketten- oder Schuppenrüstungen herstellen), solltest Du genau beschreiben, welchen Schwerpunkt Dein Charakter bei diesem Handwerk hat, um kein Universalgenie zu erhalten!

BONI DURCH SCHMIEDEKUNST

Option

Der Waffenschmied / Rüstungsmacher wird häufig bei der Erschaffung eines speziellen Gegenstandes benötigt. Wenn der FT-Wurf des Spielers gelingt, dann ist es möglich, daß beim FT-Wurf je 10 Punkte unter dem FT-Wert einen Bonus von 1 auf den geschmiedeten Gegenstand (bspw. Gewicht, VR, RW, Schaden usw.) ergeben.

KUNST

Parität: 100 %

Alle künstlerischen FT hängen vor allem davon ab, ob der Charakter die Gelegenheit hatte, während seines Werdeganges die betreffende Kunst zu erlernen. Außerdem sollten Spieler und SL aber auch Gesichtspunkte wie Talent / Veranlagung, Interesse für die Kunst und Grund der Ausübung berücksichtigen, denn sie tragen dazu überlegt, wie und warum der Charakter zu dieser Fähigkeit gelangt ist.

Alle Künste können nur durch die Unterstützung eines praktizierenden Künstlers erlernt werden. Niedrigere Werte können u. U. und nach besonderer Absprache mit dem SL durch

Talent oder künstlerisches Umfeld schon autodidaktisch erzielt werden. - Je höher ein FT-Wert ist, desto größer sind Wirkung, Erfolg und Ruhm des Künstlers!

BILDHAUEN

Elitär

Unter Bildhauen verstehen wir die Fähigkeit, bearbeitbares Material (Holz, Gestein, Lehm usw.) in gewünschter Weise zu bearbeiten und damit eine bestimmte Form des Materials zu erzielen. Anders ausgedrückt sollte der Charakter wissen,

wie er das Material bearbeiten muß, und sein Produkt, das Kunstwerk, muß den ästhetischen Maßstäben der Auftraggeber genügen.

Besonders interessant wird es, wenn besondere Ziele erreicht werden sollen und nicht nur ein 'normales' Werk zum Anschauen gefragt ist. Dann müssen vermutlich andere Disziplinen (z. B. Mystik) hinzugezogen werden.

DICHTKUNST

Elitär

Diese künstlerische FT ist die Domäne von Troubadouren / Barden. Sie umfaßt alle nötigen Kenntnisse, um sowohl dichten zu können, als auch schriftstellerisch tätig zu sein oder Liedertexte zu schreiben. In besonderen Fällen kann sie bei Flüchen, Formeln und Zaubersprüchen vonnöten sein.

GESANG

Allgemein

Da es in einer mittelalterlichen Welt wie der im Lannassir üblich ist, gemeinsam zu singen, ist jeder Charakter auch mit einem Wert von Null in der Lage, Geräusche so gut wie es seine Stimme eben zuläßt von sich zu geben. Einfältigere Naturen könnten dies bereits als Gesang bezeichnen.

Wir schlagen allerdings vor, daß der SL jedem Charakter vorschreibt, über einen Wert von mindestens 20 verfügen zu müssen, um einem realistischen Leben in der Phantasiewelt gerecht zu werden, denn im Mittelalter diente der Gesang auch zur Übermittlung von Nachrichten und Geschichten. Und es sollte sich aus dem Spiel eindeutig ergeben, daß nur Charaktere mit einem Wert von mehr als

0 in der Lage sind, wirklich schön zu singen, und zwar auch schwierige Gesangstücke. Dies wird vor allem von Minnesängern, Troubadouren und Barden erwartet.

GOLDSCHMIEDEN

Elitär

Die filigrane Arbeit mit Edelmetallen, mit der man Broschen, Ringe, Kronen u. ä. aus einem Klumpen Metall hervorzaubert, ist hoch angesehen, schwierig zu erlernen und teuer, wenn man sie in Anspruch nimmt. Für dieses Kunstgewerbe muß man neben dem Talent aber auch noch über einen guten Leumund verfügen, denn nicht jeder erhält die Erlaubnis, mit Edelmetallen arbeiten und handeln zu dürfen. Außerdem ist neben der Lehre ein gut gefüllter Geldbeutel für die Anschaffung der Materialien Voraussetzung fürs Goldschmieden.

MALEN & ZEICHNEN

Elitär

Für das Malen gilt das Gleiche wie für das Bildhauen. Man muß wissen, was man erschaffen will, und der Charakter muß wissen, wie er die Wirkung erzielt. Neben einfachen Ansichtszeichnungen, Portraits und Stilleben können natürlich auch Hei-

ligenbilder, sakrale Zeichnungen usw. erschaffen werden, deren Wirkung durch Kenntnisse auf diesen Gebieten (z. B. Mystik, Soziales) erhöht würde.

MUSIK

Elitär

Diese FT umfaßt das Wissen über Instrumentenspiel, Harmonien und Kompositionen. Sie ist für Künstler wie Minnesänger oder Barden besonders wichtig.

Jedes Instrument und jede sonstige musikalische Fähigkeit müssen vom Spieler genannt und wie eine gesonderte FT einzeln erfaßt und gesteigert werden!

TANZEN

Allgemein

Ebenso wie der Gesang gehört der Tanz zur Ausdrucksweise und Kommunikation einer mittelalterlichen Welt. Er kann unterschiedliche Wirkungen und Bedeutungen haben, als Ausdruck von Gefühlen oder als Teil eines Ritus; viele Zauberschulen bauen auf künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten auf, da sie als Weg zur Kontaktaufnahme mit anderen Sphären gelten.

mystik

Parität: 100 %

ESSENZ

Allgemein

Die Essenz ist Ausdruck der Widerstandsfähigkeit Deines Charakters gegen Kräfte anderer Existenzebenen. Du wirst sie bei Auseinandersetzungen brauchen, in denen Magie im weitesten Sinne vorkommt. Dabei kann es sich um gewirkte Zauber handeln, um Wesen anderer Sphären oder um geheimnisvolle Kräfte.

Mit Hilfe der erwürfelten Talentpoolpunkte kannst Du die Essenz frei bestimmen. Allerdings solltest Du keine allzu großen Unterschiede zu den anderen Fertigkeiten dieser Gruppe zulassen.

MEDITATION

Elitär

Die universell einsetzbare Meditation soll dem Charakter dazu dienen, sich durch Konzentration und innere Ruhe auf eine Situation oder

ein Problem einzustellen. Ziel ist es, ein Problem oder eine Aufgabe in seinem Sinne zu bewältigen bzw. zu lösen.

Die Wirkung der Meditation ist generell für alle Charaktere ein Bonus von 2 auf geistige und körperliche Fertigkeiten pro Runde Meditation - maximal sind zehn Runden Konzentration (also ein Bonus von 20) erreichbar. Der erreichte Bonus wird sofort im Anschluß an die FT wirksam und verfällt nach spätestens 60 Sekunden, wenn er nicht genutzt wird.



Falls es Dein SL zuläßt, kannst Du Meditation im Zusammenhang mit (allen?) FT einsetzen. Besonders interessante Anwendungsbereiche sind die Wahrnehmung, der waffenlose Kampf, die verschiedenen Zauberkünste der Zauberschulen, und die Essenz - natürlich sind das auch genau die Bereiche, bei denen ein SL nur sehr ungern zustimmen wird.

Generell gibt es für eine erfolgreiche Ausführung dieser FT keine Grundvoraussetzungen, allerdings muß Du beachten, daß erlittene Schäden und für den Charakter vernehmbare Geräusche das Gelingen negativ beeinträchtigen. Als Richtwert sollte gelten, daß ein Schadens-

punkt den FT-Wurf um mindestens einen Punkt erschwert. Darüber hinaus kann man für jede Person, die im Umkreis Geräusche verursacht, fünf bis 75 Punkte vom FT-Wurf abziehen, je nach Lautstärke (von Geflüster bis zu Kampfplärm) und Art der Geräusche (Gesang stört vermutlich weniger als Schmerzensschreie).

Unter günstigen Voraussetzungen wie einem vorausgehenden Gebet oder der Anrufung einer Gottheit, absoluter Ruhe, völliger körperlicher Unversehrtheit, oder, allgemein gesagt, in einer freundlichen und wohlgesonnenen Umgebung, besteht die Möglichkeit, daß der SL Boni auf den FT-Wurf vergibt.

NEKROSIS

Allgemein

Um sich mit Geistern (Untoten) auseinandersetzen zu können, muß Dein Charakter über diese Fertigkeit verfügen. Im Grunde handelt es sich bei der Nekrosis um den unbewußten Lebenswillen, das Es, Deines Charakters.

Wenn eine umherirrende Seele sich dann daran laben will, kommt es zum Existenzkampf. Weitere Informationen erhältst Du im Kapitel Kampf / Nekrosis.

soziales

Parität: 25 %

Bei den sozialen Fertigkeiten handelt es sich um die menschlichen Eigenschaften, die im Rollenspiel am wichtigsten sind. Denn gerade sie sind es, die durch den Spieler in Form der Rolle / des Charakters gespielt werden sollen. In aller Regel solltet Ihr also bei diesen Fertigkeiten auf das Würfeln verzichten. Wenn Ihr aber in so sensible Bereiche wie z. B. Ehre oder Verführung kommt, dann kann Würfeln durchaus ratsam sein, denn wer von uns ist schon noch mit den überholten Ehrbegriffen des Mittelalters vertraut.

Alle FT dieser Gruppe setzen voraus, daß es sich bei dem Charakter um ein soziales Wesen handelt, das mit seinesgleichen aufgewachsen ist und immer noch in einer sozialen Gemeinschaft lebt. Ist dies nicht der Fall, muß die Parität für diesen Bereich auf 100 % erhöht werden.

AUSSEHEN

Allgemein

Neben den echten sozialen Fertigkeiten Auftreten, Menschenführung, Schauspielen und Sprachen spielt natürlich auch das Aussehen

Deines Charakters eine Rolle. Da aber die Geschmäcker zum Teil sehr verschieden sind, vor allem wenn man bedenkt, daß im Lannassir nicht nur Menschen vorkommen, spielt das Aussehen nur eine untergeordnete Rolle. Es dient dazu, das Bild des Charakters abzurunden. Du hast die Aufgabe, dem mit 1W100 erwürfelten Wert durch Dein Rollenspiel Inhalt und Wirkung zu geben. Aber vergiß nicht, daß durch entsprechendes Auftreten, durch Schauspielen oder Menschenführung das Aussehen mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit zur Nebensache werden kann!

AUFTRETEN

Elitär

Mit dieser FT könnt Ihr feststellen, wie ansprechend das Auftreten Deines Charakters auf Dritte wirkt. Dies kann vor allem bei Hofe äußerst wichtig werden, denn man ist schnell im sozialen Abseits, wenn man die Etikette nicht beachtet.

Auftreten ist bedingt abwärtskompatibel: D. h., es ist wesentlich

leichter für einen Höfling sich als derber Bauer zu geben als umgekehrt.

Die Fertigkeit Auftreten darf durch ihre nahe Verwandtschaft zu Menschenführung / -verführung und Schauspielen nur bis zu 40 QP von diesen Fertigkeiten abweichen.

MENSCHENFÜHRUNG / -VERFÜHRUNG

Allgemein

Diese sozial sehr wichtige FT zeigt an, wie gut Dein Charakter seine Mitmenschen beurteilen kann. Sie gibt Auskunft über das Können und die Möglichkeiten Deines Charakters, andere Personen (Menschen und Halbmenschen, eventuell auch intelligentere Monster) durch Worte (Rhetorik, Demagogie) und Gesten zu beeinflussen / -drücken. Dies gilt ebenso für Diskussionen wie fürs Feilschen, Anführen, Aufrühren, Verhandeln, Drohen etc.

Du wirst im Spiel vermutlich schnell bemerken, daß Dein Charakter über einen FT-Wert von beispielesweise 75 QP

verfügen sollte, um wirklich erfolgreich zu sein und ausdrücken zu können, daß er in die hohe Kunst der Verführung vorgedrungen ist und damit mögliche körperlichen Grenzen der FT Menschenführung hinter sich gelassen hat. Dieser Wert würde dann bedeuten, daß Dein Charakter auch das nötige Charisma hat, um sich ansprechend und erfolversprechend zu verhalten. Oder wenn Dein Charakter das andere (oder vielleicht ja auch das eigene) Geschlecht bezaubern will, dann hätte er jetzt das richtige Werkzeug dafür.

Weitergehend sollte Dir als Spieler klar sein, daß Dein Charakter mindestens einen Wert von z. B. 75 QP benötigt, um die Verführung erfolgreich einsetzen zu können, die darüber entscheidet, ob Dein Charakter die entsprechenden Gaben der Götter (Charisma und Aussehen) in Einklang bringen kann, richtig einzusetzen weiß und einen anderen Menschen dazu bringt, etwas zu tun, was dieser vielleicht eigentlich gar nicht will.

Zusätzlich an Wirkung gewinnt die Menschenführung durch die FT Auftreten, die die entsprechenden erlernbaren Äußerlichkeiten hinzugibt.

Die Fertigkeit Menschenführung / -verführung darf durch ihre nahe Verwandtschaft zu Auftreten und

Schauspielen nur bis zu 40 QP von diesen Fertigkeiten abweichen.

SCHAUSPIELEN

Allgemein

Mit Hilfe des Schauspielens kultiviert Dein Charakter die Lüge: er kann sich überzeugend verstellen und jede beabsichtigte Rolle spielen. Schauspielen ist häufiger von Bedeutung als man glauben mag, nicht nur in Form von (überzeugender) Lüge oder (gespieltem) Enthusiasmus. Schon die alltägliche Notlüge kann Schauspielen erforderlich machen, oder überzeugendes Betteln, Impornieren usw. Die FT ist also stark mit der FT Menschenführung verwandt.

Die Fertigkeit Schauspielen darf durch ihre nahe Verwandtschaft zu Menschenführung / -verführung und

Auftreten nur bis zu 40 QP von diesen Fertigkeiten abweichen.

SPRACHEN

SPRECHEN & VERSTEHEN

Allgemein

Die Sprachen sind ein gesonder-tes Kapitel innerhalb der Fertigkeiten, da Sprache in aller Regel unabhängig von Abenteuern gelernt wird. Das Sprechen und das Verstehen von gesprochener Sprache richtet sich danach, ob der Charakter ein soziales Wesen ist, d. h. ob er Kontakt zu Personen hat, die die betreffende Sprache sprechen.

Die erste Ermittlung des Wertes der Muttersprache sollte durch Würfeln erfolgen. Da man im Normalfall (der Charakter ist ein soziales und gesundes Wesen) immer von einem bestimmten Grundwert bei der gesprochenen / verstandenen Sprache ausgehen kann, dachten wir an 50 + 5W10; Ihr könnt dieses Verfahren Euren Vorstellungen anpassen, es sollte allerdings kein Wert über 100 dabei herauskommen können. Gesprochene Sprache wird wie folgt beherrscht:

00 - 20 nur grundlegende Verständigung durch einfache Ausdrücke möglich.

21 - 40 simple Gespräche / einfache Sätze oder Wörter, langsam gesprochen.

41 - 60 mäßige bis durchschnittliche Sprachbeherrschung, leichter Akzent.

61 - 80 Sprechen und Verstehen durchschnittlich bis gut.

81 - ++ gute bis vollkommene Sprachbeherrschung. Verbesserung der

SPRACHE

Allgemeine Anmerkungen

Immer dann, wenn man sich mit anderen Leuten in deren Sprache unterhält (und nicht, während man sie ver-

prügelt), lernt man ein Stück dazu und erhält Routine im Umgang mit Vokabeln, Grammatik und speziellen Formulierungen. Wir haben daher folgende Regelung erdacht:

Pro Woche, in der man mit Muttersprachlern der zu erlernenden Sprache intensiv umgeht und sich unterhält, erhält man einen QP für die entsprechende Sprache.

VERWANDTE SPRACHEN

Da wir davon ausgehen, daß drei der vier Menschensprachen, die auf der Insel Dschodo vorkommen, sehr eng miteinander verwandt sind, ist es nur eine Frage der Zeit, bis Ihr Euch fragt, wie es mit den Kenntnissen in einer anderen als der Muttersprache steht (man könnte fast sagen, daß es sich bei Carlônar, Déria und Rorik um verschiedene Mundarten oder Dialekte handelt; Dagga gehört einem anderen Sprachstamm an).

	Carlônar	Déria	Rorik	Dagga
Carlônar		- 50	- 35	-100
Déria	-50		-25	-100
Rorik	-35	-25		-100
Dagga	-100	-100	-100	

* Dagga, die Sprache der Draaga, hat einen anderen Sprachstamm; die - 100 bedeuten, daß der Sprachenwert dort immer Null ist, falls die Sprache nicht gelernt wurde.

Die Werte in der Tabelle dienen der Ermittlung der Grundkenntnisse in den verwandten Sprachen. Sie geben an, um wieviel der Wert des anderen Dialekts absolut reduziert werden muß (ein Derithun mit 80 QP beherrscht Carlônar mit 30 QP). Dies sind nur grobe Richtwerte, die allein die Grundkenntnisse betreffen. Sobald die Sprache erlernt wird, können sich die absoluten Werte und damit das Verhältnis schnell verändern.

Du solltest auf Deinem Charakterbogen jede Sprache, die Dein Charakter beherrscht, getrennt mit dem entsprechenden Wert auflisten.



SOZIALE

WECHSELWIRKUNGEN

Option

Um die Bedeutung der Sprache zu unterstreichen, könnt Ihr folgendes in Euer Spiel aufnehmen: Wenn es zu einem Kontakt zwischen Deinem Charakter und anderen Menschen kommt, und eine der Fertigkeiten aus dieser Gruppe werden, dann muß Du die Differenz zwischen dem Spra-

chenwert Deines Charakters und dem des Gegenübers zu dem Wert der auszuwürfelnden FT addieren.

Zum Beispiel willst Du mit Deinem Charakter eine Horde rolkarischer Wegelagerer ohne Einsatz von Waffen von der Aussichtslosigkeit ihres Vorhabens überzeugen - mit der FT Menschenführung. Du nimmst also den Rorik-Wert Deines Charakters und den des wortführenden Wegelagerers und ermittelst die Differenz zwischen beiden

Werten. Ist Dein Wert höher, dann herzlichen Glückwunsch, denn diese positive Differenz wird zu Deinem Wert bei Menschenführung addiert, und das Manöver wird (logischerweise) leichter. Wenn Dein Wert allerdings niedriger ist als der des Wortführers, dann sinkt entsprechend dieser negativen Differenz Dein Würfelwert für Menschenführung, das Manöver wird schwieriger.

STÄRKE

Parität: 30 %

Die Gruppe der Stärke-Fertigkeiten hat einen Sonderstatus inne. Alle diese FT sind selbstverständlich nicht elitär, denn über seinen Körper verfügt jeder Charakter von Geburt an. Es gibt aber die eine oder andere Sache zu beachten:

PARITÄTEN

Option

Für jeden vollen QP, um den Klettern und / oder Kraft und / oder Schwimmen zwischen zwei Überprüfungen der Stärke-Parität zusammen steigen, erhöhen sich Kondition und Konstitution um jeweils 0,5 QP!

Dies hängt mit der nahen Verwandtschaft dieser FT zusammen; vom Training der einen FT profitieren alle anderen ebenfalls, und vor allem körperliche Kondition und Konstitution steigen, denn der Körper ist gut in Form (s. Verfahren / Zuwachs an Erfahrung).

KLETTERN

Allgemein

Falls Du wissen willst, ob und wie Dein Charakter Wände, Klippen, Bäume und ähnliches erklettern kann, dann schau auf diesen Wert. Ein entsprechendes Manöver wird durch Hilfsmittel wie Seile, Haken, Strickleitern usw. modifiziert. Es ist zu be-

achten, daß der SL bei mehreren oder verschiedenartigen Abschnitten mehrmaliges Würfel fordern kann (sollte), wenn die betreffende Aktion schwieriger ist als das "allgemeine" Klettern auf Leitern.

Die Fertigkeit Klettern darf durch ihre nahe Verwandtschaft zu Kondition, Konstitution und Kraft nur bis zu 40 QP von diesen Fertigkeiten abweichen.

LANGES KLETTERN

Regel für Sonderfälle

Wenn es zu einem Klettermanöver kommt, bei dem die Ausdauer eine große Rolle spielt, dann solltet Ihr nach folgendem Muster vorgehen:

- Wurf auf FT Klettern um festzustellen, ob das Manöver rein technisch gelungen ist.
- Wurf auf FT Kondition um festzustellen, ob Dein Charakter über die notwendige Ausdauer verfügt, um sich aufwärts oder abwärts zu bewegen.

KONDITION

Allgemein

Die Kondition (KDT) entscheidet über die momentane Ausdauer und Fitneß Deines Charakters, über Abzüge auf andere FT (s. Kampf) und

über die Aussichten, an Trägheit, Hektik usw. zu sterben.

Du ermittelst die KDT Deines Charakters, indem Du Punkte aus dem Talentpool Stärke darauf verwendest.

Wichtig ist, daß, wenn der Grundwert einmal ermittelt ist, die KDT nur noch indirekt gesteigert werden kann, und zwar über den Umweg der Paritäten.

Die Fertigkeit Kondition darf durch ihre nahe Verwandtschaft zu Klettern, Konstitution und Kraft nur bis zu 40 QP von diesen Fertigkeiten abweichen.

KONSTITUTION

Allgemein

Die Konstitution (KON) ist ein Basiswert, mit dessen Hilfe die körperliche Substanz Deines Charakters festgestellt wird: ob er einen gefährlichen Gegner herausfordern kann, oder ob er sich lieber 'raushalten sollte, da er schon beim Rasieren ohnmächtig wird.

Du ermittelst die KON Deines Charakters durch Verteilung der Punkte aus dem Talentpool Stärke.

Der KON-Wert ist bei Anwendung der Paritäten (s. o.) indirekt veränderbar. Außerdem ist er der rechnerische Grundwert für die Ermitt-

lung der Konstitutionspunkte (KP), die die Zahl an Schadenspunkten angeben, die Dein Charakter in den vier Trefferzonen hinnehmen kann (Details s. Kapitel Lebenskraft).

Die Fertigkeit Konstitution darf durch ihre nahe Verwandtschaft zu Kondition, Klettern und Kraft nur bis zu 40 QP von diesen Fertigkeiten abweichen.

KRAFT

Allgemein

Zum Bereich Kraft gehören verschiedene Aspekte, und ihre Höhe wird ebenso wie bei anderen FT durch den Einsatz von QP festgestellt.

Bitte berücksichtige, daß ein Charakter mit überdurchschnittlicher Kraft (d. h. mit einem Fertigkeitwert bei Kraft von mehr als 70 Punkten) ein Körpergewicht haben sollte, das der Kraft entspricht, denn die zusätzlichen Muskeln ergeben auch zusätzliches Gewicht; wenn Du genau überlegst, wirst Du sehen, daß diese Richtlinie durchaus der Realität entspricht.

Kraft beeinflusst (neben der FT Gewandtheit) die Höhe der Schäden beim Nahkampf und beim waffenlo-

sen Kampf. Unter der Voraussetzung, daß ein Treffer erzielt wurde, wird die Schadensklasse der Waffe / waffenlosen Kampftechnik mit der Kraft addiert und die Summe dann durch zwei geteilt; das Ergebnis sind die verursachten punkte (s. Kampf).

Aber auch andere Aspekte, wie Kraftakte im allgemeinen, gehören zur Kraft: das Anheben eines Wagens, der Versuch, eine Tür einzurennen, das Brechen von Holz usw. Dabei hat der SL die schwierige Aufgabe, dem Ziel (z. B. der Tür) einen VR zuzuweisen, der in diesem Fall für Substanz und Statik (= Kraft) steht. Diesen muß der Charakter mit einem Angriffswurf er- oder überwürfeln. Ein 'Treffer' zeigt an, daß der Charakter ein gelungenes Manöver hingelegt hat, und die Differenz zwischen Manöverwurf und dem VR entscheidet über den Schaden an dem Zielobjekt. Nur eine positive Differenz zeigt an, daß das Ziel bei diesem Kraftakt Einbußen der Substanz hinnehmen muß. Dabei wird der 'Schaden' (= positive Differenz zwischen Manöverwurf und VR) in jeder erfolgreichen Runde vom VR des Zieles abgezogen (= die Substanz / Statik / Struktur z. B. der Tür läßt nach), bis dieser kleiner oder gleich dem Kraftwert ist: die Kraft des Zieles reicht nicht mehr aus, um der Kraft

des Charakters standzuhalten, die Tür bricht. Hilfsmittel können den Kraftwert im Manöver erhöhen!

Die Fertigkeit Kraft darf durch ihre nahe Verwandtschaft zu Kondition, Konstitution und Klettern nur bis zu 40 QP Fertigkeiten abweichen.

SCHWIMMEN

Allgemein

Du wirst in einem Wildnisabenteuer schon recht bald erfahren, wie wichtig, ja lebenswichtig diese FT sein kann; Du mußt Dir nur einmal vor Augen führen, daß Bäche, Seen oder andere Gewässer in unserer Phantasiewelt noch alle paar Meter zu finden waren, und vor allem Flüsse ein enormes Hindernis darstellen konnten, da sie zum Glück noch nicht begradigt und 'gezähmt' waren.

Diese FT entscheidet also darüber, ob es Deinem Charakter gelingt, ein Gewässer zu durchqueren (drüberwandeln gilt nicht). Wie bei allen Fertigkeiten sind besondere Umstände wie Strömung, Kleidung / Panzerung (!) / Waffen usw. zu berücksichtigen.

WAHRNEHMUNG

Die Sinne sind für Deinen Charakter die entscheidenden Mittel, um die Außenwelt wahrzunehmen und einschätzen zu können, sie können in starkem Maße alle anderen FT beeinflussen! Selbst wenn nur einer der normalen fünf Sinne 'ausfällt', hat Dein Charakter u. U. erhebliche Probleme, bestimmte Informationen zu bekommen, ja i. d. R. ist es ihm unmöglich, diese Informationen statt dessen auf einem anderen Wege zu erhalten. Tatsächlich wird es uns meistens nicht einmal bewußt, daß wir gerade einen unserer Sinne eingesetzt haben. Also gehe sorgfältig mit ihnen um und unterschätze niemals ihre Bedeutung, denn für uns normale und i. a. gesunde Menschen ist es allzu selbstverständlich, sie einzusetzen.

Genaugenommen besteht die Wahrnehmung aber aus zwei Teilen, aus der reinen sinnlichen Aufnahme von Informationen und aus der kognitiven Verarbeitung. Wir können sehr wohl etwas mit den Augen sehen, aber nehmen wir es auch wirklich wahr, oder träumen wir und übersehen das Auto? Den Duft hat Deine Nase schon einmal 'vernommen', aber kannst Du ihn mit diesem Betäubungsgas verbinden, das Dich letzten Sommer alle Ersparnisse gekostet hat?

Was wir sagen wollen, ist, daß neben der reinen Mechanik der Sinneswahrnehmung auch eine entsprechende geistige Verarbeitung der Eindrücke vor sich gehen muß, damit der Charakter etwas davon hat. Es

gibt also zwei Ebenen (Werte): den Sinn und den Intellekt, der verarbeitet.

ERMITTLUNG DER SINNE

Anmerkungen

Für die eigentlichen Sinneswerte Deines Charakters würfelst Du einmal auf die Talentpooltabelle; das entsprechende Ergebnis darfst Du auf die fünf Sinne verteilen. Selbstverständlich sind auch andere Wege der Ermittlung denkbar - beschreite sie ruhig, wenn Ihr mit ihnen glücklicher seid. Bedenkt allerdings, daß der Abenteurer einerseits kein unsensibles Gebilde sein sollte, andererseits aber auch kein Übermensch mit extrem gut entwickelten Sinnen, und



schließlich muß immer noch die Möglichkeit bestehenbleiben, einen Charakter mit dem einen oder anderen gut bis sehr gut ausgeprägten Sinn zu erhalten.

Zum zweiten wird für die Sinne (und nur für die Sinne, s. o.) ein sogenannter Intelligenzwert erwürfelt, und zwar mit 1W100.

Drittens schließlich wird jeder Sinneswert mit dem Intelligenzwert verknüpft, und heraus kommt der effektive und im Spiel verwendete Wahrnehmungswert:

$$[(\text{Intelligenzwert} \times 2) + \text{Sinneswert}] : 3 = \text{Wahrnehmungswert dieses Sinnes}$$

Wir denken, daß es überflüssig ist, die normalen fünf Sinne zu beschreiben, dennoch solltet Ihr Euch noch mal vor Augen führen, wie häufig man sie einsetzt und wie abhängig man von ihnen wirklich ist.

Wissen

Parität: 60 %

ALCHIMIE

Elitär

Die Alchimie ist sehr umfangreich und kompliziert, daher muß der Spieler angeben, welchen speziellen Bereich sein Charakter erlernt hat. Da gibt es unter anderem die Kräuterkunde, die Metallurgie, das Herstellen von Gold oder Tränken, Tinkturen und Pasten, oder das Bearbeiten von Gesteinen oder Pflanzen.

Alchimie ist die absolut notwendige FT, um spezielle oder magische Tränke, Salben oder Pasten herstellen zu können. In der Regel bedarf es bei der Alchimie weiterer Kenntnisse auf den Gebieten Anatomie, Kochen und ist von großer Bedeutung, da die Mehrzahl der Mittel, die ein Alchimist oder Apotheker herstellen, aus pflanzlichen Ingredienzen zusammengesetzt sein werden.

Die Kräuterkunde kann auch als eigenständiger Teil der Alchimie fungieren. Dann gibt sie Auskunft über einen möglichen Fundort von ganz bestimmten und bereits bekannten Kräutern. Ebenfalls lassen sich Kräuter damit erkennen, bestimmen, zubereiten, korrekt lagern, haltbar machen und für FT wie Medizin / Erste Hilfe nutzen. - Weitere Informationen findest Du im Kapitel Verfahren / Heilung & Gifte.

Die Anwendung von Kräutern, Tränken, Giften und Heilmitteln geht im Spiel wie folgt vor sich:

Wurf auf FT Alchimie:

wenn der Wurf kleiner ist als der FT-Wert, dann wird die Differenz zum WW des Mittels addiert; d. h., die Wirksamkeit wird durch das Können des Alchimisten erhöht; wenn der Wurf größer ist als der FT-Wert (= Fehlschlag), dann wird das Mittel nicht in der eigentlichen Weise wirksam werden; der SL sollte sich aber geeignete 'Nebenwirkungen' ausdenken, z. B. stark verminderte oder völlig andere Wirkungsweisen

MEDIZIN

Elitär

Diese Fertigkeit ist ein Spezialgebiet, das nur von wenigen beherrscht und gelehrt wird und daher eines besonderen Werdeganges bedarf, wenn es sich um mehr als die allgemeine Erste Hilfe handelt.

Im einzelnen besteht diese Fertigkeit aus den Bereichen Erste Hilfe, Anatomie und Medizin, die aufeinander aufbauen. Im Zusammenhang mit der Alchimie erweitert sich ihre Einsetzbarkeit auch auf andere Bereiche. Die Anatomie kann wertvolle Informationen im waffenlosen Kampf liefern, z. B. über körperliche Schwächen (s. d.). Ohne Qualifikationspunkte auf diese Fertigkeit einzusetzen, kann jeder Charakter versuchen, Erste Hilfe zu leisten, da man sie zum Großteil durch den Umgang mit Menschen erlernen kann. Man kann eine erste vorläufige Beurteilung von Verletzungen und Krankheiten abge-

ben, damit man die sogenannte Erstversorgung vornehmen kann, d. h. Reinigen und Verbinden von Wunden, Schienen von sehr einfachen Brüchen, Schockbehandlung usw. Sie dient damit zur Heilung von geringfügigen Brüchen, Wunden und Verletzungen.

Mit einem FT-Wert von z. B. mindestens 20 würdet Ihr dann nach und nach über die essentiellen Kenntnisse der Anatomie verfügen. Sie ist notwendig zur abschließenden und wirklich sicheren Beurteilung von Verletzungen, Krankheiten usw. Mit ihr können komplizierte Operationen, Brüche und ernstere Erkrankungen behandelt werden.

Aber erst mit Medizin, d. h. mit Werten jenseits von 75, solltet Ihr Euch an das Behandeln von Seuchen und Epidemien und an echte Operationen wagen, um nicht mehr Schaden als Nutzen zu verursachen.

Unter der Überschrift Heilung im Kapitel Verfahren findest Du weitere Informationen zum Thema.

MILITÄRTHEORIE

Elitär

Diese Fertigkeit umfaßt alles, was man so zum Kriegführen benötigt. Dinge wie die systematische Einteilung des Heeres, Strategien für Schlachten usw. Eine solche Ausbildung erhalten natürlich nur Adelige oder Emporkömmlinge. Wie Du eine Schlacht schlagen kannst, erfährst Du

auf den Feldern der Ehre im Kapitel Kampf.

NAHRUNGSSUCHE

Allgemein

Wenn man vom Normalfall ausgeht, dann macht jeder Eurer Charaktere irgendwann grundlegende Erfahrungen mit der Nahrungssuche. Am häufigsten ist das der Fall bei der Suche nach Eßbarem in der Wildnis, sei bei der Jagd oder beim Sammeln von Beeren. Ein anderer denkbarer Fall ist, wenn die Abenteurerin nach einem langem Fußmarsch nach Trinkwasser sucht. All dies sind einfache und relativ häufige Situationen, in die Eure Charaktere alle Nase lang kommen können. Da wir in einer Gesellschaft spielen, in der Supermärkte noch recht selten sind, verfügt jeder Charakter über einen entsprechenden FT-Wert.

Um aber eine gewisse Gewichtung des tatsächlichen Könnens vornehmen zu können, wird der SL in schwierigeren Situationen zumeist mit Abzügen arbeiten, was dem Spieler schon bald klarmachen wird, daß man nur mit bestimmten FT-Werten Erfolg haben wird. Wir möchten Euch daher vorschlagen, daß für einfache Manöver Werte von bis zu 50 QP ausreichen sollten, d. h. er oder sie kann häufig vorkommende Tiere und Pflanzen finden, offene und relativ große Gewässer entdecken usw. Voraussetzung dafür sind lediglich besagte grundlegende Erfahrungen und einfache / relativ offensichtliche Spuren, wobei diese bekannt sein müssen.

Mit einem Wert von über 50 aber könnten entsprechend seltenere Nahrungsquellen entdeckt und deren Genießbarkeit beurteilt werden. Die Spuren dürfen nun wesentlich undeutlicher / seltener sein; der SL muß allerdings die Grenze zur FT Spurenlesen bedenken. - Weitere Informationen findest Du im Kapitel Verfahren / Heilung & Gifte.

NAVIGATION

Allgemein

Diese FT ist eine spezielle Kombination aus den Bereichen Orientierung, Astronomie und Navigation; die Aspekte bauen in dieser Reihenfolge aufeinander auf und werden ebenso erlernt. Parallel dazu verläuft die Kartenkunde, die in jedem dieser Aspekte eine Rolle spielt, gleichzeitig aber erst mit den dortigen Kenntnissen wirklich zum Tragen kommt. Wir möchten Euch folgenden Leitfaden ans Herz legen, mit dem Euch Spielern klarwerden sollte, welche FT-Werte nötig sind, um bestimmte besondere Manöver erfolversprechend ausführen zu können. Die Orientierung ist der allgemeine Teil der Navigation, sie beherrscht man, auch wenn man keine Qualifikationspunkte eingesetzt hat, denn die allgemeinen und grundlegenden Kenntnisse der Ortsbestimmung beherrscht praktisch jeder (Werte von z. B. 0 bis 10 QP). Z. B. kann ja auch jeder von uns Spielern anhand von bemoosten Bäumen sagen, wo Norden ist, bzw. anhand von Sonnenauf- und Sonnenuntergang Osten und Westen bestimmen.

Die Astronomie (Werte von z. B. mehr als 10 aber weniger als 75 QP) wäre eine Vorstufe der Navigation, zu der Qualifikationspunkte eingesetzt werden müßten. Sie wäre vor allem in allen Wildnissituationen von großem Wert, in denen die Gefahr des Sich-Verlaufens droht. Durch die Beobachtung der Gestirne ließen sich außerdem Aussagen über die Jahreszeit machen. Dies wäre besonders wichtig für die Landwirtschaft, die Schifffahrt - und für uns Abenteurer.

Navigation gilt als Oberbegriff für die anspruchsvolle Positions- und Richtungsbestimmung, die nicht nur auf hoher See genutzt werden könnte, obwohl dies natürlich die eigentliche Bedeutung und dort absolut notwendig wäre (Werte von z. B. weniger als 75 QP). Man könnte damit aber auch seinen Aufenthaltsort an Land bestimmen.

Wir schlagen außerdem vor, daß zum korrekten Lesen und Zeichnen von (anspruchsvollen) Land-, See-, Verlies- und Schatzkarten, oder was dem SL sonst noch so einfällt, Kar-

tenkunde nötig ist. Dies bezieht sich nicht auf Karten einfachster Art, welche man natürlich auch ohne diese FT malen und deuten kann.

SAGENKUNDE

Allgemein

Diese FT befaßt sich mit allen Arten von Märchen, Legenden, Sagen und manchmal sogar mit Gerüchten über Personen, Gegenstände, Orte, Lebewesen oder Vorkommnisse. Mit ihren verschiedenen Aspekten ist die Sagenkunde natürlich recht unübersichtlich, daher muß der Spieler für den Charakter genau entscheiden, welchen speziellen Bereich dieser kennt.

Gerade bei magischen Gegenständen und im Umgang mit wichtigen Personen ist diese FT von großem Nutzen. Da dieses Wissen aber aus ganz bestimmten Quellen stammt, wird es einerseits genauer, andererseits aber auch auf einen bestimmten Bereich eingeschränkt - der Charakter wird zu einem Spezialisten!

Ein normaler Charakter beherrscht die Sagenkunde in ihrer simplen Form, d. h. er kennt die üblichen Volksmärchen, Sagen und Geschichten seiner Umgebung / Stadt / Landschaft; man kann auch den Bereich des Hörensagens dazuordnen. Für diese Form der Sagenkunde wird sich für Euch Spieler schon bald ein Wert von bis zu 60 QP als für einen Erfolg ausreichend erweisen.

Der Charakter kennt noch mehr Sagen etc. und kann sie einordnen, sobald er über das Wissen aus elitären Zirkeln oder sogar aus Büchern verfügt. Dies impliziert elitäres Wissen, das man nur durch entsprechenden Werdegang erhalten kann! Um Euch dafür einen Richtwert zu geben, schlagen wir Werte von über 60 QP vor. Dies entspräche einem recht realistischen Wert, um auszudrücken, daß der Charakter Herkunft, Entstehung und Hintergrund der Sagen kennt.



SPRACHEN

LESEN & SCHREIBEN

Elitär

Im Gegensatz zum Sprechen & Verstehen von Sprachen wird das Lesen & Schreiben vom Talentpool bestimmt. Der Wert sollte mit den anderen Werten dieser Gruppe harmonisieren, denn i. d. R. lernt man fremde Sprachen vor allem dann, wenn man viel studiert und forscht.

00 - 20 nur grundlegendes Lesen möglich, Schreibkenntnisse extrem

schlecht (kaum leserlich und unverständlich);

21 - 40 simple Schriften / einfache Sätze oder Wörter, langsam gelesen; **41 - 60** durchschnittliche Beherrschung, mäßige Schreibkunst;

61 - 80 Schreiben und Lesen überdurchschnittlich;

81 - ++ vollkommene Sprachbeherrschung.

VERWANDTE SPRACHEN

Da wir davon ausgehen, daß drei der vier Menschensprachen, die auf der Insel Dschodo vorkommen, sehr

eng miteinander verwandt sind, ist es nur eine Frage der Zeit, bis Ihr Euch fragt, wie es mit den Kenntnissen in einer anderen als der Muttersprache steht.

Ihr könnt davon ausgehen, daß Carlónar, Déria und Rorik das gleiche Alphabet benutzen, lediglich Aussprache und Schreibweise einzelner Wörter unterscheiden sich, da es sich um verschiedene Mundarten oder Dialekte des selben Sprachstammes handelt. Dagga, die Sprache der Draaga, gehört einem anderen Sprachstamm an, d. h. sie wird aus einem andersartigen Alphabet gebildet.

LEBENSKRAFT

Im Gegensatz zu den meisten anderen Fertigkeiten eines Charakters sind die rein körperlichen Bereiche relativ leicht zu bestimmen, da sie nicht durch Lernen, Wissen und Erfahrung beeinflusst werden, bzw. deren Einfluß vernachlässigt werden kann. Die Lebenskraft dient dabei nur als Oberbegriff, denn sie besteht aus verschiedenen Aspekten, die wir im folgenden genauer erläutern werden.

KONDITION

Zusätzliche Informationen findest Du im Kapitel Fertigkeiten

Der erste Wert der Lebenskraft ist die Kondition (KDT). Sie entscheidet, wie fit Dein Charakter in eben diesem Augenblick ist. Kann sie wie gewohnt laufen, oder geht ihr die Puste schon nach der Hälfte der üblichen Strecke aus? Kann er ebenso gewandt wie immer über ein Hindernis springen, oder schafft er die Höhe diesmal nicht? Um den Aufwand an Rechnerei und Tabellenwälzerei gering zu halten, haben wir uns zu folgender Richtlinie entschlossen:

Im Kampf soll der SL einschätzen, wie anstrengend das Manöver / der Kampf ist. Er muß dazu die Dauer, die Art der Manöver, die Umgebung und die Zahl der Teilnehmer und deren eventuelle Schäden berücksichtigen. Dementsprechend kann er einen oder mehrere KDT-Würfe machen lassen, um die noch vorhandene Fitness und Ausdauer der beteiligten Charaktere festzustellen. Bei einem Fehlschlag sollten Manöver

verabzue von - 5 bis - 20 verhängt werden.

Bedenkt aber, das es wenig Sinn hat, dauernd zu würfeln; i. d. R. kann der SL aus dem Bauch heraus entscheiden).

Zusammenfassung:

KDT wird zur Erfolgsermittlung bei Ausdauermanövern benutzt.

Fehlschläge bei KDT-Überprüfungen können Abzüge von - 5 bis - 20 nach sich ziehen.

Änderung der KDT ist nur durch Paritäten möglich.

KONSTITUTION

Zusätzliche Informationen findest Du im Kapitel Fertigkeiten

Die Fertigkeit Konstitution (KON) ist ein Basiswert, mit dessen Hilfe die körperliche Substanz Deines Charakters festgestellt wird: ob er einen gefährlichen Gegner herausfordern kann, oder ob er sich lieber heraus-

halten sollte, da er schon beim Rasieren ohnmächtig wird.

Du ermittelst die KON durch Verteilen der Punkte, die Du aus dem Talentpool für den Bereich Stärke erhalten hast.

Der Konstitutionswert ist nur im Rahmen der Paritäten (s. d.) indirekt veränderbar. Er gibt die Zahl an KP an, die anzeigen, wieviel Schadenspunkte Dein Charakter in den Trefferzonen (TZ) (s. unten) hinnehmen kann.

ERMITTLUNG DER

KONSTITUTIONSPUNKTE IN DEN EINZELNEN TREFFERZONEN

Trefferzone:

- **Kopf** KON x 1
- **Arme** KON je x 1,1
- **Rumpf** KON x 2
- **Beine** KON je x 1,3

Die auf die einzelnen Trefferzonen verteilten Punkte werden Konstitutionspunkte genannt. Die KP ergeben sich, indem man den KON-Wert (= rechnerischer Grundwert) mit dem in

der obigen Liste genannten Faktor multipliziert; Ihr könnt alle Ergebnisse aufrunden.

Die obige Tabelle besagt, daß ein Charakter mit 100 Punkten bei Konstitution 100 KP auf den Kopf, 200 auf den Rumpf, 110 auf jeden Arm und 130 auf jedes Bein verteilen kann.

Wenn der Kopf- oder der Rumpfwert Deines Charakters auf Null sinken, dann stirbt er unwiederbringlich, es sei denn, Du hast gerade einen Wunderheiler zur Hand, der ihn wiedererwecken kann. Falls dem nicht so ist, dann is' er 'nüber. Wenn die Arm- oder Beinwerte auf Null sinken, dann ist dieser Arm (= Waffen- oder

Schildarm!) oder dieses Bein nicht mehr einsetzbar, und falls nicht in angemessener Zeit Hilfe in Form von Verbänden, Heilung, UNO oder ähnlichem kommt, dann verliert man diese Extremität!

LEBENSWANDEL

Wichtige Anmerkungen

Eventuelle Schädigungen der Konstitution und Kondition (durch exzessiven Genuß Alkohol und anderen Drogen, durch schlechte sanitäre oder klimatische Bedingungen usw.) müssen von SL und Spieler regelmäßig in Rechnung gestellt werden, um den

dadurch hervorgerufenen Veränderungen gerecht zu werden.

Zusammenfassung:

Änderungen der KON sind nur durch Paritäten möglich.

KON ist der Grundwert zur Ermittlung der Konstitutionspunkte (KP).

KON multipliziert mit dem TZ-Faktor ergibt die KP in der TZ.

KP sind die Lebenskraft der jeweiligen TZ.

Unter der Überschrift Heilung im Kapitel Verfahren findest Du weitere Informationen zum Thema.

ZEIT & BEWEGUNG

Grob gesagt wird im LANNASSIR der gängige, gregorianische Kalender benutzt - dies dient vor allem der Überschaubarkeit in der Kampagne. Davon abgesehen ist es im Spiel für Euch meistens viel interessanter zu erfahren, wer nun gerade mit welcher Aktion dran ist, oder wer schneller ist - Du oder Dein Gegner? Dafür gibt es den variablen Zeitbegriff Runde.

RUNDE

Eine Runde bezeichnet den Zeitraum, in dem jeder / jede Beteiligte einmal zum Zuge kommt. Wir empfehlen hierzu die „Eine-Aktion-pro-Runde-Regelung“ für alle Beteiligten. Das heißt, schnellere Aktionen haben nur den einen Vorteil, daß sie eher Geschehen. Dies dient dem flüssigen Spielverlauf. Welches ist aber nun die schnellere Aktion? Dafür gibt es die einfache Grundregel: die bessere. Genaue Informationen dazu gibt es im Kapitel Kampf nachzulesen.

GEWICHT & KRAFT

Was kann ich tragen?

Wenn ein Charakter Gewicht mit sich herumträgt, das über das seiner Kleidung (s. u.) hinausgeht, dann immer entsprechend seiner ganz persönlichen Kraft: Jemand mit zusätzlicher Kraft kann auch zusätzliches Gewicht 'ertragen'. Die Kraftmarge ermittelst Du also folgendermaßen:

Kraft : 5 = zusätzlich mögliche Belastung in kg

GESCHWINDIGKEIT & BEWEGUNG

Bewegungsfähigkeit im Spiel

Die Geschwindigkeit eines Charakters definiert sich in Relation zu einer anderen Person, zu einem Punkt oder einem Gegenstand. Für das Spiel sind aber nur relative Geschwindigkeiten von Interesse, da Dinge wie Sekunde oder Stunde noch unbekannt sind. Das heißt, im Spiel fragst Du Dich also, ob Du schneller oder langsamer als Deine Verfolger bist, oder ob Du durch zusätzliches Gepäck entsprechend langsamer wirst.

Wie oben schon angesprochen trägt jeder Charakter realistischerweise nur die Dinge, die der Situation angemessen sind, und die seine Kraft, seine Kondition und seine Konstitution grundsätzlich zulassen.

Für das Spiel könnt Ihr folgende Richtlinie als Mittelweg zwischen umständlicher Theorie und wünschenswerter Vereinfachung nehmen:

- Kleidung, die am Körper getragen wird, stellt für den Charakter keine Belastung dar.

Kleidung bedeutet: Nur die einfachen Kleidungsstücke (Unterwäsche, Hose, Hemd oder Kleid, Schuhe oder leichte Stiefel, aber keine Waffen, keine großen Umhänge, hohen Stiefel oder Mäntel, keine Panzerungen, und dicke Wintersachen nur, wenn sie nicht übermäßig behindern.



Das Gewicht der Abenteueraus-
rüstung (Panzerung, Schild, Ruck-
sack, Schwert, Wasserschläuche) be-
deutet nur dann Belastung, wenn es
über den Wert der Kraftmarge (Kraft
: 5) hinausgeht (s. Gewicht & Kraft).

Praktischerweise solltet Ihr für
Euren Charakter neben der Kleidung
eine Standardausrüstung zusammen-
stellen, deren Gewicht Ihr immer pa-
rat habt, um Eure aktuelle Bewe-
gungsfähigkeit ermitteln zu können.
Änderungen sind dann schnell erfaßt.

Jedes Kilogramm über der Marge
bewirkt einen Abzug bei allen Stärke-
und Geschicklichkeit-Fertigkeiten
außer Fingerfertigkeit und Reiten:

kg über Marge Abzug auf STÄ &
GES 0 - 10 je 1 Punkt 11 - 30 je 2
Punkte 31 - ++ je 3 Punkte

Ein Charakter, der Kraft 59 hat,
kann also gerundet zusätzliche 12 Ki-
logramm an Ausrüstung mit sich her-
umschleppen, ohne Abzüge hinneh-
men zu müssen.

GESCHWINDIGKEIT & GELÄNDE

Wie schnell bin ich im Gelände?

WANDERN

Für Wanderungen kann man grob
sagen, daß man zu Fuß 30 km, und zu
Pferde 70 km pro Tag zurücklegen
kann. In diesen Werten sind die be-
nötigten Pausen bereits enthalten.

PFERDE

Mit dem Pferd können folgende
Geschwindigkeiten erzielt werden:

- Schritt 10 km/h, Trab 20
km/h, Galopp 40 km/h.

FUHRWERKE

Unter Fahrzeugen sind Kutschen,
Wagen und ähnliches zu verstehen.
Die maximale Geschwindigkeit hängt
in erster Linie von dem Zugtier ab.

- Zugtier leer/ beladen:
- ein Ochse 5 km/h / 3 km/h
- zwei Ochsen 7 km/h / 5 km/h
- ein Pferd 7 km/h / 3 km/h
- zwei Pferde 10 km/h / 6 km/h
- vier Pferde 15 km/h / 10 km/h

Logischerweise verändern unter-
schiedliche Geländearten die maxi-
male Geschwindigkeit bzw. Strecke,
und zwar nach folgendem Schlüssel:

bei flachem Gelände, etc. (ohne Weg)	Geschw : 2
bei Wald, mittlerem Be- wuchs, Hügellandschaft, etc.	: 3
bei Moor, Hochgebirge, etc.	: 6

Ein vorhandener Weg halbiert
den Zeitaufwand und teilt somit den
Divisionsfaktor durch 2, d. h., eine
im Wald zurückgelegte Strecke wird
nicht durch 3 sondern nur durch 1,5
geteilt (...so, so).

KAMPF

ja, auch in der welt des lannassir gibt es noch mehr als friede, freude und selbst ererkuchen: kampf, konflikt und grausamkeit. das ewige spiel des lebens, jäger und gejagte, in seiner finalen kraft frei von fesseln der kultur...das biest lebt.

Unsere Abenteuer spielen gemeinhin in einer mittelalterlichen Welt, in der Dinge wie Ehre, Ansehen, Herausforderung und Schicksal noch einen ganz anderen Klang hatten (so hat man uns jedenfalls gesagt). Bei so sensiblen Dingen, da verlassen sich die Menschen noch auf das Wort des anderen. Tja, und wenn nun einer sein Wort nicht hält, etwas Falsches oder zuviel sagt, dann wird schon mal zum Schwert gegriffen. Und da Aggressivität (leider) auch zur menschlichen Natur gehört, ist auch die körperliche Auseinandersetzung Bestandteil unseres Spiels.

Damit wir uns aber von vorneher ein richtig verstehen - LADNASSIR ist nicht als Hau-drauf-renn'-weg-Spiel gedacht, in dem man auf der

Suche nach dem Kleingeld für das nächste Met mal eben kurz ins örtliche Verlies zieht und eine Handvoll Monster niedermäht.

Unser Ziel sind vor allem Abenteuer in realistischen Szenarien mit entsprechend anspruchsvollem Rollenspiel der Spieler, das sich aus der Erforschung des Unbekannten, aus Kommunikation, Krisenmanagement und Einfallsreichtum zusammensetzt.

Kämpfen bedeutet, eine Vielzahl von Manövern, speziellen körperlichen Fähigkeiten und Faktoren innerhalb kürzester Zeit unter einen Hut zu bringen. Dies gilt ebenso für den waffenlosen Kampf wie für den mit Waffen. Welches motorische Können besitzt mein Charakter? Auf welche Weise wirkt seine Waffe? Trägt er

eine Rüstung? Und vor allem: Ist das Universum unendlich?

All diese Fragen und noch ein paar mehr wollen wir jetzt unter die Lupe nehmen. Vorweg aber möchten wir Dich darauf hinweisen, daß die Regeln für den Kampf auf den ersten Blick etwas kompliziert erscheinen mögen - wir haben uns jedoch bemüht, die Arbeit, die eine Kampfsituation im Spiel mit sich bringt, auf das Kapitel Genesis zu verlagern, d. h. während der Charaktererschaffung erledigt Ihr einmalig die Arbeit, die Euch von da an während des Spieles erspart bleibt - Ihr werdet nicht mehr mitten im Abenteuer von verwirrenden Spielregeln und ewigem Nachschlagen genervt werden!

ABLAUF DES KAMPFES

Um einen Angriff auszuführen muß der entsprechende Spieler zunächst seinen Gewandtheitswert aufteilen, und zwar kann ein beliebiger Teil zum Angriffswurf addiert werden, und die restlichen Punkte der Gewandtheit können in derselben Runde für den Verteidigungsrang herangezogen werden. Der Angreifer kann dann das Ziel seines Charakters ankündigen, und schließlich macht er seinen Angriffswurf (AW) mit 1W100. Das war's schon mit würfeln!

INITIATIVE

Wer eine Runde beginnt

Wenn Kämpfe nicht aus einem Hinterhalt heraus gestartet werden, beginnen sie i. d. R. aus Abwartehal-

tungen heraus. Das heißt, die beteiligten Kämpfer sind darauf vorbereitet, zuzuschlagen oder zu parieren (oder wegzulaufen). In diesem Fall darf der Charakter mit dem höchsten modifizierten Angriffswurf beginnen - so er dies wünscht. Danach kommt der mit dem zweithöchsten an die Reihe...

EINE KAMPFRUNDE

Der generelle Ablauf

1. Alle Spieler teilen dem SL mit, wieviel Punkte ihrer Gewandtheit sie für ihren AW bzw. für ihren VR verwenden möchten.
2. Der Angreifer bestimmt die Tref ferzone, die er zu treffen gedenkt.
3. Alle Beteiligten erwürfeln den AW. Der Spieler mit der höchsten Zahl

hat die Initiative und agiert als erster.

4. Der AW des Angreifers wird mit dem VR des Verteidigers verglichen und ggf. der Schaden ermittelt. Kann jemand mehrmals zuschlagen, so darf er wieder bei Punkt 1 beginnen. Sein neu erwürfelter AW wird mit dem alten VR des anderen verglichen.
5. Der Spieler mit dem zweithöchsten AW kommt an die Reihe und beginnt mit Punkt 3.

Mit dem Begriff *Runde* bezeichnen wir den Zeitraum, in dem jeder beteiligte Charakter mindestens eine Aktion ausgeführt hat.



KAMPFRESULTATE

Glück gehabt? Treffer? Schaden?

Das Ergebnis eines Angriffswurfes kann je nach Höhe des modifizierten AW (d. h. inklusive aller Boni oder Mali) unterschiedliche Resultate haben.

- Wenn der AW kleiner ist oder ebenso hoch wie der für die Verteidigung eingesetzte GEW-Wert des Zieles, dann hat der Angreifer das Ziel völlig verfehlt, da dessen Bewegungsfähigkeit ausreicht hat, um dem Angriff auszuweichen. Oder anders ausgedrückt: Jeder AW, der höher ist als die Gewandtheit des Zieles, ist ein Treffer!
- Jetzt ist zu entscheiden, um was für einen Treffer es sich möglicherweise handelt.
- Wenn der AW kleiner ist oder ebenso hoch wie der VR (= die Summe aus dem für die Verteidigung eingesetzten GEW-Wert und der in dieser Trefferzone eingesetz-

ten Panzerung), dann wurde der Charakter in dieser Trefferzone an der Rüstung getroffen, und diese hat den Angriff aufgehalten bzw. die Angriffsenergie absorbiert. Dabei ist aber zu beachten, daß die Substanz der Rüstung bei einem solchen Treffer natürlich auch Schaden nimmt! Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, muß das Ziel ein Zehntel des AW-Wertes des Angreifers vom Wert der Panzerung abziehen.

Wenn Diyar also einen AW von 80 erwürfelt hat, bei ihrem Gegner die Summe aus GEW (von 75 Punkten wurden 60 für den VR verwendet) und Panzerung in dieser Trefferzone (32) aber 92 beträgt, dann müssen nun 8 Punkte von den 32 Rüstungspunkten in der getroffenen Zone abgezogen werden. Beim nächsten Angriff beträgt der VR-Wert in dieser Zone dementsprechend nur noch 84 (= 60 + 32 - 8). Der getroffene Charakter sollte seine Verteidigungsstrategie so ändern, daß er ihr die getroffene Zone wenn möglich nicht noch einmal so anbietet.

- Wenn der AW sogar höher ist als der gesamte VR, dann muß das Ziel neben dem obenbeschriebenen Substanzschaden an der Panzerung auch noch Abzüge bei der KON hinnehmen. Die Höhe der KON-Abzüge ergibt sich aus der Differenz zwischen AW und VR zzgl. der Schadensklasse der Waffe.

Die genauen Schadensformeln unterscheiden sich hinsichtlich der Art des Kampfes, der eingesetzten Waffe und der Schadensklasse. Du kannst sie weiter unten finden.

Zusammenfassung Kampfergebnisse

Ein AW, der kleiner oder gleich der Gewandtheit des Zieles ist, stellt einen Fehlschlag dar.

Ein AW, der kleiner oder gleich dem VR ist, hat ein Zehntel des AW als Schaden an der Panzerung dieser Trefferzone verursacht.

Ein AW, der größer als der VR ist, hat Schaden an der Panzerung und körperlichen Schaden verursacht.

GEWANDTHEIT

Die Bewegungsfähigkeit Deines Charakters

In einem Kampf kommen häufig einige der bereits beschriebenen FT zum Einsatz. Dieser Einsatz dient dazu, den Charakter im Kampf in eine bessere Position zu bringen, d. h. daß ein Charakter z. B. durch ein Gewandtheit-Manöver hinter einen Gegner springen will, um diesen von dort aus unbeobachtet angreifen zu können, oder er möchte sich mit einem geschickten Manöver aus einer brenzligen Situation befreien. Ein gelungenes Manöver bedeutet z. B., daß der Gegner ein bis zwei Sekunden benötigt, um sich auf die veränderte Situation einzustellen, er muß sich also neu orientieren, umdrehen und neu Position zum Gegner beziehen. Manchmal ist ein solches Manöver nicht so einseitig, weil der Gegner ebenfalls ein Manöver macht. In diesem Fall sind verschiedene Würfe notwendig, die gegeneinander aufgerechnet werden müssen. Echt peinlich kann es werden, wenn ein

beabsichtigtes Manöver nicht gelingt; dieses Risiko sollte nicht unterschätzt werden!

Die Gewandtheit ist bei allen diesen Manövern die entscheidende Fertigkeit im Kampf. Sie beinhaltet die Fähigkeit Deines Charakters, seine Waffe und seinen Körper zum Angriff und zur Verteidigung einzusetzen. Aber obwohl die Gewandtheit eine körperliche Eigenschaft ist, über die man i. d. R. immer verfügen kann, gibt es im Kampf Situationen, in denen die Gewandtheit völlig nutzlos ist.

Wenn Dein Charakter z. B. unbemerkt aus dem Hinterhalt angegriffen wird, dann kann er seine Gewandtheit logischerweise gar nicht zur Verteidigung einsetzen, da ihm ja nicht klar ist, daß er sich in Gefahr befindet. Der Gegner hätte also in einem solchen Fall nur die Panzerung des Zieles zu überwinden.

Bestimmte Manöver ergeben also Mali auf den Gewandtheitswert des jeweiligen Zieles. Hier eine mögliche Aufstellung solcher Modifikationen, die keineswegs vollständig ist:

Art des Angriffs	GEW-Malus
Flankenangriff	- 50 %
Ziel am Boden	- 75 %
von Hinten / Oben bzw. unbemerkt	- 100 %

Du mußt also immer im Hinterkopf behalten, daß die erste Frage, die in einem Kampf zu beantworten ist, wie folgt lautet: Kann ich meine Gewandtheit überhaupt einsetzen? Generell ist dies natürlich der Fall. Aber erst nachdem dies geklärt ist, stellt sich die Frage, wieviel Du von Deiner Gewandtheit für VR oder AW einsetzt. Über diese Entscheidung mußt Du den Spielleiter vor Beginn einer Runde informieren. Wieviel Punkte Deines Gewandtheitswertes Du für den Angriff(swurf) und wie-

viel Du für den Verteidigungsrang verbrauchen möchtest, hängt ganz entscheidend von der jeweiligen Situation ab, ob Dein Charakter z. B. überlegen zu sein scheint, oder ob er

schon verwundet wurde, ob es sich um einen bekannten Gegner oder um eine neue Art von Wesen handelt, der Dein Charakter vorher noch nie begegnet ist. In jeder Runde stehen

Deinem Charakter alle Gewandtheitspunkte wieder zur Aufteilung zur Verfügung.

SCHADENSKLASSEN

Ein Faktor der Schadenshöhe

Neben der Stärke ist die Schadensklasse (SK) der andere relativ stabile Faktor zur Ermittlung der Schadenshöhe. Die SK stellt die Summe der Vor- und Nachteile einer Waffe dar. Allerdings müssen in der spezifischen Situation diese Vor- bzw. Nachteile genauer betrachtet und gewichtet werden. Z. B. sind Fernkampfaffen ab einer bestimmten Mindestentfernung absolut im Vorteil, Nahkampfaffen im Nahkampf, und ein Dolch z. B. beim körpernahen Kampf. Andersherum

bedeutet dies allerdings, daß man mit einer Fernkampfaffe im Nahkampf angeschmiert ist, oder daß ein Dolch im Kampf gegen eine Hellebarde schicksalsmäßig einen Griff ins Klo bedeutet, wenn es einem nicht gelingt, an der enorm langen Waffe vorbeizuhuschen und sich den Gegner hautnah vorzuknöpfen.

Ein Netz kann ansich keinen Schaden verursachen. Der Angriffswurf wird wie bei allen anderen Waffen vorgenommen, allerdings ergibt die Differenz zum VR keine Scha-

denspunkte sondern die Zeit in Sekunden, die das Opfer gefesselt bleibt. Während der Fesselung erleidet das Opfer einen Gewandtheitsabzug bestehend aus der Differenz von Gewandtheit - AW.

Zu bemerken bleibt noch, daß natürlich nicht nur die bekannten Waffen eine Schadensklasse haben sondern auch Hand, Faust oder Fuß und selbst offene Milchtüten oder nackte Dochte.

SK-Wert	Waffe / Waffengruppe
0	Weicheier
0 bis 5	Hand / waffenloser Kampf
6 bis 10	Blasrohr ^o , Dolch, Peitsche, Fuß / waffenloser Kampf
11 bis 15	Armbrust, Bogen, Bola, Kampfstab
16 bis 20	einhändige Äxte & Hämmer, Morgenstern*, Kurzschwert
21 bis 25	Breit- & Langschwert
26 bis 30	Bihänder, Stangenwaffen, zweihändige Streitaxt

^o Das Blasrohr verursacht generell keinen Schaden, da der Blaspfeil zu klein ist. Durch den AW wird festgestellt, ob getroffen wurde (Panzerung berücksichtigen!), und der Schaden richtet sich nach der getroffenen Stelle (Auge, Hals) und vor allem nach dem eingesetzten Giftstoff auf dem Pfeil.

* Ein Morgenstern kann nur sehr eingeschränkt zum Parieren eingesetzt werden, hat allerdings Vorteile im Kampf gegen einen Schild.

ARTEN DES KAMPFES

Auseinandersetzungen mit unterschiedlichen Mitteln

Grundsätzlich existieren zwei Arten der gewaltsamen Auseinandersetzung

- Nahkampf / Waffenloser Kampf,
- Fernkampf.

NAHKAMPF

In der Hand geführte Waffen

Die häufigste Kampfform ist der Nahkampf, d. h. die Kontrahenten stehen sich mit Nahkampfaffen gegenüber. Beim Nahkampf lautet die Formel für den **Angriffswurf**

(AW), mit dem man ermittelt, ob der Gegner getroffen wurde:

$$\text{Gewandtheit}^* + 1W100 = \text{AW}$$

* der für den AW eingesetzte Teil der GEW

Der AW wird mit dem Verteidigungsrang (VR) des Zieles verglichen. Die Resultate können so lauten:

- Der VR ist kleiner als die GEW des Zieles, d. h. das Ziel ist völlig verfehlt worden.
- Der AW ist kleiner als der VR aber größer als die GEW, dann wurde Schaden an der Panzerung verursacht.
- Der AW ist größer als der VR, dann konnte die Panzerung die Angriffsenergie nicht absorbieren und es wurden Panzerungsschaden und körperlicher Schaden verursacht. Die Formel für die **Ermittlung der körperlichen Schadenshöhe** lautet

$$(Stärke : 5) + SK + (AW - VR) = Schaden$$

WAFFENLOSER KAMPF

Kampf mit dem Körper

Beim waffenlosen Kampf lautet die **Angriffswurf**-Formel

$$Gewandtheit^* + 1W100 = AW$$

* der für den AW eingesetzte Teil der GEW

Dein Charakter verfügt natürlich von Anfang an über das Wissen, Füße, Beine und Hände normal oder begrenzt auch als Waffen einzusetzen, bevor er die Fertigkeiten des waffenlosen Kampfs erlernt. Aber nur durch eine Spezialisierung im Zuge des Werdeganges gelangt er an die Fähigkeiten, mit der Hand, den Beinen oder den Füßen wirklich gekonnt und effektiv verteidigen oder angreifen zu können.

Der wirkliche Waffenlose Kampf wird in Form von speziellen Fertigkeiten gesteigert. Der Charakter muß bekanntgeben, ob er vor allem den Kampf mit Füßen oder mit Händen erlernen will.

Ein Charakter, der einen Gegner mit einem gezielten Fußtritt entwaff-

nen will, sucht sich seinen Wert für den waffenlosen Kampf mit Beinen / Füßen heraus und modifiziert seinen AW mit den Werten der folgenden Tabelle.

Die Resultate können die gleichen sein wie beim Nahkampf, allerdings ist es unwahrscheinlich, daß man mit der bloßen Hand Schaden an einer Panzerung verursachen kann.

AW-MODIFIKATION

1. Waffenlose Angriffe gegen verschiedene Trefferzonen

gegen Trefferzone	Hand / Faust	Bein / Fuß
Kopf	- 10	- 30
Rumpf	0	- 25
Arme	- 15	- 20
Beine	- 35	0

2. Waffenlose Angriffe gegen verschiedene Rüstungsarten

gegen Panzerung	Hand / Faust	Bein / Fuß
ohne Panzerung	+ 0	+ 0
Leder	- 10	- 5
Arm- / Beinschienen	- 20	- 15
Kette / Schuppe	- 50	- 40
Platte	- 70	- 60

Der **körperliche Schaden** ergibt sich aus

$$(Stärke : 5) + SK + (AW - VR) = Schaden$$

FERNKAMPF I

Wurfaffen

Beim Fernkampf wird fast die gleiche **Angriffswurf**-Formel eingesetzt wie beim Nahkampf. Daß heißt,

daß auch die Resultate die gleichen sein können.

$$Feinmotorik^* + 1W100 = AW$$

* Der Wert der eingesetzten Feinmotorik wird in der Runde von der GEW abgezogen!

Die vorher genannten äußeren Modifikatoren können bei **beiden** Fernkampf-AW (Wurf- und Schußwaffen) folgende sein:

Modifikator	Malus
schlechte Sicht	- 10 bis - 100
Wind / Sturm	- 15 bis - 100
Ziel in Bewegung	- 15 bis - 50
Schütze in Bewegung	- 25 bis - 75
Entfernung	(je nach Waffe)
Erdstrahlen	- 23

Du ermittelst den **Schaden** durch Wurfaffen, indem Du wie folgt rechnest:

$$(Stärke : 5) + SK + (AW - VR) = Schaden$$

FERNKAMPF II

Schußwaffen

Der Angriffswurf wird ebenso ermittelt wie beim Fernkampf I.

Bei Bögen, Armbrüsten u. ä. wird der **körperliche Schaden** anders ermittelt als beim Fernkampf I, denn die **Stärke** des Angreifers kann hier nicht berücksichtigt werden, da es sich um Waffen handelt, bei denen die Stärke nicht zum Zuge kommt - der Bogen wird nur gezogen, und der Pfeil nicht geschoben.

$$SK + (AW - VR) = Schaden$$

VERTEIDIGUNGSRANG

Um beim Kampf die Seite des Verteidigers systematisch erfassen zu können, ist der Verteidigungsrang (VR) notwendig. Im LADNASSIR stellt der VR eine Kennziffer dar, die die Verteidigungskraft des Charakters angibt.

Der VR eines Charakters wird aus dessen Gewandtheit (oder dem Teil, den der Spieler für die Verteidigung vorgesehen hat) und aus dem Wert der eingesetzten Panzerung errechnet.

Wie erwähnt verkündest Du zu Beginn einer Runde, wieviel Du vom Gewandtheitswert Deines Charakters für dessen Verteidigung einsetzen willst. Dieser Anteil der Gewandtheit gilt für die gesamte Runde und für jede der fünf Trefferzonen. Falls der Charakter zusätzlich noch in irgend einer Weise geschützt ist, dann sind auch diese Modifikationen zu berücksichtigen. Dabei kann es sich um Rüstungen und Schilde, aber auch um Hindernisse wie Buschwerk, eine Mauer o. ä. handeln.

GEWANDTHEIT GEGEN FERNKAMPFWAFFEN

Besonderheit

Beim Fernkampf wird nur der Panzerungswert genommen, da die Gewandtheit des Zieles durch die Bewegung nur als Bonus / Malus beim AW des Angreifers berücksichtigt wird. Der angreifende Charakter muß die Bewegungen beim Zielen vorausberechnen, d. h. der AW wird unter Umständen schwerer. Da Fernkampfwaffen relativ schneller sind als die Gewandtheit das Ziel machen kann, kann die Gewandtheit nicht beim VR des Zieles berücksichtigt werden, sie hat dafür Einfluß auf den AW des Gegners.

Ihr müßt bei den angegebenen Werten für Panzerungen, Schilde und Waffen bedenken, daß sie nur Richtwerte sind, die keinesfalls so bleiben müssen. Vielmehr sollte es realistischerweise auch mal vorkommen, daß ein Kettenhemd mit einem VR-Bonus am Rumpf von 35 oder 42 auftaucht. Der SL sollte sich frei genug fühlen, Gegenstände mit veränderten Werten einzusetzen, da diese viel eher der Realität entsprechen, denn durch Handarbeit, Schmiedekunst und persönliche Vorlieben entstehen unterschiedlichste Gegenstände, und nicht standardisierte Waren, wie wir sie aus der Massenfertigung kennen.

TREFFERZONEN

Die einzelnen Bereiche des Körpers, in denen Schaden getrennt erfaßt wird

Wie Dir nicht entgangen sein dürfte, besitzen Humanoide verschiedene Körperteile. Diese Teile befinden sich an den unterschiedlichsten Positionen, das rechte Bein rechts unten, der Kopf oben in der Mitte. Nehmen wir nun einmal an, irgendein x-beliebiger Humanoid hätte Deinen Zorn auf sich gezogen und Du trachtest danach, ihn mittels eines Schwerthiebes zu strafen. Klar, wenn Du so vor ihm stehst, ist es ungleich schwerer, ihm den Rücken zu bläuen als z. B. einen Arm. Also: Jeder Körperteil ist unterschiedlich schwer zu treffen, abhängig z. B. von der Stellung der Kontrahenten zueinander oder der Art der Waffen.

Deshalb haben wir den Körper in vier Trefferzonen (TZ) unterteilt: Kopf & Hals, Rumpf, Arme, Beine. Jede Zone hat zwar den selben Gewandtheitswert (denn es ist der selbe

Körper, an dem sie alle hängen), dennoch sind sie durch ihre Position unterschiedlich schwer zu treffen, was sich in einem spezifischen und permanenten Bonus auf den VR-Wert jeder Trefferzone äußert, denn schließlich schützen wir unseren Kopf mehr als unsere Beine, wir reißen z. B. einen Arm zum Schutz hoch, um einen Schlag abzuwehren.

Für stärkeren Realismus könntet Ihr die Arme und Beine auch noch in einzelne TZ aufteilen.

VR-BONI IN TREFFERZONEN

Trefferzone	VR-Bonus
Kopf & Hals	20
Rumpf	0
jeder Arm	15
jedes Bein	10

Außerdem haben alle TZ einen eigenen Konstitutionswert (denn ein Treffer am Arm ist nicht das selbe wie ein Treffer am Kopf, oder?), der sich wie folgt errechnet. Ihr nehmt den ermittelten Konstitutionswert (s. Kapitel FT-BESCHREIBUNGEN) als rechnerische Basis. Die einzelnen Zonen haben einen prozentualen Anteil an diesem KON-Wert:



LEBENSKRAFT DER TZ

Trefferzone	Faktor
Kopf & Hals	100 %
Rumpf	200 %
jeder Arm	110 %
jedes Bein	130 %

Also hat der Rumpf eines Charakters mit Konstitution 80 eine KON

von 160 Punkten, und erst wenn die verbraucht sind, ist sein Rumpf völlig funktionsunfähig (in diesem Fall könnte man auch sagen, daß dieser Charakter tot ist).

Gleichzeitig sollte der SL immer im Hinterkopf behalten, daß nach bestimmten hohen Schäden oder ab

einem bestimmten Prozentsatz an Schäden der Charakter realistischerweise stark gehandicapt sein müßte: Benommenheit, Abzüge auf Manöver, VR, AW usw. sollten die Folgen sein.

PANZERUNG

Helme, Brünen, Schienen und Schilde - deren mögliche Kombinationen und Auswirkungen auf den VR

KOPFPANZERUNGEN

- Kettenkapuze: an Kettenhemd befestigt oder lose bis zum Schlüsselbein
- Lederhelm: innen leicht gepolstert
- Vollmetallhelm: innen leicht gepolstert, praktisch nicht alleine tragbar

in Kombination mit		Kettenkapuze
		30
verstärkter Lederhelm	25	50
Vollmetallhelm	-	70

RUMFPANZERUNGEN

- bedecken wie eine Weste den Torso, generell nur bis zur Hüfte
- Kettenweste: generell aus einem Stück; kann mit Kapuze, Rock und Ärmeln ausgestattet werden
- Schuppenhemd: generell aus einem Stück, auf Leder oder Kette aufgenäht

in Kombination mit	verst. Leder	Kettenpanzer
	20	40
Plattenbrünne	40	60
Schuppenhemd	60	80

* Ebenso wie zur Armbrust (s. KAMPF / Waffen) schlagen wir für die Plattenbrünne (auch Schienenbrünne genannt) vor, daß Ihr sie im Interesse einer Kampagne, die dem 7. bis 11. Jahrhundert unserer Zeitrechnung entspricht, weglaßt.

ARMPANZERUNGEN

- Armschienen: gebogene, dem Arm angepaßte Halbschale aus Metall

oder verst. Leder; an der Innenseite mit Befestigungsriemen; auf Kette oder normaler Kleidung zu tragen

- Kettenärmel: metallener Schutz für Ober- und / oder Unterarm

Armschutz	Material	VR-Bonus
Oberarmkette	Metall	20
Unterarmkette	Metall	15
Oberarmschiene	Leder	+ 7
	Metall	+ 10
Unterarmschiene	Leder	+ 7
	Metall	+ 10

* Für Ketten-Handschuhe gibt es einen Zuschlag von 5 auf den VR

BEINPANZERUNGEN

- Beinschienen: gebogene, dem jeweiligen Bein angepaßte Halbschale aus Metall oder verst. Leder; an der Innenseite mit Befestigungsriemen; auf Kette oder normaler Kleidung zu tragen
- Kettenrock: in zwei Teile geschnittener Schutz, ggf. mit Riemen zu befestigen bzw. um den Oberschenkel zu schließen

Beinschutz	Material	VR-Bonus
Kettenschutz	Metall	20
Oberschenkel-schiene	Leder	+ 7
	Metall	+ 10
Unterschenkel-schiene	Leder	+ 7
	Metall	+ 10

SCHILDE

Schild	VR-Bonus
Rundschild	30
Trapezschild	40
Großschild	60

BEISPIEL

Der Verteidigungsrank in den Trefferzonen eines durchschnittlichen Kämpfers kann sich zum Beispiel wie folgt zusammensetzen:

Gesamtgewandtheit	68
- Gewandtheit für VR*	40
- Gewandtheit für AW*	28

* Dies ist die vom Spieler beliebig gemachte Einteilung, die für jede Runde erneut vorgenommen werden kann.

RUMPF	Kettenhemd	40
*		
	Gewandtheit für VR	40
Summe	VR TZ Rumpf	80

* Die TZ Rumpferhält keinen VR-Bonus

KOPF	VR-Bonus	20
	Kettenkapuze + verstärkter Lederhelm	50
	Gewandtheit für VR	40
Summe	VR TZ Kopf	110

ARME	VR-Bonus	15
	Kettenärmel	35
	Armschienen, Leder	7
	Gewandtheit für VR	40
Summe	VR TZ Arme	97

BEINE	VR-Bonus	10
	Beinschienen, Leder	7
	Gewandtheit für VR	40
Summe	VR TZ Beine	57

Falls dieser Kämpfer dann z. B. noch einen einfachen Rundschild benutzen würden, könnte er seinen VR in allen TZ um 30 verbessern.

WAFFEN

Im LANDASSIR gibt es 13 verschiedene Waffengruppen, in denen verwandte Waffen zusammengefaßt sind. Die Kenntnisse im Bezug auf bestimmte Waffen werden demnach auch nur gruppenweise erlernt bzw. verbessert (s. *Werdegang*, QUALIFIKATIONSPUNKTE). Dies bedeutet, das Dein Charakter nicht nur eine bestimmte Waffe erlernen und benutzen kann, nein meine lieben Tierfreunde, er kann alle Waffen dieser Gruppe führen.

Charaktere können je nach Beruf oder Neigung zwischen den unten beschriebenen Waffen wählen. Die Beschreibungen enthalten Angaben über Aussehen, Handlichkeit, Reichweite, Schaden, Größe und Einsatzgebiete. Die genannte Reichweite ist die absolut maximale.

Wenn die Waffe am Körper, in einem Futteral oder z. B. auf dem Rücken getragen wird, dann gilt das genannte Gewicht in Kilogramm. Die angegebenen Gewichte entsprechen in den meisten Fällen nicht dem realen Gewicht der Waffe, vielmehr

haben wir ihrer Handlichkeit entsprechend eine Anrechnung in Kilogramm vorgenommen. So liegt z. B. das Gewicht eines Schwertes eigentlich bei ca. 1,5 kg, da es aber nur schwer zu beherrschen ist, wenn es z. B. am Bein baumelt, haben wir Gewichte zwischen 1,5 und 4,5 kg veranschlagt.

Vorweg noch ein Wort zum Thema Armbrüste. Wegen ihrer enormen Durchschlagskraft (eine A. hat eine RW von 50 bis 100 Metern und durchschlägt auf diese Entfernung

sogar Plattenpanzer) und ihrer relativ späten Erfindung (ca. 13. Jahrhundert) möchten wir Euch raten, diese Waffen nicht einzusetzen. Das Kampagnenszenario, daß uns bei der Entwicklung von LANDASSIR vorschwebte, entspricht ungefähr dem Mittelalter der Jahre 700 bis 1.100. Da wir Euch aber auch in diesem Punkt nicht bevormunden wollen, erscheint diese ansonsten sehr beliebte und bekannte Waffe auch in dieser Aufstellung.

WAFFENBESCHREIBUNGEN

Vorschlag für mögliche Waffengruppen

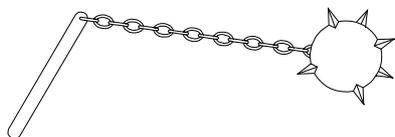
ARMBRÜSTE

Hölzerne Fernkampfwaffen

- A) **Leichte Armbrust:** handliche Waffe mit mittlerer Durchschlagskraft, RW: 75 m; 50 - 60 cm lang, 2 - 4 kg schwer.
- B) **Schwere Armbrust:** unhandliche Waffe mit großer Durchschlagskraft, häufig mit Metall verstärkt, 55 - 70 cm lang, Gewicht: 4 - 6 kg, RW: 100 m.

	Patzer	RW*
A	6 %	5 m
B	6 %	5 m

* Je 10 Meter unter der genannten (ohne Abzüge erreichbaren) RW + 2 auf Schaden und + 3 auf den AW.



ÄXTE & HÄMMER

Einhändige Nahkampfwaffen

- A) **Kriegsbeil:** handliche, meistens einschneidige Beil-Klinge; Länge: 40 - 55 cm, Gewicht: 1,5 - 3 kg, RW: 15 m.
- B) **Morgenstern:** unhandliche Holzstange (40 - 60 cm lang) mit einer gezackten Metallkugel an einer Kette (20 - 30 cm) am Kopfende, vor allem für den Kampf gegen Schildträger, nur sehr eingeschränkt zum Parieren geeignet; Gewicht: 2 - 3,5 kg.
- C) **Streitkolben:** recht handliche Nahkampfwaffe, Kopf mit Noppen / Spitzen, verursacht starke Schäden auch bei Rüstungen; Länge: 45 - 65 cm, Gewicht: 1,5 - 3 kg.

	Patzer	RW*
A	6 %	-
B	10 %	-
C	6 %	-

* Pro Meter unter der genannten Reichweite (RW) + 1 auf Schaden und + 3 auf den AW.



BIHÄNDER & STREITAXT

Zweihändige Nahkampfwaffen

- A) **Bihänder:** große unhandliche Waffe mit flacher zweischneidiger Klinge, verursacht schweren Schaden; Länge: 120 - 160 cm, Heft: 20 - 25 cm, Gewicht: 4 - 6 kg; Schaft: 20 - 30 cm.
- B) **Streitaxt:** unhandliches zweischneidiges Beil mit langem Holzschaft; Gewicht: 3 - 4 kg, Länge: 75 - 110 cm.



Patzter RW*		
A	7 %	-
B	7 %	-

* Pro Meter unter der genannten Reichweite (RW) + 1 Schaden und + 3 auf den AW.

BLASROHR

Hölzerne Fernkampf-Waffe

- Ein hohles Rohr aus Holz, das zum Verschießen von entsprechenden (u. U. vergifteten) Pfeilen benutzt wird; Länge: 1 - 2 Meter, Gewicht: 1 - 3 kg, RW: 30 m.

Patzter RW*	
7 %	14 m

* Je zwei Meter unter der genannten Reichweite (RW) + 1 Schaden und + 3 auf den AW.

BOLA

Fernkampf-Waffe

- Drei feste Taue, die am Griffpunkt durch einen Ring verbunden sind, werden über dem Kopf geschleudert und geworfen. Gewichte an den drei Enden sorgen für Schaden (Würgen, Fesselung) und nötiges Wurfgewicht. Wenn der AW eigentlich einen Schaden angibt, muß das Opfer stattdessen eine GEW-Überprüfung machen, um nicht gefesselt zu werden und für 10 s pro 5 GEW-Punkte bewegungsunfähig zu sein. Länge: ca. 1 m, Gewicht: 1,5 - 2 kg, RW: 25 m.

Patzter RW*	
10 %	14 m

* Je zwei Meter unter der genannten Reichweite (RW) + 1 Schaden und + 3 auf den AW.

BÖGEN

Fernkampf-Waffen aus Holz

- A) **Kurzbogen:** üblicher und sehr handlicher Bogen (1 - 2 kg) durchschnittlicher Durchschlagskraft. Selten zum Zusammenstecken, aber manchmal mit verschiedenen Materialien verstärkt. Länge: 70 - 110 cm, RW: 55 m.
- B) **Langbogen:** Wegen der schwierigen Herstellungstechnik recht seltener Bogen mit beachtlicher Durchschlagskraft, daher häufig

verstärkt. Da er recht unhandlich ist, gibt es auch Modelle zum Zusammenstecken. Länge: 140 - 180 cm, Gewicht: 2 - 3 kg, RW: 65 m.

Patzter RW*		
A	6 %	40 m
B	6 %	50 m

* Je fünf Meter unter der genannten Reichweite (RW) + 2 Schaden und + 3 auf den AW.

KAMPFSTAB

Zweihändige Nahkampf-Waffe

- Ein eckiger oder runder Stab, zu meist aus Holz, dessen Kanten manchmal verstärkt sind. Länge: 160 - 190 cm, Ø: 3 - 7 cm, Gewicht: 2 - 3 kg.

Patzter RW*	
5 %	-



MESSER & DOLCH

Einhändige Wurf- / Nahkampf-Waffen

- **Dolch:** Ein gebogenes Messer mit einschneidiger Klinge. Schaft: 10 cm, Länge: 20 - 25 cm, Gewicht: 0,3 - 0,6 kg.
- **Langmesser:** Eine zweischneidige Parierwaffe; Länge: bis 40 cm, Schaft: 10 - 12 cm, Heft: 10 - 15 cm, Gewicht: 0,5 - 0,9 kg.
- **Wurfmesser:** Ein kurzes (15 - 20 cm) zweischneidiges Messer, zum Werfen auf Ziele in max. 15 m Entfernung. Schaft: 8 - 10 cm, Gewicht: 0,3 - 0,5 kg.
- **Wurf-pfeil / -stern:** Ein winziger Pfeil (5 - 10 cm lang) / gezackter flacher Metallstern (Ø: 5 cm) für Würfe über max. 15 m / 12 m Entfernung. Gewicht: 0,05 - 0,15 kg.

Patzter RW*	
5 %	13 m

* Pro Meter unter der genannten Reichweite (RW) + 2 Schaden und + 3 auf den AW.

NETZ

Zweihändige Nahkampf-Waffe

- Geflochtene bzw. geknüpft Taue bilden ein Netz. Falls der AW einen Schaden anzeigt, muß das Ziel eine GEW-Überprüfung durchführen, um nicht für 10 s pro 5 GEW-Punkte gefangen und damit bewegungsunfähig zu sein. Durch den Einsatz eines Netzes kann kein unmittelbarer Schaden entstehen, wohl aber durch die Aktionen, die das Ziel im Netz ausführt. Maße: 1 - 3 m², Gewicht: 1,5 - 4,5 kg, RW: 15 m.

Patzter RW*	
10 %	5 m

* Pro Meter unter der genannten Reichweite (RW) + 3 auf den AW.

PEITSCHEN

Nahkampf-Waffe

- 1,5 - 3 m lange, geflochtene Lederriemen, die am Ende evtl. mehrschwänzig auslaufen. Wenn der AW einen Schaden angibt, muß das Opfer stattdessen einen SW Körper machen, um nicht gefesselt zu werden und für 10 s / 5 GEW-Punkte bewegungsunfähig zu sein. Der angegebene Schaden kommt nur zustande, wenn das Ziel ohne Rüstung ist; bei Lederrüstung ist der Schaden zu halbieren (aufrunden), bei Metallrüstung entsteht kein Schaden; Griff: umflochtenes Holz, 15 - 25 cm lang, Gewicht: 1,5 - 2,5 kg.

Patzter RW	
8 %	-

SCHILDE

Schwere Abwehrinstrumente

- A) **Rund- / Buckelschild:** besteht aus (verstärktem) Holz, mit Halteschlaufen aus Leder und teilweise mit Noppen, Klingen bzw. kleinen Spitzen auf dem Rücken. Ø: 40 - 70 cm, Gewicht: 2 - 4 kg.
- B) **Trapez-schild:** hat die Form einer am Kopf abgeschnittenen Raute, aus (verstärktem) Holz, selten mit Noppen, Klingen oder Spitzen auf dem Rücken. Breite am Kopf: 40 -

60 cm, Höhe: 60 - 90 cm, Gewicht: 5 - 7 kg.

C) **Großschild**: ist ein schwerer, ovaler Körperschild, evtl. mit Noppen, Klingen oder Spitzen auf dem Rücken. Gewicht: 8 - 10 kg, Höhe: bis zum Kinn, Breite: 50 - 80 cm.

	VR	Patzer	RW
A	30	12 %	-
B	40	13 %	-
C	60	15 %	-



SCHWERTER

Einhändige Klingengewaffen

A) **Breitschwert**: Schwert mit extrem breiter Klinge, die zweischneidig und sehr spitz ist. Auch zweihändig zu führen. Länge: 80 - 100 cm, Schaft: 15 - 20 cm, Heft: 15 - 18 cm lang, Gewicht: 2 - 3,5 kg.

B) **Kurzschwert**: zweischneidiges, kurzes (75 - 95 cm), sehr leichtes und handliches (1,5 - 2,5 kg)

Schwert. Auch zweihändig zu führen. Schaft: 10 - 15 cm, Heft: 15 - 20 cm, RW: 10 m.

C) **Langschwert**: gebräuchliches zweischneidiges Schwert, daß auch zweihändig zu führen ist. 85 - 110 cm lang, 2,5 - 3,5 kg, Heft: 15 - 20 cm lang, Schaft: 15 - 18 cm.

	Patzer	RW*
A	6 %	3 m
B	6 %	6 m
C	6 %	2 m

* Pro Meter unter der genannten Reichweite (RW) + 1 Schaden und + 3 auf den AW.

STANGENWAFFEN

Zweihändige Holzstangen-Waffen

A) **Bannerlanze**: ist ein überlanger Speer (150 - 250 cm), der als Bannerträger benutzt wird, aber auch zum Stechen, Stoßen oder "Aufsetzen" (im Boden abgestützt dem herannahenden Gegner entgegengestellt). Gewicht: 3 - 5 kg, RW: 20 m, Spitze: 15 - 30 cm.

B) **Hellebarde / Pike**: Eine Holzstange mit Metallspitze / -haken (15 -

20 cm) zum "Aufsetzen" und Stürzen von Reitern. 300 - 600 cm lang, Gewicht: 5 - 7 kg.

C) **Turnierlanze**: Eine Waffe aus Holz / Metall für den Kampf vom Pferd, aber nur einhändig zu führen und schwer zu benutzen. Eine Schutzglocke am Schaft schützt die Führungshand, die Spitze ist meistens verstärkt. 4,5 - 6,5 kg schwer, 250 - 350 cm lang.

D) **Wurfspeer**: Ein 100 - 150 cm langer Speer mit zweischneidiger Spitze, die 10 - 20 cm lang sein kann. Max. RW: 35 m, Gewicht: 1 - 2 kg.

	Patzer	RW*
A	6 %	-
B	6 %	-
C	6 %	-
D	6 %	15 m

* Je 3 Meter unter der genannten Reichweite (RW) + 2 Schaden und + 3 auf den AW.



GEISTERKAMPF

Ein überaus faszinierender Aspekt des Phantasie-Rollenspiels ist die Auseinandersetzung mit Sphären, in denen andere Existenzformen "leben"; der am häufigsten genannte Bereich ist der der Dämonen oder geisterhaften Wesen.

NEKROSIS

Die Fähigkeit, einem Geist (Untoten) widerstehen zu können, nennen wir Nekrosis. Sie ist eine Fertigkeit, die allen Charakteren offensteht und wie eine normale FT durch den Einsatz von QP gesteigert wird. Sie beschreibt Deinen Versuch, einem Geist klarzumachen, daß er Dir vom Hals bleiben und sich einen anderen

Freund zum Spielen suchen soll, oder falls es ganz hart kommt und der Geister-Groupie sich als sehr aufdringlich erweist, versuchst Du, das Wesen mittels geistiger und körperlicher Konzentration und Kraft zu vertreiben.

Als Zeichen seiner Macht und als Medium für die Nekrosis an sich dient Deinem Charakter ein irgendwie gearteter gesegneter oder heiliger Gegenstand, beispielsweise ein Medallion, ein Symbol oder eine Hasenpfote. Bei dem eigentlichen Manöver hält der Charakter dem zu vertreibenden Wesen den Gegenstand ent-



gegen, mit anderen Worten, der Spieler würfelt für seinen Charakter 1W100. Das Würfelergebnis wird zu dem Wert bei der FT Nekrosis addiert.

Etwa gleichzeitig, um nicht zu sagen parallel, würfelt der SL für den oder die Geister ebenfalls 1W100. Das Ergebnis wird zu dem in der Monsterbeschreibung angegebenen Wert *Essenz* für die körperlich-mentale Energie des Geistes addiert.

Die beiden Summen werden verglichen, und die Differenz wird vom FT-Wert des Unterlegenen abgezogen; dies wiederholt sich Runde für Runde. Nach möglicherweise mehreren Runden steht das Resultat dieses mehrfachen Vergleiches fest: einer der Kontrahenten hat nicht mehr genügend mentale oder religiöse Widerstandskraft, um es mit der anderen Seite aufzunehmen, d. h. der Nekrosiswert geht gegen Null. Der Obsiegende kann das andere Wesen durch seine mentale und / oder seine religiöse Kraft zur Flucht zwingen oder sogar zerstören. Wenn der Wert bei einem der Beteiligten sogar auf Null oder darunter sinkt, hat das für den Charakter bzw. den Geist unterschiedliche Auswirkungen:

- Wenn der Wert bei Nekrosis Null erreicht hat und der Charakter weiterhin Punktabzüge hinnehmen muß (der Untote hat eigentlich keinen Grund aufzuhören), dann verliert er von nun an wichtige permanente Punkte:

1W10	Abzüge bei
1 oder 2	einem Sinn (s. unten)
3 oder 4	Intelligenz
5 oder 6	Kondition
7 oder 8	Konstitution
9 oder 10	Stärke

Falls der Wurf eine 1 oder 2 ergab, dann wird auf der unteren Tabelle erneut gewürfelt, um den Sinn zu bestimmen, der Abzüge hinnehmen muß.

1W10	Sinn
1 oder 2	Fühlen
3 oder 4	Hören
5 oder 6	Riechen
7 oder 8	Schmecken
9 oder 10	Sehen

- Wenn der ausgewürfelte Wert auf Null sinkt, dann hat der Charakter diesen für immer verloren: **Er verläßt diese Existenzebene und wird selber zum Geist!**
- Im gegenteiligen Fall, nämlich wenn der Charakter die Oberhand behält, macht sich bei dem Geist eine Reduzierung der FT-Werte auf Null durch die Zerstörung desselben bemerkbar. Diese Zerstörung ist aber keineswegs bei allen Geistern gleichleicht zu erreichen, da intelligentere welche rechtzeitig fliehen, während dümmere welche stumpf gegen ihren Gegner anrennen ohne zu bemerken, daß es ihnen bereits ans Leder geht.

Der gute alte Cerestron trifft, nachdem er sich Esmeraldas und Frotzos entledigt hat, in einer Gruft des uns so vertrauten Verlieses auf einen Vampir. „Oh.“, denkt sich Ceri, als er in die finsternen, bösen Augen dieses gewaltigen Blutsaugers blickt.

Es hat den Anschein, als zöge der Vampir Cerestron in einen nie gekannten, nie geschauten Bereich der Existenz, dessen allumfassende Dunkelheit sich in die Herzen auch der Unverzagtsten schleicht. Unserem Priester bleibt nur noch wenig Zeit für tastende Griffe nach seinem heiligen Symbol. Die uralten, fast vergessenen Worte gehen wie von selbst über seine Lippen, wobei er beidhändig das Symbol seines Ordens (welches ein abgewetzter Kräuterbeutel zu sein scheint) umklammert: immer fester drücken sich seine Hände um das Symbol, die Adern treten wie niederes Gewürm hervor, daß es den Eindruck macht, sie würden jeden Moment bersten; immer lauter durchdringen die heiligen Worte die Finsternis...

Nun werden die Summen (FT-Wert + 1W100) der beiden Beteiligten verglichen: Vampir 135, Cerestron 35 (= gewürfelte 1!!!). Das Ergebnis lautet 100 zu Gunsten des Vamps. Diese werden nun von Cerestrons Wert bei Nekrosis abgezogen. Da er unglücklicherweise dort nur einen Wert von 34 hat, kommen wir auf einen Wert unter Null (= -66).

Die 66 Punkte werden nun zu echt unangenehmen weil permanenten Abzügen auf Cerestrons Geschmackssinn (Cerestrons Spieler würfelte erst eine 2 und dann eine 7). Wenn wir zufälligerweise annehmen, daß Ceri einen Schmecken-Wert von 66 hat (dieser Tor), sinkt dieser Wert als Resultat der Abzüge auf Null. Schade, dieser Sinn is' hin - nie wieder wird er Tiefkühlpizzas oder Tütensuppen schmecken können, und Ceri, so wie ihn seine Freunde und Gläubiger kannten, is' hin und weg, und zwar in die Sphäre der Schattenwesen! Cerestrons Seele verläßt also die Pfade des Lichtes, um für immer in den finsternen Abgründen zwischen dem Reich der Lebenden und dem Reich der Toten zu wandeln, nun selber zu einem Dasein als Geist verdammt. Schade, und das gerade als er seinen Geschmackssinn verloren hat und nun endlich eine Diät erfolgreich durchziehen könnte.

...Doch kalte Dunkelheit senkt sich weiter auf Cerestrons Geist, für kurze Zeit ist er wie gelähmt, wilde Gedanken schießen durch seinen Kopf, irgendwo nimmt er den Vampir wahr, dessen schattenhafte Gestalt riesige Ausmaße annimmt. Langsam gebärt diese Schattenwelt eine geisterhafte Klaue. Noch immer ist Cerestron nicht in der Lage, seine Gedanken zu ordnen, um seinen Körper zum Handeln zu zwingen. Die Klaue nähert sich wie in Zeitlupe - aber unaufhaltsam - seinem Hals...

...AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHH

... Welch ein Alptraum!!!

ESSENZKAMPF

Neben den untoten Geschöpfen, wie sie in der Nekrosis und bei den Wesen beschrieben sind, existieren Dämonen, wie etwa die Erynnia, die es direkt auf die

Essenz des Charakters abgesehen haben. Diese Form der Auseinandersetzung verläuft wie bei der Nekrosis, mit dem unterschied, daß ein Charakter, dessen Es-

senzwert unter 1 sinkt, ohne Umschweife das Diesseits in Richtung Dämonensphäre verläßt. Man könnte auch sagen „Dämonen essen Seele auf“.

FELDER DER EHRE

Der Wind des Krieges peitscht das Land: Die Horden der Hohen Häuser fallen übereinander her und hinterlassen Länder voller Blut und Tränen. Sie plündern, morden und leben für die Stunde, denn wankelmütig ist die Gunst der Götter, und morgen schon könnte der Sieger von heute die kalten Gräber füllen.

In einer Welt, in der Humanismus noch für eine Krankheit gehalten wird, ist es naheliegend, daß aus allen möglichen wichtigen und nichtigen Anlässen Kriege vom Zaun gebrochen werden. Tja, und was soll ich Euch sagen? Eure Charaktere befinden sich in einer ebensolchen. Selbst wenn sie selber friedfertig im Kibbuz leben, kann man mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, daß gierige Nachbarfürsten jede Schwäche ausnutzen, um ihre Macht oder ihren Reichtum zu mehren. Und so mag es geschehen, daß eines Tages die Zeit gekommen ist, und Ihr Euch von den Feldern erhebt, um das Schlachtenfeuer zu schüren.

So nehmet nun folgende Ratschläge mit auf den Weg, die wohl ausreichen mögen, einfache Schlachten zu regeln:

FAKTOREN

Krieger und Schwerver

FAKTOR	SUMMAND
Gewandtheit	Gesamtzahl
Panzerung	alle Rüstungen Summe : 5 + Summe der Schilde
Schadensklasse	Gesamtzahl

Nehmen wir mal an, Dein Charakter hat es zum Baron gebracht und zieht mit einem Heer von zweihundert Kriegeren in die Schlacht:

- Alle Gewandtheitswerte zusammen ergeben **12000** (im Mittel 60),
- Dein Charakter ist nicht besonders reich begütert, deshalb: Die Summe aller Panzerungen ist **14000** (Achtung: alle Rüstungsteile, die nur eine Trefferzone schützen werden durch 5 geteilt.)
- Die Summe aller Schadensklassen ist **6000**.

Wir summieren die Summen jetzt noch einmal und erhalten **32000** sogenannte Streitmachtpunkte (SMP).

Zu einer richtig schönen Schlacht fehlt uns natürlich noch der Feind, der böse. Wir nehmen also des weiteren an, Baron Turhur, Dein Nachbar, hätte Dir Deinen über alles geliebten Gatten entführt, und deshalb trifft ihr nun auf den Feldern der Ehre aufeinander.

Turhur hat leider dreihundert Mann in Waffen, aber er ist noch ärmer als Du, und so kommen wir bei ihm auf **42000** SMP.

Beide SMP-Werte werden nun durch die Zahl der Krieger **der größeren Partei** geteilt. Also: **107** (aufgerundet) gegen **140**.

So, wir machen es uns erstmal einfach, belassen es dabei und wollen nun mittels eines 1W100 feststellen, auf wessen Seite die Götter stehen: Ich nehme die Würfel und werfe für Dich,... die Spannung steigt...: 64!

Plus 107 macht das 171. (Nicht gerade doll.) Turhur...: 20! (Echt wahr!) So stehen also Deinen 171 Turhuns 160 gegenüber. Die Differenz von elf wird nun von Turhuns Wert abgezogen: Er hat demnach für den nächsten Vergleich nur noch 129 Punkte.

Es wird solange gewürfelt, bis einer der Kontrahenten aufgibt, flüchtet oder null bzw. weniger Punkte hat. Ist letzteres der Fall, so ist seine Armee vollständig zerstört.

ERWEITERT

Strategie & Spezielles

Die bisher besprochenen Faktoren einer Schlacht sind natürlich sehr spartanisch, und man könnte das Schlachtgeschehen etwa so beschreiben: Offenes Feld, keine Taktik, und jetzt siegt man schön. Wir haben dabei glattweg vergessen, daß Du ja schon so manche Schlacht geschlagen hast und gar manch schlaunen Trick lerntest. Das konstituiert sich in dem Fertigkeitenswert für Militärtheorie, der zum Bereich Wissen gehört und funktioniert so:

- Der Spieler legt dem Spielleiter seinen Plan dar (d. h. natürlich den des viel erfahreneren Charakters), und er muß schon etwas Plausibles aushecken.
- Der Spieler würfelt auf sein FT Militärtheorie. Unterwürfelt er den Wert, ist das Manöver gelungen



und die Differenz wird zu dem geteilten SMP dazugerechnet. Überwürfelt er so wird diese Differenz ebendort abgezogen. Gleiches gilt natürlich auch für den Gegner.

- Der SL hört wohlwollend zu und vergleicht diese Strategie mit der des Gegners die er - so nicht ein Mitspieler der Kontrahent ist - vor-

Tag Abzüge von 10 auf den modifizierten SMP. Ein Tag Pause gleicht das aber wieder aus.

her kurz schriftlich niedergelegt hat - wir wollen ja fair bleiben.

Jetzt gibt es logischerweise Myriaden von Varianten, wie etwa: Die Pferde wittern die sich anschleichenden Angreifer und werden Nervös und ähnliches. Hier muß der Spielleiter seine große Schläue beweisen.

Für den Marsch gelten die Geländefaktoren aus dem Kapitel GENESIS, *Geschwindigkeit & Gelände*.

Einige Möglichkeiten wollen wir aber nicht unerwähnt lassen:

- Gleiche Strategie hebt sich auf.
- Bei einer gelungenen Überraschung kann der Kontrahent erst ab der dritten Kampfrunde strategisch, mit Militärtheorie agieren.
- Eine intakte Festung verdoppelt den SMP-Wert.

M A G I E

„wer es wagt, hinter die kulissen der realität zu blicken, findet den schlüssel zur allmacht.“
cerestron, goliarde des lumen mundi.

Die Magie - in der Welt des LADDASSIR ist sie für die Bewohner allgegenwärtig. Nämlich in Ammenmärchen, billigen Fantasyromanen und den Hirngespinnsten vertrottelter Barden. „Und es gibt sie doch!“ würden Menschen sagen, die weit in der Welt herumgekommen sind, und - sie haben recht! Es ist tatsächlich möglich, in diesem Teil des Multiversums die Gesetze der Physik in den Wahnsinn zu treiben. Die Fähigkeit zu Zaubern ist aber ein extrem seltenes Geschenk - was nichts

daran ändert, daß die abergläubischen Menschen (und das sind eigentlich alle) ständig ihr Geld an alle möglichen Scharlatane verschwenden.

Um tatsächlich Zaubern zu können muß Dein Charakter in einen Orden eintreten, in dem er von Lehrmeistern in die Geheimnisse der Magie eingeweiht wird. Und glaub' man nicht, daß da jeder hergelaufene Bauer aufgenommen wird und nach zwei Semestern wieder nach Hause gehen kann, um mit einem Regentanz

die Ernte zu retten. Die Bindung an einen jeweiligen Orden ist sehr eng und endet erst mit dem Tod des Kandidaten. Zudem müßt ihr beachten, daß diese Orden keine reinen Zauberschulen sind, sondern immer religiöse Verbindungen, die nach bestimmten Gesetzen und für bestimmte Ziele leben. An eine solche Philosophie oder Religion muß sich Dein Charakter halten. Denn wenn nicht, dann gibt's richtig Ärger.

MAGIE ALS FERTIGKEIT

Ähnlich wie etwa die FT „Sprachen Sprechen“ müssen wir Zauberfertigkeiten gesondert betrachten. Das heißt die Qualifikationspunkte einer Zauber-FT werden nicht mit den normalen Punkten aus den verschiedenen Pools ermittelt, sondern so:

Pro Jahr im *Werdegang* Deines Charakters, das er in einer Zauberschule verbringt, erhält er **2W10 + 15 QP** für Zauberfertigkeiten.

1W6 + 3 Jahre stellen nach unserer Erfahrung eine gute Grundlage für die zu ermittelnde **Lehrzeit** dar, falls Ihr diese per Zufall ermitteln wollt.

Bayard gehört zum Orden des Lumen Mundi. Im Laufe seines Werdeganges hat er fünf Jahre in der Synkretia auf Dschodo verbracht und dadurch 125 QP für seine beiden magischen Fertigkeiten (Synkretide Vier bis Sieben und Synkretide Elf und 12) erhalten. Fünfundsiebzig Punkte davon hat er für die Synkretiden Vier bis Sieben veranschlagt.

MAGIEARTEN

Zwei Manöver

Wenn Dein Charakter schließlich einmal zum zaubern kommt, gibt es zwei Formen von Manövern.

PASSIVE MAGIE

Einerseits ist da der normale FT-Wurf, der bei den Sprüchen verwendet wird, die sich nicht direkt gegen einen oder mehrere Gegner wenden. Hier müßt Du also Deinen FT-Wert er- oder unterwürfeln.

ANGRIFFSMAGIE

Andererseits haben wir den sog. Standard-Magieangriff, kurz SMA. Hierzu würfelst Du - ähnlich wie beim Kampf - 1W100 und addierst dazu Deinen jeweiligen Fertigkeitenswert plus eventuelle Boni, etwa durch Artefakte. Das Ziel des Zaubers wirft nun 1W100 plus seinen Wert bei der FT *Essenz* und ebenfalls eventuelle Boni durch Artefakte.

$$\text{SMA} = \text{FT-Wert} + 1\text{W}100$$

Eines Tages gerät Bayard in Schwierigkeiten. In den Andwari-Ebenen, dem Grenzgebiet zwischen Caridor und Ghadot, wird er von einer Patrouille des fiesen Herzog von Pagona festgenommen und ohne Verhandlung in den Kerker geworfen.

Dunkel ist's. Deshalb versucht Bayard, Ahuramazdas, einen Dämon des oberen Lichtreiches, zu beschwören.

Dazu benötigt er die Synkretide Sieben. Bayard hat also einen FT-Wert von 75, wobei sein Spieler eine 33 würfelt, der Spruch damit gelingt und es Licht wird.

Als seine Kerkertür sich öffnet, erblickt Bayard den Kerkermeister Olf, und versucht sogleich, diesen mit dem beschworenen Lichtball zu blenden.

Da es sich jetzt um einen direkten Angriffszauber handelt, schalten wir in den Angriffsmodus: Bayards Spieler würfelt eine 60. 60 plus FT-Wert 75 macht einen SMA von 135. Der



Kerkermeister Olf würfelt eine 95 (huui!), hat aber einen Wert von nur 30 bei Essenz (ooh!). Das macht, sagen wir mal, 125. Auch dieses Magiemanöver ist also geglückt, und der arme Kerkermeister Olf für 10 Sekunden (135 - 125) geblendet.

ESSENZ

Widerstand und Zaubern

Es besteht natürlich die Möglichkeit, Magie zu widerstehen, egal ob diese nun passiv oder zum Angriff bestimmt ist. Dies geschieht mittels des sogenannten Essenzwurfes - wie eben bei Olf beschrieben.

EW = Essenz + 1W100

Für Zauberkundige Charaktere hat die Essenz noch eine zweite, essentielle Bedeutung. Sie bestimmt nämlich, wieviel magisches Potential ein Charakter besitzt, da jeder Zauberspruch 'Essenzkosten' verursacht.

Bayards Blendangriff gegen Olf hat zum Beispiel 20 Essenzpunkte gekostet, die Bayards Spieler vom Essenzwert unseres Möchtegern-Gandalfs abzieht. Aber Achtung! Zauberer haben sozusagen zwei Essenzen: Die durch Zaubern verlorenen Essenzpunkte sind nur rechnerische Werte, die fürs Zaubern verbraucht werden. Essenzwürfe, wie etwa zur Verteidigung gegen einen SMA, greifen auf die echte, körperliche Essenz zurück.

Verlorene Essenzpunkte kehren erst nach einer mehrstündigen Ruhephase zurück: Pro Stunde Meditation oder besser noch Schlaf erhält man 15 Punkte zurück.

ZAUBERPATZER

Dumm gelaufen

Der Zauberer muß im Moment des Zauberns vollkommen konzentriert sein. Dies heißt, daß einerseits genügend mentale Kraft (= Essenz) vorhanden sein muß, andererseits darf ihm kein Fehler unterlaufen.

Wenn man allerdings einen **Patzer** verursacht, dann kann es weit gefährlicher und vor allem peinlicher werden. Ein ebensolcher liegt vor, wenn der Spieler nicht nur einen Fehlschlag produziert und den FT-Wert überwürfelt, nein er oder sie schafft es sogar, mit dem 1W100-Wurf eine 96 bis 100 zu würfeln (für FT-Werte von über 95 ist der Bereich zwischen dem FT-Wert und 100 der Patzerbereich, d. h. bei 97 sind gewürfelte 98, 99 oder 00 ein Patzer)!

Bei FT =	Patzer bei
96	97 - 00
97	98 - 00
98	99 + 00

Dann darf der Schuldige gleich noch mal auf der Patzertabelle für mentale oder körperliche Aktionen würfeln, um die Auswirkungen dieses Desasters zu ermitteln.

Zusammenfassung Patzer

Generell (bei FT-Werten bis 95) sind unmodifizierte Würfe von 96 bis 100 ein Patzer.

Bei einem FT-Wert von mehr als 95 gilt die obige Tabelle.

ABLAUF

1. Du bestimmst für Deinen Charakter die Spruchart / den Spruch und das Ziel.
2. Du stellst fest, ob Deinem Charakter der Zauber gelingt.
3. Je nach Art der Spruchmagie machst Du entweder einen FT-Wurf, oder Du machst einen SMA.
4. Das Ziel macht einen Essenzwurf, um festzustellen, ob der Spruch seine Wirkung getan hat.

INITIATIVE

Mamaaa, feertig!

Die Initiative wird beim Zaubern ähnlich gehandhabt, wie sie schon im Kapitel KAMPF beschrieben wurde:

- Ein SMA ist gleich dem Initiativwert. Also je höher desto schneller.
- Bei einem normalen FT-Wurf ändert sich die Lage etwas: **100 - Wurf + FT-Wert** ergibt den Initiativwert. Meistens ist dieser jedoch für solche Manöver uninteressant.

Die Resultate sind den Kampfinitiativen gleichwertig! Man muß jedoch bedenken, daß einige Zauber besondere Manöver beanspruchen:

Ein Lumen Mundi-Adept, der sich in einen Phagon verwandeln möchte, muß eine spezielle Paste zubereiten und sich ein Pentagramm auf die Stirn pinseln. Letzteres ist ein Extra-manöver, während die Pastenzubereitung im Kampf auf Leben und Tod ohnehin etwas ungünstig terminiert scheint.

MAGISCHE ARTEFAKTE

Ganz Vorsichtig!

Magische Gegenstände sind ganz besondere, mit magischen Fertigkeiten versehene, heilige Dinge, die dem Spiel Würze verleihen können. Erfahrungsgemäß können sie aber auch leicht zu gähnender Langeweile führen, wenn sie zu häufig auftauchen oder zu mächtig sind, denn dann nehmen sie dem Spiel wichtige Herausforderungen! Also: Keine Freifahrtscheine in die Götterdämmerung und keine Massenware!

Im Prinzip kann alles magisch sein oder magisiert werden: Schwerter, Ringe und spezielle Örtlichkeiten sind beliebt, aber auch Schweineträge und Möhren sind denkbar. In aller Regel verbessert (oder verschlechtert) Magie bereits vorhandene Eigenarten der Gegenstände. Zum Beispiel könnte ein magisches Schwert besonders leicht oder unkaputtbar sein. Ringe andererseits haben wenig Attribute, die sie besonders nützlich machen. Für solche Fälle gilt, daß sie adäquate Eigenschaften besitzen: Ein Ring könnte seinen Träger beispielsweise einem anderen Charakter willfährig machen, aber kaum eine Schadensklasse von 20 besitzen.

SCHULEN

ANÚMINAR

In den Feuerbergen Phiikons liegt die Tempelfeste Anúminar. Sie ist das geistige Zentrum der Derithun und beherbergt eine der ältesten bekannten Zauberschulen: den Anúminar-Orden. Die Herrschaft über den Geist - den Geist des zu unterwerfenden Gegners - ist das Credo der Anúminar-Krieger, die ausziehen, um die Macht der Derithun-Geschlechter zu vervollkommen.

„Konzentriere Dich, laß die Kraftströme der Welt durch Dein Zentrum fließen und schleudere sie auf Deine Feinde, zwinge nieder, zerquetsche Bewußtsein mittels der katalysierten Kraft, bis am Ende schließlich sie selbst sich vor Dir neigen muß.“

Diese Worte gehören zu den ersten, die ein Schüler der „Meister vom Turm“ hört. Die wenigsten haben sie je vergessen, denn dieses Geschenk geistiger Überlegenheit (wie es die Anúminaranhänger nennen) eröffnet die Möglichkeit so einiger PSI-Kabinetstückchen.

Die Politik, die der Orden verfolgt, ist - wie oben erwähnt - an eigener Machterweiterung und der Festigung der Derithunherrschaft orientiert. Dazu unterhält der Orden

in allen wichtigen Städten auf Dschodo und in Molon Vertretungen. In den Renegatenreichen sind die Ordensangehörigen zu verdeckter Arbeit gezwungen. Was nicht bedeutet, daß man umgehend gelyncht wird, wenn man seine Identität preisgibt. Eine Ausnahme bildet in dieser Beziehung Amaya mit den derzeitigen Herrschern aus dem Haus Tenagis, das dem Derithungeschlecht Serassin aus historischen Gründen relativ geneigt ist.

Aus dieser Position Anúminars ergibt sich ein Konkurrenzkampf zum Lumen Mundi-Orden - wobei man häufig auch von nacktem Haß sprechen kann. Spätestens seit dem Geisterkrieg, dessen Ende in Anúminar für Bombenstimmung und reichlich Korkenknallen sorgte (*s. Lumen*

Mundi), tritt man (je nach politischer Lage) mehr oder weniger offen gegeneinander an.

HIERARCHIE

An der Spitze des Ordens steht der *Rat der zwölf Meister vom Turm*, ihnen unterstehen die 36 „Turmdienenner“ (von diesem Namen sollte man sich nicht täuschen lassen!). Darunter folgt das magische Fußvolk: die Priester. Schließlich hängt sich daran der typische Rattenschwanz, bestehend aus Söldnern, Novizen, Meßdienern etc.

ZAUBER

SCHMERZ

Essenzkosten: 35

Diese magische Fertigkeit ist eine der gefürchtetsten, die der Anúminar-Orden zu bieten hat. Der Zauberer konzentriert sich mindestens fünf Sekunden, in denen er sich höchstens sehr langsam bewegen darf, und versucht Teilen des Nervensystems seines Opfers einen starken Schmerz vorzutäuschen.

Praktisch heißt das: Der Angreifer würfelt einen SMA und der Verteidiger 1W100 + Essenz. Je Punkt Diffe-

renz zugunsten des Angreifers verliert das Opfer eine Sekunde einen Punkt bei allen FT der Gruppen Geschicklichkeit, Sinne und Stärke, wobei die Lebenskraft nicht betroffen ist. (Also Differenz 35 = 35 Sekunden lang - 35. Da wird einem ganz fünfunddreissig!).

TELEKINESE

Essenzkosten: 20

Mit diesem Spruch ist der Zauberer in der Lage, unbelebte Gegenstände Kraft seines Geistes mit einer Geschwindigkeit von 4 km/h in eine

Richtung zu bewegen. Der Gegenstand darf nicht mehr als 5 kg wiegen und höchstens einen Meter pro Punkt Differenz zugunsten des Zauberers entfernt sein. Die Differenzpunktzahl zeigt auch an, wieviele Sekunden die Telekinese aufrecht erhalten werden kann.

Zur Telekinese bleibt noch zu sagen, daß dieser Spruch ungeeignet ist, die Gegenstände als direkte Angriffswaffe zu nutzen, da die kinetische Kraft (sprich der Druck), die entwickelt wird viel zu gering ist.



ROTATION

Essenzkosten: 25

Der Rotationszauber erschafft einen Bereich von 5 Metern Durchmesser, dessen Zentrum in maximal 15 Meter Entfernung liegen darf, in dem jedes darin befindliche humanoide Lebewesen, das dem SMA des Zauberers unterliegt, für eine Sekunde je Differenzpunkt den Eindruck hat, es befände sich auf einer schnell rotie-

renden Scheibe. Bei jeder Aktion, spätestens aber alle drei Sekunden muß nun das Opfer die Hälfte seiner Geschicklichkeit unterwürfeln, um nicht auf die Nase zu fliegen.

schutz

Essenzkosten 20

Mit diesem Zauberspruch kann der Zaubernde eine andere Person

davon abhalten, ihm zu Schaden. Dabei geht man nach dem klassischen SMA-Prinzip vor, wobei ein Differenzpunkt die Dauer des Spruches eine Minute währen läßt. Wenn der Zauberer jedoch seinerseits das Opfer zu schädigen beginnt, erlischt die Wirkung sofort.

BENNEGYDD

**wenn dir eine der hexen begegnet, schau' ihr nicht in die augen, lass' dich nicht mit ihr ein,
trau' ihren versprechungen nicht - aber glaube an ihre drohungen.**

Obwohl nur recht wenig über sie bekannt ist, scheinen sie in den Sagen und Legenden aller Reiche und Kulturen vorzukommen, und man gibt ihnen die verschiedensten Namen:

Hexen, Teufelsanbeterinnen, Dämoninnen, Verführerinnen, aber auch Weise, Wahrsagerinnen und Beraterinnen. Man sieht und trifft sie selten, aber das obige Zitat macht klar: Wer

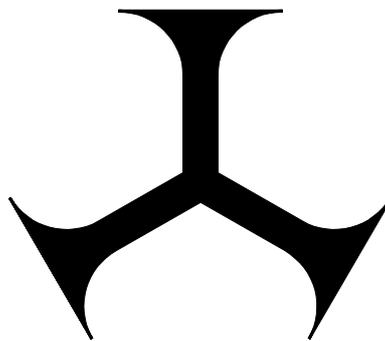
einmal die Bekanntschaft einer Bennegydd gemacht hat, der wird weder dieses Treffen noch die jeweilige Frau vergessen!

HINTERGRUND

Informationen für den Spielleiter

Die halbmytische Schwesternschaft der Bennegydd ist eine uralte Schule zur Ausbildung ausschließlich weiblicher Studenten. Ziel der Bennegydd ist es, durch die Anhäufung von Wissen und durch den Besitz von wichtigen Positionen und Informationen Macht und Einfluß zu gewinnen. Diese sollen dazu genutzt werden, den aktuellen Herrschern immer mehr eigentliche Macht zu entziehen und auf die Schwesternschaft zu verlagern. Damit sollen die Reiche und ihre Herrscher überflüssig werden, und alle Reiche könnten von den Bennegydd regiert werden.

Leider ist es bisher noch keinem Außenstehenden gelungen, das unvorstellbar komplexe Netz der Schwesternschaft zu überblicken. Da sie schon über viele Jahrhunderte aktiv ist und vermutlich über viele hundert Mitglieder verfügt, ist dies auch kein Wunder.



Was die Schwesternschaft unter Macht versteht, ist erst nach genauer Analyse ersichtlich. Sie verfügt zwar über beträchtliches Vermögen und große und fruchtbare Ländereien, letztendlich benutzt sie diese aber immer wieder, um wirklichen Einfluß auf die Menschen, auf ihre Träume, Wünsche und tägliche Arbeit zu nehmen. Der Kern dieses Weges sind Informationen - Wissen in den unterschiedlichsten Formen ist Macht, egal ob nun über Personen, Orte, Vorkommnisse oder Zusammenhänge, egal auch ob über die Vergangenheit, die Gegenwart - oder die Zukunft!

Die Schwestern glauben daran, daß allen Wesen ein allumfassender Geist gemeinsam ist, der ihre Gedanken, Träume und Wünsche über ihren Tod hinaus sammelt. Damit stellt er das kollektive Bewußt- und Unterbewußtsein aller Wesen dar. Auf diesen Weltgeist, der keine räumlichen und temporären Grenzen kennt, beruft sich der KONVENT, daß höchste Gremium der Bennegydd. Alle seine Entscheidungen sind erfüllt vom Geist der Wesen, die leben oder gelebt haben.

Für alle Außenstehenden stellt sich dieser mystische Weltgeist als ein höheres Wesen dar, das die Bennegydd erleuchtet. Dieser Mantel der Religiosität soll es den Schwestern ermöglichen, Einfluß auf die normalen Wesen, die Massen, den Pöbel auszuüben, um jederzeit über die unterschiedlichsten Entwicklungen auf dem laufenden zu sein und diese steuern zu können.

AUSBILDUNG

Alle Bennegydd sind sehr gut geschulte Frauen, die in der *Grundausbildung* intensiv in sozialen Fertigkeiten, aber auch in Medizin, Kunst, Handwerk, Wahrnehmung und Mystik, Gewandtheit und Kampf, Ge-

schichte oder Politik unterwiesen werden. Während dieser Phase, die mindestens fünf Jahre dauert, werden die besonderen Fähigkeiten und Talente der zumeist jungen Mädchen ermittelt.

Anschließend erhalten sie ihre *gruppenspezifische Hauptausbildung*. Diese besteht in allen Gruppen aus den Bereichen Geschichte, Soziales und Kampf. Je nach Gruppe werden diese Bereiche aber in unter-



schiedlichen Schwerpunkten vermittelt.

Die Schwesternschaft sucht jederzeit und überall möglichst junge und damit formbare Probandinnen. Eine Schülerin muß bestimmte körperliche und mentale Fähigkeiten als Voraussetzungen mitbringen, um eine eigentliche Schwester zu werden. Andernfalls wird sie den Rang einer Schülerin nie überschreiten, der nur zu einer Karriere als Küchengehilfin oder Arbeiterin befähigt; das Äußere, Größe und Gewicht sind nur für bestimmte Karrieren notwendig.

Viel wichtiger sind ein gutes Gedächtnis, schnelle Auffassungsgabe und Willenskraft (aber natürlich nur im Sinne der Schwesternschaft). Außerdem

- sollten *Essenz, Intelligenz, Wahrnehmung* und *Meditation* nicht geringer als 50 sein.
- sollte die *Geschicklichkeit* mehr als 55 Punkte betragen.
- dürfen *Soziale Fertigkeiten* nicht unter 60 QP haben.

- sind *Auftreten* und *Menschenführung* mit mindestens 80 Punkten für echte Führungspositionen wie Ehrwürdige Schwestern notwendig.
- kann eine *besondere Fähigkeit* über andere Defizite hinweghelfen.

Durch die Ausbildung wird die Schülerin umfassend in Sprachen und Geschichte ausgebildet, Vorkenntnisse können aber nicht schaden. Die eine oder andere besondere Fähigkeit ist manchmal von Hilfe, auch wenn sie von vielen Mitgliedern des Konvents als Risiko angesehen werden, daß sich die Schwester als etwas Besseres empfindet und damit die Geschlossenheit der Schwesternschaft gefährden könnte.

ERSCHEINUNG & AUFTRETEN

Keine Klischees oder Stereotypen

Das Aussehen der Bennegydd ist an keinem Stereotyp festzumachen. Tendenziell ist es aber so, daß die

verschiedenen Gruppenmitglieder gleichartige Kleidung tragen.

Bennegydd, die außerhalb der Zentren der Schwesternschaft auftreten, können recht auffallend gekleidet sein, dann tragen sie schwarze Schleier oder Kopftücher und lange schwarze Gewänder, darunter ist der Körper aber durch engsitzende Tücher, Wickel und Bandagen vor allem für den Kampf mit bloßen Händen ausgerüstet. Diese Bandagen und vor allem ihr außergewöhnliches körperliches Training verleihen ihnen zusätzliche Boni auf den VR.

TZ	VR-Bonus
Kopf	15
Rumpf	5
Arme	15
Beine	10

AUFBAU & Hierarchie

Die Schwesternschaft besteht aus jeweils drei gleichberechtigten Gruppen (*Archivarinnen, Arbeiterinnen,*

Seherinnen), die von jeweils dreißig *Ehrwürdigen Schwestern* angeführt werden. Diese neunzig Frauen bilden

den Konvent, der globale Ziele vorgibt und bis in die kleinste Unternehmung alles plant bzw. entscheidet.

Die Archivarinnen	erhalten vor allem eine historische Ausbildung, in der Fakten, Zusammenhänge, Personen und Orte in großer Menge erlernt werden. Ihre Informationen stehen nur ausgewählten Schwestern zu Verfügung, die Mitglied des Konvents sind oder diesem direkt unterstellt sind.
Die Arbeiterinnen	sind die Bennegydd, die sich zumeist in der Außenwelt aufhalten, außerhalb der Schwesternschaft Informationen sammeln oder beschlossene Aktionen durchführen. Unter den Arbeiterinnen gibt es: <ul style="list-style-type: none"> - <i>Kämpferinnen</i>, sie sind besonders im Waffenlosen Kampf und im Widerstand gegen äußere Einflüsse geschult, - <i>Botinnen</i>, die Informationen im Unterbewußtsein speichern, ohne sich ihrer bewußt zu sein, und sie damit nicht verraten zu können, - <i>Einprägerrinnen</i>, die in speziellen sexuellen Praktiken ausgebildet werden und die Aufgabe haben, sexuelle Abhängigkeiten zu (potentiell) mächtigen Personen aufzubauen und für die Ziele der Bennegydd gefügig zu machen (bei männlichen Zielpersonen kann dies zur körperlichen Abhängigkeit führen, die dem männlichen Opfer sogar körperliche Schmerzen bereiten kann). Manchmal müssen sie einen Nachkommen zeugen, der für die Schwesternschaft dienlich werden soll.
Die Seherinnen	sind die dritte und kleinste Gruppe. Sie werden besonders ausgewählt und in der Deutung von Zeichen und der kontrollierten Einnahme des Giftes ANAR unterwiesen, mit dessen Hilfe sie Trancezustände hervorrufen, die ihnen den Kontakt zu anderen Ebenen, zu Geistern oder der Natur ermöglichen.

Neben den vertikalen Gruppen gibt es in der Schwesternschaft drei horizontale Ebenen der Hierarchie:

die Schülerinnen, die Schwestern, und die Ehrwürdigen Schwestern.

SCHÜLERINNEN können Aufnahmekandidatinnen sein, aber auch Frauen, die die Voraussetzungen für

die Hauptausbildung nicht erfüllt haben. Sie gehören formell keiner der drei Gruppen an, i. d. R. wählen die Ehrwürdigen Mütter aber trotzdem gescheiterte Schülerinnen für ihre Gruppen aus, damit sie einfache Dienste ausführen können.

SCHWESTERN sind mindestens in der Hauptausbildung und gehören einer der drei Gruppen an, mit allen Rechten und Pflichten.

Wenn eine Schwester besonders befähigt ist oder durch Alter und

Weisheit einen gewissen Status erreicht hat, kann sie zur EHRWÜRDIGEN SCHWESTER ernannt werden. Damit kann sie in den Konvent aufgenommen werden, der seine Mitglieder auf Lebenszeit ernennt. Mit diesem Titel ist die Fähigkeit verbunden, Magie des Dritten Grades zu wirken (s. u.), da sie durch den Titel Zugang zur Droge *Anar* erhält, die sonst nur im Besitz der Seherinnen ist und durch rauschhafte Entrückung Kontakt mit anderen Ebenen - dem Weltgeist - zuläßt.

Durch den häufigen Kontakt zu Männern, der vor allem durch die Einprägerrinnen zu einer langwierigen Bindung führen kann, gibt es auch männliche Mitglieder der Schwesternschaft. Sie haben i. d. R. aber alle den Rang eines Schülers inne. Ausnahmen bilden Männer, deren (außergewöhnliches) Können von besonderem Interesse für die Schwesternschaft ist, oder mit denen die Bennegydd Pläne weitergehender Art haben.

MAGIE

Die Spiele der Mächtigen

Anders als bei vielen Zauberschulen ist die Magie im engeren Sinne kein hauptsächlich Bestandteil der Bennegydd-Philosophie; die völlige mentale und körperliche Kontrolle über sich kann als eine weitergehende Form der Magie angesehen werden, wie sie von der Schwesternschaft angewandt wird. Sie ist für die Schwestern nur Mittel zum Zweck, um Macht zu demonstrieren, Dumme zu täuschen oder Schwestern zu schützen.

Alle Schwestern und die Schülerinnen des vierten und fünften Jahres verfügen über die 'Magie' des Ersten Grades. Wie schon erwähnt haben nur Ehrwürdige Schwestern und die Schwestern der Seherinnen Zugang zu den Graden Zwei und Drei. Seherinnen lernen von der Hauptausbildung an den Umgang mit der informativen Zauberei des Zweiten Grades, die alle Ehrwürdigen Schwestern verfügen zusätzlich über die machtvollere Empathie des Dritten Grades.

DER ERSTE GRAD

Schutz

Die defensive Magie des Ersten Grades ist in erster Linie dazu gedacht, die Schwestern zu schützen. Nebenbei ist sie geeignet, den einen oder anderen Leichtgläubigen zu täuschen. Alle Schülerinnen erhalten nach dem ersten Jahr die Kenntnisse

dieses Grades, die weniger großartige Zauber als vielmehr gebündelte körperliche und mentale Kräfte sind.

Magie des Ersten Grades wird mit innerer Kraft, d. h. durch Essenz und Kondition, hervorgerufen. Die Schülerin muß sich konzentrieren und Teile ihrer inneren Kräfte zeitweise opfern, um einen 'Spruch' dieses Grades zu wirken. Erst nach einer Ruhephase von mindestens fünf Stunden (Schlaf oder Meditation) erhält sie ihre Essenz- bzw. Konditionspunkte zurück.

Aussehen

Kosten bei KDT, Essenz: s. u.

Pro 10 eingesetzte Essenzpunkte kann die Schülerin ihr Aussehen für eine Stunde pro 10 KDT-Punkte um fünf Punkte erhöhen. Diese Punkte sind variabel, die Verhältnisse müssen aber gewahrt bleiben.

essenZ

Kosten: KDT 30

Der zeitweise Verbrauch von 30 KDT-Punkten erhöht eine Runde lang die Essenz um 20 Punkte.

konstitution

Kosten: KDT; Essenz

Eine Verbesserung der KON um 20 Punkte wird erreicht, wenn die Schülerin 20 KDT- und 10 Essenz-

punkte opfert. Diese innere Kraftanstrengung hält fünf Runden lang an.

KRAFT

Kosten: KDT 10; Essenz 10

Durch den Einsatz von 'Kraft' erhöht sich die Kraft der Bennegydd um zehn Punkte, und dies für fünf Runden.

NEKROSIS

Kosten: KDT 15; Essenz 15

Für fünf Runden steigt die Nekrosis der Bennegydd um zehn Punkte.

meditation

Kosten bei KDT, Essenz: s. u.

Die Punkte der FT Meditation können hiermit für eine Runde pro Essenzpunkt um einen Punkt pro zwei KDT-Punkte verbessert werden; damit kann das anschließende Meditationsmanöver erleichtert werden.

REAKTION

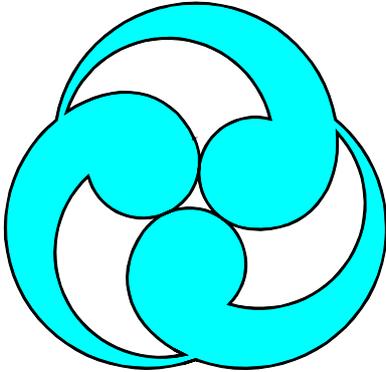
Kosten: KDT 10; Essenz 5

Mit diesem Spruch kann die Bennegydd ihre Reaktionsfähigkeit (Gewandtheit) für fünf Runden um zehn Punkte verbessern.

schnelligkeit

Kosten: KDT 20; Essenz 8

Dieser Spruch verbessert die Gewandtheit für fünf Runden um 20 Punkte.



DER ZWEITE GRAD

Information

Um an die elementar wichtigen Informationen zu kommen, verfügen Bennegydd über mehrere spruchähnliche Fertigkeiten, die in verschiedenen Situationen dazu führen können, daß anwesende Personen sie für Magierinnen oder Hexen halten. In verschiedenen Völkern hat u. a. auch dieser Grad dazu beigetragen, daß die Philosophie der Bennegydd zur Religion wurde.

Die jahrhundertelange Konditionierung von Fähigkeiten innerhalb der Schwesternschaft und die Weitergabe dieser an ihre Nachkommen haben die Bennegydd in die Lage versetzt, körpereigene Kräfte freizusetzen und umzuleiten, damit sie an anderer Stelle im Körper gewünschte Effekte bewirken.

gefühl

Kosten: KDT 20; Essenz 10; Wurf Med.

Eine der brüchtigsten Fähigkeiten der Schwestern ist die treffende Analyse ihres Gegenübers. Dazu gehört zuerst die Feststellung, welche Gefühle (max. drei) ihren Gegenüber derzeit dominieren, um daraus Hinweise auf seine Handlungsweise zu erhalten.

Die Schwester sammelt ihre Kräfte, fixiert sie und ihre Konzentration (Wurf auf FT Meditation) auf den

Gegenüber - und hofft, daß es funktioniert, denn u. U. kann dieser den Versuch der Durchleuchtung errahnen und durch schauspielern sein Inneres verbergen. Außerdem kann die Interpretation von Gefühlen zu Fehleinschätzungen führen, denn die Gefühle einer Person sind sehr eng mit ihrer Vergangenheit, ihren Erinnerungen und Gedanken verknüpft.

menschenführung

Kosten bei KDT u. Essenz: s. u.

Durch Verschiebung der inneren Kräfte kann die Bennegydd ihr Auftreten oder ihre Menschenführung oder ihr Schauspielern für eine Minute pro fünf KDT-Punkte verbessern. Für je drei Essenzpunkte erhöht sich der jeweilige FT-Wert um einen Punkt.

sinn

Kosten: KDT 30; Essenz 10; Wurf Med.

Durch Konzentration (Wurf Meditation) und den Einsatz von KDT und Essenz kann die Wahrnehmung (nur ein Sinn) für fünf Runden um 2W10 + 10 Punkte verbessert werden.

sinne

Kosten: KDT 40; Essenz 15; Wurf Med.

Durch Konzentration (Wurf Meditation) und den Einsatz von KDT und Essenz kann mit dieser Fähigkeit die Wahrnehmung zweier Sinne für fünf Runden um je 1W20 + 10 Punkte verbessert werden.

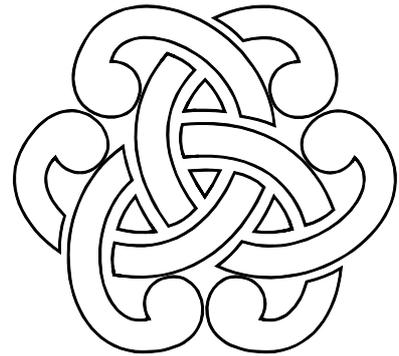
telepathie

Kosten: KDT 35; Essenz 15; Wurf Med.

Ähnlich wie bei 'Sinn' kann die Bennegydd hier ein Gefühl beeinflussen. Hier jedoch kann sie dieses Gefühl an eine Person übermitteln, zu der sie Körperkontakt hat. Dieser Person muß allerdings eine Überprüfung ihrer Willenskraft* (WK) misslingen, damit das Vorhaben der Schwester gelingt.

* WK:

INT + KON + ESS + MED : 4



DER DRITTE GRAD

Emphatie

Die Ehrwürdigen Schwestern des Konvents und die Anführerinnen der Seherinnen verfügen über diese Fertigkeiten, die auf der Einnahme von ANAR, dem sagenumwobenen Gift der Bennegydd basiert. Ohne seine Verfügbarkeit (in einer Phiole oder vor nicht mehr als vier Stunden zuletzt eingenommen) kann keiner dieser 'Sprüche' gelingen.

ANAR

Kosten: KDT 40; Essenz s. u.; Wurf Med.

Diese Fähigkeit erhöht die Wirksamkeit der Droge ANAR, wenn diese sofort anschließend eingenommen wird. Indem die Bennegydd ihren Körper auf die Droge vorbereitet wird die Wirkungsdauer um eine Stunde oder die Wirkungstiefe um zwei Punkte je vier eingesetzte Essenzpunkte erhöht. D. h. sie kann auch nach mehr als vier Stunden noch über die ANAR-Wirkung verfügen, oder sie kann die Kosten bei Kondition oder Essenz um die genannte Punktzahl reduzieren.

dimension

Kosten: KDT 40; Essenz 45; Wurf Med.; eine Dosis Anar

Wenn die Schwester 'Dimension' einsetzt, kann sie die Schranken dieser Existenzebene mental überwinden. Sie kann mit einem Teil ihres Bewußtseins eine Parallelwelt betreten, die ein Abbild der realen Welt darstellt. Allerdings zeigt die Paral-

Welt nur eine mögliche alternative Realität. Abhängig von den Handlungen in der realen Welt kann sie also ein hypothetisches Ereignis durchspielen und dessen Ergebnis 'vorhersehen' ("Was wäre, wenn...").

GEDANKE

Kosten: KDT 30; Essenz 35; Wurf Med.

Die Schwesternschaft ist berüchtigt für ihre unerklärlichen Zaubertricks. - Gedanken sind frei, so sagt man, deshalb gelingt es den Schwestern, durch Konzentration auf den Weltgeist die Gedanken eines Gegenüber 'anzuzapfen' oder zu lesen.

Dies heißt nun nicht, daß eine Schwester in einem lesen kann wie in einem Buch, aber ähnlich wie bei 'Gefühl' werden für sie der rote Faden der Gedankengänge, die Motivation

und die Ziele erkennbar, nicht jedoch jeder einzelne Gedanke. Der Vorteil hierbei ist, daß es sich um wirklich greifbare Gedanken handelt, und nicht um Gefühle, deren Interpretation immer zu Fehleinschätzungen führen kann.

REFLEX

Kosten: KDT 50; Essenz 20

Diese Fähigkeit verhilft der Schwester fünf Runden lang zu blitzartigen Reflexen, d. h. die Gewandtheit erhöht sich um 40 Punkte.

Dies geschieht nicht allein durch Verbesserung der eigenen Fertigkeit; der Kontakt zum Weltgeist versetzt das Unterbewußtsein der Bennegydd in die Lage, die Aktionen des Gegenübers 'zu erahnen' und verschafft ihr somit einen Vorteil von einigen Sekundenbruchteilen.

toxin

Kosten: KDT 60; Essenz 30; Wurf KON; eine Dosis Anar

Durch den beträchtlichen Einsatz innerer Körperkräfte kann eine Schwester ein vorher entdecktes und identifiziertes Gift unschädlich machen. Dies funktioniert nur, wenn die Wahrnehmungswürfe für Entdeckung und Identifizierung kurz nach der Einnahme des Giftes erfolgen (s. u.); eventuell hat die Schwester vorher ein *Sinn* oder *Sinne* benutzt.

WW	max. Zeit nach der Einnahme des Gifts
0 - 25	30 Sekunden
26 - 50	25 Sekunden
51 - 75	20 Sekunden
76 - 100	15 Sekunden
101 - 150	10 Sekunden
151 - 200	5 Sekunden

Lumen mundi

Der Orden Lumen Mundi (Licht der Welt) wurde während der Regentschaft des Hochkönigs Andrukhan, dem letzten Herrscher der zweiten Rolkar-Dynastie, als Gegenstück zum zögerlichen Konzil, das aus der Allianz zwischen Calkath und Rolkar entstanden war, gegründet. Der Orden sah sich dazu berufen, den Kampf gegen die Mächte von Anúminar, dem geistigen Zentrum Phiikons, aufzunehmen. Denn, so dachten die Gründer, das Konzil beschäftigte sich nur noch akademisch und das auch noch in erster Linie mit sich selbst. Schon zu lange hatte es den Widerstand gegen die Derithun-Fürsten ruhen lassen. Deshalb trafen sich in der Stadt Yakat fern im Süden Bretil, der Herzog von Yakat, Cerestron, Hohepriester und Runenkundiger aus Newark, Niyena, Wahrsagerin aus Calkat, und Turian, Hohepriester des Hel-Tempels in Yakat.

Und auf einer großen Insel im See Eglinore errichteten sie die erste Tempelanlage der Gemeinschaft: die Synkretia. In deren Herzen noch heute die Synkretiden, die Lehrrollen des Ordens, bewahrt werden, und die Novizen die Grundsätze des Lumen Mundi lernen.

Nach ihrer Ausbildung zogen die ersten Adepten und Hohepriester in den noch geheimen Krieg gegen Anúminar, der später als der Geisterkrieg in die Erzählungen eingehen sollte.

Die wandernden Lumen Mundi-Krieger umgibt seitdem eine Aura der Furcht und Finsternis, hervorgerufen durch ihre unheimliche Macht über Dämonen und nicht zuletzt durch die Legenden, die sich (dank einer genialen PR-Kampagne) darum ranken.

hierarchie & grundsätze

Tja, so sieht sie aus, die Hierarchie des Ordens. Wobei man unten noch die Novizen und Gläubigen anfügen könnte (und ganz tief unten die Andersgläubigen). Adepten (Eingeweihte) sind als Anwärter auf die Hohepriesterwürde, falls einer der 25 eines Tages das Zeitliche segnet, zu verstehen. Bei ihnen handelt es sich demnach um die besonders talentierten Jünger, die auch - im Gegensatz zu den normalen Priestern - Zugang zur Magie erhalten können.

Die spirituellen und politischen Grundsätze des Lumen Mundi sind in den Synkretiden festgehalten; bis heute sind davon 512 niedergeschrieben. Die Synkretiden sind untereinander sehr verschieden, so existieren tief religiöse und philosophische Visionen, niedergeschriebene geschichtliche Ereignisse, schlichte Lebensweisheiten und das beliebte Such-die-Maus-Spiel.

Die religiöse Philosophie des Ordens beruht auf dem Glauben, daß jeder Teil dieser Welt ein komplettes Abbild des Ganzen ist, und sich nur

durch den unterschiedlichen Grad der Erleuchtung von anderen unterscheidet. Daher entwickelte der Orden auch einen ziemlich starken missionarischen Eifer, und versucht ständig, sein Lumen in die ganze Mundi zu senden.

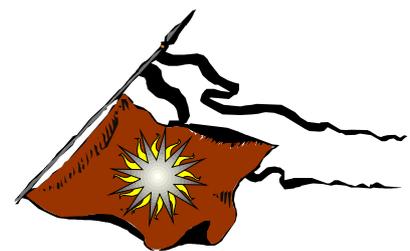
Die Erhebung des Einzelnen zu einem kompletten, theoretisch allumfassenden Wesen führt schließlich zu der Annahme, daß es nur ein göttliches Wesen geben kann, das außerhalb der Weltenbahn existieren muß. Das ist ein elementarer Unterschied zu allen anderen Kulturen der bekannten Welt! Auf Erden muß es - wenn man den Synkretiden glauben schenkt - zu einer gleichartigen Konstellation kommen: dem Hochkönigtum. Und zwar darf es nicht ein hergelaufener, ungläubiger Derithun-Lümmel sein, sondern der Hochkönig muß schon aus den Adelshäusern der Allianz stammen (das steht zwar nirgendwo geschrieben, aber die Goliarden werden schon wissen, was sie sagen).

Die praktische Politik des Ordens ist von einem gewissen Machthunger

nicht freizusprechen, so werden auf höherer Ebene Ränke zum Einflußgewinn geschmiedet, während an der Basis die Schäfflein von der Wiege bis zum Grab begleitet werden. Positiv ist zu vermerken, daß der Orden ein Herz für Arme, Kranke und Enterbte hat, und sich zuweilen für ihre Belange stark macht. (Wenn es ihm politisch in den Kram paßt.)

Die Interpretation der Synkretiden und die Umsetzung der Lehren in die Praxis bleibt im Großen und Ganzen den Gläubigen selbst überlassen. Es wird sogar geduldet, daß einige Leute immer noch die alten Naturgottheiten anbeten! - Meistens jedenfalls.

Das Zeichen des Ordens ist die flammende Sonne.



ZAUBER

Die Synkretiden Vier bis Zwölf bilden das mystische Grundkonzept des Lumen Mundi. Sie sind es, die bei magischen Handlungen den Ordenskrieger befähigen, die Kräfte der verschiedenen Sphären zu nutzen. Da - wie schon erwähnt - alle Teile der Welt latent eben die komplette Struktur derselben aufweisen, kann der geweihte Kleriker verschiedene unerleuchtete Spielarten der Natur beschwören. Das klingt ziemlich einleuchtend und simpel, hat aber einen entscheidenden Haken: Mit einer solchen Beschwörung bringt man das Raum-Zeit-Kontinuum etwas aus dem Konzept, und es erscheinen nur bestimmte karikaturhafte Abbilder der wahren Existenz. Um genau zu sein: Dämonen.

Aber keine Panik, Ihr braucht Euch jetzt nicht mit Bannzaubern, Hasenpfoten und Knoblauch eindecken, denn nur die allerwenigsten Ordenskrieger beherrschen diese Kunst wirklich. In den meisten Fällen

handelt es sich bei dem, was der Lumen Mundi betreibt um den üblichen religiösen Klimbim. Es ist allerdings schon zu ernsthaften Zwischenfällen gekommen, als ein paar Novizen beim Gläserücken versehentlich den Teufel beschworen.

Doch nun zu den entscheidenden Synkretiden Vier bis Zwölf: Alle Zauber beginnen mit einem zu der jeweiligen Situation passenden Gebet, das schließlich in den Sätzen mündet:

„denn ich, diener des liches,
des herren der welt rufe
dich, dämon. erhöre mich,
spüre mich und erscheine!“

Wenn der Zauberer es an der nötigen Inbrunst und Argumentation im Gebet nicht hat mangeln lassen, so erscheint bei gelungenem FT-Wurf entweder der angesprochene Dämon persönlich im Diesseits, oder er löst das Problem direkt aus seiner Sphäre, ohne selbst in Erscheinung zu treten.

Die Synkretiden Vier bis Zwölf rufen jeweils einen bestimmten Dämon. Jeder Dämon hat einen eigenen Charakter und reagiert unterschiedlich auf den Zaubernden. Der Spieler muß alle Neune wie NSC's spielen!

Folgende Synkretiden bilden gemeinsam eine Fertigkeit:

4 - 7	(Allgemeine)
8 - 10	(Ektoplasma)
11 & 12	(Entropie)

Sollte Dein Charakter tatsächlich vom Novizen zu den zauberkundigen Adepten aufsteigen wollen, muß er mit folgenden Mindestwerten aufwarten können:

Sagenkunde (Geschichte Dschodos und der Renegatenreiche)	70
Lesen & Schreiben	50
Auftreten	60
und natürlich muß er Rorik oder Carlomar beherrschen, mindestens	61

DIE NEUN DÄMONEN

SYN 4

AMLOOR

Essenzabzug: 30

Amloor ist der König von Schwarzalphenheim. Wenn ein Zauberer vom Lumen Mundi-Orden ihn anspricht, so greift er nie selber in das Geschehen ein, sondern entsendet einen seiner Getreuen - nämlich einen Kobold (s. Kapitel WESEN), der dem Charakter bei gelungenem Zauber eine Stunde pro Punkt Differenz dient. Dient bedeutet aber keinesfalls, daß der Kobold der willenslose Sklave des Charakters ist. Das heißt: keine Selbstmordkommandos und zuweilen Diskussionen, da der Kobold selbständig denken kann.

SYN 5

HODOS

Essenzabzug: 20

Dieser Dämon ist der große Navigator unter den Jenseitigen. Wenn der Ch. eine Person oder einen Gegenstand mit 20 g einer Salbe aus Brieftaubenhirn und Zimt einreibt, so kann er eine Mondphase lang mit einem gelungenem Zauberwurf die Richtung, in der sich das Objekt befindet, feststellen.

SYN 6

LANNA

Essenzabzug: 30

Lanna ist ein mächtiger Feuerdämon. Bei gelungenem Gebet entfacht sie das Höllenfeuer im Diesseits in Form eines Feuerstrahls, der schein-

bar aus der Hand des Zauberers auf das Ziel (einen Gegenstand oder eine Person) zuschießt. Der Feuerstrahl wird wie ein Standard-Magieangriff gehandhabt und hat eine Reichweite von max. 15 m. Pro Punkt Differenz erhält das Opfer dann 2 Punkte Schaden.

SYN 7

AHURAMAZDAS

Essenzabzug: 20

Ahuramazdas ist ein Dämon aus dem oberen Lichtreich. Beschwört der Zauberer ihn, erscheint ein Lichtball auf seiner Ebene. Der Lichtball erhellt die Umgebung in einem Radius von 10 m in den tollsten Farben. Er bleibt für je einen Punkt Differenz zum FT-Wert eine Minute bestehen. In dieser Zeit kann der Zauberer den Ball auch dazu nutzen, einen Gegner

in max. 50 m Entfernung und für die gleiche Zeit wie oben - jedoch in Sekunden - zu blenden (der sieht dann auch die tollsten Farben). Das läuft wie ein SMA. Danach ist der Ball allerdings weg.

syn 8

zuul

Essenzabzug: 30

Der Dämon Zuul unterstützt einen ihm sympathischen Zauberer, indem er ein ekto-plasmatisches Netz von 5 x 5 m auf ein bestimmtes Ziel in max. 20 Meter Entfernung wirft. Dieses Netz wirkt sich auf die Physis des / der darin Gefangenen aus, indem es alle Fertigkeiten, die das Opfer erlernt hat, auf 25 senkt oder auch hebt. Dauer: 1 Sekunde pro Differenzpunkt. Entkommen kann man nur bei einem gelungenem Essenzwurf gegen den SMA des Täters.

syn 9

celén

Essenzabzug: 20

Celén ist ebenso wie Zuul ein Dämon aus dem Ektoplasma. Er erschafft um den Zauberer herum eine ekto-plasmatische Glocke von fünf Metern Durchmesser, innerhalb der eine konstante Atmosphäre mit genügend Sauerstoff und angenehmer Temperatur besteht. Die Elemente können den darin befindlichen Personen nichts anhaben. Wohl aber normale Angriffe und Magie (außer auf den Elementen beruhende). Die Glocke bleibt eine Minute pro Punkt Differenz zum gelungenen FT-Wurf bestehen.

syn 10

ghaybah

Essenzabzug: 20

Auch Ghaybah ist ein Bewohner des Ektoplasmas - sozusagen der Stoff zwischen den Sphären. Ghaybah gewährt bei gelungener Anrufung dem Zauberer gewissermaßen Asyl. Er erschafft einen 3 x 3 m großen Raum, in dem sich der Zauberer unbegrenzte Zeit aufhalten kann. Nachdem der Zauberer also seinen Spruch gesprochen hat, erscheint in 3 m Entfernung ein leuchtendes Tor, durch das nur er schreiten kann / darf, woraufhin es dann verschwindet. Innerhalb des Raumes hat der Charakter keinen Kontakt zur Außenwelt. Wenn er dann den Raum verläßt, kann er erst zurück, wenn er Ghaybah erneut beschwört.

syn 11

erynnia

Essenzabzug: 40

Erynnia (s. WESEN), ein Rachegeist - ein eigenwilliger, böser Dämon, dessen Bund mit dem Lumen Mundi aus der Zeit des Geisterkrieges stammt, als Cerestron, verloren in den Feuerbergen und den Tod vor Augen, einen Fluch auf alle Feinde des Ordens sprach.

Erweckt ein Zauber die Erynnia, kann der Zauberer ein Opfer bestimmen, das ihn zuvor geschädigt hat, und die Erinnya wird danach trachten, diesem die Seele zu entziehen. Sie wird nicht bis zu ihrem Tode kämpfen, sondern sich kurz zuvor zurückziehen, neue Kräfte sammeln und (das ist der Haken an diesem mächtigen Spruch) innerhalb von zwei Tagen den Zauberer angreifen.

Die Erynnia ist für einen Punkt Differenz zum FT-Wert eine Stunde im Diesseits. Findet sie ihr Opfer in dieser Zeit nicht, zieht sie sich unverrichteter Dinge zurück und wird das Opfer nie wieder behelligen.

syn 12

dagda eochiat

Essenzabzug: 50

Dagda Eochiat ist ein Phagon (s. WESEN), ein gefürchteter entropischer Dämon. Um ihn zu beschwören, benötigt der Zauberer einen Liter Ochsenblut, ein Haarbüschel einer Jungfrau, sowie 16 Kreuzspinnenbeine. Mit der Hälfte des Blutes zeichnet man dann ein Pentagramm auf den Boden, um in dessen Zentrum den Rest des Lebenssaftes mit den anderen Zutaten zu kochen. Ist das Blut fast gänzlich verkocht, zerstampft man den Rest zu einer Paste, die man eine Mondphase lang (vier Wochen) dazu nutzen kann, sich oder einer anderen Person ein Pentagramm auf die Stirn zu malen, um den Dämon in den jeweiligen Körper fahren zu lassen.

Der Spieler würfelt nun seinen Magie-Manöverwurf und bei Gelingen verwandelt er sich oder eben eine andere Person in Dagda Eochiat. Bei der Beschwörung muß der Charakter darauf achten, dem Dämon einen konkreten, seiner würdigen Auftrag zu geben. Diesen einen und keinen anderen wird er erfüllen, wobei der Spieler nun den Dämon führt. Aber Achtung! Die Schäden, die der Phagon erhält, erleidet auch der Spieler - und zwar am Rumpf. So kann die unangenehme Situation eintreten, daß der Dagda Eochiat einen Kampf gewinnt, aber der Charakter danach mausetot ist. Denn der Dämon schert sich leider einen oberfeuchten Kehricht darum.

DER GEISTERKRIEG

„In der Mitwinternacht des 37. Jahres der Herrschaft Andrukthans III. des siebten Königs der zweiten Dynastie, kamen in der zentralen Halle der Synkretia die Führer des Lumen Mundi zur Heerschau und zur großen Beschwörung zusammen.

Denn nun sollte der erste große Schlag gegen Anúminar geführt werden. Und der Tempel hallte wieder von den Beschwörungen und Gebeten der Gläubigen, und es öffnete sich die Tür zu den göttlichen Sphären, und die hohen Goliarden riefen

die Geister der Märtyrer zurück ins Licht: den Gläubigen zum Ruhme, und den Feinden zum Schrecken. So zogen die Goliarden Bretil und Cerestron unter dem Banner des Lichtes durch den Saranbor gen Norden: nach Anúminar.“

74. Synkretide

„Es war im kalten Winter des dritten Jahres des Befreiungskrieges, als das Geisterheer den gefrorenen Celegil überquerte und aus dem Schatten des dunklen Saranbor kroch. Sie kamen über unsere Stadt (Gerlon, Anm. d. Verfasser) wie der Pesthauch des Herren der Hölle. Die Menschen schrien und selbst die beherztesten Krieger zitterten bei dem Anblick der Angreifer, denn diese waren nicht von dieser Welt, sondern Dämonen mit lichtlosen Augen. Kein Schwerthieb, kein Pfeil konnte sie verletzen. Sie aber wüteten furchtbar unter den Bewohnern, daß sich Ströme von Blut über Straßen und Plätze ergossen, und die Überlebenden waren dem Wahnsinn nahe.“

Taarin Maarmekil, Schreiber der Stadt Gerlon

„Die grauen Küsten des Derithunreiches zur Rechten zog das Herr nach Norden, bis sich am dritten Tag die Gipfel der Feuerberge am nördlichen Horizont abzeichneten. In heiligem Auftrag, durch Dunkelheit und Schnee, erklimmen die Mannen des Lumen Mundi die Berge, in denen das Herz des Feindes schlägt. Doch sollte keiner von ihnen jemals aus den Klauen der Finsternis zurückkehren. Und ihr Schicksal wird bis zum jüngsten Tage den Krei-

sen der Sterblichen entrückt bleiben.“

76. Synkretide

Die drei überlieferten Texte beschreiben aus zwei verschiedenen Blickwinkeln den „Kreuzzug“ der Goliarden Bretil und Cerestron nach Anúminar. Es war das erste Mal, daß der Orden in ganz Dschodo für Aufsehen sorgte, denn zuvor hatte ihn niemand so recht ernst genommen. Dieser Zug nach Anúminar war ein unglückliches Unternehmen: Nachdem man von der Stadt Gerlon so gut wie nichts übriggelassen hatte, scheiterte das Heer wahrscheinlich (es gab keine Überlebenden, die hätten berichten können) an den verworrenen Pfaden durch die Feuerberge und an der Kälte jenes strengen Winters. In anderer Hinsicht aber, nämlich dem propagandistischen Effekt, bewirkte der Zug, daß viele der königstreuen Rolkar und Calkath den aktiven Kampf gegen die Renegaten und Derithun aufnahmen.

Nach der Niederlage Andrukans III. und der Konstituierung der Dritten Dynastie mit der Derithun-Hochkönigin Caapal wurde der Lumen Mundi-Orden eine der stärksten oppositionellen Kräfte auf Dschodo. Durch seine Religiosität war er für seine Gegner schwer anzugreifen und konnte sich auch in den neuen Reichen auf *Bennegwyn* ausbreiten.

Als nach nur 46 Jahren die Dritte Dynastie zugunsten der Vierten, der des Hauses Ilianar aus Garandot, zurücktreten mußte, gewann der Orden schnell an Bedeutung, und die Rache für Pogrome seitens der Derithun gegen seine Gläubigen ließ nicht lange auf sich warten. In den großen Städten, wie Calkat, Enhireat und Akina, wurden weitere Tempel gebaut und die Schar der Anhänger vermehrte sich stetig bis zum Drachenkrieg.

Der Drachenkrieg war das seit Menschengedenken Verheerendste, was über Dschodo hereingebrochen war. Die vor allem unter König Andragil morsche Vierte Dynastie konnte am Ende ihrer Zeit die auftretenden Autonomietendenzen der Provinzfürsten nicht mehr im Zaum halten. So entstanden an allen Ecken und Enden des Reiches kleine Kriege. Nach drei Jahren Auseinandersetzungen konnte Taarin, König der Derithun, die Krone des Hochkönigs schließlich an sich reißen, und der Lumen Mundi wurde verboten und intensiv verfolgt. Noch einmal wanderten viele Anhänger nach *Bennegwyn* aus, wo sie die Mission des Ordens fortsetzten. Erst unter der Herrschaft von Maanak II. durften die Tempel auf Dschodo wieder betreten werden. Seitdem sind die Ordensbrüder dort solange geduldet, wie sie sich nicht politisch betätigen.

ein neuer hohepriester

Die Saat der Zwietracht

Alassander ist nicht mehr. Und der Hohepriester Antalion hat seine Position eingenommen. Die fünf Goliarden sind zur Zeit:

antalion von tyrgæa

ginive von lando

demon von den fünf seen

arenädil von kreór

enn von antiera

So ist nun ein Platz unter den 25 Hohepriestern frei, den Gaénn, Bloén oder Rorkar erobern können. Denn eines Tages kommt ein Bote von der Synkretia Angandinia nach Genogh

und teilt den Charakteren folgendes mit:

„Der innere Rat wird zum nächsten Vollmond einen neuen Hohepriester bestimmen, und ihr seid aufgerufen, einen, den würdigsten unter euch, in die Synkretia Angandinia zur Dezision zu entsenden.“

Die Dezision verläuft in mehreren Phasen:

- Der Anwärter erhält einen Hohepriester als Fürsprecher, der für ihn in Phase 3 sprechen wird.

- Alle Anwärter ziehen sich für 24 Stunden zur Meditation in den Haupttempel zurück.
- Die Fürsprecher künden vor der Versammlung der Goliarden und Hohepriester von den guten Taten der Anwärter.
- Ein Zauberduell: (1W6) 1 - 2 Lanna, 3 - 4 Celén, 5 - 6 Dagda Eochiat.
- Der Dezisionsrat (die Goliarden und fünf Hohepriester) zieht sich zur Entscheidung zurück.

Der Dezisionsrat ist in seiner Entscheidung weitgehend unabhängig

von den vorangegangenen Phasen. Ist die Entscheidung gefallen, so zieht sich der Obsiegende für eine Mondphase mit einer Goliarde (in diesem Fall Ginive) zum Studium zurück. Hier erhält er wichtige Informationen zu den politischen Zielen des Lumen Mundi und - hier - den Stab des Alasander. Der Stab ist ein Zeichen der Hohepriesterwürde und wird von Generation zu Generation weitergegeben.

ALASSANDERS STAB

Von Tyor, dem Zornigen, bis zu Alasander, dem Verräter

Jeder Hohepriester des Lumen Mundi erhält als Zeichen seiner Würde einen Stab, und um damit die Synkretiden 2 und 3 beherrschen zu können. Jeder Stab ist einmalig und wird von Hohepriester zu Hohepriester weitergegeben.

Du erhältst Alassanders Stab: Er ist 303 Jahre alt und wurde von der Goliarde Cerestron für Tyor, dem Zornigen, erschaffen. Der Stab besteht aus Ebenholz, darin sind die Namen aller zwölf Träger des Stabes eingraviert (die Du natürlich auswendig lernen mußt). Er ist insgesamt 70 cm lang, und an seiner Spitze

prangt die güldene, zwölfstrahlige Sonne des Lumen Mundi.

DIE DRITTE SYNKRETIDE

Rufe die Märtyrer

Der Zauber der dritten Synkretide ist eng mit dem Stab und den vorherigen Trägern verbunden. Mittels des Zauberspruches werden die Seelen der zwölf gerufen, und bei Gelingen erscheinen sie als beschweifite Energiekugeln, die um den Stab schwirren. Der Zauberer lenkt sie nun auf seinen Gegner und verursacht durch sie 1W10 x 12 Punkte Essenzschaden.

Essenzabzug: 20

Für den FT-Wert bei der dritten Syn. gilt: ★ Essenz + 4W10.

„hüte ihn, nutze ihn weise und künde nicht von seiner macht.“

POLITISCHE UNTERWEISUNG

Lumen, Lumen über ahalles

„Das Licht der Welt ist die Essenz der Materie und des Geistes.

Deine Erleuchtung ist die Essenz der Wahrheit.

Die leuchtende Wahrheit erhellt nicht alle Wesen unter der Sonne, so wollen wir sie zur Erleuchtung geleiten. Unter den Wesen sind dunkle Kräfte die das Licht verfinstern. Dies sind die Feinde der Welt. Sie können in vielerlei Gestalt dasein: Anúminar und Mächte im Bunde dieser, Drachen aus den Niederungen der Hölle aber auch gute Freunde mit verräterischem Herzen. Zu Staube wollen wir sie erniedrigen. Gehe mit der Sonne voran!

Die Hohen Häuser der Menschen ringen um Macht. Dies ist die Essenz des Zornes. Sie ringen um den Hohen Thron auf Dschodo. Dies ist das Schwert im Fleische des Lichtes. So wollen wir nicht ruhen, bis wir den Menschen der Welt das Licht zeigen und selbst der Hochkönig sich vor dem Lumen Mundi neigt. Gehe mit der Sonne voran!“

KAMPAGNE

die macht

bellum omnium contra omnes

Unsere Lannassir-Kampagne behandelt zunächst die sieben Königreiche auf Dschodo und in Bennegwyn, wobei das Draagareich, das nur zu einem kleinen Teil auf Südschodo liegt, erstmal ausgeklammert wird. In jenen sieben Reichen leben vornehmlich Menschen der Völker der Calkath, Derithun und Rolkar, die alle einer gemeinsamen Wurzel auf Dschodo entsprungen sind.

Während der wechselvollen Geschichte (den Stammesrivalitäten und den Kämpfen um das Hochkönigtum) wanderten viele Menschen über das Meer nach Westen - Bennegwyn - aus, wo sich im Laufe der Zeit die Grenzen zwischen den Stämmen verwischten, denn das neue Land bot genug Herausforderungen, als daß man Zeit gehabt hätte, sich gegenseitig an die Gurgel zu gehen.

Nun, die Wirren der Gründungsjahre sind schon lange Vergangenheit, und alte und neue Zwistigkeiten brechen auf. Das liegt in erster Linie an der Machtgier der einzelnen Adelshäuser und klerikalen Organisationen. Machen wir uns also an die Arbeit und sehen mal nach, wer, was, wo:

STATUS QUO

wer, was, wo

DSCHODO

Da hätten wir zunächst den Hochkönig auf Dschodo, Maanak III., der mit harter Hand die Provinzen regiert. Er entstammt dem Derithungeschlecht Serassin. Eben diesem Hohen Haus hat auch Rasham V. von Molon (in Nordost-Bennegwyn) seine Existenz als König zu verdanken. Rasham ist ein Vetter Maanaks, so daß bis heute die Allianz beider Reiche fest ist (zu sein scheint).

Im Laufe der jüngeren Geschichte schlug sich das Rolkargeschlecht der Tenagis auf die Seite der Serassiniden, nachdem es vom Hause Caridor nach dem 'Bruderkrieg' übervorteilt worden war. Baalkor II., Herzog von Hád (NW-Dschodo), ein Tenagis, wurde dafür mit eben diesem Herzogtum von den Serassiniden belohnt.

„Ungeheuerliche Frechheit!“, fand das Haus Akina, immerhin stammen sie auch aus Hád, wo die

Hauptstadt nach ihnen benannt ist. Jedoch würden sie sich auch noch von Serassin abwenden, stünden sie ziemlich alleine da. Und man weiß ja nie.

DIE RENEGATEN

Hmm, ist ja schon mal etwas kompliziert. Aber wir sind noch nicht mal bei der Hälfte angelangt, denn da sind noch die Feinde der Hochkönigskrone von Dschodo, die Renegaten und ihre Königreiche in Bennegwyn:

GHADOT ODARAT

Südlich von Molon und westlich der Straße von Garandot liegen die zwei eng assoziierten Königreiche von Ghadot und Odarat. „Zurück auf den Thron!“ heißt die Devise Tarkans, des Oberhauptes des Calkath-Hauses Iliantar, König von Odarat, Herzog von Andragat und Fürst von Garandot (letzteres theoretisch) und Niyena seiner Verwandten und Kol-

legin aus Ghadot. Aber das ist leichter gesagt als getan, denn mit Molon und Caridor im Rücken läßt es sich schlecht gewagte Kriegszüge gen Osten machen. So versuchen beide zur Zeit, oberflächlich die lockere Allianz mit den Caridoriden aufrecht zu erhalten, um sich gegen die Usurpatoren der Serassiniden zu behaupten.

CARIDOR

Andrukhan IV., König von Caridor aus dem Hohen Haus Caridor, regiert in Caridor-Stadt ein reiches und mächtiges Königreich. Kaum etwas fürchtet sein Gegenspieler Maanak III. in Tyrion (dem Hauptsitz derer von Serassin) mehr, als daß Andrukhan mit der finanziellen Macht Caridors im Bunde mit dem Iliantidenpaar aus Ghadot Odarat das Hochkönigtum zurückfordert. Doch im Moment konzentriert sich das Interesse Caridors auf den unbekanntesten Süden und den wilden Westen - und den Norden, und den Osten...?

CWMBHRAN

Vor der Wildnis im Westen aber liegt noch Cwmbhran (sprich: Kummran) als letzte Bastion der Zivilisation. Cwmbhran ist ein Reich mit einer stark religiös gefärbten Staatsform.

Hohepriesterinnen führen das Reich, in dem die alten Rituale und Götter noch immer mit Ehrfurcht praktiziert und verehrt werden. Ihnen zur Seite stehen verschiedene Zauberschulen mit naturreligiösem Hintergrund, und die Kriegerkaste des Schwarzen Irix, die soetwas wie eine Leibgarde des Reiches darstellt.

Durch den rasant ansteigenden Wohlstand in den Nachbarreichen schaut man lieber nach Westen als in die Vergangenheit, nach Osten, wo Kriege, Hungersnöte und Unterdrü-

ckung zu Tagesordnung gehörten. Aber wer weiß, was der Westen bringt?

AMAYA

Das nordwestlichste der Renegatenreiche ist Amaya. Hier herrscht ein Mitglied des Hauses Tenagis. Dynastisch betrachtet hat Cirodhan III. damit zu kämpfen, daß der Caridoride Andrukhan I. einem seiner Vorfahren nach dem Ende der ersten Dynastie den Thron 'vorenthalten' hat, und dieser trotzig mit seinen Leuten die Insel verließ und nach Bennegwyn zog, wo die Rolkarhäuser Tenagis, Rohâd und Lannar dann das Reich Amaya gründeten. Unter nicht-dynastischen Gesichtspunkten hat Amaya noch gegen die wirtschaftliche Übermacht Caridors zu kämpfen.

An einigen Höfen gilt das gegenwärtige Herrscherhaus Amaya als gebrandmarkt, denn erstens hatten die Rolkarhäuser Tenagis und Caridor gegen Ende der Ersten Dynastie den ersten Bruderkrieg angezettelt, in dem das Haus Akina geschlagen wurde. Zweitens hatten sich die auf der Insel verbliebenen Dschodo-Tenagis am Ende der Zweiten Dynastie mit dem Haus Serassin verbündet und gelten bei einigen seitdem als Kollaborateure und Graue Eminenzen unter der Serassin-Herrschaft in Dschodo.

Da die Bevölkerung, die Handelsbeziehungen und das Siedlungsgebiet Amayas allerdings rasch wachsen, ist es vermutlich nur eine Frage der Zeit, bis Fragen der Ehre hinter Fragen der Ökonomie zurücktreten werden.

GESCHICHTE DES HOCHKÖNIGTUMS

le roi est mort, vive le roi

Weiter unten seht Ihr Aufzählungen der Hochkönigs-Dynastien auf Dschodo und der jeweiligen herrschenden Häuser, beginnend mit Angolian I., der sich, nachdem die Rolkar alle Konkurrenten um die Vorherrschaft besiegt hatten, zum ersten Hochkönig über ganz Dschodo aufschwang. Der Hochkönig ist das Oberhaupt aller Menschen Dschodos und auch aller Menschen außerhalb, deren Vorfahren irgendwann einmal aus dem Inselreich auswanderten. So jedenfalls die Theorie; praktisch hatten alle Hochkönige niemals die komplette Kontrolle über die Provinzfürsten auf Dschodo, und von den Renegatenreichen auf Bennegwyn wollen wir gar nicht erst reden. Trotzdem ist der Titel unter den mächtigsten Adelshäusern natürlich sehr begehrt, und das Haus Caridor, das über Caridor und Cwmbhran, das Haus Tenagis in Amaya sowie das Haus Ilianar, das über Ghadot und Odarat herrscht, sehen überhaupt nicht ein, warum sich die Serassiniden auf dem Thron rumflegeln.

Die genannten Jahreszahlen geben die Regierungszeit des jeweiligen Herrschers an (kursiv: Herrscherin). Bei jeder neuen Dynastie beginnt die Zeitrechnung wieder bei 1.

DIE ERSTE DYNASTIE

Angolian I. 1 - 17 / Anganthor I. 17 - 25 / Angolian der Große 25 - 51 / Thengis 51 - 61 / Anganthor II. 61 - 77

DIE ZWEITE DYNASTIE

Andrukhan I. 1 - 29 / Cirodhan I. 29 - 37 / Thengis II. 37 - 52 / Thengis III. 52 - 70 / Andrukhan II. 70 - 77 / Cirodhan II. 77 - 101 / Andrukhan III. 101 - 141

Die beiden ersten Dynastien bilden die Zeit der Rolkarherrschaft. Die Könige von Angolian I. bis zu Anganthor II. gehörten dabei dem Haus Akina an, das im sogenannten "Bruderkrieg" erlosch. Der Bruderkrieg war, angezettelt von Herzog Andrukhan aus dem Hause Caridor, ein ziemliches Gemetzel zwischen den Westrolkar aus den Provinzen nördlich

des Sirkomgebirges unter eben jenem Andrukhan einerseits und den Königstreuen auf der anderen Seite. Andrukhan obsiegte schließlich und wurde kurz nach dem Ende der Entscheidungsschlacht auf den Feldern von Akina zum neuen Hochkönig über ganz Dschodo und die Provinzen auf Bennegwyn gekrönt. Nach zehn langen Jahren, in denen der neue König viele kleine Kriege gegen aufständische Provinzen bestreiten mußte, konnte er seine Macht so absichern, daß er der Begründer einer Dynastie wurde, die immerhin fast doppelt so lang herrschte wie die des Hauses Akina.

DIE DRITTE DYNASTIE

Caapal 1 - 3 / Maanak I. 3 - 27 / Colombra 27 - 46

Tyrion heißt die Stadt im Norden Phiikons, wo der Thron des Hauses Serassin stand, der nun auch der Thron der ersten Hochkönigin Dschodos war. Diese dritte Dynastie lebte ausschweifend und vergnügungssüchtig, und zwar so,

daß es später sprichwörtlich wurde. Nicht daß die ersten beiden Dynastien und der sonstige Adel Kinder von Traurigkeit gewesen wären - aber das Haus Serassin schaffte es, innerhalb von 46 Jahren dem ohnehin durch den langen Krieg geschwächten Reich den finanziellen Gnadestoß zu geben.

Nach eben jenen 46 Jahren kam es zum ersten gewaltfreien Übergang der Macht von einer Dynastie zur anderen. Die unter dem Druck der Gläubiger stehende Königin Colombra, die zu allem Überfluß auch noch sozial schwachen Menschen mit Mitteln aus dem Kronschatz eine bessere Zukunftsperspektive geben wollte, mußte sich den geschickten Ränken Baeyans aus dem Haus Iliantar ergeben. Baeyan schaffte es als Calkath bis zum Oberbefehlshaber der königlichen Streitkräfte. Diese Position nutzte er, um mit Thengis IV., dem König von Caridor, einem der neuen Reiche auf Bennegwyn, in Verbindung zu treten und ihm unter Vorspielung der falschen Tatsache, daß das

Haus Caridor die Hochkönigswürde zurückerhalte, dazu zu bringen, einen Angriff auf Tyrion vorzutäuschen. Diesen Scheinangriff nutzte Baeyan dazu, Colombra mal kurz um die Ecke zu bringen und sich in einem unbeobachteten Moment die Krone aufs imaginär gesalbte Haupt zu setzen. Sage und schreibe sechsundfünfzig Jahre regierte Baeyan. Ob seien hohen Alters und seiner großen Weisheit ging er in die Legenden der Völker Dschodos ein. "Baeyanische Urteile" würden die Menschen sagen, wenn sie nur sicher wären, wie man das ausspricht.

DIE VIERTE DYNASTIE

Baeyan 1 - 56 / Ligion 56 - 89 / Adarian 89 - 119 / Arenädil 119 - 119 / Adarian II .119 - 121 / Bayard 121 - 150 / Andragil 150 - 155

Die vierte Dynastie stellte 155 Jahre den Hochkönig. Doch im sogenannten Drachenkrieg wurde das Haus Iliantar vernichtend ge-

schlagen. Der Drachenkrieg war das verheerendste, was seit menschengedenken über Dschodo hereingebrochen war. Die am Ende ihrer Zeit - vor allem aber unter König Andragil - morsche vierte Dynastie konnte die auftretenden Autonomietendenzen der Provinzfürsten nicht mehr im Zaum halten. So entstanden an allen Ecken und Enden des Reiches kleine Kriege. Und an diesem Punkt witterten die Derithunfürsten ihre Chance, denn sie waren als einzige unter der Führung von König Taarin aus dem Hause Serassin geeint. Und nach drei Jahren Krieg konnte Taarin die Krone des Hochkönigs schließlich an sich reißen.

Die fünfte Dynastie

Taarin 1 - 32 / Maanak II. 32 - 49 / Rinoor 49 - 66 / Maanak III. 66 - 78 (heute)

Auf Taarin folgte Maanak II., dessen Tochter Riinor die dritte Hochkönigin wurde, und seit dem 66. Jahr der fünften Dynastie regiert Maanak III. das Inselreich Dschodo.

AMAYA

GEOGRAPHIE

Das Reich Amaya liegt nördlich des *Galadone* und westlich des *Angand-Meeres*.

Typisch für ganz Amaya sind große Ahorn- und Buchenwälder wie der *Ragabor* am Südufer des Angand, die das Land im Herbst in die schönsten Farben tauchen, und die vielen Flüsse, Seen, Tümpel und Bäche, die das Aussehen und das Leben im Reich entscheidend mitbestimmen. Es gibt weitläufige Hügelketten und

niedrige Berge, die im Herzen Amayas beginnen und sich südlich des Galadone bis nach *Cwmbrhan* und *Caridor* erstrecken; dieser Landstrich ist größtenteils von Gras- und Buschland bewachsen.

Das Leben in Amaya wird durch die nahen Gewässer geprägt. Praktisch alle sind von Oktober bis März nicht schiffbar, da sie zugefroren sind oder zu starken Eisgang aufweisen. Die Schneeschmelze im Frühjahr läßt

die Gewässer stark anschwellen und über die Ufer treten, was besonders den mächtigen Galadone mit seinen unzähligen Nebenarmen und den Arlend betrifft. Das macht die Provinzen Ar'Alkat, Caraavis und Tanora, die unmittelbar an den Galadone grenzen, zu sehr fruchtbaren Landstrichen. Andererseits bleiben große Gebiete in der Mitte Amayas die meiste Zeit des Jahres so feucht und sumpfig, das sie nur mit Mühlen - und Mücken - zu nutzen sind.

GESCHICHTE & POLITIK

AKTUELLE REPRÄSENTANTEN DER HÄUSER

LANNAR	Faloth Baron von Ragat	Antean Markgraf von Karvena
ROHÄD	Raveena Königin von Amaya, Markgräfin von Caraavis	Rear Baronin von Arkon
	Cian Pfalzgraf und Kanzler des Reiches	Mandrak Baron von Atraka
TENAGIS	Cirodhan III. König von Amaya, Herzog von Ar'Alkat	Bekan IV. Herzog von Tanora
	Tenghan Markgraf von Asengat	Birogghan Baron von Herat
	Malinghan Baron von Eltogat	

Nach dem Sieg über Anganthor II. und damit dem Ende der Ersten Dynastie gingen die Häuser Rohäd, Lannar und ein Teil des Hauses Tenagis (später Amaya-Tenagis) nach Bennegwyn und gründeten Amaya, weil sie vom Haus Caridor im Kampf um die Macht der Zweiten Dynastie geschlagen wurden.

Seit der Gründung des Reiches blühen und gedeihen Wissenschaft und Kunst wie kaum irgendwo sonst, und auch das Handwerk hat eine Blütezeit. Das gesamte Reich profitiert von den Errungenschaften der Künstler und Gelehrten, und der gute Ruf des Landes läßt immer wieder Reisende und Abenteurer nach Amaya kommen. U. a. wurde 132 IV in Tanora die erste Universität der Renegaten-Reiche gegründet. Man lehrt dort seitdem Musik, Dichtung, Ethik, Philosophie, Religion, Recht, Geschichte und Naturkunde.

HINTERGRUND

Durch den Zerfall des Hauses Tenagis in zwei Linien (mit der Hauptlinie auf Dschodo) und den Umstand, das die Hauptlinie zusammen mit den Derithun die Dritte Dynastie ermöglicht hat, nimmt Amaya eine ungenaue und argwöhnisch beäugte Position innerhalb der Renegatenreiche ein. Versuche, die unehrenhafte Isolation zu durchbrechen, haben bisher nur kleine Erfolge gezeigt. Da im Laufe der Zeit aber diverse (Ehe-)Verträge und Abkommen über

die Grenzen hinweg geschlossen wurden, wird sich dieser Zustand vermutlich schon bald ändern, wenn ökonomische und strategische Erwägungen wichtiger werden als Dinge der Ehre aus längst vergangenen Zeiten.

INNENPOLITIK

Liberal-konservativ

Oberflächlich ist Amaya ein liberaler, freigeistiger Staat, in dem vornehmlich *Rorik* mit einem ganz entzückenden Akzent gesprochen wird. Wissenschaft und Kunst werden hoch geschätzt. Gelehrte und Künstler werden durch ihre jeweiligen Gilden und Zünfte vertreten, aber ebenso wie die Zirkel der *Bennegydd*, die *Bruderschaft des Irix*, der *Lumen Mundi* oder *Anúminar* wird ihnen nur selten die Möglichkeit geboten, in die Politik eingreifen zu können. Einige Fürsten leisten sich aber den Luxus, Vertreter dieser Gruppen als Berater zu verpflichten. Dies läßt beim Volk mitunter den Eindruck entstehen, sie wären auf deren Hilfe angewiesen. Faktisch haben der König und seine Fürsten das Land aber auch ohne diese Berater gut im Griff - bisher zu-

mindest. Es geschieht praktisch nichts ohne ihre Einwilligung, was i. d. R. aber nicht als Bevormundung angesehen wird, da die Mehrheit der Bevölkerung loyal zu den Gründerhäusern Amayas steht.

AUSSENPOLITIK

Kritischer Dialog

Nach außen wird vor allem die friedliche Nachbarschaft mit Cwmbhrhan und Caridor gepflegt und Wert auf stärkere Kontakte zu den Halbmenschen gelegt. Mit Unbeha-

gen sieht man auf die Wirtschaftsmacht Caridors und auf Ghadot & Odarat, die noch stärker im alten Dschodo verwurzelt sind.

Die geschichtlichen und gesellschaftlichen Differenzen konnten bis heute nicht völlig ausgeräumt werden, da man sich noch immer über die Thronfolge und historische Interpretationen streitet. Das Haus *Iliantar* gilt vielen Amayaten als Zerstörer Dschodos, denn erst durch seine Einmischung sei der Konflikt der Rolkar außer Kontrolle geraten.

RELIGIONEN

Die Wurzeln in Dschodo

Die meisten Bewohner Amayas sind Anhänger der *Arkanen*, in den Städten werden vor allem *Ra Odias*, *Shadyvale* und *Teiwaz* angebetet, auf dem Land eher *Athyr* (auch Dana Olathair), *Rhiannon* (Brigid) und *Bra-nuen* (Morrigan).

Alle Arkanen (und auch die Kellier) erfahren in Amaya inhaltliche Veränderungen, weg von kriegerischen und hin zu ideellen und geistig-moralischen Werten.

die PROVINZEN

AR'ALKAT

Das Königslehen

Ar'Alkat liegt im Westen des Reiches, östlich des Arlend. Sie hat die meisten Einwohner und ist auch flächenmäßig die größte Einzelprovinz. Im Herzogtum Ar'Alkat wohnt die Hälfte aller Provinzbewohner, wovon ungefähr ein Achtel allein in der Hauptstadt lebt.

Im Einzugsgebiet von Ar'Alkat siedeln relativ viele Handwerker, da der Hofstaat und die hier ansässigen wohlhabenden Handels- und Adelshäuser einen erhöhten Bedarf an deren Leistungen hat. Die meisten Bauern, die Ar'Alkat mit Lebensmitteln versorgen, wohnen an den östlichen und nördlichen Grenzen des Herzogtums oder in den anderen Provinzen, wo sich die Kornkammer und das meiste Weideland des Reiches befinden. Dafür wird an den Ufern des Galadone, des Arlend und in Arkon verstärkt Obst und Gemüse angebaut bzw. der Fischerei nachgegangen.

DAS GEGENWÄRTIGE

HERRSCHERHAUS AMAYAS

- **Cirodhan III. aus dem Hause Tenagis, König von Amaya, Herzog von Ar'Alkat**, oberster Fürst des Hauses Amaya-Tanegis, geboren: V 18

- **Raveena aus dem Hause Rohâd, Königin von Amaya, Markgräfin von Caravis**, geboren: V 23
- **Valia, Kronprinzessin**, erstes Kind des Königspaares, geboren: V 44
- **Madhra, Prinzessin**, zweites Kind des Königspaares, geboren: V 46
- **Angêvin, Prinz**, drittes Kind des Königspaares, geboren: V 49

Cirodhan III. hat viele wichtige Städte und Provinzen Verwandten überantwortet, da er ihnen mehr als anderen traut. Unter anderem hat er die Stadt Arkon und die sie umgebenden Ländereien *Rear aus dem Hause Rohâd*, einer Schwester seiner Frau, zum Lehen gemacht und zur Baronie erklärt. Arkon liegt im Südosten der Provinz, am Nordufer des Galadone. Gleichzeitig soll er sich aber auch mit anderen Beratern umgeben, die teilweise aus nichtadeligen Kreisen stammen sollen.

- **Rear aus dem Hause Rohâd, Baronin von Arkon**, älteste Schwester der Königin, geboren: V 24

Baronin Rear hat vor allem die Aufgabe, die Versorgung der Provinz mit Obst und Gemüse sicherzustellen. Außerdem soll sie den Galadone schiffbar halten und seine jährlichen Überschwemmungen in kontrollierte Bahnen lenken, damit die Agrarerträge möglichst noch gesteigert werden können.

Aus politischen und familiären Gründen steht der älteste Bruder der Königin, Cian von Rohâd, dem König zur Seite. Er mußte ihn zu seinem Kanzler ernennen und mit dem Ehrentitel Pfalzgraf ausstatten, da dieser sich bei der Verteilung von Lehen übergangen fühlte. Tatsächlich aber genießt er nicht das ganze Vertrauen des Königs - er soll unberechenbar, naiv und machtgierig sein. Daher rieten die Berater des Königs ihm, Cian ganz nah und damit unter seine Kontrolle zu bringen - oder...

- **Cian aus dem Hause Rohâd**, Pfalzgraf des Reiches, geboren: V 15

ASENGAT

Das Tor nach Norden

Die nördliche Gemarkung Asengat am Angand wird zur Zeit von Markgraf *Tenghan*, einem Cousin des Königs, regiert. Zu seinem Herrschaftsgebiet gehören die Kleinstadt Asengat und die Baronien Herat und Eltogat, die zusammen knapp ein Viertel der Einwohner beherbergen.

- **Tenghan aus dem Hause Tenagis**, Markgraf von Asengat, Cousin des Königs, geboren: V 33

Asengat ist ein wichtiger Hafen des Reiches, der ebenso wie Ragat mit den Angand-Piraten zu kämpfen hat. Herat und Eltogat sind relativ stark befestigte Bollwerke und Vorposten gegen Norden, die einerseits die



einfallenden Banditen aufhalten und gleichzeitig den neuen Siedlungen im Norden Schutz und Geleit geben sollen. Da der König großen Wert auf diese Gebiete legt - er will sein Reich schnell vergrößern - hat er diese beiden Städte in die Hände von zwei weiteren Cousins gelegt, die vor allem für die Sicherheit der nördlichsten Grenzen und die Verwirklichung seines Traumes zuständig sind.

- **Birogghan aus dem Hause Tena-gis, Baron von Herat**, Cousin des Königs, geboren: V 18
- **Malinghan aus dem Hause Tena-gis, Baron von Eltogat**, Cousin des Königs, geboren: V 34

CARAAVIS

Die Heimat der Königin

Aud historischen Gründen ist die südliche Mark Caraa-vis das Stamm-lehen des Hauses Rohâd. Herrscherin ist hier

- **Königin Raveena aus dem Hause Rohâd, Markgräfin von Caraa-vis.**

Durch ihre Heirat mit Cirodhan III. wurde sie eine der mächtigsten Personen im Land und ihr Haus gelangte zu enormem Ansehen.

Caraa-vis hat von allen Provinzen die wenigsten Einwohner, am meisten davon natürlich in der gleichnamigen Hauptstadt. Der Landstrich ist stark von Ackerbau und Viehzucht geprägt und relativ menschenleer, dafür gra-

sen zuweilen Viehherden an den Flüssen und Bächen, oder langgestreckte Getreidefelder sind am Horizont zu erkennen, für deren Bewässerung die frühjährlichen Überschwemmungen sorgen.

RAGAT

Das Herz Amayas

Die Mark Ragat liegt im Herzen Amayas, am Südufer des Angand. Sie besteht aus den Kleinstädten Ragat und Atraka und dem Ragabor-Wald. *Markgraf Faloth*, der ein enger Freund, Verbündeter und Ratgeber von Cirodhan III. ist, regiert in Ragat über wenig mehr Provinzbewohner als Raveena in Caraa-vis.

- **Faloth aus dem Hause Lannar, Markgraf von Ragat**, geboren: V 20
- **Mandrak aus dem Hause Rohâd, Baron von Atraka**, geboren: V 28

Zum Teil erhebliche Probleme gibt es in dieser Mark durch die Angand-Piraten. Sie fallen manchmal über die Dörfer am Binnenmeer her und sorgen dort für Tod und Verwüstung. Vor einigen Jahren hat es eine große Piratenflotte sogar gewagt, die Stadt Ragat anzugreifen und 23 Tage lang zu belagern, bis die Stadtruppen aus Atraka und Tanora sie vertrieben. Seitdem patrouillieren Schiffe vor den Küsten des Reiches, außerdem wurden die Hafenanlagen und Stadtmauern mit auswärtiger Hilfe umgebaut und verstärkt.

Die Wölfe des Ragabor, die im Winter aus den Bergen kommen und in die Dörfer der umliegenden Ländereien einfallen, sind gegen die Piraten des Angand nur ein Ärgernis, daß sich jedes Jahr wiederholt.

TANORA

Das Bollwerk im Süden

Die wichtige Provinz Tanora im Süden Amayas ist das andere Herzogtum neben Ar'Alkat. Es wird von *Bekan IV.* regiert und ist die zweitgrößte Provinz des Reiches; in der Hauptstadt Tanora leben ca. 20 % aller Einwohner.

- **Bekan IV. aus dem Hause Tena-gis, Herzog von Tanora**, Bruder des Königs, geboren: V 25
- **Antean aus dem Hause Lannar, Baron von Karvena**, geboren: V 28

Tanora hat durch seine Grenzlage nicht nur eine enorme militärischen Bedeutung, es ist darüber hinaus auch eine Hochburg der Handwerker, der Gelehrten, der Dichter und Musiker. Um den militärischen Ansprüchen zu genügen, muß Bekan tief in die Staatskasse greifen, denn die Befestigung der Grenzpfalzen, Brücken, Flußsicherungen und der Straßen verschlingen enorme Summen. Bisher aber war es nie ein Problem für ihn, Hilfe aus Ar'Alkat zu erhalten, falls es nötig war. Die begehrtlichen Blicke aus Caridor mögen dabei auch ein Grund gewesen sein.

ÖKONOMIE

Die Wirtschaft des Landes ist auf Handwerk und Landwirtschaft ausgerichtet. Durch die regelmäßigen Überschwemmungen ist der Boden sehr fruchtbar, und die Bauern des Reiches ernten genug, um die Versorgung der Hauptstadt sichern zu können. Allerdings mußte man in den Jahren mit besonders starken Überschwemmungen bzw. langen Wintern

Lebensmittel aus Caridor oder Cwmbhran einführen. Trotzdem hat es seit seiner Gründung noch nie echten Mangel an Lebensmitteln in Amaya gegeben.

Bekannt ist Amaya für seine kulinarischen Getreide- und Gemüsespezialitäten, für handgefertigten Metallschmuck, für ausgezeichnete Bögen

(und Armbrüste) und die hoch ange-sehene Pferdezucht.

Zu den natürlichen Ressourcen des Reiches gehören Torf, viele Metallsorten (vor allem Silber, Kupfer, Eisen, selten Gold), und Holz zum Bauen und für Bögen und Armbrüste.

CARIDOR

„niemals werden wir vergessen, niemals uns beugen. und dauert es bis an das ende aller zeit, so wollen wir nicht ruhen, bis dass die thronräuber im staube vor uns liegen!“

(die letzten Worte Hochkönig Andrukhans III., eingemeißelt über den Eingang zum Königspalast zu Caridor)

geschichte

Caridor, die goldene Stadt Bennegwyns und Namensgeber des Landes, an deren Bau, wie es heißt, die Götter selber mitwirkten. Die verschwenderische Pracht der Architektur kündigt vom Reichtum und von der Macht der Herren dieses Reiches, die in selbstherrlicher Dekadenz, doch noch immer gestählt vom Drachenkrieg und den Auseinandersetzungen in dessen Gefolge, die Geschicke des Königreiches des vertriebenen Hauses Caridor lenken.

Nach den Erbfolgekriegen, dem zweiten großen Zwist um die verlorene Krone von Dschodo, zog Curhan, ein Sohn Andrukhans III., im Sommer des Jahres 3 III nach Bennegwyn, um den erbitterten Auseinandersetzungen mit seinen Halbgeschwistern Tenganh und Andra, die sich aufgrund ihrer dominanten Mutter dem Haus Tenagis zugehörig fühlten, ein Ende zu setzen. Mit ihm zogen viele verbündete Häuser derer von Caridor. Westlich des Tandore errichteten die Flüchtigen ihr erstes festes Lager, aus dem schließlich die Hauptstadt und das Reich Caridor entstehen sollten. Die ersten Jahre waren für die Menschen von Hunger und Entbehrungen geprägt. Die größte Katastrophe ereignete sich im fol-

genden Frühjahr, als der noch unbekannte Tandore über die Ufer trat und fast die Hälfte der Bevölkerung Caridors mit sich nahm.

Trotz der ersten harten Zeiten erblühte Caridor bald: Die Bevölkerung siedelte bis weit in den Norden, und das Land östlich des Tandore wurde zum Schutz gegen Molon und Ghadot-Odarat (damals noch Kolonie des Hochkönigs) kolonisiert. Auch bildeten sich in jenen Tagen die ersten großen Handelshäuser, die bis auf weiteres entscheidend in die Geschicke des Reiches eingreifen sollten. Diesen Handelshäusern und ihren maritimen Unternehmungen im Mandrillon ist die Besiedlung des südlich von Caridor gelegenen Miirdin zu verdanken. Dies begann im Jahre 41 III., zwei Jahre nach Curhans Tod (dieser hatte, sein Ende erkennend, drei Tage vor seinem Ableben seinen Sohn Andrukhan IV. zum ersten König von Caridor gekrönt), mit der Gründung des Ortes Miirdin, der als Brückenkopf zu den entdeckten Erzlagerstätten in den Schwarzen Bergen diente.

Mit der Zeit erwuchs Miirdin zu einer Metropole, fast so groß wie Caridor selbst, bis es schließlich mit den umliegenden Landen zu einem Her-

zogtum erhoben wurde, das Angolian, einem Urenkel Andrukhans IV., und später seinen Nachkommen zuerkannt wurde.

Die Stadt Caridor selbst ist mit ihren etwa 60.000 Einwohnern die größte der bekannten Welt. Sie entwickelte sich zu *dem* Handels- und Finanzzentrum. Die hohen Handelshäuser senden ihre Schiffe und Karawanen in aller Herren Länder und bringen Waren und Kultur aller Art mit zurück in das Königreich. In den letzten 150 Jahren erreichten die Bauten der Stadt eine immer größere Prachtentfaltung. Die königlichen und hochadligen Paläste, die öffentlichen Gebäude, Tempel sowie die Häuser der großen Händler spiegeln einen Reichtum wieder, wie er in solcher Anhäufung noch nie von Menschen erreicht wurde. Auch die Handelsniederlassungen (Kolonien) rund um das Mandrillon kündeten vom Reichtum und der hohen Kultur des Reiches. Es handelt sich bei den Kolonien um befestigte Stützpunkte und Häfen, die den Handel auch in den wilden Gebieten Bennegwyns mit den Barbaren vor Räubern und Piraten sichern sollen.



FÜRSTEN & PROVINZEN

Neben dem alles überschattenden Haus Caridor(C), sind die Häuser Angolian (An), Berkanan-Hagal (BH) und Skyrra (S) die tragenden Säulen des Reiches.

DIE GEGENWÄRTIGE HERRSCHERFAMILIE

- **Andrukhan VII. (C)**, König von Caridor, geboren: 32 V
- **Manar von Haduloha (C, S)**, Königin von Caridor, geboren: 35 V
- **Damoçhan (C)**, Prinzessin, geboren: 53 V
- **Endir von Angued (An)**, Ehemann von Damoçhan, geboren: 53 V
- **Thengis (C)**, Kronprinz, geboren: 55 V
- **Kyor von Tarsis (Agrissa)**, Ehefrau des Prinzen, geboren: 62 V

WEITERE PROVINZEN UND FÜRSTEN

Im Nordosten des Reiches liegt die Grenzmark Angandinia. Hier herrscht Markgraf Tandor und sichert sie Grenze zu Molon. Auf einer Halbinsel im Angand-Meer baut der Lumen Mundi Orden seine neue Synkretia (Synkretia Angandinia).

- **Tandor (BH)**, Markgraf von Angandinia, geboren: 39 V

Südlich von Angandinia liegt die Grafschaft Anuad mit der Hauptstadt Asgeliawyn, wo der Graf neben der Grenzsicherung nach Osten auch die Erzlagerstätten der Eisenberge verwaltet.

- **Ardain (C)**, Markgraf von Anuad, geboren: 38 V

Die südlichste der Markgrafschaften heißt Asgelianar. Hier ist seit den Friedensschlüssen mit Ghadot und Odarat nicht besonders viel los, so daß der hiesige Markgraf einen legendären Ruf für seine ausschweifenden Orgien innehat.

- **Pardragin VIII. (C)**, Markgraf von Asgelianar, geboren: 27 V

An der Grenze zu Cwmbhrhan liegt das Herzogtum Haduloha, das Armenhaus Caridors, denn hier gibt es wenig bebaubares Land und keinerlei interessante Bodenschätze. Dem Herzog ist es durch geschickte Politik gelungen, seine Tochter Manar mit dem König zu vermählen.

- **Iekan (S)**, Herzog von Haduloha, geboren: 15 V

Die Provinz Darkor hat es dagegen geschafft, einen mäßig luxuriösen, in der Hauptstadt Amaya-Wyn Caridor-Stadt nacheifernd dekadenten Lebensstil zu etablieren. Amaya-Wyn gehört nicht zu Amaya, obwohl die dortigen Machthaber das etwas anders sehen und behaupten, Caridor hätte sich die damals noch kleine Siedlung kurzerhand unter den Nagel gerissen. Caridor hingegen beharrt auf den Frieden von Ragat (58 IV.), wo der Tandore und der Fluß Galadone als Grenzen festgelegt wurden.

Dort steht jedoch auch, daß das Eigentum verschiedener Häuser nicht angetastet wird, worauf sich Amaya bezieht. Caridor wiederum zweifelt an der Glaubwürdigkeit diesbezüglicher Urkunden, da Amaya sich erst meldete, als man zu bescheidenen Wohlstand gelangte, während...

- **Jeran II. (BH)**, Herzog von Darkor, geboren: 57 V

Das Herzogtum Miirdin, die Goldgrube Caridors, wird vom Haus Angolian regiert, einer Nebenlinie derer von Caridor (s.o.). Von der Struktur her ist es mit seinen vier großen Städten selber fast ein Königreich:

- **Anganthor (An)**, Herzog von Miirdin, geboren: 50 V
- **Leana (An/BH)**, Frau von Anganthor, geboren: 61 V

Zum Herzogtum Miirdin gehören die drei Grafschaften Ingued, Angued und Goldquell. Dort herrschen:

- **Laryssa III. (S)**, Gräfin von Ingued, geboren: 40 V
- **Trakim V., der Weise (An)**, Graf von Angued, geboren: 18 V
- **Anaximander (An)**, Graf von Goldquell, geboren: 57 V

POLITIK

HINTERGRUND

Caridor ist vom Grundsatz her eine feudalistische Gesellschaft mit einem König an der Spitze. Diese Struktur ist vom Königreich Dschodo in die Nachfolgestaaten auf Bennegwyn gekommen. Die Dynastie grün-

det sich auf den Staatsgründer Curhan, dessen Sohn Andrukhan IV. erster König von Caridor wurde. Nur dem König verpflichtet, folgen in der Hierarchie die Herzöge der Provinzen Miirdin, Darkor und Haduloha sowie die Markgrafen der östlichen Grenzmarkungen. Auch die Letzteren unterstehen nur dem König, ha-

ben aber weniger Autonomie als die Herzöge.

Im Jahre 44 IV. geriet das Reich in eine politische Krise, als der Herzog Cerin von Darkor durch einen strategischen Fehlgriff eine ganze Armee in einer Schlacht gegen molenitische Streitkräfte an der Ostgrenze der angandinischen Mark verlor, und die Gegner daraufhin plündernd und

mordend durch den Nordosten Caridors zogen. Das reiche Bürgertum berief deshalb eine freie Volksversammlung ein, um der adeligen Kaste die Alleinherrschaft zu entreißen. Die fünf Hauptredelsführer wurden von der Armee festgenommen und nach kurzem Prozeß wegen Hochverrats hingerichtet. Die damit losgetretene Lawine der Entrüstung löste fast einen Bürgerkrieg aus. Da aber der Adel ohne den Reichtum der Händler keiner Armee mehr Vertrauen schenken konnte, kam es zu einem rechtzeitigen Vergleich, der die Einrichtung einer Versammlung beinhaltete, des Senates. In ihm sind drei Gruppen zu gleichen Teilen von je 20 Senatoren vertreten: der Adel, die 20 größten Steuerzahler sowie 20 Vertreter des Klerus. Ohne die Zustimmung dieser Versammlung kann der König keine neuen Gesetze erlassen.

INNENPOLITIK

Durch das Vorhandensein mehrerer großer Interessengruppen (Adel, Handelshäuser, Religionen...) ist eine zumindest halbwegs pluralistische Gesellschaft in Caridor herangewachsen; mal abgesehen davon, daß Sklaven, Arme u. ä. Leute natürlich außen vor stehen. Das heißt: Haste was, biste was!

Freiheit des Einzelnen ist ein Grundprinzip der caridorianischen Gesellschaft; innerhalb des Landes hat der Staat kein Recht, unbegründet in diese Freiheit einzugreifen. Dies ist ein großer Verdienst des Senates.

AUSSENPOLITIK

Diesertage (78 V) sind sich König Andrukhan und der Kronrat nicht

ganz schlüssig, wo das Reich seine außenpolitischen Schwerpunkte setzen soll.

Die Seewege in den unbekanntem Westen versprechen reiche Beute und bis auf einige Detailfragen hat man mit Amaya, Ghadot und Odarat seinen Frieden gemacht. So werden die Stimmen immer lauter, die den Sturz der Serassins verlangen; einen letzten vernichtenden Schlag gemeinsam mit Ghadot, Odarat und den Unterdrückten Häusern auf Dschodo. Besonders nach den aufgedeckten Bestrebungen des Feindes, Ghadot zu unterwandern, scheint auch vielen Mitgliedern des Senates ein Präventivschlag zur eigenen Sicherheit angeraten.

Besonnenere Geister weisen zu recht darauf hin, daß ein solcher Krieg die bekannte Welt in ihren Grundfesten erschüttern wird. Doch es sieht so aus, daß die Götter des Krieges schon in den Gefilden der Sterblichen wandeln.

SPRACHE

Die Amtssprache Caridors ist *Rorik*. In der Religion und bei den alten Adelshäusern wird sogar noch ein ziemlich authentisches Rorik, so wie es auf die Erben der verlorenen Kro-

ne Dschodos kam, gesprochen; dies gilt im übrigen als sehr vornehm.

Auf dem Land und vor allem in den großen Städten könnte man die Sprache am ehesten mit "Kauderro-

rik" beschreiben. Es ist ein buntes Gemisch aus Rorik, Carlônar und sogar Dagga.



CWIBRHAN

GEOGRAPHIE

Das Reich Cwibrhan zieht sich über viele Meilen östlich der Westernisbarrieren entlang, vom Mandrillon im Süden bis nach Fyycastan im Norden.

Zwei große alte Wälder liegen im Zentrum des Reiches, der Heilige

Wald im Süden und der Wald von Casthan im Norden. Dazwischen leben die meisten Einwohner Cwibrhans an Nebenflüssen des Agadone, an den zahllosen Seen und Bächen und auf den großen Grasebenen, die sich nach Osten bis zu den ersten Ausläufern der Wolfshöhen

ausdehnen. Das Zentrum Cwibrhans wird vom Fluß *Agadone* und seinen fruchtbaren Ufern dominiert, der große Teile Süd- und Zentral-Cwibrhans fast ganzjährig überschwemmt.

GESCHICHTE & POLITIK

Als Niyena und Anggir sich entschlossen, Ghadot & Odarat zu gründen, zog ihre Schwester *Urdiba*, eine weitere Tochter *Andragils*, weiter nach Westen, bis ein mächtiges Gebirge ihr und ihrem *Calkath*-Gefolge, bestehend aus den Häusern *Iliantar*, *Garath*, *Vedek* und *Okano*, den Weg versperrte. Das umliegende Gebiet um den Unterlauf des *Agadone* rief sie also zu ihrem Lehen aus und nahm es im Namen ihres geknechteten Vaters in Besitz.

Ohne Zögern ernannten ihre Anhänger sie zur Königin. Doch dies allein hätte nicht viel bedeutet, da nur wenige *Calkath* den Drachenkrieg, die Flucht und Entbehrungen der folgenden Monate überlebten. Daher sah *Urdiba* nur in einer Verbindung zwischen den *Calkath* und den hier lebenden Völkern eine Chance, dieses Reich am Leben zu erhalten. Da die Menschen hier vor allem vom vorherrschenden Naturglauben geleitet wurden, und dieser weder personell noch inhaltlich den Zielen der *Calkath* entgegen stand, ließ sie sich durch geschickte Einflußnahme auf die existierende Priesterinnenkaste von diesen zur Hohepriesterin machen.

Ihre weltliche und religiöse Omnipotenz im ganzen Reich ist bis heute zu spüren, und sie hat dafür ge-

sorgt, daß der Glaube sowohl weiter verbreitet als auch mit dem Staat und der Herrscherfamilie verknüpft wurde. Cwibrhan ist so zu einer matriarchaischen Monarchie geworden, die nicht auf Provinzen verteilt, sondern im Stile von Diözesen aufgebaut ist. Dem Naturglauben gemäß erbt ihre erstgeborene Tochter den Königinnentitel. Seither ist es Sitte, daß es weibliche Herrscher in Cwibrhan gibt, die in Personalunion Königin des Reiches und Hohepriesterin des Heiligen Hains sind.

Aber auch in allen anderen Bereichen der Gesellschaft haben Frauen die Vorherrschaft; sie haben die wichtigsten Ämter inne und sie bestimmen das tägliche Leben.

DAS GEGENWÄRTIGE HERRSCHERHAUS CWIBRHANS

- **Algolian, Königin von Cwibrhan, Hohepriesterin des Ordens des Heiligen Hains**, geboren: V 15
- **Diotar, Ordensritter des Heiligen Hains**, zweiter Ehemann von Algolian, geboren: V 25
- **Cwthla, Kronprinzessin von Cwibrhan, Priesterin des Heiligen Hains**, Tochter Algolians aus erster Ehe, geboren: V 31

- **Gowar, Ehemann von Cwthla**, geboren: V 29
 - **Tephia**, erste Tochter von Cwthla und Gowar, geboren: V 48
 - **Morwen**, zweite Tochter von Cwthla und Gowar, geboren: V 49
- **Birahar, Priesterin des Heiligen Hains**, Tochter aus zweiter Ehe, geboren: V 40
- **Arwhanrhod, Ordensritter**, Ehemann von Birahar, geboren: V 38
 - **Lazar**, Sohn von Birahar und Arwhanrhod, geboren: V 56
- **Andragil**, Sohn der Königin aus erster Ehe, geboren: V 34
- **Urdiba, Priesterin des Ordens**, Tochter der Königin aus zweiter Ehe, geboren: V 59

POLITIK

Nach den Erfahrungen des Drachenkrieges war und ist es das Ziel Cwibrhans, sich möglichst aus allem herauszuhalten. Bewahrung der Natur und Erlangung von Wissen und Macht auf friedvollem Wege sind nicht nur oberflächliche Lippenbekenntnisse der staatlichen Repräsentanten. Der Naturglaube der ersten Einwohner hat das Bewußtsein auch

der jetzt faktisch herrschenden Calkath durchdrungen und bestimmt täglich das Handeln und Denken der Einwohner.

INNENPOLITIK

Glaube macht Politik

Politisch fällt Cwmbhrhan aus dem üblichen Rahmen, denn schon die Staatsgründerin installierte ein unorthodoxes Staatsgefüge. Kirche und Staat sind praktisch eins, der Glaube ist politischer Weg und Ziel zugleich, wobei es keineswegs am nötigen Realismus oder am Durchsetzungsvermögen mangelt. Cwmbhrhan ist ein stark elitärer Staat, d. h. nur Mitglieder der verschiedenen Orden haben Aufstiegschancen, sie müssen sich als Mitglied bewährt haben.

Trotz der Dominanz der Calkath hat sich viel verändert, seit die Häuser Dschodo verlassen haben. Z. B. ist aus dem ursprünglichen Carlônar ein kaum noch zu erkennender Akzent geworden, der viele Worte aus der Sprache der 'Ureinwohner' übernommen hat. In den Kreisen der herrschenden Kasten ist allerdings das möglichst reine Carlônar die Sprache der gebildeten und mächtigen geworden - oder geblieben?

Vieles, was mit Derithun oder deren Schergen zu tun hat, ist verboten oder wird verfolgt, da man diese mit dem Bösen gleichsetzt. Vor allem gilt dies für diesen teuflischen Anúminar-Orden.

Von den Herrscherinnen wird der Umstand, daß sich die Bennegydd-

Sekte auffällig häufig auf Schmusekurs mit Cwmbhrhan befindet, argwöhnisch beobachtet, und das nicht nur, weil man einen eigenen Glauben hat und sich neutral verhalten will. Vor allem die undurchsichtigen Ziele und Verbündeten der Sekte machen den Priesterinnen Sorge. Deswegen erscheint es vielleicht verwunderlich, daß viele Mitglieder der Bennegydd-Sekte in Cwmbhrhan geboren wurden.

AUSSENPOLITIK

Glaube ist Politik

In der Außenpolitik, die ein Spiegelbild der religiösen Weltanschauung des Reiches ist, ist seit jeher die Unabhängigkeit Cwmbhrhans das vorherrschende Ziel. Nichts darf dieser Prämisse geopfert werden, denn Abhängigkeit wird mit Schwäche und Verwundbarkeit gleichgesetzt.

"...so wie einst der weltensbaum unabhängig und voller selbstvertrauen in seine fähigkeiten im garten der götter stand, so soll auch cwmbhrhan blühen und gedeihen"

Urdiba nach ihrer Krönung.

Durch ihren Glauben werden die Bewohner Cwmbhrhans als undurchschaubar angesehen, ihre Ziele scheinen hinter religiösen Phrasen versteckt zu sein, und daß dort Frauen die Macht inne haben, macht sie in den Augen vieler Fürsten auch nicht gerade attraktiver. Sie geben sich diplomatisch-neutral, und es ist schwer,

sie für ein Unternehmen zu gewinnen, das wenig mit Cwmbhrhan zu tun hat.

RELIGION

Als die Exilanten von Dschodo den Agadone überschritten, trafen sie auf Menschen, die in einem starken Naturglauben verwurzelt waren, der seine Herkunft in dem harten und teilweise entbehrensreichen Leben hatte und ihnen andererseits das Überleben in der unberührten Wildnis erleichterte. Nach der Ernennung Urdibas zur Hohepriesterin und mit den Jahren übernahmen die Calkath diesen Glauben, und er wurde zu einer tragenden Säule im Reich, da die Mehrheit der Bevölkerung ihm anhängt.

ÖKONOMIE

Cwmbhrhans Wirtschaft ist darauf angelegt, möglichst autark zu sein. Die meisten Einwohner leben als Bauern von Land- und Forstwirtschaft, entlang des Agadone und am Mandrillon ist es der Fischfang. Es gibt nur wenig Handel, und noch weniger mit dem Ausland. Nur ganz bestimmt Luxusgüter, die es in Cwmbhrhan nicht gibt, wie z. B. gute Weine, Gewürze und Stoffe, werden aus Amaya und Caridor eingekauft.



Dschodo

GEOGRAPHIE

Umgeben von der Tyrgeischen See und dem Großen Meer ist Dschodo eine große Insel zwischen Bennegwyn im Westen und Eornconnerth im Osten. Das Klima ist dort mit sei-

nen gemäßigten Sommern und milden Wintern recht moderat. So kann in vielen Gebieten erfolgreich Landwirtschaft betrieben werden. Die großen Urwälder Tarbor und Saranbor

und die mächtigen Gebirgszüge in Phiikon sind die hervorstechenden Merkmale der Insel.

GESCHICHTE & POLITIK

Dschodo ist die Heimat der Menschen. Alle tiefen Erinnerungen, alle Sehnsüchte nach dem verlorenen 'Reich ohne Makel' sammeln sich in diesem Brennpunkt großer Ereignisse. Die Erinnerungen reichen bis in die legendenschwangere Zeit der Altvorderen, als die Stämme sich aus der Urfinsternis kristallisierten; sie schweifen über die fünf Dynastien, Symbole für die verlorene Unschuld: sechszwanzig Hochkönige und ungezählte Tränen. Sie mahnen den endlosen Hader der Orden und Kulte an: Anúminar, die Bennegydd, der Lumen Mundi und die alten Götter der Druiden.

Es herrscht die Fünfte Dynastie, man schreibt das Jahr 78 der Regentschaft der Serassin...

POLITIK

Vier Provinzen

Das Inselreich ist in vier große Provinzen aufgeteilt: Im Osten *Phiikon*, Heimat der Derithun, im Nordwesten *Hâd*, das Land der Rolkar, im Südwesten *Garandot*, Herkunftsgebiet der Calkath, und im Süden das Königreich *Taars*, das zum Draagaimperium gehört und unabhängig vom Hochkönig ist.



INNENPOLITIK

Traue niemandem

Tiefes Mißtrauen prägt das politische Klima auf der Insel. Hochkönig Maanak III. in Tyrion achtet wachsamem Auges und mit harter Hand darauf, daß die unterworfenen Rolkar- und Calkathhäuser keine eigenmächtige Politik betreiben, die der Vormachtstellung des Hauses Serassin und seiner Verbündeten schaden könnte.

AUSSENPOLITIK

Traue überhaupt niemandem

Die offizielle Außenpolitik ist recht klar umrissen: den Renegatenreichen auf Bennegwyn möglichst häufig und heftig auf die Glocke!

Denn von dort kommt die eigentliche Gefahr für die Dynastie, da sich alle diese Reiche gefestigt haben, und jeder der dortigen Potentaten meint, der rechtmäßige Hochkönig zu sein - mit Ausnahme vielleicht von der Priester-Königin in Cwmbrhan. Hochkönig Maanak ist jedoch kein Narr: Er weiß um die wichtigen Handelsverbindungen und auch die Stärke der Renegaten, so daß er viel Energie darauf verwendet, politische oder militärische Keile zwischen seine Gegner zu treiben.

RELIGION

Götter und Drachen

Die dominierende religiöse Kraft auf der Insel ist der Anúminarorden. Anúminar und die Serassin betreiben einen mysteriösen Drachenkult, der sich bis zu den Drachenkriegen vor achtzig Jahren zurückverfolgen läßt. Die breite Masse hat diesen Kult in den alten, druidischen Naturgötterkreis aufgenommen.

Der Lumen Mundi hat hier verständlicherweise wenig zu melden. Er ist eigentlich nur weit im Südwesten, in der Nähe seiner alten Synkretia, offen aktiv. Die Bennegydd dagegen haben in den letzten Jahren ihre Aktivitäten auf Dschodo verstärkt, wobei sie jedoch - wie es ihre Art ist - eher im Hintergrund wirken.

PHIIKON

Hier steht der Thron des Hochkönigs aus dem Hause Serassin (SE). Weitere bedeutende Häuser sind Trianna (TR) und Jasion (J). Die Feuerberge im Osten sind die Lehen des Anúminarkultes.

DAS GEGENWÄRTIGE HERRSCHERHAUS DSCHODOS

- **Maanak III. (SE)**, Hochkönig, König von Phiikon, Herzog von Tyrion, geboren: 2 V
- **Ordreia (SE, TR)**, Frau v. Maanak, Königin von Phiikon, geboren: 12 V
- **Lonaark (SE)**, Kronprinz, geboren: 37 V
- **Sarril (SE)**, Prinz, geboren: 40 V
- **Colombra (Akina)**, Frau von Sarril, geboren: 48 V.

WEITERE FÜRSTEN

Südwestlich von Tyrion, am Fuße des Phiikongebirges, liegt die Baronie Sigeum mit der gleichnamigen Hauptstadt. Baron Agenor von Sigeum ist das Oberhaupt der *Ritter vom Drachenbanner* und fast ständig als Feldherr für Onkel Maanak unterwegs.

- **Agenor (SE)**, Baron von Sigeum, Führer des Drachenbanners, geboren: 45 V

Im Zentrum Phiikons, westlich der *Feuerberge*, liegt das Herzogtum Hedrea mit der eigenbrötlerischen Herzogin Diágone aus dem Hause Jasion an der Spitze. Mit Maanak hat sie es sich gründlich verscherzt, als sie ihn öffentlich als Feigling tituliert. Man munkelt, daß sie der Hinrichtung nur entkam, weil dessen Sohn *Lonaark* nicht gern auf die Schäferstündchen mit der schönen Herzogin verzichten mochte. Einige gehen sogar soweit und behaupten, der Kronprinz wäre ihr hörig.

- **Diágone (J)**, Herzogin von Hedrea, geboren: 33 V

Die westlichste Baronie heißt Tyrennia und befindet sich zwischen Saranbor und dem Phiikongebirge. Von der Bevölkerungszahl her wäre sie kaum erwähnenswert, doch wegen ihrer Grenzlage zu den Rolkarlanden westlich des Lavandile befindet sich hier immer starke Heeresmacht. Zu-

dem liegt im Tyrenniawald das *Orakel von Trianna*, mit dem das gleichnamige Haus eng verflochten ist. Aus dieser Verbindung erwuchs der zweite große Ritterorden der Derithun: *Die Schwerter von Trianna*. An deren Spitze steht der beeindruckende Danaos von Tyrennia (ein Albino von 2,10 m Körpergröße). Er zieht oft gemeinsam mit Agenor von Sigeum in den Krieg.

- **Mároque (TR)**, Baron von Tyrennia, geboren: 46 V
- **Danaos (TR)**, Erster Ritter von Trianna, Bruder Mároques, geboren: 48 V

Ganz im Süden Phiikons liegt am Fluß Célegile die Stadt Gerlon, die Hauptstadt des Herzogtums Celéos. Ein angenehmes Herzogtum Abseits der Krisenherde der Insel mit sehr hübscher Landschaft. Trotzdem darf Herzog Lyrnesses die 'Wacht am Célegile' nicht vernachlässigen.

- **Lyrnesses (J)**, Herzog von Celéos, geboren: 19 V.

GARANDOT

Die großen Calkathäuser, die geblieben sind: Yrócha (Y), Yakat (YA) und Demurien (D).

DIE HERZÖGE VON GARANDOT

- **Tworas (Y)**, Herzog von Garandot, geboren: 17 V
- **Allyssia (SE)**, Herzogin von Garandot, geboren: 22 V
- **Allyssina (Y)**, Prinzessin, geboren: 44 V
- **Bayard (Y)**, Prinz, geboren: 47 V

WEITERE METROPOLEN UND FÜRSTEN

Neben der Hauptstadt Calkat ist die Hafenstadt Enhireat an der Straße von Garandot die zweite große Metropole der Provinz, und dies vor allem wegen der riesigen Bibliothek. Die ursprünglichen Herrscher - das Haus Enhireat - flohen nach den Drachenkriegen in den Westen. Dadurch bekam der alte Landadel des Hauses Demurien die Gelegenheit, Barone dieses wichtigen Handelsplatzes zu werden.

- **Adarian II. (D)**, Baron von Enhireat, geboren: 51 V

Ein ähnliches Schicksal erfuhr die Stadt Kreor: Nach der Flucht der alten Fürsten nahm das Haus Yrócha, nachdem man schon mit der Hauptstadt Calkat das Haus Ilianar „beerbte“ hatte, kurzerhand besitz von den Ländereien.

- **Hiragone (Y)**, Baronin von Kreor, geboren: 28 V

'Wir befinden uns im Jahre 155 IV. Ganz Garandot ist von den Serassiniden besetzt... Ganz Garandot



dot? Nein! Ein von unbeugsamen Calkath bevölkerter Landstrich hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten.'

Dieser Landstrich besteht aus den Grafschaften Yakat und Kertela im Süden der Provinz. Erst zwei Jahre nachdem Taarin zum Hochkönig ge-

krönt wurde kam es zu einem Vergleich, in dem das Haus Yakat als einzige der alten wichtigen Familien seine Besitztümer behalten konnte; gleiches gilt auch für das Haus Kertela. Doch das gleichnamige Gebiet besteht größtenteils aus umwegsamem und verwunschen anmutendem

Gelände, so daß man bisher nie die Chance hatte, groß rauszukommen.

- **Tymachos (YA)**, Graf von Yakat, geboren: 20 V
- **Esturn (Kertela)**, Graf von Kertela, geboren: 23 V

HÂD

Neben der Hauptlinie des Hauses Tenagis (TE) herrschen hier die Häuser Catanii (CA) und Sirkom (SI).

DIE FÜRSTEN VON HÂD

- **Baalkor II. (TE)**, Herzog von Hâd, Herzog von Akina, geboren: V 21
- **Andiora (SE)**, Frau von Baalkor II., geboren: V 23
- **Allisa**, erste Tochter des Herzogpaares, geboren: V 39
- **Cirhan**, erster Sohn des Herzogpaares, geboren: V 41
- **Anggir**, zweiter Sohn des Herzogpaares, geboren: V 42
- **Raanor**, zweite Tochter des Herzogpaares, geboren: V 44

Mit Blick auf die Jahrhunderte ist die Provinz Hâd das Schlachtfeld der Geschichte. Viele der wichtigen Schlachten und politischen Entscheidungen fanden hier statt. Dies liegt zum einen an der strategisch und ökonomisch bedeutsamen Lage der Provinz, zum anderen aber vor allem daran, daß die hier lebenden Rolkar während der ersten zwei Dynastien die Insel beherrschten und auch später immer eine entscheidende Rolle spielten, wenn es um die Macht ging.

Dies hatte natürlich seinen Preis. Das einst mächtige Haus Akina ist dabei fast ausgelöscht worden, das Haus Tenagis ist in zwei sich bekämpfende Linien aufgespalten, und an vielen Fürstenhöfen werden die Rolkar gleichgesetzt mit Machtgier, Ehrlosigkeit und Krieg.

Trotzdem ist auch heute Hâd ein Zentrum der Macht, denn die Serassin haben es verstanden, die hier dominierenden Dschodo-Tenagis mit Pfründen an der Macht zu beteiligen - ohne ihnen natürlich die echte Suppe äh Macht zukommen zu lassen.

WEITERE FÜRSTEN VON HÂD

Im Süden der Provinz liegt die Stadt Antiera. Die sie umgebenden Ländereien entlang des Sarondone reichen bis nach Garandot und Phiiikon. Diese zentrale Lage bedeutet stetige Einkünfte durch die durchziehenden Händler, Bauern - und Adligen.

- **Dunhet (TE)**, Gräfin von Antiera, geboren: V 35

Im weniger besiedelten Westen von Hâd liegt die Sirkom-Ebene mit den Sirkom-Bergen. Ihr Herrscher ist

- **Bayard (SI)**, Markgraf vom Sirkom, geboren: V 28

der die Aufgabe hat, die Ressourcen der Berge auszuschöpfen und neue Gebiete für die Landwirtschaft zu erschließen. Er regiert von verschiedenen Orten und Festungen aus, die zumeist im Schatten der Berge errichtet sind.

Am südlichen Rand des Tarbor-Urwalds liegt Bayagat, eine der Bucht von Akina vorgelagerte Festungsstadt, die einst Akina vor Angriffen von See aus sichern sollte... Hier herrscht das Oberhaupt der Catanii, eines Kleinen Hauses, daß sich durch Treue und Fleiß einen Platz am Tisch der Großen erwerben will.

- **Saarid (CA)**, Graf von Bayagat, geboren: V 30

GHADOT & ODARAT

GEOGRAPHIE

Beide Reiche sind eng mit dem Clarondone verbunden. Seine zyklischen Überflutungen reichern den Boden mit Nährstoffen an und machen das umgebende Land fruchtbar.

Jenseits des fruchtbaren Streifens aber wird das Land karstig: Im Osten an der Küste die Steppe des Grünen Meeres und im Westen die Anuad-Andwari Ebenen. Sonnenreich ist vor

allem Odarat, in dessen Süden Nyaris, die legendäre Weinhauptstadt liegt, deren Einwohner leicht durch ihre roten Nasen und wankenden Gang zu enttarnen sind.

GESCHICHTE & POLITIK

Die Siedlung Tharia - das heutige Andragat - ist die älteste, die von den Menschen aus Dschodo auf Bennegwyn gegründet wurde, sie war das Einfallstor nach Westen und unterstand bis zum Ende der vierten Dynastie immer dem Hochkönig auf Dschodo. Im Hinterland siedelten - wegen der geographischen Nähe - in erster Linie Calkath, die sich entlang des Sarandone im Westen und Norden niederließen. So kam es, daß Anggir und Niyena, die Kinder Andragils, des letzten Hochkönigs der Ilianardynastie, nach ihrer Flucht von Dschodo die Kronkolonien Ghadot und Odarat für sich gewinnen konnten. Der Norden (Ghadot) fiel Niyena zu und der Süden Anggir. So entstanden zwei eng assoziierte Königreiche unter der Herrschaft des Hauses Iliana.

Das ist nun 78 Jahre her und die Enkel der beiden Gründer regieren die Reiche: Tarhan in Odarat und Niyena II. in Ghadot, wo - ähnlich wie in Cwmbhran - das älteste weibliche Kind die Krone erhält. Die Allianz der beiden Königreiche ist noch immer recht fest, denn jenseits der Straße von Garandot sind die Serassiniden und ihre verbündeten Knechte eine ständige Bedrohung, so daß man sich eitle Zwistigkeiten kaum leisten kann.

POLITIK

Zwillingstaaten

In diesem Staat bestimmt gewöhnlich der König von Odarat das politische Geschehen, nachdem sich die erste Herrscherin von Ghadot dem ersten König von Odarat verpflichtet hatte. Odarat dominiert vor allem die außenpolitischen Entscheidungen, innenpolitisch ist Ghadot souverän.

INNENPOLITIK

In der Innenpolitik liegen die Schwerpunkt bei Recht und Ordnung, d. h. Fürsten und Vögte haben das Land fest im Griff. Eine tatsächliche Opposition gibt es nicht, die meisten Bürger sind recht zufrieden mit den Königen. Ausländer und Fremde werden in G. & O. schnell verfolgt oder gar eingesperrt, falls sie irgendwie auffallen sollten. Gesellschaftliche Gruppen wie Zünfte, Gilden usw. haben nur manchmal die Möglichkeit, Einfluß geltend zu machen, und dies auch meistens nur in wirtschaftlichen Fragen.

AUSSENPOLITIK

Frontstaaten

In der Außenpolitik ist seit jeher die Vertreibung der Drachen und die endgültige Zerschlagung des Hauses Serassin das erklärte Ziel. Daher werden von Zeit zu Zeit Projekte in Angriff genommen, die immer wieder kleinere und größere militärische Auseinandersetzungen mit Molon zur Folge haben. Diese blutigen Konflikte gaben der Hügelkette zwischen Molon und Ghadot den bezeichnenden Namen Totenhöhen.

Im Westen, jenseits der Eisenberge und der Anuad-Andwari-Ebenen, liegt Caridor, mit dem man eher freundschaftliche Beziehungen pflegt, denn Ghadot und Odarat alleine wären kaum in der Lage, Molon und Dschodo zu widerstehen.

Amaya liegt zwar fern im Nordwesten, doch in Ghadot und Odarat betrachtet man die Beweglichkeit jenes Reiches über das Angand- Meer mit Mißtrauen, denn immerhin regieren dort die Tenagis, und die haben ja dereinst durch ihren Bund mit den Serassin die Iliana ridendynastie auf Dschodo gestürzt. Ein Bund zwischen Dschodo/Molon und Amaya...



RELIGION

Glauben oder Politik?

Die Menschen in Ghadot und Odarat verehren das für den Kulturkreis der bekannten Reiche übliche Pantheon, wobei sich inzwischen die

Sonnengöttin besonderer Aufmerksamkeit erfreut. Das liegt daran, daß der Lumen Mundi hier besondere Präsenz zeigt und sich mit den Adelhäusern verwoben hat. Zwar ist die Philosophie des Ordens eigentlich nicht auf das Anbeten einzelner Götter ausgerichtet, doch für das einfa-

che Volk und die einfachen Geister des schwierigen ist das leichter zu verstehen.

So haben andere Kulte, wie Druiden oder die Bennegydd, es zusehends schwerer, ihre Position im Lande zu behaupten.

ODARAT

Das Haus Iliantar (I) ist - wie beschrieben - die tragende Macht in beiden Reichen. Daneben etablierten sich in Odarat das Haus Enhireat (E) und das Haus Kreor (K) als wichtige Machthaber.

DAS GEGENWÄRTIGE HERRSCHERHAUS ODARATS

- **Tarhan (I)**, König von Odarat, Herzog von Andragat, Fürst der Calkath, geboren 23 V
- **Braan (I, K)**, Königin von Odarat, Fürstin der Calkath, geboren 33 V
- **Fargus (I)**, Graf von Aewrin, erster Sohn des Königspaares, geboren 50 V
- **Naala (I)**, Ehefrau von Fargus, geboren 63 V
- **Telpiera (I)**, zweites Kind des Königspaares, geboren 56 V
- **Cerestron* (E)**, Herzog von Dewrin, Ehemann von Telpiera, geboren 25 V
- **Brakar (E)**, erster Sohn (erste Ehe) des vorhergenannten, geboren 43 V
- **Naala (E)**, zweites Kind (erste Ehe) des vorhergenannten, geboren 44 V

- **Thiorm (I)**, zweiter Sohn des Königspaares, geboren 70 V
- * Cerestron, der Herzog von Dewrin, stammt aus dem Haus Enhireat und war Tarhans Kampfgefährte in der Jugend. Zunächst ehelichte er Tarhans Schwester Laryngia, die 72 V verstarb. Brakar, der erste Sohn Cerestrans, war Tarhan ein Dorn im Auge, so entschied er sich 74 V, seine schöne Tochter Telpiera - die Brakar hoffentlich überleben wird - mit Cerestron zu verheiraten (zu dessen uneingeschränkter Freude). Cerestron hat inzwischen sieben eheliche und eine eher unglaubwürdige Menge unehelicher Kinder.

WEITERE PROVINZEN UND FÜRSTEN

Die Ebene von Nyar ist der südlichste Teil des Reiches, der sich bis zu den Sonnenbarrieren erstreckt - weithin bekannt für seine exzellenten Weine und dem dunklen Nyar-See.

Die Städte Tyrgea und Nyaris gehören zu diesem Herzogtum. Wichtige Fürsten sind:

- **Tyndareos (K)**, Herzog der Nyar, geboren 56 V. Er hat seinen Sitz in Tyrgea
 - **Antenor (K)**, Graf von Nyaris, geboren 45 V
- Von der Clarondonemündung bei Andragat etwa 50 Meilen aufwärts, liegt die Stadt Argolis, Hauptstadt der gleichnamigen Provinz, zu der auch die Stadt Aewrin (siehe oben) gehört. Der Fürst:
- **Adamas (E)**, Herzog von Argolis, geboren 34 V

GHADOT

Neben den Iliantariden (I) kontrollieren vor allem die Häuser Agrissa (A) und Gerron (G) das Reich.

DAS GEGENWÄRTIGE HERRSCHERHAUS GHADOTS

- **Niyena II. (I)**, Königin von Ghadot, Herzogin von Ghador, geboren 41 V
- **Antalion (A)**, Herzog von Ghador (Hauptstadt Ghadots), Ehemann von Niyena, geboren 43 V

- **Arik (I)**, Sohn von Antalion und Niyena, geboren 66 V
- **Bretil (I)**, Sohn der vorhergenannten, geboren 70 V

WEITERE PROVINZEN UND FÜRSTEN

Akoria, ist die einzige Seehafenstadt des Reiches. Es ist eine künstliche Metropole, die mitten in den

Steppen des unwirtlichen Grünen Meeres liegt. Der Fürst:

- **Onclar (A)**, Graf von Akoria, geboren 48 V

Pagona, zu Füßen der Nebelspitze, südlich der Totenhöhen, ist die stark befestigte Frontstadt zur molonitischen Grenze hin. Zu dem Herzogtum Pagona gehört die gesamte Nordgrenze, die vor allem vom Haus

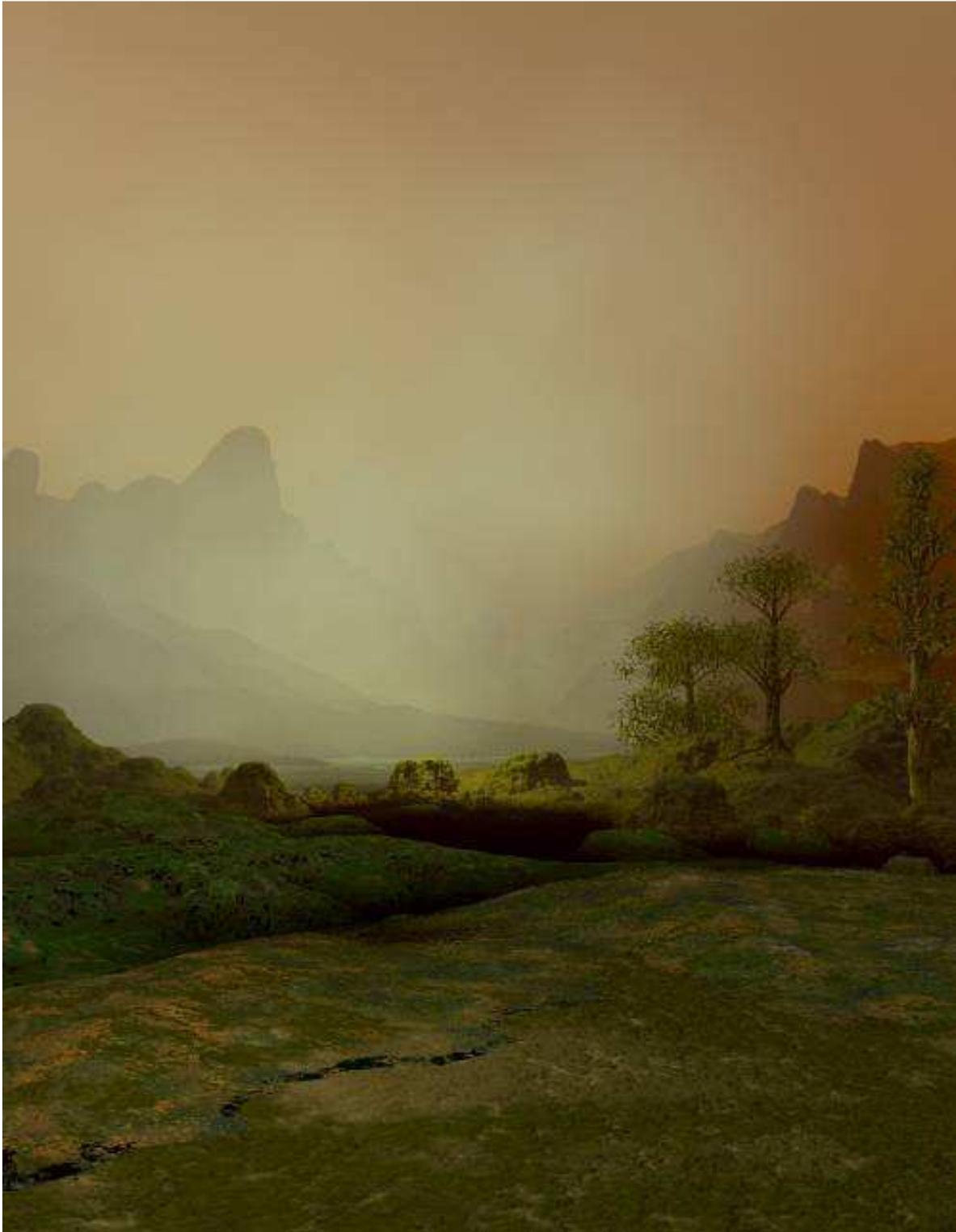
Gerron verwaltet wir. Die wichtigen Fürsten sind:

- **Ephenor (A)**, Herzog von Pagona, geboren 20 V

- **Thessal der Blutige (G)**, Markgraf von den Totenhöhen, geboren 42 V

Seinen Beinamen erhielt Thessal von der Schlacht im Schattenwald (69 V), aus der er Überströmt mit

dem Blut getöteter Feinde zurückkehrte. Inzwischen machten seine Kämpfe ihn zu einer lebenden Legende.





sonstiges

SPRACHEN

Amtssprache Ghadots & Odarats ist *Carlônar*. *Rorik* und *Dagga* sind nur geduldet. *Déria* wird nicht gerne gehört, manchmal sogar verfolgt.

WIRTSCHAFT

Ghadot und Odarat sind wirtschaftlich gesunde und moderne Länder. Man baut auf Handwerk, Landwirtschaft und den Handel, vor allem

mit dem rasant aufblühenden Caridor. Die Verkehrsströme konzentrieren sich auf die wichtigsten Handelsrouten und die Gewässer vor der Ostküste des Landes bis hin zum Draaga-Imperium im Süden. Das ganze Land hat eine gute Infrastruktur, so daß man überall problemlos hingelangen kann.

molon

GEOGRAPHIE & GESCHICHTE

Molon liegt im Nordosten der bekannten Lande des großen Kontinents, zwischen dem Angand und dem Nordmeer. Aufgrund dieser beiden Gewässer und dem sagemunwebenen, schier endlos großen Almelon-Wald im Norden, ist es hier unbeständiger und kühler als anderswo auf Bennegwyn.

Vor langer Zeit, als die Vertriebenen Derithun auf dem großen Kontinent einfielen, sahen sie sich einem Volk gegenüber, das in keinem Lied

und in keiner Überlieferung je erwähnt wurde. Bei jener Eroberung tränkten Flüsse von Blut das Land. Doch jeder Versuch, das unbekannte Volk zu unterjochen, schlug fehl. Es heißt, daß in den damaligen Wirren den Eindringlingen ein kopfgroßer, runder Stein in die Hände fiel. Mit diesem Stein kann man, so geht die Kunde, Botschaften durch die Schatten an ferne Orte übermitteln.

Seiner stärksten Waffe beraubt, wurde das namenlose Volk bei der

Schlacht von Tarriagh vernichtend geschlagen. Und es entschwand in das Dunkel aus dem es kam. Der Stein aber wurde zum König nach Griekon gebracht. Sein Name ist NU'LANGOR und das bedeutet „Schwebende Bilder“ (und nicht „jetzt, Hase“, wie einige Philologen behaupten). Die Legende berichtet, der König von Molon halte damit Kontakt mit dem Hochkönig auf Dschodo - doch es werden viele Geschichten erzählt...

FÜRSTEN & PROVINZEN

Das Königreich Molon wird wie Dschodo vom Geschlecht derer von Serassin (SE) regiert. Daneben konnten sich die Häuser Betragahl (B), Nephars (N) und Madressia (M) etablieren.

DIE GEGENWÄRTIGE HERRSCHERFAMILIE

- **Rasham (SE)**, König von Molon, Herzog von Rolangir, unehelicher Halbbruder von Maanak III., geboren: 17 V
- **Ashir (SE, M)**, Königin von Molon, Schwester Yardirs, geboren: 13 V
- **Phinester (SE)**, Prinzessin, geboren: 36 V

- **Tuur (SE)**, Kronprinz, geboren: 37 V
- **Phira (SE)**, Schwester Rashams, die Herrin Griekons, geboren: 25 V

Phira, so wird gemunkelt, ist die heißeste (Ver-)Führerin Bennegwyns. Ihre Eskapaden haben den König wohl schon das eine oder andere Haar gekostet.

In Griekon, dem Königssitz, stehen die legendären Säulen des Himmels. Sie sind die Stützen des riesi-

gen Hafentores an der Mündung des Griekore, in dem der Nu'Langorstein bewahrt wird.

Baron Rigales, Oberhaupt des Hauses Madressia, verwaltet den Süden der königlichen Lehen. Er ist ein alter Weggefährte Rashams, der nach der Machtübernahme von Rasham aus der Namenlosigkeit in den Adelsstand erhoben wurde. Sein taktisches und kämpferisches Geschick trugen viel zu seinem heutigen Ruhm bei. In den ungezählten Schlachten in den

Totenhöhen war und ist er der Gegenspieler Markgraf Thessals des Blutigen aus Ghadot. Am Rande sei bemerkt, daß das Ringen der beiden durch ihre Ähnlichkeit besonders pikant ist: Wegen seiner blutroten Rüstung und der Unmengen Rotweins, die er nach jeder Schlacht verschlingt, trägt Rigales den Beinamen „Der Rote“.

- **Rigales (M)**, Baron von Madresia, geboren: 34 V

WEITERE PROVINZEN UND FÜRSTEN

Xanagoth heißt die Provinz im zentralen Norden des Reiches. Hier herrscht das Haus Nephar und die Nephariden waren bis zum Anfang der Fünften Dynastie die Könige Molons. Als sich dann die Serassin

abermals die Herrschaft über Dschodo sichern konnten, lancierte Hochkönigin Rinoor im Jahre 58 V Rasham auf den Thron. Nicht unerheblich für den Umsturz war, daß Finahr, der einzige Sohn von Nephar V., seinen eigenen Vater verriet und sich auf Rashams Seite schlug...?! ...Ja ist der denn komplett durchgeknallt? Die halbe Welt staunte damals nicht schlecht. Aber aus verlässlichen Quellen wissen wir, daß Finahr und Rasham mehr als nur Verbündete waren.

- **Galedra (N)**, Herzogin von Xanagoth, geboren: 38 V

Südlich von Xanagoth, an der Grenze zu Ghadot liegt das Herzogtum Shaduahn. Hier regiert Herzog Yadir aus dem Haus Betragahl in der Hauptstadt Shadyogh hart aber gerecht. Baron Vinaren, der Schwertmeister Shaduahns, sichert mit eiser-

ner Hand die Grenze nach Süden und die gehört damit zu den kriegserfahrenen Streitern in den Totenhöhen.

- **Yadir IV. (B)**, Herzog von Shaduahn, geboren: 20 V

Genogh, Hafenstadt am Angandmeer, ist eine eigenständige Baronie und der „Schlüssel nach Westen“. Durch diese günstige Lage brachte es die Stadt zu beachtlichem Wohlstand und weckt immer wieder Begehrlichkeiten aus Xanagoth und Shaduahn.

Mit seinem Verwandten Rigales hat sich Turuk aufgrund einer Frauengeschichte überworfen.

- **Turuk (M)**, Baron von Genogh, geboren: 9 V

Alles weitere siehe Dschodo.

V E R F A H R E N

Das Lannassir-Regelwerk besteht aus mehreren selbständigen Teilen, die gemeinsam das Rollenspiel lebendig und toll machen sollen. Der Sinn der Verfahrensweisen liegt nun darin, den Spielablauf abzurunden, d. h. sie verbinden das Gerüst der eigentlichen Regeln mit der von der Kampagne gebildeten Aussenhaut. In diesem Kapitel sind Vorschläge, Hinweise und Hintergrundinformationen zusammengefasst, die weder zu den Systemregeln noch zur Kampagne gehören und dennoch für ein umfassendes Rollenspiel von grosser Bedeutung sein können.

SCHÄTZE UND DAS WIRTSCHAFTLICHE GLEICHGEWICHT

Die beschriebenen Reiche haben ein Grundsystem für ihre Währungen, welches sich so darstellt:

1 Goldmünze = 10 Silbermünzen = 100 Kupfermünzen

Darüber hinaus hängt der Wert einer Münze natürlich von der Stärke der jeweiligen Währung ab, also dem Vertrauen, das die Menschen dem Garanten für den Gegenwert entgegenbringen. Der Garant ist in aller

Regel der Herrscher - in unserem Fall der König eines Reiches, der die Münzrechte an seine wichtigen Lehnnehmer vergibt. (Mit Ausnahme Caridors, hier ist es der Senat.) So kann es in beginnenden Notzeiten - vor allem in Kriegen - geschehen, daß ein Fürst seine Münzer anhält, mehr Geld zu prägen - vielleicht sogar noch mit minderwertigem Metall gestreckt. Etwas verzögert geschieht dann das Unvermeidliche, und der Wert des Geldes verfällt, da kluge Händler mitkriegen, daß mehr aus

den Leuten rauszuholen ist. Legt der Fürst nach, kommt die Inflation ins galoppieren, und der Geldwert sinkt ins Bodenlose. Die Wirtschaft gerät aus den Fugen.

Goldmünzen sind stabiler, als ihre wertloseren Kollegen, denn ihr Material allein läßt sich fast jederzeit verhökern. Doch so wertvoll Gold auch ist, es ist rar. Und uns ist kein Goldschatz bekannt, der ein Königreich wert ist.

LEBENSUNTERHALT

Zur Deckung der unmittelbaren Lebensbedürfnisse (also Nahrung) reichen 5 Kupfermünzen pro Person und Tag.

Weiterhin kostet der tägliche Lebenswandel natürlich mehr Geld, Geld zum Beispiel für Kleidung, Unterkunft, Reparaturen und Abgaben.

Daher raten wir dem SL, von den Charakteren, die ein normales Leben führen, regelmäßige Ausgaben von monatlich 50 Silbermünzen pauschal bezahlen zu lassen. Damit geht es denen recht gut: normale Kleidung, kein Hunger, abends ein Wein und ein-, zweimal zum Bader.

Mehr aber auch nicht! Denn in den 50 SM sind keine außergewöhnlichen Ausgaben, Luxusgüter und Dienstleistungen erfaßt!

Adelige brauchen in ihrem Herrschaftsbereich für die Grundausrüstung kein Geld aufzuwenden.

SCHÄTZE UND DAS WIRTSCHAFTLICHE GLEICHGEWICHT

Wie wir auch im Kapitel Magie angeführt haben, sind Schätze, egal ob normaler oder magischer Natur, sehr sensibel zu behandeln, da sie großen Einfluß auf die Kampagne haben können. Ebenso wie zu viel oder zu mächtige Magie die Charaktere zu mächtig, zu faul und desinteressiert machen kann, so kann dies auch durch große Münz- und Edelsteinschätze geschehen. Wir empfehlen daher, daß die Reichtümer nicht zu groß und vor allem gut durchdacht sein sollten. Große Mengen Geld bedeuten Macht und Einfluß in der Kampagnenwelt, aber sie bewirken ebenso

eine nicht zu unterschätzende Inflation im ausgeklügelten Wirtschaftsgefüge der Welt. Ein Weg, den Reichtum auch nachträglich in Grenzen zu halten ist der der Abgaben und Steuern. Jedes Gesellschaftssystem erhebt Steuern und Abgaben von seinen Mitgliedern. Dies kann durch den Staat, den Adel, die Kirchen, andere Organisationen und Verbände, oder die Gemeinden und Städte geschehen. Ebenso groß wie die Zahl der Steuererheber ist die Anzahl der Abgabearten. Steuern auf das Einkommen, auf den Besitz fremder Währungen, den Umtausch von Edelsteinen, Ge-

schmeiden und Devisen, auf normale Waren und Luxusgüter (je nach Landstrich und Zivilisation), der Zehnt der Kirchen auf alle Dienste, Beiträge für die Mitgliedschaft in Verbänden und Organisationen, die Brücken- und Straßenmaut, Gebühren für das Betreten einer Stadt oder eines Landes, für den Besitz von Waffen, Pferden, Vieh oder Gefolgschaft, und vieles mehr. All dies kann der SL sich einfallen lassen, er braucht nur an die heutigen direkten und indirekten Steuern denken.

heilung & gifte

heilung

Ein Charakter der normalen Schaden genommen hat, erhält 5 Konstitutionspunkte pro Tag und Trefferzone zurück. Das ist der Normalfall. Aber es können natürlich Umstände gegeben sein, die den Normalfall zum Sonderfall machen: Beispielsweise muß man bei einem Treffer, der 75 und mehr KP gekostet hat davon ausgehen, daß dieser Verletzungen verursacht hat, die ohne ärztlichen Beistand nicht vollständig heilen. Auch ein Charakter der sich mit seinen Verletzungen körperlich anstrengt, kann nicht damit rechnen, daß die normal verheilen. Andererseits verläuft die Heilung schneller, wenn gute Ärzte oder Kräuter zur Stelle sind. Wir verzichten darauf, eine Tabelle für ernsthafte Schäden in das Lannassir aufzunehmen, da das eine viel zu vielfältige Ange-

legenheit wäre. Der Spielleiter muß also der Situation entsprechend die Verletzungen gewichten, die sich zwischen Kratzer (unter 10 Schadenspunkte) und zerstörend (Zahl der KP in der Trefferzone) bewegen. Ein ausgebildeter Arzt kann Wunden gänzlich heilen, deren Schaden nicht höher als sein Fertigkeitswert bei Medizin ist. Wo bei jeder einzelne Treffer separat angegangen wird. In der Schlacht bei Tarrigh erlitt Bashar von Yakat zwei Hiebe mit dem Streitkolben auf die Brust: Einen mit 40 und einen mit 74 Schadenspunkten. Der Wundschmer des Grafen Thessal hat einen Medizinwert von 80, so konnten Bashars Wunden innerhalb von drei Wochen geheilt werden. Was aber wäre geschehen, hätte Bashar einen Treffer von 85 Schadenspunkten hinnehmen

müssen? Nun, bei Schäden von mehr als 75 wird die Differenz zum Medizinwert des behandelnden Heilers geteilt durch Zehn permanent von den entsprechenden KP abgezogen! Im Unterschied zu anderen Spielsystemen stellen Kämpfe im Lannassir eine wirkliche Gefahr dar. Neben den eben erwähnten permanenten Schäden fehlt es gänzlich an Wunderheilern: Keine Wiedererweckung, und ein gebrochenes Bein beschäftigt einen Monate. Also doof scheidet aus. Und ein Kampf gegen einen Bauern mit Mistforke ist für jeden Charakter, und sei er noch so steil die Karriereleiter hinaufgefallen, mit Risiko behaftet. Ein gutes Mittel gegen Routine und Langeweile

toxine

Schon den ganzen Tag hatte er sich auf die frischen Früchte aus seinem Garten gefreut, würden sie ihn doch ein wenig für die Mühsal des Tages und das zähe Ringen mit seinen Widersachern, den Gesandten Herzog Anganthors, entschädigen. Diese Schlangen!

Doch als er genüßlich in die rote Frucht biß, wurde ihm schlagartig klar, daß ihn seine Gier hatte unvorsichtig werden lassen. Bereits nach dem ersten Biß bemerkte er den fremden, pelzigen Geschmack auf der Zunge... Tja, die Schlangen hatten zugebissen, und das Ende der Geschichte ist zu traurig, als daß wir es Euch erzählen mögen. Denn in einer Welt, in der alles und jeder nach Macht und Reichtum giert, ist Gift oft der beste Diplomat.

Da Eure Charaktere natürlich epische Helden sind, die immerzu Jungfrauen befreien und die Welt vor der ewigen Finsternis bewahren, interessiert Euch dieser Abschnitt kaum. Aber vielleicht verschafft er Euch ja irgendwann einmal ein gutes Alibi. („Ich?! Ich war's nicht. Mein Gift zerfrisst den Magen, wie bei ...ähh... ich meine...“)

Bevor ein Gift seine Wirkung entfalten kann (welche mit dem Wirkungswert (WW) beschrieben wird), muß Dein Charakter einige Aufgaben erledigen - denn erstens muß das Mittelchen gefunden werden (z. B. FT Nahrungssuche), und dann muß es in der Regel erst noch zubereitet werden (FT Alchimie oder FT Kochen). Und erst dann kommt der Einsatz, meistens in Verbindung mit einer anderen FT, z. B. Heimlichkeit oder Deiner ganz persönlichen Fertigkeit: dem Gute-Ideen-Haben.

NAHRUNGSSUCHE

- Systematik -

Vorausgesetzt, Dein Charakter findet das betreffende Hilfsmittel nicht auf der Straße oder kann es anders erwerben, dann muß er es

selber suchen. Und da es sich praktisch immer um Mittel aus der Natur im weitesten Sinne handelt, wird dazu die FT Nahrungssuche verwendet.

Ein FT-Wurf bezieht sich immer auf „eine angemessene Gegend und Zeit“. Beispielsweise sucht ein Charakter an einem Nachmittag das Flußufer ab oder etwa eine Alm. Der eine Wurf auf Nahrungssuche entscheidet dann, ob er das Gesuchte findet oder nicht. Schaut er nur mal zehn Minuten nach, gibt das natürlich vom Spielleiter zu bestimmende, saftige Abzüge. Außerdem modifiziert die Häufigkeit der gesuchten Nahrungsquelle den Manöverwurf. Bei einem gelungenen Wurf auf FT Nahrungssuche findet der Charakter die angegebene Anzahl an Hilfsmitteln. Für je 15 Punkte, die der Manöverwurf unter dem FT-Wert bleibt, findet der Charakter eine zusätzliche Dosis, aber nie mehr als die angegebene maximale Menge im Suchgebiet.

	Häufigkeit	Manövermod.	max. Menge
A	äußerst selten	- 75	1
B	selten	- 25	1
C	rar	- 10	1
D	normal	+ 0	1W4 : 2
E	häufig	+ 10	1W6 : 2
F	üppig	+ 25	1W10 : 2
G	im Überfluß	+ 50	1W20

ALCHIMIE

- allgemeine FT -

Die hohe Schule der Giftverabreichung besteht nun darin, dem Opfer die notwendige Dosis so unterzububeln, daß es nichtsahnend vom finst'eren Sensenmann besucht wird. Dazu benötigt Dein Charakter entsprechende Kenntnisse in der FT Alchimie. So würde ein halbes Pfund Zyankali immer eine tödliche Wirkung zeitigen. Es ist allerdings recht schwierig, diese Menge unauffällig aufs Brot zu schmieren.

Wenn der Charakter eine genau abgestimmte Wirkung erzielen will, dann ist Alchimie gefragt, denn daß bedeutet exakte Zubereitung des Mittels, ohne es wirkungslos zu machen, genaues Abmessen der Dosis, und schließlich auch die korrekte Verabreichung.

DER WIRKUNGSWERT

- unmodifizierter, natürlicher WW

Jedes Gift der Lannassir-Kampagne verfügt über einen Wirkungswert zwischen 0 und 300, wobei der Wert auch durchaus noch steigen kann, denn der Wirkungswert jeder Substanz kann durch den Einsatz von Alchimie, verändert werden. Eine Vorstellung von der Aussagekraft des WW könnt Ihr bekommen, wenn Ihr in die Hilfsmitteltabelle schaut. Als Richtlinie sollen Euch aber folgende Eckwerte dienen:

WW

Wirkung 1 - 100 wenig

101 - 200 voll wirksam, tödliche Folgen möglich

201 ++ absolut tödliche Wirkung

ALCHIMIE VERSUS KONSTITUTION

Um die volle Wirkung zu erzielen, müssen die Hilfsmittel i. d. R. bearbeitet werden. Dazu ist Alchimie notwendig (s. o. und unter der Fertigkeitsbeschreibung).

Wurf auf FT Alchimie falls der Wurf kleiner ist als der FT-Wert, dann wird die Differenz zum WW addiert

falls der Wurf größer ist als der FT-Wert, dann wird die Differenz vom WW subtrahiert, das Hilfsmittel verliert an Wirkkraft und es kann entdeckt werden (FT Schmecken und Riechen).

Das Ergebnis dieser FT-Überprüfung ergibt den modifizierten WW.

In jedem Fall muß Du überprüfen, welche Wirkung das von

Deinem Charakter eingesetzte Mittel tatsächlich zeigt, denn diese kann sehr wohl von der beabsichtigten Wirkungsweise abweichen. Dazu gehört selbstredend auch, wie das Opfer darauf anspricht:
KON-Überprüfung:

Das Ziel muß mit 1W100 seinen KON-Wert er- bzw. unterwürfeln. Die Differenz aus der KON-Überprüfung (= zwischen Würfelwert und KON) wird vom WW abgezogen:
Dieses Ergebnis ergibt den tatsächlichen Schaden, der in aller

Regel die Trefferzone Rumpf betrifft.
Überlebt das Opfer, so haben Schäden, die die Gliedmaßen eigentlich zerstören würden keine Wirkung. Ansonsten gilt aber wie immer: Rumpf oder Kopf auf Null = Charakter kaputt.

ORTSCHAFTEN UND REICHE

Die Welt, in der Eure Charakter leben und in der die Abenteuer stattfinden, muß vom SL genau entworfen und geplant werden. Denn für den Anspruch des Lannassir genügt es nicht, eingeleistigt von einem Verlies ins nächste zu rennen. Was ist jenseits der Hügel? Welches Volk lebt dort? Auf diese Fragen sollte der Spielleiter antworten können. In dem Makrokosmos der im Lannassir beschriebenen Reiche findet ihr

Informationen über das große Geschehen in der Welt. Doch wenn Ihr Euch für den Ort Eurer Taten entschieden habt, müßt Ihr Euren Mikrokosmos mit Leben füllen: Die Städte sind bereits auf den Karten im Regelwerk zu sehen, aber Dörfer, Kultstätten, kleine Seen et cetera findet Ihr dort nicht. Zudem stellt sich die Frage nach den wichtigen Personen, wie etwa dem Vogt, den Rittern, der schönen Müllerstochter und allen

sonstigen Honoratioren. Wenn es gelingt, dies alles zu erwecken, mit Charakter, mit Ecken, Kanten und Intrigen, dann kann die Lindenstraße einpacken.

Ein Ort, der von uns auf den Karten mit einem Stadtsymbol gealdet wurde, hat mindestens 3.000 Einwohner. Die Obergrenze bildet Caridor-Stadt mit 60.000, was aber verglichen mit den anderen Metropolen bereits jenseits von Gut und Böse ist.

BAUEN

Die Baukosten für Häuser, Burganlagen oder ähnliches lassen sich nicht genau festlegen, denn bei ihnen können verschiedene unvorhersehbare Faktoren (z. B. das Wetter, Ver-

fügbare von Materialien bzw. Arbeitern) zum Tragen kommen. Um Anhaltspunkte für die Berechnung zu geben, sind in der unten stehenden Tabelle einige Preisbeispiele norma-

ler bzw. durchschnittlicher Kosten für Steinbauten gegeben. Für Holzkonstruktionen können 50 bis 40 % der Kosten berechnet werden.

KOSTEN FÜR BAUVORHABEN

Gebäudeteile ohne Einrichtung (Höhe x Breite x Tiefe in m)	Preis (in SM)	Gebäudeteile ohne Einrichtung (Höhe x Breite x Tiefe in m)	Preis (in SM)
Torhaus (5 x 10 x 5)	2.500	Burggraben (5 tief, 10 breit), Preis je 20 m	300
Gebäude (8 x 10 x 5)	3.000	Vorwerk (2 Türme, Vorwerk, Torhaus)	15.000
Treppen, zweistöckig, 1 m breit	500	Rundturm (Ø 5, Höhe 10)	5.000
- jedes zusätzliche Stockwerk	750	Turm, mehreckig (Maße wie Rundturm)	4.000
- noch breiter	+ 20 %	Halbturm (Maße wie halber Rundturm)	3.000
Korridor, unterirdisch, steinverkleidet (5 x 5 x 5)	1.000	Bergfried (25 x 20 x 20)	25.000
Raum, unterirdisch u. steinverkleidet (5 x 5 x 5)	1.500	Burgmauer, mit Wehrgang (10 x 10 x 3)	1.000
Extras (Schießscharten, Gitter, Pechnasen, Fensterläden, Zinnen)	+ 5 %	Wandfach, geheim (0,5 x 0,5 x 0,5)	50
Wand, verschiebbar (5 x 5)	150	Geheimtür (1 x 2 x 0,1)	100
Falltür (1 x 1)	20		

Auch die Zeit für ein Bauvorhaben läßt sich nicht genau festlegen, da sie von unterschiedlichsten Faktoren abhängig ist, sie kann daher sehr

stark differieren. Die wichtigsten Faktoren und deren generelle Auswirkung auf die Zeit und die Baukosten werden in der dann folgenden

Tabelle dargestellt (+: zunehmende Tendenz; 0: keine Veränderung; -: abnehmende Tendenz).



BAUKOSTEN- UND BAUZEITFAKTOREN

Zeit- / Kostenfaktor	Wirkung	Zeit- / Kostenfaktor	Wirkung
<u>WETTER</u>		<u>ZAHL DER ARBEITER</u>	
naß, kalt, heiß	+	gering	+
trocken, warm	0 (-)	normal / notwendig	0
<u>BAUORT</u>		hoch	
Gebirge	++	<u>AUSBILDUNG DER ARBEITER</u>	
Wald, Insel, Wildnis	+	schlecht	+(++)
Vorgebirge	0 (+)	normal	0
Flachland, zivilisiert, Stadt	- (0)	gut / sehr gut	- (- -)
<u>BEZAHLUNG</u>		<u>ZAHL DER SPEZIALISTEN</u>	
gering	+	gering	+
normal	0 (+)	normal	0
überdurchschnittlich	-	hoch	-
hoch / sehr hoch	- -		
<u>VERFÜGBARKEIT VON ARBEITSTOFFEN</u>		<u>ANWESENHEIT / CHARISMA DES BAUHERREN</u>	
verfügbar	-	nie / gering	+(++)
zeitweise Engpässe	+ (0)	zeitweise / normal	0 (-)
häufige, dauernde Engpässe	++	immer/ hoch	- (- -)

KARTEN IN DER KAMPAGNENWELT

Ihr alle werdet feststellen, daß Karten häufig gebraucht werden, egal ob es nun Verlies- oder Wildniskarten oder sonstwelche Aufzeichnungen sind. Es empfiehlt sich daher, immer Karten über ein gerade bespieltes Gebiet vorrätig zu haben. Das zu gewährleisten ist Job des Spielleiters. Häufig wird es nötig sein, den Spielern eine Karte zur Verfügung zu stellen um ihnen die nötige Übersicht zu geben, obwohl die Charaktere gar keine ha-

ben. In solchen Fällen reicht eine Skizze, während der SL die eigentliche Karte mit den wichtigen Details hat.

Karten und Kartenzechner können ein wichtiger und interessanter Bestandteil Eurer Kampagne sein, denn es mag ja geschehen, daß Eure Charaktere an Karten herankommen müssen. Dafür sind Kartographen zuständig. Diese dürfen aber häufig nicht alle Informationen weitergeben,

d. h. einzeichnen, weil der jeweilige Herrscher (oder SL?) ein Interesse daran hat, bestimmte Informationen geheim zu halten. Gar nicht so selten haben die Kartographen aber auch keine guten Kenntnisse und fertigen daher ungenaue oder unvollständige Karten an. Wie häufig sind so schon Abenteurer in die Irre geritten (ooch die Armen, hä, hä!!!).

SEEFAHRT

Ahoi, lieber Leser! Wir möchten Dich nun in das, was sich zwischen Reeperbahn und dem "Sich-über-der-Reeling-auslassen" abspielt, einführen. Dieses Thema dazwischen nennt sich Seefahrt.

Selbstverständlich sind die FT *Navigation* und *Segeln* bei diesem Thema unverzichtbar, aber dieser Abschnitt geht auf die Schiffe ein, die ja nicht ganz unbedeutend für unser Thema sind. Die Schiffe, die wir in diesem Regelwerk vorstellen werden, sind technisch und kulturell so aufeinander abgestimmt, daß sie durch-

aus nahe beieinander existieren können, obwohl sie dies tatsächlich nie taten. In unserer Menschenwelt liegen ein paar Jahrhunderte und ebenso viele Kilometer zwischen den verschiedenen Schiffstypen.

Die erste Gruppe wird von den Handelsschiffen und Kriegsgaleeren der Römerzeit gebildet, wie sie es etwa um die Zeitenwende bei uns gab. Sie werden von den bekannten Menschengruppen hergestellt, wobei sich vor allem die Derithun und die Draaga als gute Seefahrer und Schiffsbauer hervorgetan haben. Die

Schiffe sind fast überall zu finden, vor allem aber in den Gewässern, die von den Draaga bzw. den Derithun beansprucht werden oder die zum Handelsgebiet der größten Seefahrernationen, dem Draaga-Reich und Caridor-Miirdin, gehören.

Die Handelsschiffe erreichen Geschwindigkeiten von bis zu zehn km / h. In flachen Küstengewässern und auf den Flüssen ähnelt ihr Aussehen stark dem der Koggen aus dem 13. bis 16. Jahrhundert.

	Schiffstyp	SP *	SP **	Geschwindigkeit (km/h)		Größe (m)	
		Rumpf	Aufbauten	Ø	maximal	Ø	maximal
1.	KRIEGSGALEERE	60 - 120	20 - 50	8	15	40 x 15	70 x 25
2.	LANGSCHIFF	50 - 100	10 - 40	12	18	30 x 6	60 x 12
3.	HANDELSSEGLER	40 - 120	10 - 50	8	13	40 x 20	60 x 25
4.	KÜSTEN- / FLUSSSEGLER	10 - 40	5 - 15	5	9	20 x 7	30 x 10
5.	RUDERBOOT	5 - 20	0 - 5	3	5	je nach Anzahl der Ruderer	
6.	FLOSS, pro m ²	5	-	je nach Wind und Strömung		je nach dem	

Aufbauten: Mast, Ruder, Ruderbänke, Zwischendecks, Segel, Takelage, etc.

* Schäden am Rumpf verringern die Geschwindigkeit bis zum Sinken;

** Schäden an den Aufbauten verringern die Steuerbarkeit. Bei 1., 2. und 5. auch die Geschwindigkeit;

SCHADEN

Rammsporn	nur bei Kriegsgaleeren	10 - 100 SP Rumpf bei voller Fahrt
Feuer	pro m ² und R	3 SP Rumpf und 5 SP Aufbauten (Takelage und Segel voll entbrannt)

Zur zweiten Gruppe gehören die Langschiffe Nordeuropas, wie sie von den Wikingern gebaut und gefahren wurden. Es heißt, daß die im Süden von Bennegwyn vermuteten Piraten diese Schiffe bevorzugten, da sie widerstandsfähig und einfach zu bedienen sind. Sie sollen sie vor allem auf dem Mandrillon und den angrenzenden Binnengewässern einsetzen.

Die dritte Gruppe schließlich sind die arabischen und mittelmeerischen Segler des späten ersten Jahrtausends. Sie spiegeln den hohen technischen Standard und die Eleganz der Elfen wieder, die sie auf den Meeren vor ihren West- und Ostküsten benutzen.

Es ist besonders darauf zu achten, daß die unterschiedlichen Gruppen

nicht von ein und demselben Volk gefertigt und benutzt werden, da dies der technischen Entwicklung und der Lebens- und Bauweise der Völker sowie den seemäßigen Gegebenheiten in deren Lebensräumen widersprechen würde.

VERHALTEN UND GEFÜHLE

Ein Fantasy-Rollenspiel sollte immer daran gemessen werden, in wie weit es in der Lage ist, Vorgänge aus dem echten Leben (so realistisch wie möglich und so schematisch wie nötig) umzusetzen. D. h., Ziel eines Rollenspiels ist es, die relevanten Vorgänge aus dem wirklichen Leben so gut wie möglich in einen spielbaren Rahmen zu bringen, damit man das echte Leben möglichst gut nachempfinden bzw. nachspielen kann. Mit anderen Worten: nicht alles, was in der normalen Welt vorkommt, kann / soll in ein Rollenspiel übernommen werden. Einige Vorgänge sind absolut notwendig, um das Spiel realistisch erscheinen zu lassen (z. B. Zeiteinteilungen, Geschwindigkeiten, "normale" Lebewesen). Andere Dinge dienen dazu, das Spiel lebendig zu machen und die Freude am Spiel zu steigern (z. B. ausgedachte Abenteuer, Karten, Lebewesen und Monster), denn sie sind es, die aus einer simp-

len Adaption der Realität ein "echtes" Spiel mit der Phantasie machen.

Die Vorgänge, die wohl am schwierigsten zu spielen und zu bewerten sind, sind die sogenannten zwischenmenschlichen Beziehungen, denn wir haben schon im realen Leben Probleme, diese zu deuten und mit ihnen umzugehen, und trotzdem beherrschen sie unser Verhalten in allen erdenklichen Situationen. In der Phantasiewelt ist es egal, ob der Charakter eine mächtigere Person (oder den SL) auf den Knien um sein Leben anbettelt, oder ob er versucht, eine von ihm oder ihr begehrte Person zu freien, und dabei alle möglichen und unmöglichen Wege der Verführung und Werbung ausnutzt.

In beiden Fällen wird der Erfolg der Charaktere von ihrem Auftreten bestimmt, von der Art, wie der Spieler in der Lage ist, über das Rollenspiel Fertigkeiten des Charakters erfolgreich einzusetzen. Alle diesbe-

züglichen Möglichkeiten der Charaktere (Schauspielen, Charme, Menschenführung / Beeinflussung, Sprache, Musik, Dichtkunst, Vermögen, Ruf, Ehre, Leumund, etc.) müßt Ihr im Blick haben, wenn Euer Charakter im Spiel mit Personen zusammen trifft, und Ihr müßt wissen, wie Ihr sie optimal einsetzen könnt, denn nicht alle Charaktere verfügen über ein blendendes und einnehmendes Äußeres oder sind in der Lage, durch Menschenführung ihre Ziele und Interessen erfolgreich durchzusetzen. Genau wie im realen Leben ist es also notwendig, das Beste aus den Gegebenheiten zu machen. Gleichzeitig muß der SL darüber wachen, daß diese Aspekte im Spiel auch berücksichtigt werden. Wenn also Auftreten, Ruf, Kleidung, usw. nicht gut sind, oder z. B. einem Charakter die Informanten nicht gleich zu Füßen liegen, oder er seinen Gegenüber nicht überreden kann, sich von seinen Goldmünzen zu trennen, dann muß er



seinem Charisma eben durch eine mehr oder weniger große Finanzspritze auf die Sprünge helfen bzw. die Überzeugungskraft einer Waffe ausnutzen. Die Nachteile eines Charakters mit schlechten Werten bei Menschenführung etc. müssen jederzeit zum Tragen kommen, wenn es zu wichtigeren Kontakten mit anderen Personen kommt, andernfalls würde deren Bedeutung ignoriert werden.

Zu den Dingen, die zwar aus der Wirklichkeit nicht wegzudenken, im Spiel aber nur schwer umzusetzen sind, gehören aber auch und vor allem Gefühle. Viele unserer täglichen Entscheidungen in der normalen Welt werden durch sie gesteuert, aber nur selten sind wir uns ihrer Bedeutung und ihres Einflusses auf unser Leben auch bewußt. Ebenso verhält es sich natürlich auch im Fantasy-Rollenspiel. Hier versucht jeder Spieler, den von ihm gespielten Charakter so lebendig wie möglich zu gestalten, dazu gehören dementsprechend auch Gefühle. Aber an diesem Punkt kommt es zu einem Dilemma, in das Du als Spieler während Deiner Spielerkarriere häufig gerätst: Wie kannst

Du Deine Gefühle und die Deines Charakters trennen, wo es doch schon schwer genug ist, zu erkennen, ob es sich um eine rationale oder eine gefühlsmäßige Entscheidung handelt. Hier ist der Schauspieler in Dir gefragt, der Dir und Deinen Mitspielern glaubhaft machen muß, daß es die (gefühlsmäßige / rationale) Entscheidung Deines Charakters und nicht Deine eigene ist. Es wird dabei natürlich immer zu Überschneidungen kommen, in dieser Hinsicht brauchst Du Dich keinen Illusionen hinzugeben, da aber die meisten dieser Überschneidungen durch den Einsatz von gesundem Menschenverstand nicht weiter problematisch sind, könnt Ihr sie getrost vernachlässigen.

Wie kann man also versuchen, Gefühle in ein Schema zu verwandeln, nach dem man in bestimmten Situationen entscheiden und das Spiel ansich noch lebendiger gestalten kann? Wir haben den folgenden Versuch gemacht, und bitten den geeigneten Leser, diesen nur als Vorschlag oder als Zusatzregel anzusehen. Da es sich um ein Schema handelt, sind die Gefühle und ihre Auswirkungen

natürlich auch nur schematisch erfaßt worden. Der SL hat die schwierige Aufgabe, wenn möglich in Absprache mit den Spielern, für den einzelnen Charakter Situationen und Umstände zu finden, in denen eine Überprüfung nach der folgenden Tabelle zu machen ist.

Im echten Leben kommt es immer wieder dazu, daß die unterschiedlichsten Gefühle in uns aufkommen, deren Entstehung wir uns nur schwer erklären können. Manchmal ist es ein bestimmter Ort, eine Geste, ein Geräusch oder einfach ein Geräusch, die in uns Gefühle und Erinnerungen an vergangene Tage wecken. Manchmal sind es aber auch wesentlich komplexere Umstände, die uns dermaßen aufwühlen, das wir die reinsten Nervenbündel werden. Der SL muß diese Situationen für jeden Charakter im Auge behalten, wenn er die Auswirkungen aus der Tabelle mit Sinn und Verstand anbringen und den Gefühlen die Rolle beimessen möchte, die ihnen zukommen sollte, sofern man sich für die Anwendung der Tabelle entschieden hat - ob aus rationalen oder aus rein sentimental Gründen.

GEFÜHLE UND DEREN AUSWIRKUNGEN

Option

Gefühlszustand	FT-Modifikation / Wirkung
Euphorie	AW + 1W10; Bonus auf einige geistige FT ¹ ; oder Leichtsinn ²
Liebe	Fingerfertigkeit + 15; Menschenführung + 10; Wahrnehmung - 10
Ausgeglichenheit	keine Boni oder Mali
Wehmut	Abzüge bei einigen geistigen FT ³
Trauer	Abzüge bei geistigen FT ⁴ ; akute Trauer: siehe "Wut"
Wut	AW + 1W20; Sinneswahrnehmung - 20;
Depression	alle geistigen FT - 1W10;
Ehrfurcht / Respekt	Menschenführung / Schauspielen u. ä. + 10 bis + 75;
Angst	alle geistigen FT - 10;
Panik	AW - 15; Kraft + 10; alle FT - 15

1 + 5 auf folgende geistige FT: Bildhauen, Dichtkunst, Gesang, Malen & Zeichnen, Menschenführung, Musik, Schauspielen, Sprachen, Spurenlernen, Tiertraining, Wahrnehmung;

2 Leichtsinn: Alle geistigen FT - 5; - 10 auf folgende körperliche FT: Gewandtheit, Heimlichkeit, Schlösser- und Fallenkunde;

3 wie 1, jedoch alle - 5;

4 wie 3, jedoch alle - 8;

OPTIONEN FÜR GENESIS

DER UNMÖGLICHKEITSWERT

Option

Falls Ihr es wünscht, könntet Ihr mit einem latenten Grundwert von z. B. 5 Punkten bei allen Fertigkeiten spielen, der für die jederzeit mögliche Grundwahrscheinlichkeit stünde, selbst eine völlig unbekannte FT erfolgreich einsetzen bzw. bei allgemeinen Fertigkeiten etwas Besonderes zustande bringen zu können.

Beim erstmaligen Einsatz von Punkten (Talentpool oder Qualifikationspunkte) auf die betreffende Fertigkeit wird aber bei Null Punkten begonnen, d. h. man addiert nicht auf den Unmöglichkeitswert.

Die Einteilung Elitär / Allgemein ist für Dich zuerst bei der Genesis von Bedeutung, wenn Du Deinen Charakter entwirfst und überlegst, durch welchen Werdegang er welche Fertigkeiten erlangt hat. Dabei muß es Dich weniger interessieren, ob es sich dabei um eine allgemeine oder eine elitäre Fertigkeit handelt, solange der Werdegang schlüssig ist und Dein SL damit einverstanden ist.

Erst im Laufe der Zeit wirst Du Dich Fragen müssen, ob die Fertigkeit, die Dein Charakter gerade anstrebt, nicht vielleicht elitär ist. Jetzt muß Du aufgrund des Werdeganges und der Erfahrungen aus Abenteuern

ermitteln, welches Wissen Dein Charakter in der Zwischenzeit erlangt haben mag.

Allgemeine FT können natürlich jederzeit vertieft bzw. erlernt werden, wohingegen neue elitäre FT praktisch ausgeschlossen sind, falls Du nicht einen entsprechenden besonderen Werdegang, z. B. Aufnahme in eine Zauberschule, Lehre bei einem Alchimisten etc., nachweisen kannst.

ALTERUNG

Option

Niemand von uns wird leugnen, daß unsere Fähigkeiten körperlicher und geistiger Art mit der Zeit nachlassen. Im Interesse eines realistischen Spielsystems haben wir uns natürlich auch hierüber die Köpfe zerbrochen, und wir sind zu dem Schluß gekommen, daß es mit den **körperlichen Fähigkeiten** ab dem 35. Lebensjahr unwiderruflich bergab geht, und zwar um einen Wert von - 2 pro FT und Jahr. Und selbst, wenn man durch *Fertigkeitstraining* (wie weiter unten beschrieben) die körperliche FT übt, bleibt immer noch ein Wert von - 1 pro FT und Jahr bestehen.

Für die **geistigen FT** sieht dies etwas günstiger aus. Dennoch wird man sich ab dem 45. Lebensjahr damit abfinden müssen, daß es nun auch hier nur noch abwärts gehen

kann, und zwar um - 1 pro FT und Jahr und um eine erhöhte Patzerwahrscheinlichkeit von + 1 pro FT und Jahr! *Fertigkeitstraining* hilft bei geistigen Fähigkeiten leider nicht, denn entweder man weiß etwas, oder man weiß es nicht, halbe Sachen gibt es in diesem Bereich nicht.

Auf die Jahre 35 und 45 kommen wir deshalb, weil wir in einer mittelalterlichen Welt spielen, in der man zu dieser Zeit schon mal sterben kann; letztendlich sind die Charaktere mit 35 bzw. 45 Jahren noch gut bedient.

Als Trost sei Euch gesagt, daß Eure Charaktere den Verlust an Können über die Jahre durch Erfahrung ausgleichen werden (= zusätzliche QP durch Option *Zuwachs an Erfahrung*), ganz egal ob es mentale oder rein körperliche Fähigkeiten sind.

Zusammenfassung Alterung

Ab dem 35. Lebensjahr sinken körperliche Fertigkeiten um - 2 pro Jahr und auch bei Fertigkeitstraining immer noch um - 1 pro Jahr.

Ab dem 45. Lebensjahr sinken geistige Fertigkeiten um - 1 pro Jahr, und deren Patzerwahrscheinlichkeit nimmt um + 1 pro Jahr zu.

OPTIONEN FÜR FERTIGKEITEN

ZUWACHS AN ERFAHRUNG

Option

Von Kindesbeinen an laufen wir herum und nehmen Eindrücke der Umwelt in uns auf. Durch unsere El-

tern, Geschwister Freunde und auch Feinde lernen wir, wie wir uns in der Welt behaupten können, und damit

steigt unser Wissen und unsere Erfahrung. Wir spielen nur einmal ganz naiv mit einer Biene herum, bis sie



uns das erste Mal gestochen hat - beim nächsten Mal sind wir klüger. Und die Freundlichkeit dieses Versicherungsververtreters lullt uns nur einmal ein - nachdem wir ihm unser ganzes Erbe in den Rachen geschmissen haben, kommt kein Vertreterchen mehr über unsere Schwelle.

Und da wir alle wissen, daß man aus Schaden (besonders) klug wird, erhält Dein Charakter bei uns auch dafür **Qualifikationspunkte**. Denn wenn schon nicht sein Kontostand steigt, so doch ohne Zweifel seine Lebenserfahrung / Weisheit.

Bei uns erhält ein Charakter allerdings nur dann QP, wenn es sich um ein 'Besonderes' oder ein mißlungenes Manöver handelt, d. h. der SL entscheidet darüber, ob dieses Manöver z. B. für den Charakter überhaupt noch einen Lerneffekt hat, oder ob es sich dabei lediglich um Routinearbeit handelt. Wenn Du in jeder Woche von einem Repräsentanten dieser Blutsauger übers Ohr gehauen wirst, dann erhältst Du keine Qualifikationspunkte sondern Prügel - von Deinen Eltern, Deinen Freunden - und Deinem SL.

Wie wir bereits erwähnt haben, erhältst Du sofort im Anschluß an eine besondere bzw. mißlungene Aktion die Belohnung für Deinen spielerischen Einsatz, und zwar in Form der schon bekannten QP. Wir unterscheiden die Aktionen dabei nach drei Schwierigkeitsgraden, *Routine*, *Besonderes Manöver* oder *Leichtsinn*. Nach den beiden letzten Aktionen kannst Du den erhaltenen Qualifikationspunkt dann sofort auf die entsprechende FT einsetzen. Der 'Wert' eines Schwierigkeitsgrades in Qualifikationspunkte ausgedrückt lautet wie folgt:

FT-SCHWIERIGKEITSGRADE

und deren Wert in QP

Manöver: Erfolg / Fehlschlag	Abzüge auf den Wurf *	QP für das Manöver
Routine	0 - 15	0
Besondere	16 - 75	1
"Vom-Wahnsinn- Umjubelt" °	76 - ++	1

* Diese Werte kann der SL nach Belieben festlegen

° Der SL sollte den Einsatz eines solchen Manövers sehr subtil bewerten. Zum einen wird der Charakter natürlich durch das unmittlere Ergebnis des Manövers belohnt, zum anderen aber sollte der SL eine angemessene Strafe verhängen, z. B. den Verlust von Ansehen, Ruhm, Ehre, Einfluß oder Geld, denn ein solches Manöver gefährdet nicht nur den Charakter, sondern es kann auch die gesamte Gruppe in ernste Situationen bringen.

1. Wenn ein Charakter jeden Tag reitet, dann ist es für ihn kein besonderes Manöver mehr, aufzusitzen, zu reiten oder das Pferd zu führen; also keine Manöver-QP.

2. Für einen Händler, der sich zum ersten Mal außer Landes befindet, ist es schon etwas Besonderes, mit Menschen einer anderen Muttersprache zusammenzutreffen. Seine sozialen FT werden alle verstärkt beansprucht (z. B. Abzüge von 50 bis 75 für die FT-Würfe), und während eines intensiven Monats im Ausland erlernt er so pro Woche 1 QP der fremden Sprache (s. Verbesserung der Sprache).

3. Wenn eine Stadtwache bisher immer nur Diebe und Wegelagerer getroffen hat, und die Stadt nun plötzlich von einer Armee von Orks belagert wird, dann ist es schon etwas Besonderes, gegen einen solchen Humanoiden zu kämpfen (z. B. Nahkampf - 35); also 1 QP für den Kampf.

4. Ein Dieb, der ohne Grund und trotz entsprechender Alternativwege versucht, eine glatte Turmmauer zu erklimmen, und durch diese leichtsinnige Aktion seine im Hof wartenden Freunde der Entdeckung preisgeben könnte, der hat einen Abzug von 80 auf sein Klettern-Manöver verdient! Auf der anderen Seite würde er getreu dem Motto 'Aus Schaden wird man klug' eventuell QP erhalten, falls er sein Manöver schaffen sollte und seine Freunde ihn anschließend aufmischen, um ihrem Ärger Luft zu machen, oder er würde QP erhalten, falls er das Manöver nicht schafft, den anschließenden Sturz aber überlebt.

5. Ein Charakter, der aus Langeweile einen Kampf mit einem weit unterlegenen Gegner anzettelt, der ihm keine besondere Leistung abver-

langt (geringe oder keine Manöverwurfmodifikation), durch den Kampflärm aber die feindlich gesonnene Stadtwache auf seine Spur bringen kann, diesem Charakter stehen für dieses leichtsinnige Kampfmanöver keine QP zu.

Bei allem gebotenen Respekt vor den Wünschen eines Spieler sollte aber klar sein, daß jeder Zuwachs an Erfahrung nur durch einen bestimmten Aufwand an Zeit und ggf. an Geld, Material usw. zu erreichen ist. Vor allem geistige oder mentale Fertigkeiten müssen über einen relativ langen Zeitraum studiert werden, um einen zusätzlichen QP melden zu können. Daher möchten wir Euch als Richtlinie folgende Tabelle ans Herz legen, denn leider gibt es gerade unter Anfängern immer wieder solche Schelme, die ihre Charaktere für drei Wochen in Klausur schicken und danach behaupten, deren Wert bei Alchimie oder Medizin sei um fünf Punkte gestiegen.

ZEITAUFWAND

für einen zusätzlichen QP

FT-Gruppe	Wochen
Geschicklichkeit	2
Handwerk	6
Kunst	9
Mystik	10
Soziales	6
Stärke	2
Wissen	8

FERTIGKEITSTRAINING

Option

Jeder Einsatz einer FT (also auch Routinemanöver) trainiert selbige. Dies hat den positiven Nebeneffekt, daß der FT-Wert im Rahmen der Paritäten nicht sinkt bzw. sich der Alterungseffekt verringert (s. jeweils dort). Wenn man den Wert einer FT durch zehn teilt, erhält man die Häufigkeit an Einsätzen, die eine FT vorweisen muß, um als trainiert zu gelten. Bei Anwendung der Paritäten bedeutet Fertigkeitstraining:

Wenn die jeweilige Parität nicht erfüllt wird und die nicht-gesteigerten Fertigkeiten bei einer Überprüfung reduziert würden, dann hat jede FT,

die durch Routinearbeit trainiert wurde, ein 'Freilos' gezogen - sie bleibt konstant!

Die Spieler haben allerdings die etwas aufwendige Aufgabe, genauestens Buch zu führen über die erhaltenen QP, damit man ihren Werdegang in bezug auf Paritäten und Fertigkeitstraining verfolgen kann. Dazu ist es ratsam, für jede Fertigkeit anhand einer Strichliste zu verfolgen, wie häufig sie eingesetzt wurde. Anhand der Striche kann man dann leicht ablesen, ob die Bedingungen für Fertigkeitstraining oder Paritäten erfüllt sind, weil für jeden Einsatz eine Notierung vorhanden ist.

PARITÄTEN

Option

Bevor Ihr Euch an dieses Kapitel heranwagt, möchten wir Euch raten, die Paritäten als das Sahnehäubchen auf dem LADNASSIR-Regelwerk anzusehen. Nur, wenn Ihr Euch mit den restlichen Regeln angefreundet habt, alle anderen Sachen wie z. B. die Kampagne funktionieren, und Ihr mit Euren Charakteren zufrieden seid, dann könnt Ihr diese Option als realistische Abrundung einführen. Wir wollen Euch nicht verheimlichen, daß der Arbeitsaufwand im Verhältnis zum Ergebnis (vermutlich werden sich nur einige wenige Fertigkeiten um wenige Punkte verändern) relativ hoch ist - dies kann vor allem für Neuanfänger frustrierend sein. Und um LADNASSIR zu spielen, sind die Paritäten nicht notwendig.

Die Fertigkeiten sind in Gruppen mit verwandten FT eingeteilt. Durch ihre inhaltliche Verwandtschaft profitieren diese FT untereinander vom Training einer FT der selben Gruppe. Die FT einer Gruppe sind so eng miteinander verwoben, daß sich die Steigerung einer bestimmten Anzahl dieser FT auch auf die anderen Fertigkeiten dieser Gruppe positiv auswirkt. Ein Beispiel:

Wenn ein Charakter regelmäßig mit Menschen zu tun hat, sie kennenlernt, mit ihnen spricht, versucht, sie von seiner Position zu überzeugen oder sie gar zu manipulieren, dann

steigert er damit in erster Linie seine FT Menschenführung. Aber auch alle anderen FT, die in der selben Gruppe Soziales sind (Auftreten, Schauspielen und Sprechen & Verstehen von Sprachen), profitieren von dem Anstieg an Erfahrung bei Menschenführung, auch wenn er nicht ausdrücklich Sprachen, Auftreten oder Schauspielen einsetzt.

Parität heißt also: Die Veränderungen an einer bestimmten Anzahl von Fertigkeiten aus einer Gruppe werden als Maßstab genommen, um zu entscheiden,

- ob die Werte anderer FT derselben Gruppe fallen (= sie wurden nicht eingesetzt und die Parität wurde nicht erfüllt), oder
- ob diese anderen FT-Werte konstant bleiben (= sie wurden zwar nicht eingesetzt, aber die Parität wurde erfüllt).

Ihr müßt immer bedenken, daß die Parität immer an den für einen Charakter normalen FT aus einer Gruppe gemessen wird, und nicht an der Zahl aller Fertigkeiten, die es in der Gruppe gibt.

Da in der Gruppe Wissen eine Parität von 60 % gilt, hat ein Charakter, der in dieser Gruppe über zehn normale FT verfügt, dort eine Parität von 6 FT.

Die Paritätswerte könnt Ihr aus der folgenden Tabelle entnehmen, sie stehen aber auch nochmal am Anfang der Beschreibungen der Fertigungsgruppen.

FT-Gruppe	Parität
Geschicklichkeit	75 %
Handwerk	100 %
Kunst	100 %
Mystik	100 %
Soziales	25 %
Stärke	30 %
Wissen	60 %
Wahrnehmung / Sinne	-

Wenn die Parität einer Gruppe, wie Du sie aus der obigen Tabelle ersehen kannst, nicht erfüllt wird, dann kommt es nicht zu besagtem übergreifenden Lerneffekt und die FT, die seit der letzten Überprüfung (= mind. ein Modul, maximal ein Spielmonat) nicht gesteigert wurden,

sinken nun um den angegebenen Wert.

Zusammenfassung Paritäten

Es gibt Gruppen verwandter Fertigkeiten.

Jeder Charakter beherrscht einen Teil aller FT als Normale Fertigkeiten.

Ab einem bestimmten Prozentsatz an FT einer Gruppe (= Parität) werden auch die anderen FT dieser Gruppe, die nicht im Prozentsatz enthalten sind, durch Veränderungen beeinflusst.

Die jeweilige Zahl der Normalen Fertigkeiten und nicht die absolute Zahl an FT bestimmt die Parität in einer Gruppe.

Parität bedeutet, die ermittelte Zahl an FT muß innerhalb des Zeitraumes von zwei Überprüfungen (= mind. ein Modul, maximal ein Spielmonat) gesteigert oder durch Routine trainiert werden, um alle anderen FT auf dem bisherigen Stand zu halten.

Wenn die Parität nicht eingehalten werden kann, werden die Werte der nichtgesteigerten und der nichttrainierten FT um den genannten Betrag reduziert.



OPTIONEN FÜR KAMPF

BENOMMENHEIT

Option

Die Benommenheit gehört unserer Ansicht nach zu einem realen Spiel. Wenn ein Charakter benommen ist, sei es durch Schäden, Sprüche, Alkohol usw. (s. KAMPF / Kampfmanöver), erfährt generell sein VR eine Verschlechterung, und FT-Manöver werden um einen bestimmten Wert schwieriger. Im Kampf kann der Charakter durch Schäden benommen werden. Falls das der Fall ist, so kannst Du dies bei einigen Schäden in der Schadenstabelle sehen. Es handelt sich dabei um kumulative FT-Abzüge, die je nach TZ unterschiedlich stark ausfallen.

Die genauen Abzüge durch Benommenheit können sehr unterschiedlich sein, ganz nach Art der körperlichen Beeinträchtigung. Ihr solltet sie verschiedenen Stufen zuordnen, um anhand dieser Richtwerte schnell und aus dem Bauch heraus einschätzen zu können, welche Auswirkungen zum Tragen kommen.

Grad der Benommenheit	FT-Abzüge
I	bis - 20
II	bis - 40
III	bis - 60
IV	bis - 80
V	bis - 100

CHRONISCHE SCHÄDEN

Option

Je häufiger ein Charakter in seinem Leben in Kämpfe verwickelt wird und dabei Schäden erleidet, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß er sich chronische Leiden zuzieht. Betrachtet man die Lebensumstände in der Phantasiewelt genauer, so ist dies umso wahrscheinlicher, denn bekanntlich war das Leben im Mittelalter nicht ganz so rosig, wenn man an Hygiene, medizinische Versorgung und Lebensmittel denkt. Es

ist dann leider so, daß schon verhältnismäßig geringe Verletzungen zum Tode führen können; das Ausheilen von Wunden und Brüchen ist kompliziert und langwierig und keineswegs immer zu 100 Prozent erfolgreich.

Chronische Schäden können bei allen bekannten Situationen entstehen, in denen Schäden verursacht werden. Tendenziell wird die Natur der chronischen Erkrankung von der Art der Ursache bestimmt, d. h. magische Schäden bewirken meistens mentale Erkrankungen, und körperliche Schäden solche, die den Körper betreffen.

ÄUSSERE EINFLÜSSE

Allgemeine Anmerkungen

Viele verschiedene Ereignisse und Umstände können den VR beeinflussen, so z. B. Behinderungen, Lähmungen, Alkohol usw.

Modifikator	Bonus / Malus
Unsichtbarkeit	+ 75
Beschleunigung	+ 15 bis + 50
Sicht beeinträchtigt	* + 25 %
Erschöpfung	*
Alkohol	*
Lähmung	*
Angst / Panik	- 1 bis - 25
Betäubung	*
Lichtblendung	- 15
Verlangsamung	*

* = Prozentzahl der Intensität des Modifikators entspricht den Abzügen bei der Gewandtheit.

ZWEIHÄNDIG GEFÜHRTE WAFFEN

Zwei Hände = besseres Handling

Aus den Waffenbeschreibungen kannst Du ersehen, daß einige Waffen sowohl ein- als auch zweihändig zu führen sind, das typische Beispiel dafür sind Schwerter (mit Ausnahme des Bihänders). Das bedeutet, das die

Waffe sich besser führen läßt, ausgedrückt in einem Bonus von 5 Punkten bei der Schadensklasse.

Im Kampf verzichtet der Charakter dafür allerdings auf die Möglichkeit, mit der zweiten Hand etwas zu tragen, einen Schild zu benutzen oder z. B. einen Parierdolch als zweite Waffe einzusetzen. Du mußt also die Vor- und Nachteile des zweihändigen Kampfes genau abwägen und vorher die Absicht Deines Charakters beim SL ankündigen.

Ausgenommen von dieser Regel sind die zweihändige Streitaxt und der Kampfstab, die eigentlich nur zweihändig zu benutzen sind.

PARIEREN

Option

Das Parieren ist eine reine Abwehraktion, in der einer der Kontrahenten weder zuschlägt noch etwas anderes als simple Bewegungsmanöver unternimmt. Vielmehr ist es sein Bestreben, den nächsten gegnerischen Angriff so zu dämpfen, daß im Idealfall kein Schaden entsteht. Das (vom Spieler vorher angekündigte) Manöver als solches besteht darin, daß der parierende Charakter seine Waffe gegen die Waffe des Gegners führt und somit dessen Schlag abzufangen sucht. Er wandelt also seine mögliche Angriffsenergie (= der Teil seiner Gewandtheit, der sonst für den AW verplant wird) (verstärkt) in einen Bonus zur Verteidigung um. Im Spielablauf heißt das, daß der Spieler den VR seines Charakter verbessert, indem er einen beliebig größeren Teil oder gar alle Punkte seiner Gewandtheit zum VR addiert. Der Gegner hat nun die erschwerte Aufgabe, diese erhöhte Summe zu er- oder besser noch zu überwürfeln, um Schaden zu verursachen. Die entsprechende Formel lautet:

GEW + 1W100 + Panzerung = Parieren

ENTWAFFNEN

Option

Ein Entwaffnungsmanöver wird meist aus der Sicht des Überlegenen unternommen, der den Gegner nicht verletzen sondern ihm nur die Waffe entwenden will. Mit anderen Worten: Die beiden Kontrahenten vergleichen ihr waffentechnisches Können, um festzustellen, wer von den beiden in der Lage ist, dem anderen die Waffe aus der Hand zu schlagen.

Im einzelnen werden dazu (nachdem der entsprechende Spieler die Aktion angekündigt hat) die Gewandtheitspunkte verglichen, die die Kontrahenten auf den Angriffswurf verwenden. Sodann wird die Differenz zwischen diesen beiden Punktzahlen ermittelt und aus der Sicht des Entwaffnenden in folgende Tabelle geschaut.

positive GEW- Diffe- renz	Manöver- chance	negative GEW- Diffe- renz	Manöver- chance
0	10 %	0	10 %
1 bis 10	15 %	-1 - -10	9 %
11 bis 20	20 %	-11 bis - 20	8 %
21 bis 30	25 %	-21 bis - 30	7 %
31 bis 40	30 %	-31 bis - 40	6 %
41 bis 50	35 %	-41 bis - 50	5 %
51 bis 60	40 %	-51 bis - 60	4 %
61 bis 70	45 %	-61 bis - 70	3 %
71 bis 80	50 %	-71 bis - 80	2 %
81 bis 90	55 %	-81 bis - 90	1 %
91 bis 99+	60 %	-91 bis - ++	sonst noch Probleme?

Es liegt auf der Hand, daß es z. B. relativ schwerfallen dürfte, mit einem Dolch bewaffnet einen Gegner mit einer Hellebarde zu entwaffnen. Ebenso umgekehrt. Um Euch eine enorme Tabelle zu ersparen, vertrauen wir darauf, daß Ihr in Eurer Spielrunde von selbst drauf kommt, wenn zwei (sehr) unterschiedliche Waffentypen in diesem Zusammenhang aufeinandertreffen - dann ist gesunder Menschenverstand gefragt.

SPEZIALISIERUNG

Realismus durch Werdegang

Falls man in die seltene Lage versetzt wird und den Umgang mit einer Waffe (durch intensives und zeitaufwendiges Lernen oder extrem häufige Anwendung, s. *Werdegang*) erlernt hat, kann man die Schadensklasse (SK) einer Waffe verbessern; diese Möglichkeit besitzen Charaktere, die professionell mit Waffen umgehen (Söldner, Stadtwachen). Der Haken an dieser Sache ist aber, daß die Schadensklasse nie um mehr als zwei Stufen verbessert und besser als '50' werden kann.

Die zeitliche Einschätzung dieser möglichen Verbesserung überlassen wir Euch, denn es ist unmöglich, dafür eine praktische und übersichtliche Tabelle zu erstellen (die wir ohnehin vermeiden wollen). Es gibt einfach zu viele Variablen bei dieser Entscheidung: Wie gut ist der Lehrer, wie lange wird trainiert, wie intensiv und was wird trainiert, kann Dein Charakter alles gut behalten, hat er Talent für den Kampf mit einer bestimmten Waffe etc.?

NEUE WAFFEN

Option

Durch die Wertebereiche der Schadensklassen könnt Ihr ohne große Probleme neue Waffen, so Ihr denn nach solchen dürstet, in das System einbetten. Ihr müßt lediglich eine vergleichbare Waffe / Waffen-Gruppe ausfindig machen bzw. die neue Waffe dahingehend hinterfragen, welche bereits existierende Waffe vergleichbar schwierig einzusetzen ist und welche einen ähnlich schweren Schaden verursacht, und schon habt Ihr den Wertebereich der neuen Waffe gefunden.

RÜSTUNGEN ANLEGEN

Option

Auch wenn die Versuchung groß sein mag, über diesen Abschnitt hinwegzulesen, es sollte Dir schon aufgehen, daß zu einer realistischen Spielweise so unangenehme Dinge wie dieser Punkt gehören. Klar, wenn

Dein Charakter gerade in der Wildnis rastet, dann tut er dies nicht in voller Panzerung. Doch was ist, wenn nun plötzlich ein Rudel Wegelagerer erscheint, glaub' man nicht, daß die Dir erst noch die benötigte Zeit geben, um Deine Panzerung anzulegen. Aber so ist nun mal das Leben, also entweder Du kämpfst 'nackt', oder Du hoffst, daß Deine Freunde ganz plötzlich auf der Bildfläche erscheinen und Dich rauspauken.

Panzerung	Minuten
Leder	2
Kette	3
mit Schuppen	+ 3
mit Platten	+ 6

Darüberhinaus benötigt Dein Charakter natürlich mehr Zeit, wenn er bereits eine Rüstung trägt und diese erst ausziehen muß, um eine andere anzuziehen. Das Ausziehen allein benötigt die Hälfte der angegebenen Zeit.

W E S E N

Ihr unwissenden tretet ein in die sphären des unbekanntes und glaubt, mit entschlossenheit und wagemut einen weg durch die verschlungenen wege des universums finden zu können. ABER auch hier IRRT IHR...

angêvin folgte der spur immer weiter, und er spürte, es waren nur noch wenige schritte bis zu dem ort, an dem sich der ursprung dieses unirdischen grünen lichtes befand. doch als er nach einer weiteren biegunG einen grossen raum betrat, war es doch ganz anders, als er es sich vorgestellt hatte. ohne dass er eine lichtquelle ausmachen konnte erfüllte das grün den gesamten raum! und sofort galt seine ganze aufmerksamkeit diesem flimmernden durchgang mitten im raum - und der gestalt, die sich in dem anschliessenden gang abzeichnete. sie gab angêvin zeichen, als ob er zu ihr kommen solle. da sich ansonsten nichts interessantes in dem raum befand, ging er auf das tor zu, aber plötzlich konnte er die entsetzlichen gesichtszüge der gestalt erkennen, und gerade noch rechtzeitig warf er sich zur seite um den klauen zu entrinnen, die sich ihm entgegenstreckten.

Ohne Frage sind besondere und unbekannte Wesen für uns alle ein wesentliches Gewürz in der Rollenspiel-Suppe. Deshalb haben wir uns bemüht, Euch eine angemessen große Auswahl an Wesen bereitzustellen. Wie immer könnt Ihr auch hier Eurer Phantasie freien Lauf lassen, und gegebenenfalls eigene Kreaturen und Kreationen hinzufügen; wir haben uns auf die beschriebenen ca. 100

Wesen beschränkt, da sie unserer Meinung nach ausreichen, um von Zeit zu Zeit etwas Neues, Geheimnisvolles, Aufregendes und Gefährliches im Spiel auftauchen zu lassen.

Du wirst als fortgeschrittener Spielleiter sicherlich auch festgestellt haben, daß es wesentlich interessanter und aufregender ist, wenn man hauptsächlich mit Menschen (und

Tieren) als Lebewesen in einem Abenteuermodul arbeitet. Dies hat vor allem den Vorteil, daß alle Beteiligten wissen, wovon die Rede ist, man muß das Wesen nicht erst groß erklären. Außerdem sind Menschen am vielseitigsten einsetzbar und - wenn sie wirklich gut gespielt werden - die schwierigsten Gegner.

ein ALLGEMEINER ÜBERBLICK

Wir haben uns bemüht, einen ausreichenden Überblick über jeden einzelnen unserer möglichen Freunde zu geben. Das jedoch mit dem Gedanken im Hinterkopf, Euch nicht mit einer Datenflut zu überschwemmen: Wie gut kann ein Tiger im Dunkeln sehen? Wie steht es mit Kartenkundekenntnissen bei Drachen? Tja, tut uns Leid, das werden wir wohl nie erfahren. Steht eine derartige Frage einmal zur Debatte, sollte der liebe Spielleiter wieder mit seinem gesunden Menschenverstand glänzen.

Ihr habt natürlich uneingeschränkt die Möglichkeit, die später genannten

Werte zu variieren, denn dies entspricht ohnehin der "natürlichen" Bandbreite.

Falls Du ein Wesen nach eigenen Vorstellungen entwerfen willst, solltest Du alle Werte an die Werte bereits existierender Wesen anlehnen.

LEGENDE

Wesen haben gegenüber Charakteren einige Besonderheiten vorzuweisen, die wir nun abhandeln:

- alle = alle Werte denkbar,
- hum = wie Mensch,
- LK = Wesen haben keine Trefferzonen,
- - Zahl = bis Zahl.
- Die Bewegungsgeschwindigkeiten (BG) in den Tabellen, die das normale Vorkommen der Wesen beschreiben, haben folgende Grundlagen:

Bewegungsgeschwindigkeit	Geschwindigkeit in m/s bzw. Windstärke	Beispiel
sl [sehr langsam]	0 bis 1 km/h oder 0 bis 0,2 m/s oder Windstärke 0	Vision
l [langsam]	1 bis 5 km/h oder 0,3 bis 1,5 m/s oder Windstärke 1	Zombie
ms [mäßig schnell]	6 bis 19 km/h oder 1,6 bis 5,4 m/s oder Windstärke 2 bis 3	Tiger / Mensch
s [schnell]	20 bis 49 km/h oder 5,5 bis 13,8 m/s oder Windstärke 4 bis 6	Drache
ss [sehr schnell]	50 und mehr km/h, schneller als 13,9 m/s oder Windstärke 7 +	Dschinn

Die Riesenformen bekannter Tiere unterscheiden sich von der Normalform in folgenden Punkten:

Größe	+ 75 % bis + 100 %
BG	+ 50 % bis + 75 %
LK	+ 75 % bis + 100 %
VR	+ 10 bis + 50

Alle Tiere sind die bekannten Arten unserer Welt. Genauere Be-

schreibungen (Verhalten, Aussehen, Größe, Alter, Lebensweise, Ernährung, usw.) entnimmst Du bitte der entsprechenden Literatur.

Alle anderen Wesen werden in den folgenden Tabellen hinreichend erklärt. Falls die Informationen dennoch nur unzureichend sein sollten, so liegt das an den nur spärlich vorhandenen Daten über die betreffen-

den Wesen; entweder ist es noch nicht zu allzu vielen Kontakten gekommen, oder die betreffenden Personen hatten anschließend nicht mehr die Gelegenheit, ihre neuen Erkenntnisse der Nachwelt zu überliefern. So ist es den Charakteren überlassen, die nötigen Informationen zu sammeln und eventuell niederzuschreiben.

ALPHABETISCHE WESENLISTE

tiere

Adler
Bär
Bussard
Delphin
Eber
Elch
Elefant
Eulen
Falke
Geier
Grizzly
Hai
Hirsch
Hund
Hyäne
Jaguar
Kamel
Krokodil

Leopard
Löwe
Manta
Maultier
Oktopus
Panther
Pferde
Puma
Rhinozeros
Schlangen
Stachelrochen
Schwertfisch
Tiger
Wolf
Wal

spezielle

Archont
Asakku

Basilisk
Chuluppa
Chuwawa
Dämonen
Drachen
Dryade
Dschinn
Echsenmensch
Einhorn
Elementarwesen
Erynnia
Faun
Fee
Gnoll
Goblin
Golem
Gonchong
Gorgone
Gremlin
Harpyie

Hexe
Hippogryph
Höhlenschrat
Höllenhund
Hydra
Jachyra
Kaudra
Klabautermann
Kobold
Leviathan
Lykanthrop
Mantikor
Medusa
Minotaurus
Nixe
Odion
Oger
Ork
Pegasus
Phaeton

Phagon
Phönix
Riesen
Rok
Satyr
Sphinx
Titan
Troll
Zentaur
Zyklop

geister

Alp
Banshee
Geist
Gespenst
Gruftwesen
Leiche
Mumie

Nekropol
Phantom
Poltergeist
Rächer
Skelett
Spuk
Totenengel
Vampir
Vision
Zombie



TIERE

aðler

LK	VR	GEW
50	10	50
Essenz	50	BG s
Schaden		
Schnabel 3W10		

bär, schwarz-, braun-, eis-

LK	VR	GEW
300	20	40
Essenz	50	BG ms
Schaden		
SK Biß 15, Pranke 25		

bussard

LK	VR	GEW
30	10	50
Essenz	50	BG ss
Schaden		
2W10		

delphin

LK	VR	GEW
250	25	80
Essenz	50	BG s
Schaden		
Stoß		

eber

LK	VR	GEW
200	35	60
Essenz	50	BG ms
Schaden		
Stoß		

elch

LK	VR	GEW
300	30	30
Essenz	50	BG s
Schaden		
SK Huf 20		

elefant

LK	VR	GEW
500	50	30
Essenz	50	BG ms
Schaden		
SK 50		

eule, alle arten

LK	VR	GEW
30	10	60
Essenz	50	BG s
Schaden		
2W10		

falke

LK	VR	GEW
25	10	65
Essenz	50	BG ss
Schaden		
1W10		

geier

LK	VR	GEW
55	10	30
Essenz	50	BG s
Schaden		
2W10		

hai, menschenfressender

LK	VR	GEW
200	50	70
Essenz	50	BG s
Schaden		
SK Biß 30		

hirsch

LK	VR	GEW
200	25	55
Essenz	50	BG ms
Schaden		
SK Huf 10		

hund

LK	VR	GEW
40	25	70
Essenz	50	BG s
Schaden		
Biß		

hyäne

LK	VR	GEW
150	25	65
Essenz	50	BG ms
Schaden		
SK Biß 10, alle Sprüche d. Lumen Mundi		

JAGUAR

LK	VR	GEW
180	25	75
Essenz	50	BG s
Schaden		
SK Biß 15		

kamel

LK	VR	GEW
250	25	30
Essenz	50	BG ms
Schaden		
SK Tritt 10		

krokodil

LK	VR	GEW
280	60	45
Essenz	50	BG ms
Schaden		
SK Biß 40		

leopard

LK	VR	GEW
220	25	70
Essenz	50	BG s
Schaden		
SK Biß 25		

löwe

LK	VR	GEW
300	25	60
Essenz	50	BG ms
Schaden		
SK Biß 35		

maultier

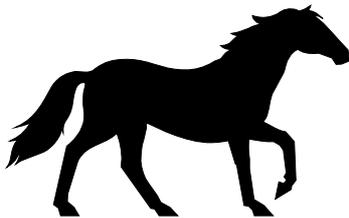
LK	VR	GEW
150	25	40
Essenz	50	BG ms
Schaden		
SK Huf 10		

oktopus, riesen-

LK	VR	GEW
120	25	70
Essenz	50	BG ms
Schaden		
Würgen 2W10 / 10s		

pferde

Wie keinem anderen Tier ist den Pferden eine hohe materielle, religiöse und politische Verehrung zuteil geworden, eine Verehrung, die sehr viele von diesen schönen und edlen Tieren während der Drachenkriege im III. ZA mit dem Leben bezahlen mußten, daher gibt es zur Zeit auf Dschodo immer noch so etwas wie einen von den Drachen kontrollierten Mangel an Pferden. In den von den folgenden Völkern bewohnten Gegenden werden alle Künste und Wissenschaften, die mit Pferden zu tun haben, besonders hoch angesehen und intensiv vorangetrieben.



- reitpferd

LK	VR	GEW
200	25	50
Essenz	50	BG s
Schaden		
Tritt		

- schlachtross

LK	VR	GEW
250	25	50
Essenz	50	BG s
Schaden		
SK Tritt 10		

- zugpferd

LK	VR	GEW
220	25	30
Essenz	50	BG s
Schaden		
Tritt		

puma

LK	VR	GEW
170	25	80
Essenz	50	BG s
Schaden		
SK Biß 10		

rhinozeros

LK	VR	GEW
400	50	50
Essenz	50	BG ms
Schaden		
SK Stoß 40		

schlangen, gift-

LK	VR	GEW
30	25	30
Essenz	50	BG l
Schaden		
WW Gift 80		

schlangen, wüрге-

LK	VR	GEW
150	30	30
Essenz	50	BG l
Schaden		
Würgen 5W10 / 10s		

stachelrochen

LK	VR	GEW
50	25	70
Essenz	50	BG ms
Schaden		
WW Gift 60		

schwertfisch

LK	VR	GEW
120	25	70
Essenz	50	BG s
Schaden		
SK Stoß 5		

tiger

LK	VR	GEW
290	25	65
Essenz	50	BG s
Schaden		
SK Biß 30		

wolf

LK	VR	GEW
40	25	70
Essenz	50	BG s
Schaden		
Biß		

wal, grosse arten

LK	VR	GEW
700	40	30
Essenz	50	BG ms
Schaden		
SK Schwanzflosse 70		



SPEZIELLE

archont dämon II

Ein Archont (Plural: Archonti) ist ein magisches Wesen, das auch als "Aufseher" oder "Bewacher" bezeichnet wird. Durch seine magischen Fähigkeiten ist er in der Lage, Gegenstände oder Personen zu bewachen. Dies tut er allerdings nur, wenn er zuvor durch eine Beschwörung unterworfen wurde. Archonti fallen in die Kategorie neutraler mittlerer Dämonen, sie kommen vor allem im Ektoplasma vor, auf der normalen Existenzebene sind sie höchst selten zu finden.

Die Magie eines Archonts umfaßt nicht nur die normale Existenzebene, ihre Macht erstreckt sich auch auf alle anderen Dimensionen, womit sie nicht zu umgehen ist. A. verfügen über Bann-, Halte- und Bezauberungssprüche mit zehn bis 50 Essenz, die sie vor allem zum Selbstschutz einsetzen. Eine gut begründete Beschwörung kann einen A. allerdings dazu veranlassen, die Fähigkeiten auch gegen Lebewesen oder Gegenstände einzusetzen.

LK	VR	GEW
190	75	70
Essenz	90	BG s
Schaden		
Faust SK 30 (Ohnmacht), allg. Zauber (max. 50 Essenz)		

asakku dämon I

Ein A. ist ein Dämon, der Krankheiten jeder Art in sich trägt und bei Berührung mit der normalen Existenzebene an diese abgibt. Besonders gefährlich sind Berührungen des Asakku, da diese krankheitsverursachenden Kontakte mit einem Konstitutionswurf mit einem Abzug von 15 erfordern. Die schwere der Krankheit wird mit einem 1W100 festgelegt (grippaler Infekt bis Lungenpest). A. sind recht selten, sie kommen eigent-

lich nur beschworen vor. Ihr Äußeres läßt nicht gleich auf ihre Gefährlichkeit schließen, aber beim zweiten Blick sind Krankheitsmerkmale in seinem ansonsten menschlichen Gesicht auszumachen.

LK	VR	GEW
70	50	75
Essenz	50 - 90	BG ms
Schaden		
Anwesenheit (KDT -25), Berührung (KON -15), Waffe		

basilisk

B. sind eine Kreuzung zwischen Schlange, Fledervieh und Salamander, deren Blick versteinert (Essenzkampf alle 5 Sekunden, so sich die Blicke treffen), sie werden zwei Meter groß, der Blick hat eine Reichweite von 50 m; Vorkommen: selten, i. d. R. in feuchten und dunklen Gebieten.

LK	VR	GEW
180	50	50
Essenz	60	BG ms
Schaden		
SK Biß 25, Klaue 15, Schwanz 15, Blick		

chuluppa dämon II

Ein Chuluppa ist ein dämonischer Waldbewohner, der sich in jedes Waldlebewesen verwandeln und als ein solches praktisch unerkannt leben kann. Er ist daher in seiner normalen Form (humanoid, groß, schwarz, schwarze Augen) fast nie anzutreffen, er bevorzugt eine der genannten fremden Formen. C. werden sehr schnell aggressiv und beanspruchen große Gebiete für sich, um dort jagen und dem Bösen frönen zu können, denn sie verwandeln eine Landschaft in eine ungemütliche Gegend (Angst / Panik), in der sich böse Kreaturen gerne aufhalten. Vorkommen: selten.

LK	VR	GEW
250	50	80
Essenz	70	BG 1
Schaden		
Aura, Tiermagie (max. 50 Essenz)		

chuwawa dämon II

Ein Chuwawa ist, ähnlich wie ein Chuluppa, ein Waldbewohner, jedoch ist er ein wandernder Bewacher eines Gebietes, das er per Auftrag zu bewachen hat. In diesen Gebieten gibt es in der Regel irgend etwas Böses oder Geheimnisvolles das bewacht werden will / soll. Häufig werden Chuwawas von Chuluppas befehligt. Ch. sehen aus wie normale Waldwesen, sie können ihre Form aber nicht verändern, sondern sie sehen immer gleich aus. Ihre tatsächliche Natur entblößen sie erst, wenn sie mit ihren vergifteten Klauen angreifen.

LK	VR	GEW
200	45	90
Essenz	60	BG ms
Schaden		
Gift (Sinn - 15), Krallen SK 30		

dämon

Dies ist der Oberbegriff für alle Arten aggressiver und i. d. R. auch böser Wesen, da sie allen anderen Lebewesen Böses wollen; Vorkommen: selten, ansonsten überall wo Beschwörung oder böse Macht zugegen ist.

- dämon I

LK	VR	GEW
10 - 50	20 - 60	alle
Essenz	- 40	BG alle
Schaden		
alles denkbar		

- dämon II

LK	VR	GEW
80 - 200	60 - 90	alle
Essenz	- 80	BG alle
Schaden		
alles denkbar		

- dämon III

LK	VR	GEW
200 - ?	80 - ?	alle
Essenz	60 - ?	BG alle
Schaden		
alles denkbar		

Drache

Hier ist er, der Herrscher der Phantasiewelt. Mystisch, gewaltig und furchteinflößend ist die Aura dieser Geschöpfe. Alle Drachenarten haben eine harte Panzerung, Flügel, einen Gas, Feuer, Kälte oder Elektrizität speienden Kopf und einen Stachelschwanz. Sie unterscheiden sich in ihrer Herkunft bzw. in der Art ihrer Lebensräume (Berge, Flüsse, Meere und Höhlen). Außerdem sind sie in der Lage, Zaubersprüche einzusetzen, und - so geht das Gerücht - bestimmte Vertreter dieser Spezies wandeln zuweilen in menschlicher Gestalt umher. Vorkommen: zur Zeit vor allem auf Dschodo, ansonsten selten und in den beschriebenen Gebieten.

LK	VR	GEW
700	110	80
Essenz	80	BG s - ss
Schaden		
SK Biß 20 - 80, Klauen 10 - 70, Schwanz 10 - 70, Odem, evtl. Zauber		

Dryade

Eine Dryade ist ein weiblicher Baumgeist, der Wesen bezaubert, um diese im Wald in die Irre laufen zu lassen. Sie sind meistens in der Nähe von einem "Stammbaum" zu finden, gesellig und ziemlich hübsch; Vorkommen: im Wald recht häufig.

LK	VR	GEW
35	40	80
Essenz	65	BG s
Schaden		
Dolch, Mentalsprüche bis 30 Essenz		

Dschinn

Luftgeist, bis zu 20 m hoch, meistens sehr weise, neutral bis ignorant, dann gefährlich; Vorkommen: nur beschworen.

LK	VR	GEW
350	95	90
Essenz	50	BG ss
Schaden		
SK Faust 40, Luftmagie bis 50 Essenz		

Echsenmensch

Echsenmenschen sind eine historisch sehr alte Kreuzung von Mensch und Echse, bis zu zwei Meter groß, haben lederartige Schuppenhaut, einen Echsenkopf und -augen, nehmen menschliche Ernährung zu sich, benutzen eine eigene Sprache und Zaubersprüche; Vorkommen: in Sumpfgewässern recht häufig.

LK	VR	GEW
100	35	60
Essenz	40	BG ms
Schaden		
wie Mensch		

Einhorn

Ein Einhorn ist ein weißes Pferd mit Horn auf der Stirn, weise, friedfertig und sehr scheu; Vorkommen: sehr selten, nur an heiligen Orten.

LK	VR	GEW
200	40	60
Essenz	120	BG s
Schaden		
Horn 20, Huf 15		

Elementarwesen

Wesen in der Erscheinungsform eines Elements, Säule von max. 5 m Höhe oder Fläche von max. 10 m²; Vorkommen: nur beschworen oder in der Nähe großer Mengen des betreffenden Elements.

LK	VR	GEW
300	60	75
Essenz	70	BG ms/s
Schaden		
Art je nach Element, SK 20 - 70		

Erynnia

dämon III

Dieser Dämon kommt nur beschworen und in Form einer schönen Frau (so Mann auf rote Augen und Reißzähne steht) in der Menschen-

welt vor. Sie ist ein Rachegeist, der sein Opfer verfolgt, um ihm in einem günstigen Moment die Seele auszusaugen. Das geschieht mittels eines Essenzkampfes. Eine Erynnia besitzt ansonsten Fertigkeiten, wie ein etwas überdurchschnittlicher Mensch.

LK	VR	GEW
150 - 200	80 - 120	60
Essenz	60-120	BG ms
Schaden		
Essenz oder Waffe		

Faun

Ein F. ist ein gehörnter Waldgeist, der bemüht ist, Wanderer im Wald zu verwirren und zu überlisten, sie in die Irre zu locken oder sogar in Gefahr zu bringen. All dies tut er nicht aus Boshaftigkeit sondern aus Spaß, solche Scherze machen ihm Freude. F. sind aber auch zu beeindrucken oder einzuschüchtern, z. B. durch gute Kenntnisse über Wald und Natur, durch Magie (sie bewundern Zauberei, können selbst nicht zaubern) und durch Geschenke, es dürfte nur schwer sein, das richtige Geschenk für einen F. zu finden. Faune treten immer alleine auf, sie sind Einzelgänger und alle männlichen Geschlechts. Zumeist dienen sie größeren / mächtigeren Waldbewohnern (Fee, Waldläufer, Druide, Elf, Gnom, Walddrache, Waldriese); Vorkommen: in Begleitung der Vorhergenannten recht häufig, ansonsten selten zu sehen aber meistens in Sichtweite!

LK	VR	GEW
150	30	100
Essenz	60	BG ms
Schaden		
Faust		

Fee

Nach den vorliegenden Berichten gehören Feen zu den lieber gesehenen Wesen, da sie nicht generell nach dem Leben eines anderen Wesens trachten sollen, vielmehr sollen sie bestrebt sein, Charakteren und sonstigen Kreaturen zu helfen, die sich in ihrem Gebiet befinden.

Eine Fee kontrolliert i. d. R. ein Gebiet von ca. 50 km², d. h. viele Tiere und Pflanzen nicht-böser Natur dienen ihr. Durch sie erhält sie Informationen über Gegend, Leute und



Handlungen. Man könnte sagen, Feen erfüllen ihr Gebiet mit ihrem Geist, weshalb sie blitzschnell überall in ihrem Revier sein können, da sie durch alle Daseinsebenen reisen können, jedoch nur auf der normalen Existenzebene besitzen sie die geschilderte Macht.

Das kontrollierte Gebiet wird von einer Fee gehegt und geschützt, weshalb es sein könnte, daß sie sich doch einmal mit einem Ch, der allzu nachlässig mit der Natur umgeht, auseinandersetzt. Dann kann sie alle nicht-bösen Wesen herbeirufen, die dann für sie kämpfen. Außerdem greift sie selbst mit einem Kraftfeld an, das zweimal pro 10 s 2W10 Schäden verursacht.

F. sind überaus weise, da sie neben dem Wissen "ihrer" Tiere und Pflanzen auch eigenes Wissen und Informationen aus anderen Sphären besitzt und jederzeit einholen kann. Daher eignen sie sich vorzüglich zur Beschaffung von Informationen, aber dazu muß man sie natürlich erst finden, um sie mit einer großen Spende oder ähnlichem gnädig zu stimmen. Meistens wollen sie jedoch nichts mit Menschen zu tun haben. F. können nur von geweihten oder magischen Waffen getroffen werden.

LK	VR	GEW
300	90	30
Essenz	100	BG ms
Schaden		
Kraftfeld 2 x 1W20 + 10/R, Info-Sprüche, heilige Zauber bis 60 Essenz		

gnoll

Gnolle sind eine größere (bis zu 2 m) und gefährlichere Gnomenform, die in kleinen Stämmen lebt. Sie kommt vor allem in Höhlen und Verliesen vor und ist in Berggebieten recht häufig.

LK	VR	GEW
hum	hum	hum
Essenz	hum	BG ms
Schaden		
SK Waffe + 10, Klauen 10		

goblin

Goblins sind eine Kreuzung zwischen Gnollen und Orks, sie sind schlank, zäh, wild und werden bis zu

2 m groß. Sie leben in Stämmen und wohnen in Höhlen in Berggebieten. Vorkommen: recht häufig.

LK	VR	GEW
- 80	hum	hum
Essenz	- 50	BG ms
Schaden		
hum		

golem

Ein Golem ist ein aus Leichenteilen und belebten Gegenständen und Materialien konstruiertes Wesen.

Im Prinzip ist jede Konstruktion vorstellbar, häufig sind aber vor allem Stein-, Feuer-, Holz-, Eisgolems. Ihre Größe schwankt zwischen einem und fünf Metern. Vorkommen: nur an von Zauberfähigen bestimmten Orten.

LK	VR	GEW
- 250	- 120	25
Essenz	75	BG 1
Schaden		
je nach Art		

gonchong

Ein G. ist ein spinnenähnliches Wesen, daß es auf das Gehirn eines Lebewesens abgesehen hat. Dazu läßt es sich von oben auf den Kopf des Opfers fallen und schlägt diesem dann einen Rüssel in den Schädel, um das Gehirn abzusaugen. Dies geschieht innerhalb von 30 s, anschließend ist das Opfer nur noch ein hirnloses Wrack. Vorkommen: sehr selten.

LK	VR	GEW
50	20	90
Essenz	40	BG ms
Schaden		
SK Biß 20, Hirnhautentzündung 25 %		

gorgone

Eine G. ist eine grausame und häßliche Schlangenfrau (Oberkörper weiblich), deren Atem versteinert (Konstitutionscheck) und deren Anblick Angst und Panik verursacht (Essenzcheck); Vorkommen: sehr selten, und dann nur im Verlies.

LK	VR	GEW
200	65	50
Essenz	70	BG 1
Schaden		
Atem versteinert, Anblick verängstigt		

gremlin dämon

G. sind kleine böse Wesen, max. 50 cm groß, hinterlistig, tückisch, schadenfroh und egoistisch, haben humanoides Aussehen; Vorkommen: selten, meistens beschworen.

LK	VR	GEW
50	15	80
Essenz	50	BG ms
Schaden		
Waffe 1/2, Angriffssprüche: 20 Essenz		

harpie

Eine H. ist ein häßliches menschenähnliches Wesen mit Klauen, Drachenflügeln und einer krächzenden Stimme, die zum bezaubernden Gesang benutzt wird; ein Bezauberter glaubt Engel singen zu hören und ist hingerissen, wer der Bezauberung widerstehen kann wird für 1W20 M taub, außerdem verursacht der Anblick der Kreatur einen Angstschock (KDT - 15); Vorkommen recht häufig als Bewacher von Toren und Eingängen.

LK	VR	GEW
120	40	55
Essenz	55	BG s
Schaden		
Gesang, Anblick, SK Biß 5		

hexe

Dies ist ein extrem böses Wesen, das nur selten männlich ist, meistens menschliche Gestalt annimmt und in Fetzen gehüllt umherstreift, es hat eine böse Aura, ist sehr gefährlich (es bringt Tod und Verderben) und wendet Sprüche an; die Aura ist giftig (KDT-Manöver, bei Mißlingen Benommenheit) und verursacht bei Be-

rührung Wahnsinn und Krankheiten (KON-Manöver); Vorkommen: selten, nur an bösen Orten oder beschworen.

LK	VR	GEW
300	45	40
Essenz	95	BG ms
Schaden		
giftige Aura, Wahnsinn, wie Mensch		

hippogryph

H. sind sagenhafte Kreuzungen aus Adlern und Pferden. Sie haben den Vorderkörper eines gigantischen Adlers und den Hinterkörper eines Pferdes. Sie sind selten und neutral allem Lebendigen gegenüber. Sie haben keine Spruchfähigkeiten, können aber begrenzte Magie natürlich und automatisch einsetzen. Sie sind vor allem in großen Höhen und an magischen oder heiligen Orten zu finden, i. d. R. jagen sie kleine Tiere und bekämpfen Pegasi. Vorkommen: selten.

LK	VR	GEW
140	40	60
Essenz	50	BG s
Schaden		
SK Huf 20, Biß 20, Luftmagie		

höhlenschrat

Hierbei handelt es sich um eine spezielle Art von Gnollen, die eigentlich nur in Höhlen und an feuchten Orten lebt. Sie werden bis zu 2 m groß, sind recht wild und aggressiv. Vorkommen: recht häufig.

LK	VR	GEW
180	30	60
Essenz	30	BG ms
Schaden		
Waffe, SK Klauen 15		

höllenhund

Ein H. ist ein hundeähnliches Wesen aus der Hölle, es speit Feuer und taucht meistens als Begleiter von mächtigeren Wesen auf, aber auch in Rudeln; er ist bis zu 1,5 m lang und 1 m hoch; Vorkommen: recht selten.

LK	VR	GEW
150	25	85
Essenz	45	BG ms
Schaden		
Feuerodem Essenz gg. KON, SK Biß 20		

hydra

Eine H. ist ein drachenähnliches Wesen, jedoch ohne Flügel und mit einem weniger harten Panzer, dafür mit wenigstens 2 Köpfen. Es kann ebenfalls verschiedene Odemarten einsetzen. Alle Angaben sind Pro-Kopf-Angaben; Vorkommen: selten.

LK	VR	GEW
285	25	75
Essenz	50	BG 1
Schaden		
SK Biß 35, Odem Essenz gg. KON		

jachyra dämon II

Dieses Wesen ist eine absolut böse Kreatur, die zwar menschenähnlich aussieht, sich aber halb geduckt und auf allen Vieren wie eine Kröte vorwärts bewegt. Es hat einen riesigen und kräftigen Körper, der zwar mager aber dennoch sehr muskulös ist. Es hat lange Arme, die in großen gekrümmten Krallen auslaufen, ebenso die Beine. Es hat eine Schnauze tierischer Herkunft mit starken gebogenen Zähnen, aus der während des Kampfes Schaum kommt. Die Augen des J. sind gelb und funkelnd, auf seinem Rückgrat befindet sich ein Kamm von zentimeterlangen Stacheln, und um die Hüften zieht sich ein Band von pelzartigen Haaren. Ansonsten ist er J. nackt, und seine Haut hat einen rötlichen Schimmer.

Der J. ist ein äußerst gefährlicher Feind. Noch bevor ein Kampf stattfindet bemerkt man die böse, eisige Aura dieses Wesens. Davor ebenso wie vor dem wie irres Lachen klingenden Heulen müssen Gegner eine Überprüfung ihrer Moral machen. Bei einem mißglückten Test befällt den Gegner eine panische Angst, die zu einem AW-Abzug von 25 führt. Bei geglücktem Test bleibt immer noch ein Abzug von 10. Desweiteren muß jedem getroffenen Gegner eine Überprüfung der KDT gegen Gift gelingen, da der Jachyra giftig ist. Als weitere Überraschung hält der J. seine Schnelligkeit bereit. Er ist unglaublich gewandt und flink. Zu guter letzt stellen Gegner fest, was ihn so gefährlich macht: es macht ihm nichts aus, Treffer hinzunehmen, vielmehr machen ihn diese noch gefährlicher, dann je 10 Schadenspunkte verleihen im einen zusätzlichen AW-Bonus von 3!!!

LK	VR	GEW
200	90	50
Essenz	50	BG s
Schaden		
Gift, Aura / Heulen, Klauen 15 + KDT, Biß 25 + KON		

kaudra

Eine K. ist eine gigantische Spinne (5 m Durchmesser, 3 m hoch), deren Netze ganze Verliese oder Wälder füllen können. Sie ist so groß, daß man sie auch den Nachttod nennt, denn man kann sie in der Nacht nicht vom Nachthimmel unterscheiden weil sie so groß, schwarz und schnell ist. Ihr Gift ist absolut tödlich und löst die Opfer von innen auf. Vorkommen: sehr selten.

LK	VR	GEW
250	60	50
Essenz	50	BG s
Schaden		
SK Biß 35, Gift WW 50 - 100		

klabautermann dämon I

K. sind kleine böse Geister, die wie ein Fluch auf einem bestimmten Ort oder Gegenstand lasten. Sie versuchen durch Zauberei, Flüche und Angriffe diese in ihren Besitz zu bringen bzw. sie für sich allein zu haben. Sie besitzen die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen!

LK	VR	GEW
30	10	100
Essenz	100	BG s
Schaden		
Fluch, diverse geisterhafte Kräfte		

kobold dämon I

K. sind kleine Humanoide (max. 1 m), meistens böse / neutral, hinterlistig und feige; Vorkommen: praktisch nur beschworen.

LK	VR	GEW
60	20	75
Essenz	60	BG ms
Schaden		
Spruch (max. 20 Essenz) und Schaden wie Mensch 1/2		

leviathan

L. sind magische Wesen, die nah mit den bekannteren Drachen verwandt sind. Allerdings leben L. immer in der Nähe von großen Gewä-



sern. Ihre Behausungen sind am Ufer oder sogar unter Wasser, da sie sowohl Lungen als auch Kiemen haben. Das Wasser und die Luft sind ihre Elemente, sie können fliegen und schwimmen; L. besitzen Spruchfähigkeiten und 3 A/R. Sie sind zwischen 10 und 20 m lang und über 4 m hoch; Vorkommen: an Gewässern recht häufig.

LK	VR	GEW
300	100	70
Essenz	55	BG ms
Schaden		
Luft- und Wassersprüche, SK Biß, Klauen, Flügel 35		

lykanthrop

L. sind normale Menschen, die durch eine Verletzung durch einen L. zu dem wurden was sie jetzt sind. Sie verwandeln sich bei Vollmond in die Tierform, von der sie verletzt worden waren. In dieser Form sind sie extrem gefährlich und versuchen, alle anderen Lebewesen durch eine Verletzung auch zu L. zu machen. Die Inkubationszeit beträgt 1W4 Wochen. Man kann einem L. seine Krankheit nicht ansehen; der Schaden erhöht sich bei einem L. um 100 %. **Alle notwendigen Angaben entsprechen denen der Tierform.** Vorkommen: in manchen Gegenden recht häufig, ansonsten recht selten.

mantikor

Ein M. ist ein Wesen mit dem Körper eines Löwen, dem Kopf und den Flügeln eines Drachen sowie einem Stachelschwanz. Es kann bis zu 10 m lang und 3 m groß werden. Der Stachelschwanz ist mit abschießbaren Stacheln bestückt, die er gegen Gegner anwendet. Vorkommen: selten.

LK	VR	GEW
250	70	60
Essenz	50	BG s
Schaden		
Flügel 15, Biß 25, Schwanz 25, Odem Essenz gg. KON		

medusa

Eine M. ist eine häßliche Schlangenfrau (Oberkörper weiblich), deren Haare Giftschlangen sind. Ihr Blick versteinert ebenso wie der Atem der Gorgone. Vorkommen: selten.

LK	VR	GEW
190	45	45
Essenz	60	BG 1
Schaden		
Blick (KON - 15), Schlangenbiß WW Gift 60 - 100		

minotaurus

Dieses Wesen ist ein Mann mit einem Stierkopf, eine rächende Kreatur, meist aggressiv und zur Bewachung eines Ortes oder eines Gegenstandes herbeigeholt. Vorkommen: selten.

LK	VR	GEW
200	45	80
Essenz	65	BG ms
Schaden		
Waffe, SK Hörner 30		

nixe

sind Wassermenschen, egoistisch und etwas hinterlistig, manchmal aber auch zugänglich, wenn man sie besticht oder ihnen etwas verspricht. Vorkommen: im Wasser recht häufig.

LK	VR	GEW
5 - 100	35	80 (H ₂ O)
Essenz	60	BG ms
Schaden		
SK Dreizack 15, mentale Sprüche		

odion

Ein O. ist einer der mächtigen Dämonen der LADDASSIR-Welt. Er ist ein sehr starkes Geistwesen, daß versucht, seine Gegner durch geistige Schockwellen und PSI-Angriffe zu schlagen. Zuerst greift ein O. ganz nach Belieben mit starken Gefühlen der Angst, Panik, Benommenheit oder Lähmung; dies erfordert eine ständige Überprüfung der Moral. Dann folgen Sprüche die Geist, Körper und Gegenstände beeinflussen und Suggestion hervorrufen. Hiermit er seinen Gegner zu besiegen und dann mit auf seine Existenzebene zu nehmen. Normalerweise befinden sich O. nicht auf der norma-

len Ebene, es kann jedoch passieren, daß ein Schamane oder ein dümmlicher Zauberlehrling einen beschworenen Dämonen losschickt oder verliert; dann dürfen sich andere mit diesem herumärgern. O. sind nur von geweihten / heiligen Waffen zu treffen. Sie sind gegen alle Mentalsprüche immun, ebenso gegen Gifte. Vorkommen: sehr selten.

LK	VR	GEW
300	100	50
Essenz	100	BG s
Schaden		
Geisterkräfte, Suggestionen, Gefühle		

oger

Oger sind eine Kreuzung zwischen Zwergen und Trollen. Sie werden bis zu 2,5 m groß, sie sind häßlich und gefährlich und sie leben in Stämmen. In Berggebieten und in Höhlen sind sie recht häufig anzutreffen.

LK	VR	GEW
250	40	40
Essenz	30	BG ms
Schaden		
SK Waffe + 35		

ork

Orks sind hinterhältige, wilde Humanoide mit dunkler Haut und roten Augen, sie werden bis zu 1,75 m groß und leben in Stämmen die ihre Gebiete vor allem in den Bergen haben. Vorkommen: recht häufig.

LK	VR	GEW
70 - 200	hum	hum
Essenz	- 70	BG ms
Schaden		
Waffe, SK Klauen 15		

pegasus

ist ein weißes geflügeltes Pferd, das scheu, weise, wohlwollend und friedliebend ist. Vorkommen: selten.

LK	VR	GEW
180	40	50
Essenz	90	BG s
Schaden		
SK Tritt 15		

phaeton

Der P. oder auch "Leuchtender" ist ein Dämon der Klasse II, dessen

Erscheinungsform einer kleinen Sonne gleicht. Durch das gleißende Licht werden alle Aktionen seiner Gegner mit einem Abzug von 15 bedacht, sofern man in das Licht schaut. Alle Waffen eines P. sind Feuer- und Lichtangriffe die i. d. R. auf das Gesicht des Gegners zielen, erst dann versucht er, körperlichen Schaden anzurichten. Ein P. ist zwischen 2 und 3 Metern groß; man kann humanoide Körperformen erkennen. Vorkommen: nur beschworen.

LK	VR	GEW
150	90	40
Essenz	100	BG s
Schaden		
Lichtsprüche, Feuermagie		

phagon dämon III

Ein Phagon ist ein äußerst aggressiver Dämon, der der Entropie dient. Dies bekommen Charaktere sofort zu spüren, wenn sie einem P. begegnen, denn dann vertrocknen auf der Stelle alle Pflanzen, Wasser verdirbt und Tiere werden krank. Eine Berührung eines P. verursacht Fäulnissschäden, und wenn er richtig loslegt, darf man sich mit seinen Auflösungsprüchen vergnügen. Glücklicherweise ist nur selten jemand so leichtsinnig, einen P. zu beschwören oder freizulassen. P. sind immun gegen normale Waffen und Sprüche ihrer eigenen Magieart. Vorkommen: äußerst selten.

LK	VR	GEW
200 - 250	70	70
Essenz	75	BG s
Schaden		
SMA, SK Waffe + 30, Biß 35		

phönix

ist ein sehr großes Vogelwesen, hell und heiß wie glühende Lava, neutral und manchmal ignorant, weise und gefährlich. Vorkommen : sehr selten.

LK	VR	GEW
350	100	50
Essenz	60	BG ss
Schaden		
SK Feuer 50		

riese

Je nach Wohn- und Lebensraum werden R. in Berg-, Wald- und Meeresriesen unterschieden. Sie sind alle 3 - 4 Meter groß, wobei die Bergriesen i. d. R. am größten und die Waldriesen am kleinsten sind. R. sind grobschlächtig und eigentlich harmlos, nur selten sind sie wirklich feindlich und aggressiv, dann aber ist Vorsicht angesagt. Vorkommen: recht häufig.

- **waldriese**

LK	VR	GEW
350	60	40
Essenz	30	BG s
Schaden		
SK Waffe + 30		

- **meeresriese**

LK	VR	GEW
300	50	40
Essenz	40	BG ms
Schaden		
SK Waffe + 30		

- **bergriese**

LK	VR	GEW
380	70	50
Essenz	40	BG s
Schaden		
SK Waffe + 35		

rok

Der Rok ist ein sagenhaftes Wesen, ein sehr großer, sehr scheuer Vogel, aggressiv-neutral; Vorkommen: nur auf sehr hohen Bergen, ansonsten praktisch nicht zu finden.

LK	VR	GEW
380	75	60
Essenz	50	BG ss
Schaden		
SK Flügel 3W20, SK Klaue 20, SK Schnabel 35		

satyr

Ein S. ist ein lüsterner Wald- und Wiesenbewohner, der allen weiblichen Wesen hinterherrennt und durch seine Sprüche zu verzaubern und verführen sucht. Er sieht aus wie eine dunkel behaarte Ziege die aufrecht geht. Es gibt wenige S., sie hausen in Erdlöchern oder Baumhäusern, sie scheinen meistens guter Laune zu sein, und wenn etwas weibliches in

der Nähe ist, werden sie erst richtig charmant (= aufdringlich). Vorkommen: recht selten.

LK	VR	GEW
140	65	50
Essenz	50	BG ms
Schaden		
SK Hufe 15, Kontrollsprüche bis max. 30 Essenz		

sphinx

Die S. ist eines der geheimnisvollsten Wesen der Welt. Sie hat den Körper eines Löwen und den Kopf einer schönen Frau. Sie ist extrem groß (10 m), scheu, verschlossen, sehr weise, aber auch arrogant und überheblich. Vorkommen: sehr selten.

LK	VR	GEW
300	100	40
Essenz	90	BG ms
Schaden		
mentale Zauber		

titan

Ein T. ist ein extrem mächtiges Wesen aus Energie, das seine Erscheinungsform beliebig wechseln kann. Schäden und Fähigkeiten verändern sich mit der Form. Titanen handeln nach eigenen Gesetzen "göttlicher" Vorsehung. Vorkommen: sehr selten (meistens nach eigenem Belieben, oder nach Beschwörung und Opfergabe durch ein Wesen bei Bitte um Hilfe).

LK	VR	GEW
400	125	90
Essenz		BG ss
Schaden		
je nach Erscheinungsform, sonst Waffen +50, SK Faust 50, bel. Sprüche		

troll

Ein Troll ist ein regenerationsfähiger (4 KP / 10 s) Humanoid der bis zu vier Metern groß werden kann, sehr aggressiv ist und tierische Verhaltensweisen (neutral bis böse) an den Tag legt. T. leben in großen Stammesorganisationen in denen das Kämpferwesen hoch angesehen wird. Vorkommen: recht häufig.



LK	VR	GEW
280	85	50
Essenz	40	BG ms
Schaden		
SK Klauen + 20 + WW Gift (Lähmung) 30 - 50		

zentaur

Ein Z. ist ein Mann-Pferd-Wesen (Oberkörper menschlich, Rumpf Pferd), das meistens bewaffnet ist,

neutral und scheu seine Umgebung beobachtet, aber jederzeit kämpferisch oder gereizt sein kann, wenn es sich bedroht fühlt. Vorkommen: selten, meistens im Wald oder in sehr entlegenen Gegenden.

LK	VR	GEW
200	30	70
Essenz	50	BG s
Schaden		
Bogen, SK Huf 10		

zyklop

Ein Z. ist ein einäugiger Riese, der in der Einöde oder in den Bergen angetroffen werden kann. Er ist aggressiv, tierisch-naiv. Vorkommen: recht selten.

LK	VR	GEW
321	65	50
Essenz	40	BG ms
Schaden		
SK Keule 40, Faust 30		



GEISTER

Willkommen im Reich der Untoten. Im Hort der Finsternis. Die, die nie den Styx querten harren deiner, um sich an deiner Seele zu laben.

ALLGEMEINE ANMERKUNGEN

Die Herkunft von Geistern ist seit je her von Legenden, Märchen und Irrtümern umrankt, was vor allem mit ihrer zumeist tödlichen Ausstrahlung zusammenhängt, der die allermeisten ihrer Kontaktpersonen zum Opfer fallen. Tatsächlich können sie auf zwei verschiedene Arten entstehen:

Erstens ist es möglich, das der Geist und / oder die Seele eines sterbenden Wesens nach oder während des Eintritts des Todes wiedererweckt oder gefangen wurde, ohne daß dabei aber Seele, Körper und

Geist völlig wiederhergestellt wurden; dies wäre ein derber Patzer bei der äußerst seltenen *Thanatologie*, der *Totenkunde*.

Zweitens entstehen Geister, wenn Lebende im Kampf mit Geistern unterliegen und dabei letztendlich ihre Sinne einbüßen (s. *Nekrosis*). Beides ruft die böse Natur der Geister hervor, die sich an allem Lebendigen und Schönen rächen wollen.

Geister sind generell immun gegen Zaubersprüche, die gegen das Bewußtsein gerichtet sind (da sie in

gewissem Sinne keines besitzen) und Sprüche, die direkt todbringend sind; ebenso verhält es sich mit Entdeckungssprüchen, außer diese sind speziell auf Geister gemünzt. Außerdem sind Geister immun gegen Gifte. Und schließlich können Geister nur von Waffen Schaden erleiden, die mindestens heilig oder gesegnet aber besser noch von gleicher magischer Natur sind wie der betreffende Geist. Dies hängt damit zusammen, daß sie nicht von dieser Welt sind.

BESCHREIBUNGEN

alp

Ein A. ist ein geisterhaftes Wesen, das den bösesten Träumen des jeweiligen Menschen entsprungen ist, der sich ihm am nächsten befindet oder zu dem er geschickt wurde. Ein A. kann einige ausgewählte spruchähnliche Fähigkeiten einsetzen, die sich auf das Bewußtsein, die Seele und die Träume des Opfers erstrecken. A. können nur von magischen Waffen verwundet werden, auch wenn sie im eigentlichen Sinne keinen Körper haben, denn sie sind nur die Bilder der seelischen Abgründe und Ängste der Lebenden.

Die böse Aura des Alp erfüllt einen Umkreis von zehn bis 20 Metern und verursacht bei allen Angstzu-

stände. Außerdem müssen alle im genannten Umkreis einen KDT-Test gegen Gift machen. Vorkommen: sehr selten.

LK	VR	GEW
250	50	80
Essenz	Nekrosis	BG
60	50	ms
Schaden		
je nach Traum		

banshee

Soweit bekannt sind Banhees die mächtigsten und furchtbarsten Geister in den Landstrichen zwischen Eornconnerht und Caradûn. In Sagen und den Legenden der Barden werden sie auch *Todesfeen* genannt.

Zu Beginn einer Begegnung soll sie den Anwesenden als schöne, junge Frau erscheinen, zumeist in helle, leicht durchsichtige, wehende Gewänder gekleidet; so soll sie versuchen, ihr Opfer einzulullen (Bezauberung wie SMA). Anschließend ruft sie einzelne Opfer. Wenn diese in irgendeiner Weise antworten, bewegt sich die Todesfee schwebend auf sie zu und zeigt ihnen allein für kurze Zeit ihr schreckliches Gesicht (Angstchock KON - 15).

Weitere Angriffe sind physischer und psychischer Natur. Der Atem von B. ist innerhalb von 3 m Radius tödlich (KON-Check). Ihr Blick kann automatisch unsichtbares, magisches und verzaubertes entdecken, er läßt das Blut gefrieren, und ihr normales



Aussehen läßt das Herz stillstehen (ogottogottogott), was ebenfalls per KON-Check getestet wird. Eine Berührung einer B. verursacht Fäulnis an der Stelle (Schaden durch Gift WW 70). Die Anwesenheit einer B. bewirkt am Tage Dunst im Umkreis von 500 m, und bei Nacht völlige Dunkelheit innerhalb von 1.000 m. Lebensmittel, Tränke und Kräuter innerhalb von 25 m werden giftig.

Nur die oben genannten Waffen können Schaden verursachen. Eine vertriebene oder zerstörte B. hinterläßt eine höchst giftige Aura in 100 m Umkreis, die bei Lebewesen in 1W4 Tagen zumeist gefährliche Krankheiten (KON-Check) und bei Pflanzen Fäulnis auslöst. Dieses Gift kann nur auf magische Weise von Zauberfähigen mit mindestens 85 Essenz aufgehoben werden, wobei diese Gefahr laufen, sich selbst anzustecken (15 %). Schließlich sind B. in der Lage, pro Tag Geister mit zusammen soviel Nekrosispunkten zu rufen, wie sie selber haben. Vorkommen: extrem selten.

LK	VR	GEW
600	100	90
Essenz	Nekrosis	BG
90	105	ss
Schaden		
Gift, Fäulnis, Schock, Krankheit, hum		

geist

Ein G. ist eine wandernde Seele, die mitunter nebelige Formen annimmt und nur dann gut zu treffen ist. Ein G. greift die Seele und den Geist eines Opfers aus Rache wegen des eigenen Zustandes an und ist sehr gefährlich. Vorkommen recht selten.

LK	VR	GEW
200	40	100
Essenz	Nekrosis	BG
40	40	ss
Schaden		
-		

gespenst

Ein G. ist eine durchsichtige aber dennoch völlig präzente und sehr anwesende Erscheinung eines Toten, die mentale Angriffe auf Lebewesen ausführt. Ein G. ist verspielt böse. Vorkommen: recht selten.

LK	VR	GEW
240	60	60
Essenz	Nekrosis	BG
50	60	ms
Schaden		
-		

gruftwesen

G. sind Geister, die als geisternde und verwesende Wesen vor allem in alten Gräften, auf Schlachtfeldern und Friedhöfen zu finden sind. Ihre Macht besteht darin, ihren Opfern Lebenskraft, Essenz und Jugend entziehen zu können. Ansonsten gehören sie zu den schwächeren Geistern. Sie können abgesehen von ihren Klauen keine Waffen einsetzen. Vorkommen: relativ häufig.

LK	VR	GEW
99	hum	40
Essenz	Nekrosis	BG
40	30	1
Schaden		
Verwesung (Essenz gg. KON), SK Klaue 15		

leiche

L. gehören zu den mächtigeren Geistern. Es handelt sich dabei um Gestorbene, die durch einen Fluch nicht ihre letzte Ruhe finden können, oder um beschworene Geister, die ihren Beschwörer getötet haben und nun unkontrolliert umherstreifen. L. sind manchmal in Verliesen mächtiger Personen zu finden, oder sie streifen auf der Suche nach einem bestimmten Gegenstand, einer Person oder einer ganz speziellen Gelegenheit durch die Lande.

L. sehen aus wie verwesende Körper (ähnlich den Leichen); Haare, Augen und Zähne fallen aus, die verwesende Haut stinkt bestialisch (Gestank KDT - 15) und ist an einigen Stellen schon verschwunden. L. können andere Geister herbeirufen. Sie greifen mit ihren Klauen an, die bei Berührung Verwesung verursachen.

Nach zwei Treffern an der selben Stelle stirbt dieser Körperteil und fällt aus / ab.

L. sind keine schnellen Gegner; sie greifen auch nur diejenigen an, die sich ihnen in den Weg stellen. Vorkommen: recht selten.

LK	VR	GEW
380	70	50
Essenz	Nekrosis	BG
80	75	ms
Schaden		
SK Verwesung 30, hum		

mumie

Mumien sind mumifizierte Leichen, die belebt / beschworen und konserviert wurden. Sie streifen ziellos umher und suchen Lebende, um diese durch Übertragung von höchst giftigen Schimmelpilzen anzustecken (Aura: Krankheit KON-Check). Hat sich jemand angesteckt, so erhält er einen 50 %igen Abzug auf alle Fertigkeiten.

Mumien haben keine Intelligenz und finden Erlösung im Tod des Beschwörers. Vorkommen: recht selten.

LK	VR	GEW
150	45	40
Essenz	Nekrosis	BG
50	60	1
Schaden		
hum, Krankheit		

nekropol

Ein N. oder *Todesdiener* ist ein Geist, der seine Gegner auf viele verschiedene Arten töten kann, d. h. jeder N. hat eine eigene Spezialität, seine Opfer zu sich ins Schattenreich zu holen. Daraus ergibt sich für jeden Gegner das Problem, daß er nicht weiß, wie der jeweilige N. angreifen wird.

Bis jetzt sind über zehn verschiedene Arten von Nekropolen bekannt: Säure-, Lähmungsgift-, Alterungs-, Bluter-, Wahnsinns-, Verwesungs-, Geistertod-, Verwandlungs- und Resonanznekropole. Falls es noch mehr Arten von Todesdienern geben sollte, was sehr wahrscheinlich ist, konnten deren Opfer darüber offensichtlich keine Auskünfte mehr geben. Vorkommen: sehr selten.

LK	VR	GEW
400	80	80
Essenz	Nekrosis	BG
50	90	ms
Schaden		
SK Waffe + 30 und je nach Art (s.o.)		

phantom

Ein P. ist ein mächtiger geisthafter "Gedanke", der durch aggressive / feindselige / böse Gedanken während des Sterbens entsteht und innerhalb von 500 Metern um den gerade Verstorbenen erscheint. Dieser Gedanke kann zur Erreichung seines Zieles (Ausführung des Gedankens) jede erdenkliche Form annehmen (z. B. ein Körperteil) und alle erdenklichen Zauber bis max. 50 Essenz wirken, und ist daher äußerst gefährlich. Vorkommen: selten.

LK	VR	GEW
340	90	70
Essenz	Nekrosis	BG
70	66	s
Schaden		
SK Verwesung 40		

poltergeist

Ein P. ist eine ortsgebundene, verfluchte Seele, die beschworen und daher besonders aggressiv ist. Er ruft häufig weitere Geister und steht in ständigem Kontakt zum Totenreich.

Ein P. kann durch Berührung 5W10 Punkte Schaden verursachen, wobei eine Krankheit hervorgerufen werden kann, die die Werte der FT-Gruppen *Geschicklichkeit* und *Stärke* des Opfers täglich um zwei Punkte reduziert. Vorkommen: sehr selten.

LK	VR	GEW
280	50	80
Essenz	Nekrosis	BG
50	40	s
Schaden		
gucke oben		

rächer

Ein R. ist in Geist, der seinen Mörder bzw. denjenigen, der seinen Tod verursacht hat, verfolgt und zu töten versucht, um ihn im Schattenreich ewig jagen zu können. R. können die Anwesenheit ihrer Opfer empfinden, sie bemerken sie innerhalb von 500 m Radius und können die Richtung ihres Aufenthaltsortes instinktiv feststellen.

R. greifen ihre Opfer nicht nur mit den ihnen eigenen Waffen an (je nach Waffe des Ch., der der Geist zuvor war), sie verfolgen ihre Opfer schon in deren Träumen, d. h. es besteht jede Nacht eine Chance von 50 %, daß das Opfer Alpträume hat und seine eigene Ermordung und spätere Qualen im Schattenreich im Traum erahnt. Falls dieser Träume an 5 Tagen hintereinander auftreten sollten, erleidet das Opfer einen Abzug von 20 % auf alle seine Aktionen für die folgenden 7 Tage. Dieser Abzug erhöht sich nach jeder fünftägigen Alptramperiode um 10 %, bis zu max. 50 %.

R. sehen aus wie durchsichtige Menschen. Sie sind zutiefst böse und aggressiv, besonders gegenüber ihren Mördern. Vorkommen: selten.

LK	VR	GEW
300	60	80
Essenz	Nekrosis	BG
50	60	s
Schaden		
hum SK + 20		

skelett

Ein S. ist lediglich ein belebtes Skelett ohne eigenen Willen und von niederer Macht, das gelenkt werden muß. Vorkommen: relativ häufig.

LK	VR	GEW
100	50	50
Essenz	Nekrosis	BG
25	20	1
Schaden		
hum		

spuk

Ein S. ist eine verwesende Leiche mit bösen Absichten. Meist vom Beschwörer befreit, nun ziellos und aggressiv, sucht sie Erlösung. Vorkommen: recht häufig.

LK	VR	GEW
200	60	70
Essenz	Nekrosis	BG
57	30	1
Schaden		
SK Klaue 20		

totenengel

Dieses äußerst mächtige Geistwesen ist kein Engel im ursprünglichen Sinne sondern der *Bote des Todes*. Überall wo der Tod nahe ist kann es zu einem plötzlichen Erscheinen eines T. kommen. Eigentlich ist deren Aufgabe, den dem Tode geweihten ins Schattenreich zu geleiten; leider geraten diese Wesen aber durch den Tod eines Lebewesens zu 50 % in verzückte Raserei, die bei Anwesenden Furcht und Panik erzeugt. Durch die Raserei öffnet sich ein Sphärentor zur Schattenwelt, das von einem wirbelsturmähnlichen Strudel umgeben ist. Anwesende, die sich im Umkreis von bis zu zehn Metern um das Tor befinden müssen einen Essenzcheck machen, oder sie werden in die Todeosphäre gezogen. Die andere Wirkung dieses Tores ist, daß Wesen der Schattenwelt auf die normale Ebene gelangen können. Dies geschieht mit einer Grundwahrscheinlichkeit von 50 % pro 10 s.

Währenddessen kann ein Totenengel Angriffe gegen alle Anwesenden führen, z. B. durch Raub von Lebenskraft (Nekrosiskampf), Wahnsinn, Taubheit, Blindheit, Fäulnis, vorzeitige Alterung (Essenzkampf). Ebenfalls automatisch besitzen T. Sicht im Infrarotbereich. Nach einer Dauer von 1W10 Minuten schließt sich das Sphärentor, die Raserei läßt nach - aber der T. und die anderen Geister sind noch da. Vorkommen: extrem selten.

LK	VR	GEW
500	40	100
Essenz	Nekrosis	BG
70	95	s
Schaden		
Das da oben reicht wohl nicht?!		



vampir

Ein V. ist praktisch ein lebender Geist, der diesen Zustand nur durch Trinken von Blut beibehalten kann. Falls er nicht genügend (0,5 l / Tag) Blut erhält, geht er in einen komaähnlichen Zustand über, während dessen er sich in einem Sarg aufhält. Dienlich kann auch etwas ähnliches sein, es muß lediglich das für ihn jederzeit gefährliche / tödliche Tageslicht fernhalten und gleichzeitig Erde seiner Heimat enthalten. Töten kann man einen V. nur durch echtes Tageslicht und indem man ihm oder ihr einen Weißholzpflöck durchs Herz treibt und die Asche in alle Winde verstreut. Bei Knoblauch bleiben sie nur auf Distanz (alle Werte -50 %). V. sind mäßig aggressiv, immer an Frischblut interessiert, kommen häufig in Gruppen vor, und sie können sich beliebig in kleinere Nachttiere (max. Wolf) verwandeln.

Vampire können 1W12 Schadenspunkte Blut pro Runde aus einem herausaugen, und dann besteht noch Ansteckungsgefahr (KON-

Check): man wird selber zum V. Vorkommen: relativ häufig.

LK	VR	GEW
hum	hum	hum
Essenz	Nekrosis	BG
hum	hum	ms
Schaden		
hum		

VISION

Eine V. ist kein eigentliches Wesen, sie besteht aus einer Gruppe von Geistern, deren Seelen sich zusammengeschlossen haben, um Lebenden das Leben schwer zu machen bzw. diese zu töten. In der Regel unternehmen Visionsseelen mentale und seelische Angriffe, um ihre Opfer dem Wahnsinn preis zu geben und ihre Körperkräfte zu schwächen. Anschließend verwandeln sich diese Geistangriffe in schadenverursachende Attacken, immer noch auf mentaler Ebene. Es kommt also zu keinem körperlichen Angriff, dem man begegnen könnte, es kommt einzig und allein auf die geistige Stärke der Op-

fer an, ob sie überleben oder ein neues Mitglied der V. werden.

Visionen können nur durch mentale Angriffe geschädigt werden!!! Vorkommen: selten.

LK	VR	GEW
20 / Mitglied	-	-
Essenz	Nekrosis	BG
10 p. M.	5 p. M.	-
Schaden		
-		

ZOMBIE

Ein Z. ist ein noch nicht vollständig verwester Leichnam, der belebt und mit einem Auftrag versehen wurde. Z. sind mäßig aggressiv und kommen meistens in Gruppen vor; sie haben nur tierische INT. Vorkommen: verhältnismäßig häufig.

LK	VR	GEW
150	50	30
Essenz	Nekrosis	BG
30	10	1
Schaden		
SK Klaue 10		

soweit die überlieferten aufzeichnungen derer, die von ihren erlebnissen noch berichten konnten. man sollte allerdings nicht vergessen, dass die meisten aufzeichnungen während der vergangenen zeitalter durch die hände vieler schreiber gegangen sind und dementsprechend häufig abgeschrieben und evtl. verfälscht wurden, d. h., es könnten sich verhängnisvolle fehlinterpretationen und missdeutungen eingeschlichen haben!

AUSRÜSTUNG

ALLGEMEINE AUSRÜSTUNG

Bezeichnung	kg	Preis
Ankereisen, 10 Stück	9	13 SM
Diebeswerkzeug, fünfteilig	0,8	25 SM
Fackeln, 10 Stück	5	1 SM
Hammer, klein, Holz	0,7	6 KM
Holzpflocke, 3 Stück	0,9	15 KM
Kerzen, 10 Stück	1	2 BM
Kletterhaken, 10 Stück	5	2 SM
Knoblauch, 5 Zehen	0,05	18 KM
Laterne, abblendbar	1,8	8 SM
Nadel & Faden	0,2	4 KM
Ölfläschchen	0,1	12 SM
Plane, 1,5 x 2,5m	3	5 SM
7-Tage-Ration, 30 Tage haltbar	5	4 BM
7-Tage-Ration, 7 Tage haltbar	3	2 BM
Rucksack, Leder	0,8	3 BM
Rückentrage, Holz, 75 x 50 cm	1,8	5 BM
Sack, groß, 75 x 50 cm	0,3	2 KM
Sack, klein, 50 x 30 cm	0,1	1 KM
Satteldecke	0,4	15 BM
Sattel, normal inkl. Steigbügel	5	25 SM
Satteltaschen, Tragkraft 2 x 20 kg	2	25 BM
Schlafdecke, Wolle	1	2 SM
Schlafsack, für eine Person	1,5	3 SM
Seil, normal, 10 m	2,3	15 BM
Seil, dünn, 5 m	1,2	8 BM
Ski, 1 Paar, 1,5 bis 1,9 m lang	4	10 SM
Spiegel, Messing	0,1	13 SM
Spiegel, versilbert	0,1	25 SM
Tau, 1 m kurz und flach, geflochten	0,4	5 KM
Verbandszeug, (15 cm x 10 m)	0,5	5 SM
Wasserschlauch, 1 l	0,1	6 BM
Wolfsbann ("Eisenhut"), 1 Bund	0,01	10 SM
Zaumzeug	0,3	5 SM
Zelt, für 2 Personen	4	9 SM
Zelt, für 4 Personen	8,5	13 SM
Zunderkästchen, inkl. Feuerstein	0,3	5 BM

BEHÄLTER

Bezeichnung	kg	Preis
Büchse, 30 cm, Ø 5 cm	0,2	4 BM
Gürtelbeutel, 250 g	0,1	5 KM
Kasten, bis 5 l	3,0	5 SM
Kästchen, bis 2 l	1,5	4 SM
Kiste, Holz, bis 50 l	10,0	13 SM
Kiste, beschlagen, bis 50 l	16,0	25 SM
Kiste, eisern, bis 50 l	35,0	50 SM

Köcher, 10er	0,2	5 BM
Köcher, 20er	0,3	7 BM
Schatulle, bis 3 l	2,0	6 SM
Tragetasche, bis 5 kg	0,5	2 BM
Truhe, Holz, bis 25 kg	5,0	9 SM
Truhe, beschlagen, bis 25 kg	15,0	20 SM
Truhe, eisern, bis 25 kg	55,0	35 SM

KLEIDUNG

Bezeichnung	kg	Preis
Gürtel	0,3	3 BM
Handschuhe, fest	0,3	2 BM
Handschuhe, weich	0,2	2 BM
Hemd, normal	0,5	5 BM
Hose	0,8	55 KM
Hut, einfach	0,4	23 KM
Jacke, einfach	1,5	9 BM
Jacke, gefüttert	2,5	14 BM
Kapuzenjacke, einfach	1,5	13 BM
Kapuzenjacke, gefüttert	2,5	18 BM
Kleid, normal	1,2	12 BM
Mantel, einfach	3,5	3 SM
Mantel, gefüttert	5,5	5 SM
Sandalen	0,3	1 BM
Stiefel, halbhoch, weich	2	4 BM
Stiefel, halbhoch, hart	3	5 BM
Stiefel, hoch, weich	3,5	6 BM
Stiefel, hoch, gefüttert	4,5	7 BM
Umhang, Wolle	3	2 SM
Umhang, Leder	4	3 SM
Wappenrock	0,7	7 SM
Wolljacke	2	3 SM

TIERE

nicht abgerichtet

Art	Preis
Adler	150 SM
Bär, braun	1500 SM
Bär, schwarz	1200 SM
Grizzly	2000 SM
Bussard	80 SM
Elefant, Tragkraft 500 kg	2500 SM
Eule	80 SM
Uhu	140 SM
Waldohreule, Waldkauz	100 SM
Schleiereule	120 SM
Falke	50 SM
Habicht	70 SM
Hund, Jagd~	25 SM

ANHANG - AUSRÜSTUNG

Hund, Wach~	15 SM
Jaguar	1500 SM
Kamel, Tragkraft 175 kg	1000 SM
Löwe	1300 SM
Luchs	900 SM
Milan	90 SM
Pferd, leicht, Tragkraft 95 kg	200 SM
Pferd, mittel, Tragkraft 140 kg	300 SM
Pferd, schwer, Tragkraft 175 kg	400 SM
Pony, Tragkraft 80 kg	150 SM
Puma	1300 SM
Schlachtross, leicht, Tragkraft 150 kg	300 SM
Schlachtross, schwer, Tragkraft 200 kg	500 SM
Sperber	40 SM
Taube	8 SM
Tiger	1500 SM
Zugpferd, Tragkraft 150 kg	275 SM

RÜSTUNGEN

Bezeichnung	kg	Preis
Armschienen, Leder, Paar	0,6	3 SM
Armschienen, Metall, Paar	1,5	12 SM
Beinschienen, Leder, Paar	0,9	5 SM
Beinschienen, Metall, Paar	2,0	15 SM
Rumpfpfanzter, Leder	4,0	15 SM
Handschuhe, Metall, Paar	0,7	25 SM
Halsberge, Metall	0,5	10 SM
Helm, Leder	0,5	10 SM
Helm, Metall	1,1	60 SM
Kettenhemd, bis zur Hüfte, ärmellos	5	150 SM
Kettenhemd, bis zur Hüfte, mit ½ Ärmeln	7	
Kettenhemd, bis zur Hüfte, mit Ärmeln	9,0	
Kettenhemd, bis zur Hüfte, mit Ärmeln u. Kapuze	10,5	
Rumpfpfanzter, verstärktes Leder	3,5	30 SM
Platten- / Schienenbrünne	+ 2,0	
Schuppenbrünne, ärmellos	+ 4,0	

WAFFEN

Bezeichnung	kg	Preis
Armbrust, leichte	3	40 SM
Armbrust, schwere	4,5	70 SM
Bastardschwert	3,5	180 SM
Bihänder	4	200 SM

Blasrohr, pro 10 cm	0,1	8 SM
Bola	1,6	3 SM
Bolzen, je 10 Stück	1	5 SM
Bogen, lang	2,1	50 SM
Bogen, kurz	1,3	30 SM
Dolch	0,4	11 SM
Dreizack	1,9	10 SM
Hammer	1,5	15 BM
Hellebarde	3,5	30 SM
Kriegsbeil	2	30 SM
Lanze, Banner-	5	30 SM
Lanze, Turnier-	5	100 SM
Morgenstern	2,5	70 SM
Netz, pro m ²	1,6	25 BM
Peitsche, pro m	0,8	3 SM
Pike	3	30 SM
Pfeile, je 10 Stück	1	55 BM
Schild, Rund-	6	25 SM
Schild, Groß-	9	90 SM
Schild, Holz-	3	13 BM
Schild, Trapez-	7,5	60 SM
Schlinge	0,2	4 KM
Schwert, normal	3	160 SM
Schwert, kurz	2	120 SM
Schwert, breit	2,5	140 SM
Speer, Banner-	1,1	7 SM
Stab	2,4	18 SM
Stangenaxt	4	30 SM
Streitaxt	3,5	40 SM
Streithammer	2	3 SM
Streitkolben	1,5	3 SM
Totschläger	0,2	2 SM
Wurfpfeil	0,1	3 SM
Wurfspeer	1,7	9 SM
Wurfstern, je 3 Stück	0,3	10 SM

MARITIMES

Bezeichnung, Länge	Tragkraft	Preis (SM)
Floss, pro m ²	75 kg	18
Flussboot, 10 m	2.500 kg	50.000
Kanu, Ruderboot, 3 m	300 kg	200
Kriegssegler, 20 m	9.000 kg	300.000
Segelschiff, groß, 20 m	12.000 kg	180.000
Segelschiff, klein, 10 m	5.000 kg	75.000
Transporter, 15 m	15.000 kg	150.000

GEOGRAPHISCHE BEGRIFFE

Aussprache: Die verschiedenen Völker haben trotz aller Unterschiede den Flüssen und Städten in ihren Reichen in der Aussprache ähnliche Namen gegeben. Als Richtlinie könnt Ihr den Hinweis nehmen, daß bei Flüssen ein 'e' am Ende des Namens nicht ausgesprochen wird; der 'Eglinore' in Taars wird also 'Eglinor' ausgesprochen, und der 'Agadone' dementsprechend 'Agadonn'. Die Endung '-ore' oder '-one' heißt soviel wie 'Weg aus Wasser', und '-illon' steht für 'Großes Gewässer'.

Bei Städten ist es so, daß '-at' am Ende heißt, daß dieser Ort auf einem 'Berg' oder 'Hügel' erbaut wurde, '-an', '-in', oder '-on' stehen für 'Ort', 'Dorf', 'Behausung'.

SPEZIELLE AUSSPRACHE UND BETONUNG EINIGER NAMEN

Begriff	Aussprache	Begriff	Aussprache
Aendior	<u>E</u> ndior	Dewrin	D <u>e</u> rriin
Aewrin	[<u>E</u> rin]	Genogh	Ge <u>n</u> och
Amaya	Am <u>a</u> ja	Kreor	K <u>r</u> eor
Caridor	K <u>a</u> rridor	Shadyogh	Sch <u>a</u> dioch
Cwmbrhan	K <u>u</u> mbran	Yacoure	J <u>a</u> kur

A

Aendior	[<u>E</u> ndior] Wald im S von <i>Bennegwyn</i>
Aewrin	[<u>E</u> rin] Stadt in <i>Odarat</i>
Agadone	Fluß auf <i>Bennegwyn</i> , vom <i>Mandrillon</i> östl. von <i>Cwmbrhan</i> nach N
Akina	Hauptstadt der Provinz <i>Hâd</i>
Akoria	Stadt am <i>Nordmeer</i> , im O <i>Ghadots</i>
Almellon	Wald im Norden von <i>Molon</i>
Amaya	[Am <u>a</u> ja] Reich nördlich des <i>Galadone</i> und westl. des <i>Tandore</i>
Amaya-Wyn	Stadt im N <i>Caridors</i>
Anchamhor	[<u>A</u> nnamor] Stadt in <i>Caradûn</i>
Andragat	Hauptstadt von <i>Odarat</i>
Andwari	Ebene im O <i>Caridors</i>
Andwari-Berge	Gebirge westlich von <i>Ghador</i>
Angand	Binnenmeer (?) in N <i>Bennegwyns</i> , zwischen <i>Molon</i> und <i>Amaya</i>
Angandinia	Provinz im NO <i>Caridors</i>
Angandor	Wald im SO des <i>Angand</i>
Angüed	Stadt in <i>Zentral-Miirdin</i>
Antiera	Stadt in <i>Zentral-Hâd</i>
Anuad	Landstrich in Ost- <i>Caridor</i>
Anuad-Andwari	Provinz im Osten <i>Caridors</i>
Anuad-Andwari-Ebene	Ebene westlich von <i>Caridor</i> und östlich der <i>Andwari-Berge</i>
Ar'Alkat	Provinz im W / Hauptstadt <i>Amayas</i>
Argolis	Stadt in <i>Odarat</i> , am <i>Clarondone</i>
Arkon	Stadt im S <i>Ar'Alkats</i>
Arlend	See im NW von <i>Amaya</i>
Asgalidore	Fluß im N von <i>Amaya</i>

Asgelianar	Stadt im SO <i>Caridors</i>
Asgeliawyn	Stadt im O <i>Caridors</i>
Asengat	Stadt / Markgrafschaft im NO <i>Amayas</i>
Atraka	Stadt im NO <i>Amayas</i>

B

Bayagat	Hafenstadt am <i>Tarbor</i> im N von <i>Dschodo</i>
Beaan	Insel vor der S-Küste von <i>Taars</i>
Becandore	Grenzfluß zwischen <i>Odarat</i> und <i>Ghadot</i>
Bennegéd	südlicher Teil des Kontinents
Bennegwyn	nördlicher Teil des Kontinents
Bergmark	Provinz im Osten <i>Caridors</i>
Bradderschlick	Einöde südlich von <i>Odarat</i>
wüste	

C

Calkat	Hauptstadt der Provinz <i>Garandot</i>
Caraavis	Grafschaft / Stadt in <i>Amaya</i>
Caridor	[K <u>a</u> rridor] 1. Reich im N des <i>Mandrillon</i> 2. Stadt am <i>Tandore</i>
Caridor-Wyn	Stadt am Westufer des <i>Tandore</i>
Castan	Hauptstadt von <i>Taars</i>
Casthan	Stadt im N <i>Cwmbrhans</i>
Celegile	Fluß östlich des <i>Saranbor</i> , fließt bei <i>Gerlon</i> in das <i>Große Meer</i>
Cillian	See im S von <i>Dschodo</i>
Clarondone	Fluß durch <i>Ghadot</i> & <i>Odarat</i> , von den <i>Totenhöhen</i> bis zur <i>Straße von Garandot</i>
Cwmbrhan	[K <u>u</u> mbran] Reich am <i>Agadone</i> , im N des <i>Mandrillon</i>

D

Darkorberge	Gebirge in <i>Caridor</i>
-------------	---------------------------

Darkor- Eochiar- Oednis	Einöde zwischen <i>Amaya</i> , <i>Caridor</i> und <i>Cwibrhan</i>
Denúiore	Fluß in <i>Anuad-Andwari</i>
Dewrin	[Derrin] Stadt in <i>Odarat</i>

E

Eglinore	Fluß im S von <i>Garandot</i> , mündet in die <i>Straße von Garandot</i>
Eisenberge	Gebirge südl. des <i>Angand</i> , zwischen <i>Ghadot</i> , <i>Caridor</i> und <i>Molon</i>
Eisenstraße	Route zwischen den <i>Eisenbergen</i> und <i>Caridor</i> -Stadt
Enhireat	Hafenstadt im W <i>Garandots</i>

F

Feuerberge	Gebirge in <i>Phiikon</i>
Feygore	Fluß in <i>Ghadot</i>
Fioriin	Insel nördlich von <i>Taars</i>
Foorn	Insel vor der N-Küste von <i>Phiikon</i>
Foqour	Fluß im N von <i>Dschodo</i> am Südrand des <i>Tarbor</i>
Fore	Fluß in <i>Phiikon</i>
Frycastan	freie Stadt östlich von <i>Amaya</i>

G

Galadone	Fluß auf <i>Bennegwyn</i> , vom <i>Arlend</i> zur Einnüpfung in den <i>Tandore</i>
Garandot	Provinz auf <i>Dschodo</i>
Garthdrhan	Hauptstadt von <i>Cwibrhan</i>
Genogh	[Genoch] Stadt im W <i>Molons</i>
Gerlon	Stadt im S <i>Phiikons</i> , am <i>Saranbor</i>
Ghador	Hauptstadt <i>Ghadots</i>
Ghadot	Reich zwischen <i>Andwari-Bergen</i> und <i>Nordmeer</i>
Goldener Turm	Turm in der Königsstadt von <i>Caridor</i>
Goldquell	Stadt im S <i>Miirdins</i>
Golf von Gerlon	Meeresbucht an der W-Küste <i>Dschodos</i> / von <i>Taars</i>
Griekon	Hauptstadt <i>Molons</i>
Griekore	Fluß in <i>Molon</i> , fließt bei <i>Griekon</i> in das <i>Nordmeer</i>
Großes Meer	Meer im Osten <i>Dschodos</i>
Grünes Meer	riesige Grasebene zwischen <i>Ghadot</i> , <i>Odarat</i> und <i>Molon</i>

h

Håd	Provinz im NW von <i>Dschodo</i>
Haduloha	Landstrich / Provinz in <i>Caridor</i>
Hedron	Stadt in Zentral- <i>Phiikon</i>
Heiliger Wald	Wald in <i>Cwibrhan</i>
Herat	Stadt am <i>Angand</i> im N <i>Amayas</i>

I

Ingúed	Stadt im W <i>Miirdins</i>
--------	----------------------------

K

Karvena	Kleinstadt in <i>Amaya</i>
Kehre	Fluß in <i>Caridor</i>
Kertela	Gebirge im S von <i>Garandot</i>

L

Lavandile	Fluß in <i>Phiikon</i>
Legore	Fluß in <i>Garandot</i>

M

Mandrillon	Meer zwischen <i>Bennegéd</i> und <i>Bennegwyn</i>
Meer der Stille	Meer im SW des <i>Aendior</i>
Mirdiin	Herzogtum an der S-Küste des <i>Mandrillon</i>
Mittelwald	Wald im NW <i>Caridors</i>
Molon	Reich auf <i>Bennegwyn</i>

N

Nebelberge	Gebirge am <i>Clarondone</i> im <i>Grünen Meer</i>
Nirriior	Insel im <i>Golf von Gerlon</i>
Nordor	Wald im NW von <i>Amaya</i>
Nyaris	Stadt im S <i>Odarats</i> , am <i>Tyrnor</i>
Nyarsee	See im S <i>Odarats</i> bei <i>Nyaris</i>

O

Odarat	Reich auf <i>Bennegwyn</i>
--------	----------------------------

P

Pagona	Stadt im N <i>Ghadots</i>
Phiikon	1. Provinz im NW von <i>Dschodo</i> 2. Gebirge im NW von <i>Dschodo</i>

R

Ragabor	Wald in <i>Amaya</i> , am Westufer des <i>Angand</i>
Ragat	Stadt in <i>Amaya</i>
Rovrov	Stadt im Norden von <i>Taars</i>

S

Saranbor	Wald in Zentral- <i>Dschodo</i>
Sarandone	Fluß in Zentral- <i>Dschodo</i>
Schattensee	See in N- <i>Caridor</i>
Schwarze Berge	Gebirge in Zentral- <i>Miirdin</i>
Shadyogh	[Schadioch] Stadt im N <i>Molons</i>
Sigeum	Stadt im N von <i>Phiikon</i>
Sirkom-Berge	Gebirge in der Provinz <i>Håd</i>

Straße von Caridor	Meeresenge vor <i>Caridor</i>
Straße von <i>Garandot</i>	Meeresenge zwischen <i>Garandot</i> und <i>Odarat</i>

T

Taars	Provinz im S <i>Dschodos</i>
Tandore	Fluß, von <i>Amaya</i> bei <i>Asgelianar</i> in den <i>Mandrillon</i>
Tanora	Stadt / Herzogtum im S <i>Amayas</i>
Tarbor	Wald im N von <i>Dschodo</i>
Tarsis	Stadt in <i>Amaya</i>
Thyrennischer Wald	Wald südl. des <i>Phiikon</i> -Gebirges
Totenhöhen	Hügelkette südl. von <i>Molon</i>
Tudore	Fluß auf <i>Miirdin</i>
Tyrion	Hauptstadt von <i>Dschodo</i> / der Provinz <i>Phiikon</i>
Tyrgea	Stadt im S <i>Odarats</i> , an der <i>Tyrgeischen See</i>
Tyrgeische See	Meer im SW <i>Dschodos</i>

U

V

Vieron	Stadt in <i>Molon</i>
--------	-----------------------

W

Waiiror	Insel vor der O-Küste von <i>Taars</i>
Wolfshöhen	Gebirge im S <i>Caridors</i>

Y

Yacoure	[<u>Jakur</u>] Fluß in Zentral- <i>Dschodo</i>
Yakat	Stadt im S <i>Garandots</i>
Yrhan	Insel vor der NW-Küste von <i>Dschodo</i>

